



O XADREZ PARA ALÉM DO JOGO: COMO O XADREZ ESTEVE PRESENTE EM ACONTECIMENTOS HISTÓRICOS DOS SÉCULOS XX E XXI?

CHESS BEYOND THE GAME: HOW HAS CHESS FIGURED IN HISTORICAL EVENTS OF THE 20TH AND 21ST CENTURIES?

Danilo Pastoriza¹

Michel da Costa²

DOI: 10.5281/zenodo.23005165

Resumo

Este artigo analisa a presença do xadrez em acontecimentos históricos relevantes dos séculos XX e XXI, tomando-o como objeto de estudo no âmbito da educação cultural e patrimonial. Investiga-se de que modo o jogo se constituiu como linguagem simbólica capaz de representar processos históricos complexos. Por meio de pesquisa bibliográfica e documental, são examinados sete episódios emblemáticos nos quais o xadrez atuou de forma direta ou indireta, ora como metáfora visual, ora como elemento central dos eventos: o Xadrez Humano de Leningrado (1924), a trajetória de Miguel Najdorf durante a Segunda Guerra Mundial, a participação de Fischer no torneio em Cuba (1965), o confronto entre Fischer e Spassky (1972), a obra *White Chess Set* de Yoko Ono (1966), a rivalidade entre Karpov e Kasparov (1984–1985), o embate entre Kasparov e o computador Deep Blue (1997) e a fotografia de Messi e Cristiano Ronaldo (2022).

Palavras-chave: xadrez; patrimônio cultural imaterial; educação patrimonial; cultura de paz; educação interdisciplinar.

¹ Aluno Regular do Programa de Mestrado Profissional “Práticas Docentes no Ensino Fundamental” da Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES. Possui graduação em Educação Física pela Universidade Santa Cecília (2003). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem. Tem experiência organização de eventos de tênis de mesa (Circuito Bertioiga, Liga Litoral de Tênis de Mesa e Campeonato Paulista).

² Professor Orientador – Docente Permanente do Programa de Mestrado Profissional “Práticas Docentes no Ensino Fundamental” da Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES. Doutor em Educação Matemática pela Universidade Anhanguera de São Paulo. Pesquisador - Pós-Doutorado no Programa de Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Cruzeiro do Sul.

Abstract

This article analyzes the presence of chess in significant historical events of the 20th and 21st centuries, approaching it as a subject of study within the context of cultural education and reflection on cultural heritage. It examines how the game evolved into a symbolic language capable of representing complex historical processes. Drawing on bibliographic and documentary research, the study analyzes seven emblematic episodes in which chess played a direct or indirect role—whether as a visual metaphor or as a central element of the events themselves: the "living chess" match in Leningrad (1924), Miguel Najdorf's life story during World War II, Fischer's participation in the Cuba tournament (1965), the duel between Fischer and Spassky (1972), Yoko Ono's artwork *White Chess Set* (1966), the rivalry between Karpov and Kasparov (1984–1985), the match between Kasparov and the computer Deep Blue (1997), and the photograph featuring Messi and Cristiano Ronaldo (2022).

Keywor: chess: intangible cultural heritage: heritage education: culture of Peace: interdisciplinary education.

1 INTRODUÇÃO

O xadrez é uma das manifestações culturais de ampla longevidade e notável disseminação geográfica. O jogo ultrapassou as fronteiras do entretenimento e da competição esportiva para ocupar um espaço significativo nos campos da cultura, da política, da arte, da educação e da tecnologia. Ao longo de sua trajetória, o tabuleiro tornou-se um ambiente simbólico capaz de representar relações de poder, disputas ideológicas e transformações tecnológicas, assumindo significados que transcendem suas regras e peças.

Segundo Murray (1913), em sua obra *A History of Chess*, o xadrez originou-se do jogo indiano Chaturanga (século VI), de onde se difundiu pela Pérsia, pelo mundo islâmico e, subsequentemente, pela Europa medieval, incorporando elementos culturais próprios de cada sociedade por onde passou. Essa circulação permitiu que o jogo fosse constantemente reinterpretado, adquirindo novas funções sociais e simbólicas de acordo com os contextos históricos em que esteve inserido.

Embora exista vasta literatura dedicada à história, ao ensino, aos aspectos cognitivos e às dimensões competitivas do xadrez (Murray, 1913; Eales, 1985; Shenk, 2006; Sala; Gobet, 2016), observa-se menor atenção às análises que investigam o jogo como elemento simbólico e estratégico em acontecimentos históricos contemporâneos. Nesse sentido, compreender a participação do jogo em contextos políticos, culturais e tecnológicos contribui para ampliar a percepção do xadrez como patrimônio cultural e fenômeno social.

Diante dessa trajetória histórica e cultural, emerge a seguinte questão: de que maneira o xadrez participou ou foi utilizado como instrumento simbólico e estratégico em acontecimentos marcantes dos séculos XX e XXI?

Com base nessa problemática, este artigo tem como objetivo analisar a presença do xadrez em acontecimentos históricos dos séculos XX e XXI, evidenciando sua utilização como instrumento simbólico e estratégico em contextos políticos, culturais e tecnológicos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O Xadrez como Patrimônio Cultural Imaterial

O xadrez constitui um dos mais antigos e difundidos jogos da história da humanidade. Sua permanência ao longo dos séculos, atravessando fronteiras geográficas, políticas, religiosas e culturais, evidencia que sua relevância transcende a dimensão lúdica e esportiva. Mais do que um jogo de estratégia, o xadrez pode ser compreendido como patrimônio cultural imaterial da humanidade, pois representa saberes, valores, práticas sociais e formas de pensamento compartilhadas por diferentes povos ao longo do tempo.

A Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial da UNESCO (2003) define essa categoria como as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas que as comunidades, grupos e indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural. Embora o xadrez não esteja oficialmente catalogado como patrimônio imaterial específico pela UNESCO, o jogo apresenta características que o aproximam dessa definição: envolve conhecimentos transmitidos entre gerações, práticas sociais compartilhadas e formas de expressão que contribuem para a construção da identidade cultural de diferentes comunidades.

A compreensão do xadrez como patrimônio cultural encontra respaldo nas reflexões de Huizinga (2019), para quem o jogo constitui um elemento fundamental da cultura humana. Em *Homo Ludens*, o autor argumenta que diversas manifestações culturais têm origem em práticas lúdicas socialmente significativas, indicando que o jogo não pode ser reduzido a

passatempo ou atividade recreativa — ele representa uma produção cultural complexa, carregada de significados históricos e simbólicos.

Sob a perspectiva dos Estudos Culturais, Stuart Hall (2016) nos oferece ferramentas para compreender o xadrez como sistema de representação: o jogo produz significados que circulam socialmente, sendo constantemente reinterpretados de acordo com os contextos em que está inserido. As peças e suas hierarquias refletem organizações sociais históricas; o tabuleiro funciona como um mapa de relações de poder; os diferentes usos do jogo ao longo da história revelam disputas em torno de quem tem o direito de definir seu significado e sua função social.

Ao longo dos séculos, o tabuleiro também se consolidou como espaço de representação das estruturas sociais. As peças que compõem o jogo — reis, rainhas, bispos, cavalos e torres — simbolizam hierarquias e relações de poder presentes em diferentes períodos históricos, funcionando, segundo a perspectiva de Le Goff (2013), como artefatos de memória coletiva capazes de transmitir visões de mundo entre gerações.

Conforme destaca Tolentino (2018), o patrimônio deve ser compreendido não apenas como um conjunto de objetos ou monumentos, mas como um processo social de atribuição de significados. Aplicada ao xadrez, essa perspectiva permite entender o jogo como um bem cultural vivo, constantemente reinterpretado por diferentes grupos sociais e contextos históricos. Sob uma perspectiva educacional, reconhecer o xadrez como patrimônio cultural significa reconhecer seu potencial como ferramenta de formação humana integral — não apenas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas para a compreensão de processos históricos, culturais e sociais.

2.2 Jogo, Campo Simbólico e Capital Cultural

Para compreender os usos políticos e ideológicos do xadrez ao longo da história, a teoria dos campos de Pierre Bourdieu (2007) oferece um instrumental analítico fundamental. O conceito de campo simbólico designa um espaço social estruturado de posições, no qual diferentes agentes disputam formas de poder, prestígio e legitimidade. O campo do xadrez, nessa perspectiva, não é apenas um espaço de competição esportiva: é um microcosmo no qual se reproduzem e se disputam valores, ideologias e formas de distinção social.

Bourdieu (2007) destaca ainda que o capital cultural — conjunto de conhecimentos, habilidades e disposições valorizados em determinado campo — desempenha papel central nas relações de poder. Ao ser associado à inteligência, ao raciocínio lógico e à formação intelectual, o xadrez acumula capital cultural simbólico que o torna um recurso disputado por diferentes grupos sociais. Isso explica, em parte, por que o jogo foi sistematicamente instrumentalizado por regimes políticos, movimentos artísticos e iniciativas educacionais ao longo do século XX.

Articulado ao campo educacional, esse referencial permite compreender por que o ensino do xadrez frequentemente é apresentado como ferramenta de desenvolvimento cognitivo e formação de "excelência intelectual". Como alertam Saviani (2011) e Freire (2019), uma educação comprometida com a emancipação humana deve ir além da transmissão de habilidades técnicas ou cognitivas, articulando o conhecimento à compreensão crítica da realidade social. Nesse sentido, ensinar xadrez a partir de sua dimensão histórica e cultural representa uma ruptura com abordagens instrumentais, propondo uma pedagogia que valoriza o contexto, a memória e a identidade.

2.3 Educação Patrimonial, Educação Integral e Cultura de Paz

A Educação Patrimonial, conforme sistematizada por Florêncio et al. (2014), constitui um processo pedagógico permanente e sistemático de trabalho educacional centrado no patrimônio cultural como fonte primária de conhecimento e enriquecimento individual e coletivo. Mais do que um conjunto de técnicas didáticas, trata-se de uma perspectiva formativa que coloca os estudantes em contato direto com as expressões e manifestações culturais de sua comunidade e da humanidade.

Quando articulada ao xadrez, a Educação Patrimonial permite explorar o jogo não apenas como objeto de estudo histórico, mas como instrumento de construção de identidade, memória e sentido de pertencimento. Os estudantes são convidados a investigar de que modo o xadrez foi apropriado em diferentes contextos históricos, quais valores foram projetados sobre ele e como essas projeções revelam disputas de poder e visões de mundo — competências diretamente relacionadas à formação para a cidadania crítica.

No campo da Educação Integral, Gadotti (2009) e Arroyo (2012) defendem que a formação humana plena não se restringe ao desenvolvimento cognitivo, mas abrange dimensões éticas, estéticas, políticas e culturais. O xadrez, compreendido como linguagem cultural historicamente situada, insere-se naturalmente nessa perspectiva: ao jogar e ao estudar a história do jogo, os estudantes desenvolvem simultaneamente raciocínio lógico, sensibilidade histórica, consciência cultural e capacidade de tomada de decisão em contextos complexos.

