
Marie-Françoise Fleury e René Somain

O Banco imobiliário, um jogo geográfico

Le Monopoly, un jeu géographique

Avvertissement

Le contenu de ce site relève de la législation française sur la propriété intellectuelle et est la propriété exclusive de l'éditeur.

Les œuvres figurant sur ce site peuvent être consultées et reproduites sur un support papier ou numérique sous réserve qu'elles soient strictement réservées à un usage soit personnel, soit scientifique ou pédagogique excluant toute exploitation commerciale. La reproduction devra obligatoirement mentionner l'éditeur, le nom de la revue, l'auteur et la référence du document.

Toute autre reproduction est interdite sauf accord préalable de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France.

revues.org

Revues.org est un portail de revues en sciences humaines et sociales développé par le Cléo, Centre pour l'édition électronique ouverte (CNRS, EHESS, UP, UAPV).

Referência electrónica

Marie-Françoise Fleury e René Somain, « O Banco imobiliário, um jogo geográfico », *Confins* [Online], 5 | 2009, posto online em 11 Abril 2009. URL : <http://confins.revues.org/5601>

DOI : en cours d'attribution

Éditeur : Théry, Hervé

<http://confins.revues.org>

<http://www.revues.org>

Document accessible en ligne sur :

<http://confins.revues.org/5601>

Document généré automatiquement le 01 Abril 2011.

© Confins

Marie-Françoise Fleury e René Somain

O Banco imobiliário, um jogo geográfico

Le Monopoly, un jeu géographique

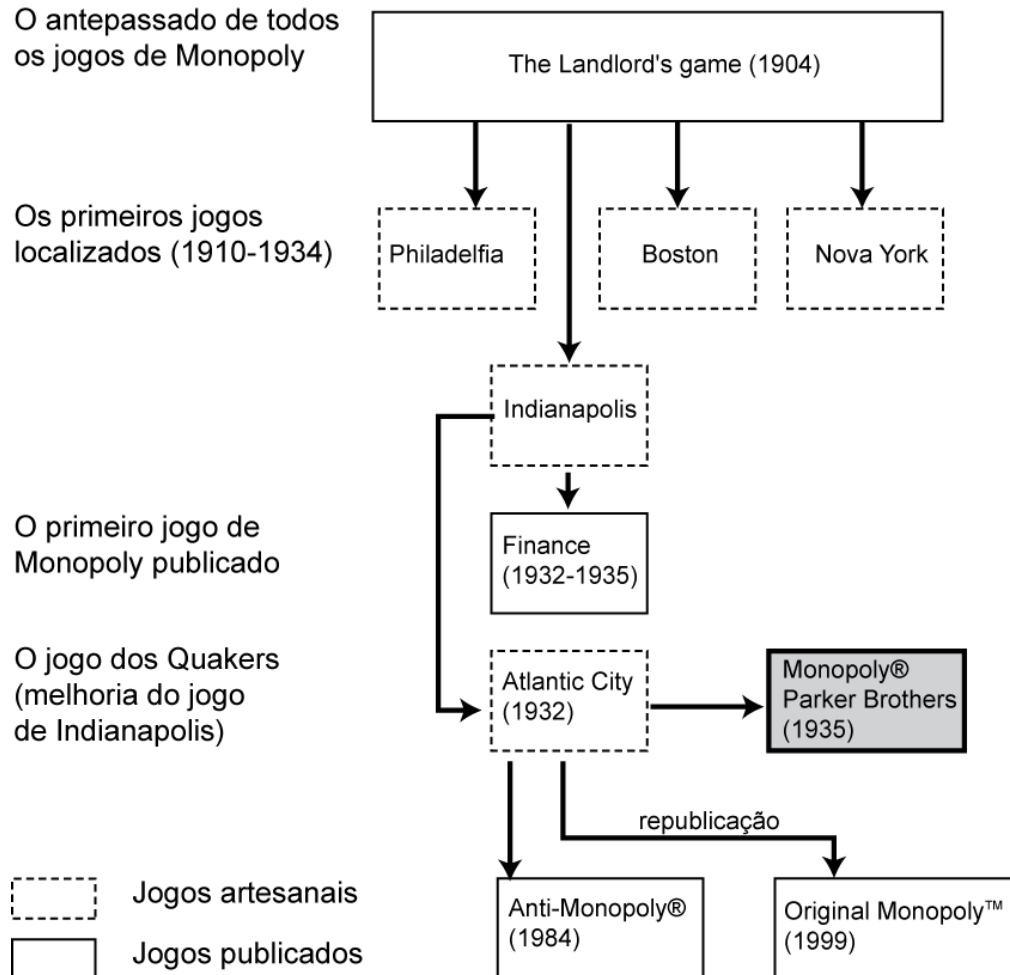
- 1 O Banco Imobiliário¹ é um jogo mundialmente conhecido, do qual existem múltiplas versões nacionais, geralmente sob o título *Monopoly*. A escolha da cidade de referência para cada versão nacional é um bom indicador das grandes áreas de influência geopolítica nas quais se divide o mundo. Entre estas versões, o Monopoly francês usa um tabuleiro que representa as ruas de Paris, desenhado em 1935. Esta geografia imobiliária dos anos 30 ainda é válida? Ou não se poderia propor substituições que levem em conta as transformações ocorridas desde então (preservando, ao mesmo tempo, o espírito do jogo), uma versão atualizada que melhore as versões recentemente comercializadas do jogo?

A gênese do *Monopoly*

- 2 Foi em uma América paupérrima e ociosa que nasceu o jogo que glorifica o capitalismo: os Estados Unidos estavam sob o choque da crise de 1929, a qual mergulhou o mundo num marasmo financeiro, econômico e social sem precedentes. De acordo com a lenda relatada pelos editores, os irmãos Parker, o autor do jogo inventou-o para alimentar a sua família, e seria assim que o mesmo nasceu, em 1935, em Atlantic City, de onde foi difundido. O jogo conheceu muito rapidamente um sucesso fulgurante e fez a fortuna de seus editores. Certa dúvida subsiste, contudo sobre a sua verdadeira origem, que seria mais antiga (figura n° 1), datando de outro jogo, também fundado sobre transações imobiliárias, *The landlord' s game* (1904). Outros jogos foram criados nas décadas seguintes, localizados em diversas cidades dos Estados Unidos, entre outras em Indianapolis, do qual os Quakers tiraram uma versão “melhorada”, situada em Atlantic City, que teria sido plagiada pelos autores do Monopoly

“oficial”. Os autores do Original Monopoly™ a republicaram em 1999, mas como se indignar diante do plágio de um jogo onde a trapaça é tolerada, e até incentivada?

