

O *ETHOS* RELIGIOSO NA ANTIGUIDADE:
A ORIGEM RITUALÍSTICA DOS JOGOS DE TABULEIRO¹

José Antônio Loures Custódio²

Pepita de Souza Afiune³

Resumo: O artigo aborda a origem dos jogos de tabuleiro e a mudança de um caráter ritualístico para um objeto de entretenimento nos dias atuais. O texto apresenta e problematiza jogos de civilizações antigas, como por exemplo o *Jogo de Senat*, o *Jogo Real de Ur* e a *Mancala*. Analisando os três jogos citados, é intrínseco perceber que a sua origem está diretamente relacionada ao *ethos* religioso na antiguidade, representando a forma de o homem lidar com o desígnio divino. Para entender essa problemática, abordamos o mito como um dispositivo de interconexão entre o cotidiano e o sobrenatural.

Palavras-chave: Jogo de tabuleiro. Ritual. Mito. *Ethos* religioso.

1 Texto expandido de um tópico da dissertação intitulada “Oitavo Dia: A gamearte nos jogos tabuleiro”.

2 Doutorando em Artes Visuais pela Universidade de Brasília. Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás. Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Goiás. Artista multimídia com produção em temáticas contemporâneas, como: redes sociais, cibercultura e videogames. Desde 2011 trabalha na linguagem da arte computacional, histórias em quadrinhos, web arte, fake arte e game arte. O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. Email: jloures-arte@hotmail.com

3 Doutoranda em História pela Universidade Federal de Goiás. Bolsista CAPES/FAPEG/Brasil. Mestra em Ciências Sociais e Humanidades pela Universidade Estadual de Goiás. Especialista em Tecnologias em Ensino a Distância pela Universidade Cidade de São Paulo. Graduada em História pela Universidade Estadual de Goiás e Pedagogia pela Universidade Cruzeiro do Sul. Email: pepita_af@hotmail.com

THE RELIGIOSUS *ETHOS* IN ANTIQUITY:
THE RITUALISTIC ORIGIN OF BOARD GAMES

José Antônio Loures Custódio
Pepita de Souza Afiune

Abstract: The article discusses the origin of board games and the change from a ritualistic character to an object of present-day entertainment. The text presents and problematizes games of ancient civilizations, as for example the *Senat Game*, the *The Royal Game of Ur* and the *Mancala*. Analyzing the three games cited, it is intrinsic to realize that its origin is directly related to the religious ethos in antiquity, representing the way man deals with the divine design. To understand this problem, we approach myth as a device of interconnection between the daily and the supernatural.

Keywords: Board game. Ritual. Myth. Religious ethos.

INTRODUÇÃO

Quando pensamos em jogos, a primeira coisa que vem à mente é a indústria bilionária dos *games* digitais, essa que tornou-se a mídia de entretenimento mais lucrativa da história, até mesmo mais que o cinema, considerado a sétima arte. Entretanto, os jogos são uma atividade milenar e presentes no cotidiano, assim como nos mostra o historiador holandês Johan Huizinga (2012, p. 33):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Acabamos por esquecer dos clássicos jogos de tabuleiro, aqueles jogados na sala de casa, com a família e amigos, ou mesmo o “jogo da velha”, usado como passatempo. A indústria de jogos de tabuleiro continua firme no mercado, conciliando jogos tradicionais e experimentais, e se depender da criatividade dos jogadores, será um passatempo que persistirá por muitos anos. Práticas como o *crowdfunding*⁴ estimulam o desenvolvimento de novos jogos, assim como a tecnologia de impressão 3D. Segue uma notícia sobre a aplicação de novas tecnologias nos jogos de tabuleiro:

Novas ferramentas alimentam a criação de jogos de tabuleiro, da ideia original à produção final. Sites de “crowdfunding”, nos quais usuários podem prometer dinheiro para financiar projetos, fornecem o capital básico. Máquinas como impressoras 3D podem criar rapidamente peças, dados e outros protótipos de componentes. E a Amazon, a gigante do varejo eletrônico, se encarrega de vendas e distribuição. Como resultado, as vendas de jogos de tabuleiro nas lojas de brinquedos e jogos dos EUA cresceram de 15% a 20% ao ano nos últimos três anos, de acordo com a “ICv2”, revista especializada do setor. A Amazon informa que as vendas de jogos de tabuleiro cresceram em dois dígitos entre 2012 e 2013. No Kickstarter, o maior site de “crowdfunding”, o montante arrecadado no ano passado para jogos de tabuleiro excedeu o arrecadado para videogames -US\$ 52,1 milhões ante US\$ 45,3 milhões. (WINGFIELD, 2014).

4 O Crowdfunding (ou financiamento pela multidão, em tradução literal) é uma modalidade de investimento onde várias pessoas podem investir pequenas quantias de dinheiro no seu negócio, geralmente via internet, a fim de dar vida à sua ideia. É o chamado financiamento colaborativo, algo que está revolucionando o lançamento de Startups mundo afora. (PERIARD, 2011).

