

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
CURSO DE JORNALISMO

Giuliano Guimarães Formoso

**XEQUE-MATE: JOGADORES PROFISSIONAIS DE XADREZ NO
BRASIL**

SÃO PAULO - SP

2023

Memorial Acadêmico referente ao processo de elaboração e produção do podcast **“Xeque-Mate: Jogadores profissionais de xadrez no Brasil”**, apresentado ao Curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo, sob orientação do professor Diogo de Hollanda Cavalcanti

O xadrez, como o amor, como a música, tem o dom de fazer as pessoas felizes

(Siegbert Tarrasch)

OBJETIVO

O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é, antes de mais nada, suprir o vazio que ainda acomete o jornalismo e comunicação em relação ao xadrez. Pesquisando referências antes de iniciar a produção, me deparei com pouco ou quase nenhum material que abordasse o xadrez brasileiro e suas nuances, sendo que é um esporte que vem comprovadamente se desenvolvendo tanto no Brasil como no mundo. A maioria dos trabalhos pertencia a estudantes de graduação em Educação Física ou em Matemática/Estatística.

Através de entrevistas com jogadores brasileiros profissionais de elite, o podcast busca elucidar o panorama do xadrez nacional e expor a rotina dos atletas, abordando seus treinamentos, atividades paralelas e obstáculos enfrentados ao longo de suas trajetórias dentro e fora do cenário competitivo.

JUSTIFICATIVA

O tema foi escolhido por conta do meu interesse crescente sobre xadrez desde a pandemia. Aprendi as regras enquanto criança com meu pai, mas só fui aprender de fato a jogar em meio às muitas horas em casa durante o lockdown em 2020. E a atividade se tornou um hobby que prevaleceu em minha vida. Outra motivação é a limitada bibliografia sobre o tema, citada anteriormente.

Há que se ressaltar que a escolha não se deu de forma rápida, uma vez que o tema precisou ser alterado diversas vezes desde o início do processo. Ao longo de todos os anos da graduação, eu naturalmente achei meios de colocar o futebol como tema central das minhas produções sempre que possível. Mudar esse hábito justamente para o TCC foi, ao mesmo tempo, desafiador e satisfatório.

Em meio às dificuldades iniciais ainda durante a pandemia e aos percalços normais do início do que hoje é uma agitada vida profissional, pensei também na disponibilidade dos grandes nomes do xadrez nacional. Não tive problemas para entrar em contato e entrevistar quatro dos maiores jogadores brasileiros, o que seria impensável caso o tema fosse futebol ou outro esporte mais popular. Comparando justamente com o futebol, seria como entrevistar Ronaldo, Neymar, Marta e Debinha.

O formato podcast foi escolhido por conta da praticidade em termos de edição e gravação do conteúdo e por permitir uma aproximação maior dos entrevistados com os ouvintes em comparação com os leitores no caso de um livro-reportagem.

METODOLOGIA

Aproveitei meu conhecimento prévio sobre o assunto e realizei uma vasta pesquisa para definir os melhores nomes que eu gostaria de entrevistar em ordem de prioridade. Elaborei roteiros para cada episódio, levando em consideração linhas temporais sobre as carreiras e trajetórias de cada entrevistado. As perguntas foram formuladas de modo que o entrevistado falasse tanto sobre temas mais abrangentes do xadrez como sobre questões mais individuais. Quando necessário, fiz locuções para explicar algo aprofundado para o público mais leigo, da mesma forma que evitei utilizar siglas ou termos típicos de enxadristas, visando manter o conteúdo mais acessível.

O material em áudio propõe uma reflexão a partir da conversa com os convidados e expõe, de forma prática, o conhecimento dos entrevistados. Por fim, a edição é feita com o intuito de tornar o conteúdo adquirido mais fácil de ser assimilado, no esquema de conversa entre o aluno e o convidado.