A relação entre xadrez e Cultura de Paz foi explorada de forma pioneira pela artista Yoko Ono na obra *White Chess Set* (1966), analisada adiante neste artigo. Do ponto de vista educacional, a UNESCO (1999) define a Cultura de Paz como um conjunto de valores, atitudes, tradições, comportamentos e estilos de vida baseados no respeito à vida, na rejeição da violência e na promoção do diálogo. Jares (2002) argumenta que a educação para a paz não pode se limitar à ausência de conflitos, mas deve cultivar ativamente competências de empatia, alteridade e resolução não violenta de divergências — todas passíveis de desenvolvimento a partir da prática e do estudo histórico do xadrez.

3 O TABULEIRO DA HUMANIDADE: O XADREZ E OS GRANDES ACONTECIMENTOS HISTÓRICOS DOS SÉCULOS XX E XXI

Ao longo dos séculos XX e XXI, o xadrez ultrapassou os limites do entretenimento e da competição esportiva, consolidando-se como uma importante manifestação cultural e uma linguagem simbólica capaz de representar processos históricos, disputas ideológicas, transformações sociais e avanços tecnológicos. Nesse período, o jogo passou a ocupar espaços de destaque na política internacional, na produção artística, nos meios de comunicação e na cultura digital, tornando-se um elemento relevante para a compreensão de diferentes fenômenos da contemporaneidade. A análise dos episódios apresentados neste capítulo evidencia como o xadrez esteve diretamente relacionado a acontecimentos históricos significativos, funcionando simultaneamente como metáfora das relações de poder, instrumento de representação cultural e espaço de construção de significados e legitimidades sociais

3.1 O Xadrez Humano de Leningrado (1924): o jogo como instrumento de propaganda política

A partida de xadrez humano realizada em 20 de julho de 1924, na Praça do Palácio, em Leningrado (Atual cidade de São Petersburgo, na Rússia), constitui um dos mais emblemáticos exemplos da instrumentalização do esporte como dispositivo político. Realizado poucos anos após a Revolução Russa de 1917, o evento ocorreu em um contexto de consolidação do regime soviético, que buscava construir uma nova identidade nacional baseada nos princípios do socialismo.

Segundo Riordan (1980), o governo soviético passou a incentivar a prática do xadrez como instrumento de educação intelectual e formação ideológica da população, transformando-o em uma política cultural de Estado

A política do governo compreendia o xadrez como uma ferramenta educacional capaz de desenvolver disciplina, raciocínio lógico e planejamento estratégico — características consideradas essenciais para a formação do chamado "novo homem socialista". O espetáculo mobilizou soldados do Exército Vermelho e marinheiros da Frota Vermelha como peças humanas em um gigantesco tabuleiro montado na praça central da cidade. A escolha dos participantes e dos símbolos utilizados demonstrava a intenção do Estado de associar o xadrez aos valores revolucionários, transformando o tabuleiro em representação visual da organização social idealizada pelo regime.

Sob a perspectiva de Bourdieu (2007), o episódio ilustra como um campo simbólico pode ser mobilizado para a legitimação do poder político: ao associar o xadrez — jogo historicamente vinculado à inteligência e à racionalidade — ao projeto soviético, o regime buscava capitalizar simbolicamente o prestígio do jogo em favor de sua narrativa de ordem e progresso. O tabuleiro converteu-se em palco de encenação política, simbolizando a capacidade do Estado de organizar racionalmente a sociedade.

Portanto, a partida de xadrez humano realizada em Leningrado, em 1924, transcendeu o caráter meramente lúdico ou esportivo para se consolidar como um eficaz artefato de propaganda política no bojo da nascente cultura soviética. Ao mobilizar corpos militarizados

como peças em um tabuleiro gigante, o regime não apenas exibiu sua capacidade de controle e organização social, mas também associou o imaginário do xadrez — pautado na razão, na disciplina e na estratégia — aos ideais revolucionários de construção do "novo homem socialista". Sob a lente bourdieusiana, esse espetáculo evidencia como o campo simbólico do esporte pode ser estrategicamente ocupado pelo Estado para converter prestígio cultural em capital político, naturalizando hierarquias e projetando uma imagem de ordem nacionalizadora. Dessa forma, o xadrez humano deixou de ser um simples jogo para tornar-se metáfora viva da utopia soviética: um tabuleiro onde cada indivíduo, como peça alinhada a um plano maior, deveria mover-se em prol do coletivo. Essa instrumentalização, embora contextualizada na Leningrado pós-revolucionária, antecipa práticas contemporâneas de uso de jogos como ferramentas pedagógico-ideológicas, convidando o leitor a refletir sobre os limites entre educação, entretenimento e doutrinação nos acontecimentos históricos recentes.

3.2 Miguel Najdorf e a Segunda Guerra Mundial: o xadrez como memória e resistência

Se, durante o cerco de Leningrado, o xadrez foi mobilizado como elemento de construção e legitimação de um projeto político estatal, no contexto mais amplo da Segunda Guerra Mundial ele assumiu também o papel de testemunha das profundas transformações humanas provocadas pelo conflito. A trajetória do enxadrista polonês Miguel Najdorf constitui um exemplo significativo de como os acontecimentos geopolíticos podem interferir diretamente na vida dos indivíduos, redefinindo percursos pessoais e contribuindo para alterar a própria geografia internacional do xadrez.

Em agosto de 1939, Najdorf integrou a delegação polonesa que viajou à Argentina para disputar a VIII Olimpíada de Xadrez, realizada em Buenos Aires. Sua chegada ao país sul-americano coincidiu com um dos momentos mais decisivos da história contemporânea. Em 1º de setembro de 1939, a Alemanha nazista invadiu a Polônia, desencadeando a Segunda Guerra Mundial. Poucos dias depois, a declaração de guerra da Grã-Bretanha e da França ampliou o conflito para uma dimensão internacional. Diante desse cenário, o retorno à Polônia tornou-se inviável para diversos enxadristas europeus que participavam da competição, entre eles Najdorf, que optou por permanecer na Argentina.

