



UNIVERSIDADE FEEVALE



TESE— Doutorado em Processos e Manifestações Culturais



*“Com amigos como esses, quem precisa de pessoas?”: DAS ESTRUTURAS ANTROPOLÓGICAS DO IMAGINÁRIO À SOCIALIDADE EM *MAGIC THE GATHERING**



JANDER FERNANDES MARTINS

NOVO HAMBURGO 2022 1/1

UNIVERSIDADE FEEVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROCESSOS E
MANIFESTAÇÕES CULTURAIS
DOUTORADO EM PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS

JANDER FERNANDES MARTINS

*COM AMIGOS COMO ESSES, QUEM PRECISA DE PESSOAS?: DAS
ESTRUTURAS ANTROPOLÓGICAS DO IMAGINÁRIO À SOCIALIDADE
EM MAGIC THE GATHERING*

Tese apresentada no curso de Doutorado em
Processos e Manifestações Culturais do Programa
de Pós-Graduação em Processos e Manifestações
Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Conte
Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Carvalho da Rocha

NOVO HAMBURGO
2022

UNIVERSIDADE FEEVALE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PROCESSOS E
MANIFESTAÇÕES CULTURAIS
DOUTORADO EM PROCESSOS E MANIFESTAÇÕES CULTURAIS

JANDER FERNANDES MARTINS

*COM AMIGOS COMO ESSES, QUEM PRECISA DE PESSOAS?: DAS
ESTRUTURAS ANTROPOLÓGICAS DO IMAGINÁRIO À SOCIALIDADE
EM MAGIC THE GATHERING*

Tese apresentada no curso de Doutorado
em Processos e Manifestações Culturais do
Programa de Pós-Graduação em Processos
e Manifestações Culturais.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Conte
Coorientadora: Prof.^a Dr.^a Ana Luiza Carvalho da Rocha (UFRGS)

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Ana Taís Martins Portanova Barros
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof.^a Dr.^a Cornélia Eckert
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Prof. Dr. Gelson Vanderlei Weschenfelder
Universidade FEEVALE

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)

Martins, Jander Fernandes.

Com amigos como esses, quem precisa de pessoas? : das estruturas antropológicas do imaginário à socialidade em Magic The Gathering / Jander Fernandes Martins. – 2022.

212 f. : il. color. ; 30 cm.

Tese (Doutorado em Processos e Manifestações Culturais) – Universidade Feevale, Novo Hamburgo-RS, 2022.

Inclui bibliografia.

“Orientador: Prof. Dr. Daniel Conte ; Coorientadora: Prof.a Dr.a Ana Luiza Carvalho da Rocha”.

1. Antropologia. 2. Magic The Gathering. 3. Processos e manifestações culturais. 4. Teoria do jogo. 5. Teoria geral do imaginário. I. Título.

CDU 572

AGRADECIMENTOS

Enfim, chegamos à etapa final deste empreendimento, momento em que minha **imaginação** está tomada por memórias afetivas desses pouco mais de três anos de estudo e pesquisa. Estudo que se iniciou antes, atravessou e sobreviveu a uma Pandemia Global, feito esse, que me leva a conceber este trabalho como fruto das minhas pulsões internas, dialeticamente, interdependente das pulsões externas, como aprendi no decorrer destes árduos anos.

Motivação essa permeada por um sentimento profundo de gratidão pelos prazeres e pelas dores, pelas convicções e pelos tropeços vividos neste processo. A gratidão nunca vem nem está sozinha. Logo, tenho muito a agradecer.

Primeiramente, ao cosmos, por me conduzir na travessia, não de um mar vermelho, mas de uma pandemia global, de forma ilesa, junto de meus familiares mais próximos. Fato que me permitiu ter iniciado e concluído esta jornada.

Sou grato à minha prestimosa orientadora pelos três anos de dedicação, paciência, dispêndio de energia e tempo para que eu aqui chegasse. Ainda que pareça pitoresco, além de uma pandemia de saúde, senti na pele o estrago que governos de cunho político-partidaristas anticientíficos causam à Pesquisa no Brasil — tal fato não tinha como não respingar em mim e neste estudo. Como fruto deste desmanche científico, fui obrigado a ver minha orientadora, uma cidadã brasileira com responsabilidade e hombridade, ser deslocada de sua posição e, na reta final deste trabalho, já demitida e desligada da Instituição FEEVALE e do PPG Processos e Manifestações Culturais, sem remuneração alguma, continuar a realizar encontros comigo. Sou eternamente grato à pessoa que iniciou como orientadora e terminou como coorientadora. Gratidão, antropóloga Doutora Ana Luiza Carvalho da Rocha.

Ao mencionar minha (ex)orientadora, necessariamente, agradeço ao professor Doutor Daniel Conte, que, de modo solícito, recebeu-me de forma pacienciosa e atenta.

Igualmente, não posso deixar de mencionar a minha gratidão aos colegas Cornucorpianos Vitória, Sandra, Jaqueline, Cristian, Fábila, Elisa e Francine, os quais me acompanharam e colaboraram intensamente em nossos encontros de grupo de estudos e de Leituras Orientadas, na construção deste trabalho.

Da mesma forma, com este meu objeto de estudo, tive o privilégio de estar algumas tardes (*online*) com pessoas ímpares que, tanto quanto eu, dedicaram-se e se dedicam ao estudo Antropológico do Imaginário, pois foi graças aos nossos encontros de todas as quintas-feiras do ano de 2020, junto de nossa orientadora, que pude aprender mais sobre meu objeto de estudo

e sobre esse arcabouço teórico-conceitual epistemológico, que é o Imaginário na perspectiva de Gilbert Durand. Minha gratidão ao Mateus e Felipe pelas tardes em que pudemos sentir um pouquinho do que poderíamos, afetivamente, denominar como nosso pequeno “Círculo de Éranos gaúcho”.

Também faço menção ao PPG Processos e Manifestações Culturais, aos professores do programa, bem como à CAPES/CNPq, pois obviamente a materialidade deste estudo só se configurou, porque esta agência de fomento intelectual, que, frisando novamente, há muito é assolada pelo descaso e desdém governamental, permitiu-me iniciar e concluir a pesquisa, em meio a uma pandemia. Motivo inspirador para que possamos cada vez mais nos dedicar com afinco à pesquisa, de modo a mudar esta cultura imaginária de subestimação à investigação científica.

Também agradeço ao Aurélio, “meu planinauta”, proprietário e parceiro colaborador de pesquisa. Sem a existência deste grande sujeito, também não haveria pesquisa! Meu eterno agradecimento a ele, à Pharaoh’s Shop e ao grupo pharaônico, com quem tanto aprendo sobre *Magic*. E, sem sombra de dúvidas, aos meus estimados Teneveitor’s (Éderson, Fabrício “Muska”, Robson, Sílvio, Fábio, Marcos, César, William e Caile).

E por fim, ao meu pequeno Beni, que, junto com o início deste empreendimento, veio a este planeta, em um momento conturbado, é verdade, mas agregando sabedoria, ensinamentos à minha vida pessoal, afetiva, profissional e intelectual. Esse presente que veio pelos braços de minha amada esposa Vitória, colega de profissão e de pesquisa. E com ela, estendo meus agradecimentos a meus pais, irmãs, irmão, sobrinha(s), sogro, sogra e cunhada. Personagens que estiveram comigo sempre nesta jornada de “pesquisar figurinhas”.

E, parafraseando o que o ser histórico-mítico Shakyamuni sentenciou, que este estudo beneficie todos os seres sencientes, jogadores ou não, pesquisadores ou não.

*Para destruir, gasta-se
apenas uma tarde. Para
criar, trabalha-se uma vida
inteira. - Kamahl, acólito
druida.*

RESUMO

O tema desta tese são os Jogos de Cartas Colecionáveis (JCC), e o objeto de análise é o *Magic The Gathering*, o qual pertence ao universo cultural *pop nerd/geek*. A pergunta de pesquisa é: de que maneira o imaginário manifesto no jogo *Magic The Gathering* organiza as formas de sociabilidade entre seus usuários? Para atingir o objetivo geral deste estudo, que é compreender as manifestações socioculturais deste fenômeno, recorre-se à análise e categorização das Estruturas Antropológicas do Imaginário (G. Durand) presentes no jogo e realizam-se práticas etnográficas com um grupo de jogadores, em uma loja especializada no ramo, na cidade de Novo Hamburgo (RS). Para a interpretação dos achados de pesquisa, além da Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand, utiliza-se a teoria do jogo de Roger Caillois e Johan Huizinga; a teoria do ritual, da performance e da experiência, de Viktor Turner, e as noções de contexto e situação de ambiência psicoafetiva em Georg Simmel e Michel Maffesoli. Verifica-se que se trata de um jogo com um universo estrutural-figurativo próprio, no qual aspectos lúdicos, agonísticos e performáticos, na forma de cartas constituídas de imagens e textos fantásticos, organizam a experiência vivida por seus usuários. Conclui-se que este jogo de cartas colecionáveis é movimentado a partir de estruturas antropológicas diurnas (agonística, *aleatórias* e mimética/performática), regendo, misticamente, um universo social no qual seu público, sem se dar conta, vive e experiencia hermeticamente um fenômeno sintético, fruto de um artefato constituído de imagens e textos fantásticos, propulsores de uma manifestação cultural assentada em uma rítmica de relações e em uma ambiência afetiva própria, em um centro urbano complexo contemporâneo.

PALAVRAS-CHAVE: Antropologia; *Magic The Gathering*; Processos e Manifestações Culturais; Teoria do Jogo; Teoria Geral do Imaginário.

ABSTRACT

The theme of this thesis is the Collectible Card Games (CCG), taking Magic The Gathering as an object of analysis, which belongs to the nerd/geek pop cultural universe. The research question is: how does the imaginary manifest in the game Magic The Gathering organize the forms of sociability among its users? In order to reach the general objective of understanding the sociocultural manifestations of this phenomenon, we resort to the analysis and categorization of the Anthropological Structures of the Imaginary (G. Durand) present in the game and ethnographic practices are carried out with a group of players, in a store specialized in branch, in the city of Novo Hamburgo (RS). The interpretation of the research findings, in addition to Gilbert Durand's General Theory of the Imaginary, also uses Roger Caillois and Johan Huizinga's game theory, Viktor Turner's theory of ritual, performance and experience, and notions of context and situation of psycho-affective ambience in Georg Simmel and Michel Maffesoli. It turns out that it is a game with its own structural-figurative universe, in which playful, agonistic and performative aspects, in the form of letters made up of fantastic images and texts, organize the experience lived by its users. It is concluded that this collectible card game is moved from diurnal anthropological structures (agonistic, random and mimetic/performatic) ruling, mystically, a social universe in which its audience, without realizing it, hermetically lives and experiences a synthetic phenomenon, the result of an artifact made up of fantastic images and texts, propellers of a cultural manifestation based on a rhythm of relationships and affective ambience of its own, in a complex contemporary urban center.

KEYWORDS: Anthropological Structures of the Imaginary; Magic The Gathering; Cultural Processes and Manifestations; Game Theory; General Theory of the Imaginary.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Ilustração das zonas de mesa que compõem o jogo.....	33
Figura 2 - O Color Pie e suas palavras-chave definidoras de arquétipo e cores.....	35
Figura 3 - Verso de uma carta de Magic The Gathering	36
Figura 4 - Anatomia de uma carta de criatura	38
Figura 5 - Anatomia de uma carta de encantamento	38
Figura 6 - Tipologia de Terrenos Não Básicos - Primeiro set bloco (1993/95)	47
Figura 7- Estrutura de um turno de Magic The Gathering	70
Figura 8 - Etapa de combate de uma partida de Magic The Gathering.....	72
Figura 9 - Passo a passo da escolha das identidades do baralho à organização do pré-jogo....	73
Figura 10 - Passo a passo da organização à aleatoriedade	74
Figura 11 - Passo a passo do embaralhado ao corte e à compra das cartas iniciais	75
Figura 12 - Passo a passo da compra à jogada no turno principal com suas fases e etapas	75
Figura 13 - Passo a passo da repetição das fases e etapas anteriores - 2º turno priorizado	76
Figura 14- Passo a passo demonstração de um terceiro turno priorizado	76
Figura 15 - Imagem de um encontro casual de Magic The Gathering	77
Figura 16 - Tipificações dos arquétipos na forma de baralhos.....	84
Figura 17 - Fachada diagonal da loja	89
Figura 18 - Fachada lateral da loja	90
Figura 19 - Mapa de Novo Hamburgo-RS	90
Figura 20 - Localização geográfica de Novo Hamburgo-RS.	91
Figura 21- Website da Loja.	91
Figura 22- Página de Facebook da loja.	91
Figura 23- Instagram da Loja.	92
Figura 24- Número de seguidores no facebook.....	92
Figura 25- Conta Canal Twitch	92
Figura 26- Conta na plataforma de vídeo youtube	92
Figura 27 - Aurélio, O Planinauta	94
Figura 28 - Dutra, O Trovão.....	94
Figura 29 – Júlio, O TCGCaster.....	94
Figura 30 - Jeffman, O Cara	94
Figura 31 - Topologia da loja	96
Figura 32 - Esquemas topológicos da loja.....	97
Figura 33 - Calendário mensal dos eventos na loja	99
Figura 34 - 1º Conjunto de Coleções de Magic The Gathering.....	101
Figura 35 - Recorte Cíclico Temporal de Abertura de Blocos.....	101
Figura 36 - Recorte Cíclico Temporal de Fechamento de Blocos.....	102
Figura 37 - Pacote de produtos recebidos na loja para o evento Prerealise.....	106
Figura 38 - Organizador distribuindo o material	107
Figura 39 - Jogadores/participantes do Prerealise	108
Figura 40 - foto do mezanino onde ficam as mesas, subindo a escada.	108
Figura 41 - jogadores na primeira rodada do pré-lançamento A Guerra da Centelha.....	109
Figura 42 - Grupo de jogadores em uma rodada de Pré-Lançamento	112
Figura 43 – Momento de intervalo entre as rodadas do Pré-Lançamento	112
Figura 44 - Jogador de azul analisando as cartas para trocas do rapaz à esquerda	112
Figura 45 - TCG Cast BR Pharaohs Shop	116
Figura 46 - Pesquisador participando de uma "noite do pauper"	118
Figura 47- Uma relação de dádiva se estabelecendo entre dois jogadores.....	124
Figura 48- Tipologia Geral e Subtipologias de cartas	141

Figura 49 - Combinações primárias e secundárias do Color Pyke <i>Magic The Gathering</i>	141
Figura 50 - Combinatórias Convergentes e Divergentes em imagem geométrica	143
Figura 51 - Imagem das cartas conforme suas cores e suas cinco tipologias básicas	144
Figura 52 - Geometria e convergência simbólica de cores e as dez guildas de Ravnica.....	146
Figura 53 - Guildas Arquetípicas baseadas nas combinatórias de cores	147
Figura 54 - Estruturas Secundárias, Terciárias e Quaternárias de cores	149
Figura 55 - Síntese Geométrica das Combinatória de Cores Convergentes-Divergentes	149
Figura 56 - Imagens Geométricas de Elementos em <i>Magic The Gathering</i> e Medicina Tradicional Chinesa.....	150
Figura 57 - Composição Color Pie e Roda Medicina Tradicional Chinesa.....	150
Figura 58 - Decagrama Geométrico a partir das correlações de identidades de cores	151
Figura 59 - Sólidos Regulares da Geometria.....	152
Figura 60 - Pentáculo.....	153
Figura 61 - Sephirot Cabalística.....	154
Figura 62 - <i>Magic The Gathering</i> e Tradição Cabalística	154
Figura 63 - Relação entre Cultura Hebraica e Classificação por Grau de Raridade	155
Figura 64 - <i>Magic</i> e Sólidos Platônicos.....	156
Figura 65 - Arquétipos e qualidades em <i>Magic</i> e Geometria Sagrada esotérica.....	157
Figura 66 - Guildas de <i>Magic</i> e Geometria esotérica	157
Figura 67 - Síntese de constelações entre <i>Magic</i> e a cultura esotérica/exotérica ocidental ...	158
Figura 68 - Domingo de evento oficial de Magic na loja Pharaoh's Shop.....	172
Figura 69 - A adivinha (Albert Anker - 1880).....	177
Figura 70 - Zoologist	178

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Esquema conceitual sobre categorias etnográficas	29
Tabela 2- Zonas globais e específicas da mesa de jogo de <i>Magic The Gathering</i>	32
Tabela 3- Definições de elementos constitutivos do jogo	34
Tabela 4 - Lendo e Identificando uma carta de MagicThe Gathering.....	39
Tabela 5 - Tipologias Terrenos-Básicos - Cores e Arquétipos.....	41
Tabela 6 -Tipologias de Terrenos Não Básicos da primeira edição– Alpha Edition (1993)....	44
Tabela 7 - Tipologia de cartas de criaturas - Alpha Edition (1993)	51
Tabela 8 - Tipologia de cartas de Encantamentos - Alpha Edition (1993).....	55
Tabela 9 - Tipologia de cartas feitiços - Alpha Edition (1993)	57
Tabela 10 -Tipologia de cartas Instantâneas- Alpha Edition (1993).....	59
Tabela 11 - Perfis psicológicos dos jogadores	81
Tabela 12 - Quadro de Plataformas utilizadas pela loja Pharaoh's Shop	91
Tabela 13 - Formas de circulação de baralhos	125
Tabela 14 - Relação Cores Arquéticas e Arquetipologia Geral - Regimes de Imagens – Face do Tempo Positiva.....	137
Tabela 15 - Relação Cores Arquéticas e Arquetipologia Geral - Regimes de Imagens – Face do Tempo Negativa	139
Tabela 16 - Relação Combinatória de cores Convergentes.....	143
Tabela 17 - Relação Combinatória de cores divergentes	144

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	13
INTRODUÇÃO	20
PARTE I – O DIURNO EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	31
3. <i>MAGIC THE GATHERING</i> NA MESA/TABULEIRO	31
3.1 DAS CARTAS	37
3.2 DAS TIPOLOGIAS	41
4. <i>MAGIC THE GATHERING</i> : DO JOGAR O JOGO	63
4.1 OS FORMATOS COMO ESTRUTURA RITUAL REGRADA	64
4.2 DO JOGAR O JOGO: O DUELO	70
4.3 PERFIS DE JOGADORES NA ÓTICA DA WOTC	80
PARTE II- O MÍSTICO EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	87
5. DAS SOCIALIDADES E AMBIÊNCIA EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	87
5.1 A REDE PHARAÔNICA NOVO-HAMBURGUENSE	88
5.2 TOPOLOGIA PHARAÔNICA: O ESPAÇO PERFORMÁTICO SACRALIZADO	95
6. UMA MÍSTICA (NOTURNA) EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	104
6.1 O MUNDO DOS BENS EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	104
6.2 <i>MAGIC THE GATHERING</i> COMO BENS DE CONSUMO	117
PARTE III – O SINTÉTICO EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	130
7. UMA ESTRUTURA FUNDACIONAL EM <i>MAGIC THE GATHERING</i>	130
7.1 POR UMA SÍNTESE <i>IMAGO-GATHERINGIANA</i>	135
7.2 <i>MAGIC THE GATHERING</i> E A SOCIALIDADE PHARAÔNICA	162
CONSIDERAÇÕES FINAIS	176
REFERÊNCIAS	187
GLOSSÁRIO	198
ANEXO	211
CLASSIFICAÇÃO MATRIZ DE CARTAS DE <i>MAGIC THE GATHERING</i>	212

APRESENTAÇÃO

Minha mente mudou. Mas minha força não.¹

O mundo da cultura é um universo profundo e desconhecido, tanto quanto superficial e corriqueiro, uma vez que as situações manifestadas envolvem desde as mais simplórias, como o modo de se vestir (se for caso), até as mais complexas, como as estruturas que consolidam relações político-econômicas entre países. Em se tratando de um fenômeno produto e produtor de manifestação humana (mas não só destes), o mundo da cultura acaba por se tornar passível de observação, estudo, registro e reflexão. Fato possível graças à sua natureza e as “ene” características, as quais impactam e irão impactar (n)os agentes envolvidos nesse processo de modo positivo e negativo, gerando encantos, desencantos, mudanças, consolidações...

Nesse sentido, uma mesma cultura pode apresentar (e permite apreender) facetas diferentes e até mesmo antagônicas, haja vista que reflete como um espelho a pluralidade e a diversidade de manifestações culturais existentes internamente. Característica essa que, necessariamente, incide sobre o amplo espectro de diferentes abordagens técnicas, procedimentais e modos de observar um dado fenômeno.

Mediante tal singularidade epistêmica, tem-se que o mundo da cultura pode e deve ser desbravado e explorado, seja pelas lentes interpretativa, simbólica, estruturalista, culturalista, personalista, cognitiva, ambientalista, trans-humanista, pós-humanista, materialista, transnacionalista, feminista, pós-moderna, invenção ou, ainda, pela captação e pela compreensão figurativa, como é o caso deste estudo.

De todo modo, sob estas “ene” possibilidades investigativas, a cultura tanto quanto a monumental área técnico-científica edificada e instaurada como área do conhecimento responsável pelo seu estudo, a Etnografia e a Antropologia, possibilita um amplo leque de ferramentas a serem escolhidas pelo etnógrafo, etnólogo, antropólogo e/ou pesquisador da cultura. É nesse oceano que o autor do presente estudo navega.

Assim, dentro desse universo profundo, denso e diversificado que é o mundo da cultura, elegemos um nicho específico de manifestação cultural para realizar nossa pesquisa. Ao perspectivar o contexto no qual se deu o fenômeno estudado, temos, contemporaneamente, o

¹ *Flavor Text* da carta Kamahl, Punhos de Krosa. Disponível em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=168930&part=Kamahl%2c+Fist+of+Krosa>. Acesso em: 11 mai. 2021.

que chamamos de “cultura *Pop*”² e, no interior desta, a “cultura *geek*”. *Geek* porque contempla (uma) cultura *pop* específica, que é a dos jogos de cartas colecionáveis com temática também específica, a saber, o universo fantástico - transposto e reinterpretado por meio de imagens e narrativas em que seres humanos e não humanos, dotados de capacidades superpoderosas, desenrolam contextos ficcionais de modos múltiplos, por meio de relações diairéticas, em sua maioria (DURAND, 2002). Criação imaginária essa que, na perspectiva adotada, está sempre ancorada na cultura histórico-mítica humana (DURAND, 1996b).

Dessa maneira, gibis, HQ’s (história em quadrinho), itens colecionáveis, jogos eletrônicos de console, filmes, séries, jogos de mesa (de todas as variedades) e, mais recentemente, os jogos eletrônicos *online* são alguns dos elementos identificáveis que caracterizam esse universo do entretenimento *geek* tão popular nos dias de hoje. Assim, não é necessária a realização de um levantamento profundo para constatar o amplo alcance dos canais *Streaming*³, por exemplo, destinados aos mais diversificados públicos, seja o jogo digital/virtual e/ou analógico, com as chamadas plataformas de distribuição de jogos digitais para computadores.

Independentemente das características que possam (ou não), neste momento, polarizar esses extremos constitutivos do mundo *geek*, estes são alguns dos mares em que navegaremos. Oceano este que não é novo, pois surge na metade do século passado e se complexifica e se alastra amplamente no mundo contemporâneo.

Nesse sentido, alguns elementos propulsores históricos soam pertinentes de serem lembrados. Enquanto, nas décadas de 1940 a 1960, os jogos de tabuleiro eram essencialmente de estratégia e temáticas de guerras, dilatando, assim, a opção que, para uma boa camada social, restringia-se aos jogos de cartas, dama e xadrez (com algumas variações culturais destes), nos anos 1970, surgem novas variedades desses mesmos jogos e com um embrião do que mais tarde será uma febre mundial, a saber, os jogos eletrônicos — ao menos nos centros urbanos mais monetarizados.

Porém, é na década de 1980 que uma revolução (*pop*) cultural ocorre no mundo eletrônico de entretenimento, a qual permitirá a verdadeira aurora da cultura *nerd*, hoje designada como cultura *geek*. Basta lembrar (e destacar) a proliferação das lojas de fliperamas, local onde todos que não tinham condições financeiras para ter jogos eletrônicos em casa se

² Desde já buscamos esclarecer que, para tornar mais compreensível o texto, utilizaremos destaques em itálico para terminologias estrangeiras e negrito, no corpo do texto, quando forem elementos que consideramos destacáveis, sejam nossos argumentos, sejam citações de autores.

³ Para uma definição sucinta, conferir em: <https://tecnoblog.net/290028/o-que-e-streaming/>. Acesso em: 11 mai. 2021.

reuniam para manhãs/tardes inteiras de diversão frente a um aparelho eletrônico, lado a lado com seus amigos/amigas.

Já nos anos 1990, o advento das locadoras de videogames ecoa nos centros urbanos, com a rápida produção e o lançamento de jogos e consoles cada vez mais atualizados, além da oferta de inúmeros tipos e gêneros de jogos eletrônicos. Adquirir e acompanhar a **corrida dos consoles** tornava-se um processo mais eletivo, favorecendo apenas uma parcela social com maior poder econômico, na época. Diante disso, o que restava às outras fatias socioeconômicas? Ora, dirigir-se até os locais mais próximos de suas residências e usufruir dessas novidades (*games*), a saber, as locadoras.

Com o novo milênio, e lá pela metade da primeira década, com a *internet* de banda larga, surge outro *local sagrado*, para os amantes da cultura dos jogos, a *lan house*. Geralmente, um dado sujeito, proprietário de uma sala ou cômodo, organizava e disponibilizava, nesse ambiente, vários computadores com acesso à *internet* e com inúmeros jogos instalados.

Na segunda década deste milênio, com uma rede de *internet* mais sofisticada, a qual parece ter permitido engajar uma ou duas camadas sociais a mais, surgem (e chegam a essas camadas) os jogos *online*. Com a chegada da segunda década, de 2010 em diante, agrega-se a esse universo a chamada realidade aumentada. Este é o período em que nos encontramos, quando jogos virtuais, focados exclusivamente na diversão e/ou na competição profissional, imperam, seja no virtual seja no real-concreto da vida cotidiana da metrópole.

Mediante esse sucinto estado da arte vivido por mim e por dada parcela urbana, destaca-se, no interior desta cultura dos jogos, **a sociabilidade e interação**, uma vez que as tecnologias desenvolvidas nas últimas duas décadas impactaram sensivelmente as formas de interação, pois, para **jogar junto**, não é mais necessário **estar junto**. Tudo é a distância... tudo é virtual... os duelos, os desafios, as aventuras, as vitórias, as derrotas, enfim, em uma palavra, a sociabilidade não se limita ao face a face presencial. Seja com fins de diálogo, seja pelo simples prazer do jogar um jogo, as interações *in game*, que até meados dos anos 90 se davam em um dado espaço geográfico presencial, deslocaram-se nos últimos quinze anos, pelo menos, para um novo local: o virtual, a distância e síncrono.

Se a tecnologia aplicada aos jogos, nas últimas duas décadas, mudou a **estrutura topológica de sociabilidade nos modos e nas formas de jogar juntos**, a sua temática, majoritariamente, continua a mesma. Ela continua privilegiando e sendo de natureza fantástica, sem perda de público consumidor, exceção apenas dos deslocamentos socioeconômicos que os usuários vão realizando no decorrer de sua vida na cidade.

No entanto, se, à primeira vista, parece que o mundo eletrônico e virtual domina os mares, as faunas e floras oceânicas deste mundo *geek*, talvez essa percepção possa ser uma miragem. Referimo-nos aos chamados *board games*⁴, que são os protótipos e primogênitos dos jogos eletrônicos de hoje, uma vez que se trata de um tipo de jogo milenar. Os jogos de tabuleiro, à primeira vista, tiveram sua aurora entre a década de 1980 e meados 1990, caindo em desuso no fim do milênio passado, dada a vertiginosa ascensão eletrônica, supracitada.

No entanto, mesmo com a profusão eletrônica e virtual, os jogos de tabuleiro e de mesa, como o mito da Fênix, ressurgem das cinzas e de modo mais amplo, rico, diversificado e com um alastramento sociocultural e econômico específico. Fenômeno que, inicialmente, parece estar indo na contramão da realidade descrita, já que vivemos em um mundo virtual e assíncrono. Contudo, os jogos de tabuleiro (analógicos), que exigem a presença e interação face a face, consolidaram-se novamente, entre seus usuários, como cultura urbana.

Referimo-nos a um artefato cultural produzido em meados dos anos 1990 e que atravessa distintas facetas da interação e sociabilidade humana. Processo de sociabilidade manifestado no interior do universo cultural conhecido como *nerd/geek*. Para tanto, o objeto pesquisado circunscreveu-se em perspectivas específicas, porém convergentes, quais sejam: a Teoria do Jogo (e dos Rituais) e a Teoria Geral do Imaginário, etnograficamente, abraçadas pelos estudos legitimados pela Antropologia Urbana, os quais, conjuntamente, alicerçam e formam as filiações teóricas norteadoras deste estudo.

Desse modo, quanto à primeira filiação teórica, a Teoria do Jogo é compreendida na perspectiva do lúdico, partindo do postulado de Johan Huizinga⁵ (2010) e avançando até Roger Caillois⁶ (2017). Essa teoria, posta em diálogo, a partir do fenômeno social observado, enriqueceu-se com o contributo de uma segunda filiação teórica, qual seja, a Teoria do Ritual⁷ (GENNEP, 2011) e seus desdobramentos simbólicos e performáticos experienciados pelos sujeitos envolvidos em Victor Turner⁸ (1974; 2008; [1986]).