ENTREVISTADOS

- Rafael Duailibe Leitão, nascido em São Luís (MA) em 1979. É o maior campeão brasileiro de xadrez em todos os tempos, com sete títulos (1996, 1997, 1998, 2004, 2011, 2013 e 2014), ao lado de outros três enxadristas. Ele é o único brasileiro a ser campeão mundial de xadrez, feito que conseguiu em duas oportunidades, sendo a primeira na categoria sub-12 em 1991, na Polônia, e a segunda na categoria sub-18 em 1996, na Espanha. Tornou-se Mestre Internacional aos 15 anos, em 1995, e Grande Mestre em 1998 aos 18 anos, sendo o brasileiro mais jovem a alcançar o mais alto título do esporte. Conquistou oito vezes o título pan-americano. Seu currículo conta também com oito participações em Copas do Mundo e nove Olimpíadas de Xadrez representando o Brasil: 1996, em Yerevan (Armênia); 2000, em Istambul (Turquia); 2002, em Bled (Eslovênia); 2006, em Turim (Itália); 2010, em Khanty-Mansiysk (Rússia); 2012, em Istambul; 2014, em Oslo (Noruega); 2016, em Baku (Azerbaijão) e 2018, em Batumi (Geórgia). Em Turim, conseguiu uma medalha de prata individual. Leitão possui um canal no YouTube com mais de 65 mil inscritos.
- Krikor Sevag Mekhitarian, nascido em São Paulo (SP) em 1986. Ele é bicampeão brasileiro de xadrez (2012 e 2015), já representou o país em cinco Olimpíadas: 2010, em Khanty-Mansiysk (Rússia); 2012, em Istambul; 2014, em Oslo (Noruega); 2018, em Batumi (Geórgia) e 2022, em Chennai (Índia). Participou também de duas Copas do Mundo: 2019 e 2021 - ambas realizadas na Rússia. Tornou-se Mestre Internacional em 2006 e Grande Mestre em 2010, aos 24 anos. Krikor se notabiliza também por ser um dos maiores produtores de conteúdo sobre xadrez no Brasil. Seus canais possuem mais de 200 mil inscritos no Youtube e mais de 120 mil seguidores na Twitch. Além dos tabuleiros, o enxadrista é diretor de conteúdo em língua portuguesa do chess.com. Ao assinar com a Furia, uma das maiores equipes brasileiras de esportes eletrônicos, em 2020, ele se tornou o terceiro enxadrista do mundo, sendo o

primeiro brasileiro, a se tornar membro de um time de e-sports, atrás somente do estadunidense Hikaru Nakamura e da chinesa Qiyu Zhou.

- Vanessa Feliciano Ebert, nascida em Rio do Sul (SC) em 1990. Ela é tetracampeã brasileira adulta, vice-campeã pan-americana e 13 vezes campeã estadual, incluindo um título conquistado na categoria absoluto, ou seja, disputando também contra os homens. Vanessa representou o Brasil em três Olimpíadas de Xadrez: 2008, em Dresden (Alemanha), 2012, em Khanty-Mansisky (Rússia) e 2012, em Istambul (Turquia). Ela se tornou Mestre Internacional Feminino em 2013 e possui duas normas de Grande Mestre Feminino - ambas conquistadas por seu desempenho nas Olimpíadas de 2008. Uma terceira norma a tornaria a primeira WGM do Brasil. No entanto, mesmo sendo um dos principais nomes do xadrez feminino brasileiro, a enxadrista se afastou do cenário competitivo profissional para se dedicar à maternidade e à carreira como advogada.
- Kathiê Goulart Librelato, nascida em Içara (SC) em 1998. Ela conquistou o título de Mestre Internacional Feminino ao ser campeã sul-americana sub-20, em 2018, no Paraguai. No mesmo ano, acabou o pan-americano da categoria com a medalha de prata em Guayaquil, no Equador, e foi vice-campeã mundial universitária, em torneio disputado em Aracaju. Ela foi campeã catarinense na categoria feminina adulta e vice-campeã brasileira feminina em 2019. Kathiê já representou o Brasil em uma Copa do Mundo (em 2023, no Azerbaijão) e em três Olimpíadas de Xadrez: 2016, em Baku (Azerbaijão), 2018, em Batumi (Geórgia) e 2022, em Chennai (Índia). A enxadrista possui duas normas de Grande Mestre Feminino: a primeira por seu desempenho no sul-americano sub-20, quando também conquistou o título de WMI, e a segunda graças ao segundo lugar em um torneio internacional disputado na República Tcheca em 2022. Dessa forma, ela é a enxadrista brasileira que está mais próxima de se tornar a primeira WGM da história do país.

DESAFIOS

Acredito que minha jornada com o TCC seja única ou, no mínimo, extremamente atípica. O trabalho era para ter sido feito em 2020 e, bem ou mal, assim foi iniciado, ainda com aulas presenciais até março. Cheguei a desenvolver um pequeno projeto cujo tema nem me lembro mais, pois tudo foi por água abaixo com a pandemia. Lembro que o tema escolhido demandava entrevistas presenciais na rua e, em meio às adversidades da implementação do ensino à distância aliadas aos desafios da vida profissional, completei o primeiro semestre, mas abri mão de entregar e apresentar o trabalho naquele ano. Vi a maioria dos meus amigos se formando e deixando a universidade para trás.