Ao término da guerra, o jogador tomou conhecimento de que sua esposa, sua filha e mais de duzentos familiares haviam sido mortos durante o Holocausto. A destruição dos vínculos familiares e a ausência de informações sobre possíveis sobreviventes marcaram profundamente sua trajetória. Segundo relatos biográficos amplamente difundidos na literatura enxadrística, sua intensa participação em torneios e exposições internacionais esteve associada não apenas ao desenvolvimento de sua carreira esportiva, mas também à esperança de que a projeção alcançada pudesse permitir o reencontro com eventuais sobreviventes de sua família ou de sua comunidade de origem. Essa estratégia de visibilidade internacional contribuiu para consolidar sua reputação como um dos mais importantes enxadristas do século XX.

A experiência de Najdorf pode ser compreendida à luz das reflexões de Le Goff (2013), para quem a memória constitui um elemento central na construção das identidades individuais e coletivas. Mais do que um espaço de competição, o xadrez tornou-se, em sua trajetória, um mecanismo de preservação de vínculos simbólicos interrompidos pela guerra. Nesse sentido, sua história evidencia como práticas culturais podem funcionar como instrumentos de resistência ao esquecimento, especialmente em contextos marcados por deslocamentos forçados, violência e perdas humanas em larga escala.

O contraste com o episódio de Leningrado torna essa dimensão particularmente evidente. Enquanto na União Soviética o xadrez foi utilizado como ferramenta de mobilização política e de afirmação de uma identidade coletiva vinculada ao projeto revolucionário, na trajetória de Najdorf ele aparece associado à experiência do deslocamento, da perda e da reconstrução identitária. O jogo deixou de representar apenas uma prática esportiva ou um instrumento de projeção estatal para assumir uma função ligada à preservação da memória e à reafirmação da existência daqueles que sobreviveram às tragédias do conflito.

Sob a perspectiva de Le Goff (2013), a notoriedade conquistada por Najdorf no cenário enxadrístico internacional pode ser interpretada como uma forma de inscrição de sua experiência no campo da memória coletiva. Ao construir uma carreira de destaque após a guerra, o enxadrista transformou sua trajetória pessoal em testemunho histórico das consequências humanas do Holocausto e dos deslocamentos forçados produzidos pela Segunda Guerra Mundial. Sua experiência ultrapassa, assim, os limites da biografia

individual para representar os desafios enfrentados por milhares de refugiados e sobreviventes que buscaram reconstruir suas vidas em diferentes partes do mundo.

Portanto, ao lado da função do xadrez como instrumento de propaganda política observada em Leningrado, emerge a sua dimensão como espaço de memória e resistência. A trajetória de Miguel Najdorf demonstra que o significado histórico do jogo ultrapassa os limites do tabuleiro, permitindo compreender como uma prática cultural pode servir tanto aos projetos de poder quanto aos processos de reconstrução identitária e preservação da memória diante das grandes tragédias do século XX.

3.3 Fischer, Cuba e a Guerra Fria: o xadrez como diplomacia internacional

Durante a Guerra Fria, poucas atividades adquiriram tamanho valor simbólico quanto ao xadrez. O confronto ideológico entre Estados Unidos e União Soviética encontrou no tabuleiro uma forma de expressão relativamente pacífica, porém carregada de significados geopolíticos. Um episódio particularmente revelador ocorreu entre 1965 e 1966, quando Bobby Fischer participou do tradicional Torneio Capablanca In Memoriam, em Cuba — em pleno contexto de embargo econômico norte-americano e crescentes tensões diplomáticas entre Washington e Havana.

As negociações entre Fischer e Fidel Castro — conduzidas por meio de trocas de telegramas — evidenciam como uma competição esportiva poderia adquirir dimensão geopolítica, transformando o tabuleiro em espaço de diálogo entre atores pertencentes a sistemas políticos antagônicos. O xadrez funcionou, nesse momento, como o que Nye (2004) denomina *soft power*: um instrumento de influência cultural capaz de estabelecer pontes em contextos de polarização política.

Para Hall (2016), a cultura é um campo de produção de significados que nunca é neutro — ela expressa relações de poder e disputas por representação. O episódio Fischer-Cuba ilustra precisamente essa dinâmica: ao participar do torneio havanês, o jogador norte-americano não era apenas um competidor esportivo, mas um símbolo cultural que carregava consigo as contradições e as disputas de seu tempo.

O episódio envolvendo Bobby Fischer, Fidel Castro e o Torneio Capablanca de 1965-1966 ilumina uma faceta singular do xadrez durante a Guerra Fria: a do jogo como canal

diplomático não oficial em meio ao mais agudo isolamento político. Enquanto a política convencional se orientava pela lógica do embargo, das retóricas belicosas e da proliferação nuclear, o tabuleiro ofereceu um espaço de exceção no qual um enxadrista norte-americano pôde cruzar a fronteira cubana — ainda que simbolicamente — e competir sob o mesmo teto que seus adversários soviéticos e anfitriões caribenhos. A negociação por telegramas entre Fischer e Castro revela um paradoxo fascinante: o mesmo regime que condenava publicamente o imperialismo estadunidense viu no jovem e errático gênio do xadrez um interlocutor legítimo, enquanto o governo americano, embora desconfortável com a viagem, tolerou a participação de seu mais promissor enxadrista em solo hostil. Sob a perspectiva do *soft power* de Nye (2004), Castro compreendeu que sediar Fischer conferia a Cuba legitimidade cultural e visibilidade internacional, deslocando o foco da disputa militar para a disputa simbólica. Fischer, por sua vez, movido menos por simpatias ideológicas do que por sua obsessão competitiva, tornou-se involuntariamente um agente de ponte entre blocos inconciliáveis. Dessa forma, o xadrez funcionou, naquele contexto, como uma espécie de diplomacia subterrânea — frágil, episódica e dependente de idiossincrasias pessoais, mas suficientemente poderosa para lembrar aos líderes da Guerra Fria que, mesmo nos momentos de máxima tensão, ainda existiam tabuleiros nos quais se podia, provisoriamente, mover peças em vez de exércitos.