⁴ Popularmente conhecidos como “jogos de tabuleiro ou de mesa”. Conferir em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo_de_tabuleiro. Acesso em: 11 mai. 2021.

⁵ Para o estudioso holandês, “[...] 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, dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida quotidiana’ (sic). [...]” (HUIZINGA, 2010, p. 33)

⁶ Para o simbolista francês, “o jogo é uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e fictícia” (CAILLOIS, 2017, n.p.), ou seja, “[...] atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. [...]” (Idem).

⁷ Teoria seminal sobre Ritos de Passagem. Aqui, especialmente, em nosso estudo, nos deparamos com as três dimensões sistematizadas pelo antropólogo: ritos de separação, ritos de margem e ritos de agregação. Também iremos, no decorrer do trabalho, retomando e citando-as.

⁸ Iniciando com a noção de ritual e avançando para a de performance, o antropólogo pauta-se na esfera da experiência (como resultado dos seus estudos de rituais e teatro), especialmente seus conceitos de processo ritual,

Diante dessas duas características captadas *in loco*, aliadas à *experiencia pessoal* do pesquisador, convergiu-se para uma terceira filiação teórica, central em nosso estudo e que dá sustentação para as teses aqui propostas. Referimo-nos à Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand (2002), que parte das “estruturas antropológicas”⁹ e solavanca todo um empreendimento cultural, cosmológico, em uma palavra, mítico, o qual atravessa de fora a fora as múltiplas dimensões microcósmicas (*Homo Sapiens*) em sua interação com o macrocosmo (ambiente circundante).

Valendo-nos desse tripé teórico, buscamos perspectivar e inverter os inúmeros sentidos e as interpretações até o presente momento associadas a esse fenômeno — o jogo em uma perspectiva mais ampla e, em particular, o jogo de cartas colecionáveis chamado *Magic The Gathering*, desenvolvido, no início da década de 1990, por Richard Garfield durante seu doutoramento em Matemática Computacional pela Universidade da Pensilvânia, e que, hoje, quase três décadas desde sua invenção e seu lançamento oficial, mantém-se como um jogo, em um nicho cultural de entretenimento, mundialmente conhecido e consumido.

Por um lado, deparamo-nos com um jogo reconhecido em escala global em uma dada camada de consumo urbana, em distintos contextos sociopolíticos e econômicos. À luz das premissas supracitadas, iniciamos o empreendimento investigativo indagando e propondo um novo viés, ou seja, se, no interior de um dado contexto urbano contemporâneo capitalista e complexo, o jogo é compreendido como mero desperdício de tempo ou como dispêndio improdutivo de caráter psicoafetivo. Por outro lado, buscamos aqui uma nova perspectiva e/ou possibilidade de compreensão do fenômeno por ele suscitado - propomos compreender esse tipo de jogo especificamente, o qual requer e exige uma relação sociocultural entre um iniciante e um iniciado, ainda que em um contexto de sociedade complexa, urbana, capitalista e democrática, como sendo e tendo um caráter hermético, iniciático, distinguindo-se, assim, de todo o conjunto de jogos que circulam nesse universo mercadológico da cultura *Pop*, *Nerd* e *Geek*.

drama social, liminaridade, estrutura, anti-estrutura, *communitas*..., aos quais iremos sempre que necessário recorrer.

⁹ Largamente estudado, Durand restitui o estatuto científico ao Imaginário. Como se sabe, esse antropólogo, mitólogo e simbolista sistematizou sua Teoria do Imaginário alicerçada em regimes de imagens, a saber: “[...] O *Regime Diurno* tem a ver com a dominante postural, a tecnologia das armas, a sociologia do soberano mago e guerreiro, os rituais da elevação e da purificação; o *Regime Noturno* subdivide-se nas dominantes digestiva e cíclica, a primeira subsumindo as técnicas do continente e do habitat, os valores alimentares e digestivos, a sociologia matriarcal e alimentadora, a segunda agrupando as técnicas do ciclo, do calendário agrícola e da indústria têxtil, os símbolos naturais ou artificiais do retorno, os mitos e os dramas astrobiológicos” (DURAND, 2002, p. 58, itálicos do original).

Assim, empiricamente, durante a realização da pesquisa, captamos certas ressonâncias socioculturais desse universo particular, caracterizado por agonismos, ritos, performances experienciadas, motivadas por dadas estruturas regimentadas em imaginários constitutivos de um tipo exclusivo de sociabilidade urbana. Em outras palavras, guerra, drama, poesia, estratégia, astúcia, interpretação, metanarrativa, aleatoriedade... Inúmeras atitudes psíquicas humanas são aqui motivadas e manifestadas na forma de jogo, pautadas em temáticas iconográficas e dramáticas de caráter mítico-histórico-simbólico e que lhe conferindo um caráter figurativo em sua estrutura e enquanto jogo em si.

Aliada a isso, temos uma outra camada supra, materializada a partir de dadas relações de socialidade (SIMMEL, 1983b; 2006) entre sujeitos, não mais figurativa, mas manifestamente ritualística e performática, em um contexto urbano contemporâneo, que, devido a suas características analógicas, possui uma natureza agonística, aleatória e performática, organizada de acordo com determinadas estruturas arquetípicas, simbólicas e míticas, em forma de texto e imagem. Talvez, nesse processo constitutivo, estejam os ingredientes que possibilitaram o sucesso e a vitalidade desse jogo.

Assim sendo, a contar desta apresentação, o trabalho está organizado com um capítulo introdutório, no qual apresentamos e aprofundamos o universo temático e as questões formais da pesquisa, elencando o problema de pesquisa, a hipótese, os objetivos, o enredo e contexto da pesquisa. em duas partes.

Em seguida, temos o trabalho subdividido em três grandes partes. A primeira, denominada *O Diurno...*, composta de dois capítulos, com seus respectivos subcapítulos. Nessa etapa, o leitor irá defrontar-se com os elementos que estruturam o “jogo em si”, como as cartas, os duelos, as tipologias de cartas, os formatos, o duelo e o perfil psicológico de jogadores intentados pelo jogo. A seguir, na segunda parte do trabalho, também dividida em dois capítulos, denominada *O Místico...*, o leitor irá se deparar com o fenômeno social gerado em **torno da mesa**, a partir da realização de práticas etnográficas em uma loja especializada no tema *Magic*. Nessa etapa, privilegiamos os aspectos da pesquisa de campo realizada com um grupo de jogadores frequentadores de uma loja especializada na cidade de Novo Hamburgo-RS.

Por fim, na terceira parte do trabalho, chamada *O Sintético...*, lembrando a estruturação sintética durandiana, retomamos o jogo em si, já apresentado na primeira parte e analisado quanto à socialidade na segunda parte do trabalho, apresentando e complementando os elementos constatados e interpretados que atravessam ambas as esferas — do jogo e do jogar. E, nas considerações finais, retomamos alguns pontos cruciais, discorrendo, também, sobre os

impactos que o estudo promoveu, além de evidenciar outros elementos que suscitam novos estudos, abrindo e inaugurando, no Brasil e nos estudos Culturais, um novo nicho sociocultural profícuo de fenômenos e elementos a serem pesquisados.

INTRODUÇÃO

*Mais do que lições podem ser obtidas
com o passado¹⁰*

Como apresentado, vivemos em uma era de ouro dos jogos, tanto eletrônicos como de mesa ou de tabuleiro. Afirmando isso, a partir de Caillois (2017) e Huizinga (2010), estamos dizendo, também, que os jogos são atividades de manifestação espiritual, cultural, biológica e psíquica. Essa compreensão nos permitiu apresentar a temática, em uma perspectiva macrocósmica, à qual está atrelada a chamada “cultura *geek*”¹¹, estendendo-a, por meio desta discussão, a uma dimensão microcósmica em que se encontra nosso objeto pesquisado — o jogo de cartas colecionáveis¹² *Magic The Gathering*.

Macrocosmo esse que, para alguns pesquisadores, tais como Henrique Nardi e Lucas Goulart (2017) e Michael Warner (2002/2003), possui um “público padrão”, o qual era, no início dos anos 2000, constituído majoritariamente por homens cisgêneros brancos e pertencentes a uma classe média urbana, o que levaria a compreender tal manifestação cultural como legitimadora da chamada heteronormatividade (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013).

No entanto, por ser um nicho de estudo etnográfico recente, relativizam-se tais postulados, uma vez que a chamada cultura *pop* atravessa questões de gênero e classe socioeconômica. E, dentro desse amplo espectro constituído por ‘ene’ produtos culturais consumidos, há o universo da “cultura *geek* e/ou *nerd*”, em que há uma intensa profusão dos chamados “jogos de tabuleiro”.

No caso específico de *Magic*, como assevera Titus Chalk (2017), a empresa *Wizards of The Coast*¹³ sempre demonstrou certa “relutância em ceder informações sobre as bases demográficas de seus jogadores”. Segundo o autor, foi e é possível mensurar esse público a

¹⁰ *Flavor text* da carta “Herança”. Conferir em: <https://burnmana.com/mtg-cards/alliances/inheritance-4>. Acesso em: 11 mai. 2021.

¹¹ Trata-se de um termo que, culturalmente, nas últimas décadas, tem ganhado expressão e maior representatividade. Comumente, é tido como sinônimo de “nerd” e diz respeito, portanto, ao público que consome, coleciona e comercializa produtos culturais digitais e midiáticos, tais como: mangás, animê, jogos de cartas, jogos digitais, etc.

¹² A definição para “jogos de cartas colecionáveis”, mais popular e aceita no meio sociocultural de seus consumidores, é a de que se trata de “Um jogo de cartas colecionáveis - ou JCC (conhecido como “TCG” - “*Trading Card Games*” - ou “CCG” - Collectible Card Games) - são jogos de estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogo personalizados combinando estrategicamente suas cartas com os seus objetivos”.

¹³ Para informações preliminares, veja-se: <https://magic.wizards.com/pt-br>. Acesso em: 12 mai. 2021.

partir de dados empíricos coletados em eventos oficiais da empresa, como os chamados PRO TOUR¹⁴.

Quanto ao universo dos jogos, embora na atualidade pareçam imperar os eletrônicos (digitais), os chamados jogos de tabuleiro têm recebido representatividade no meio acadêmico na Europa – etnografias na Itália e Espanha iniciaram estudos sobre a temática (FONTEFRANCESCO, 2016; MILLÁN, 2012; VÁZQUEZ, 2004; VILLANUEVA, 2016). Nos Estados Unidos da América (EUA), berço do jogo, essa temática já vem sendo abordada há mais tempo¹⁵. E, no Brasil, as pesquisas sobre esse jogo de cartas colecionáveis ainda são incipientes e embrionárias¹⁶.

Diante desse panorama, Antonio Villanueva (2016) vai propor um estudo sobre “a evolução dos jogos de tabuleiro (também chamado jogos de mesa)”, na tentativa de esclarecer e entender como esses jogos evoluíram e se converteram em um produto editorial desde o final do séc. XIX. Por terem origem milenar e por serem dotados de elementos “lúdicos” (HUIZINGA, 2010), evidenciados desde a Idade Média, sua evolução se deu pós-década de 1940, concomitantemente com os *videogames*. Expansão avassaladora, na cultura moderna capitalista e de consumo, passível de compreensão, graças aos estudos focados, nos últimos anos, nos jogos de mesa e em sua nova conversão e definição como *Eurogame*¹⁷ (FONTEFRANCESCO, 2016; MILLÁN, 2012; VÁZQUEZ, 2004; VILLANUEVA, 2016).

Nesse sentido,

[...] falar em jogos de mesa pode parecer um anacronismo em plena era digital, devido principalmente a ascensão contínua dos videogames durante os últimos 40 anos, porém o mundo dos **jogos de mesa modernos** e em especial dos **eurogames** há criado um público fiel e um universo editorial, que se move ao redor, desde

¹⁴ É uma das maiores formas de jogo competitivo para o *Magic: The Gathering*. É constituída por uma série de torneios de pagamento realizado em todo o mundo, que exige um convite do participante. Os jogadores profissionais são frequentemente comparados com o número de Pro Tour - Top 8 que acabam fazendo ao longo da sua carreira. Como exemplo, o autor advoga que, no evento oficial de 2007, do bloco “Labirinto de Dragões”, de 388 jogadores em San Diego, apenas duas eram mulheres” (CHALK, 2017, n.p.). Já Lauren Orsini (2016), em estudo específico sobre o público em *Magic* no ano de 2015, assevera que 62% dos jogadores são homens. Já o estudo sobre faixa etária, realizado por Candice Greux (2015), demonstra que são homens entre “18-34 anos”. Em contrapartida, a própria empresa vai justificar a fragilidade das possíveis mensurações de público, uma vez que o jogo não se dá apenas em nível competitivo/profissional/oficial, mas essencialmente em nível de lazer/diversão casual, o que faz com que não se tenha precisão e nem controle sobre tais dados. Questão que já suscita outros estudos contextuais e outras abordagens.

¹⁵ Cita-se: Kaufeld; Smith (2006), Limbert (2012), Trammel (2010; 2013), Weninger (2006) e Williams, J. Patrick. (2006), Williams (2006).

¹⁶ Nesse sentido, chamamos atenção para o fato de haver, no banco de teses e dissertações da CAPES, apenas a de Meggie Fornazari (2014) e a de Ronaldo Silva Vieira (2020).

¹⁷ Também conhecido como “German-style board game, German game, or Euro-style game”, trata-se de uma concepção e forma de abordagem de jogos de mesa/tabuleiro, em que a interação entre jogadores se dá de modo indireto, como no xadrez, por exemplo. Mais informações disponíveis em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Eurogame>. Acesso em: 24 ago. 2018.

aproximadamente uns 30 anos¹⁸. (VILLANUEVA, 2016, p. 7, tradução livre, grifos meus).

Nessa questão levantada pelo autor, dois elementos merecem destaque. O primeiro se refere à produção do chamado *Decálogo del Juego*, o qual objetiva esclarecer, de maneira concisa, como devem ser compreendidos os jogos modernos. O segundo, consequência do primeiro, objetiva legitimar culturalmente a identidade e a representatividade de seu público:

1) O jogo é **cultura**. Como obra humana de transmissão de conhecimento. Como uma ferramenta para interpretar o mundo através da metáfora da mecânica do jogo. 2) O jogo é um **critério**. [...] 3) O jogo é **divertido**. O objetivo do jogo é o entretenimento, é mostrar que agindo não estamos arriscando nada de essencial além da glória efêmera da vitória e da dignidade na derrota. 4) O jogo é **desafiador**. [...] 5) O jogo é **igualdade**. [...] 6) O jogo é **experimentar**. [...] 7) O jogo é **compreender**. [...] 8) O jogo é **sociabilidade**. [...] 9) O jogo é **conhecimento**. [...] 10) O jogo é **liberdade**. [...] Jogar é desfrutar. (VILLANUEVA, 2016, p. 48, grifos do original, tradução livre)¹⁹.

Percebe-se, com esses dez mandamentos (contemporâneos) do jogo, a influência das premissas teóricas dos autores supracitados. Mas o que chama a atenção é o fato de se buscar compreender o jogo enquanto manifestação humana, já que, do primeiro ao décimo mandamento, são identificados elementos de constituição e manifestação humana, portanto, sociocultural de caráter mais histórico, uma espécie de **herança cultura implicada e condicionante no jogo**.

Nesse universo de concepção e interpretação do **jogar o jogo**, há o chamado *Amerigame* (*American-style board game*)²⁰, que, comparativamente, distingue-se daquele pelo fato de valorizar em seu universo “sorte, conflito e drama”. Ou seja, é um modo menos abstrato de *jogar o jogo*, se comparado com o xadrez, e mais concreto que um jogo como *War*, por exemplo. Majoritariamente, os jogos dessa categoria se caracterizam por exigir estratégia e planificação das jogadas.

¹⁸ “[...] hablar de juegos de mesa puede parecer un anacronismo en plena era digital, debido principalmente al ascenso continuado de los videojuegos durante los últimos 40 años, pero el mundo de los juegos de mesa modernos y en especial de los eurogames ha creado un público fiel y un universo editorial, que se mueve a su alrededor, desde hace aproximadamente unos 30 años.” (VILLANUEVA, 2016, p. 7).

¹⁹ No original: “1) El juego es cultura. Como una obra humana de trasmisión de conocimiento. Como una herramienta para interpretar el mundo mediante la metáfora de las mecánicas del juego. 2) El juego es criterio. [...] 3) El juego es diversión. La finalidad del juego es el entretenimiento, es hacer ver que al actuar no arriesgamos nada esencial más allá de la gloria efímera de la victoria y la dignidad en la derrota. 4) El juego es reto. [...] 5) El juego es igualdad. [...] 6) El juego es experimentación. [...] 7) El juego es comprensión. [...] 8) El juego es sociabilidad. [...] 9) El juego es conocimiento. [...] 10) El juego es libertad. [...] Jugar es disfrutar. (VILLANUEVA, 2016, p. 48, grifos do original)”.

²⁰ Há quatro principais características: “*Direct conflict between players, High randomness, Focus on the theme, Player elimination e Game mechanics*”. Ou seja, nessa abordagem, um jogo necessariamente deve ter um duelo entre jogadores, alta taxa de aleatoriedade (sorte), uma temática (seja ela qual for), eliminação de jogadores e uma mecânica que organize esse universo. Elementos que ainda serão abordados nos próximos capítulos. De todo modo, para mais informações, conferir: <https://en.wikipedia.org/wiki/Amerigame>. Acesso em: 11 mai. 2021.

Assim, no interior do universo *geek*, há um mundo de jogos caracterizados por uma ampla diversificação de opções, pautado por esse atravessamento de concepções de jogos modernos. De todo modo, no que concerne aos jogos de mesa modernos, há certo consenso no que se refere aos elementos (psíquicos) manifestados nesses distintos jogos; a saber, a competitividade, a dependência de sorte e a dramatização fantástica, tal como postulou Roger Caillois (2017), e que Dovey e Kennedy (2006, p. 24, grifos do autor, tradução livre) sintetizam da seguinte forma:

Agon – descrito como um jogo competitivo, que requer habilidades e treinamento. [...] **Alea** – jogos de azar ou sorte (exemplo, jogos como roleta ou loteria). [...] **Mimicry** – jogos nos quais somos chamados ao ‘faz-de-conta’, simular ou jogos de regras. [...] **Illinx** – (vertigem) – jogos que induzem tontura e desordem, como uma criança girando ou um adulto se submetendo à desordem (passeios em parques de diversões podem se enquadrar nesta categoria, assim como uso de drogas recreativas, embriaguez, etc.).²¹

Dentre essas possibilidades de categorização e características de um jogo, *Magic The Gathering*²² (MTG, ou simplesmente *Magic*), como definido pela própria empresa, é, também, um jogo de cartas com característica agonística e alto grau de dependência da aleatoriedade e que sempre se pauta em uma temática fantástica ou de cunho histórico-cultural e/ou mítica. Na categoria também conhecida, pelo público brasileiro, como *Jogos de Cartas Colecionáveis* (JCC)²³ ou cartas de estampas ilustrativas, é considerado pioneiro nesse universo.

Portanto, em uma perspectiva mais ampla, estamos falando de um jogo direcionado a uma camada sociocultural específica e que, nas últimas três décadas, tem se expandido consideravelmente, permitindo-nos apreender sua manifestação cultural cristalizada na contemporaneidade e revelando-se com identidade e representatividade próprias. Cabe, agora, avançarmos em uma perspectiva microcós mica.

Para tanto, cabe responder à pergunta primordial: **o que é *Magic The Gathering*?** Esse tipo específico de jogo de mesa perpassa tanto o universo dos jogos e da cultura *geek*, *nerd* e/ou *pop*²⁴ quanto ao próprio universo do *Magic*, haja vista que seus produtos são destinados a um público e nicho sociocultural e econômico específico, em expansão mercadológica.

²¹ No original, “Agon – described as competitive play, which requires skill and training. [...] Alea – games of chance or fortune (e.g. gambling games such as roulette or lotteries. [...] Mimicry – games in which we are called upon to ‘pretend’, to simulate or to play a role. [...] Illinx (vertigo) – games that are an inducement to dizziness and disorder, such as a child spinning or an adult submitting to disorder (fairground rides might fall into this category, as might recreational drug use, drunkenness, etc.)”. (DOVEY; KENNEDY, 2006, p. 24, grifos nosso)

²² Trata-se de um jogo de estratégia baseado em turnos, no qual pelo menos dois jogadores duelam entre si de forma indireta, por meio de cartas estampadas. Criado por Richard Garfield em 1993, é um jogo de mesa que foi e ainda é comercializado pela empresa *Wizards of the Coast*. Mais informações em: <https://magic.wizards.com/pt-br/content/novo-no-magic>. Acesso em: 30 out. 2018.

²³ Do inglês CCG’s (*Collectible Card Games*).

²⁴ Nesse sentido, cabe destacar que, por esses termos americanos “abrasileirados”, seguindo as pistas de Michel Maffesoli (1987; 2004), tais terminologias, ainda que sendo fenômenos culturais distintos mediante uma linha

Assim sendo, durante quase trinta anos, inúmeras definições foram elaboradas para responder a essa indagação, porém, oficialmente, a mais aceita é a seguinte:

Magic The Gathering é um jogo de cartas colecionáveis (JCC) onde os jogadores constroem coleções de cartas, montando um baralho, e enfrentando-se uns contra os outros. Abstratamente, o jogo representa um duelo entre dois poderosos magos, cada qual conjurando poderosos feitiços e invocando criaturas monstruosas em um esforço de derrotar o outro. Esses magos são chamados de Planinautas, porque eles possuem uma habilidade rara de viajar de plano em plano em um vasto multiverso²⁵. (WYATT, 2018, n.p., tradução livre)

Genericamente, essa é uma resposta não só aceita pelo amplo público, mas também razoável e compreensível para o público que não lhe tem familiaridade. Entretanto, para o autor desta pesquisa, e para outros usuários, *Magic* se revela como algo maior do que um simples jogo de cartas colecionáveis e de natureza estratégica, com uma mecânica baseada em “turnos” (dividido em três etapas - início, meio e fim), no qual cada jogador (sempre mais de um) têm prioridade em suas ações, com a finalidade de derrotar seu oponente.

Como todo produto comercial, *Magic* possui licenciamento e pertence a uma empresa responsável pela sua produção, a *Wizards of The Coast*, fundada em 1990 e localizada entre as cidades de Dallas e Arlington, no Estado do Texas, no sul dos Estados Unidos da América²⁶. Famosa no ramo dos jogos de tipo *Role Playing Game*²⁷ (RPG), no ano de 1993, lançou o produto *Magic The Gathering*, cuja chegada ao Brasil ocorreu no ano de 1995, quase dois anos depois de seu lançamento. Diferentemente do que habitualmente concebemos, não chegou (e ainda não chega) de modo livre, pois há um mediador nesse caminho, que é a empresa Livraria Devir²⁸, uma das mais importantes livrarias do ramo *nerd/geek* no país.

Outro fator que acreditamos contribuir para a proliferação e o sucesso desse tipo de produto de entretenimento é o fato de ser um artefato cultural constituído de “imagem e texto” (WUNENBURGER, 2007, p. 29), elementos, na forma de estampas ilustradas com temática

muito tênue entre essas fronteiras, serão compreendidas com o mesmo sentido, pois os processos e as manifestações culturais em que estão envolvidos o jogo e os atores constituintes da minha pesquisa, há um atravessamento e um trânsito contínuo nessas esferas culturais, sem, com isso, desconsiderar outros entendimentos acerca do fenômeno (SOARES, 2015, por exemplo). Portanto, sem medo de ousar, partiremos de uma escrita que buscará dar sustentação conceitual, metodológica e epistemológica, objetivando uma coerência científica para o uso da terminologia “cultura *nerd/geek*”, ao se falar de *Magic The Gathering*.

²⁵ “[...] a tradable card game (TCG) where players build collections of cards, assemble decks, and battle against each other. Abstractly, the game represents a duel between powerful mages, each casting mighty spells and summoning monstrous creatures in a effort to defeat the other. Theses mages are called Planeswalkers, because they posses the rare ability to travel from plane to plane within a vast Multiverse”. (WYATT, 2018, n.p.)

²⁶ O endereço em que é, oficialmente, midiaticizada a empresa é 927 W Carrier Pkwy, Grand Prairie, TX 75050, EUA, ou seja, as cartas de MTG e seus demais produtos são produzidos na rua Carrier PW, nº 927, cidade de Grand Praire, Texas, Estados Unidos.

²⁷ Para mais informações, vide: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 10 mai. 2020.

²⁸ Localizada na rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci, São Paulo - SP, 01539-000. Site: <https://devir.com.br/>.

fantástica, constituintes do imaginário (e do mito). Algo que tornou esse jogo pioneiro no segmento.

Outra particularidade é que *Magic* se destaca no universo *geek* por ter uma dimensão econômica exótica, isto é, a empresa se responsabiliza apenas pela produção e distribuição de seus produtos, as cartas, no formato de pacotes selados (caixas de cartas) chamados blocos e/ou expansões (*set ou pack*, geralmente na quantia entre 250-300 cartas). Com tal estratégia, a empresa lucra na venda direta aos lojistas filiados e credenciados oficialmente. Tal modalidade e natureza de organização e circulação de produtos, como veremos em capítulo próximo, ocasiona a criação de uma segunda esfera de comércio, onde lojistas, depois de adquirirem os produtos selados, vendem-nos tal qual adquiridos da empresa ou, então, abrem os produtos e os revendem em caráter unitário, gerando outra camada de troca, venda e compra de cartas.

Assim, ao discorrer sobre fatores preliminares desse universo, destacamos que, formalmente, a temática que sustentou a realização desta pesquisa, em nível de doutorado, no PPG Processos e Manifestações Culturais, da Universidade FEEVALE/Novo Hamburgo-RS, delimita-se ao estudo de um tipo específico de “Jogos de Cartas Colecionáveis” (JCC – também chamada de *Trading Card Game/TCG* ou *Collectibles Card Games/CCG*), chamado *Magic The Gathering*.

Para tanto, após apresentar as filiações teórico-analíticas que embasaram este estudo e introduzir, brevemente, algumas transformações ocorridas no universo dos jogos nas últimas quatro décadas, vale destacar a **pergunta-problema**, que norteou este estudo, a saber:

- De que maneira o imaginário manifesto no jogo *Magic The Gathering* organiza as formas de sociabilidade entre seus usuários?

Com essa indagação, não estão em jogo apenas os arcabouços teóricos, as possibilidades de desfecho metodológico e os diálogos epistemológicos que podem suscitar. O questionamento sobre dado fenômeno e/ou objeto também provoca um não-dito.

Processo ancorado, desde o início, em premissas etnográficas reconhecidas e amplamente divulgadas, as quais, diga-se, validam e incentivam o pesquisador a se manter vigilante epistêmica e subjetivamente, uma vez que, em nosso caso, como se constatará, o pesquisador possui muita familiaridade e proximidade afetiva com o objeto de pesquisa. Fato que exigiu constante processo de reestruturação do saber antropológico, mediante o temor de acabar não produzindo uma boa etnografia e de falhar no desafio de manter a preocupação comparativa e o olhar distanciados, de modo a captar os arbitrários culturais e, assim, montar

um sistema de classificação e representação de toda a dinâmica social, que, em tese, estrutura e motiva a manifestação (DAMATTA, 1978; MAGNANI, 2009a; 2009b).

Assim, o **objetivo geral** desse estudo é identificar as Estruturas Antropológicas do Imaginário que organizam simbólica, arquetípica e mitologicamente o jogo *Magic The Gathering*, analisando-as a partir das suas manifestações de socialidade em um grupo de jogadores na cidade de Novo Hamburgo-RS. Com tal objetivo, intentamos apresentar indícios dos aportes teórico-conceituais que balisam e fundamentam o estudo e justificar explicativamente o porquê da pergunta-problema e da hipótese, supracitadas.

Igualmente, analisando a generalização objetiva deste estudo e desmembrando-a, sistematizamos os seguintes **objetivos específicos**: **identificar** as estruturas antropológicas do imaginário que alicerçam o jogo de cartas colecionáveis *Magic The Gathering*, de modo que seja possível **conferir** quais regimes estruturam e organizam a existência desse tipo específico de jogo de carta e o fenômeno social em torno deste; a ponto de que se tornem **verificáveis** os elementos que perpassam todo o processo de produção e materialização dessa sociabilidade ambientada na forma de jogo de cartas, em seus níveis simbólicos, arquetípicos e esquemáticos,; a fim de que permita **estruturar**, na forma de constelações e bacias semânticas, esse artefato cultural produzido com fins de interação entre jogo e jogadores; para, por fim, **evidenciar e compreender** os processos que estruturam esse jogo e as diferentes formas de socialidade dos jogadores etnografados.

Metodologicamente, esses são os três aspectos basilares da pesquisa, aliados a um pensar constante acerca desse artefato cultural, na perspectiva dos processos e das manifestações culturais, em um contexto urbano, em uma cidade complexa, o que exige um pensar e fazer etnográfico focado e específico.

Nesse sentido, de um lado, teórico-conceitual, como diria Roberto DaMatta (1978), e, de outro, como roteirizado por Gilberto Velho (1987), um jogo com o familiar-exótico e o exótico-familiar. Assim, fez-se necessário um processo de desligamento emocional e de distanciamento psicológico do objeto observado, pela via intelectual, por parte deste pesquisador, haja vista que foi jogador e colecionador de cartas de *Magic*, mais especificamente, desde o ano de 2001.