Em 2021, ainda sem aulas presenciais, dediquei o ano acadêmico à reposição de aulas e disciplinas que havia perdido por conta do intercâmbio realizado em 2019. Cheguei a pensar em novos temas, mas não tive tempo ou saúde mental para desenvolver algo mais concreto.

Pressionado para me formar, contei com a ajuda do professor Diogo e recorri a um tema que eu considerava exequível no pouco tempo que tinha à disposição. Mesmo assim, os desafios não foram poucos. Como tudo na vida, a prática não seguiu o planejado.

Por conta de problemas de agenda - mais meus do que dos entrevistados - as condições para as gravações das entrevistas nem sempre foram as ideais. Tive que regravar diversas partes das perguntas posteriormente por problemas de conexão e de captação de áudio, por exemplo. Tal problema fez com que o plano inicial de cinco episódios fosse reduzido para quatro, uma vez que o conteúdo das respostas do IM Nathan Filgueiras fora severamente prejudicado. Por sorte, era o entrevistado que não estava entre os que eu mais priorizei no planejamento do trabalho e acabou não prejudicando o resultado final.

As horas de edição para a transformação de longas entrevistas brutas em um podcast foram incontáveis, cansativas e solitárias, sempre substituindo preciosas horas de sono ao longo das madrugadas produtivas. Filtrei o conteúdo, inseri locuções, escolhi uma trilha de fundo e equalizei os níveis de áudio. Tudo feito no Adobe Premiere por conta da familiaridade com o software, utilizado amplamente ao longo da graduação para trabalhos tanto de videojornalismo como radiojornalismo.

Outra grande dificuldade foi a necessidade de espaçar bastante os períodos nos quais eu poderia focar no desenvolvimento do trabalho, sobretudo por questões profissionais em mais de um emprego. Quando parecia que a coisa estava fluindo melhor, precisava me ausentar por semanas e perdia completamente o ritmo. A demora na realização e na conclusão do trabalho foi criando uma ansiedade que eu nem sabia que tinha dentro de mim.

Tenho ciência que não foi o melhor trabalho que eu poderia realizar, mas, dentro das circunstâncias, estou orgulhoso e satisfeito com o resultado. Além disso, poder contribuir para a bibliografia sobre o tema é um grande prazer. Ter conhecido melhor e conversado com grandes ídolos do xadrez nacional foi uma experiência única e engrandecedora.

BREVE HISTÓRIA DO XADREZ

Para fins de contextualização e para que possamos elaborar o panorama do xadrez nacional, tracemos uma breve linha do tempo internacional desde a origem do jogo.

Segundo os autores britânicos David Hooper e Kenneth Whyld (1992), duas das maiores referências em pesquisa histórica sobre xadrez no mundo, registros literários e análises etimológicas indicam que o jogo teve origem na Índia por volta do século VI.

Depois, foi disseminado pelo continente asiático até chegar à Pérsia, sob domínio árabe, em meados do século VII. Através de rotas de comércio, foi levado à Rússia e não demorou para que se tornasse conhecido na Europa, como aponta a historiadora estadunidense Marilyn Yalom (2004).

Ao final do século XV, Hooper (1992) relata que ocorreram diversas mudanças nas regras, resultando na transição do xadrez árabe para o xadrez moderno ocidental, como o conhecemos hoje. Resumidamente, algumas peças substituídas, deixando o jogo mais dinâmico. Ainda conforme o historiador britânico, os primeiros livros sobre o xadrez moderno, contemplando as novas alterações, foram escritos por autores espanhóis e portugueses.

Como escreveu Harry Golombek (1977), autor que foi também tricampeão britânico de xadrez, o primeiro torneio internacional aconteceu em Londres no ano de 1851, desencadeando a disputa de competições similares em diversas grandes cidades da Europa. Nesse contexto, em 1886, o austríaco Wilhelm Steinitz foi coroado o primeiro campeão mundial. Desde então, apenas outros 16 jogadores detiveram o título mundial de forma oficial até 2023.

Em 1924, foi fundada em Paris a Fédération Internationale des Échecs (Federação Internacional de Xadrez ou FIDE) com o objetivo de atuar como entidade reguladora do esporte no planeta, tal como a FIFA para o futebol. Três anos depois, em Londres, a organização promoveu a primeira Olimpíada de Xadrez, evento que é considerado pelos atletas um dos principais torneios do calendário internacional até hoje, ao lado da Copa do Mundo. Atualmente, 190 federações nacionais estão filiadas à FIDE, que, em

1999, foi reconhecida pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como uma federação esportiva internacional, fazendo com que o xadrez fosse considerado, oficialmente, um esporte no mundo todo.