Figura 1 A gênese do jogo

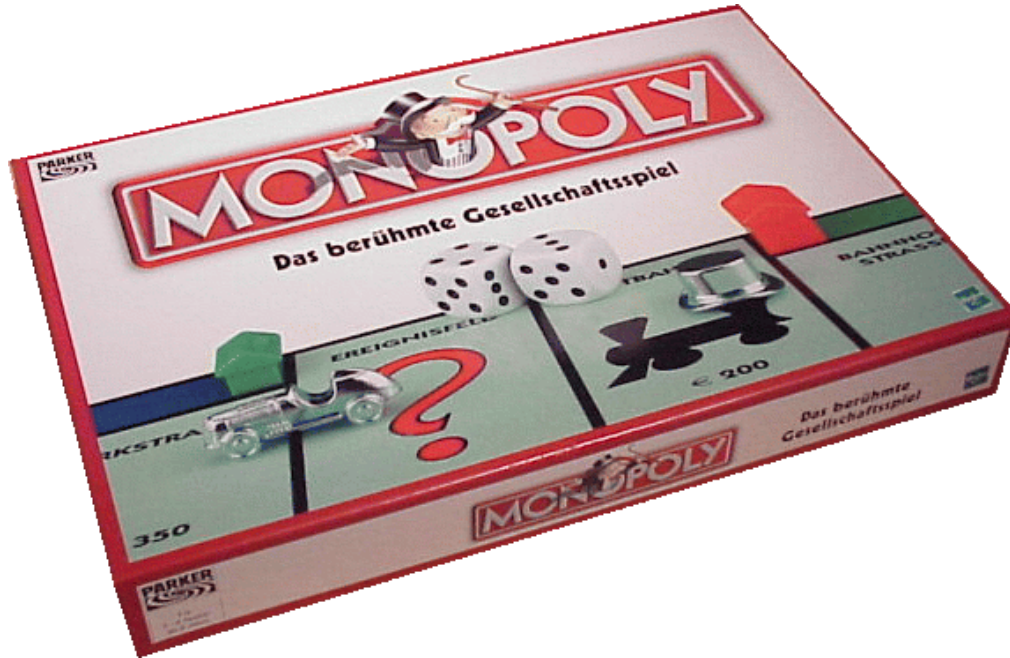


5 De acordo com as regras oficiais, “a idéia do jogo é vender, comprar ou alugar propriedades de maneira vantajosa, de tal maneira que um dos jogadores fique mais rico e chegue ao monopólio”. A regra do jogo ressalta que “não se deve ajudar os outros jogadores a salvaguardar os seus bens”, a meta final é de fazer fortuna, mas o objetivo não confessado é de arruinar os outros jogadores, por todos os meios possíveis.

6 Espelhando-se na crise de 1929, que não demorou muito a atravessar os oceanos, o jogo fez o mesmo percurso. A partir de 1935, numerosos Monopoly floresceram na Europa, marcando o início de uma imensa difusão, que continua até nossos dias, com enorme sucesso. Mais de 200 milhões de jogos foram vendidos no mundo e muitos jogadores descobriram os fundamentos da economia capitalista por seu meio. O Monopoly permanece um dos jogos mais populares no mundo: mais de 80 países têm a sua versão e o jogo existe já em mais de 30 línguas, incluindo o Croata, o Birmanês ou o Tailandês. Existe igualmente Monopoly sobre temas inesperados, em função das modas do momento ou dos acontecimentos da atualidade. Alguns se afastam

da idéia original do Monopoly, já que não se trata mais de uma cidade, mas o objetivo a atingir continua o mesmo, ganhar dinheiro!

Figura 2 O Monopoly em alemão

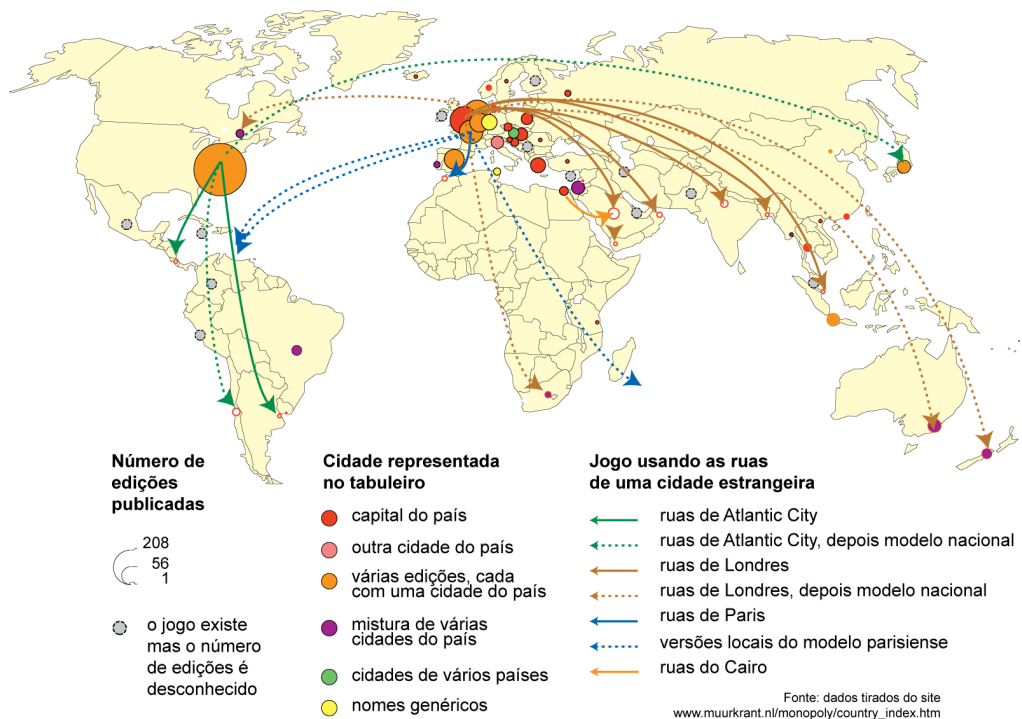


Da versão-mãe às versões-filhas

- 7 O Monopoly conhece um grande número de versões pelo mundo, mas também dentro de cada país. O recorde é, obviamente, detido pelos Estados Unidos que possuem mais de 200 versões, desde o original de Atlantic City até diversas versões locais: do Arizona, da Florida, passando por Nova Iorque ou pelas mais famosas universidades de todo o país, incluindo as edições do Havaí e do Alasca. Este modelo americano influenciou fortemente outros países no mundo, que também passaram a criar suas novas versões, quase sessenta no Reino Unido (entre as quais Edimburgo, Newcastle, Glasgow, Aberdeen ou Manchester). O número de versões é obviamente revelador da história e da duração da presença do jogo no território, mas também da dedicação e do interesse de seus habitantes.
- 8 Pode-se medir a influência dos países, observando onde se joga em tabuleiros que representam as ruas de Atlantic City, de Londres e de Paris. Um grande número de países da América Latina, o Monopoly de Atlantic City foi utilizado em versão espanhola: é o caso da Argentina, da Costa Rica ou do Chile que, antes de criar uma versão própria com a sua capital Santiago, utilizava o Monopoly norte-americano em espanhol. Foi também o caso do Japão, que possui hoje os seus jogos com as ruas de Tóquio ou de outras cidades, após ter usado, por muito tempo, a versão de Atlantic City.
- 9 Londres e Paris são, após Atlantic City, os tabuleiros de jogo mais utilizados. Em função de sua história, numerosas ex-colônias britânicas e francesas continuaram usando as ruas de sua antiga metrópole. Hoje ainda a Índia, Omã, Singapura ou o Bangladesh continuam à procura da

ruína de seus adversários nas ruas de Londres, comprando Picadilly, Regent Street ou Trafalgar Square.