Sob uma perspectiva educacional, o episódio evidencia como o xadrez pode ser compreendido para além de sua dimensão lúdica ou competitiva. Sua inserção em contextos de tensão internacional revela o potencial do jogo como objeto de estudo interdisciplinar, capaz de mobilizar reflexões sobre cultura, diplomacia, poder e relações internacionais. Ao analisar acontecimentos como o Torneio Capablanca durante a Guerra Fria, educadores encontram oportunidades para utilizar o xadrez como instrumento de leitura crítica da história, contribuindo para a formação de sujeitos capazes de compreender a complexidade dos processos políticos e culturais que moldam as sociedades contemporâneas.

3.4 Yoko Ono e o White Chess Set (1966): o xadrez como arte e cultura de paz

Enquanto os conflitos da Guerra Fria transformavam o xadrez em símbolo de rivalidade ideológica, a artista japonesa Yoko Ono propôs uma interpretação radicalmente

diferente do jogo. Criada em 1966 e frequentemente exposta sob o título *Play It By Trust*, a obra *White Chess Set* consiste em um tabuleiro e peças inteiramente brancas. Ao eliminar a distinção visual entre os adversários, Ono desconstrói um dos elementos fundamentais do xadrez tradicional: a oposição entre dois lados claramente identificados.

A obra surgiu em um período marcado pela Guerra do Vietnã, pela corrida armamentista e pelas tensões da Guerra Fria. À medida que a partida avança, torna-se cada vez mais difícil identificar quais peças pertencem a cada jogador. A continuidade do jogo passa a depender da memória, da honestidade e da confiança mútua — a competição cede espaço para a cooperação. A proposta de Ono questiona a lógica binária que sustenta muitos conflitos políticos e militares, sugerindo que as divisões entre "nós" e "eles" são, em grande medida, construções sociais arbitrárias.

Enquanto os episódios de Leningrado, Najdorf e Fischer revelaram o xadrez sucessivamente como propaganda, memória e diplomacia, a intervenção artística de Yoko Ono opera uma inflexão radical: o xadrez como antítese da própria lógica de oposição. Ao conceber um tabuleiro e peças inteiramente brancos, Ono não apenas subverte uma regra técnica milenar — a distinção cromática entre adversários — mas desnaturaliza o pressuposto cultural mais arraigado do jogo: a necessidade de identificar claramente o inimigo. Em plena escalada da Guerra do Vietnã e no auge da bipolaridade que dividia o mundo entre blocos inconciliáveis, a artista japonesa propôs um dispositivo lúdico no qual a continuidade da partida depende não da agressividade tática, mas da memória, da confiança e, sobretudo, da disposição ao entendimento mútuo. Sua obra, portanto, desloca o xadrez do campo da competição para o campo da relação ética. Se, no plano geopolítico, a Guerra Fria exigia que cada nação soubesse de que lado estava, o *White Chess Set* demonstra que, quando as fronteiras entre os lados se apagam, o jogo não colapsa — transforma-se. A dificuldade em distinguir as próprias peças das do outro não é um defeito do tabuleiro, mas sua mensagem central: a paz não pressupõe a ausência de conflitos, mas a impossibilidade de reduzir o outro a uma cor inimiga. Nesse sentido, Ono antecipa discussões contemporâneas sobre alteridade e não-violência ativa, convertendo o xadrez em artefato crítico da cultura de guerra. Diferentemente do xadrez humano soviético, que celebrava a organização racional do Estado, ou do xadrez de Fischer, que serviu como vitrine ideológica do confronto Leste-Oeste, o

xadrez todo branco de Yoko Ono recusa jogar o jogo da Guerra Fria — e, ao recusar, ensina que a verdadeira estratégia da paz talvez seja, antes de tudo, esquecer as cores.

O White Chess Set pode ser compreendido como recurso pedagógico para discutir cooperação, resolução de conflitos, diversidade e construção social das identidades, ampliando as possibilidades educativas do xadrez para além da competição esportiva.

3.5 Fischer *versus* Spassky (1972): o tabuleiro como palco da Guerra Fria

Nenhum evento ilustra melhor a relação entre xadrez e política internacional do que o Campeonato Mundial de 1972, disputado entre Bobby Fischer e Boris Spassky, em Reykjavik, Islândia. Desde o final da Segunda Guerra Mundial, os campeões mundiais de xadrez pertenciam à União Soviética, fato amplamente explorado pelo governo como demonstração da superioridade intelectual do socialismo.

A ascensão de Fischer representou uma ameaça direta a essa hegemonia. Sua candidatura ao título mundial foi interpretada pela imprensa ocidental como um desafio ao domínio soviético, transformando o campeonato em símbolo da disputa entre capitalismo e comunismo. Embora disputado sobre um tabuleiro de sessenta e quatro casas, o confronto adquiriu proporções globais: milhões de pessoas acompanharam cada lance, interpretando os movimentos dos jogadores como representações das estratégias políticas das duas superpotências.

Para Bourdieu (2007), o campo esportivo é um espaço no qual se produzem e se reproduzem distinções sociais e culturais. No caso Fischer–Spassky, essas distinções ultrapassavam o plano individual e adquiriam dimensão civilizatória: a vitória de Fischer foi celebrada no Ocidente como conquista ideológica, rompendo décadas de domínio soviético e reafirmando a narrativa da superioridade do sistema capitalista. O episódio demonstra, de forma exemplar, como o jogo pode ser instrumentalizado como campo simbólico de disputa política.