O jornalista britânico Daniel Johnson (2008) destaca o incentivo governamental da União Soviética para o ensino e prática do xadrez após a Revolução Russa. A política fez com que os russos dominassem o esporte ao longo de todo o século XX - oito dos nove campeões mundiais no período entre o fim da Segunda Guerra Mundial até o ano 2000 eram de origem soviética.

O xadrez foi amplamente influenciado pelos avanços tecnológicos decorrentes do pós-guerra. Em 1957, a empresa estadunidense IBM criou o primeiro computador capaz de jogar uma partida completa. De acordo com Bill Wall (2012), autor de mais de 50 livros sobre xadrez nos Estados Unidos, o equipamento demorava cerca de oito minutos para realizar uma única jogada no tabuleiro.

Campeão mundial de 1985 a 2000, o soviético Garry Kasparov foi o primeiro grande jogador a usar computadores - popularmente chamados de 'engines' - para preparação e estudo. No final do século XX, sob o debate da superioridade do ser humano contra as máquinas, Kasparov derrotou os computadores mais fortes em várias partidas amplamente divulgadas pela mídia especializada. No entanto, o campeão mundial foi superado pelo engine Deep Blue, da IBM, em 1997. O alemão Frederic Friedel, então editor da maior revista sobre xadrez de computadores no mundo, considerou o duelo o maior evento da história do esporte.

Os engines seguiram sendo aprimorados desde os anos 2000, acabando com qualquer debate quanto à superioridade dos computadores sobre os humanos no xadrez.

Atualmente, todos os principais nomes do esporte no mundo fazem uso das ferramentas para análise, pesquisa e estudo do jogo, conforme publicado pelo pesquisador e enxadrista argentino Guillermo Campitelli (2013).

Em 2007, foi lançado o chess.com - a maior plataforma de xadrez online do mundo. De acordo com dados do próprio site, o chess.com atingiu a marca de um milhão de

membros em 2010 e chegou a dez milhões em 2014. Impulsionado pelos lockdowns mundo afora durante a pandemia, pelo seriado 'O Gambito da Rainha', da Netflix, e pela popularização da criação de conteúdo online sobre xadrez, a plataforma comemorou a marca de cem milhões de membros ao redor do mundo em dezembro de 2022. O jornal britânico The Guardian chamou o fenômeno de 'Chess Boom'.

Nesse contexto, o xadrez passou a ser visto como um e-sport (esporte eletrônico). O jornalista estadunidense Nick Statt relatou, em 2020, a contratação de Hikaru Nakamura, um dos maiores enxadristas do mundo e o maior criador de conteúdo sobre xadrez na plataforma Twitch, por uma equipe de e-sports.

BRASIL

Como relata o carioca Herculano Gomes Mathias em seu artigo "Machado de Assis e o jogo de xadrez", publicado nos Anais do Museu Histórico Nacional, volume 13, 1952-1964, o xadrez chegou ao Brasil com a vinda da família real portuguesa à colônia.

No Império, ao longo do século XIX, o jogo começou a se estruturar e a ganhar adeptos. O músico e compositor luso-brasileiro Artur Napoleão é considerado o grande pioneiro e divulgador do esporte no país, escrevendo livros e publicando diversos materiais sobre o tema.

Mathias coloca Machado de Assis como um dos alunos de Napoleão e como um apaixonado por xadrez. O renomado escritor carioca foi o primeiro cidadão brasileiro a compor um problema de xadrez. O fato ocorreu na revista Ilustração Brasileira em 1877. Em 1880, Machado de Assis participou do primeiro torneio realizado no Brasil, que também contou com a presença de Napoleão ao lado de demais enxadristas brasileiros precursores de destaque.

Em 1924, foi fundada a Confederação Brasileira de Xadrez (CBX), filiada à FIDE, sob o nome de Federação Brasileira de Xadrez. Atualmente, a organização é sediada em Santa Maria de Jetibá, no Espírito Santo. Três anos depois, a federação promoveu o primeiro campeonato brasileiro absoluto (sem distinção de gênero), que ocorre

anualmente desde 1927, com exceção feita ao ano de 1941. A categoria feminina, por sua vez, passou a ser disputada a partir de 1957.