É uma situação curiosa, o fato de uma mídia analógica, como o jogo de tabuleiro, ter recuperado a atenção do público graças às inovações da tecnologia digital. Mas quando refletimos sobre os jogos de tabuleiro na contemporaneidade, percebemos que é necessário retomar as suas origens históricas, pois o jogo foi e ainda é um elemento cotidiano da história humana.

A nossa hipótese é que as suas origens remontam a determinadas ritualísticas religiosas presentes no cotidiano de vários povos da antiguidade. Para desenvolvermos essa análise, aplicaremos metodologicamente *a priori*, uma breve revisão de literatura sobre a relação entre os jogos da antiguidade, misticismos e religiosidades, apresentando vários jogos, para apresentarmos as origens dos jogos de tabuleiro e a sua mudança do caráter ritualístico para objeto de entretenimento. Aplicaremos também uma discussão pautada em historiadores que se debruçaram sobre as origens mitológicas dos jogos de tabuleiro, procurando compreender a sua função como um *ethos* religioso, partindo das pesquisas do cientista da religião romeno Mircea Eliade.

Quando analisamos a religiosidade na antiguidade, estamos lidando com um campo que até o século XIX era tratado como pura ficção, o mito⁵. O mito funcionava como uma conduta da existência humana, sendo de acordo Eliade (1972), protagonizado por deuses ou entidades sobrenaturais, implicando em experiências religiosas. Eles revelam que a origem do homem é divina ou sobrenatural, desempenhando também o papel de salvaguarda de princípios morais e orientações de conduta para estas sociedades. Então aqui podemos entender o jogo de tabuleiro como um mecanismo de manifestação do mito como norteador das práticas humanas ao lidarem com aspectos sobrenaturais, como a morte e o que poderia ocorrer após.

5 “A palavra mito, em grego, *mythos*, quer dizer recito ou narrativa. Malgrado as múltiplas acepções e usos nas mais diversas culturas e países, este sentido original tem sido mantido. Assim, todo mito é uma narrativa, oral ou escrita, mas sempre narrativa. Como toda narrativa, o mito “conta” uma estória, descreve fatos e apresenta personagens em uma trama provida de sentido” (OLIVEIRA, 2005, p. 105).

ORIGENS & MISTICISMO DOS JOGOS DE TABULEIRO

Um dos ancestrais dos jogos de tabuleiro contemporâneos é o “Jogo real de Ur” (figura 1). Estima-se que era jogado por volta de 2.500 a.C. na cidade Suméria de Ur, atualmente Iraque.

Figura 1 – Peças e tabuleiro do “jogo real de Ur”



Fonte: BBC (2014). Disponível em: http://www.bbc.co.uk/schools/primaryhistory/worldhistory/royal_game_of_ur/

132

O jogo foi descoberto entre 1922 e 1934, durante as escavações lideradas pelo arqueólogo inglês Sir Leonard Woolley. Em meio a tumbas, Leonard encontrou joias, armas, e também vários tabuleiros, trabalhados em madeira e adornados com madrepérola e lápis-lazúli. Tal cuidado e esmero na construção do tabuleiro mostrava a importância do “jogo real de Ur”:

Os jogos eram uma companhia indispensável após a morte, já que se acreditava que fossem parte integrante do divertimento no outro mundo. Diante do tamanho da eternidade, era bom que os jogos fossem interessantes; de outro modo, o resultado seria um tédio infinito. (MONTE NETO, 2014).

O curador do Museu Britânico e especialista em escrita cuneiforme Irving Finkel, trabalhou na decifração das regras do jogo, sendo um trabalho complexo, realizado ao longo de sua vida. Em seu capítulo de livro *On the Rules for the Royal Game of Ur*, Finkel (2007) mostra que o jogo emergiu da obscuridade de um documento antigo, e que pode ser

entendido como um jogo de corrida ou apostas. Os jogadores passam por uma sequência de doze quadrados associados aos signos do zodíaco, por cada um dos quais uma lenda enigmática é citada. Estes doze quadrados representam as doze constelações do zodíaco, tendo também as suas referências em animais, como os nomes de aves para transmitir a ideia de corpos se movendo pelos céus. Os pesquisadores João Pedro Neto, Carlos Pereira dos Santos e Jorge Nuno Silva (2008, p. 33) acrescentam que o jogo também era utilizado como objeto divinatório. Irving Finkel e outros especialistas do Museu Britânico encontraram uma tabuinha que permitiu-se concluir que os jogos eram utilizados por essas atividades divinatórias. A arte divinatória era muito importante para os sumérios, utilizada como uma forma de se comunicar com os deuses, e para isso poderia ser usada além dos jogos, como a interpretação de sonhos e a observação de vísceras de animais.