O duelo entre Bobby Fischer e Boris Spassky em Reykjavik, em 1972, representou o ponto culminante de um processo que se desenrolou ao longo de todo o século XX: a transformação do xadrez em linguagem cifrada da geopolítica. Diferentemente do xadrez humano de Leningrado, que serviu à propaganda interna do regime soviético, ou da obra de

Yoko Ono, que subverteu a própria ideia de oposição, o confronto Fischer-Spassky foi um evento midiático global no qual cada jogador carregava sobre os ombros o peso simbólico de seu sistema político. A União Soviética, que por mais de duas décadas fizera do título mundial uma prova incontestada da superioridade do "homem socialista", viu-se diante de um adversário obsessivo, imprevisível e profundamente anticomunista na prática — ainda que movido menos por ideologia do que por uma paranoia competitiva inigualável. Por sua vez, o Ocidente, ávido por uma vitória narrativa em plena guerra do Vietnã e em meio ao desgaste de Watergate, encontrou em Fischer um herói torturado, porém eficaz. Entretanto, mais do que a vitória de um indivíduo sobre outro, o que a história guarda desse campeonato é a constatação de que o tabuleiro pode se tornar, como poucos espaços, um campo de batalha simbólico onde exércitos não se movem, mas ideologias se enfrentam. Sob a perspectiva da história cultural, o Match do Século não demonstrou a superioridade de um sistema sobre o outro — Spassky jogava com elegância soviética, Fischer com pragmatismo americano, e ambos perderam algo para a política que os cercava. O que o episódio revelou, em sua plenitude, foi a capacidade do xadrez de funcionar como um espelho das tensões de seu tempo: quando o mundo estava dividido em dois blocos inconciliáveis, sessenta e quatro casas foram suficientes para que essa divisão se tornasse espetáculo. E, ao tornar-se espetáculo, o xadrez ensinou que, mesmo nos momentos de maior polarização, ainda existem regras, juízes e, principalmente, um adversário cuja humanidade — ainda que indesejada — é inevitável.

O xadrez constitui um artefato cultural multifacetado, capaz de assumir funções de propaganda, memória, diplomacia, resistência, crítica social, produção artística e educação, conforme os contextos históricos nos quais está inserido.

3.6 Karpov versus Kasparov (1984–1985): o fim de uma era

Se Fischer e Spassky simbolizaram o confronto entre Estados Unidos e União Soviética, a rivalidade entre Anatoly Karpov e Garry Kasparov representou as tensões internas do próprio sistema soviético. O confronto ocorreu em um período marcado pelo enfraquecimento político e econômico da URSS, coincidindo com a ascensão de Mikhail Gorbachev e com as políticas de Glasnost e Perestroika.

Karpov era amplamente associado ao establishment soviético — representante da estabilidade e da continuidade do regime. Kasparov, por sua vez, surgia como símbolo de renovação, mudança e contestação. Cada partida parecia reproduzir, no microcosmo do tabuleiro, a disputa entre um modelo político em declínio e uma nova visão de futuro que começava a emergir. A vitória de Kasparov foi interpretada por muitos analistas como prenúncio do colapso da União Soviética.

Se o duelo Fischer-Spassky projetou o xadrez como palco do confronto entre dois mundos antagônicos, a rivalidade entre Karpov e Kasparov transferiu o conflito para dentro de um único sistema — revelando fissuras que a propaganda soviética durante décadas se esforçara para ocultar. Anatoly Karpov, o campeão sereno, metódico e alinhado ao aparelho estatal, encarnava a estabilidade de um regime que parecia eterno; Garry Kasparov, o desafiante jovem, agressivo e progressivamente crítico em relação às estruturas de poder, antecipava a inquietação que logo varreria o Leste Europeu. O maratoniano campeonato de 1984-1985, com seus 48 jogos interrompidos por decisão arbitrária da FIDE, foi mais do que uma disputa técnica: foi uma performance política em dois atos. Karpov jogava como o Partido governava — pelo desgaste, pela segurança, pela acumulação de pequenas vantagens. Kasparov, ao contrário, arriscava, buscava o desequilíbrio, recusava o empate como destino. Sob as luzes de Moscou, enquanto Gorbachev anunciava a Glasnost, os dois enxadristas travavam uma batalha que o próprio regime já não conseguia controlar completamente. A vitória final de Kasparov, em 1985, não derrubou o Muro de Berlim — mas, em retrospectiva, foi um de seus primeiros estilhaços. Como observam historiadores do período, o novo campeão mundial não apenas ocupou um trono que antes pertencia ao sistema; ele demonstrou que a hegemonia soviética, tanto no tabuleiro quanto na política, não era mais incontestável. Dessa forma, o confronto Karpov-Kasparov encerrou uma era ao menos duas vezes: encerrou a supremacia absoluta de um estilo de jogo burocrático e previsível e, simbolicamente, antecipou o fim da própria União Soviética. O tabuleiro, mais uma vez, mostrara-se capaz de narrar, em silêncio, a queda de impérios.

3.7 Deep Blue e a Revolução da Inteligência Artificial (1997): o desafio entre humano e máquina

O confronto entre Garry Kasparov e o supercomputador Deep Blue, realizado em 1997, marcou uma nova etapa na história da humanidade. Pela primeira vez, um campeão mundial foi derrotado por uma máquina em uma disputa oficial — evento que colocou em debate questões fundamentais sobre os limites da inteligência humana e o potencial das máquinas.

Desde meados do século XX, o xadrez vinha sendo utilizado como laboratório experimental para pesquisas em computação e inteligência artificial. A complexidade estratégica do jogo oferecia aos cientistas um ambiente ideal para testar modelos de tomada de decisão e raciocínio lógico. Quando o Deep Blue venceu Kasparov, tornou-se inevitável questionar conceitos tradicionais de criatividade, inteligência e consciência — dimensões que, até então, eram consideradas exclusivamente humanas.