Segundo o Grande Mestre Rafael Leitão, um dos entrevistados deste trabalho, o xadrez começou a se popularizar verdadeiramente no Brasil apenas a partir da década de 1920. A primeira geração de destaque, após os já citados pioneiros, foi responsável pela primeira participação oficial do Brasil em uma edição das Olimpíadas de Xadrez, em Buenos Aires, em 1939. Nomes como Souza Mendes, Walter Cruz e Octavio Trompowsky dominaram as primeiras décadas do xadrez nacional.

O mineiro Eugênio German se tornou o primeiro enxadrista brasileiro a conquistar o título de Mestre Internacional (MI), feito que alcançou aos 22 anos, em 1952, por conta de seu desempenho nas Olimpíadas de Xadrez em Helsinki, na Finlândia. Cabe a ressalva de que, na época, o título de MI era recém-criado pela FIDE e possuía requisitos mais rigorosos dos que os adotados atualmente. As titulações e suas nuances serão abordadas na etapa seguinte deste trabalho.

Em 1969, a baiana Ruth Cardoso tinha 35 anos quando se tornou a primeira mulher brasileira a conquistar o título de Mestre Internacional Feminino. Três anos mais tarde, o gaúcho Henrique Mecking, o Mequinho, tinha 19 anos quando se tornou o primeiro brasileiro a alcançar o título de Grande Mestre.

Mequinho é tido, de forma unânime, como o maior enxadrista brasileiro em todos os tempos. O gaúcho foi campeão brasileiro absoluto com apenas 13 anos de idade e chegou a figurar na terceira posição do ranking mundial da FIDE em 1978. Seus títulos nos torneios interzonais de 1973 e 1976 são os maiores feitos do xadrez profissional do país. Tais resultados classificaram Mequinho para o Torneio de Candidatos em duas oportunidades, colocando-o frente a frente com os melhores enxadristas do planeta pela chance de disputar o título mundial. No entanto, em pleno auge, problemas de saúde afastaram o gaúcho do xadrez profissional.

Sem Mequinho, o cenário nacional foi dominado pelo paranaense Jaime Sunye Neto. Entre sete títulos brasileiros e resultados expressivos contra estrelas internacionais, o

maior feito da carreira de Sunye é a única medalha de ouro individual do Brasil na história das Olimpíadas de Xadrez na categoria absoluto. A conquista foi alcançada em Manila, nas Filipinas, em 1992.

Na década de 1990, o protagonismo do xadrez brasileiro foi dividido pelo maranhense Rafael Leitão e pelo gaúcho Giovanni Vescovi. Juntos, conquistaram 14 títulos nacionais e se tornaram os maiores campeões brasileiros ao lado dos já citados Souza Mendes e Sunye Neto. Leitão é o único enxadrista do país a ser campeão mundial, feito que alcançou em duas oportunidades: em 1991, na categoria sub-12, e em 1996, na categoria sub-18. Em 1998, ele superou o feito de Mequinho e se tornou o Grande Mestre mais jovem do Brasil, aos 18 anos.

Entre 2007 e 2022, o Brasil teve a homologação de nove novos Grandes Mestres, aumentando o número para 15 no total. Até a publicação deste trabalho, nenhuma enxadrista brasileira conquistou o título de Grande Mestre Feminino. Juliana Terao, Vanessa Feliciano (entrevistada por este podcast), Kathiê Librelato (também parte deste trabalho) e Julia Alboredo são as Mestres Internacionais Femininas mais próximas do feito histórico.

BASES CONCEITUAIS

O xadrez é jogado por dois jogadores num tabuleiro de 64 casas, com oito fileiras e oito colunas. Cada jogador tem inicialmente 16 peças de seis tipos, cada qual com movimentos e possibilidades de captura próprias. Trata-se, portanto, de um jogo de possibilidades virtualmente inesgotáveis desde as primeiras jogadas. Para se ter uma ideia, após apenas três movimentos de cada jogador, existem 121 milhões de posições possíveis diferentes a serem atingidas no tabuleiro. Cada partida pode atingir eventualmente sua própria posição inédita.

Com a popularização do esporte e a realização de torneios cada vez maiores ao longo dos anos, surgiu a necessidade de diferenciar os principais jogadores dos demais. O título de Grande Mestre (GM, na sigla oficial) foi instituído pela FIDE em 1950. É o título mais alto que um enxadrista pode obter e, uma vez conquistado, é vitalício. A honraria pode ser revogada posteriormente apenas em caso de trapaça comprovada. Entre jogadores, os títulos são utilizados como axiônimos, tomando como exemplo 'Sir', no Reino Unido, ou 'Doutor', no caso de quem concluiu um doutorado no Brasil. Portanto, o Grande Mestre Rafael Leitão, por exemplo, é tratado como GM Rafael Leitão.