Os objetos usados no tabuleiro nos dizem muito sobre a sua jogabilidade. Cada tabuleiro consiste em sete peças arredondadas para cada jogador, seis dados tetraédricos com marcações em dois vértices e 21 bolas brancas. Existem várias interpretações de como o jogo funcionava, sendo esse similar aos jogos de percurso, que consiste em chegar ao fim de um caminho, atravessando as casas do tabuleiro de acordo com o número obtido no lançamento de dados.

Os antigos egípcios também se interessavam por jogos de tabuleiro, um deles era o *Senat*, ou *Senet*, também conhecido como “*Jogo de passagem da alma para outro mundo*” (fig.2). Fragmentos e hieróglifos encontrados em escavações indicam que o “jogo de *Senat*” teria por volta de 5.500 anos.

Figura 2 - Jogo de *Senat*.



Fonte: Pipoca e nanquim (2012) Disponível em: <http://pipocaenanquim.com.br/games-2/uma-breve-historia-dos-jogos-de-tabuleiro-parte-1>

Na tumba do faraó Tutankâmon (1333 a 1323 a.C.) foram encontrados quatro tabuleiros, um deles constituído de ébano e marfim, com peças em ouro. O “jogo de *Senat*” tinha profunda ligação com a mitologia egípcia, sendo citado no “Livro dos Mortos”⁶ e outros textos religiosos. Quando havia apenas um jogador, entendia-se que ele enfrentava o seu próprio destino, representado pela imagem do deus dos mortos, Osíris. Se vitorioso, o jogador receberia a benção da vida eterna. Vencer o “jogo de *Senat*” significa triunfar sobre o mal e renascer com sucesso na vida após a morte.

O tabuleiro era formado por três colunas, possuindo cada 10 a 11 casas, chamadas pelos egípcios de *peru*. O objetivo do jogo era mover as peças através das casas, cada uma com suas respectivas marcações e significados. De acordo com a egiptóloga brasileira Margaret Marchiori Bakos:

Se um jogador chegasse a uma casa cujo símbolo significava beleza ou poder, era premiado. Não era desejado cair com as peças a quatro quadrados do final, pois aterrissar na “casa das águas”, ou na “casa do azar”, significava se “afogar” e talvez voltar para o começo. O quadrado anterior era chamado de “bom” ou de “casa boa”. Os quadrados subsequentes tinham os numerais três e dois respectivamente, referindo-se ao número de casas até o final. (BAKOS, 2014, p.168).

6 O “Livro dos Mortos” faz parte da categoria de textos pertencente à Literatura Funerária. Estes textos, cujo uso é conhecido apenas entre os egípcios antigos, eram de uso exclusivo do morto e serviam para auxiliá-lo na sua passagem para o outro mundo, com o que o mesmo podia tornar-se um espírito glorificado ao final de sua jornada. As fórmulas e encantamentos necessários para ultrapassar as dificuldades dessa viagem encontravam-se inscritos nas paredes das câmaras funerárias, nos caixões, nas bandagens e nos papiros colocados junto à múmia. Assim o morto teria fácil acesso a estes e poderia utilizá-los no momento adequado. (BRANCAGLION, 2004, p.48-49 apud BIELESCH, 2010, p.2005).

O “jogo de *Senet*” assim como o “jogo real de Ur”, sofre com a falta de informações claras sobre a sua mecânica e regras usadas no antigo Egito. Atualmente existem diversos modos de jogo, inclusive, versões digitais, em que partidas são disputadas online (fig.3), mas ambas as plataformas são interpretações de elementos sobreviventes do “jogo de *Senet*”.

Figura 3 – Versão digital do *Senet*



Fonte: Board Game Arena (s/d.). Disponível em: <http://pt.boardgamearena.com/#!gamepanel?game=senet>

O *Senet* era utilizado como entretenimento pelos antigos egípcios, assim como podemos perceber em várias cenas apresentadas em papiros. Apesar de ter um fim de entretenimento, apresentava um profundo significado religioso por representar a alma em sua árdua trajetória no mundo dos mortos. Segundo o arqueólogo norte-americano Peter Piccione (1980, p. 58) o jogo indica que os antigos egípcios acreditavam que eles poderiam influenciar a sua pós-vida. Até o final da décima oitava dinastia em 1293 a.C., o *Senet* foi transformado em uma simulação das viagens ao submundo. Isso porque os jogos foram encontrados em tumbas e inscrições mostram que o jogo poderia em alguns momentos ser jogado por apenas uma pessoa. Então o autor acredita em duas simultâneas formas de uso do jogo *Senet*: por duas pessoas, em forma de entretenimento, e por uma pessoa, em um ritual divinatório da vida após a morte.

Outro exemplo de jogo de tabuleiro milenar, é a *Mancala* (fig.4), não especificamente um jogo em si, mas um gênero, conhecido como semear e colher.