Tal fato remete ao que DaMatta (1978) chamou de *Antropological Blues*, isto é, esse trajeto percorrido, no qual se busca constantemente “cobrir e descobrir de modo sistemático aspectos extraordinários e interpretativos” do fenômeno etnografado. Como se sabe, trata-se de uma postura etnográfica e epistemológica rigorosa, na qual se exige um “sentimento de

segregação” para com o objeto analisado. Caso contrário, corre-se o risco de solapar a própria empiria, as análises e as reflexões suscitadas que se propôs estudar.

Dito isso, uma alternativa que se fez útil foi levar em consideração a questão de “método de observação” desde os clássicos, como Marcel Mauss (1993), uma vez que nos permitiu compreender como o método etnográfico, em um tripé específico (morfologia geral, fisiologia e fenômenos gerais), contribuiria no processo de distanciamento, menos afetivo e mais de postura e de rigor, no trato metodológico com o material acumulado. Dentre tantos recursos sugeridos pelo antropólogo francês, um em especial se fez basilar: o método de inventário, especialmente, aquilo que denominou “Museografia”.

Tal empreendimento, segundo Mauss (1993), consiste em “registrar os produtos de uma civilização” e organizar uma “coleção” desses mesmos objetos, os quais são de “dupla importância”, para a pesquisa: uma de ordem prática e outra de ordem teórica. Quanto à primeira, sua importância é capital, pois estamos tratando de um estudo que visa conhecer a economia e tecnologia investigadas, buscando apresentar toda a criatividade e inventividade do fenômeno etnografado. A importância da segunda se circunscreve ao fato de permitir refletir e dialogar, a partir da presença de instrumentos que caracterizam certo tipo de civilização ou grupo social, o que consiste no “método de inventário” (MAUSS, 1993).

Tais premissas tornaram-se importantes, porque este pesquisador foi jogador de *Magic*. Daí, a necessidade de se valer tanto dos estudos de DaMatta (1978), de Velho (1978) e mesmo de Mauss (1993) para a questão da proximidade pesquisador-objeto e a do inventário dos produtos constituintes do universo pesquisado, as cartas. Esta foi a primeira etapa metodológica realizada neste estudo.

O passo seguinte, de caráter prático (DAMATTA, 1978), foi dado através de oficinas de práticas etnográficas, sob responsabilidade de minha orientadora²⁹. Nessa etapa, estudo, debates e reflexões predominaram, concomitantemente às entradas em campo, que, por sua vez, objetivavam observar e coletar dados etnográficos. Assim, nesse vaivém entre leituras, seminários e práticas etnográficas em campo, estabeleceu-se um roteiro de estudo em contexto urbano como peça central no método etnográfico na cidade.

²⁹ As disciplinas foram: Tópicos Especiais: Práticas Etnográficas em Sociedades Complexas I; Tópicos Especiais: Práticas Etnográficas em Sociedades Complexas II e Tópicos Especiais: Dinâmicas das Culturas Urbanas, Estudos de Antropologia Social. Todas vinculadas ao PPG Diversidade Cultural e Inclusão Social (FEEVALE) e realizadas no transcorrer do ano letivo de 2019. Lembrando que esta pesquisa estava sob a tutela da professora Dra. Ana Luiza Carvalho da Rocha de 2019 a 2021, sendo que, no período final, a orientação foi assumida pelo professor Dr. Daniel Conte.

De acordo com as antropólogas Rocha e Eckert (2013b, p. 54, grifos do autor), o método etnográfico é composto por técnicas e procedimentos de coleta de dados, que, por sua vez, dadas essas duas condições basilares, dão um tom diferencial a esse método, tornando-o um processo longo, lento e trabalhoso nas camadas interpretativas da vida social.

Além do mais,

[...] A pesquisa etnográfica, constituída pelo **exercício do olhar (ver) e do escutar (ouvir)**, impõe ao/à pesquisador/a um **distanciamento de sua própria cultura** para se situar dentro do fenômeno por ele/ela observado em sua **participação efetiva** nas formas de **sociabilidade** encontrada na realidade investigada. (ROCHA; ECKERT, 2013b, p. 54, grifos do autor)

Desse modo, a produção e organização de uma museografia, a partir de uma postura de ver, escutar e se distanciar do objeto etnografado, valorizou mais ainda a questão social, pois estar em determinado ambiente e participar efetivamente dos momentos de socialidade em torno de um artefato cultural específico enriqueceu o processo de coleta de dados (CARDOSO DE OLIVEIRA, 1998; 2002; VELHO, 1978).

Enriquecimento possível graças à utilização de técnicas de coletas de dados bem específicas e complementares, a saber, “observação direta³⁰” e “participante”. Procedimentos metodológicos interdependentes, já que a primeira permite “investigar ações e representações coletivas da vida humana” (ROCHA; ECKERT, 2013b, p. 55).

De modo mais sintético, as antropólogas afirmam que “interagir” é “condição *sine qua non*” para o fazer etnográfico (Idem, 2013, p. 55). E isso deve-se ao fato de não se tratar de um

[...] encontro fortuito, mas de **uma relação que se prolonga no fluxo do tempo e na pluralidade dos espaços sociais vividos** cotidianamente, no contexto urbano, rural, indígena, quilombola, em casas, ruas, roça, seja o que for que abranja o mundo público e privado da sociedade em geral. (ROCHA; ECKERT, 2013b, p. 54-55, grifos do autor).

Uma vez mais, parece claro que, para bem observar, é preciso ver e escutar. E que, para realizar uma coleta de dados significativa, é imprescindível a participação engajada e efetiva do observador. Além disso, só se chega a esse ponto e resultado na interação, entre um Eu e um Outro, enfocando deliberadamente o “conhecer o Outro” (ECKERT; ROCHA, 2008, 2013b).

O conjunto de instrumentos de coleta e de realização metodológica envolveu, ainda, a realização de “entrevistas”, daí a necessidade, segundo as antropólogas, de “saber olhar e escutar”. Entretanto, não bastava ver e ouvir, pois os dados precisavam ser registrados e

³⁰ A observação direta é, sem dúvida, a técnica mais apropriada, seja para investigar os saberes e as práticas na vida social, seja para reconhecer as ações e representações coletivas na vida humana. Ela permite perceber contrastes sociais, culturais e históricos. As primeiras inserções no universo de pesquisa, conhecidas como “saídas exploratórias”, são norteadas pelo olhar atento ao contexto e a tudo o que acontece no espaço observado (ROCHA; ECKERT, 2013b, p. 55, grifos do autor).

descritos, e, para isso, outros três instrumentos se fizeram úteis — a caderneta de anotação, o diário de campo e a máquina fotográfica:

O ato de anotar define a capacidade de recriar as formas culturais que tais fenômenos adotam e permite exercitar a habilidade de lhes dar vida novamente, agora na forma escrita, com base em uma estrutura narrativa. Eis alguns pontos comuns entre o método etnográfico e o romance, os de aproximação entre antropologia e literatura. (ECKERT; ROCHA, 2013b, p. 62)

É nesse sentido que caderneta e diário de campo se tornam essenciais, pois, além de permitirem o registro, possibilitam o aperfeiçoamento das habilidades de ver, ouvir e anotar. Soma-se a essa ocasião, o registro em imagens, via máquina fotográfica, que qualitativamente permite retomar um dado fato registrado, não captado em sua totalidade no momento observado, mas que, *a posteriori*, na retomada dos registros escritos, enriquece as análises.

Isso de fato nos remete às multiplicidades relatadas por Clifford Geertz (2008a, p. 7, grifos do autor):

[...] uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares, implícitas, e que ele tem que, de alguma forma **primeiro apreender e depois apresentar**.

Embora se trate de dois elementos essenciais no fazer etnográfico, eles só se tornam possíveis quando mediados pelos instrumentos técnicos específicos supracitados, em comunhão com posturas intelectuais e afetivas claras.

Essa postura metodológica nos remete ao instinto etnográfico proposto por Mariza Peirano (2014), o qual, por sua vez, também é importante nesse exercício de estranhar-refletir-comparar, a partir de determinados eventos vividos e observados. Circunstância que exige um “olhar etnográfico”, entendido como um olhar de dentro, olhar de fora (MAGNANI, 2009a; 2009b), estando lá e estando aqui (GEERTZ, 1991; CARDOSO DE OLIVEIRA, 1998; 2002), vendo e dizendo sobre o que se observa (SAMAIN, 2015). Empreendimento esquematizado na tabela a seguir.

Tabela 1- Esquema conceitual sobre categorias etnográficas

INSTINTO ETNOGRÁFICO		
ESTRANHAR – REFLETIR - COMPARAR		
ESTAR LÁ		ESTAR AQUI
OLHAR	DE PERTO	ESCREVER
	DE DENTRO	
OUVIR (Lá e Aqui)		
PRÁTICA ETNOGRÁFICA		
Tornou-se um exercício de estar: AQUI: organizar e planejar meus roteiros (o que observar, o que perguntar, o que queria saber...). Daqui OLHANDO DE PERTO:		

LÁ: OLHANDO DE DENTRO , buscando criar condições (de diálogos sobre o que havia previamente programado), para OUVIR e REGISTRAR; AQUI (novamente): olhando e relendo o que fui buscar e tentando traduzir e dar uma forma programada e sistemática para os dados coletados.		
EXPERIÊNCIA ETNOGRÁFICA		
É o “estar lá”, “olhando de dentro”; é o “evento vivido e observado”, por vezes, descontínuo, imprevisível, gerador de “impacto, impressões”, de “choques culturais”; tornando-a uma “experiência reveladora”; É o “estar aqui”, identificando “núcleos duros”; é superar o “deslumbramento inicial”; é o exercício de “estranhar” o fenômeno estudado com rigor e vigor.		
FALAR	INFORMAR	REFLETIR
Experiência vivida e observada	Meus enfrentamentos	Do início ao fim
Nossa Etnografia se, além de Método, uma Teoria.		
FONTE: tabela elaborada pelo autor (2019)		

Portanto, à luz desses preceitos constituintes de uma “teoria vivida” (PEIRANO, 2014), nosso estudo sobre *Magic The Gathering* se estende, desde sua dimensão simbólica, arquetípica e mitológica, que nos permitiu adentrar a outra dimensão, a qual exerce um poder estruturante e organizador de uma socialidade específica, em que não é o jogador que joga o jogo, mas o contrário, o jogo joga os jogadores. Esse fato social foi captado e observado concretamente nesse processo etnográfico de “estar lá” com os jogadores e de “estar aqui” refletindo sobre o que se viu, ouviu e registrou.

PARTE I – O DIURNO EM *MAGIC THE GATHERING*

“...para conquistar o tempo, é necessário um poder verdadeiro. – Shai Fusan, *arquimago*³¹

3. *MAGIC THE GATHERING* NA MESA/TABULEIRO

“Não é preciso olhos para ver o futuro.”³²

Como indicam o título e a epígrafe, após apresentar e introduzir o presente estudo, optamos por realizar um trajeto que se inicia no particular, analisando e discutindo a natureza, os potenciais e limites dos artefatos culturais que sustentam a dinâmica desse jogo, para que, adiante, possamos discutir e refletir sobre a dinâmica social em torno dele.

Nesse sentido, cabe lembrar que, antes de ser pesquisador de *Magic*, o autor deste estudo foi jogador (e colecionador)³³, do que decorre certo conforto ao tecer algumas considerações sobre esse jogo. Inversamente proporcional, o desconforto também se fez presente, uma vez que, conforme Gilberto Velho (1978), há um profundo esforço e uma profunda complexidade em pesquisar na cidade e em pesquisar o (que lhe é) familiar. Daí a necessidade constante de vigilância epistemológica, com vistas a um distanciamento afetivo e psicológico para com o objeto/fenômeno pesquisado.

Em um plano mais abstrato, o jogo *Magic* possui linguagem própria, repleta de jargões, abreviações e terminologias conceituais com definições claras, o que instiga e permite intenso duelo no plano linguístico, uma vez que, devido ao amplo espectro cumulativo de regras oficiais, estas são e estão sujeitas à interpretação do jogador (no Anexo, apresentamos um glossário com termos do jogo³⁴).

De modo geral, para jogar *Magic*, é necessário adquirir um conjunto de *cards*³⁵, o qual deve ser organizado em um total mínimo de sessenta (60) cartas. Esse conjunto mínimo de

³¹Flavor text da carta “Reversão Temporal”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=264448>. Acesso em: 11 Mai 21.

³² Flavor Text da carta “Oráculo Habitante do escuro”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=449237>. Acesso em: 11 Mai 21.

³³ A título de fase de apresentação final desta tese, relembro à banca examinadora que, na primeira fase, objetivando qualificar este estudo, destinaram-se dois capítulos para apresentar a familiaridade existente entre o pesquisador e o jogo de *Magic*. Fator esse que, agora, permite-nos lembrar a relação existente. Para os demais leitores, informa-se que este jogo é conhecido e vivenciado pelo autor desde o ano de 2001.

³⁴ Só para exemplificar: *zicar* (quando jogador compra poucos terrenos, as cartas principais do baralho não são compradas); *agro* (baralho constituído por cartas agressivas que buscam tirar pontos de vidas do oponente de forma direta); *bury* (destruir uma carta no jogo). Para mais, *vide* glossário.

³⁵ Termo inglês que quer dizer “cartas”. Essas, por sua vez, são artefatos impressos e são sempre de dois tipos: permanentes e não-permanentes. As primeiras são aquelas utilizadas e que “permanecem em jogo”. As últimas são aquelas utilizadas em dado momento do jogo e que, em seguida, são descartadas, não podendo ser reutilizadas, a

sessenta (60) cartas é denominado *deck*³⁶. O jogo se desenrola mediante enfrentamentos de pelo menos dois jogadores, o que se denomina **duelo**, que se dá, geralmente, em um local com uma mesa, com espaço disponível para que dois ou mais jogadores participem. Esse local onde são dispostas as cartas chama-se **campo de batalha**.

Esse “campo de batalha” (Figura 1) é composto por, pelo menos, sete (7) zonas.

Tabela 2- Zonas globais e específicas da mesa de jogo de *Magic The Gathering*

TERMOS	EXPLICAÇÃO
Grimório/ <i>deck</i>	Denomina-se assim o conjunto de cartas, que, somadas em um total conforme as regras específicas de cada formato, formam o chamado baralho ou <i>deck</i> . Eles pertencem a duas categorias gerais: construídos ou selados.
Campo de Batalha/ <i>battlefield</i>	Onde ficam dispostas as cartas que são jogadas – é uma zona em que se vai organizando o conjunto de cartas utilizadas e/ou destruídas nas partidas, seja elas permanentes ou não permanentes. Este local, equivale ao tabuleiro do jogo de xadrez, dama.
Mão/ <i>hand</i>	Termo usado para as cartas que ficam literalmente nas mãos de cada jogador e que estão aptas a serem utilizadas, não podendo ultrapassar o máximo de sete (7) e não podem ser mostradas ao adversário” (a menos que algum efeito de carta permita).
Pilha/ <i>stack</i>	É um dos elementos fictícios do jogo, ou seja, trata-se de uma “zona abstrata”, a qual não possui local físico específico. Chama-se assim, porque, a cada jogada, as cartas utilizadas são “empilhadas” uma em cima da outra e só serão resolvidas, validadas suas ações, após a resolução do que cada uma menciona, sempre na ordem rígida, segundo a qual a última carta jogada será a primeira a realizar seus efeitos (ser resolvida, no jargão do jogo).
Exílio/ <i>exile</i>	Local diferente do local onde se descartam as cartas oriundas do jogo de forma normal. “Ao exílio”, as cartas só são enviadas por outras cartas e/ou ações que assim exijam. Uma vez exilada, a carta não poderá ser utilizada novamente no jogo, a menos que outra carta com efeito e/ou habilidade assim o possibilite.
Cemitério/ <i>cemetery</i>	Local específico que cada jogador tem em seu campo de batalha. Nessa zona, conforme a sucessão de jogadas, vão sendo empilhadas as cartas. Todas as mágicas de não permanentes, após serem “resolvidas”, são colocadas neste local, a menos que algo no texto da carta ou algum efeito de um jogador diga para que seja posta em outro local. As mágicas de permanentes, encantamentos e criaturas e planinautas são todas postas neste local ao serem “destruídas” por alguma habilidade ou mágica realizada.

FONTE: tabela elaborada pelo pesquisador a partir do livro de regras de *Magic The Gathering* (2019).

Genericamente, essas são as “zonas” em que o jogo, física e abstratamente, se desenvolve. Há tipos específicos de formatos do jogo, em que há o acréscimo de uma **zona de Comando**, sendo que o mais famoso e perene, desde seu lançamento, é o chamado *Elder Dragon Highlander* (EDH), que goza de grande popularidade entre os usuários, a ponto de a empresa lançar blocos de coleções exclusivas para esse formato.

A imagem a seguir, retirada do livro de regras oficial, ilustra o quadro anterior.

menos que um “efeito ou mecanismo ativado” assim o faça. Essas, depois de utilizadas, são colocadas em local específico, chamado “cemitério”.

³⁶ Termo inglês que quer dizer “grimório”, nome do baralho de um jogador. Esse conjunto é posto à mesa (campo de batalha), e é desse local que cada jogador, ao menos uma vez por turno, deverá “comprar/retirar uma carta do seu topo” e mantê-la em sua mão até que julgue oportuno utilizá-la.

Figura 1- Ilustração das zonas de mesa que compõem o jogo



FONTE: Livro de Regras *Magic The Gathering* (2019)

Em sua mecânica, cada jogador inicia com um total numérico de pontos de vida, os quais, por sua vez, seguem regras flexíveis, em um sentido genérico, mas rígidas quando se adentra esse universo e nos deparamos com formatos, limites e possibilidades específicas. Em alguns formatos, cada jogador inicia com vinte (20) pontos de vida. Em outros, com trinta (30) ou quarenta (40) etc. Tudo depende das convenções e dos acordos estabelecidos entre os pares antes de iniciar a partida. Tal informação é importante, pois ela está entrelaçada com a própria dinâmica do jogo, servindo, por vezes, de identidade e de diferenciação entre os diferentes formatos.

Embora se trate de um tipo de jogo de cartas de mesa, *Magic* se diferencia dos demais pelo fato de não se limitar apenas à produção de ilustrações distintas umas das outras. Há uma estrutura que sustenta e norteia toda a dinâmica do jogar esse jogo, a qual não se restringe a organizar um conjunto de cartas de modo a construir um baralho e, a partir daí, como dito na definição oficial, duelar como um mago contra oponentes poderosos. Esse jogo depende de uma tipologia específica e clara e de subdivisões distintas entre si e interdependentes hierarquicamente.

Tabela 3- Definições de elementos constitutivos do jogo

Tipologias	Definições
Terrenos	É o tipo de carta base. Sem elas, não há jogo! Os terrenos são, por sua vez, subdivididos em “básicos” e “não básicos”. Assim, mais do que representar cores dos arquétipos basilares do jogo —preto, branco, vermelho, azul e verde ³⁷ —, os terrenos básicos são representados por “localizações geográficas naturais”, isto é, planície, ilha, pântano, montanha e floresta. Já os terrenos não básicos são representados por uma miríade de possibilidades, desde representações de paisagens e espaços geográficos de ordem natural (oásis, desertos, mares, aldeias, castelos...) até planos fantásticos, criações ficcionais inerentes ao universo fantástico do próprio jogo (portais dimensionais, memoriais, cemitérios..., enfim, inúmeras representações de locais referentes a folclore, contos e mitos...).
Feitiços	Como definição do próprio jogo, trata-se de “sortilégios poderosos”, usados pelos jogadores, dentro de um amplo leque de possibilidades, para autobenefício ou como forma de prejudicar o adversário. Para cada forma, há regras diferentes, enquanto os “feitiços” só podem ser “conjurados” em uma etapa determinada dentro da mecânica das etapas e fases sucessivas do jogo. Elemento determinante na mecânica desse jogo e que o torna dinâmico é o fato de ele prever que, a cada “mágica conjurada”, o jogador adversário pode “responder à mágica”, isto é, pode realizar outra mágica como forma de prevenir, remediar ou anular o efeito desencadeado pelo primeiro jogador. O que torna o jogo extremamente comunicativo.
Instantâneas (e de interrupções)	As “mágicas instantâneas”, ao contrário, podem ser lançadas em qualquer etapa do jogo. Já as de “interrupção”, como o nome já sugere, têm como única e exclusiva finalidade “interromper, anular uma mágica, efeito e/ou habilidade desencadeada pelo adversário ou alguma outra carta daquele jogado”. Geralmente, esse tipo de carta é encontrado nas “cartas azuis”.
Artefatos	Cartas pertencentes à classificação de “permanentes”. Os artefatos são sempre “incolores”, não possuindo representação arquetípica de cores básicas do jogo. Também são de dois tipos: criaturas-artefatos – para representar criaturas (mecânicas) ou artefatos (itens mágicos diversos).
Encantamentos	Os encantamentos, assim como artefatos, são mágicas estáveis e, ao serem conjuradas, permanecem no campo de batalha até que, por algum efeito ou outra mágica, sejam removidas do jogo ou destruídas (sendo descartadas no cemitério). Os encantamentos, diferentemente dos artefatos, são sempre representados por uma ou mais cores arquetípicas básicas.
Criaturas	Por criaturas, genericamente, entende-se toda e qualquer carta representante de qualquer uma das cores/arquétipos do jogo em que haja uma criatura das mais variadas formas que o bestiário humano concebe culturalmente (<i>vide</i> matrizes interpretativas produzidas nos capítulos finais VII, VIII e IX). E têm dupla finalidade no jogo: a de proteger os pontos de vida de seu dono e, também, de atacar o adversário. Há, ainda, os “subtipos”, e é nesta subcategoria que o jogo diversifica com todo um bestiário de tipos distintos (de anjos a demônios, de espíritos a gigantes, deuses aelfos, serpentes a leviatãs...).
Planinautas (<i>Planeswalkers</i>)	Terminologia esta que, inicialmente, era utilizada para denominar o próprio jogador de <i>Magic</i> e, também, em suas narrativas ficcionais. Até meados de 2007, era o termo usado para alguns tipos de personagens especiais (heróis lendários). Mais recentemente, passaram a ser produzidas cartas especiais deste tipo, as quais são geralmente, no universo interno do jogo, muito poderosas e servem de suporte para que, em um duelo, um jogador possa derrotar seu adversário.

FONTE: tabela elaborada pelo pesquisador a partir do livro de regras de *Magic The Gathering* (2019)

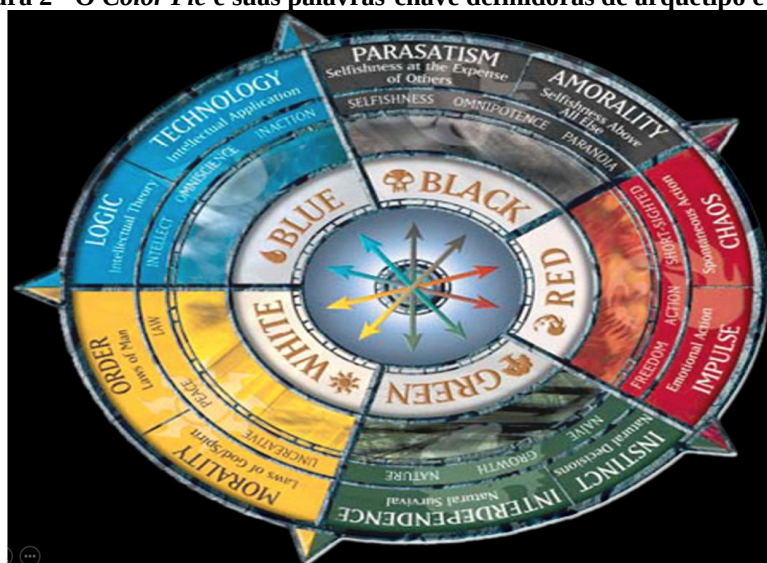
Ademais, chama a atenção a complexidade existente já em seus elementos estruturais básicos. Fatores que demonstram um potencial profícuo de análise do próprio jogo, na medida

³⁷ Desde já trazemos para nossa discussão algo que envolve não só interpretações e visões sobre a natureza, mecânica e organização desse jogo, mas também sua estrutura fundacional simbólica e arquetípica, que é a questão da chamada “cor incolor” e uma outra variação chamada “mana genérico”. Aquela, recentemente, foi “validada” enquanto cor, ainda que o/no senso comum dos usuários não conste como elemento básico no arquétipo do jogo. A segunda, materialmente, é encontrada somente nos chamados terrenos não básicos. De todo modo, neste estudo, as chamadas “incolores” serão tratadas como cores, ainda que não sejam considerados arquétipos de cor-base pela própria empresa e no jogo.

em que há interação usuário/jogador – carta, mas que só se materializa no encontro face a face jogador-jogador.

Dessas tipologias, instaura-se um rico universo imagético e arquetipológico a partir da relação e correlação entre cinco cores associadas a cinco tipologias (descartando nesse momento os chamados artefatos incolores), o que nos permite arguir agora sobre o chamado “*color pie*”, que seria a versão do jogo sobre os fundamentos arquetípicos³⁸ postulados e que sustentam a (cosmo)visão dos jogadores. Assim, temos o Branco (Ordem, Proteção e Luz), o Azul (Conhecimento, Manipulação e Ilusão), o Preto (Escuridão, Ambição e Morte), Vermelho (Liberdade, Emoção e Impulso) e o Verde (Crescimento, Instinto e Natureza).

Figura 2 - O Color Pie e suas palavras-chave definidoras de arquétipo e cores



FONTE: Wizards Of The Coast (2017)³⁹

Assim, no universo de *Magic*, as cartas são a materialização desses elementos primevos (cores e seu simbolismo arquetípico), que abrem margem para verificar, além das “potencialidades” envolvidas, produzidas e produtoras do jogo, essas características que permitem defini-lo como um jogo de objetos **coleccionável**.

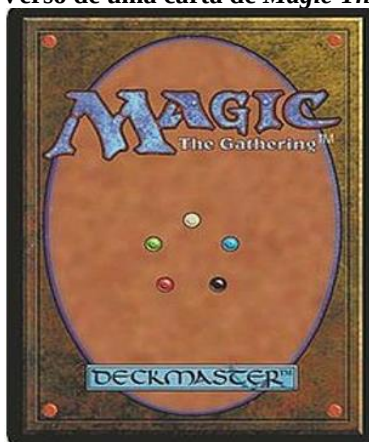
³⁸ Vale, desde já, pontuar que o jogo fez, desde sua origem, intenso uso do termo “arquétipo” como algo material, visível, tangível e concreto. No entanto, parece-nos que se trata de uma noção turva, pantanosa e desfigurada do conceito, tanto da concepção e do entendimento sobre esse elemento (junguiano), tão caro aos estudos da Psicologia das Profundezas, quanto do seu uso e entendimento na Teoria Geral do Imaginário. Adiante retomaremos essa questão, elucidando e propondo entendimentos sobre as motivações que levaram a instaurar um jogo pautado em uma paleta de cores simbólicas como elemento arquetípico.

³⁹ ROSEWATER, M. **Mechanical Color Pie - Archive - 2017**. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/mechanical-color-pie-2017-2017-06-05>. Acesso em: 07 ago. 2021.

Para tanto, precisamos remontar à época de seu lançamento, em 1993-1994, pois nessa composição arquetípica, percebem-se inúmeros elementos simbólicos do imaginário mítico e cultural, tanto do Ocidente quanto do Oriente. Por exemplo, o *mana preto* (pântano), mobilizando elementos semânticos, conota loucura, doença, escuridão, podridão, amoralidade, onipotência, enquanto o *branco*, por sua vez, conota moralidade, ordem, luz, lei, ascensão, solar.

Em um rápido comparativo, evidencia-se uma relação mais profunda, de natureza “maniqueísta”, dicotômica, uma espécie de Teodisseia, em que duas forças opostas estão em constante embate: luz x escuridão, ascensão x queda, moralidade x amoralidade, heroísmo x pusalinimidade, vida x morte e assim por diante. Mas as relações não param aí, pois se estendem às outras três cores (vermelho, azul e verde), as quais, por sua vez, também apresentam intersecções de **convergência** (vermelho + verde) e de **divergência** (verde x azul). Correlação passível de identificação no verso das próprias cartas, em cujo centro há pontos circulares, cada qual representando um dos elementos arquetípicos, que, como discutiremos em capítulo próprio, formam, a partir das duas categorias elaboradas pelo próprio jogo, uma geometria específica, rica em simbologia e que merecerá uma “*bassin sémantique*”⁴⁰ (DURAND, 1996a; 1996b) nos capítulos finais, uma vez que, à luz da teoria geral do imaginário, o arquétipo é inapreensível ao consciente.

Figura 3 - Verso de uma carta de *Magic The Gathering*



⁴⁰ Lembrando que para Durand (1998, p. 117), bacia semântica é o que permite a articulação daquilo que é próprio do homem, a saber, o imaginário. Uma vez analisando um “conjunto sociocultural”, no qual se encontra re-injetada e entalhada um regime imaginário específico, emerge analiticamente, um conjunto de seis fases: escoamento, separação das águas, confluências, nome do rio, ordenamento das margens (conceituais ou ideológicas) e, por último, declínio: meandros e deltas...” (DURAND, 2008, p. 164). Nas palavras do antropólogo francês, “uma noção fortemente heurística” (IDEM, p. 181), que podemos sintetizar desse modo: “[...] orientation sémantique globale d’une culture donnée à une époque donnée [...]” (IDEM). Já em francês, o exercício metodológico, especialmente, na questão de entendimento e exercício de mitocrítica e mitánalise que escoam em uma bacia semântica, a obra é didática: “[...] La notion de <<bassin sémantique>> - et les concepts afférents que je vais définir ici - est bien la plus récente que nos Groupes de recherche coordonnée sur l’Imaginaire ont mise au point. L’origine lexicale de cette notion est due à plusieurs facteurs heuristiques qui se superposent. (DURAND, 1996, p. 82-83 e seguintes)

FONTE: imagem digitalizada de uma carta de *Magic The Gathering* (arquivo pessoal).