Na mesma época, foram criados também os títulos de Mestre Internacional (IM) e Mestre Feminino (WM, mais tarde tratado como Mestre Internacional Feminino - WIM). O título de Grande Mestre Feminino (WGM) surgiu anos mais tarde, em 1976. Enquanto os títulos de WIM e WGM são exclusivamente obtidos por mulheres, os demais títulos são considerados absolutos, ou seja, não possuem distinção de gênero. Os títulos femininos, no entanto, possuem requisitos menos rigorosos.

Mas como se tornar um Grande Mestre e o quão difícil é alcançar esse título? Os títulos eram inicialmente concedidos por votação do Congresso da FIDE, mas requisitos mais formais e menos subjetivos foram logo implementados, como apontam Hooper e Whyld (1992). Atualmente, para se tornar um GM, o enxadrista precisa alcançar três desempenhos (chamados de normas) de nível de Grande Mestre, juntamente com um rating (pontuação) FIDE de 2500 ou mais, em torneios enfrentando oponentes também

titulados, sob diversas condições objetivas. Em suma, para se tornar um Grande Mestre, é necessário competir e obter bons resultados consistentemente contra outros Grandes Mestres de diferentes países. Os demais títulos inferiores possuem requisitos similares, mas naturalmente menos rigorosos.

O rating FIDE, por sua vez, é calculado através do sistema Elo, inventado pelo professor de física húngaro-americano Arpad Elo, e adotado pela FIDE em 1970, conforme relatado pelo próprio Elo (1986). O sistema consiste em um método matemático utilizado para calcular os níveis relativos de habilidade de jogadores de xadrez, mas também é utilizado em diversos esportes, como futebol, basquete, beisebol, sinuca e esportes eletrônicos.

O rating é representado por um número de pontos que traduzem, em tese, o nível do enxadrista, variando de 100 a um potencial infinito. O maior rating registrado na história pertence ao norueguês ex-campeão mundial Magnus Carlsen, que chegou a 2882 pontos em 2014. Os supercomputadores mais potentes têm um Elo estimado acima de 3500. Após cada partida calculada, o vencedor ganha pontos do perdedor, tornando o sistema autoajustável. Ou seja, ao derrotar um enxadrista de rating superior, o jogador ganha mais pontos do que perderia caso fosse derrotado e vice-versa.

Resumidamente, a diferença nos ratings entre os jogadores serve como uma previsão do resultado de uma partida. Por exemplo, um jogador cuja classificação é 100 pontos Elo maior que a do oponente possui 64% de chances de vitória (é esperado que vença cinco jogos em oito).

De acordo com dados da FIDE de 2022, existem cerca de 1900 Grandes Mestres no mundo, sendo 15 brasileiros - dois foram entrevistados na produção deste trabalho.

No caso das mulheres, existem aproximadamente 900 Mestres Internacionais Femininos ao redor do planeta, sendo 12 brasileiras - duas foram entrevistadas neste podcast.

Os Grandes Mestres e Mestres Internacionais são considerados jogadores profissionais de xadrez, uma vez que a atividade requer dedicação integral, incluindo horas de treino, preparação física e psicológica e deslocamentos tanto extensos como custosos para torneios internacionais presenciais. No entanto, o baixo investimento tanto da iniciativa pública como da iniciativa privada ainda impede que mesmo os jogadores do mais alto nível consigam viver apenas da prática do esporte no Brasil, tendo que desempenhar ocupações secundárias como complemento de renda. Tais atividades podem ser relacionadas ao xadrez, como aulas ou criação de conteúdo online, mas representam obstáculos na evolução técnica de cada enxadrista.

O fato de o xadrez ser reconhecido formalmente pelo Comitê Olímpico Internacional (COI) como um esporte desde 1999 permite que o governo realize investimentos na modalidade por meio do Ministério do Esporte. Em 2017, a Comissão do Esporte da Câmara dos Deputados aprovou o Projeto de Lei 5840/16, que reconhece o xadrez como esporte da mente, de modo a inserir o jogo no Calendário Esportivo Nacional do Ministério dos Esportes.

Em 2019, o então ministro da Cidadania, Osmar Terra, prometeu colocar o xadrez como prioridade de investimento esportivo para o governo federal. Durante o mandato de Jair Bolsonaro, o Ministério da Cidadania nasceu da fusão de três antigos ministérios: Cultura, Desenvolvimento Social e Esporte.