Originário da África do Sul, estima-se que teria surgido por volta de 2.000 a.C. Outros pesquisadores supõem uma origem ainda mais antiga, cerca de 7.000 a.C. As peças são sementes ou pedras e o tabuleiro pode ser qualquer suporte com buracos côncavos. Até mesmo buracos no chão tornam-se suporte para uma partida, em que a posição social e econômica determina o material das peças:

Podem ser muito simples, escavados na terra ou areia; podem ser de madeira toscamente esculpida; mas podem ser verdadeiros trabalhos de escultura e ourivesaria. Alguns potentados encomendavam os tabuleiros aos melhores artesões da região. A madeira mais rara e perfumada era escolhida e trabalhada durante vários meses até que o tabuleiro ficasse digno dos aristocratas. Os marajás da Índia, chegavam a jogar os Mancalas utilizando rubis e safiras em lugar de sementes. (OS MELHORES JOGOS DO MUNDO, 1978, p.124).

Figura 4 - Tabuleiro de Mancala.



Fonte: Wikimedia (2017). Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brooklyn_Museum_22.213_Mancala_Game_Board.jpg

Na *Mancala* não existe o fator sorte, toda a sua jogabilidade depende exclusivamente do raciocínio dos jogadores. No início de uma partida, cada jogador recebe um determinado número de peças, em que são “semeadas”, tanto nas suas próprias casas, quanto nas adversárias. Os jogadores são obrigados a “colher” as peças, o jogo alterna entre o sentido horário, e anti-horário, e termina quando houver poucas sementes no tabuleiro, ou quando resta apenas uma semente de cada lado. O vencedor será aquele que obtiver o maior número de sementes. Essa é uma forma de se jogar a *Mancala*, já que existem centenas de variações do jogo, atualmente voltadas para o passatempo, outras como ritual. Na Costa do Marfim, o povo Alladians ainda relaciona a *Mancala* aos rituais místicos:

O hábito de jogar awelê, jogo da família Mancala, é restrito apenas à luz do sol, ou seja, só pode ser jogado durante o dia. À noite, os Alladians deixam os tabuleiros nas portas das suas casas para os deuses poderem jogar. E ninguém se atreve a tocar nos tabuleiros, temendo o castigo divino. (OS MELHORES JOGOS DO MUNDO, 1978, p.125).

No Suriname, região norte da América do Sul, uma das variações da *Mancala* é conhecida como *Awari*. Jogado às vésperas de um enterro, como meio de distrair o morto, após o enterro, é comum se desfazer do tabuleiro. O *Oware*, como é conhecido em Gana, se

encontra disponível para partidas *online*, principalmente via aplicativos (figura 5) para dispositivos móveis, como tablets e celulares.

Figura 5 – Versão digital do Oware na plataforma Google Play.



Fonte: Google Play (2012). Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.boes.oware>

A *Mancala* também encontrou o seu espaço no ensino, devido ao seu caráter lógico e divertido. Rinaldo Pereira defendeu a utilização dos jogos de *Mancala* como recurso metodológico de ensino em matemática, junto a bagagem cultural vinda desse jogo. Segue um trecho da dissertação de mestrado de Rinaldo Pereira, em que o autor narra o começo de sua pesquisa:

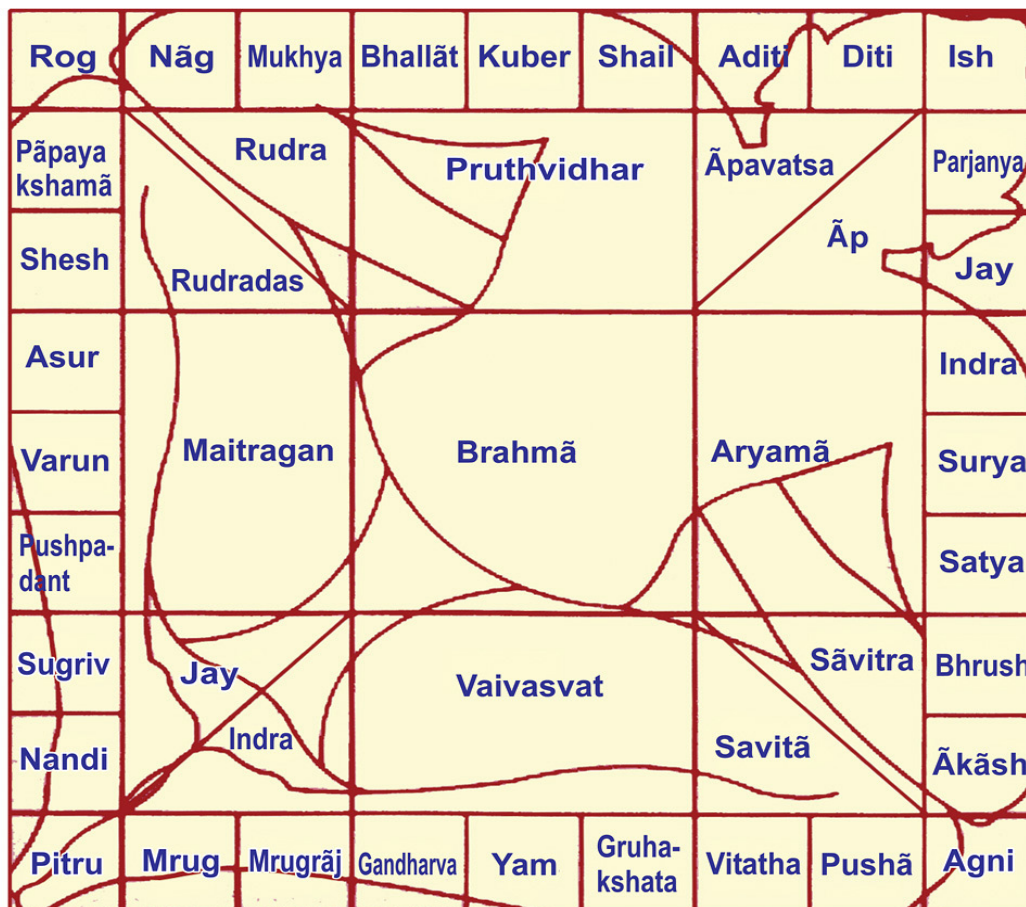
Os alunos aprenderam a praticar o jogo em tabuleiros improvisados em caixa de ovos e sementes de feijão como peças. Gostaram da atividade, e a interação com a cultura africana nas aulas de matemática no primeiro ano do jogo na escola se deu apenas por intermédio de uma árvore africana chamada baobá, pois é com os grãos dessa árvore que se pratica o jogo em muitas partes da África. No entanto, fui percebendo com a prática do jogo seu potencial pedagógico. No campo da motivação, o jogo teve papel fundamental, as minhas aulas de matemática, até então chatas, passaram a ser mais interessantes e conseqüentemente melhorou consideravelmente o meu relacionamento com os alunos. No campo da matemática, os movimentos do jogo apresentavam uma matemática ali implícita que era sistematizada pela escola. No campo do ensino de história e cultura afro-brasileira, os movimentos do jogo apresentavam também aspectos culturais e filosóficos da cultura africana, até então por mim pouco conhecido. Porém, senti-me motivado para investigar melhor o potencial pedagógico do jogo, tendo em vista a possibilidade de trabalhar de fato a matemática por intermédio do jogo e ainda interagir com o projeto institucional na implantação da Lei 10.639/03 nesse campo do conhecimento. (PEREIRA, 2011, p.21)

A origem de muitos jogos de tabuleiro possui também relação com os padrões usados na construção de antigos templos e cidades. O estudioso Nigel Pennick denomina esses sistemas de *layout*. No hinduísmo esse *layout* tem como base o *Paramasayiaka*, um quadrado formado por 81 quadrados menores. Cada área do quadrado corresponde a uma divindade específica, com a função de proteger lugares e direções. A importância de *Paramasayiaka* é tão grande, que a posição de imagens dentro de templos, aldeias

e casas são determinadas pelo posicionamento dos deuses presentes nesse *layout*. No centro do quadrado maior encontra-se o Quadrado de Brahma, o deus criador que domina nove quadrados menores. De acordo Pennick (1992, p. 150): “Esse quadrado formado de nove outros quadrados menores é considerado a quintessência da existência, o núcleo centro através do qual todo espaço e tempo podem ser alcançados”.

Coloca-se a grade *Paramasayika* sobre *Purusha* (fig.6), mítico gigante primordial, a área correspondente à área do umbigo, local conhecido nas artes marciais japonesas como *hara*, centro em que flui a energia corporal.

Figura 6 – Grade *Paramasayika* sobre *Purusha*.



Fonte: BAPS Swaminarayan Sanstha (2019). Disponível em: <http://londonmandir.baps.org/the-mandir/mandir-architecture-history/>

Nas cidades hindus que foram construídas tendo como base esse *layout*, o Quadrado de Brahma situa-se no complexo central do templo. Pennick aponta a relação entre a *Paramasayika* e outras grades ao redor do mundo:

Toda grade de 81 quadrados é idêntica ao tabuleiro do jogo de *Tablut*, originário do norte da Europa, assim como do jogo de *Saturankam*, de Sri Lanka. Em ambos os jogos o lugar de maior importância é o quadrado central. (PENNICK, 1992, p. 150).

As feiras europeias também seguiam essa formatação, onde o ponto central recebia destaque, era lá que a cerimônia de fundação acontecia. A *Vashtuvidya*, técnica indiana de harmonização com a Terra, mantém os ritos dessa cerimônia:

Um buraco aberto no centro do local representa o umbigo de Purusha [...] Seus membros são simbolizados pelas quatro linhas que partem do umbigo para os quatro pontos cardeais. Quando o buraco atinge o tamanho correto, no lugar certo e no momento apropriado, realiza-se a cerimônia de fundação. (PENNICK, 1992, p.151).

O conhecido “jogo da velha” é herdeiro da grade de nove quadrados. O *layout* de nove quadrados foi utilizado tanto na Europa quanto na Índia, nas divisões de terra. Mas, esse padrão possui uma origem muito mais antiga.