Figura 3 O Monopoly no mundo



10 Outros países conservaram por um tempo o Monopoly londrino, mas já se emanciparam criando o seu próprio jogo. O Egito dotou-se de uma versão que representa as ruas do Cairo e de outra mais turística, com as cidades de Guizeh, de Heliópolis e de Abbasieh. A Birmânia pode escolher entre as ruas de Rangoon, de Mandalay ou ainda de Meiktila. A Arábia Saudita abriu um vasto leque de possibilidades de jogo, utilizar as ruas de sua capital, Riad, as do Cairo ou continuar fiel ao modelo britânico. A Austrália cortou definitivamente o cordão umbilical, criando um Monopoly dos antípodas, versão hemisfério sul. Notar-se-á a quase ausência do continente africano, os únicos países dotados do seu próprio jogo são antigos *Dominions*, os outros países provavelmente brincam com jogos importados da ex-metrópole.

Quais cidades ?

11 O tabuleiro de jogo representa geralmente as ruas da capital, mas nem sempre é o caso. Certamente, a República Checa usa as ruas de Praga, como faz a Dinamarca (Copenhague), a Grécia (Atenas), a Hungria (Budapeste), a Noruega (Oslo), a Polônia (Varsóvia), a Romênia (Bucareste), a Eslovênia (Ljubljana), a Tailândia (Banguecoque), a Croácia (Zagreb), a Islândia (Reykjavik). Roma, capital política da Itália foi preterida em favor de Milão, a capital econômica do país: este jogo, capitalista por excelência, escolheu logicamente a cidade economicamente mais rica, e a Turquia fez a mesma escolha ao eleger Istambul. A versão *júnior* do jogo italiano, *Monopolino*, apresenta a particularidade de ter nascido a partir de uma cooperação com Walt Disney, com base numa semelhança de nome, já que Mickey chama-se Topolino na Itália. Brinca assim em companhia do tio Patinhas, Mickey, Donald e Pateta.

12 Alguns países escolheram brincar, não nas ruas da capital, mas nas de várias cidades do país. É o caso da Austrália, onde se brinca nas ruas das cidades de Darwin, Hobart, Perth, Adelaide, Brisbane, Melbourne, Sydney e Camberra, a capital política. Israel adotou a mesma opção, o jogador tem a possibilidade de comprar as ruas de Tibériade, Eilat, Haifa, Jerusalém, Telavive e Ashkelon. Em Portugal, o jogo se desenrola nas ruas de Lisboa, Braga, Porto,

Setubal e Coimbra. Na África do Sul permite conhecer melhor as ruas Durban, Johannesburg, Bloemfontein e Kaapstad (Cidade do Cabo). A Bélgica alterna as ruas de Tournai, Namur, Bruxelas, Gande, Charleroi; os Países Baixos usa oito cidades do país, incluindo Rotterdam, Amsterdam, Groningen e Utrecht. O Brasil, certamente para não alimentar a eterna rivalidade entre Cariocas e Paulistas, escolheu representar igualmente ruas do Rio de Janeiro e de São Paulo.

- 13 A Alemanha e o Canadá tomaram a mesma posição, por não desejarem escolher apenas uma cidade. É verdade que Berlim voltou recentemente a ser a capital da Alemanha reunificada e que Ottawa não é uma cidade muito conhecida. Estes dois países optaram então por um jogo onde se encontram os nomes de ruas mais frequentes no país. O Canadá tem, recentemente, criado versões do Monopoly para Edmonton, Vancouver e Calgary, mas não para Ottawa! Por último, o Monopoly jafoi editado em outras bases que sobre as ruas de cidades, como os Monopoly *Star War*, *Pokemon*, *Foot França 98* (clubes de futebol franceses).

Quais idiomas ? Quais moedas ? Quais novos países?

- 14 A língua inglesa é evidentemente a mais usada, e permite multiplicar as edições: na Austrália, por exemplo, tem-se a possibilidade de brincar nas ruas das grandes cidades do país, mas também nas de Londres ou de Atlantic City, pois antigas versões são ainda comercializadas. Os Franceses têm possibilidades mais limitadas e devem se satisfazer com menor número de tabuleiros. No Canadá, o Monopoly existe, naturalmente, em versão inglesa e francesa, levando em consideração a situação específica da província do Quebec. O jogo da Birmânia é bilíngüe, mas de outra maneira: só os títulos de propriedade são em birmanês, as outras informações (como os cartões “sorte” e “caixa de comunidade” são em birmanês e inglês, a presença inglesa continua, obviamente, presente nos espíritos. A versão egípcia existe, ao mesmo tempo, unicamente em inglês ou em versão bilíngüe, inglesa e árabe. No Japão, existem versões bilíngües, em inglês e japonês, enquanto a Bélgica oferece uma versão francesa e uma flamenga. Outros Monopoly, nascidos mais tardiamente, têm sido concebidos imediatamente

nas línguas maternas dos países: a versão polaca apenas em polonês, a israelense em hebreu, a de Portugal e do Brasil só em português...