- O xadrez vai entrar para a prioridade dos esportes brasileiros. Vai ter aporte de recursos públicos. É um esporte que desenvolve habilidades matemáticas, aprimora o raciocínio lógico, auxilia a pessoa a prever acontecimentos e a ter soluções para problemas. É completo nesse aspecto, porque também ajuda na formação de disciplina, na focalização. Eu estranhava muito o fato do xadrez não ter patrocínio, uma empresa estatal ajudando, já que é tão importante, tão transformador. O xadrez é uma arte maravilhosa, vamos iniciar uma nova era do esporte com o xadrez e os esportes

da mente sendo privilegiados, priorizados, dentro das propostas de políticas públicas - afirmou o político, na época.

Ao final de 2021, o Senado Federal aprovou o projeto de lei PL 2993/2021, de autoria da senadora Nilda Gondim (MDB-PB), que determina o incentivo à prática de xadrez por parte de escolas públicas e privadas nos ensinos fundamental e médio. A política justificou seu projeto sob o argumento de que o exercício mental propiciado pelo jogo tende a facilitar o aprendizado de áreas que exigem maior abstração, raciocínio lógico e elaboração do pensamento. O texto inicial previa a obrigatoriedade do ensino de xadrez, mas a proposta foi alterada para que a determinação fosse apenas pelo incentivo.

De acordo com dados da Confederação Brasileira de Xadrez e do GM Rafael Leitão, a premiação total em dinheiro para o Campeonato Brasileiro de 2021 foi de R\$ 36 mil, sendo apenas R\$ 7 mil para o campeão. Na categoria feminina, a premiação total foi de R\$ 16 mil. Para efeitos de comparação, o match pelo título mundial disputado em 2023 no Cazaquistão entre o chinês Ding Liren e o russo Ian Nepomniachtchi teve uma premiação total de dois milhões de euros (cerca de R\$ 10,5 milhões, na cotação média de 2023), sendo 60% para o vencedor e 40% para o vice-campeão.

A FIDE registrou um orçamento total de 12,8 milhões de euros (cerca de R\$ 67,4 milhões) em 2022, colocando como principais fontes de renda os direitos sobre os grandes torneios como as Olimpíadas de Xadrez e o Mundial, além de patrocínios e doações. A CBX, por outro lado, não divulga suas receitas de forma oficial.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, por terem me criado, me proporcionado tudo do bom e do melhor e me apoiado em todas as minhas decisões ao longo da vida. Especialmente à minha mãe, Márcia, pelas insistentes cobranças por um diploma que motivaram a entrega deste trabalho.

À Beatriz Zoccoler, por ter ajudado brilhantemente com as artes de capa de cada episódio, com a preparação para a apresentação, com a publicação do trabalho e com mais uma infinidade de coisas que ela talvez nem faça ideia da importância.

Aos meus amigos do colégio, da faculdade e de todos os meus empregos. Pela motivação, apoio e memórias criadas. Em especial, aos amigos Paulo Macarini e Léo Barbieri, companheiros de Nosso Palestra, por terem ajudado pacientemente com a gravação das entrevistas.

Aos entrevistados, GM Rafael Leitão, GM Krikor Mekhitarian, WIM Vanessa Feliciano, WIM Kathiê Librelato e IM Nathan Filgueiras, por se colocarem à disposição para conversar comigo em meio às suas ocupadas rotinas.

A Derlei Alex Florianovitz, apresentador do brilhante podcast 'Torre na Sétima', que serviu como uma das inspirações para este trabalho, por ter gentilmente ajudado nos contatos com os entrevistados.

Ao professor Diogo de Hollanda, pela paciência, amizade e orientação neste trabalho frente ao contexto atípico no qual ele teve que ser lentamente produzido.

Aos professores Fabio Cypriano e José Paulo Florenzano, pelas aulas ao longo da graduação e por gentilmente aceitarem avaliar o trabalho.

Ao professor André Naveiro Russo, que hoje mora no céu. A pandemia não permitiu que estivesse fisicamente presente na banca deste trabalho, mas espero que tenha ficado orgulhoso onde quer que esteja.

Ao xadrez, por ser meu hobby nas horas boas e ruins e por me ter feito conhecer tanta gente legal. Vamos juntos até o fim.

Por último, mas não menos importante, ao treinador Abel Ferreira e ao atacante Deyverson. Ao primeiro por montar o melhor Palmeiras que tive o prazer de ver jogar futebol em 26 anos de vida. E ao segundo por marcar o gol que tornou o dia 27 de novembro de 2021 em Montevideu o mais feliz da minha vida até o momento. Obrigado por serem meus heróis.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HOOPER, David e WHYLD, Kenneth. **The Oxford companion to chess**. Oxford University Press, 1988.