Na China feudal, os nove quadrados representavam oito famílias de camponeses que cultivavam a terra em volta de um quadrado central, que significava o poço comunitário. Essa divisão era chamada de “campo do poço”, e adequava-se aos espaços reais de cada área. O padrão chinês de nove aposentos também segue o formato de nove quadrados, seu nome era *Ming-Tang*, Salão da Luz ou Salão da Lua, que simbolizava os ciclos do ano. A grade de nove quadrados é encontrada no centro dos diagramas sagrados do Tibete. Na Escócia o padrão de nove quadrados era usado no Festival de Beltane. Os povos nórdicos também faziam uso desse *layout*, como aponta Pennick:

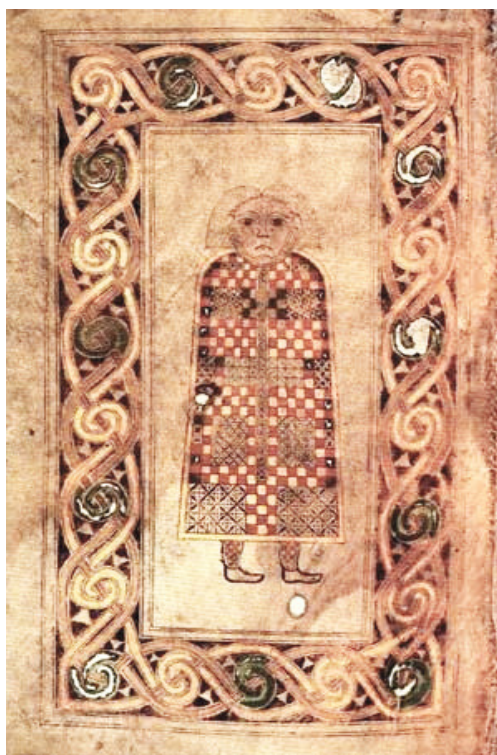
Nas terras nórdicas, o xamanismo fazia imenso uso da grade de nove quadrados e de seus derivados. A [...] plataforma da vidente, sobre a qual se sentava a xamã feminina ou *vólva* para conseguir as visões proféticas, era considerada o centro do mundo. Era quadrada, feita de madeira e dividida em nove quadrados menores, e no seu centro ficava a vidente voltada para o Norte. (PENNICK, 1992, p.152).

Johan Huizinga nos traz outro exemplo dos povos germânicos, em que a origem dos jogos de tabuleiro está ligada à rica mitologia nórdica:

Também a mitologia germânica faz referência a um jogo jogado pelos deuses em seu tabuleiro: quando o mundo foi ordenado, os deuses reuniram-se para jogar os dados, e quando ele renascer de novo após sua destruição, os Ases rejuvenescidos voltarão a encontrar os tabuleiros de jogo em ouro que originalmente possuíam. (HUIZINGA, 2012, p.65).

A tradicional grade quadriculada encontra suas raízes nos oráculos e videntes da antiguidade. Certos humanos são abençoados pelos deuses com o poder divinatório, como uma ponte entre o mundano e divino. Os xamãs por exemplo, são irmãos espirituais dos oráculos, pois utilizam os mesmos caminhos para se alcançar uma experiência visionária. De acordo Pennick (1992, p. 23): “todo tipo de adivinhação tem como base a crença implícita de que poderes transcendentais controlam tudo o que é importante, e que nada acontece por acaso”.

Figura 7 – São Mateus no Livro de Darrow.



Fonte: *StudyBlue* (2011). Disponível em: <https://www.studyblue.com/notes/note/n/econ-1010f-study-guide-2011-12-ck/deck/9732274>

O símbolo que representava esses adivinhos divinos, como denomina Pennick, era a grade quadriculada, que pode ser encontrada em representações de deuses e santos. Os deuses antigos da Mesopotâmia, Ásia central e Europa descendem do xamanismo primitivo, ambos associados à grade, demonstrando seu poder ao persistir ao tempo. Uma escultura

do deus celta Cernunnos, situada no santuário de Roquepertuse, na França, possui a grade. Vários santos representados no Livro de Durrow⁷ (fig.7) apresentam a mesma grade quadriculada.

Outro elemento presente em vários jogos de tabuleiro é o dado⁸, uma forma de desafiar o destino e a sorte. O homem já utilizou vários objetos, que lançados revelariam algum presságio, como conchas, ossos e galhos. Qualquer objeto servia como oráculo.

Segundo uma lenda grega, os dados teriam sido inventados pelo herói Palamede, para distrair suas tropas durante o sítio de Tróia. Também na Odisseia de Homero – uma das maiores obras literárias da Grécia Antiga – há uma passagem em que os pretendentes ao casamento com a rainha Penélope jogam dados sobre peles de boi, em frente ao palácio real de Ítaca. (OS MELHORES JOGOS DO MUNDO, 1978, p. 5).