Figura 4 Versão iraquiana do Banco Imobiliário



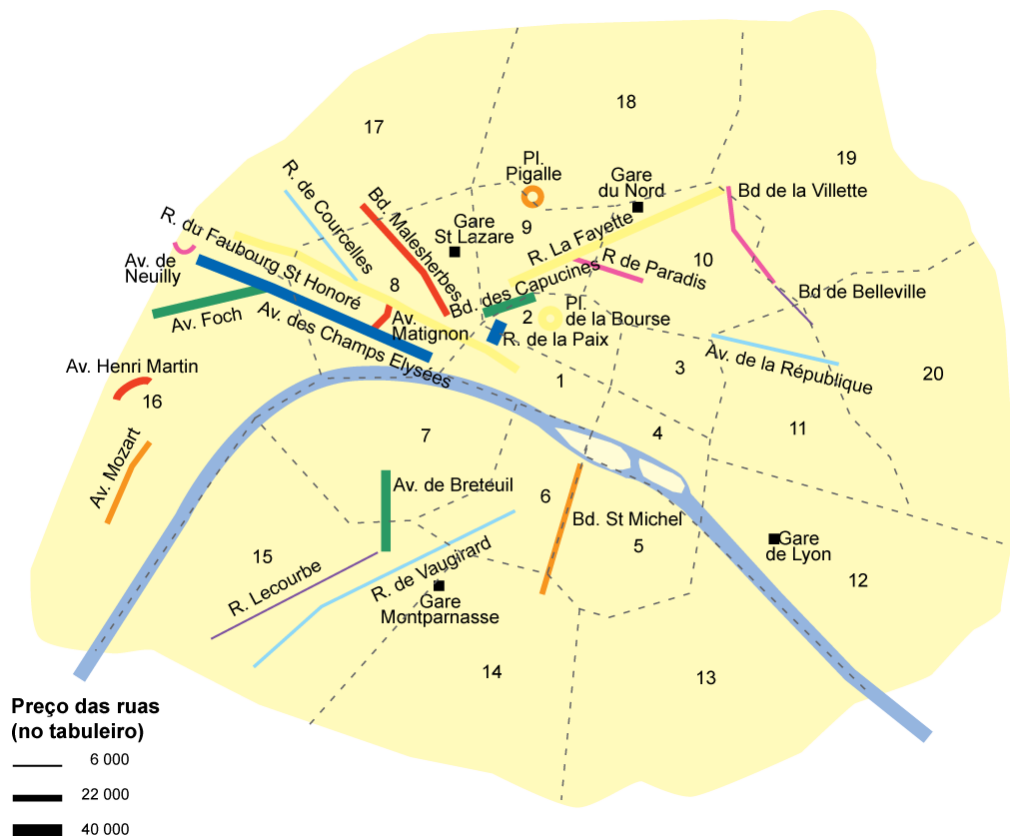
- 15 Nos Estados Unidos e no Reino Unido, as compras são feitas em dólares e libras esterlinas. Na França, pagava-se (até a criação da moeda europeia) em francos franceses, em Portugal em escudos etc. Contudo, os exemplos da Costa Rica, do Chile ou da Argentina mostram que o dólar americano permanece sendo, às vezes, a moeda utilizada. A versão *Star War* permite aos jogadores construir as suas fortunas em “moeda galáctica”.
- 16 O aparecimento de novos Estados e de novos regimes políticos mais democráticos explica às vezes a data de nascimento do jogo nos diferentes países, especialmente nos países do Leste da Europa. Países tão recentes com a República Checa ou a Croácia conceberam rapidamente tabuleiros de jogo que correspondem às suas novas capitais, rompendo com a situação anterior da Checoslováquia e da Jugoslávia, onde este jogo era totalmente desconhecido. Outros países do Leste europeu criaram jogos de Monopoly apenas após o desmoronamento dos regimes comunistas, anteriormente este jogo que glorifica o capitalismo não era incentivado. Mas o Monopoly pode ser uma marca de independência: a Hungria possui o Monopoly de Budapeste desde 1992, assim como a Polônia.

Paris, uma geografia imobiliária a rever

- 17 O tabuleiro parisiense clássico contava 22 avenidas, ruas ou praças, quatro estações ferroviárias, uma companhia das águas e uma companhia de eletricidade, fortemente concentradas ao norte do Sena; como o mostra a figura 5, apenas quatro ruas e uma estação

ferroviária estão situadas ao sul do rio. Esta escolha podia parecer judiciosa em 1935, quando a “margem direita” (*rive droite*) simbolizava o mundo dos negócios, do luxo e do comércio, enquanto que a “margem esquerda” (*rive gauche*) representava a cultura e as instituições: era lógica a predominância da margem direita em um jogo cujo objetivo é a procura desenfreada da riqueza.

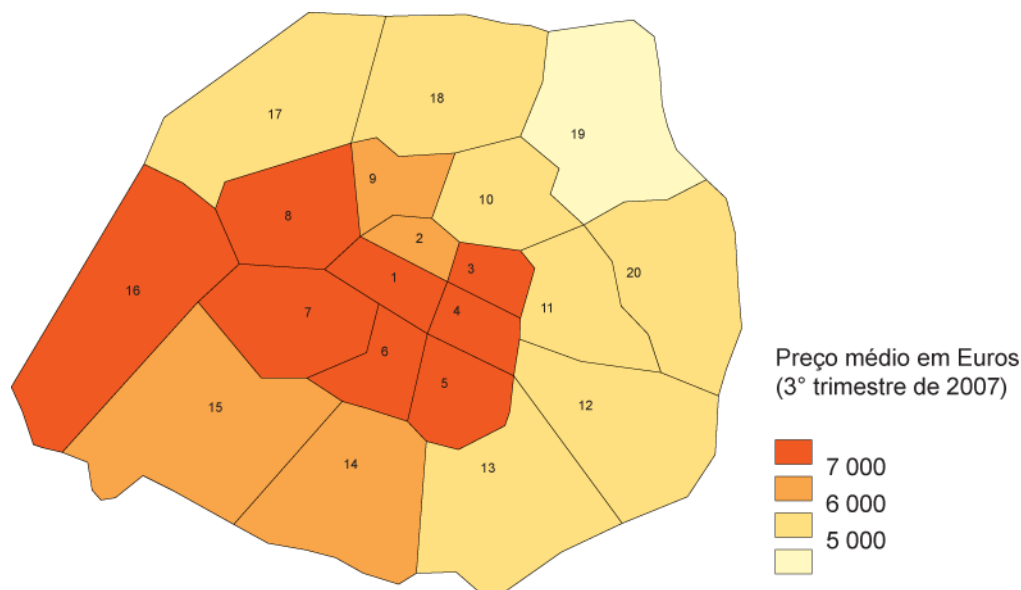
Figura 5 O tabuleiro parisiense clássico



- 18 Os distritos (*arrondissements*) do Norte (como 18° e o 19°), do Leste (como do 20°), e do Sul da capital (como do 13° e o 14°) estão totalmente ausentes do tabuleiro de jogo. Nenhuma rua foi escolhida nas ilhas Saint Louis e da Cité, centro histórico da capital.
- 19 Hoje, a análise do preço do metro quadrado parisiense revela outra oposição: a metade ocidental tem preços bem mais elevados que a metade oriental da capital. Opõem-se – esquematicamente – o Paris burguês e residencial e o Paris industrial e mais popular, mesmo se bairros inteiros do Leste parisiense estão em plena re-estruturação. Este critério não parece ter sido usado para desenhar o tabuleiro parisiense, não existe uma distribuição das ruas escolhidas

entre o Oeste e o Leste, mesmo se os “bairros chiques” são obviamente melhor tratados que os bairros operários, mais populares.