A derrota de Garry Kasparov para o supercomputador Deep Blue, em 1997, não foi apenas um evento esportivo ou tecnológico — representou um marco simbólico nas discussões sobre inteligência artificial. Durante séculos, o xadrez serviu como metáfora máxima da inteligência humana: planejamento, criatividade, intuição, cálculo profundo e capacidade de antecipar movimentos do adversário eram considerados atributos exclusivamente biológicos, frutos de milhões de anos de evolução cognitiva. Em poucas partidas, uma máquina projetada por engenheiros da IBM demonstrou que tais atributos podiam, ao menos em um domínio restrito e formalizável, não apenas ser imitados, mas superados. Diferentemente dos episódios históricos anteriores — nos quais o xadrez refletia tensões políticas, memórias traumáticas ou utopias sociais — o confronto entre Kasparov e Deep Blue inaugurou uma questão radicalmente nova: o que resta de especificamente humano quando uma máquina joga melhor do que nós? A resposta, como os anos seguintes demonstrariam, não foi o fim do xadrez, mas sua transformação. Hoje, os melhores enxadristas do mundo treinam com motores de análise infinitamente mais poderosos que o Deep Blue, e o xadrez humano encontrou um novo sentido não na competição contra as máquinas, mas na exploração da criatividade dentro de um espaço que as máquinas iluminam, mas não esgotam. Sob a perspectiva educacional, esse episódio impõe uma lição fundamental para o século XXI: a inteligência artificial não substitui o pensamento humano — redefine suas perguntas. Assim como o xadrez ensina estratégia, Deep Blue ensinou humildade: há problemas que a máquina resolve melhor, e há perguntas — sobre significado, ética, beleza

e memória — que continuarão exigindo um coração humano para serem feitas. Nesse sentido, o capítulo de 1997 não encerrou a história do xadrez; abriu um novo tabuleiro, onde humanos e máquinas aprendem, juntos, a mover peças que ainda não sabemos nomear

3.8 Messi e Cristiano Ronaldo (2022): o xadrez como linguagem da cultura midiática global

No século XXI, o xadrez continuou ampliando sua presença para além dos ambientes esportivos e intelectuais, tornando-se uma poderosa ferramenta de representação simbólica na mídia e na cultura visual. Em novembro de 2022, a marca Louis Vuitton divulgou uma fotografia de Lionel Messi e Cristiano Ronaldo disputando uma partida de xadrez (Figura 1), produzida pela fotógrafa Annie Leibovitz. A imagem rapidamente tornou-se um fenômeno global, alcançando centenas de milhões de visualizações nas redes sociais.

A escolha do xadrez não foi aleatória. Historicamente associado à inteligência, à estratégia e à tomada de decisões, o jogo oferece uma metáfora adequada para representar a trajetória de dois atletas que construíram suas carreiras por meio de escolhas estratégicas, adaptações constantes e busca permanente pela excelência. A fotografia estabelece uma analogia entre o tabuleiro e o cenário esportivo internacional, transformando Messi e Ronaldo em personagens de uma narrativa global sobre competição, superação e legado.

Sob a perspectiva de Hall (2016), a imagem opera como um sistema de representação que condensa significados culturais complexos: ao posicionar os dois atletas diante de um tabuleiro de xadrez, a fotografia sugere que sua rivalidade transcende o esporte e se situa no plano da disputa intelectual e estratégica. A oposição frequentemente atribuída aos dois jogadores — Messi como símbolo de talento natural e criatividade; Ronaldo como ícone de disciplina e esforço contínuo — remete a um dos debates mais recorrentes da educação contemporânea: a relação entre talento e dedicação no processo de desenvolvimento humano.

A fotografia de Annie Leibovitz para a Louis Vuitton, em 2022, consagrou um movimento que os capítulos anteriores deste artigo apenas sugeriam: o xadrez deixou de ser apenas um jogo praticado para se tornar um símbolo universalmente reconhecido — uma linguagem visual capaz de narrar rivalidades, consagrar legados e condensar debates filosóficos em um único quadro. Diferentemente dos episódios da Guerra Fria, nos quais o tabuleiro servia a confrontos ideológicos explícitos, ou do xadrez humano de Leningrado,

que funcionava como propaganda estatal, a imagem de Messi e Ronaldo diante das peças brancas e pretas opera em um registro distinto: o da cultura midiática globalizada, instantânea e altamente mercadológica. Aqui, o xadrez não precisa ser jogado de fato — basta ser evocado. Sua presença na fotografia carrega significados que dispensam explicações: estratégia, inteligência, paciência, dualidade, oposição controlada, respeito entre rivais. Sob a lente de Hall (2016), a imagem torna-se um sistema de representação que naturaliza a ideia de que grandes rivalidades esportivas são, no fundo, partidas de xadrez jogadas com corpos e bolas. Mais do que isso, a fotografia ecoa um dos debates mais perenes da educação contemporânea — a tensão entre talento inato (Messi) e esforço disciplinado (Ronaldo) — e os resolve no silêncio elegante de um tabuleiro imóvel. Para o educador, essa apropriação do xadrez pela mídia oferece uma dupla lição: por um lado, demonstra o poder do jogo como metáfora transversal, capaz de dialogar com diferentes áreas do conhecimento; por outro, alerta para os riscos de uma espetacularização que esvazia o xadrez de sua complexidade processual em favor de uma imagem estática e consumível. A fotografia de Messi e Ronaldo não é uma partida — é o anúncio de que, no século XXI, o xadrez conquistou um espaço que nem mesmo os campeonatos mundiais haviam garantido: o imaginário coletivo planetário. Cabe à educação, então, ensinar que, antes de ser propaganda, arte, diplomacia ou meme, o xadrez é, acima de tudo, um convite ao pensamento — e esse convite, diferentemente da fotografia, exige tempo, silêncio e movimento.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como objetivo analisar a trajetória histórica e simbólica do xadrez nos séculos XX e XXI e explorar as potencialidades pedagógicas que emergem da compreensão do jogo como patrimônio cultural imaterial historicamente situado. Os episódios investigados permitiram constatar que o xadrez ocupou posições distintas e complementares ao longo da história contemporânea: foi utilizado como ferramenta de propaganda política e afirmação ideológica; tornou-se testemunha de tragédias humanas e espaço de resistência cultural; atuou como instrumento diplomático, objeto artístico, símbolo de cultura de paz e laboratório para o desenvolvimento da inteligência artificial.