Nota-se que o interesse em lançar dados é milenar, porém a sua origem é incerta. Os egípcios, hindus, astecas, esquimós, e povos de diversos pontos do planeta que jogavam dados, determinavam suas marcações e formatos. No Oriente, acredita-se que os dados surgiram como objeto usado em rituais mágicos e práticas divinatórias. O *Rig Veda*⁹, faz referência aos malefícios do vício em jogar-se dados.

Assim, percebemos que os dados se faziam presentes na antiguidade a partir do *ethos* religioso, sendo utilizados como um meio de comunicação com os deuses. A etimologia da palavra “dado” é incerta. É associado ao verbo “dar”, em oposição ao adquirir, podendo representar o que o divino pode oferecer ao ser humano, marcando a sua influência no seu destino.

Na Índia, segundo o pesquisador francês Jean-Marie Lhôte, parece haver relação entre o radical *div*, “jogar dados”, *deva*, “deus” e *daiva*, um misterioso agente cósmico que governa os destinos. O caráter mágico dos dados também pode ser encontrado na África, onde certos povos os chamam de “a palavra” (LUDOMANIA, 2019).

7 “O Livro de Durrow” de acordo Eliézer Mikosz: Os monges irlandeses do século 7, inspirados nos motivos celtas e também no movimento do oceano, criaram páginas ornamentadas com motivos em espirais no livro de *Durrow*. A finalidade dessas páginas ornamentais era de favorecer a meditação e a preparação para o evangelho que se seguiria. (PURCE, 2006, p. 85 apud MIKOSZ, 2009, p.194).

8 Os dados contemporâneos mais utilizados são feitos de plástico, em formato cúbico, com seis faces, numeradas de um a seis. Tal dado é padronizado, e a soma dos números dos lados opostos é sempre sete. O dado pode ser jogado individualmente, mas quando unido ao tabuleiro, acaba por gerar inúmeras variáveis, inserindo no jogo uma dose de aleatoriedade.

9 Os Vedas (que em sânscrito significa “conhecimento”) são os mais antigos escritos da Índia, básicos para o Brahmanismo e posteriormente, séculos depois, para o Hinduísmo. Foi em torno dos Vedas que se formou a primitiva literatura religiosa e filosófica da Índia. (LOPES, 2012, p. 21-22).

Outra vez surge a figura do arqueólogo inglês Sir Leonard Woolley, pois os dados mais antigos já encontrados, foram descobertos por ele numa escavação em 1920, nas tumbas reais de Ur. Com formato piramidal, eram utilizados no jogo Real de Ur, este citado anteriormente. Em Akhor, na tumba do faraó Tutankâmon, também foram encontrados dados em formato de hastes, com quatro faces marcadas, que simbolizam os números de um a quatro, provavelmente utilizados no jogo de *Senat*. Na Roma antiga, existia um dado bastante popular entre os soldados, com 14 faces e feito de chumbo.

Para esse homem da antiguidade alcunhado por Eliade (1972) como *homo religiosus*, toda a sua realidade estava sustentada pelos mitos, símbolos e ritualidades, cuja liderança estava nas entidades superiores. Para Eliade, os símbolos sagrados aparecem nos rituais e nos mitos, representando a forma de o homem ver o mundo, representam o *ethos* de um povo, significando determinados aspectos para cada sociedade, como as abstrações de suas experiências, ideias, crenças, atitudes. Quando falamos em *ethos*, referimo-nos, a partir de Geertz (2008, p. 93) a uma conjuntura de aspectos morais e estéticos de um determinado grupo ou uma determinada cultura.

Então podemos conjecturar que o *homo religiosus* de Eliade (1972) e o *homo ludens* de Johan Huizinga (2012) se fundem quando o homem apresenta a característica de ser religioso por natureza, estabelecendo uma religião com os mortos ou com entidades através de ritos. Estes ritos irão criar uma figuração mágica para os jogos, pois eles serão representativos de mitologias e cosmogonias. Pelo fato de os jogos expressarem o modo de vida e de pensamento humano, possui recursos como os movimentos, traços, cores, palavras e determinados gestos que prefiguram funções específicas (SPERBER, 2013, p. 01). Assim, estes jogos derivados de antigas cerimônias sagradas, ou práticas ritualísticas e divinatórias pertenciam à esfera do sagrado, passando por um progressivo deslocamento para a esfera profana. “O elemento mágico existente no jogo, no ritual, e no mito estabelecem uma relação nova com a natureza, com os resíduos do mundo a serem ressignificados a partir de outras funções” (*ibidem*, p.04).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Independentemente do continente, ou período histórico, os elementos que compõem o jogo de tabuleiro estão ali presentes, como fragmentos de culturas esquecidas, ritos abandonados, e agora transformados em mero passatempo. Como bem conclui Johan Huizinga (2012, p. 177): “Na história, na arte e na literatura, tudo aquilo que vemos sob a forma de um belo e nobre jogo começou por ser um jogo sagrado”.

Os jogos de tabuleiro da antiguidade foram reinterpretados, reimaginados, e principalmente eternizados. Vários deles foram adotados pelo digital, com versões *online*, que podem ser jogadas entre pessoas dos mais variados locais e culturas.