Figura 6 Os preços imobiliários em Paris



- 20 A escolha dos eixos parece ter tido como critério a história e a notoriedade de certos bairros, como se pode perceber ao percorrer o tabuleiro, indo das ruas menos caras às mais caras. O exemplo do boulevard de Belleville ilustra a oposição dos dois sistemas de valores: é uma das mais “baratas” do jogo (julgando pelo preço definido para comprá-la), e trata-se, de fato, de uma rua do Leste da capital, que conserva a memória de um passado operário. Desde o século XIX, este bairro acolhe múltiplas comunidades de imigrantes e cosmopolitas, como os judeus da Europa de Leste, Armênios, Espanhóis, Gregos e Árabes. Atualmente é, principalmente, a vez dos Asiáticos, Chineses de se instalarem neste bairro.
- 21 O caso da rue Lecourbe, no 15º *arrondissement*, é inverso, ela faz parte hoje de um bairro muito valorizado e não deveria ser uma das ruas mais baratas do jogo. O Boulevard de la Villette perdeu a sua atmosfera popular, com seus bistrôs e seus matadouros e ganhou prestígio com a chegada da Cidade das Ciências e da Indústria: muito visitado, este pólo cultural e educativo, simboliza o renascimento do Leste parisiense, mas a sua posição sobre o tabuleiro parece lógica em relação à época de criação do jogo. Em contrapartida, a Avenue de Neuilly nunca fez parte de um bairro popular, mas sim dos bairros mais elegantes da cidade. A rue de Paradis é igualmente um lugar muito específico, já que é o principal pólo de comércio do cristal em Paris, onde a firma Baccarat instalou o seu museu dos cristais.
- 22 Continuando o nosso percurso rumo às ruas mais caras, abordamos o Boulevard Saint Michel, no Quartier Latin, marcado pelas tradições religiosas e universitárias, bairro histórico e cultural por excelência. Quanto à Place Pigalle, em Montmartre, ela é o símbolo – um pouco envelhecido – da farra, e do fluxo de turistas que visitam o Moulin Rouge. O Boulevard Malherbes, aberto entre 1860 e 1866 (fazendo desaparecer o bairro da Pequena Polônia), liga a place Saint Augustin e a place de la Madeleine: ele é um bom representante do período Haussmaniano (a re-estruturação de Paris, no século XIX, dominada por Haussmann, Prefeito do Sena de 1853 a 1870), não muito distante da alameda comercial que leva o nome dele.
- 23 A place de la Bourse (Praça da Bolsa) deve a sua fama ao Palácio Brongniart, do nome do arquiteto encarregado, em 1808, de sua construção (que ganhou mais tarde duas asas, entre 1902 e 1907). Desde a sua criação, a Bolsa de Paris permanece o principal foco financeiro na

- França e mantém sempre uma atividade febril apesar da substituição do famoso “cesto”, em volta do qual se faziam as negociações, por uma cotação meramente informática.
- 24 Na rue du Faubourg Saint-Honoré instalou-se em 1890, um artesão que vendia arreios, chamado Hermès. A loja que ele fundou é hoje uma das mais famosas e luxuosas no mundo e a rua é a vitrine do luxo e da moda na França. Alguns grandes nomes da “haute-couture” parisiense e estrangeira estão ali instalados, junto com antiquários e joalheiros. É nela também que está situado o Palácio do Élysée, a residência oficial dos presidentes da República francesa desde 1871. Esta rua deveria figurar hoje entre as mais caras em função de seu peso comercial e político. O Boulevard des Capucines, como os outros “Grands Boulevards”, é diferente do bairro anterior, mas já foi um lugar da moda em Paris. Representa a “vida parisiense” e ali se celebra ainda “espírito boulevardier”, de alegria e bom humor. É o lugar dos teatros e das salas de espetáculos, como o Olympia que permanece ainda hoje um mais dos principais templos do music-hall.
- 25 Em seguida vêm os Champs-Élysées, a maior avenida parisiense, que liga a place de la Concorde e seu famoso obelisco à place Charles de Gaulle e seu não menos famoso Arco de Triunfo. É, inegavelmente, um dos principais eixos da capital, mas chamá-la “a mais bonita avenida do mundo”, como dizem os guias turísticos talvez seja exagerado... De qualquer modo, é uma das vias mais famosas, mas curiosamente não é a mais cara no tabuleiro. A rua que ocupa o lugar de destaque, a rue de la Paix, é pouco conhecida da maioria dos jogadores: muito a conhecem exatamente graças ao do Monopoly, mas quantos sabem realmente porque ela faz parte dos bairros mais cotados? Sua fama é devida aos joalheiros que estão concentrados nela, eles foram deslocados para lá na época do Segundo Império (1851-1870), deixando o Palais Royal onde estavam situados desde antes da Revolução de 1879. As rápidas fortunas desta época e as excentricidades da *Belle Époque* (por volta de 1900) favoreceram o desenvolvimento desta profissão e este lugar emblemático da joalheria internacional faz sonhar os amadores de ouro e de pedras preciosas. Os grandes nomes do ramo, como Cartier, Chaumet, Boucheron, Van Cleef e Arpels estão presentes neste eixo mundial da riqueza e o luxo.

As novas versões e as suas limitações

- 26 Provavelmente por ter se conscientizado de que o tabuleiro estava envelhecido, a editora do jogo lançou em 2005 uma nova versão parisiense do Monopoly, cujo conceito continuou a ser o mesmo, fazer fortuna e arruinar seus adversários.. Esta nova versão, contudo, não responde, para os geógrafos, a critérios espaciais satisfatórios.
- 27 A nova edição descarta as notas coloridas e as substitui por um cartão de crédito: o jogo adapta-se à modernidade: não se pode mais roubar da caixa, não se briga mais para controlar o banco. Mas esta evolução tem o seu lado negativo, não se tem mais o prazer de ver uma massa de bilhetes policromos amontoados à sua frente, de contá-los, de se ter a impressão de ser rico e de todos vê-lo...
- 28 Embora o modo de pagamento pode ter se adaptado à vida atual, a escolha dos lugares que substituem as ruas parisienses anteriores não é satisfatória. Qual lógica de comprar um Ministério como o de Bercy, uma sala de espetáculos como o Olympia, uma Universidade como a Sorbonne, um estádio como o Stade de France, um monumento como a Tour Eiffel? E como construir casas e hotéis sobre monumentos nacionais como o Museu de Orsay ou o

Arc de Triomphe? O resultado é que este tabuleiro privilegia lugares e nomes conhecidos dos estrangeiros ou turistas em visita à Paris, mas não as ruas conhecidas dos parisienses.