Assim, parece cabível que esses artefatos culturais (cartas) apresentem todos os elementos necessários, para que sejam definidos como um jogo de cartas ou um jogo de mesa (tabuleiro). Além disso, pelo teor narrativo, figurativo e caracteriológico, estampadas frente-verso, as cartas convergem para o que Gilbert Durand (1989) chamou de “obra de civilização”, uma vez que poderíamos inferir se tratar de imagens enquadradas e consteladas, muito próximas às suas argumentações em *Beaux-arts*, por exemplo, quanto à isotopia das imagens em Estruturas (DURAND, 1989; 2002).

3.1 DAS CARTAS

*Isso é maior que vocês. Que todos vocês. -
Tezzeret*⁴¹

Até agora, buscamos apresentar e demonstrar o quão diversificado, profundo, complexo e, portanto, profícuo é o estudo do mundo dos jogos, especialmente aqueles jogos que se enquadram em um ou em ambas as estilísticas — europeia ou norte-americana. Genericamente, como sugerimos anteriormente, *Magic* parece se enquadrar em ambas, uma vez que se trata de um artefato específico e singular, as cartas. E, como consequência da existência e exigência delas, no jogo emerge e se materializa outro nível dimensional, a socialidade entre os jogadores. Fenômeno que parece ser dependente das cartas, na mesma proporção que elas (as cartas) dependem desta, a socialidade entre os jogadores.

Assim entendido, iniciamos esse empreendimento pelas cartas, para, então, chegar aos jogadores. Nesse sentido, as duas imagens a seguir são elucidativas.

⁴¹ Flavor Text da carta “Batalha na Ponte”. Disponível em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=425192>. Acesso em: 11 mai. 21.

Figura 4 - Anatomia de uma carta de criatura



FONTE: Wizards Of The Coast – Manual (2017, p. 5)

Figura 5 - Anatomia de uma carta de encantamento



FONTE: Wizards Of The Coast (2017), adaptada pelo pesquisador (2020).

A partir dessas figuras ilustrativas, podemos identificar, com maior clareza, quais são essas partes que compõem esse objeto, a saber: nome da carta, custo de mana, tipo e subtipo, símbolo da edição, créditos e número da coleção, caixa de texto e *flavor text* e, especificamente, as cartas de (sub)tipo criatura, além da barra de poder/resistência.

Nesse sentido, podemos detalhar essas imagens destacadas separadamente.

Tabela 4 - Lendo e Identificando uma carta de *MagicThe Gathering*

NOME	Cada carta possui um nome que serve como seu identificador exclusivo. Embora um card possa ser reimpresso em muitos conjuntos de <i>Magic</i> , dois cards com o mesmo nome nunca funcionarão de maneira diferente. Na maioria dos formatos do jogo, você pode ter até quatro cópias de uma carta com o mesmo nome (exceto terrenos básicos, que são ilimitados). Quando aparece em sua caixa de texto, o nome de uma carta está se referindo apenas a si mesmo, não a quaisquer outras cartas com o mesmo nome.
CUSTO DE MANA	Mana é o recurso usado para lançar mágicas no <i>Magic</i> . Todas as cartas de magia têm um custo de mana no canto superior direito. Quanto aos símbolos que se localizam no canto superior direito, significam, também, que você deve pagar. Nas figuras acima, é necessário pagar um custo de manas de qualquer tipo (3), mais dois manas pretos (2) para conjurá-lo.
TIPOLOGIA	Cada card no <i>Magic</i> tem um tipo, e alguns cards também têm subtipos ou supertipos que fornecem mais informações. Por exemplo, <i>Bloodgift Demon</i> tem como tipo ser uma criatura, e seu subtipo é demônio. Já a carta <i>Honor of the pure</i> é apenas do tipo encantamento. Há um adendo, no que se refere aos chamados “terrenos”. Estes são considerados no jogo como “supertipos”, uma vez que você usará terrenos para gerar mana, o principal recurso do jogo, que é usado para lançar mágicas e ativar habilidades. Cada terreno básico produz um mana de uma cor específica. Planícies geram mana branca ☀, Ilhas produzem mana azul 🌊, pântanos geram mana preto 🌑, montanhas produzem mana vermelho 🌋, e, por fim, florestas geram mana verde 🌿. De 1993 até 2006, essas foram as tipologias do chamado supertipo terrenos.
TEXTO DE REGRA	Alguns cards têm habilidades especiais que são impressas aqui (na área acima da linha divisória) e as habilidades, às vezes, têm um texto de lembrete entre parênteses, para ajudar a explicar o que fazem. <i>Flavor text</i> também pode aparecer na caixa de texto, geralmente abaixo de uma barra divisória. <i>Flavor text</i> não tem efeito na jogabilidade, sendo um pouco de informação sobre a história do cartão. Habilidades de criaturas e outras permanentes no campo de batalha geralmente se enquadram em uma das três categorias: habilidades estáticas, habilidades desencadeadas e habilidades ativadas. Habilidade estática: é um texto que é sempre verdadeiro enquanto aquele card está no campo de batalha. Por exemplo, Ventos Favoráveis é um encantamento com a habilidade estática "As criaturas que você controla com a habilidade de voar recebem +1/+1". Você não precisa ativar uma habilidade estática, apenas faz o que diz. Habilidade desencadeada: é uma habilidade desencadeada por um evento específico que ocorre no jogo. Por exemplo, Múmia Esfarrapada é uma criatura com a habilidade desencadeada "Quando Múmia Esfarrapada morre, cada oponente perde 2 pontos de vida". Cada habilidade desencadeada começa com a palavra "quando", "quando" ou "em". Você não ativa uma habilidade desencadeada, pois ela é desencadeada automaticamente sempre que a condição ou as condições estabelecidas na primeira parte da habilidade forem satisfeitas. Habilidade ativada: é uma habilidade que você pode ativar sempre que quiser (como lançar uma mágica instantânea), desde que você possa pagar o custo. Cada habilidade ativada é formatada da mesma maneira: "Custo: Efeito."
“FLAVOR TEXT”	Também pode aparecer na caixa de texto, geralmente abaixo de uma barra divisória. Estes textos não têm efeito na jogabilidade. Em sua maioria, tratam-se de informações da história da carta. Ambas servem para ambientar a carta dentro de alguma temática, buscando, com isso, chamar a atenção dos jogadores para elementos extra, que objetivam tornar mais “rico e interessante” o universo fantástico ficcional deste tipo de jogo de cartas colecionáveis.
PODER/ RESISTÊNCIA	Cada card de criatura tem uma caixa no canto inferior direito, que mostra seu poder e sua resistência. O poder de uma criatura (o primeiro número) é a quantidade de dano que ela causa em combate. Sua resistência (o segundo número) é a quantidade de dano que deve ser causado a ele, em um único turno, para destruí-lo.
SÍMBOLO DE EDIÇÃO/ RARIDADE	Os símbolos têm por finalidade indicar a qual conjunto de coleção/edição pertence a respectiva carta. Cada conjunto de edição tem seu próprio símbolo distinto, e a cor do símbolo indica a raridade do card. Há quatro graus de raridade, imagneticamente distintos uns dos outros, a saber:  (comum)  (incomum)  (rara)  (mítica). Essa classificação incide diretamente nos valores e nas quantidades de cartas produzidas em cada edição.

FONTE: organizado a partir do manual de regras oficiais *Wizards of the Coast* (2019)

Vemos que as cartas são a alma do jogo, pois seus elementos ilustrativos constituem sua característica marcante e perceptível. Esses elementos assumem sempre formato de texto ou de

símbolo iconográfico com uma dupla-finalidade: enriquecer o universo narrativo do/no jogo (são os chamados *text box* e/ou *flavor text*) ou instruir e reger o desenvolvimento de um duelo (no jogo).

Assim sendo, o jogo é composto de texto e imagem. O texto tem por finalidade esclarecer e direcionar o que pode ou não ocorrer em uma jogada. Já a imagem busca materializar, imageticamente, algum elemento descrito na carta, além de contribuir no processo de distinção das tipologias.

Dessas constatações, uma das substâncias primordiais em que estão alicerçadas essas cartas refere-se às cores, pois *Magic The Gathering* tem como peculiaridade imagética distinguir suas (sub)tipologias em cinco cores específicas. O conjunto de cores que forma essa paleta é o que permite a diversificação distintiva de cartas. Essa característica estruturante é denominada *color pie*, que, por sua vez, é conceituada e definida em uma rica e rígida natureza arquetípica, sincronizada a cinco cores — vermelho, verde, preto, azul e branco —, com seus respectivos elementos simbolizados e representados na forma de imagens e texto.

A primeira menção realizada pela empresa acerca dessa definição é a seguinte:

Há apenas uma coisa que une os planos infinitos do Multiverso: **mana**, a energia que alimenta todas as mágicas. As cinco cores de mana estão incorporadas na própria terra, e um planeswalker pode invocar o mana da terra a que pertence mesmo através do mar de Éter que separa os mundos. Cada cor de mana dá vida a um tipo diferente de mágica poderosa para você utilizar. Por exemplo, as mágicas vermelhas têm  em seu custo e, ao virar (girar horizontalmente) uma Montanha, você gera  para gastar conjurando mágicas. Cabe a você decidir se quer dominar uma ou todas as cinco cores. (WIZARDS OF THE COAST, 2013, p. 4, grifos do autor)

Com essa primeira menção, estabelece-se que o jogo, em sua totalidade, também está organizado em distintas camadas, com níveis estruturantes. A primeira camada estruturante é a dimensão em que se dão a identidade e a diferenciação das/entre as cinco cores centrais. Dessa camada, eleva-se uma segunda, também estruturada e estruturante, definida e simbolizada por cinco elementos (naturais) que irão convergir para as respectivas cores. Dessa segunda, deriva-se uma terceira camada, na qual se instaura e inicia a produção e construção de todo o amplo espectro de tipologias, em níveis macro, micro e sub, de cartas.

Percebemos, com isso, a existência de uma estrutura organizativa, particular e inicial, na qual se estabelece um padrão de convergência, fruto da relação simbólica entre cores e elementos naturais. A derivação posta percorre um trajeto estruturante e organizativo, que parte da classificação primordial em cores e se desdobra em elementos, dos quais, por organização arquetípica, chega-se a uma complexa classificação tipológica de cartas, as quais representam e materializam a dinâmica e a mecânica das diferentes formas de jogar *Magic*.

3.2 DAS TIPOLOGIAS

Nesse sentido, o que denominamos primeira camada nuclear (acreditamos ser o termo mais adequado) chama-se “terrenos⁴²” (*land*, em inglês), os quais compõem o primeiro conjunto nuclear supertipológico de cartas⁴³, que são subdivididas em dois tipos, em um amplo universo de categorias e (super, sub) tipologias existentes no jogo, isto é, há supertipologias, subtipologias e tipologias.

Na tabela a seguir apresentamos o primeiro conjunto de cartas lançadas e que compõem esse núcleo primordial.

Tabela 5 - Tipologias Terrenos-Básicos - Cores e Arquétipos

IMAGEM	TEXTO ⁴⁴ (e seu arquétipo)
	PLANÍCIE
	Texto da carta: Vire para adicionar ♠ à sua reserva de mana. (Tradução livre do autor) BRANCO - DESCRIÇÃO ARQUETÍPICA O Branco é a cor da lei, da ordem e da estrutura. São as vastas Planícies, habitadas por soldados, clérigos e anjos, que fornecem o mana branco. Você envia exércitos de criaturas pequenas coordenados para a batalha para dar uma lição em seu inimigo.
	FLORESTA
	Texto da carta: Vire para adicionar ♣ à sua reserva de mana. (Tradução livre do autor) VERDE - DESCRIÇÃO ARQUETÍPICA A magia verde é crescimento, vida e força bruta. As Florestas transbordam de mana verde, que representa a vibração da natureza. Você fortalece suas criaturas com a força predatória da natureza e ganha o controle da situação através da grandiosidade.

⁴² Esclarecemos, ao leitor familiarizado ou não com o jogo, que, em nossa matriz interpretativa aqui proposta, temos clareza de algumas subtipologias e/ou macrotipologias desse tipo de objeto elementar nesse jogo de cartas, tais como: *manland*, *cyclingland*, *fechtland*, *taplands*... Porém, com a realização do empreendimento analítico, constatamos que essas cartas são desdobramentos/derivações das supertipologias binárias “terrenos-não básicos”, sobre as quais iremos discurrir mais adiante. Como nosso empreendimento é demonstrar as estruturas organizativas desse jogo, partimos, arqueologicamente, da sua organização fundacional estruturante, que inicia e se dá no ano de 1993, com o lançamento do primeiro set-bloco chamado *Alpha Edition* (1993) e completa-se com o set-bloco final *The Dark* (1995).

⁴³ Caso o leitor sinta necessidade de mais informações acerca do que denomino “tipologia”, sugerimos conferir o Anexo 1, no final do trabalho, em que elaboramos e distinguimos as diferentes supertipologias, tipologias e subtipologias.

⁴⁴ Por texto, nesse quadro, entendemos as explicações de natureza arquetípica e simbólica postuladas pela própria empresa para o jogo.

 Land Tap to add  to your mana pool. Illus. © Mark Poole	ILHA Texto da carta: Vire para adicionar  à sua reserva de mana. (Tradução livre do autor) AZUL - DESCRIÇÃO ARQUETÍPICA A magia azul vale-se de trapagens e manipulação. As Ilhas fornecem mana azul, a cor do mar profundo e do céu sem fim. Você trabalha nos bastidores, controlando completamente o ambiente antes de dar um passo.
 Land Tap to add  to your mana pool. Illus. © Douglas Schuler	MONTANHA Texto da carta: Vire para adicionar  à sua reserva de mana. (Tradução livre do autor) VERMELHO - DESCRIÇÃO ARQUETÍPICA A magia vermelha é uma explosão de fogo, frenesi e tempestades de rocha e lava. A magia vermelha vem das Montanhas e dos vulcões. Você é rápido e impulsivo nas suas ações e canaliza seu espírito selvagem para invocar poderosos dragões ou simplesmente fazer tremer a terra sob os pés de seus inimigos.
 Land Tap to add  to your mana pool. Illus. © Dan Frazier	PÂNTANO Texto da carta: Vire para adicionar  à sua reserva de mana (Tradução livre do autor) PRETO - DESCRIÇÃO ARQUETÍPICA A magia preta representa morte, doenças e poder a qualquer custo. O mana preto vem de Pântanos úmidos, onde as coisas se deterioram e apodrecem. Você é tão egoísta e malévolo quanto as criaturas mortas vivas e os horrores inomináveis que comanda.

FONTE: Livro de Regras *Magic The Gathering - Wizards Of The Coast* (2013)

Oficialmente, essas são as cores, símbolos e definições arquetípicas estabelecidas pelo próprio jogo na forma de cartas, as quais são denominadas “terrenos básicos⁴⁵” e, como a terminologia sugere, são elementares e essenciais para que haja jogo.

Analiticamente, esse núcleo primordial de cartas possui uma dupla funcionalidade. A primeira, como já explicado, se dá no nível abstrato do fantástico, da fantasia, da narrativa. A segunda, mais concreta e materialmente perceptível, se dá no campo real e é regrada pelo jogo-

⁴⁵ No que diz respeito às regras do jogo, é o único tipo de carta sem limites quantitativos de uso, independentemente do formato de jogo (capítulos seguintes). Tem como única restrição uma seleção e organização matemática, condicionada pelo próprio jogador, o que não é válido para as demais tipologias de cartas, como veremos a seguir.

em-si, uma vez que, como explicado pela empresa, sua função principal é “gerar mana⁴⁶”, elemento motriz do/no jogo nessa dupla funcionalidade, uma vez que permite, por um lado, simbolicamente, instaurar uma narrativa fantástica e, por outro, a criação de uma diversidade ampla de cartas que potencializam, diversificam e complexificam a mecânica e a dinâmica do jogo.

Ainda no que se refere ao quadro anterior, na perspectiva teórica-analítica adotada, evidenciamos que a relação imagem-texto se apresenta em equivalência, uma vez que a imagem abarca metade do diâmetro da diagramação da carta, ao passo que, complementarmente, a parte inferior se destina ao texto instrutivo, o qual tem como único objetivo organizar e direcionar, de modo regrado, as ações do jogador. Nesse sentido, para “gerar mana”, é necessário “virar a carta”, gesto que, não estando descrito, deve ser realizado em um movimento de “girar a carta em um ângulo de 45°” para qualquer sentido (horário ou anti-horário).

Somado a essa primeira tipologia, há outro tipo específico de cartas de terrenos, os chamados “não básicos”, que completam a supertipologia inaugural no jogo. Diferentemente daquelas, possuem regras restritivas, sendo permitido o uso de até quatro cópias da mesma carta em um único baralho (*deck*). Outra distinção se dá em nível de características, o que lhes garante amplo espectro de especificidades e funcionalidades, seja no jogo propriamente e/ou em suas múltiplas facetas.

⁴⁶ *Mana*, no vocabulário do jogo, seria simplesmente a energia necessária para conjurar mágicas provenientes dos terrenos, uma vez que estes tenham sido ativados (☞). Como explicado, todas as ações no jogo dependem, majoritariamente, desse recurso para a realização de qualquer jogada. Se, concretamente, esta é a funcionalidade, o sentido, o significado e a ação causal impressa neste vocabulário, o mesmo é válido para os desdobramentos desta palavra-chave, pois, no aspecto narrativo fantástico do jogo, sendo o usuário um “poderoso mágico”, o jogador só consegue conjurar suas mágicas (invocar criaturas, realizar feitiços, encantamentos, instantâneas, interrupções...) acumulando-a. Nesse sentido, é interessante constatar que o criador do jogo instaura como palavra-chave, para nominar situação-base do jogo, um termo tão caro à Etnografia. Isto é, recorrendo a Mircea Eliade (2008), *mana* é um termo melanésio que representa uma hierofania elementar e, nesta perspectiva, enquanto epifania (algo diferente do natural), designa uma força misteriosa que difere da força física de pessoas, almas, espíritos. E, só é possível possuí-la recebendo-a de seres superiores que tenham participado misticamente do sagrado. Portanto, parece que o criador do jogo se revela influenciado, na época da criação do jogo, pelos estudos etnográficos clássicos, tais como os de Malinowski (1978), na Melanésia. Aqui se evidencia outra situação que corresponde à tese de que o jogo busca, por meio de suas cartas estampadas e do ambiente agonístico, criar uma aura mística por meio do “gatherer”, que, em uma tradução livre, seria algo como encontro entre, reunião, estar junto. E, paralelamente, um estado hermético (de Hermes – mensageiro), uma vez que, por si só, não se joga e não se aprende a jogar *Magic* sozinho, pois é necessária a presença de um segundo jogador, sendo que um deles deve ser iniciado nesse universo complexo.

Quanto aos terrenos não básicos, veja-se o quadro a seguir.

Tabela 6 -Tipologias de Terrenos Não Básicos da primeira edição– Alpha Edition (1993)

IMAGEM	TEXTO
	TUNDRA <i>Counts as both island and plains and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♠ or ♦ to your mana pool.</i>
	TUNDRA Conta como ambas, ilha e planície, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♠ ou ♦ a sua reserva de mana. (Tradução livre, do autor)
	TAIGA <i>Counts as both forest and mountains and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i>
	TAIGA Conta como ambas, floresta e montanha, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)
	UNDERGROUND SEA <i>Counts as both swamp and islands and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♠ or ♣ to your mana pool.</i>
	RIO SUBTERRÂNEO Conta como ambas, pântano e ilha, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♠ ou ♣ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)
	BADLANDS <i>Counts as both mountain and swamp and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i>
	ERMOS Conta como ambas, montanha e pântano, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)

Savannah  Land Counts as both plains and forest and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool. Illus. © Rob Alexander	SAVANNAH <i>Counts as both plains and forest and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i>
Tropical Island  Land Counts as both forest and islands and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool. Illus. © Jesper Myrfors	SAVANA Conta como ambas, planície e floresta, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.) TROPICAL ISLAND <i>Counts as both forest and islands and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i> ILHA TROPICAL Conta como ambas, floresta e ilha, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre, do autor.)
Bayou  Land Counts as both swamp and forest and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool. Illus. © Jesper Myrfors	BAYOU <i>Counts as both swamp and forest and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i> RIBEIRO Conta como ambas, pântano e floresta, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)
Volcanic Island  Land Counts as both islands and mountains and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool. Illus. © Brian Snoddy	VOLCANIC ISLAND <i>Counts as both islands and mountains and is affected by spells that affect either. Tap to add either ♣ or ♠ to your mana pool.</i> ILHA VOLCÂNICA Conta como ambas, ilha e montanha, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar ♣ ou ♠ a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)

 Plateau Land Counts as both mountains and plains and is affected by spells that affect either. Tap to add either  or  to your mana pool. Ilus. © Drew Tucker	PLATEAU <i>Counts as both mountains and plains and is affected by spells that affect either. Tap to add either  or  to your mana pool.</i>
 Scrubland Land Counts as both plains and swamp and is affected by spells that affect either. Tap to add either  or  to your mana pool. Ilus. © Jesper Myrfors	SCRUBLAND <i>Counts as both plains and swamp and is affected by spells that affect either. Tap to add either  or  to your mana pool.</i> MATAGAL Conta como ambas, planície e pântano, são afetadas por feitiços que afetem qualquer uma. Vire para adicionar  ou  a sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

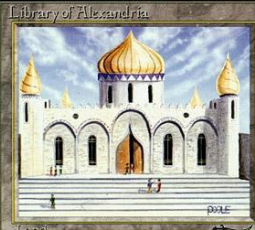
Com o quadro 3, evidenciamos o elemento nuclear que atravessa todo o conjunto de cartas produzidas nesse bloco original. Elemento caracterizado por um binarismo relacional que aproxima e distancia o conjunto simbólico que as compõem e caracteriza. Fato evidenciado quando aplicados alguns dos conceitos durandianos, isto é, o núcleo primordial de cartas de terrenos está estruturado em dois tipos de relação: de convergência e de divergência (DURAND, 1996).

Assim, emergem as primeiras impressões figurativas de uma geometria instaurada no alicerce do jogo, que materializa uma relação convergente entre as cinco imagens anteriores, que são a soma de duas **cores/arquétipos afins** (branco + verde, azul + preto, preto + vermelho, vermelho + verde, azul + branco), e as cinco imagens a seguir, que são a soma de duas **cores/arquétipos inimigas** (branco + preto, branco + vermelho, vermelho + azul, azul + verde, verde + preto)⁴⁷.

⁴⁷ A análise interpretativa dessa correlação de convergência e divergência será aprofundada na parte III, em que apresentaremos um modelo de “constelação de imagens” e suas geometrias figurativas latentes e regimes e estruturas de imagem, com as quais é possível realizar uma organização do conjunto de cartas existente. Além disso, como visto ao longo do estudo etnográfico, majoritariamente, os usuários (coleccionadores, jogadores, comerciantes) não possuem clareza e conhecimento dessas relações para além do que, oficialmente, o próprio núcleo de desenvolvimento da empresa *Wizards of the Coast* emitiu ao longo desses anos (1993-2021).

Distintamente, os terrenos básicos limitam-se à relação proporcional entre imagem e texto (instrutivo), com uma funcionalidade exclusiva e limitada a “gerar mana” (recursos para o jogo). Quanto aos terrenos não básicos (Quadro 3), a proporcionalidade, na diagramação das cartas, complexifica o texto que reflete a primazia da regra objetiva, limitando, com isso, a liberdade imaginativa de natureza fantástica, uma vez que, como discutiremos adiante, as imagens e os títulos se pautam em elementos que fazem parte do cosmos circundante do homem (no sentido genérico do termo), não abrindo margem para a criação imaginativa, característica básica dos chamados jogos de Role Playing Game (RPG) (JUUL, 2010).

Figura 6 - Tipologia de Terrenos Não Básicos - Primeiro set bloco (1993/95)

IMAGEM	TEXTO
 LIBRARY OF ALEXANDRIA Tap to add 1 colorless mana to your mana pool or draw a card from your library; you may use the card-drawing ability Only if you have exactly seven cards in your hand. Tap to add 1 colorless mana to your mana pool or draw a card from your library; you may use the card-drawing ability only if you have exactly seven cards in your hand. illus. © Mark Poole	LIBRARY OF ALEXANDRIA Tap to add 1 colorless mana to your mana pool or draw a card from your library; you may use the card-drawing ability Only if you have exactly seven cards in your hand. BIBLIOTECA DE ALEXANDRIA Vire para adicionar 1 incolor a sua reserva de mana <i>ou</i> compre uma carta de seu grimório; você pode usar a habilidade de comprar carta somente se tiver sete cartas em sua mão. (Tradução livre do autor.)
 CITY OF BRASS Tap to add 1 mana of any color of your mana pool. You suffer 1 damage whenever City of Brass becomes tapped. Tap to add 1 mana of any color to your mana pool. You suffer 1 damage whenever City of Brass becomes tapped. illus. © Mark Tedin	CITY OF BRASS Tap to add 1 mana of any color of your mana pool. You suffer 1 damage whenever City of Brass becomes tapped. CIDADE DE BRONZE Vire para adicionar 1 mana de qualquer cor de sua reserva de mana. Você sofre 1 de dano toda vez que Cidade de Bronze estiver virada. (Tradução livre do autor.)
 BAZAAR OF BAGHDAD Tap to take two cards from your library, after which you must immediately discard three from your hand to your graveyard. If you don't have three or more cards in your hand, discard your whole hand. No spells may be cast between drawing and discarding cards. Tap to take two cards from your library, after which you must immediately discard three from your hand to your graveyard. If you don't have three or more cards in your hand, discard your whole hand. No spells may be cast between drawing and discarding cards. illus. © Jeff A. Menges	BAZAAR OF BAGHDAD Tap to take two cards from your library, after which you must immediately discard three from your hand to your graveyard. If you don't have three or more cards in your hand, discard your whole hand. No spells may be cast between drawing and discarding cards. BAZAR DE BAGDÁ Vire e pegue duas cartas de seu grimório, depois das quais você deve descartar três imediatamente de sua mão para seu cemitério. Se não tiver três ou mais cartas na sua mão, descarte toda a sua mão. Nenhum feitiço pode ser lançado entre a compra e o descarte de cartas. (Tradução livre do autor.)

 City of Shadows Land ⚡: Sacrifice one of your creatures, but remove it from the game instead of placing it in your graveyard. Put a counter on City of Shadows. ⚡: Add X colorless mana to your mana pool, where X is the number of counters on City of Shadows. Illus. © 1994 Tom Winerstrand	CITY OF SHADOWS ⚡: Sacrifice one of your creatures, but remove it from game instead of placing it in your graveyard. Put a counter on City of Shadows. ⚡: Add X colorless mana to your mana pool, Where X is the number of counters on City of Shadows.
 Mishra's Factory Land Tap to add 1 colorless mana to your mana pool or give any Assembly Worker +1/+1 until end of turn. 1: Mishra's Factory becomes an Assembly Worker, a 2/2 artifact creature, until end of turn. Assembly Worker is still considered a land as well. Illus. © Kaja & Phil Foglio	MISHRA'S FACTORY Tap to add 1 colorless mana to your mana pool or give any Assembly Worker +1/+1 until end of turn. 1: Mishra's Factory becomes an Assembly Worker, a 2/2 artifact creature, until end of turn. Assembly Worker is still considered a land as well. FÁBRICA DE MISHRA Vire para adicionar 1 mana incolor a sua reserva de mana ou dê a qualquer operário de linha de montagem +1/+1 até o final do turno. 1: Fábrica de Mishra se transforma em uma criatura artefato 2/2, até o final do turno. Operário de linha de montagem ainda é um terreno. (Tradução livre do autor)

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

Com esse quadro, evidenciam-se funcionalidades, características e uma organização distinta dentro do quadro binário estabelecido pelo fabricante do jogo. Se há uma tipologia inicial, que distingue terrenos básicos e não básicos, há, também, nuances que complexificam e pluralizam esse binarismo supertipológico inicial.

Nesse sentido, os “básicos” se restringem apenas aos cinco tipos nucleares supracitados, modificados somente na arte imagética produzida a cada nova coleção⁴⁸. Nesse aspecto, identifica-se a primazia da imagem sobre o texto, pois, na maioria das edições, como pode ser analisado no acervo de imagens⁴⁹ da própria empresa, além da arte imagética, as cartas eram dotadas apenas de seus respectivos símbolos⁵⁰ identitários de cores/arquétipos. Já na segunda categoria tipológica, os “não básicos”, ocorre o inverso, havendo a primazia do texto sobre a imagem. Texto que também se distingue, uma vez que assume funcionalidades específicas.

⁴⁸ Por hora, cabe esclarecer que a empresa *Wizards Of The Coast* lança anualmente blocos temáticos de cartas estampadas de *Magic*, sempre com temáticas específicas e com um número expressivo de novas cartas inéditas e outras reeditadas. Abordaremos a questão da cronologia no próximo capítulo

⁴⁹ Disponível em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx>. Acesso em: 24 abr. 2021.

⁵⁰ A noção, o conceito e a compreensão de “Símbolo”, em nosso estudo, têm como ponto de partida e ponto de chegada a perspectiva de Gilbert Durand (1964), para quem ela está intrinsecamente ligada à imaginação, daí a necessidade de definir a importância da “imaginação simbólica”, que, por sua vez, não se reduz ao signo (arbitrário e alegórico) e tem, via imagem, uma função ambígua nos planos biológicos, psicossocial, antropológico e transcendental. Retomaremos os conceitos e seus desdobramentos no decorrer deste estudo.