YALOM, Marilyn. **The Birth of the Chess Queen**. HarperCollins, 2004.

GOLOMBEK, Harry. **Golombek's Encyclopedia of chess**. Trewin Copplestone Publishing, 1977

JOHNSON, Daniel. **White king and red queen: how the Cold War was fought on the chessboard**. Houghton Mifflin, 2008

MURRAY, H. J. R.. **A History of Chess**. Clarendon Press, 1913

MATHIAS, Herculano Gomes. **Machado de Assis e o jogo de xadrez**. Anais do Museu Histórico Nacional, vol. 13, 1952-1964.

KASPAROV, Garry. **Xeque-mate: a vida é um jogo de xadrez**. Campus/Elsevier, 2007.

CASTRO, Celso. **Uma história cultural do xadrez**. Cadernos de Teoria da Comunicação, 1994.

WALL, Bill. **Early Computer Chess Programs**. Bill Wall's Wonderful World of Chess, 2009. Disponível em:

<https://archive.ph/20120721202324/http://www.chessville.com/BillWall/EarlyComputerChessPrograms.htm>

'It's electrifying': chess world hails Queen's Gambit-fuelled boom. The Guardian, 2020. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/sport/2020/nov/29/chess-world-hails-queens-gambit-fuelle-d-boom>

CAMPITELLI, Guillermo. **How computers changed chess**. The Conversation, 2013. Disponível em: <https://theconversation.com/how-computers-changed-chess-20772>

STATT, Nick. **Esports giant TSM signs Hikaru Nakamura, its first pro chess player**. The Verge, 2020. Disponível em: <https://www.theverge.com/2020/8/27/21404322/hikaru-nakamura-chess-tsm-esports-sign-contract-player-twitch>

LEITÃO, Rafael. **Os 6 Acontecimentos Mais Marcantes Do Xadrez Brasileiro**. Academia Rafael Leitão, 2020. Disponível em: <https://rafaelleitao.com/6-acontecimentos-marcantes-xadrez-brasileiro/>

ELO, Arpad. **The Rating of Chessplayers, Past and Present**. Arco Publishing, 1986.

KARIMI, Faith. **'O Gambito da Rainha' provocou um pico no interesse por xadrez em novas gerações**. CNN, 2020. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/o-gambito-da-rainha-provocou-um-pico-no-interesse-por-xadrez-em-novas-geracoes/>

O xadrez está bombando! E nossos servidores estão se esforçando ao máximo. Chess.com, 2023. Disponível em: <https://www.chess.com/pt-BR/article/view/xadrez-esta-bombando-nossos-servidores-est-ao-se-esforcando-ao-maximo>

FRISON, Rafaela. **Esportes, sim**. UFRGS, 2022. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/sextante/esportes-da-mente/>

Xadrez brasileiro comemora crescimento histórico em 2022. Folha de Pernambuco, 2023. Disponível em:

<https://www.folhape.com.br/esportes/xadrez-brasileiro-comemora-crescimento-historico-em-2022/253101/>

Chess.com atinge 100 milhões de membros! Chess.com, 2022. Disponível em:

<https://www.chess.com/pt-BR/article/view/chesscom-atinge-100-milhoes-membros>

PINHEIRO, GUILHERME. **Xadrez ganha status de eSport e cresce durante a pandemia.** Adrenaline, 2021. Disponível em:

<https://www.adrenaline.com.br/games/e-sport/xadrez-ganha-status-de-esport-e-cresce-durante-a-pandemia/>

Comissão reconhece xadrez, damas, go, bridge e pôquer como atividades esportivas. Agência Câmara de Notícias, 2017. Disponível em:

<https://www.camara.leg.br/noticias/514812-comissao-reconhece-xadrez-damas-go-bridge-e-poquer-como-atividades-esportivas/>

MOURA, Manuela. **Câmara dos Deputados vai analisar incentivo do xadrez nas escolas.** Rádio Senado, 2022. Disponível em:

<https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/01/12/camara-dos-deputados-vai-analisar-incentivo-do-xadrez-nas-escolas>

Xadrez entra no radar de investimentos esportivos do governo federal. Ministério do Esporte, 2019. Disponível em:

https://www.gov.br/esporte/pt-br/noticias-e-conteudos/esporte/noticias_esporte/xadrez-entra-no-radar-de-investimentos-esportivos-do-governo-federal