Figura 7 A nova versão parisiense



- 29 Quanto à novíssima versão do jogo, publicada em 2008, ela usa outro princípio e representa no tabuleiro vinte e duas cidades francesas. A editora, a Hasbro, lançou um voto pela Internet para pedir aos Franceses que elejam as cidades que constariam da primeira edição “França”. Durante um mês, do dia 10 de Setembro ao 10 de Outubro de 2007, internautas votaram por uma das 44 cidades pré-selecionadas: puderam escolher, entre Paris, Marselha, Lyon, Toulouse, Perpignan, Deauville, Colmar, Versailles, etc. Podiam, da mesma maneira, eleger cidades ultramarinas como St-Denis de la Réunion, Fort-de-France (Martinica) ou ainda Papeete (Polinésia francesa).
- 30 As 22 cidades que obtiveram mais sufrágios foram colocadas no tabuleiro por ordem decrescente dos votos obtidos, desde a cidade mais popular (que substitui a rua mais cara da versão clássica, a Rue de la Paix). A vencedora foi Dunkerque, com Reims, que substituiu Champs Élysées. Aparentemente tinha mais internautas torcedores de Dunkerque que de Lens, a última cidade classificada, ou que Paris ou Marselha, cidades não eleitas, ou seja, classificadas entre o 23º e o 44º lugar.
- 31 A hierarquia das cidades e, portanto, sua ordem no tabuleiro carece de lógica geográfica, demográfica, ou fundada sobre a dinâmica urbana... Como encontrar uma relação entre as cidades “roxas” (Rouen, Lyon e Nouméa), ou entre as cidades “amarelas” (Clermont-Ferrand, Nancy et Nîmes)? Ou entre Lens e Bordeaux, os últimos da lista, retomando os papéis do boulevard de Belleville e da rua Lecourbe? A grande ausência é da França ultramarina,

representada unicamente por Nouméa, capital da Nova Caledônia. Nenhuma cidade de Departamento ultramarino foi escolhida.

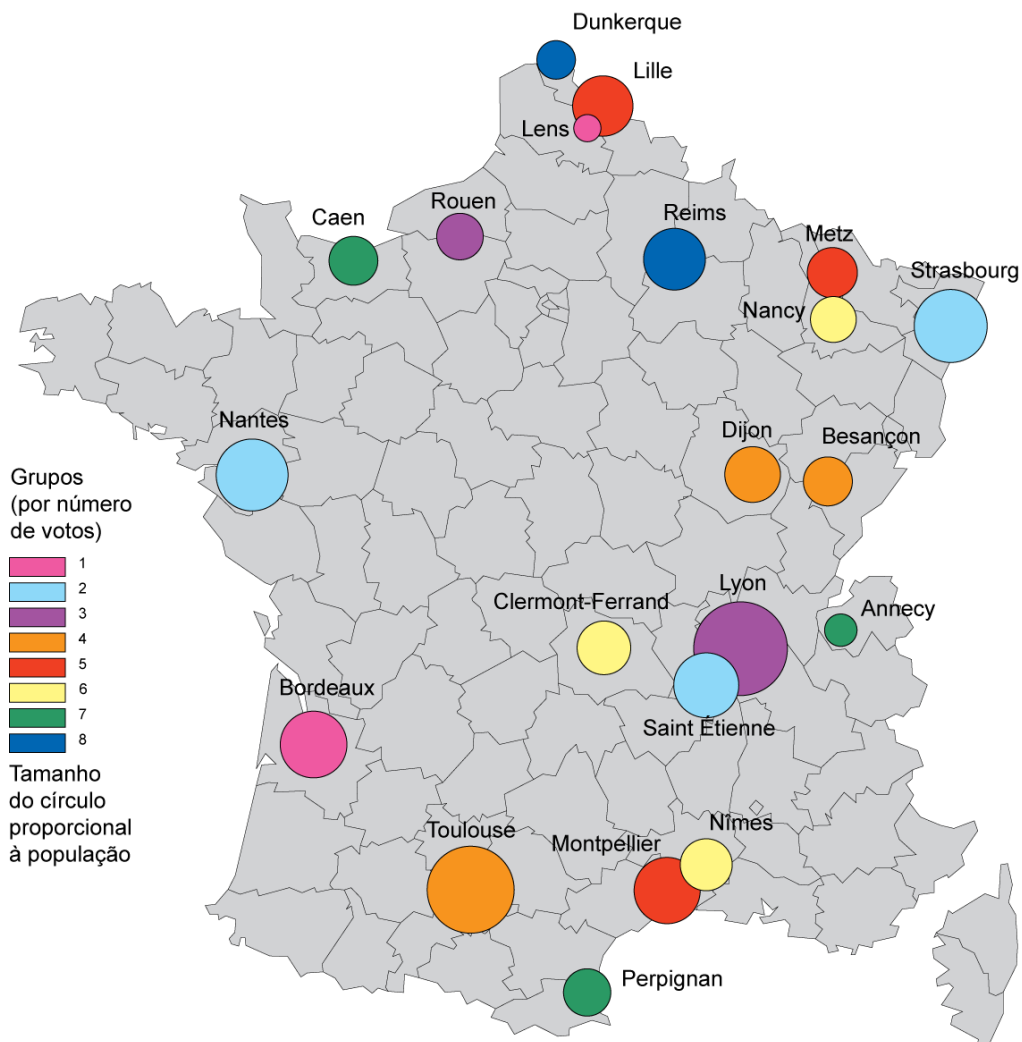
Tabela 1 : A lista das cidades escolhidas

Ville	Rang	Couleur
Dunkerque	1	Azul escuro
Reims	2	Azul escuro
Perpignan	3	Verde
Caen	4	Verde
Annecy	5	Verde
Clermont-Ferrand	6	Amarelo
Nancy	7	Amarelo
Nîmes	8	Amarelo
Metz	9	Vermelho
Lille	10	Vermelho
Montpellier	11	Vermelho
Dijon	12	Laranja
Besançon	13	Laranja
Toulouse	14	Laranja
Rouen	15	Roxo
Lyon	16	Roxo
Nouméa	17	Roxo
Nantes	18	Azul
Saint-Étienne	19	Azul
Strasbourg	20	Azul
Bordeaux	21	Rosa
Lens	22	Rosa

32 O mapa da França produzido a partir desta lista não nos ajuda muito a entender o voto dos Franceses e as escolhas estratégicas da Hasbro. Não aparenta nenhuma vontade de obter um equilíbrio no território, ou de valorizar o dinamismo atual de certas cidades, como Rennes. As cidades escolhidas são majoritariamente situadas no extremo norte da França, no litoral Atlântico, no extremo Sul do país e nos vales do Ródano e da Saône. O mapa revela grandes espaços vazios, as regiões Limousin e o Centro estão ausentes: de fato nelas não existem grandes metrópoles, mas a ausência de Provença-Alpes-Côte d'Azur e da região parisiense

são ainda mais surpreendentes; aparentemente, os habitantes de Paris ou de Marselha não sentiram a necessidade de votar para demonstrar o prestígio da sua cidade.