Tais constatações evidenciam, também, que o jogo se reduz a uma tentativa de conjunção e disjunção, pois, na tipologia básica de cores, há uma arbitrariedade por um lado, uma vez que 🟡 sempre representará a cor vermelha e o elemento montanha e fogo. Porém, por outro, essas imagens irão cotejar outra característica simbólica durandiana (1964), a do signo alegórico, pois o símbolo 🔥 pode representar tanto o fogo quanto a montanha, figurando, assim, uma espécie de ponte da realidade, como sugere Durand (1964). Tal característica também se aplica às outras quatro cores/arquétipos básicas (nucleares) nesse jogo (preto, azul, branco e verde).

Nesse mesmo sentido, analisando a segunda categoria tipológica, percebemos que há uma abertura sem fechamento, uma vez que, pela supremacia do texto sobre a imagem, abre-se um leque amplo e infinito de possibilidades de construção a partir das instruções apresentadas. Destacamos, ainda, o fato de o texto sempre se referir ao universo regrado do jogo, cabendo ao jogador apenas interpretar e executar as respectivas instruções solicitadas no texto.

Em contrapartida, percebemos, também, na ordem das imagens, uma disjunção entre essas tipologias. De um lado, há um simbolismo evidente e indicativo em imagem simbólica (🔥, 🌋, 🏔️, 🌊 e 🌟) e o que está indicado e apresentado, mas entregue ao universo da imaginação simbólica, podem ser interpretadas e lidas como montanha, mana vermelho, fogo..., agindo, portanto, como um elemento simbólico redutor. Por outro lado, o que há, nos terrenos não básicos, é um rico universo fantástico que evoca/invoca, pela convergência entre o texto e suas respectivas imagens, a “imaginação simbólica” do usuário, porque, ditado pelo texto (narrativa), materializa determinadas imagens que figuram entre a realidade e o onirismo (Bazar de Bagdá e seu texto instrução de regra; Fábrica de Mishra e seu texto, e suas respectivas imagens). O que se distingue, de forma ampla e específica, é que essa última tipologia, via texto e imagem, abre portas ao fantástico, ao onírico, à criação e, em uma palavra, à imaginação simbólica (DURAND, 1964).

Por fim, nesse binarismo, enquanto estrutura nuclear que dita os processos e manifestações de socialidade dos usuários, há uma dupla função. A primeira, enquanto ponto de partida, pois, sem essa função, o jogo não se materializa e não acontece (DURAND, 1964). Na segunda função, como ponto de chegada, o uso dos terrenos é necessário para que haja uma suspensão, uma elevação lúdica do jogo de um estado concreto para um estado de ordem mais abstrata, fantástica e de natureza onírica. Nessa dimensão, o jogo age e instaura todo o seu

universo fantástico, de modo metanarrativo⁵¹, em imagens e textos, tendo, como núcleo tipológico, uma ambiguidade simbólica (em seus respectivos planos).

Tais evidências não se esgotam, uma vez que atravessam outras tipologias do jogo e apelam, evocando, por meio desses elementos (imagem e texto), um simbolismo arcaico (DURAND, 1964; 2008), desde os tempos míticos (ELIADE, 1992a) até os dias contemporâneos, da civilização da imagem em uma cultura da tela (DURAND, 1998; ROCHA; ECKERT, 2005).

Tal assertiva, já constatada na primeira categoria supertipológica de terrenos básicos e não básicos, parece exemplificar o “símbolo” em suas três dimensões concretas, como apontou Gilbert Durand (1964), a “dimensão cósmica, onírica e poética”, já que se mostra como “símbolo iconográfico” com uma função de cópia e representação modelo do mundo, transfigurada num jogo lúdico com cartas colecionáveis, em que se perpetua, sob nova configuração, uma das atividades milenares, que, instaurada no Antigo Regime, simboliza a virilidade e a honra do homem ocidental, o duelo (CAMPIGNEULLES, 1835; GUILLET, 2007; WIZARDS OF THE COAST, 2019).

Portanto, a estrutura elementar desse complexo jogo se ergue no fenômeno mais básico, simbólico e arquetípico, que é a relação entre o homem e seu contexto ambiental e sociocultural. Ou, nas palavras de Durand (2008) e seu *ratio hermeticus*, esse tipo de carta e, por conseguinte, esse jogo fundam-se em uma das relações mais antigas e fundacionais existentes, que é entre o *sapiens* e o cosmos, o microcosmo e o macrocosmo, no uso de determinado objeto como instrumento mediador do conhecer-a-si-mesmo e do conhecer o cosmos circundante.

Desse aspecto mítico fundacional, materializado na forma de cartas de terrenos, deriva-se a segunda **grande tipologia de cartas**, chamada **criaturas**, a qual, em conceituação e denominação, distingue-se daquela e se assemelha a todas as demais (super, sub) tipologias derivadas e que complementam esta última. Em outras palavras, no glossário oficial do jogo, enquanto terrenos são considerados apenas terrenos, essa tipologia de criaturas, como todas as demais que abordaremos, são definidas genericamente como “mágicas”. Daí o jargão popular entre os jogadores e participantes deste estudo: “aquilo que não é terreno, é uma mágica!”.

⁵¹ Apesar das discussões trazidas por Jean-François Lyotard em sua obra *A condição pós-moderna* (2009) e daquelas trazidas por outros autores (HARVEY, 2008; HUTCHEON, 1991) que retomaram a discussão sobre pós-modernidade, nos ocupamos das suas considerações em parte. Retomamo-las, aqui, pois ao constelar o conjunto de edições e coleções de cartas, elas formam uma narrativa, que conta determinada história. Ao passo que, quando separadas, essas edições possuem narrativa própria e específica. Ainda que fuja ao que nos propomos aqui estudar, fica em aberto para estudos futuros uma possível análise sobre as narrativas produzidas pelo jogo, como modo de dar vida, significado e sentido a esse universo.

Dito isso, cabe destacar que as criaturas possuem um vasto espectro de subtipos, uma vez que a base do jogo depende, em grande parte, de estratégias e táticas de ataque/defesa envolvendo esses tipos de cartas (conferir a importância de criaturas e outras mágicas no capítulo seguinte).

Se, em termos de jogabilidade, mecânica e dinâmica do jogo em si, terrenos são indispensáveis, em certo grau, as criaturas também o são, porém, com alguns elementos adicionais, segundo os colaboradores e os usuários desse universo. Elas instauram, catalisam e organizam toda a dimensão abstrata, que abordamos introdutoriamente no capítulo anterior, ou seja, enquanto terrenos estimulam e alimentam uma dimensão mais concreta e de representação do ambiente que circunda o usuário, as criaturas, dado o amplo espectro de diferentes tipos, permitem o surgimento e a criação de um ambiente onírico, instaurando-se uma aura psicoafetiva de caráter e natureza fantástica, na qual os jogadores mergulham e manifestam suas pulsões psíquicas como resultado de estímulos imagéticos e textuais inaugurados com essa tipologia de carta.

Desse modo, no quadro a seguir, apresentamos uma carta de cada cor arquetípica principal, que, imageticamente, por um lado, evoca imagens com fundo histórico-mítico e culturais da civilização e, por outro, inaugura textualmente o que apresentamos na Tabela 1, tradicionalmente conhecida, pelos consumidores de produtos culturais *nerd/geek*, como *flavor text*.

Tabela 7 - Tipologia de cartas de criaturas - Alpha Edition (1993)

IMAGEM	TEXTO
	NORTHERN PALADIN ♦♦ and tap: Destroys a black card in play. Cannot be used to cancel black spell as it is being cast. <i>“Look to the north; there you will find aid and comfort”. – The Book of Tal</i>
	PALADINO DO NORTE ♦♦ e vire: Destrói uma carta preta em jogo. Não pode ser usada para cancelar mágicas pretas enquanto está sendo conjurado. <i>“Olhe para o norte; lá você encontrará ajuda e conforto.” – O Livro de Tal. (Tradução livre do autor.)</i>

 Lord of Atlantis Summon Lord of Atlantis All Merfolk in play gain islandwalk and +1/+1 while this card is in play. <i>A master of tactics, the Lord of Atlantis makes his people bold in battle merely by arriving to lead them.</i> Illus. © Melissa Benson 2/2	LORD OF ATLANTIS All merfolk in play gain islandwalk and +1/+1 while this card is in play. <i>A master of tactics, the Lord of Atlantis makes his people bold in battle merely by arriving to lead them.</i> SENHOR DE ATLÂNTIDA Todos os tritões em jogo recebem travessia de ilha e +1/+1 conforme essa carta estiver em jogo. <i>Um mestre das táticas, o Senhor de Atlântida torna seu povo ousado na batalha simplesmente chegando para liderá-los. (Tradução livre do autor.)</i>
 Birds of Paradise Summon Mana Birds Flying Tap to add one mana of any color to your mana pool. This tap may be played as an interrupt. Illus. © Mark Poole 0/1	BIRDS OF PARADISE Flying Tap to add one mana of any color to your mana pool. This tap may be played as an interrupt. AVES DO PARAÍSO Voar Vire para adicionar uma mana de qualquer cor a sua reserva de mana. Esse virar pode ser usado como interrupção⁵². (Tradução livre do autor.)
 Two-headed Giant of Foryis Summon Giant Trample May block two attacking creatures; divide damage between them however controller likes. <i>None know if this Giant is the result of aberrant magics, Siamese twins, or a mentalist's schizophrenia.</i> Illus. © Anson Maddocks 4/4	TWO-HEADED GIANT OF FORYIS Trample May block two attacking creatures; divide damage between them however controller likes. <i>None know if this Giant is the result of aberrant magics, Siamese twins, or a mentalist's schizophrenia.</i> GIGANTE DE DUAS CABEÇAS DE FORYIS Atropelar Pode bloquear duas criaturas atacantes; divide o dano entre eles da maneira que o controlador quiser. <i>Ninguém sabe se este gigante é o resultado de mágicas aberrantes, gêmeos siameses ou esquizofrenia mental. (Tradução livre do autor.)</i>
 Nightmare Summon Nightmare Flying Nightmare's power and toughness both equal the number of swamps its controller has in play. <i>The Nightmare arises from its lair in the swamps. As the poisoned land spreads, so does the Nightmare's rage and terrifying strength.</i> Illus. © Melissa Benson	NIGHTMARE Flying Nightmare's power and toughness both equal the number of swamps its controller has in play. <i>The nightmare arises from its lair in the swamps. As the poisoned land spreads, so does the Nightmare's rage and terrifying strength.</i> PESADELO Voar O poder e resistência de Pesadelo, ambos iguais ao número de pântanos controlados em jogo. (Tradução livre do autor.) <i>O pesadelo surge de seu covil nos pântanos. Conforme a terra envenenada se espalha, o mesmo acontece com a raiva e a força aterrorizante do Pesadelo. (Tradução livre do autor.)</i>

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

⁵² Subtipo específico de magia instantânea. Muito comum no arquétipo azul, do elemento água, símbolo das ilhas.

Ao trazermos a Tabela 7, recorreremos ao famoso arcabouço teórico de imagens simbólicas referentes ao bestiário⁵³ elaboradas por Durand (2002) em suas *Estruturas Antropológicas...* Nesse sentido, nos capítulos iniciais de sua obra clássica, é possível identificar uma vasta simbologia “teriomórfica”. De modo intencional ou não, ancorados nas *Estruturas*, percebemos de antemão que o jogo recorreu a um dos fenômenos mais universais, mítica e culturalmente elaborado pelo *Sapiens*: as imagens de animais/bestiário. Nas palavras do antropólogo figurativo, “[...] de todas as imagens, com efeito, são as imagens animais as mais frequentes e comuns” (DURAND, 2002, p. 69).

A espécie *Sapiens*, como asseverou Durand (Idem; 2008), desde sua aurora, estabeleceu-se em uma relação com o cosmos circundante. E dentre tantos elementos e fenômenos nesse processo de interação, a relação com os demais seres vivos, tanto para pensar como para comer (LÉVI-STRAUSS, 1964/2004; 1975), efetivamente, contribuiu para que o homem produzisse uma “orientação teriomórfica da imaginação”, responsável pela formação de uma “camada profunda” psíquica (DURAND, 2002, p. 69). Exemplo desse fenômeno é o totemismo, tão caro à Etologia, à Etnografia e à Antropologia.

Nesse sentido, as imagens organizadas na Tabela 7 exemplificam tais postulados, uma vez que a última imagem (*Nightmare*), se apresenta como um cavalo negro voador com suas patas em chamas, associadas à cor preta (simbolizada por uma caveira), ao pântano e à noite e sua escuridão maligna. Nas palavras do autor, “[...] o cavalo é isomorfo das trevas e do inferno” (Idem, p. 75), uma vez que essa simbologia equestre “[...] é sempre uma angústia diante da mudança, diante da fuga do tempo [...]” (Idem, p. 83), logo, “são símbolos, culturalmente evidentes, que reenviam para o alerta e para a fuga do animal humano diante do animado em geral” (Idem). E, assim, temos, na forma de imagem e texto, estampada em uma carta a “animação da morte”, cotejando o que Durand (Idem, p. 90) classificou de “símbolos nictomórficos”, uma vez que, nesse regime de imagens, uma “situação de trevas” está associada a esse “cavalo pérfido”.

Em contrapartida, mas ainda enquadrada nesse Regime de Imagens, há os “símbolos espetaculares⁵⁴” (Idem, p. 146). Temos a imagem de um homem vestido de paladino com uma cruz estandarte ao peito, a qual simboliza toda a histórica cultural das Guerras Santas entre o

⁵³ “O bestiário parece, portanto, solidamente instalado na língua, na mentalidade coletiva e na fantasia individual” (DURAND, 2002, p. 70).

⁵⁴ “Tal como o esquema da ascensão se opõe ponto por ponto, nos seus desenvolvimentos simbólicos, ao da queda, também, aos símbolos tenebrosos se opõem os da luz e especialmente o símbolo solar” (DURAND, 2002, p. 146, grifos do autor).

Ocidente judaico-cristão e o Oriente mulçumano. Isso suscita o clamor e o esplendor do herói e do guerreiro glorioso, com um fundo dourado (coroa) envolto pela cor branca, simbólica e arquetipicamente associada à planície. Nos limites interpretativos durandianos, representa a imagem e o símbolo esquizomórfico (DURAND, 2002) do chefe, da ascensão, associado aos símbolos espetaculares ligados à cor dourada, ao sol, ao ouro e, com isso, exemplificando a valorização positiva em torno desses símbolos, seus atributos e suas qualidades, das quais está impregnado (DURAND, 2008).

Quanto às demais imagens, todas se enquadram no mesmo regime, uma vez que aludem à figura de um tritão, de uma ave mítica indo-iraniana e de um gigante. A mesma associação simbólica às duas simbólicas (heroicizante e teriomorfismo), somadas a uma terceira, o “simbolismo diairético⁵⁵” (Idem, p. 158), no caso da carta Senhor de Atlântida, uma vez que se trata de metade humano, metade animal, munido de uma “arma contundente” associada à potência (Idem, p. 161).

Assim, a segunda tipologia estruturante desse jogo apresenta um simbolismo associado ao conjunto de imagens diairéticas, portanto, enquadradas no interior de um conjunto constelado maior, o Regime Diurno. Cabe, agora, avançarmos para as demais tipologias que constituíram esse jogo em sua gênese (1993/94). Como já insinuado em uma de nossas teses, a organização estrutural, caracteriológica, figurativa e lúdica desse jogo, que se ampliou e se complexificou no decorrer de 30 anos, ainda se mantém nos limites condicionantes dessa estrutura fundacional, que nunca foge da relação imagem e texto consubstanciada por “ene” atributos e qualidades de valor “histórico-simbólico e mítico” (DURAND, 2002), sempre evocados e invocados, tanto em estado latente quanto patente, sempre em uma relação diacrônica e sincrônica (DURAND, 1964; 1996; 2002).

⁵⁵ “Esquemas e arquétipos de transcendência [...] A transcendência está sempre, portanto, armada, e já encontramos esta arma transcendente por excelência [...] são as armas cortantes que vamos encontrar em primeiro lugar ligadas aos arquétipos do Regime Diurno da fantasia” (2002, p. 158-159). E, complementarmente: “[...] Gládio, espade de fogo, archote, água e ar lustrais, detergentes e tira-manchas constituem o grande arsenal dos símbolos diairéticos de que a imaginação dispõe [...] é com efeito o diairético que parece subentender todo esse regime de representação [...] nos elevamos primeiro é para termos a faculdade de melhor separar, de melhor discernir e de ter as mãos livres para as manipulações diairéticas e analíticas” (2002, p. 179).

Tabela 8 - Tipologia de cartas de Encantamentos - Alpha Edition (1993)

IMAGEM	TEXTO
 Crusade Enchantment All white creatures gain +1/+1. Illus. © Mark Poole	CRUSADE All White creatures gain +1/+1. CRUZADA Todas as criaturas brancas recebem +1/+1. (Tradução livre do autor.)
 Stasis Enchantment Players do not get an untap phase. Pay ♠ during upkeep or Stasis is destroyed. Illus. © Ray Jones	STASIS Players do not get an untap phase. Pay ♠ during upkeep or Stasis is destroyed. ÊXTASE Jogadores não têm fase de desvira. Pague ♠ durante sua manutenção ou Êxtase é destruída. (Tradução livre do autor.)
 Lifeforce Enchantment ♣♣: Destroy a black spell as it is being cast. This use may be played as an interrupt, and does not affect black cards already in play. Illus. © Dameron Willich	LIFEFORCE ♣♣: Destrua a black spell as it is being cast. This use may be played as an interrupt, and does not affect black cards already in play. ÉLAN VITAL ♣♣: Destrua a mágica preta que está sendo conjurada. Pode ser usada como interrupção e não afeta cartas pretas que estejam em jogo. (tradução livre do autor.)
 Manabarbs Enchantment Whenever any land is tapped, Manabarbs does 1 damage to the land's controller. Illus. © Christopher Rush	MANABARBS Whenever any land is tapped, Manabarbs does 1 damage to the land's controller. FARPAS DE MANA Toda vez que um jogador virar um terreno, Farpas de Mana causa 1 de dano ao controlador do terreno. (Tradução livre do autor.)

	BAD MOON All black creatures gain +1/+1. LUA MALIGNA Todas as criaturas pretas recebem +1/+1. (Tradução livre do autor.)
---	--

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

Como percebemos, as cinco imagens associados à tipologia denominada “encantamento”, já definida e conceituada anteriormente, possuem características similares à tipologia anterior (Tabela 7), desde a diagramação das cartas, a qual busca equilibrar a relação das imagens, sempre acima, com os textos, sempre abaixo, como também ao simbolismo associado à cor, ao elemento associado a ela e ao elemento cósmico/geográfico associado.

Nesse sentido, percebemos que, nessa tabela, há uma mescla opositora no simbolismo associado a cada carta e suas relações, pois, por um lado, as cartas “cruzada”, “farpas de mana” e “êxtases” retomam e fortalecem a afiliação dessa tipologia ao conjunto de imagens diurnas esquizomórficas. Por outro lado, as cartas “lua maligna” e “élan vital” relacionam-se à inversão e à ambiguidade (DURAND, 2002), pois, no campo semântico, enquanto a carta preta está associada à noite, à morte, ao maligno, à lua e ao preto (escuridão), o seu texto revela essa inversão identificada, pois se positivam esses símbolos por meio da bonificação descrita na carta (criaturas pretas recebem +1/+1), ainda que esses elementos sejam associados à isotopia estrutural mística (DURAND, 2002, p. 441). Característica também encontrada na carta verde, associada ao “ovo” e a sua simbologia da renovação, da vida (Idem, p. 253) e, portanto, ao simbolismo da “intimidade” (Idem, p. 236). A conclusão a que chegamos, com esta tipologia, é que ambas as Estruturas de Imagens aqui emergem antagonicamente, como modo de desequilibrar essa estrutura materializada nas cartas. De um lado, imagens esquizomórficas e, de outro, imagens místicas. E, como resultado último, temos a aparição do primeiro elemento caracterizador da estrutura nuclear do jogo, caracterizado por uma dupla relação que aproxima e afasta esse conjunto de imagens simbolizadas, organizadas e materializadas como cartas de modo convergente e divergente.

Não obstante a esses três quadros, a quarta (grande) tipologia é das “mágicas de feitiços”, que também formam um espectro de cinco cores com atributos e qualidades arquetípicas, as quais se aglutinam às tipologias anteriores e que, como veremos,

simbolicamente, cotejam também suas representações nos limites isotópicos sistematizados por Durand (2002).

Tabela 9 - Tipologia de cartas feitiços - Alpha Edition (1993)

IMAGEM	TEXTO
 Wrath of God 2 ♦♦ Sorcery All creatures in play are destroyed and cannot regenerate. Illus. © Quinton Hoover	WRATH OF GOD All creatures in play are destroyed and cannot regenerate.
	CÓLERA DE DEUS Todas as criaturas em jogo são destruídas e não podem ser regeneradas. (Tradução livre do autor.)
 Time Walk 1 ♦ Sorcery Take an extra turn after this one. Illus. © Amy Weber	TIME WALK Take an extra turn after this one.
	CAMINHADA NO TEMPO Jogue um turno extra após esse. (Tradução livre do autor.)
 Stream of Life X ♣ Sorcery Target player gains X life. Illus. © Mark Poole	STREAM OF LIFE Target player gains X life.
	FLUXO DE VIDA O jogador alvo ganha X vida. (Tradução livre do autor.)

	WHEEL OF FORTUNE Both players must discard their hands and draw seven new cards.
	DARKPACT Without looking at it first, swap top card of your library with either card of the ante; this swap is permanent. You must have a card in your library to cast this spell. Remove this card from your deck before playing if you are not playing for ante. PACTO NEGRO Sem olhar primeiro, troque a carta do topo de seu grimório por qualquer uma das cartas da aposta; esta troca é permanente. Você deve ter uma carta em seu grimório para lançar esta mágica. Remova esta carta do seu baralho antes de jogar se você não estiver jogando com aposta. (Tradução livre do autor.)

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

Com a tabela 9, evidenciamos a tese durandiana, a qual propõe ser a longa jornada do *sapiens* uma busca constante, através da produção de imagens, signos, símbolos, sentidos, significados e narrativas, frutos de suas pulsões elementares (gestos), de seus sentidos frente à fatalidade do tempo e da morte (DURAND, 2002).

Tal assertiva é evidenciada nas cartas azul e verde, em que tempo e vida (entenda-se morte) remetem e conduzem tanto o jogador/usuário quanto o leitor a uma viagem nem sempre clara e consciente aos porões de sua psique, uma vez que “caminhar” (*time* “walk”) e fluxo (*stream*) se tornam sinônimos, e a verbalização do gesto de deslocamento e do esvair do tempo e da vida, fenômenos que fogem ao controle do homem humano (DURAND, 2002). Fato reforçado pelas outras três imagens, pois “sorte” (*fortune*), pacto (*pact*) e um deus colérico (representado pela morte coletiva de homens) completam e reforçam essa “constelação de imagens” (DURAND, 1996; 2002) estruturadas diurnamente.

Assim, terrenos, criaturas, encantos e feitiços parecem permeados por um simbolismo que remete os jogadores/usuários a esse anseio frente à “face do tempo” (DURAND, 2002). Isso não muito difere do que ocorria no século das Luzes, por exemplo, quando os poetas, evocando essas imagens através de seus textos, conduziam seu leitor diante dessas “angústias”.

Dito isso, cabe uma última análise acerca das grandes tipologias de cartas que estruturam esse jogo, o que permitirá tecer e delinear as estruturas fundacionais do jogo em si, trazendo à tona os reflexos das imagens do núcleo fundacional em seus aspectos figurativo e caracteriológico, elementos produtores e condicionantes da aura afetiva (MAFFESOLI, 1998) produzida nessa socialidade (SIMMEL, 1983b; 2006) ao redor de uma mesa.

Tabela 10 -Tipologia de cartas Instantâneas- Alpha Edition (1993)

IMAGEM	TEXTO
	DEATH WARD Regenerates target creature
	DEFESA CONTRA A MORTE Regenera a criatura-alvo. (Tradução livre do autor.)
	ANCESTRAL RECALL Draw 3 cards or force oponente to draw 3 cards.
	RECUPERAÇÃO ANCESTRAL Compre 3 cartas ou force um oponente a comprar 3 cartas. (Tradução livre do autor.)
	NATURAL SELECTION Look at top three cards aof any player's library. You may opt to rearrange those three cards or shuffle the entire library.
	SELEÇÃO NATURAL Olhe as três cartas do topo do grimório do jogador-alvo. Você pode optar por rearranjar as três cartas ou embaralhá-las no grimório. (Tradução livre do autor.)

 Tunnel Instant Destroys 1 wall. Target wall cannot be regenerated. Illus. © Dan Frazier	TUNNEL Destroys 1 wall. Target wall cannot be regenerated. TÚNEL Destrói 1 barreira. Barreira-alvo não pode ser regenerada. (Tradução livre do autor.)
 Dark Ritual Interrupt Add 3 black mana to your mana pool. Illus. © Sandra Recchia	DARK RITUAL Add 3 black mana to your mana pool. RITUAL SOMBRIO Adiciona 3 manas pretos à sua reserva de mana. (Tradução livre do autor.)

FONTE: Imagens capturadas em domínio público. Montagem realizada pelo pesquisador (2021).

Como vemos, a última categoria elegida para análise apresenta cinco tipos específicos de cartas, que, genérica e singularmente, poderiam ser tratadas como imagens (e textos) derivadas e pertencentes a um regime diurno de imagens (DURAND, 2002). Em um plano mais específico, temos um conjunto de cinco cartas que atravessam os três regimes imagéticos diurnos diarético, (o ascensional, o espetacular e o esquizomórfico) (IDEM). Analiticamente, o ritual sombrio é associado à cor preta; o túnel, à vermelha; a defesa contra morte, à cor branca, beirando a uma simbologia estereotipada, vulgar e sem profundidade histórico-mítica. No entanto, analisá-los à luz das *Estruturas...* de Gilbert Durand (2002) eleva essas imagens e textos instrutivos a um patamar mais profundo e complexo, tanto na sua análise singular quanto em seu contexto geral (totalidade do conjunto de cartas existentes).

Destacamos, ainda, que as palavras-chave de cada carta (morte, ancestralidade, túnel, natural e ritual) agem como gatilhos verbais para condutores ao mundo onírico do jogo, pois é nesta esfera psíquica que é estimulada e se manifesta a “intuição mítica” dos jogadores, sob essa “pregnância simbólica” (CASSIRER, 2004), que lhes é incutida via conjunto de imagens em um contexto lúdico agonístico, propiciada pela suspensão psíquica.

Exemplificando, temos a carta verde “seleção natural”, a qual, verbalmente, remete o leitor e jogador ao conjunto de elementos relacionados ao “naturalismo” ocidental,

especialmente associado à figura histórico-científica de Charles Darwin, não por acaso assimilada à cor verde e seus atributos arquetípicos supracitados. Aliada a essa palavra, uma imagem apresenta um ser com a cabeça de águia em um corpo humanoide de pele felina, com mãos humanoides na forma de garras de ave de rapina (cinco dedos, unhas, tarsos, metatarsos). Tal imagem conduz o observador à teoriomorfia divina da cultura egípcia, pois uma das mãos empunha uma esfera vermelha, e a outra, um objeto que se assemelha a um bastão, o que, em última instância, remete-nos ao cetro (DURAND, 2002, p. 124). E com essa imagem, culmina o vislumbre, ainda que em estado onírico e não ciente, à tela mental do jogador, a figura hermética tão evidenciada por Gilbert Durand (2008), de *Hermes-Thot*, o mediador, o símbolo dos iniciados, aquele que medeia a *imago mundis* com a realidade concreta do jogador/usuário e leitor em uma imagem difusa, mesclada de naturalismo céltico (racionalizado pelo cientificismo) e egiptomania.

Hermetismo (DURAND, 2008) que emerge visualmente no jogo e complementa aquilo a que o jogo se propôs em sua gênese, isto é, ser um jogo (de mesa) que exige a presença e a participação de pelo menos dois agentes (jogadores), sendo que pelo menos um deles, necessariamente, já deveria ser/estar iniciado no jogo⁵⁶, restaurando essa relação iniciado-iniciante tão antiga quanto os mistérios transcendentais. Como um dos nossos colaboradores afirmou, certa vez, “o jogo possui camadas, é tipo um *iceberg*, quanto mais profundo, mais segredos pra se descobrir no *Magic*” (JÚLIO, DIÁRIO DE CAMPO, NOVEMBRO, 2021).

Assim, remontando às funções da imaginação simbólica durandianas (DURAND, 1964), vislumbra-se um conjunto de tipologias de jogo de cartas que se investe por meio de imagens, texto e um conjunto de regras (que o tornam um jogo agonístico, aleatório e performático-interpretativo) que atravessa, de modo não ciente, as mais profundas camadas psíquicas de um dado grupo de sujeitos urbanos, especialmente em um plano biológico, psicossocial, antropológico e, também, transcendental, uma vez que a manifestação lúdica desses sujeitos é evocada e reforçada pelo conjunto de elementos supracitados e apresentados nas tabelas.