Os resultados obtidos corroboram a hipótese orientadora da investigação de que o xadrez constitui uma linguagem cultural polissêmica, historicamente ressignificada por diferentes atores sociais, capaz de representar processos históricos amplos e complexos, e essa dimensão histórico-cultural oferece fundamentos consistentes para abordagens pedagógicas que transcendem o desenvolvimento cognitivo. Ao ser compreendido como patrimônio cultural imaterial, o jogo insere-se naturalmente em propostas de Educação Patrimonial, Educação Integral, Cultura de Paz e Pensamento Computacional, favorecendo práticas interdisciplinares e contextualizadas.

Uma das principais contribuições desta pesquisa consiste justamente na articulação entre referenciais provenientes da História Cultural, da Sociologia da Cultura e da Educação, permitindo compreender o xadrez simultaneamente como prática cultural, linguagem simbólica e recurso pedagógico. Além disso, a pesquisa reforça as contribuições de Huizinga (2019) ao evidenciar que os jogos desempenham papel fundamental na constituição da cultura e dialoga de forma produtiva com Bourdieu (2007), Hall (2016), Le Goff (2013) e autores do campo educacional brasileiro, demonstrando que a articulação entre esses referenciais permite uma leitura mais densa e pedagogicamente operacional da história do xadrez.

Cabe destacar algumas limitações do presente estudo. A pesquisa bibliográfica e documental, embora adequada para os objetivos propostos, não permite avaliar empiricamente os efeitos de propostas pedagógicas baseadas nessa perspectiva. Pesquisas futuras poderiam investigar, por meio de metodologias qualitativas e quantitativas, de que modo o ensino histórico-cultural do xadrez impacta o engajamento dos estudantes, o desenvolvimento de competências cidadãs e a aprendizagem interdisciplinar em contextos escolares concretos, reforçando um contexto interdisciplinar do que Silva *et al* (2020) explicitam acerca de materiais diversificados e jogos na aprendizagem.

Conclui-se, portanto, que a história do xadrez não se limita à história de campeões, torneios ou movimentos sobre o tabuleiro. Trata-se da história de uma linguagem cultural que acompanhou a humanidade em alguns de seus momentos mais decisivos, refletindo disputas de poder, processos de transformação social, avanços científicos e reflexões sobre a condição humana. Compreender essa trajetória e utilizá-la como fundamento para práticas

pedagógicas intencionais representa uma contribuição que o campo educacional tem condições — e responsabilidade — de explorar com maior profundidade.

Figura 1 – Lionel Messi e Cristiano Ronaldo jogando xadrez



Fonte: <https://www.instagram.com/p/CIHTdZhMkjW/>. Acesso em: 21 jun. 2026.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel González. *Currículo, território em disputa*. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 10 abr. 2025.

COSTA, Michel; SILVA, Juliana Lins, SILVA, Aparecido Fernando da; TAVARES, Elisabeth dos Santos. Práticas Pedagógicas com uso de materiais manipuláveis: possibilidades nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental sob a ótica da BNCC. **Revista Agora**. Disponível em: <https://periodicosunimes.unimesvirtual.com.br/index.php/formacao/article/view/958> Acesso em: 20 abr. 2026.

FERREIRA, Luiz Antonio; TORRES, Waldir. *Xadrez na escola: uma abordagem didática para professores*. 2. ed. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010.

FLORÊNCIO, Sônia Regina Rampim et al. *Educação patrimonial: histórico, conceitos e processos*. Brasília: IPHAN, 2014.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 69. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2019.

GADOTTI, Moacir. *Educação integral no Brasil: inovações em processo*. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2009.

HALL, Stuart. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Apicuri; PUC-Rio, 2016.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

JARES, Xesús R. *Educação para a paz: sua teoria e sua prática*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LE GOFF, Jacques. *História e memória*. 7. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

LIPTRAP, James M. Chess and standard test scores. *Chess Life*, New York, p. 41-43, mar. 1998.

MURRAY, Harold James Ruthven. *A history of chess*. Oxford: Clarendon Press, 1913.

NYE, Joseph S. *Soft power: the means to success in world politics*. New York: Public Affairs, 2004.

SAVIANI, Dermeval. *Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações*. 11. ed. Campinas: Autores Associados, 2011.

TOLENTINO, Átila Bezerra (org.). *Educação patrimonial: educação, memórias e identidades*. João Pessoa: IPHAN, 2018.

UNESCO. *Convenção para a Salvaguarda do Patrimônio Cultural Imaterial*. Paris:

UNESCO, 2003. Disponível em:

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000132540_por. Acesso em: 10 abr. 2025.

UNESCO. *Manifesto 2000 por uma cultura de paz e não-violência*. Paris: UNESCO, 1999.

Disponível em: <https://www.unesco.org>. Acesso em: 10 abr. 2025.

WING, Jeannette M. Computational thinking. *Communications of the ACM*, New York, v. 49, n. 3, p. 33-35, mar. 2006.