Figura 8 A versão das cidades da França



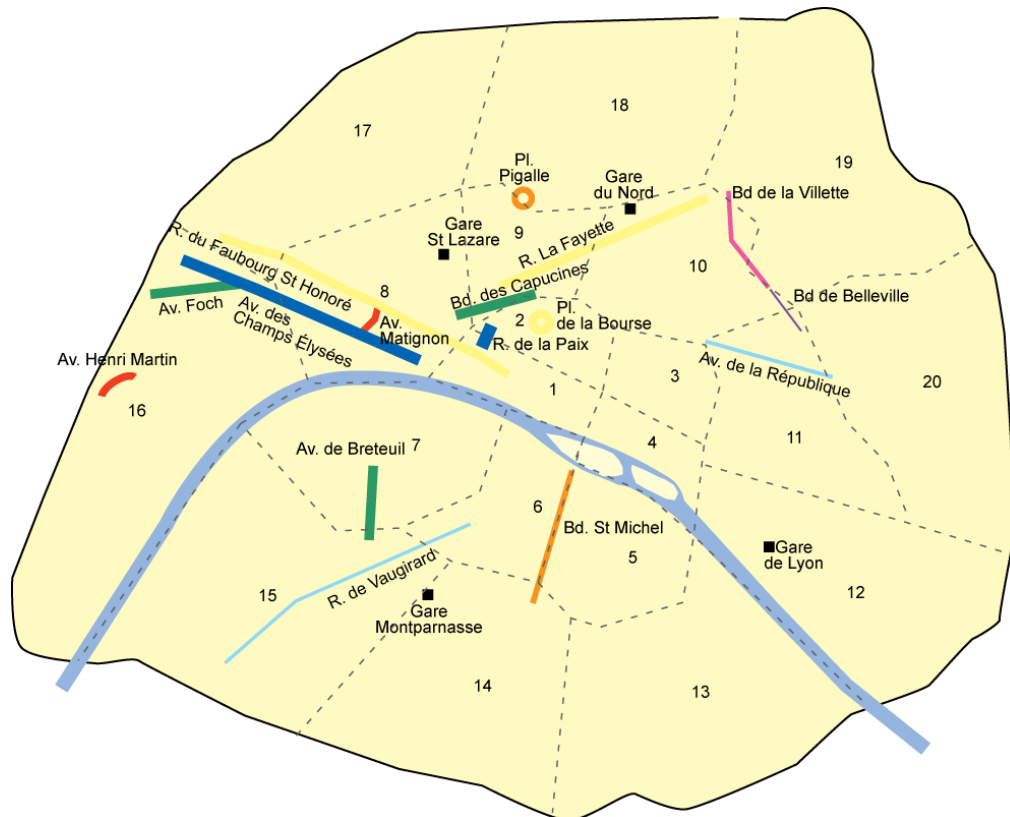
- 33 O futuro nos dirá se estas inovações foram bem recebidas, do nosso ponto de vista, preferimos atualizar o tabuleiro das ruas de Paris, levando em conta as evoluções que a cidade conheceu. Entre 1935 e 2009 o valor relativo das ruas e bairros mudou, modas fizeram de certos bairros lugares privilegiados, enquanto outros decaíram, tornaram-se zonas a evitar. O que propor para guardar no jogo uma imagem fiel da cidade, qual lista de ruas compor, dos bairros mais pobres aos mais ricos?

Uma proposta de atualização

- 34 O Leste parisiense está plena mutação, um esboço de reequilíbrio da capital tende a diminuir as disparidades existentes entre o Leste e o Oeste de Paris. No entanto, as primeiras ruas e avenidas, as mais baratas, ainda deveriam situar-se no Norte e Leste da capital. Seria interessante reter, por exemplo o boulevard Voltaire ou a rue du Faubourg Saint-Antoine, que liga as praças da République e da Nation. A rua do Faubourg Saint-Antoine é um bairro de fortes tradições artesanais, esteve por muito tempo no centro da atividade industrial e artesanal, e é também um bairro muito popular, agitado por numerosas revoltas na época da Revolução Francesa. Hoje, com a evolução da industrialização, o bairro soube adaptar-se e se ateliês artesanais de marcenaria ainda existem, lojas de móveis os substituíram em grande parte. A

rua poderia, então, tomar o lugar da rue Lecourbe, muito cara nos preços atuais para estar no início do tabuleiro. Ao norte, pelas mesmas razões que a rua Lecourbe, poder-se-ia propor, no lugar da rua de Courcelles, o boulevard de la Chapelle, perto da estação ferroviária do Norte, e não muito distante da estação ferroviária do Leste. A rua de Vaugirard, por ser a rua mais comprida de Paris e uma das poucas escolhidas no sul da cidade, merece conservar seu lugar no jogo.