Portanto, encerramos aqui esta etapa, sem esgotar a análise, uma vez que, na última parte deste trabalho, apresentaremos nossas reflexões e considerações sobre a relação de convergência e divergência entre esse conglomerado de simbologia impregnada no conjunto das cartas e em sua estrutura fundacional. Apresentaremos “imagens matriciais”, uma vez que

⁵⁶ Daí, retomando a figura mítica grega Hermes, uma vez se tratar da figura divina da troca, da circulação, do contato, mediador, porta-voz. É nesse sentido, primordialmente, que nos referimos sempre que, no decorrer deste trabalho, utilizarmos terminologias referentes a esta divindade.

nos parece que esse jogo, dado sua natureza lúdica e seu caráter agonístico, conduz ou liberta seu usuário do imediato concreto da realidade e o transporta para aquela esfera na qual o imaginário realiza sua função por excelência. “O imaginário permite-nos em primeiro lugar afastar-nos do imediato, do real presente e percebido, sem encerrar-nos nas abstrações do pensamento” (WUNENBURGER, 2007, p. 53). Em especial, o caráter funcional “estético-lúdico” (Idem, p. 54-59), que é possível de se evidenciar nesse jogo (que se alimenta também da arte por meio de suas estampas).

4. MAGIC THE GATHERING: DO JOGAR O JOGO

*“De um mar de infinitas possibilidades,
nossas escolhas criam o futuro.”- Mu
Yuanling⁵⁷*

No capítulo anterior, buscamos, na superfície explicativa, a profundidade compreensiva (DURAND, 1996a; 2004b) desse jogo de cartas, propondo e instaurando matrizes interpretativas, analisadas nas relações divergência/convergência estabelecidas pelo próprio jogo, mas que, como vimos, apresentam-se de modo difuso. Não obstante seu rico e complexo conjunto de imagens, identificamos e desenhmos estruturas fundacionais, as quais tentamos apresentar e tornar compreensivas e explicativas, transpondo-as para uma superfície visível, analiticamente.

Para isso, necessário se fez uma clivagem entre o jogo, em seu plano imagético e textual, portanto, simbólico e arquetípico, e sua manifestação concreta e real através de seus jogadores, os quais dão vida a esses objetos. Tal fenômeno ocorre a partir e dentro de um complexo conjunto de regras, em que, a cada nova edição, agregam-se, somam-se, substituem-se regras, normas, termos, mecânicas e modos de jogar, inclusive havendo banimento⁵⁸ de cartas (WIZARDS OF THE COAST⁵⁹).

Assim sendo, aqui apresentaremos uma última etapa desta primeira parte, na qual privilegiamos uma única derivação, duplamente manifesta e interdependente, a saber, o duelo e seus formatos oficiais e casuais. Desta síntese, um terceiro excluído emerge, atravessando de ponta a ponta esse jogo, de modo a instaurar concretamente tipos específicos de perfis psicocomportamentais (de jogadores). Tal elemento-fator, primeiramente identificado em artigos/notas oficiais, divulgadas por *managers* da empresa *WotC* e corroboradas pela fala dos próprios jogadores colaboradores na pesquisa, formam um nicho de consumo com uma cadeia de retroalimentação de intenso fluxo.

Dáí a necessidade de abordar os formatos de jogo, os perfis psicocomportamentais estudados pelos profissionais da empresa e publicizados, ao longo dos anos, como perfil psicológico padrão de quem joga *Magic* e que se materializa no ato de duelar segundo regras abrangentes e/ou específicas.

⁵⁷ *Flavor Text* da carta “Extraído dos sonhos”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=468770>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁵⁸ Por banimento no jogo, a cada período de três ou quatro meses, a empresa lança uma lista de cartas que são restritas e/ou proibidas de serem utilizadas em determinados formatos de jogo e/ou eventos. O motivo é o fato de que criam paradoxos, quebras de regras, geram situações de desequilíbrio à vida social do jogo.

⁵⁹ Sobre o conjunto de regras que vão sendo atualizadas quadrimestralmente, conferir: <https://wizards.com/en/resources/rules-documents>. Acesso em: 11 dez. 2021.

4.1 OS FORMATOS COMO ESTRUTURA RITUAL REGRADA

Assim, para um jogo⁶⁰, com as características estruturais supracitadas, estabelecer uma única forma de jogar seria inviável para a própria sobrevivência do jogo, enquanto produto consumível, pois ainda que, com toda a complexidade e profunda riqueza mítico-cultural, ritmar todo o conglomerado de elementos engessando-o em uma única forma de jogar colapsaria, de dentro para fora, o próprio jogo.

Desde que foi desenvolvido, em meados da década de 1990, o lançamento periódico de blocos temáticos de cartas acarreta mudanças sensíveis nesse universo. Ao longo de quase três décadas, o que se notou, analisando a rítmica cronológica de lançamento da empresa, é que uma postura de agregação e/ou substituição prevaleceu sempre. A empresa sempre evitou subtrair e/ou limitar suas diretrizes condicionantes. Assim sendo, o jogo se organiza em “formatos”, os quais são subdivididos, genericamente, em “limitados” e “construídos”.

No que diz respeito ao formato limitado, este se subdivide em:

DECK SELADO⁶¹ (qualquer número de jogadores) - Neste formato Limitado, você constrói um deck usando boosters novinhos em folha. Cada jogador abre seis boosters de 15 cards e constrói um deck de 40 cards, usando os cards dos seus boosters e uma quantidade qualquer de terrenos básicos.

BOOSTER DRAFT⁶² (de quatro a oito jogadores) - Neste formato Limitado, em vez de apenas abrir seus boosters de cards e construir um deck, você e os outros jogadores da mesa escolhem os cards que utilizarão nos seus decks. Cada jogador na mesa começa com três boosters de 15 cards fechados. No início de um Booster Draft, cada jogador abre um booster e pega o card que preferir. (Você não pode ver os cards que os outros jogadores selecionaram.) Depois, cada jogador passa o restante do booster para a esquerda. Você pega o booster que foi passado a você, escolhe um card e passa o restante à esquerda. Este processo continua até que todos os cards tenham sido escolhidos. Depois, cada jogador abre um segundo booster, mas, desta vez, passa-o à direita. Depois que todos aqueles cards tiverem sido escolhidos, você abre o terceiro booster e o passa novamente à esquerda. Use suas escolhas e qualquer número de terrenos básicos para construir seu deck de 40 cards.

CONSPIRACY⁶³: é um formato de booster draft para vários participantes, variando entre três a 9 jogadores.

ROCHESTER DRAFT: Dessa vez, oito jogadores sentam-se a uma mesa, onde um *booster* é aberto e colocado à frente de todos. Cada jogador até o oitavo escolhe uma carta, quando o oitavo pega uma segunda carta, e o processo volta até o segundo

⁶⁰ Não esquecendo os dois elementos centrais e possíveis de se jogar, *ludus* e *paidia* (CAILLOIS, 2017). Este último descreve o divertimento, a alegria, a improvisação livre, a turbulência buscada em um jogo. Isto é, “[...] defino-o como o vocábulo que abarca as manifestações espontâneas do instinto do jogo [...]” e complementa esta da seguinte maneira: “[...] um princípio comum [...] por onde se manifesta certa fantasia incontrolada [...]” (Idem p. 13-25). E “[...] o *ludus* propõe ao desejo primitivo que relaxe e se divirta com os obstáculos arbitrários perpetuamente renovados; [...] elemento cujo alcance e fecundidade culturais aparecem como os mais extraordinários” (CAILLOIS, 2017, p. 22).

⁶¹ Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/formats/sealed-deck>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁶² Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/formats/booster-draft>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁶³ Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/formats/conspiracy>. Acesso em: 25 abr. 2020.

jogador. O processo é repetido 23 vezes, quando então os jogadores montam um deck com as 45 cartas obtidas.

SEALED DECK: O mais simples de todos os formatos *Limited*, em que cada jogador recebe um deck e dois *boosters* de uma mesma ou diferentes coleções e monta um deck com as 105 cartas obtidas. (WIZARDS OF THE COAST⁶⁴)

Esses formatos comumente são incentivados pela empresa e realizados e promovidos por lojas associadas. Como explicado, os jogadores reúnem-se em um ambiente específico, onde, em data previamente estabelecida pela empresa, realizam uma inscrição, quando estarão aptos a receber, cada um, um pequeno pacote selado desse produto, para, só então, iniciar o ritual de jogar. Nesse formato, a autonomia de criar seu próprio baralho está condicionada às cartas da edição cujo lançamento se está comemorando e às cartas que estão nos pacotes selados.

Já o segundo formato “construído” envolve maior autonomia dos jogadores na organização de seus baralhos, uma vez que depende exclusivamente deles a pesquisa, a organização, a aquisição das cartas e, assim, completar o que é requisitado em cada formato (baseado em quantia de cartas e conjunto de edições permitidas). Somente depois disso, é que se está “apto” para jogar.

Quanto ao formato⁶⁵ “construído”, há grande variedade de sub-formatos: *Standard* ou *T2*; *Block Constructed*; *Extended*; *Modern* e *Brawl*. Há também outros dois formatos, o “*Eternal*” (subdividido em *Vintage* e *Legacy*) e “multijogador” (também subdividido em dois: *Two-Headed Giant* ou *2HG* e *Commander/EDH* (Elder Dragon Highlander). Na relação oficial e não-oficial, temos ainda o chamado “casual” (subdivide-se em *Prismatic*, *Singleton*, *Peasant* e *Pauper*) e os *Pro Tour* (evento oficial patrocinado pela empresa).

Esses são os “formatos oficiais” reconhecidos e estruturados pela empresa *Wizards of the Coast*. A partir desse conjunto de tabelas, podemos identificar outro padrão binário: selado x livre, individual x multijogador, construído x pré-construído, oficial x casual, competitivo x diversão. Chamamos a atenção para o fato de que, mesmo havendo todo um amplo espectro de formatos, concretamente, os jogadores acabam se organizando em torno de um modo de jogo competitivo e jogo casual, ainda que as motivações agonísticas e estruturais no jogo perpassem todos os aspectos do jogar o jogo⁶⁶.

⁶⁴ Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/formats>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁶⁵Op. Cit.

⁶⁶ Além dessas divisões, há outras que acompanham tanto os eventos oficiais como também os modos mais casuais. Informações complementares podem ser encontradas no livro de regras, que está sempre sendo atualizado: https://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/PT_MTG14_Rulebook_Web.pdf. E no próprio site da empresa: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/gameplay/formats/sealed-deck>. Acesso em: 07 jan. 2021.

Nesse sentido, destaca-se que, atualmente, o jogo conta com um livro de regras com mais de 900 itens, detalhadamente explicativos quanto à mecânica dos inúmeros modos de se jogar, pois é um jogo que se joga com no mínimo dois usuários/jogadores (1 x 1). Essas regras foram sendo acumuladas, detalhadas e modificadas conforme o jogo foi se expandido. Em artigo oficial emitido pela empresa, no ano de 2004, intitulado “*The Original Magic Rulebook*”⁶⁷, John Carter faz uma espécie de “*This week, for that holiday nostalgia fix*”.

Nesse documento, consta a seguinte descrição:

Descrição do jogo

Magic é um jogo de cartas para duas pessoas em que as cartas do seu deck representam os terrenos, criaturas, feitiços e artefatos à sua disposição. Quando você joga o jogo, você coloca seu deck contra o deck de seu oponente em um duelo arcano, e o vencedor pega uma carta aleatória para se proteger do deck do perdedor. Com o tempo, seu deck aumentará e diminuirá; terá pontos fracos que você pode tentar consertar ganhando os jogos corretos e pontos fortes com os quais você pode trocar entre os jogos. Às vezes, vencer um duelo pode ser muito menos lucrativo do que uma sessão de negociação bem-sucedida, e é sempre mais perigoso! Esteja especialmente em guarda ao jogar novos oponentes. Eles provavelmente terão feitiços e artefatos que você nunca viu antes, e certamente terão combinações de deck e estilos de jogo únicos. Além disso, tome cuidado com os antigos rivais - qualquer um pode ter um encontro mágico com um estranho e pegar algumas novas surpresas. Não importa quem seja seu oponente, nunca se esqueça da possibilidade de aprender um truque ou dois com as mesmas cartas antigas. (CARTER, 2004, n.p., tradução livre)⁶⁸.

Percebemos, assim, que o jogo, inicialmente, destinava-se a uma interação face a face entre duas pessoas, cada uma com seu baralho composto por “terrenos, criaturas, mágicas e artefatos”. Assim, está claro que os elementos nucleares desse jogo seriam esses quatro mencionados, além de um quinto elemento, o “duelista arcano”, o “planinauta”.

Desse modo, após apresentar formatos, possibilidades e limites, há um fenômeno central, que é, na verdade, o que torna esse fenômeno um jogo de cartas propriamente. Referimo-nos ao cenário central, o “duelo”, que é assim descrito:

O duelo

Um jogo completo de Magic é chamado de duelo. Um set é ganho pelo primeiro jogador a vencer três duelos. Um jogo é o melhor de três sets. Os jogadores devem concordar antes de começar se estão lutando um único duelo, um set, uma partida ou alguma outra competição. Durante o curso de uma única competição, os jogadores

⁶⁷ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/original-magic-rulebook-2004-12-25>. Acesso em: 28 jul. 2020.

⁶⁸ Game Description: Magic is a two-person card game in which the cards in your deck represent the lands, creatures, spells, and artifacts at your disposal. When you play the game, you pit your deck against your opponent's deck in an arcane duel, and the winner takes one random card to keep from the loser's deck. Over time, your deck will grow and shrink; it will have weaknesses you can try to fix by winning the correct games, and strengths with which you can barter between games. Sometimes winning a duel can be a lot less profitable than a successful trading session, and it is always more dangerous! Be especially on your guard when playing new opponents. They will likely have spells and artifacts you have never seen before, and they will certainly have unique deck mixes and styles of play. Also, watch out for old rivals -- anyone can have a magical encounter with a stranger and pick up some new surprises. No matter who your opponent is, never forget the possibility of learning a trick or two with the same old cards (CARTER, 2004, n.p.).

nunca podem adicionar ou subtrair quaisquer cartas de seus baralhos, exceto aquelas ganhas ou perdidas anteriormente⁶⁹. (CARTER, 2004, n.p., tradução livre).

Como se chega a uma vitória no duelo? Como se dava (e ainda se dá) esse processo? Analisando na totalidade, é um processo simples e contínuo. Porém, de forma mais detalhada, percebemos um minucioso encadeamento e uma sequência de etapas/fases específicas com prioridades exclusivas:

Configurando

Primeiro, embaralhe seu deck completamente e corte o deck de seu rival. Você também pode pedir para embaralhar o baralho de seu rival, se desejar. Vire a carta do topo do deck de seu rival para cima e faça com que seu rival faça o mesmo com o seu. Coloque as cartas viradas para cima de lado. Eles serão a aposta que o vencedor do duelo manterá. Pegue vinte marcadores para representar os vinte pontos com os quais você começa o duelo. Sua vida vai subir e descer durante o duelo, e você pode terminar com mais de 20 pontos - se tiver sorte.

Compre os sete primeiros cards do topo de seu deck para formar sua mão e coloque os cards restantes de lado, com a face para baixo, como seu grimório. O perdedor do jogo anterior joga primeiro; se não houve jogo anterior, decida quem vai primeiro aleatoriamente⁷⁰. (CARTER, 2004, n.p., tradução livre).

Como descrito, primeiro “se embaralham as cartas”, tornando-o um jogo “*alea*”. Tal ação deve ser realizada pelo dono do baralho ou pelo adversário. Em seguida, cada jogador separa metade do baralho e coloca-o embaixo da outra metade e devolve-o à mesa. Por fim, cada jogador pega sete (7) cartas do topo do seu grimório⁷¹. E, então, começa-se o jogo de fato, após estabelecerem, em comum acordo, quem dentre os duelistas iniciará o jogo. Convenção que pode ser estabelecida pelo uso de dados numéricos, par-ímpar ou trocas de gentilezas cavalheirescas.

Esse local que comumente chamamos de “mesa, campo de batalha, arena de batalha”, curiosamente, devido ao amplo número de regras e ordens de acontecimentos, não apresenta nada de especificação quanto ao formato e forma de dispor essas cartas no “tabuleiro, mesa, campo de batalha...”. Embora muito conteúdo tenha sido produzido oficialmente e pelos fãs do jogo desde 1993-94, quanto ao local de jogo, o que constava era a seguinte informação:

Campo de batalha

⁶⁹ The Duel: One complete game of Magic is called a duel. A set is won by the first player to win three duels. A match is the best two of three sets. Players should agree before starting whether they are fighting a single duel, a set, a match, or some other competition. During the course of a single competition, players may never add or subtract any cards from their decks except those won or lost in the ante. (CARTER, 2004, n.p.)

⁷⁰ Setting Up: First, shuffle your deck thoroughly and cut your rival's deck. You may also ask to shuffle your rival's deck if you wish. Turn the top card of your rival's deck face up and have your rival do the same with yours. Set the turned-up cards aside. They will be the ante, which the winner of the duel will keep. Take twenty counters to represent the twenty points you begin the duel with. Your life will go up and down during the course of a duel, and you may end up with more than 20 points—if you're lucky. Draw the top seven cards of your deck to form your hand, and set the remaining cards aside, face down, as your library. The loser of the previous game takes the first turn; if there was no previous game, decide who goes first randomly (CARTER, 2004, n.p.).

⁷¹ Ao colocar seu baralho no campo de batalha, em local específico, passa-se a denominá-lo grimório. Fora do jogo, tem-se um baralho, quando em jogo, tem-se um grimório.

Ao longo do jogo, você terá um grimório de cards não sacados, um cemitério de cards descartados e uma mão. O espaço à sua frente, chamado de território, também conterá cartas viradas para cima. Estas cartas são as que estão atualmente em jogo. Normalmente, suas cartas serão jogadas em seu próprio território, embora você possa ocasionalmente ter cartas em jogo no território de seu rival. Após o término do duelo, você recuperará todas as cartas com as quais começou, exceto a ante, que fica com o vencedor. Certifique-se de observar quando jogar uma carta no território de seu rival. Idealmente, você deve marcar esses cartões de alguma forma, como com uma moeda ou clipe de papel, para não perder um acidentalmente após o duelo⁷². (CARTER, 2004, n.p., tradução livre).

Logo, o que se tem é um grimório, um cemitério, uma mão (sete cartas compradas para que se possa iniciar de fato o jogo) e as cartas “permanentes”, as quais devem ser dispostas à frente de cada jogador, sempre que realizada a chamada “mágica”. Além disso, quanto à disposição, há um consenso de que as cartas permanentes de criaturas, encantamentos e artefatos devem ficar à frente das cartas permanentes de terrenos.

Aquilo que é denominado “turno” é uma etapa genérica e mais ampla, na qual um jogador tem “prioridade” na realização de determinadas ações, visto que, nesse processo, há determinados tipos de cartas que só podem ser realizados em fases específicas. Dinamicamente, cada jogador, possuindo na mesa de jogo/campo de batalha criaturas aptas, pode delegar e/ou ativar suas cartas permanentes para realizar “ataques ao adversário”. Este, por sua vez, tendo criaturas aptas em mesa, pode designá-las para bloquear as criaturas atacantes. Na falta dessas, o que ocorre é que se soma o total de poder de cada criatura e, com este total, subtrai-se do total de pontos de vida do adversário, pois se trata de um ataque direto ao oponente.

De acordo com as regras iniciais, temos a seguinte sucessão de etapas:

Turnos do jogo

Tanto a sua vez como a do seu rival seguem o mesmo padrão. Uma jogada de jogo consiste nas seguintes fases:

- 1. Desvirar.** Desvire todos os seus terrenos, suas criaturas e seus artefatos previamente virados.
- 2. Manutenção.** Lide com qualquer encantamento, criatura ou artefato que requeira manutenção ou tenha um efeito no início de um turno. A carta dirá se determinado item requer manutenção.
- 3. Compra.** Compre um card de seu grimório.
- 4. Principal.** Você pode fazer várias coisas durante a fase principal sem nenhuma ordem particular.
 - a. Você pode colocar qualquer terreno de sua mão em jogo. O mana deste terreno pode ser usado durante o turno atual.
 - b. Você pode fazer um ataque contra seu rival com qualquer uma ou todas as suas criaturas em jogo, exceto aquelas que entraram em jogo neste turno. Criaturas recém-convocadas não podem ser usadas até o próximo turno.

⁷² The Playing Area: Throughout the course of the game, you will have a library of undrawn cards, a graveyard of discarded cards, and a hand. The space in front of you, called your territory, will also contain cards played face up. These cards are the ones currently in play. Usually your cards will be played in your own territory, though you may occasionally have cards in play in your rival's territory. After the duel is finished, you will retrieve all the cards that you began with, except for the ante, which is taken by the winner. Be sure to note when you play a card in your rival's territory. Ideally, you should mark these cards in some way, like with a coin or paper clip, so you don't accidentally lose one after the duel (CARTER, 2004, n.p.).

c. Você pode lançar qualquer feitiço em sua mão, desde que tenha mana suficiente. Você pode lançar feitiços antes e depois de realizar outras ações.

5. Descarte. Se você tiver mais de sete cartas em sua mão, descarte até que tenha novamente apenas sete.

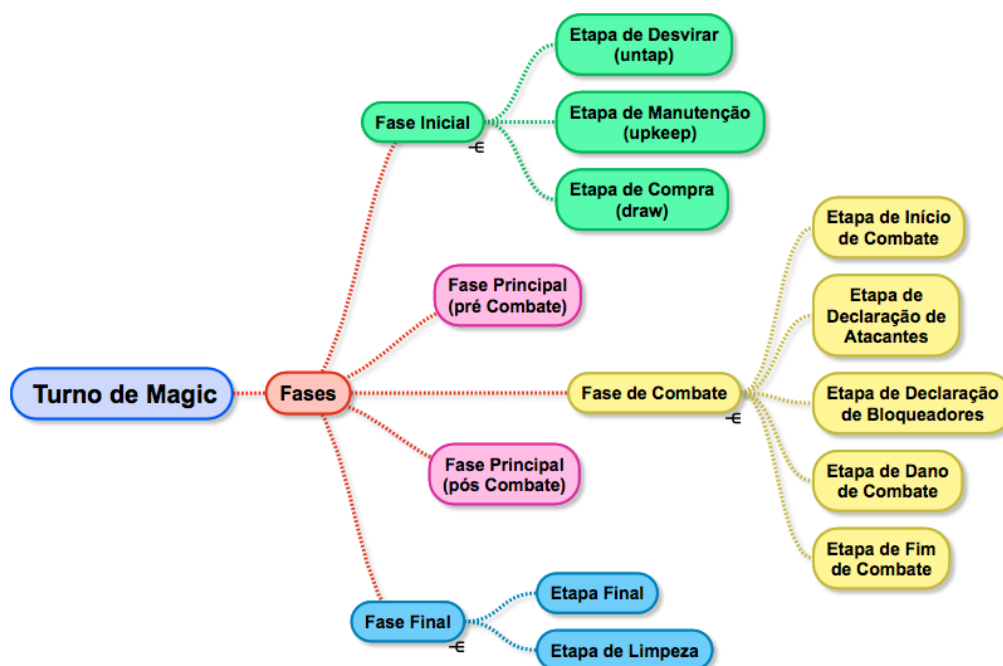
6. Fim. Deixe seu rival saber que você terminou. A menos que uma ação descrita acima inclua a palavra pode, você deve executar esta ação. Você e seu rival podem lançar certos feitiços conhecidos como instantes e interrupções a qualquer momento, mesmo que não seja sua vez. Você também pode usar seus artefatos, encantamentos ou poderes especiais de criaturas em jogo. Esses são chamados de efeitos rápidos. As interrupções acontecem mais rapidamente, na verdade sendo resolvidas antes das ações em andamento, enquanto os instantes não têm efeito até que ambos os jogadores tenham terminado de reagir um ao outro. Nesse ponto, eles entram em vigor simultaneamente. Os efeitos rápidos são sempre considerados instantes, a menos que digam o contrário⁷³. (CARTER, 2004, n.p., tradução livre, grifos do autor).

O clímax do jogo se inicia na “fase de pré-combate”, a qual é a chamada fase principal (cor rosa) e, junto com a fase de combate (cor amarelo), a mais rica em ações permissões, para que ambos os duelistas interajam e realizem ações. É nesta fase também que, primordialmente, prevalece e se determina a vitória, ainda que não seja o único modo de vencer seu adversário.

Ilustrativamente, eis a estrutura linear que organiza o jogo. Analisando-a, de cima para baixo, temos momentos primários, secundários e terciários, em ordem de importância, respectivamente. As “fases”, como se vê, são as principais, sendo que cada uma delas desdobra-se em etapas, cada qual com uma prioridade e com ações específicas. Dentre elas, a fase mais complexa e com mais elementos distintos interdependentes é a fase de combate, que, tomando os estudos dos rituais como premissa interpretativa, diz respeito à fase liminar, enquanto as demais representam a fase inicial (preliminar, de separação) e uma fase final (pós-liminar, de reagregação) (GENNEP, 2011; TURNER, 1974; 1982; 2005; 2008).

A Figura a seguir ilustra a chamada estrutura de turnos.

⁷³ Game Turn: Both your turn and your rival's turn follow the same pattern. A game turn consists of the following phases: 1. Untap. Untap all your previously tapped lands, creatures, and artifacts. 2. Upkeep. Deal with any enchantment, creature, or artifact that requires upkeep or has an effect at the start of a turn. The card will tell you if a given item requires upkeep. 3. Draw. Draw one card from your library. 4. Main. You may do several things during the main phase. In no particular order: a) You may put any one land from your hand into play. Mana from this land may be used during the current turn. b) You may make one attack against your rival with any or all of your creatures in play except those that came into play this turn. Newly summoned creatures cannot be used until the next turn. c) You may cast any spells in your hand, provided you have enough mana. You can cast spells before and after taking other actions. 5. Discard. If you have more than seven cards in your hand, discard until you again have only seven. 6. End. Let your rival know you are finished. Unless an action described above includes the word may, you must perform this action. You and your rival may cast certain spells known as instants and interrupts at any time, even if it isn't your turn. You can also use your artifacts, enchantments, or special powers of creatures in play. These are called fast effects. Interrupts take place more quickly, actually being resolved before actions in progress, whereas instants don't take effect until both players have finished reacting to one another. At this point, they take effect simultaneously. Fast effects are always considered instants, unless they say otherwise. (CARTER, 2004, n.p., grifos meus).

Figura 7- Estrutura de um turno de *Magic The Gathering*

FONTE: Comunidade Juízes de *Magic* Brasil (2021)⁷⁴

Assim, percebemos uma combinatória binária que regula e organiza de modo mais amplo, em cujo interior há espaço para formatos diversificados de jogo, sempre levando em consideração a quantidade de cartas, o leque de extensão de cartas permitidas e a quantidade de jogadores envolvidos. Vemos um complexo arranjo de elementos matemáticos, textuais e imagéticos condicionados a um conglomerado de regras convergindo para um momento único, primordial e central, o duelo.

4.2 DO JOGAR O JOGO: O DUELO

Uma vez percorrido sobre a variedade de formatos, a dimensão geográfica, concreta e abstrata, na qual deve ocorrer o jogo, as etapas cronológicas e sucessivas, é necessário percebermos que, para além dos artefatos em si (cartas), o jogo é rico em linguagem, pois todas as fases e etapas podem (e devem) ser mencionadas oralmente pelo jogador que tem prioridade de ação. Geralmente, é o jogador que tem prioridade no turno que “dita o início, a transição e o fim de cada etapa”, sendo que, em cada uma delas, o adversário (que não possui prioridade)

⁷⁴ Disponível em: <https://blogs.magicjudges.org/brasil/>. Acesso em: 28 jun. 2021.

pode realizar determinadas ações oriundas de determinados tipos específicos de cartas que permitem tal ação⁷⁵.

Por exemplo, na “fase 4”, ocorre da seguinte forma.

Fase de Combate

Início da etapa de combate. Os jogadores podem lançar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

Etapa de declaração de atacantes. Você decide quais de suas criaturas desviradas (se houver) atacam e qual jogador ou planinauta eles atacam. Isso vira as criaturas atacantes. Os jogadores podem então lançar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

Etapa de declaração de bloqueadores. Seu oponente decide qual, se houver, de suas criaturas desviradas irá bloquear suas criaturas de ataque. Se várias criaturas bloquearem um único atacante, você ordena que os bloqueadores mostrem qual será o primeiro a receber o dano, qual será o segundo e assim por diante. Os jogadores podem então lançar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

Etapa de contagem de danos. Cada criatura atacante ou bloqueadora que ainda está no campo de batalha atribui seu dano de combate ao jogador defensor (se estiver atacando aquele jogador e não foi bloqueado), a um planinauta (se estiver atacando aquele planinauta e não foi bloqueado), à criatura ou criaturas bloqueando-o, ou para a criatura que está bloqueando. Se uma criatura atacante for bloqueada por múltiplas criaturas, você divide seu dano de combate entre elas atribuindo pelo menos dano suficiente à primeira criatura bloqueadora para destruí-la, em seguida, atribuindo dano à segunda, e assim por diante. Depois que os jogadores decidirem como as criaturas que controlam causarão seu dano de combate, o dano será causado ao mesmo tempo. Os jogadores podem então lançar mágicas instantâneas e ativar habilidades.

Etapa de fim de combate. Os jogadores podem lançar mágicas instantâneas e ativar habilidades⁷⁶. (WIZARDS OF THE COAST, 2017, n.p., tradução livre, grifos do autor).

Magic sugere e apresenta características de um jogo de mesa altamente complexo. Complexidade que se evidencia desde sua origem, uma vez que a mecânica do jogo, desde então, mantém-se quase inalterada. Além disso, possui vários formatos de jogo, ainda que sendo o mesmo jogo, e cada formato, possui regras similares, na mesma proporção que regras particulares.