Os jogos de tabuleiro em sua origem faziam parte do *ethos* religioso como uma forma de orientação do destino humano frente ao desconhecido, a vontade dos deuses. Mas, também podia estar presente nos momentos de entretenimento, por isso procuramos mostrar que ambas as faces se interconectam. Então, de acordo foi apresentado no texto, houve a intersecção entre jogos e religião, por isso, defendemos a fusão entre o *homo religiosus* de Eliade (1972) com o *homo ludens* de Johan Huizinga (2012).

Concluimos aqui esse brevíssimo panorama da história dos jogos de tabuleiro na antiguidade. O objetivo foi demonstrar as origens divinas e mundanas do jogo de tabuleiro, e assim entender que os jogos antigos não eram apenas percebidos como diversão, mas como uma peça cultural, que avançou as casas da história.

REFERÊNCIAS

ABRIL, Editora. **Os melhores jogos do mundo**. São Paulo: Abril, 1978.

BAKOS, Margaret. O lazer no Egito antigo. In: BAKOS, Margaret. **Fatos e mitos no antigo Egito**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2014.

BIELESCH, Simone. **Em busca de auxílio para o renascimento**: estátuas funerárias de osíris e ptah-sokar-osíris. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Arqueologia da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: UFRJ, 2010.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972. 144 p.

FINKEL, Irving L. On the rules for the Royal Game of Ur. In: FINKEL, Irving L. (org.) **Ancient Board Games in Perspective**: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London: British Museum Press, 2007. p. 16 – 32.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. 1ª ed. 13ª reimp. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 323 p.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

LANDIM, Wikerson. **O tamanho da indústria dos vídeo games [infográfico]**. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm>>. Acesso em: 09 dez. 2014.

LOPES, Ricardo. **A contemplação estética como ideal do nirvana búdico**. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Departamento de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade Estadual Paulista. São Paulo: UNESP, 2012.

LUDOMANIA. **Os dados**: um dos elementos básicos dos jogos de mesa, 2019. Disponível em: <http://ludomania.com.br/Tradicionais/dados.html>. Acesso em: jan. 2019.

MIKOSZ, José. **A Arte Visionária e a Ayahuasca**: Representações visuais de espirais e vórtices inspiradas nos estados não ordinários de consciência (ÊNOC). Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Ciências Humanas da Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis: UFSC, 2009.

MONTE NETO, Luiz. **O Jogo Real de Ur**. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/cotidiano/jogo-real-ur-439685.shtml>>. Acesso em: 22 dez. 2014.

NETO, João Pedro; SANTOS, Carlos Pereira dos; SILVA, Jorge Nuno. **Babilônia – Ur**. Revisão Edimpresa Impressão e acabamento Norprint. 2008. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/hm2008_9/3babilonia.pdf. Acesso em: 20 jan. 2019.

OLIVEIRA, Márcio de. O uso da noção de mito em Sociologia: analisando os discursos sobre Brasília. In: **Revista de Ciências Sociais**. V. 36. N. 1/2. Universidade Federal do Ceará, 2005. P. 105 – 116. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/index.php/revcienso/article/viewFile/565/547>. Acesso em: 02 abr. 2018.

PENNICK, Nigel. **Jogos dos Deuses**: A origem dos jogos de tabuleiro segundo a magia e a arte divinatória. São Paulo: Editora Mercuryo, 1992.

PEREIRA, Rinaldo. **O jogo africano Mancala e o ensino de Matemática em face da Lei 10.639/03**. Dissertação de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Educação Brasileira da Universidade Federal do Ceará, Fortaleza – CE, 2011.

PERIARD, Gustavo. Crowdfunding, o que é e como funciona. **Sobre Administração**, 2011. Disponível em: <http://www.sobreadministracao.com/crowdfunding-o-que-e-e-como-funciona/>. Acesso em: 20 jan. 2019.

PICCIONE, Peter A. In search of meaning of Senet. **Archaeology**. University of Waterloo. July/August, 1980. p. 55 – 58. Disponível em: <http://healthy.uwaterloo.ca/museum/Archives/Piccione/index.html>. Acesso em 20 jan. 2019.

SPERBER, Suzi Frankl. Jogo, mito, rito e representação. In: **Anais Abralic Internacional**. Campina Grande: Realize, 2013. v. 1. p. 1-7. https://www.editorarealize.com.br/revistas/abralicinternacional/trabalhos/Completo_Comunicacao_oral_idinscrito_113_c60362e6f1fd8778c96da51c8044070a.pdf. Acesso: em 10 abr. 2019.

WINGFIELD, Nick. **Impressão 3D e financiamento coletivo renovam jogos de tabuleiro**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/05/1460380-impressao-3d-e-financiamento-coletivo-renovam-jogos-de-tabuleiro.shtml>. Acesso em: 09 dez. 2014.

Recebido em: 22/01/2019
Aceito em: 07/04/2019