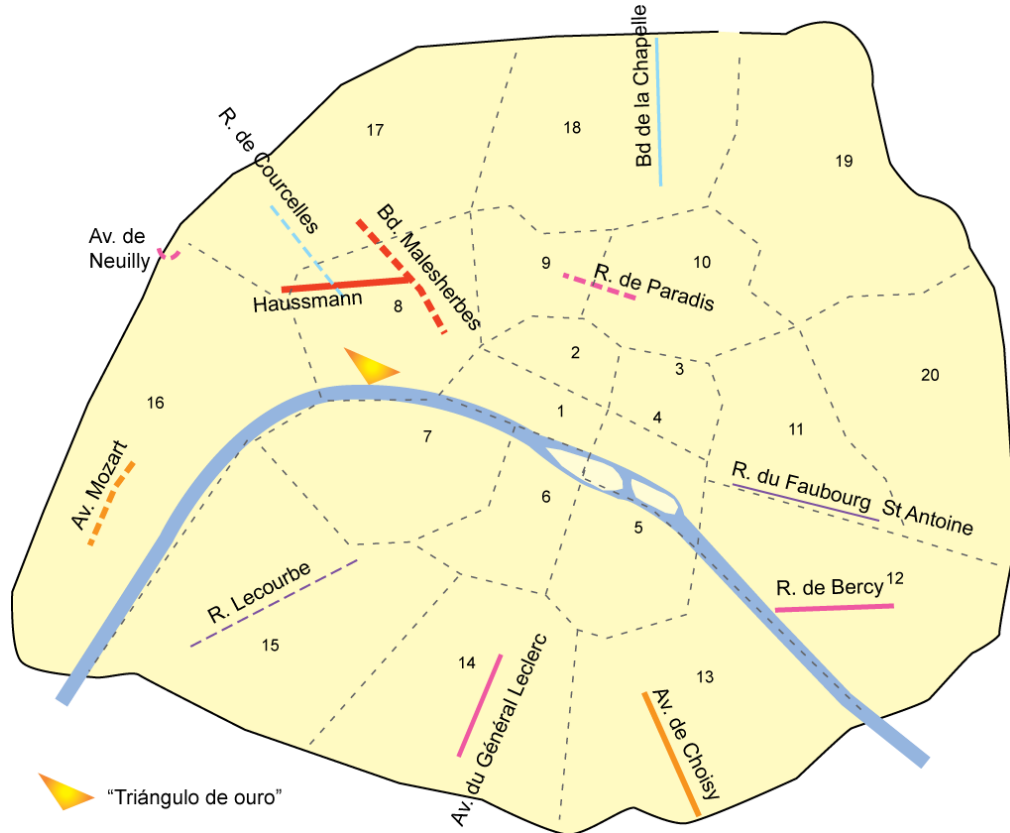
Figura 9 Ruas mantidas



35 Para as ruas situadas em posição intermediária no tabuleiro, poder-se-ia manter eixos nos 17°, 12° ou 13° *arrondissements*. O boulevard de Bercy ou o cais de Bercy poderiam convir no 12°, este bairro ilustra bem a evolução recente do Leste parisiense, e poderia substituir a rue de

Paradis: contém o Ministério das Finanças, a Biblioteca da França e o Palácio Omnisports de Bercy (POPB), monumentos emblemáticos da renovação desta parte da cidade.

Figura 10 Ruas canceladas e ruas acrescentadas



- 36 A avenue de Neuilly, muito cara e muito elegante, poderia ser substituída pela avenue du General Leclerc, no 14^o *arrondissement*, um distrito esquecido no início, o que permitiria homenagear um herói da Segunda Guerra Mundial, posterior à criação do jogo. A avenue Mozart, no 16^o distrito, muitíssimo cara, poderia desaparecer em proveito da avenue de Choisy, eixo central da “Chinatown” parisiense, situada nos prédios construídos à época da renovação do 13^o distrito, que também tinha sido esquecido.
- 37 Poder-se-ia reforçar a homenagem a Georges-Eugène Haussmann ao incluir na lista o boulevard que leva o seu nome, no bairro da Ópera, em vez do boulevard Malesherbes. Ele se destaca hoje pela presença dos “*grands magasins*”, como o Printemps (n^o64) e as Galeries Lafayette (n^o40). Estas lojas de prestígio são uma passagem obrigatória para milhões de turistas, que vão visitá-los tanto como monumentos históricos como para fazer compras. Finalmente, parece impensável tirar do tabuleiro os Champs-Élysées e a rue de La Paix, mas poderíamos incluir (em verde, nos lugares das avenidas de Breteuil, Foch e des Capucines) as avenidas Montaigne, George V e a rua François 1^{er}, principais eixos do “Triângulo de ouro”, centro do comércio de luxo e das lojas dos grandes costureiros.
- 38 Esta modesta proposta tem por único objetivo tornar do tabuleiro do Monopoly uma imagem mais fiel da Paris de hoje, ela não visa de modo algum alterar o espírito do jogo, fundamental e descaradamente capitalista. Quem nunca teve prazer de arruinar um adversário que os dados levaram até a “sua” rue de la Paix (dotada de um hotel) que atire a primeira pedra...

Bibliografia

Marie-Françoise Fleury et Hervé Théry, « Le succès mondial du Monopoly », pp 33-37, n° 66, *Mappemonde*, 2002.

Marie-Françoise Fleury et Hervé Théry « Les rues de Paris vues par le Monopoly, une proposition de révision », *M@ppemonde* N°77 (1-2005)

Marie-Françoise Fleury et Hervé Théry, « Monopoly, comment réviser un classique », *CAES Magazine* CNRS n°89 2008.

Uma seleção de sites para aprofundar os seus conhecimentos sobre o Monopoly: http://www.muurkrant.nl/monopoly/country_index.htm

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Monopoly>

<http://www.antimonopoly.com>

<http://www.Hasbro.co.uk>

<http://www.geocities.com/Tokyo/Ginza/1100/>

<http://monopolyste.online.fr/>

<http://www.logimagic.com/Description.php?Soft=Micropoly>

<http://membres.lycos.fr/normi/>

Notas

1 Este artigo sintetiza e traduz elementos dos três artigos citados na bibliografia (publicados em francês na revista *M@ppemonde* e no *CAES Magazine*, completados com mapas inéditos (números 7 e 8).

Para citar este artigo

Referência electrónica

Marie-Françoise Fleury e René Somain, « O Banco imobiliário, um jogo geográfico », *Confins* [Online], 5 | 2009, posto online em 11 Abril 2009. URL : <http://confins.revues.org/5601>

Sobre os autores

Marie-Françoise Fleury

Maître de Conférences, IUFM de Lorraine, Université de Nancy I, maf.fleury@wanadoo.fr

René Somain

Géographe, rene.somain@yahoo.com.br

Direitos de autor

© Confins

Résumé / Abstract / Sumário

Le Monopoly est un jeu de société mondialement connu, dont il existe de multiples versions nationales qui sont un bon marqueur des grandes aires d'influence géopolitiques. Le Monopoly français se joue sur un plateau évoquant les rues de Paris, datant de 1935. Cette géographie immobilière des années trente est-elle toujours d'actualité? Les auteurs proposent une nouvelle

version du Monopoly parisien, plus fidèle à la hiérarchie immobilière et sociale que la version actuelle et que les nouvelles versions commercialisées.

Mots clés : aires d'influence, jeux géographiques

Monopoly is a universally known parlour game, with multiple national versions. French Monopoly is played on a board evoking the streets of Paris, going back to 1935. Is this real estate geography of the Thirties still valid? The authors propose a new version of the Parisian Monopoly, more faithful to the real social hierarchy than the current version and the newly released versions.

Keywords : Monopoly, area of influence, geographical games

O Banco Imobiliário é um jogo mundialmente conhecido, com múltiplas versões nacionais, que constituem um bom indicador das grandes áreas de influência geopolítica. O Monopoly francês usa um tabuleiro que representa as ruas de Paris em 1935. Esta geografia imobiliária dos anos 30 continua atual? Os autores propõem um novo quadro do jogo parisiense, mais fiel à hierarquia imobiliária e social de hoje que a versão clássica e que as versões recentemente comercializadas.