Enfim, vemos que, no chamado campo de batalha, manifesta-se um dos gestos mais arcaicos da humanidade, o duelo. Simbolicamente, inúmeros pesquisadores o tornaram objeto

⁷⁵ No caso, mágicas de interrupção e instantâneas e algumas habilidades de ativação oriundas de algum tipo de permanente – terreno, artefato, encantamento ou até mesmo criatura que permite uma ação imediata.

⁷⁶ Combat Phase: Beginning of combat step. Players can cast instants and activate abilities. Declare attackers step. You decide which, if any, of your untapped creatures will attack, and which player or planeswalker they will attack. This taps the attacking creatures. Players can then cast instants and activate abilities. Declare blockers step. Your opponent decides which, if any, of their untapped creatures will block your attacking creatures. If multiple creatures block a single attacker, you order the blockers to show which will be first to receive damage, which will be second, and so on. Players can then cast instants and activate abilities. Combat damage step. Each attacking or blocking creature that's still on the battlefield assigns its combat damage to the defending player (if it's attacking that player and wasn't blocked), to a planeswalker (if it's attacking that planeswalker and wasn't blocked), to the creature or creatures blocking it, or to the creature it's blocking. If an attacking creature is blocked by multiple creatures, you divide its combat damage among them by assigning at least enough damage to the first blocking creature to destroy it, then by assigning damage to the second one, and so on. Once players decide how the creatures they control will deal their combat damage, the damage is all dealt at the same time. Players can then cast instants and activate abilities. End of combat step. Players can cast instants and activate abilities. (WIZARDS OF THE COAST, 2017, n.p., grifos do autor).

de estudo, uma vez que as “[...] representações, cerimônias, mímicas de lutas estão ligadas a um ritual de estimulação das forças genésicas e das forças da vida vegetativa [...] essas lutas rituais repetem arquétipos imemoriais [...]” (CHEVALIERS, 2020, p. 636). No caso do *Magic*, há uma forma moderna de duelo, transfigurado ludicamente para uma mesa/tabuleiro onde os duelistas, munidos de cartas estampadas ao invés de objetos mortais, seguem um padrão rigidamente regado e cadenciados em etapas específicas.

Figura 8 - Etapa de combate de uma partida de *Magic The Gathering*



FONTE: Elaborado pelo pesquisador (2021).

Assim, tomando a distinção de cores, temos um duelo subdividido em quatro grandes fases, que, por sua vez, são subdivididas em etapas. Logo, identifica-se uma organização ritualística tal qual sugeriu e sistematizou Victor Turner (1974; 2008) e, antes dele, Van Gennep (2011): há uma etapa preliminar (fase inicial – etapa de desvirar, manutenção e compra), uma liminar (fase principal pré e fase de combate) e uma pós-liminar (fase principal pós-combate e fase final).

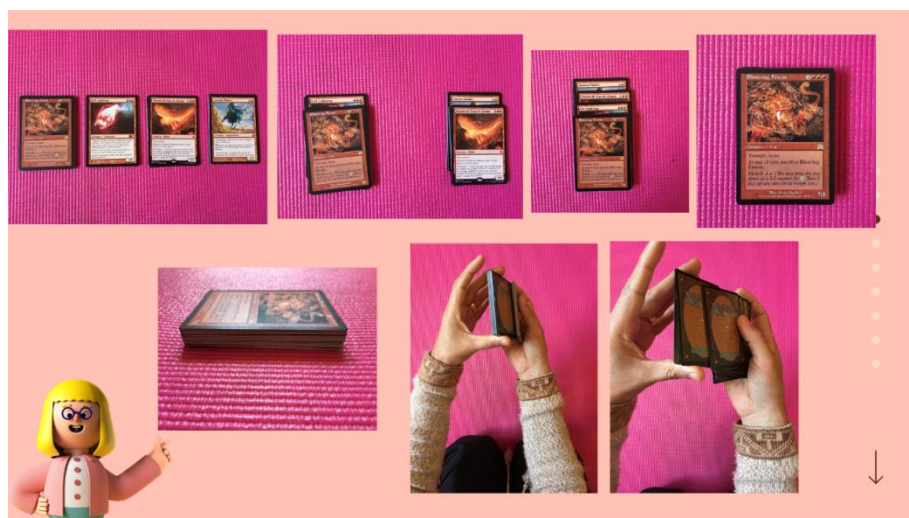
Figura 9 - Passo a passo da escolha das identidades do baralho à organização do pré-jogo



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

Seguindo a sequência de imagens da Figura 9, iniciando no canto superior esquerdo em direção à direita e finalizando com a imagem central inferior, temos a seguinte etapa performática: 1) escolhem-se quais identidades ou combinação de identidades de cores irão nuclear o baralho; 2) elegem-se quais tipologias de cartas (criaturas, feitiços, terrenos, encantamento...) irão compor o baralho; 3) separa-se em uma quantia matemática elaborada mentalmente pelo jogador; 4) organiza-se o baralho em uma relação de proporção de certa quantia de cartas mágicas (criaturas, encantamentos, feitiços...) com os terrenos básicos. Em resumo, há uma etapa que podemos chamar de pré-jogo (rito inicial do jogo), que se subdivide em duas etapas. A primeira, sobre a qual já discutiremos anteriormente, é a aquisição dessas cartas, as quais já exigiram uma atividade mental de pesquisa, reflexão e consideração de hipóteses táticas específicas, pensando em um duelo e como, performativamente, as cartas escolhidas produziram sinergia suficiente para que o jogador obtenha sucesso. A segunda, como percebemos na imagem, é a organização do baralho.

Figura 10 - Passo a passo da organização à aleatoriedade

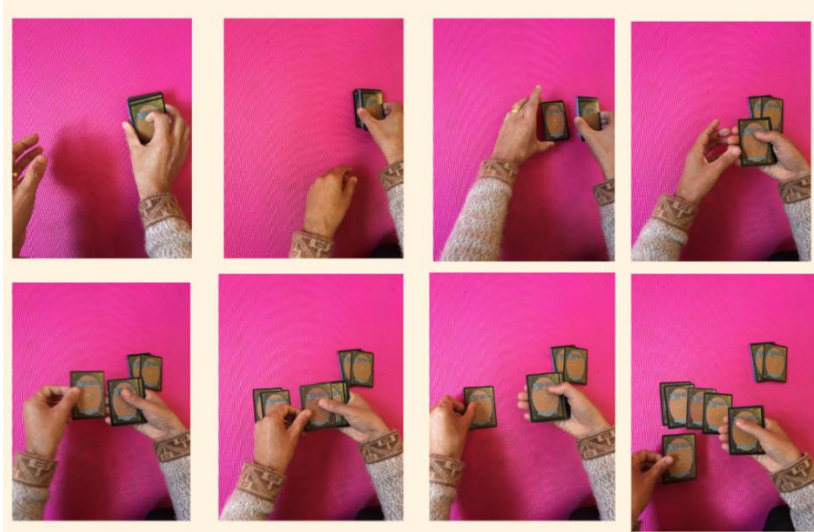


FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

Em síntese, nessa pré-etapa final, antes do duelo, o que ocorre é uma mescla de probabilidade e estatística matemática “jogando” com a aleatoriedade da/na situação. Temos, então, uma condição determinante: o embaralhar, associado ao recurso pessoal extrajogo, que é a capacidade lógico-matemática do jogador manifesta na forma de astúcia, é recurso necessário para se atingir um desfecho final positivo no duelo — característica notória nos chamados jogos de azar/sorte (CAILLOIS, 2017). Eis os elementos que delimitam o início e o fim dessa fase.

Dessa etapa, há a transição para o início do duelo propriamente dito, o momento/etapa mais esperado no jogo. Essa transição de etapa, que irá marcar também a transição de fases rituais, é percebida pelo que se chama de “mão inicial”, a qual consiste no ato de comprar sete cartas iniciais do topo do baralho (grimório). A partir daí, depende de como se organizou o “combinado entre cavalheiros”, que consiste em saber/decidir quem começa jogando e terá prioridade no turno.

Figura 11 - Passo a passo do embaralhado ao corte e à compra das cartas iniciais



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

Figura 12 - Passo a passo da compra à jogada no turno principal com suas fases e etapas



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

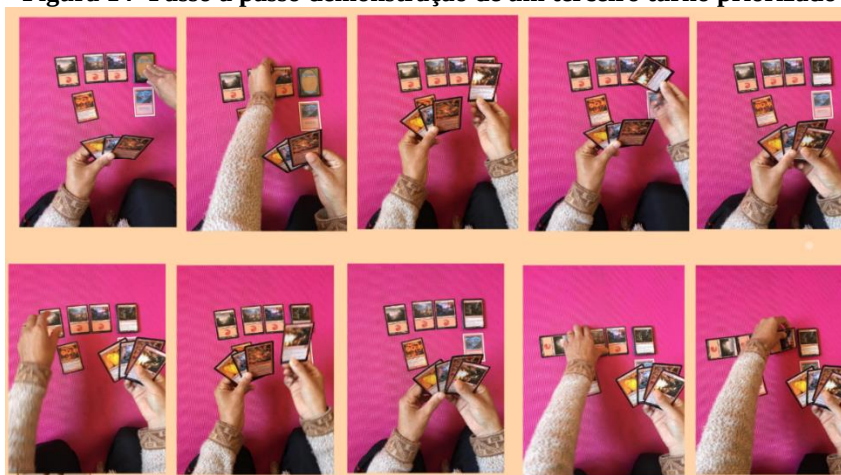
Seguindo a sequência de imagens, a Figura 12 exemplifica esse procedimento de passagem, pois, depois de organizado espacialmente onde ficarão, na mesa, o grimório (baralho quando em jogo) e o campo de batalha (onde serão baixados os terrenos e onde as mágicas de permanentes serão postas), vemos na sequência de imagens o ato de baixar um terreno desvirado, ativando-o ao virar em sentido horário em 45°. Isso simboliza a ativação do mana, para poder realizar uma mágica vermelha com o custo equivalente (no caso, um terreno montanha gera uma mana vermelha, recurso suficiente para realizar a mágica instantânea chamada “raio”, que tem como custo de ativação um mana vermelho).

Figura 13 - Passo a passo da repetição das fases e etapas anteriores - 2º turno priorizado



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

Figura 14- Passo a passo demonstração de um terceiro turno priorizado



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (2021)

A partir de então, as Figuras 13 e 14 mostram imagens do desencadeamento repetido de fases e ações possíveis no jogo. De acordo com as etapas supracitadas, é vivenciada e executada uma sequência de ações repetitivas que envolvem o ato de desvirar, manutenção, compra de novas cartas no grimório, realização de ações prioritárias, combate e finalização do turno, o que dá direito e prioridade de ações ao oponente.

Figura 15 - Imagem de um encontro casual de *Magic The Gathering*⁷⁷



FONTE: imagens do acervo do pesquisador (capturadas em 2019)

Por fim, a sequência de imagens culmina na Figura 15, a qual apresenta um duelo envolvendo quatro jogadores no formato de duplas (2 x 2). Nesse sentido, as imagens anteriores (10 a 14) ilustram as etapas e fases que um jogador necessariamente pode e/ou deve realizar, alternando as prioridades entre os jogadores. Enquanto jogo coletivo (mínimo de dois jogadores), todos estão condicionados às mesmas regras, com o diferencial de que podem, conforme acordo de cavalheiros, em cada jogo, ser estabelecidas flexibilidades ou rigidez nas regras e até incluir elementos que, oficialmente, não fazem parte, seja da ordem de sucessão de prioridades de quem irá jogar primeiro ou de quem atacará quem etc.

Em síntese, evidenciamos a natureza e a exigência de conhecimento aritmético do usuário, uma vez que os formatos mais populares exigem que cada jogador esteja munido de sessenta cartas, sempre lembrando da regra inquebrantável de “ser permitido o uso de até quatro cópias de uma única carta no mesmo baralho⁷⁸”. Assim, teríamos, como explica James Davis (2013, n.p., tradução livre), a seguinte equação de construção de um baralho, tomando como exemplo a carta “dispel”:

“Em um baralho de 60 cartas, uma dispel seria uma em cada 15 cartas ($60 \div 4 = 15$). Em um baralho de 70 cartas, uma dispel seria uma em cada 18 cartas ($70 \div 4 = 17,5$). Em um baralho de 80 cartas, uma dispel seria uma em cada 20 cartas ($80 \div 4 = 20$). Em um baralho de 100 cartas, uma dispel seria uma em cada 25 cartas ($100 \div 4 = 25$)⁷⁹”.

⁷⁷ Frisamos que as imagens são do arquivo pessoal do pesquisador e que são anteriores a 2020, ano em que ocorreu uma pandemia, instaurando, dentre outras medidas sanitárias, o isolamento social, o que atingiu diretamente esse nicho de consumo cultural *pop nerd/geek*.

⁷⁸ Livro de Regras – Wizards of The Coast (2020).

⁷⁹ No original: “In a 60 card deck, Dispel would be one out of every 15 cards ($60 \div 4 = 15$). In a 70 card deck, Dispel would be one out of every 18 cards ($70 \div 4 = 17.5$). In an 80 card deck, Dispel would be one out of Every 20 cards ($80 \div 4 = 20$). In a 100 card deck, Dispel would be one out of every 25 cards ($100 \div 4 = 25$).

Estrategicamente, o que o autor sugere é algo que no mundo dos jogadores descobrimos ser uma das chaves elementares para quem se torna jogador de *Magic*. Saber, por meio do conhecimento matemático, a melhor forma de construir um baralho que, matematicamente, possa diminuir a dependência da aleatoriedade. Tal fato fica mais evidenciado quando o mesmo autor ilustra outra estratégia matemática de compilação de baralho, influenciado pela aritmética e pela estatística que um jogador profissional da década de 1990 utilizou:

Em teoria, se você pode descobrir 9 cartas que funcionam muito bem juntas, você pode preencher com eficiência a lacuna deixada depois de adicionar 24 terrenos em um baralho de 60 cartas. 9 cartas diferentes x 4 cada = 36. $36 + 24 = 60$ cartas em um baralho. Aplicar uma estratégia de 9 cartas anda de mãos dadas com esta teoria. Se você usar apenas 9 cartas diferentes, terá uma chance maior de retirar uma carta de que precisa e que pode lhe dar uma vantagem no jogo. Com menos cartas diferentes enchendo o baralho, suas chances de acertar aumentam. (DAVIS, 2013, n.p. tradução livre)⁸⁰.

E conclui sua argumentação estratégica (e teórica), nesses termos:

Na verdade, com apenas 9 cartas diferentes em seu baralho, você tem 1 chance em 15 de pegar qualquer uma das cartas em particular. [...] Ao construir um baralho em torno de 12 cartas diferentes, você incluiria três cópias de cada. 12 cartas diferentes x 3 cada = 36. $36 + 24 = 60$ cartas em um baralho. (DAVIS, 2013, n.p. tradução livre)⁸¹.

Evidentemente, *Magic* é um jogo de duelo estratégico e, com isso, requer estratégia de planejamento e execução de princípios matemáticos. Ainda na etapa de pré-jogo, percebemos a manifestação do terceiro elemento constitutivo das definições de jogo por Roger Caillois (2017), o *alea*, pois, organizando ou não o baralho, antes de iniciar o duelo, cada jogador deve, obrigatoriamente, embaralhar seu próprio *deck* ou o duelista oponente deve fazê-lo (WIZARDS OF THE COAST, 2020).

Assim sendo, ao discorrermos acerca das fases e etapas que dinamizam, cadenciam e marcam esse jogo, percebemos que nada mais são do que regras ritualísticas tal qual ritos tribais arcaicos. Evidenciamos, também, que sem esse conjunto de fatores regrados e inquebrantáveis (em um contexto oficial), o jogo seria destituído de vida, de sentido e dos elementos que parecem atrair e manter esse público fiel, quais sejam: o agonismo, a aleatoriedade e a possibilidade performática (ou mimética) de representação fantástica. Por fim, chamamos a

⁸⁰ No original: “In theory, if you can discover 9 cards that work really well together, you can efficiently bridge the gap left after adding 24 lands into a 60 card deck. 9 different cards x 4 each = 36. $36 + 24 = 60$ cards in a deck. Applying a 9 card strategy goes hand in hand with this theory. If you only use 9 different cards then you have a greater chance of pulling a card you need that can give you an advantage in the game. With less different cards filling up the deck, your odds of pulling the right one becomes better.

⁸¹ No original: “In fact, with only 9 different cards in your deck you have a 1 in 15 chance of pulling any one particular card. [...] When building a deck around 12 different cards you would include three copies of each. 12 different cards x 3 each = 36. $36 + 24 = 60$ cards in a deck”.

atenção para o clímax deste evento, que, em nossa perspectiva, trata-se de uma versão moderna de um dos atos mais arcaicos da humanidade, o duelo, manifestado sob condições apropriadas ao nosso tempo.

A prática de guerrear acompanha a escalada humana desde sua alvorada e trata-se de um tema que perpassa desde livros sagrados e épicos, estendendo-se até as literaturas fantásticas contemporâneas (DUMÉZIL, 1971). O duelo é uma antiga prática de guerrear habitual e coletiva anterior ao Antigo Regime, surgida no século XII com a cultura cavaleiresca (DUBY, 1983; HUIZINGA, 1985). Os estudos antropológicos/culturais concebem o duelo como uma prática moderna de demonstração de virilidade e honra civilizatória, cultuada especialmente a partir do séc. XVIII, como herança daquela cultura cavaleiresca, predominante nos grandes centros urbanos no fim da Idade Média (CAMPIGNEULLES, 1835; GUILLET, 2007).

Ainda assim, argumentamos que, se o uso semântico do termo duelo refere-se e remonta a uma prática moderna, arqueologicamente, trata-se de uma prática (ritual e sagrada) que remonta a um período sem-início, a um *illud tempus*, isto é, a um tempo da Criação, a uma cosmogonia (ELIADE, 1992, p. 38; p. 44), mítica por excelência e que irá, segundo um princípio ideológico trifuncional (DUMÉZIL, 1977), originar uma cultura indoeuropeia, precursora dos povos dos quais esta prática, a do duelo, é herança remanescente - escandinavos e romanos (DUMÉZIL, 1971), corporificados, simbolicamente, nas figuras do rei, do bruxo e do herói (DUMÉZIL, 1996). Em especial, o último é símbolo da força física e do guerrear, mitificado através de epopeias que narram as proezas, os desafios e as fatalidades vividas por deuses, demônios e homens (DUMÉZIL, 1971). E aqui, modernamente, materializados em imagens e textos de cartas colecionáveis.

Em síntese, o ato de duelar no *Magic*, com todo o conjunto de elementos constitutivos (cartas, ambiente, pessoas, temáticas de baralhos etc.), tem origem e faz uso, com uma linguagem fantástica, do mais antigo aspecto da função guerreira, o mítico (DUMÉZIL, 1971). Prova consistente de que tal prática ainda se perpetua, histórica e culturalmente, devido a esse aspecto mítico, residente no âmago de toda e qualquer cultura, desde os povos primevos (indiano, escandinavo, romano, grego...).

Tal argumento parece-nos consistente, uma vez que identificamos perfis psicocomportamentais esperados e estimulados pelo próprio universo e pela mecânica do jogo.

4.3 PERFIS DE JOGADORES NA ÓTICA DA WOTC

“As pessoas de bom coração sempre encontrarão um teto.”⁸²

Depois de percorrer um trajeto relativamente longo e exaustivo, no qual tomamos como ponto de partida a análise das cartas, passando pela primeira esfera topológica, o tabuleiro/mesa, avançamos para os distintos formatos com suas dinâmicas, mecânicas e rítmicas específicas de jogar o jogo, eis que propomos um ponto de chegada, que nada mais é do que as derivações do que foi exposto até o momento: os tipo-ideais de perfis psicológicos atitudinais de jogadores e os temas-estratégicos de baralhos que materializam os primeiros.

Como se chegou a essa esfera? Fez-se necessário a convergência de elementos objetivos e subjetivos, isto é, valendo-nos dos estudos e reflexões teóricas, das práticas etnográficas e das vivências como jogador de *Magic*, chegamos ao nicho de entretenimento e consumo chamado *nerd/geek*.

Para tanto, apresentamos dois trechos do diário de campo utilizado antes, durante e após cada visita ao local etnografado, leituras orientadas, grupos de estudos e escritas de tese.

Quando me refiro a esses termos [...], os próprios jogadores concordam com esse, quase senso comum? Eles se identificam? Proclamam-se sujeitos *nerd's*? Sujeitos *geek's*? E o que seria, nas suas perspectivas, ser um *geek*, ser um *nerd*? A partir dessas vozes e desses lugares, como poderíamos apreender e tentar interpretá-las ou descrevê-las em uma perspectiva dos autores já apresentados? Esse é outro elemento que trazemos como possibilidade de se pensar essa “cultura do *magic*”. (DIÁRIO DE CAMPO, 13 de julho 2019).

Refletimos sobre o inverso também. Isto é, como eles se percebem com relação ao social? Para além do antes, durante e depois do jogo *Magic*, acompanham o resto de seu cotidiano? Em que dimensão, aspecto, situação, momento, enfim, em que esfera da vida cotidiana esse jogo é inserido em suas vidas? Apenas como um desfrute onírico?

Sinceramente, creio que não é só isso, pois parece haver muito mais do que simples desfrutes lúdicos em uma dimensão onírica do social, pois há comércio, há valores, e se há relações de poder, de tensão, de hierarquia, logo, há conflito. E se isso parece viável de ser captado por meio de entradas em campo, de entrevistas, de troca com esses pares, parece então ser interessante perceber essa relação, enquanto *nerd/geek* (ou não) no/do social. (Idem)

Com esses longos registros, frutos de todo o conjunto de elementos que compõem a construção de uma tese, chegamos à questão do “perfil de jogadores” previstos e descritos pela própria empresa em pesquisas empíricas realizadas em meados de 2000, publicadas,

⁸² Flavor Text da carta Abadia Aysen. Disponível em: <https://www.ligamagic.com.br/?view=cards/card&card=Aysen%20Abbey&aux=Abadia%20Aysen>. Acesso em 23 jun. 2021.

inicialmente, em um artigo em 2002, com o título “*Timmy, Johnny, and Spike*⁸³”, retomado, anos mais tarde, com o mesmo título, acrescentado do termo final “*revisited*⁸⁴”. Três outros artigos são pertinentes e tratam da questão do perfil de jogadores: *Design language*⁸⁵; *Snack time with Vorthos*⁸⁶ e *Melvin and Vorthos*⁸⁷. Nesses artigos, são descritos perfis referentes a uma espécie de “psicologia de perfil comportamental de jogadores”.

Resumidamente, apresentamos as definições no quadro a seguir.

Tabela 11 - Perfis psicológicos dos jogadores

Categorias	Perfis		Definições	
ESTÉTICO	MERVIL (MEL)		Jogador mecânico. Foca no ofício design/desenvolvimento. Aprecia cartas elegantes. Parte da ideia de que há diferentes elementos que precisam ser reunidos para fazer uma mágica ser eficiente estruturalmente.	
ESTÉTICO	VORTHOS	É o chamado “flavor player”. É o tipo de jogador que aprecia a carta, o nome, a ilustração, o conceito, o subtipo, o texto descritivo, os elementos que ajudam a montar uma imagem que a carta está apresentando.	The gamer	Jogador que aprecia a ressonância de baixo-acima e o saboreia em jogo.
			The artist	Jogador que aprecia todos os visuais de Magic.
			The writer	Jogador que aprecia todos as escritas de Magic.
			The oracle	Jogador que aprecia a mistura entre o mundo real e mundo fantasia (cosplay).
			The dreamer	Jogador que aprecia tudo e qualquer coisa que contribui para um melhor conhecimento em Magic.
ESTÉTICO	METAGAMER		Refere-se a um grupo selecionado de jogadores com a incumbência de testar as cartas no metagamer, que é a fase anterior à circulação das cartas, é uma etapa em que elas são testadas, para ver a sua funcionalidade e viabilidade em jogo e no comércio.	
PSICOGRÁFICO	TIMMY ⁸⁸	É a tendência de usar grandes criaturas e mágicas de custo alto. Associado a quem joga por diversão (forfun).	Powergamer	Jogador que ama criaturas e mágicas poderosas como caminho para vencer. Equaciona poder com diversão.

⁸³ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/timmy-johnny-and-spike-2002-03-08>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁸⁴ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/timmy-johnny-and-spike-revisited-2006-03-20-2>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁸⁵ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/design-language-2007-05-21>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁸⁶ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/snack-time-vorthos-2005-08-31>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁸⁷ Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/melvin-and-vorthos-2007-05-07-0>. Acesso em: 25 abr. 2020.

⁸⁸ Consideram os Jonny “como focados em combo”. E consideram os Spike “como empenhada em só ganhar”.

		Tem arquétipo mais social, prazer na interação que o jogo promove. Jogador com baralhos simples que não se preocupa com ganhar ou perder.	<i>Social gamer</i>	Jogador que valoriza o aspecto social do jogo. Interação com os amigos é o interesse, e tende a jogar mais as variantes multijogadores.
			<i>Diversity gamer</i>	Jogador que experiencia os diversos formatos de jogo e tipos de baralhos. Está sempre tentando algo novo, porque gosta de exploração constante.
			<i>Adrenaline gamer</i>	Jogador que joga pela variação do jogo. Prefere cartas que não têm resultado previsível e seus baralhos/cartas funcionam de maneira diferente, conforme o tipo de jogo.
			<i>Griever</i>	Aquele jogador que desfruta da miséria do outro jogador, atormenta com destruição de terreno, anulações. Usa baralhos que buscam vencer antes do oponente.
PSICOGRÁFICO	JOHNNY⁸⁹	Demonstram tendência em criar baralhos complexos e criativos. São chamados de “combo players”. Têm interesse na construção do baralho/combinção de cartas.	<i>Combo player</i>	Jogador fascinado com a interação das cartas, de modo a achar combinações originais e que sejam efetivas para vencer um duelo.
			<i>Offbeat designer</i>	Jogador movido por ideias. Testa-se buscando respostas para os desafios.
			<i>Deck artist</i>	Jogador que faz da construção do baralho uma forma de arte autoexpressiva. Geralmente, aposta em baralhos temáticos (zumbis, anjos, cavalheiros, elfos, goblins, dragões...).
			<i>Uber jony</i>	Jogador movido por fazer o desfazível. Tenta provar que é possível o que o senso comum diz não ser. Nenhuma carta é tão ruim, que não possa ser usada para vencer.

⁸⁹ Consideram os Timmy “como os simplistas”. Consideram os Spikes “como tensos e sem originalidades”.

PSICOGRÁFICO	SPYKE⁹⁰	Jogador de natureza competitiva que joga para provar o quão bom é. Sempre acha o melhor baralho do formato. Está sempre copiando outros baralhos inovadores.	Innovator	Jogador que gosta de descobrir habilidades nas cartas e se orgulha de sua capacidade de perceber esses detalhes.
			Turners	Jogador que tenta dominar, ajustando os baralhos conhecidos, também chamado min/máx.
			Analyst's	Jogador que planeja ganhar não tendo o melhor baralho, mas que este seja adequado a qual ambiente e tipo de jogo. Valoriza o uso de cartas extras, os <i>sideboards</i> .
			Nuts/bolts	Jogador que se concentra em aprimorar suas próprias habilidades. Prefere focar em seu automelhoramento e gastar mais tempo com jogo/formato limitados.

FONTE: Organizado pelo pesquisador a partir de material lançado pela empresa (WIZARDS OF THE COAST, 2002; 2006; 2007)

Esse quadro resume, a partir das terminologias, o perfil de cada jogador, que, num espectro de gradação, circunscreve-se dentro de outros perfis cognitivo-comportamentais, anunciados não mais na forma de perfil psicográfico, mas de tipos-attitudes de baralhos com estratégias temáticas, sempre no interior do binarismo jogo casual – jogo competitivo/profissional.

Nesse sentido, Davis (2013), na tentativa de instaurar um guia para jogadores se tornarem competitivos em *Magic*, afirma que, para vencer, é preciso ter um baralho com temática e estratégia vencedora. Ao construir um baralho, necessariamente, dever-se-ia levar em conta o tema, porque “[...] um tema dá uma ideia clara sobre como você pode estruturar corretamente seu deck. À medida que você se aprofunda no jogo, descobrirá que existem vários temas diferentes para jogar. Alguns exemplos são: *Aggro*, *Control*, *Mill*, *Hexproof*, *Creature Types*, *Discard*, *Combo* e muitos outros” (Idem, n.p. tradução livre)⁹¹.

Assim, temos, então, uma nova dimensão do tipo-ideal de perfis psicológicos atitudinais motivados por temas estratégicos específicos. Vejamos alguns exemplos mais notórios dentro desse universo lúdico de entretenimento agonístico, aleatório e mimético/performativo, segundo Davis (2013, n.p., negritos nossos, tradução livre).

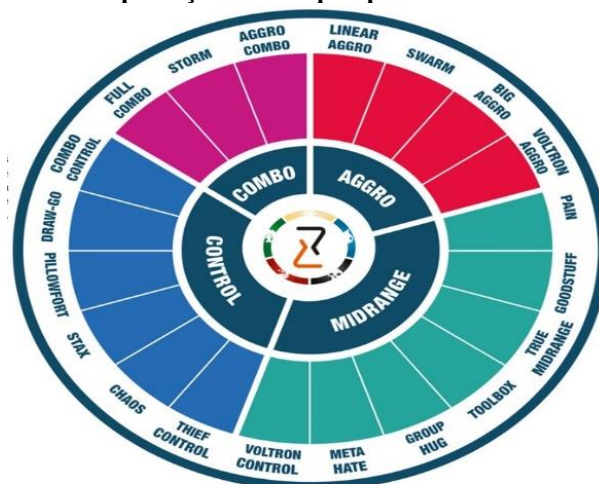
⁹⁰ Consideram os Timmy “como novatos”. Consideram os Jonny “como excêntricos e irritantes”.

⁹¹ A theme gives you a clear idea about how you can properly structure your deck. As you get deeper into the game you’ll find that there are tons of different themes you can play. A few examples are Aggro, Control, Mill, Hexproof, Creature Types, Discard, Combo and more.

Temas aggro jogam muitas criaturas de lançamento rápido e ameaças que são tão rápidas, que um oponente não pode lidar com eles até que seja tarde demais e sua vida seja reduzida a zero. [...] **Temas de controle** evitam que o oponente execute seu plano de jogo. Então, quando a pessoa está sem opções, uma grande carta (s) de ameaça é jogada e o oponente não consegue responder e acaba perdendo o jogo. [...] Os **temas de Mill** forçam o oponente a descartar continuamente cartas de seu grimório até que ele não possa mais comprar. Nesse ponto, o jogo termina e o proprietário do deck mill vence. [...] Os **temas combinados** reúnem uma combinação de duas ou três cartas específicas o mais rápido possível. Essas cartas, quando usadas juntas, produzem um efeito tão avassalador que o oponente não consegue pará-lo e perde [...] ⁹².

O autor apresenta algumas das temáticas estratégicas consideradas mais notórias dentro desse universo lúdico. Indagando aos colaboradores da pesquisa sobre essa questão, chegamos a um leque variado de subtipologias com terminologias específicas. Ilustrativamente, haveria as seguintes.

Figura 16 - Tipificações dos arquétipos na forma de baralhos



FONTE: Wizards Of The Coast (2020)

Percebemos a ressonância a partir da relação dual (convergência, divergência), que põe em relação as cinco cores, desdobrando-as em arquétipos tipológicos específicos, que, por sua vez, preveem determinados perfis psicológicos de jogadores e, por conseguinte, motivam a produção de múltiplos (mas limitados) temas estratégicos de baralhos, que, como se tentou demonstrar, são o conjunto de cartas, a alma do jogo, o elixir da empresa, a fluído energético que permite a materialização do jogo.

⁹² Aggro themes play a lot of fast casting creatures and threats that are so quick an opponent cannot deal with them until it's too late and their life is reduced to zero. Control themes prevent the opponent from executing their game plan. Then, when the person is out of options, a big threat card(s) is played that the opponent cannot respond to and ends up losing the game. Mill themes force the opponent to continuously discard cards from their library until they cannot draw anymore. At that point the game is over and the mill deck owner wins. [...] Combo themes assemble a combination of two or three specific cards as soon as possible. These cards, When used together produce an effect that is so overwhelming that the opponent cannot stop it and loses.

Todo esse intrincado e complexo sistema pautado em imagens e textos contribuiu para que, no ano de 2019, *Magic* passasse a fazer parte da “calçada da fama dos jogos⁹³”, ou seja, em um trajeto de quase três décadas de expansivo crescimento e abarcando público consumidor nos quatro cantos do planeta, esse jogo de cartas colecionáveis entra para o “*hall da fama*” junto com outros jogos considerados, nesse nicho, clássicos e históricos como *Pac-man*, *Mario Bros.*, *Mickey*, *Sonic*.

Eis, então, que finalizamos a primeira parte deste estudo, no qual empreendemos a busca pelas estruturas antropológicas fundacionais desse jogo de cartas colecionáveis, que, como tentamos demonstrar, faz uso de imagem e texto, para lhe dar um caráter diurno através de regras, gestos e posturas simbólicas agonísticas, miméticas e aleatórias, na forma de um duelo (imaginário), através das cartas.

Também evidenciamos vestígios de um caráter de regime místico⁹⁴, uma vez que, para haver jogo, é forçoso haver a manifestação lúdica dos jogadores, pois essa condição se faz presente nas próprias regras e no nome do jogo (*gathering*). Ou seja, o que vemos é uma empresa, ofertando um jogo enquanto ferramenta catalizadora de ambiência sociolúdica, na qual jogadores, através de partilha, harmonização, completude e intimidade gerada pela camaradagem entre os pares, produzam e instaurem uma aura afetiva (MAFFESOLI, 1987). E, assim, realizem uma das práticas culturais mais arcaicas da humanidade, o duelo (DUMÉZIL, 1971), porém sob uma nova roupagem, de caráter imaginário/fantástico/onírico com natureza agonística, aleatória e mimética (CAILLOIS, 2017), com artefatos constituídos de “textura verbo-icônica⁹⁵” (WUNENBURGUER, 2007, p. 28). Diante de todo esse amplo universo, concluímos, nesta primeira parte, que o que vemos é a criação (em 1993) /produção (desde então) de objetos diairéticos, esquizomórficos, heroizantes que objetivam proporcionar, a dada camada urbana complexa (globalizada e mundializada), duelos lúdicos em um território impregnado por uma aura sacralizada, ritualística, e que, dado seu local de origem (norte-americano), convida a instaurar e perpetuar um dos grandes temas de mitoanálise americana, segundo Wunenburger (2007, p. 83-84), que é o “mito matriarcal” da *Mom* (mulher maternal).

⁹³ Conferir em: https://www.upi.com/Odd_News/2019/11/08/Matchbox-Cars-Magic-The-Gathering-coloring-books-make-Toy-Hall-of-Fame/6541573229760/. Acesso em: 24 set. 2021.

⁹⁴ Para nós, o que Michel Maffesoli (1987) denominou aura afetiva, nebulosa afetual, do estar-junto, querer estar-junto, é a materialização específica, local e particular do que, mais profunda e universalmente, Gilbert Durand denominou “regime místico”, uma vez que esses encontros representam materialmente o que simbolicamente se tem como “intimidade, adesividade, viscosidade: “[...] preferimos o termo mais vago e menos científico de ‘místico’ [...]. Daremos ao adjetivo místico o seu sentido mais corrente, no qual se conjugam uma vontade de união e um certo gosto da intimidade secreta” (DURAND, 2002, p. 269, grifos nossos).

⁹⁵ Uma vez que *Magic* valoriza e incita o estímulo “olho e ouvido” do jogador, pois se vê e se lê imagem e texto nessas cartas, somado ao ritual verbal exigido nas partidas, quando jogadores se encontram frente a frente (WUNENBURGUER, 2007, p. 28-31).

Enfim, encerramos a primeira parte deste estudo, empreendendo a necessidade de uma segunda e terceira partes, nas quais problematizaremos e comprovaremos se o que no plano abstrato, imagético, figurativo e metanarrativo do jogo se efetiva e se manifesta sociocultural e concretamente, por meio dos e entre os jogadores de *Magic*.

PARTE II- O MÍSTICO EM *MAGIC THE GATHERING*

*Junte-se a mim e conquiste o mundo para si mesmo!*⁹⁶

5. DAS SOCIALIDADES E AMBIÊNCIA EM *MAGIC THE GATHERING*

*“Um único herói não basta. Hoje, todos temos que ser heróis.” – Gideon Jura*⁹⁷

Seguindo nossa proposta de estudo, achamos sensato dividi-lo em duas partes. Na primeira, buscamos apresentar o jogo *Magic The Gathering*, o que chamamos de jogo em si, uma vez que tratamos exclusivamente das cartas, seus formatos e suas tipologias. Realizando esse trajeto, identificamos e propomos entender esse jogo enquanto agonístico, aleatório e mimético, portanto, diurno, uma vez que suas imagens e seus textos, na forma de cartas estampadas, convergem para um conjunto imagético, que, simbolicamente, remete-nos à angústia positiva e negativa frente à morte e à temporalidade durandianas (2002), em seus seis aspectos simbólicos (diairéticos, ascensionais, esquizomórficos, terio, nicto e catamórficos).

Logo, se, de um lado, há um elemento do jogo (as cartas) que converge e se sustenta em uma natureza diurna, por outro lado, há a necessidade da presença física de duas ou mais pessoas, munidas desses artefatos, para que se manifeste essa prática/hábito arcaica do jogo. Só então parece haver uma constituição e completude em seus elementos socioculturais, pois, apesar das características diurnas do conjunto cultural ocidental, como sugeriu Durand (1996a), há uma aura manifesta originada em um fundo mítico cristalizado, produtora de uma ambiência noturna, mística, de intimidade (DURAND, 2002).

Já a segunda parte está subdividida em duas. Na primeira, trataremos desse fenômeno complexo manifestado em uma ambiência de natureza (noturna) mística, com artefatos e perfis psicológicos (diurnos) diairético. Na segunda, privilegiaremos a síntese analítica e interpretativa resultante da aproximação e do confronto entre a parte um e a parte dois (primeira parte), o que julgamos didático e válido, uma vez que propomos inaugurar os estudos sobre esse jogo e seu complexo universo, a partir da busca por suas estruturas antropológicas fundacionais, elevando nossas análises e interpretações ao fenômeno sociocultural manifestado em torno dessa prática agonística, aleatória e mimética/performativa.

⁹⁶ Flavor text da carta “Capitão da Frota Abissal”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?printed=true&multiverseid=437054>. Acesso em: 22 mai. 2021.

⁹⁷ Flavor Text da carta “Promessa de Unidade”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=462985>. Acesso em: 22 mai. 2021.

5.1 A REDE PHARAÔNICA NOVO-HAMBURGUENSE

*Um novo grupo, reunido para
uma nova era.⁹⁸*

Eis que em meados de 2019 assim realizamos um dos primeiros registros:

[...] no fim de semana dos dias 16 e 17 de março, por WhatsApp, um amigo (Éderson) meu avisou que, no canal online TWICH, estaria passando ao vivo um torneio de *Magic* em uma loja novo-hamburguense, chamada Pharaoh's Shop. Então, organizei-me para naquele dia assistir. [...] Manhã de domingo, em torno de 10h, ligo meu *notebook*, acesso o *app* do Twitch, procuro pelo nome da loja. Eis que me deparo com o que estava procurando, ansiosamente. Achei superinteressante, convidativo, receptivo e bem-humorado o pessoal que estava “televisando” os jogos do torneio naquela loja, domingo de manhã. Falei com minha esposa sobre a possibilidade de talvez realizar minha etnografia nesse lugar e, obviamente, que ela concordou (entre ir a Novo Hamburgo e ir a Santa Maria, parece lógica e óbvia a sugestão dela). (DIÁRIO DE CAMPO, 17/03/2019)

Assim, iniciamos a parte dois do presente estudo. Nesse fragmento do diário de campo, o aspecto empírico iniciou no primeiro trimestre de 2019. Uma vez percorrido sobre os aspectos do jogo *Magic* e como ele foi e é elaborado, pensando em um tipo-ideal de consumidores, cabe agora apresentar e discorrer sobre o que realizamos durante um ano de práticas etnográficas. Efetivamos entradas em campo, que nos permitiram produzir um acervo (MAUSS, 1993) com material imagético (fotos do ambiente da loja, dos colaboradores, dos eventos, das cartas, dos produtos correlatos ao jogo...).

Então, se na primeira parte, estruturalmente, limitamo-nos a tratar do jogo a partir do conjunto de imagens de cartas em acervo, aqui, nos debruçaremos sobre os agentes humanos que encarnam e dão vida a esse jogo, na forma de distintas manifestações de sociabilidades. Nesse sentido, cabe destacar que nossas práticas etnográficas iniciaram no ano de 2019, havendo a interrupção no ano de 2020 devido à pandemia de COVID-19⁹⁹, a qual se estendeu até fins de 2021, totalizando até o momento no Brasil mais de 600 mil mortes e, em nível mundial, um total de 5 milhões de mortes causadas pelo vírus COVID-19¹⁰⁰.

⁹⁸ *Flavor text* da carta “Embarcar no Bons Ventos”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?printed=true&multiverseid=444779>. Acesso em: 22 mai. 2021.

⁹⁹ “A Covid-19 é uma infecção respiratória aguda causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, potencialmente grave, de elevada transmissibilidade e de distribuição global. O SARS-CoV-2 é um betacoronavírus descoberto em amostras de lavado broncoalveolar obtidas de pacientes com pneumonia de causa desconhecida na cidade de Wuhan, província de Hubei, China, em dezembro de 2019. Pertence ao subgênero Sarbecovírus da família Coronaviridae e é o sétimo coronavírus conhecido a infectar seres humanos. Os coronavírus são uma grande família de vírus comuns em muitas espécies diferentes de animais, incluindo o homem, camelos, gado, gatos e morcegos. Raramente os coronavírus de animais podem infectar pessoas e depois se espalhar entre seres humanos como já ocorreu com o MERS-CoV e o SARS-CoV-2. Até o momento, não foi definido o reservatório silvestre do SARS-CoV-2. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/o-que-e-o-coronavirus>. Acesso em: 16 ago. 2021.

¹⁰⁰ Conferir dados obtidos em: <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>. Acesso em: 16 ago. 2021.

Com isso, nossa pesquisa sofreu também os impactos da pandemia, pois se fez necessário migrar para aplicativos de comunicação e redes sociais (*Instagram*, *Facebook* e *WhatsApp*), o que formalizou e, de certo modo, distanciou-nos dos colaboradores, uma vez que observações participantes não foram possíveis. De todo modo, ainda que com esse grande percalço, conseguimos acumular material etnográfico significativo, o qual serviu de matéria-prima para a laboração da presente tese.

Mais do que ter um artefato cultural como objeto de pesquisa, aprofundar e dissecar, analiticamente, um dado fenômeno torna-se mais enriquecedor e profícuo quando esse objeto inerte ganha vida pelas mãos de um conjunto de pessoas. *Magic The Gathering* permitiu essa projeção de análise, uma vez que, como asseveraram Dutra, Júlio, Éderson e Aurélio, “é um jogo que requer o *gathering*”, isto é, é um jogo que “só existe e ocorre na devido à reunião, o estar juntos” para jogar.

Antropológica e Etnograficamente, essa fala dos colaboradores exemplifica que se trata de um jogo que permite a materialização de determinado tipo de socialização, isto é, o jogo permite criar uma dada manifestação cultural, que envolve consumo (compra, venda e troca de produtos), imaginário (estampas e narrativas fantásticas de natureza mítica), performances ritualísticas, jogabilidade e sociabilidade.

Assim, retornando à argumentação metodológica, realizada na primeira parte, empiricamente, realizamos nossa Etnografia na loja Pharaoh's Shops, localizada no município de Novo Hamburgo-RS, na Rua Bento Gonçalves, 2173, Bairro Centro.

Figura 17 - Fachada diagonal da loja



FONTE: Imagem captada pelo pesquisador (2018)

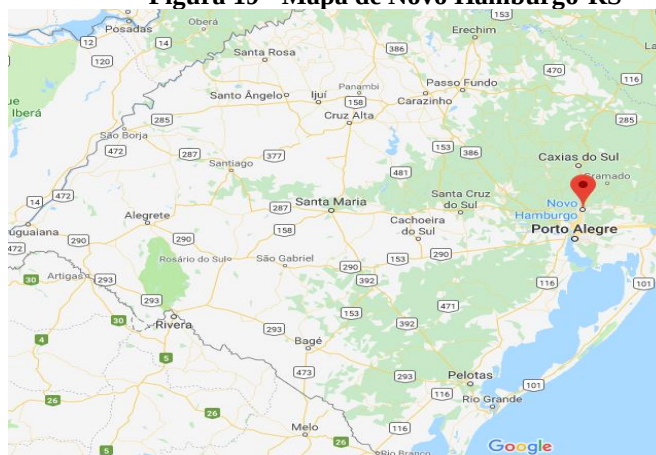
Figura 18 - Fachada lateral da loja



FONTE: Imagem captada pelo pesquisador (2018)

A loja, topologicamente, está inserida em um contexto urbano, em uma região metropolitana, próxima à capital do Estado do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Novo Hamburgo fica na região chamada de Vale do Sinos, visto que é atravessada pelo rio que dá nome à região (Rio dos Sinos¹⁰¹). A cidade de Novo Hamburgo faz divisa com São Leopoldo, Estância Velha, Sapiranga, Dois Irmãos, Ivoti e Campo Bom.

Figura 19 - Mapa de Novo Hamburgo-RS



FONTE: Google Maps (2019) Imagem realizado em 25/03/19.

¹⁰¹ Segundo dados do IBGE: “a cerca de quarenta quilômetros da capital do estado e pertence à Região Metropolitana de Porto Alegre. O município, banhado pelo Rio do Sinos, compreende uma área de 223 km² e sua população, conforme estimativas do IBGE de 2018, era de 246 452 habitantes”.

Figura 20 - Localização geográfica de Novo Hamburgo-RS.



FONTE: Google Maps (2019) Imagem realizado em 25/03/19.

Levando em consideração questões de deslocamentos geográficos para a realização de práticas etnográficas, escolher um local próximo e localizado em um ambiente relativamente acessível é sempre um critério imperativo, relevante e frutífero na realização de uma pesquisa etnográfica em contexto urbano. A loja *Pharaoh's*, virtualmente, dispõe do que está disponível e com maior possibilidade de acesso e engajamento publicitário, uma vez que tem *site* próprio, *page* no *Facebook*, perfil no *Instagram* e uma conta em canal *stream* (*Twitch*), sendo essas as ferramentas midiáticas utilizadas para divulgação e oferta de produtos *nerd*, *geek*.

Tabela 12 - Quadro de Plataformas utilizadas pela loja Pharaoh's Shop

Figura 21- Website da Loja.



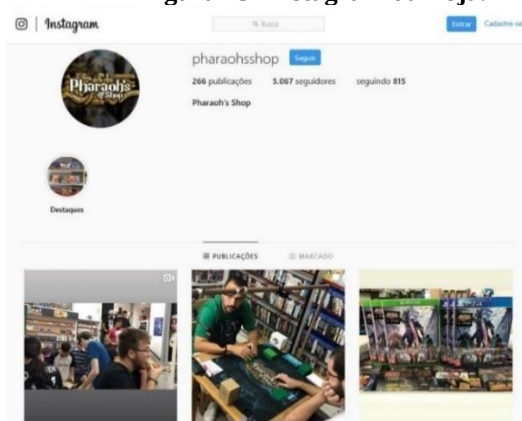
FONTE: Imagem captada em 25/03/19.

Figura 22- Página de Facebook da loja.



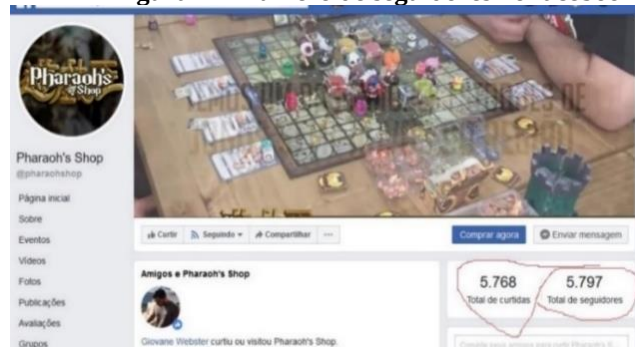
FONTE: Imagem captada em 25/03/19.

Figura 23- Instagram da Loja.



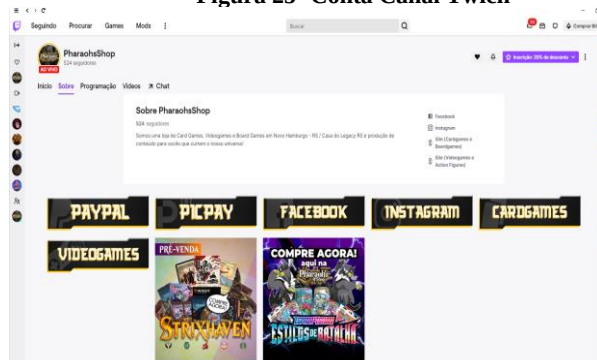
FONTE: Imagem captada em 25/03/19.

Figura 24- Número de seguidores no facebook



FONTE: Imagem captada em 25/03/19¹⁰².

Figura 25- Conta Canal Twitch



FONTE: Imagem captada em 25/03/19.

Figura 26- Conta na plataforma de vídeo youtube



FONTE: Imagem captada em 25/03/19.

FONTE: elaborado com fotos dos colaboradores. Arquivo pessoal do pesquisador (2021)

Quanto ao *website*, analisando apenas a imagem capturada, é possível inferir que a loja é especializada em ofertar produtos de *Magic*. O mesmo ocorre quando percorremos e visualizamos as demais plataformas midiáticas da loja, pelas quais fica mais evidente o público que objetiva atingir. A imagem é icônica, pois ao destacar que se trata de uma “loja de produtos *geek*”, deixa claro qual é seu público-alvo. É interessante perceber que, em dada camada de produtores/consumidores de “cultura pop”, há um nicho específico de (cultura e consumo) que faz questão de ter sua identidade vinculada a uma terminologia norte-americana, surgida em entre as décadas de 1970 e que se cristaliza-se como nicho específico na camada média brasileira, a partir dos anos 1980. Com o “abrasileiramento”, esses termos - cultura *pop*, *nerd* e *geek* – tornam-se símbolos, signos e representações de uma identidade sociocultural e econômica brasileira.

Em seu perfil na plataforma *Instagram*, pela própria natureza da rede social, parece que esse entendimento é reforçado de forma mais clara, pois a loja consegue deixar mais clara,

¹⁰² Em 2021, antes da defesa desta tese, a loja já possuía em torno de 7 mil seguidores. Como conferido em 11 nov. 21.

através de seus *feeds*, a sua especialidade de prestação de serviço. Por ser uma mídia que prioriza as imagens fotográficas, fica mais fácil identificar seu público, que é de jogadores de cartas colecionáveis. Como se sabe, a plataforma *Instagram* permite ter um número exato da rede de contatos de cada conta individual. Por exemplo, a loja tem um total, nesse momento, de mais de 5 mil seguidores (entre contas pessoais, *fan base* e/ou lojas). Obviamente esse total de seguidores não representa dados concretos e fidedignos do número de jogadores de *Magic* “na” loja. No entanto, para fins de dados sinópticos e estatísticos, o *Instagram* revelou-se uma ferramenta importante e colaborativa na produção e coleta de dados de natureza quantitativa.

Já em sua conta *stream*, plataforma que, por definição, presta serviço de transmissão ao vivo, possui em torno de 500 inscritos. Nesse sentido, é uma das plataformas mais acessadas e utilizadas com a finalidade de produção de conteúdo de entretenimento. Já a conta *Youtube* possui em torno de 160 inscritos. Nesse repertório publicitário, temos uma divisão em duas funções, finalidades e utilizações distintas. Enquanto *Instagram*, o *Facebook* e o *Website* têm por finalidade ofertar seus diferentes produtos *nerd/geek*, as plataformas de transmissão de vídeo têm o propósito de compartilhar conteúdos *nerd/geek* na voz do proprietário, de funcionários da loja e de alguns convidados.

À época de nossa incursão etnográfica, convivemos durante o ano de 2019, presencialmente, com alguns colaboradores centrais no que aqui compilamos, pois, lembrando Mariza Peirano (2014), etnografia é uma teoria vivida, o que quer dizer que toda argumentação etnográfica é uma forma sistematizada, antropologicamente, do que nos é relatado pelos sujeitos agentes do objeto/fenômeno pesquisado. Em nosso caso, do *Magic* e de seu público na loja Pharaoh’s.

Nesse sentido, destacamos quatro desses colaboradores, cujas imagens apresentamos a seguir: Aurélio Müller, 30 anos, proprietário da loja e o principal dentre todos os colaboradores; Tiago Dutra, 40 anos, Desenvolvedor de Sistemas e Integração de Banco de dados; abaixo, Júlio César Tessmann Jr., 25 anos, Técnico de expositores de bebidas; Jeferson André Rossetti, 32 anos, (na época da etnografia, funcionário da loja; hoje (2021), autônomo). Luís Barcelos (33 anos), funcionário de uma empresa de transporte urbano; Ederson Rodrigues (31 anos), funcionário de uma empresa metalúrgica; Fabrício Rossato (36 anos), funcionário em um Hospital privado e motorista de aplicativo, e Sílvio Melo Jr. (39 anos), estudante de Física e autônomo que ministra aulas particulares de reforço escolar. Há, ainda, outros colaboradores¹⁰³.

¹⁰³ Para citar alguns: Giovane, Jéferson, Murilo, Nicolas, Valdir e mais vinte e cinco (25) colaboradores que fazem parte dos grupos de *Whatsapp*. Não obtivemos colaboração face a face de todos, devido à pandemia. Além de outros colaboradores residentes na cidade de Santa Maria-RS (região central do Estado do RS), onde residi por

Figura 27 - Aurélio, O Planinauta



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)

Figura 29 – Júlio, O TCGCaster



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)

Figura 28 - Dutra, O Trovão



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)

Figura 30 - Jeffman, O Cara



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)

mais de 25 anos, e que são amigos que me apresentaram e iniciaram no universo de *Magic* e, hoje, colaboram também com as pesquisas sobre esse jogo: Ederson Rodrigues, Fabrício Rossato, Caile Marques, Luis Barcelos, Sílvio Melo Jr., Marcos Trindade e William Floriano.



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)



FONTE: Arte elaborada pelo pesquisador (2021)

A colaboração destes, em especial, deu-se tanto em momentos formais de entrevistas individuais quanto em momentos coletivos, como, por exemplo, participando do canal de *Youtube* e de *Stream* da loja, em 2019 e 2021, majoritariamente.

5.2 TOPOLOGIA PHARAÔNICA: O ESPAÇO PERFORMÁTICO SACRALIZADO

*Uma mente plácida vive em perfeita harmonia com um coração pacífico.*¹⁰⁴

Como método e procedimento, para melhor compreender e aprofundar este estudo, além dos dados sinópticos, das cartografias, das redes sociais, da trajetória social, dos diagramas, dos fluxogramas, entre outros materiais compilados no decorrer dos anos de pesquisa, consideramos interessante elaborar esse subcapítulo a partir de uma diagramação da ambiência interna da loja. O propósito é apresentar, espacialmente, os microambientes nos quais se materializa a dinâmica social em torno desse jogo de cartas.

¹⁰⁴ Flavor Text da carta “Santuário da Luz Tranquila”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=487169&part=Sanctum+of+Tranquil+Light>.

Figura 31 - Topologia da loja

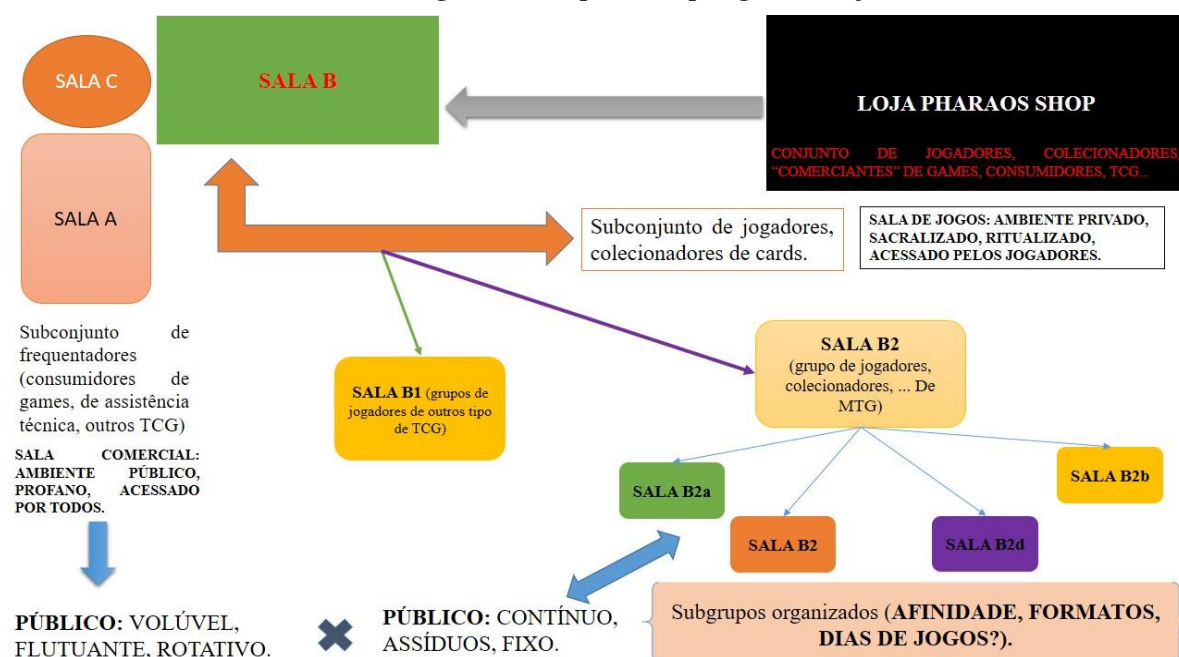


FONTE: montagem com fotos do acervo pessoal do pesquisador (2021)

Nas imagens, é mostrada a fachada externa da loja, seguida de três imagens internas, nas quais há duas imagens do espaço da entrada da loja e a última imagem, da sala B, com grupos de jogadores de *Magic*.

Além das imagens, elaboramos um quadro no qual se busca ilustrar a movimentação social dos diferentes sujeitos que, oriundos de diferentes localidades, frequentam e compõem todo esse fenômeno, processo e manifestação cultural (*nerd/geek*). Também percebemos que a loja, arquitetonicamente, parece estar perfeitamente adequada ao que se propõe chamar de “cultura do *Magic*”.

Figura 32 - Esquemas topológicos da loja



FONTE: esquema elaborado pelo pesquisador (2021)

Assim, a **sala C** destina-se a um pequeno escritório de acesso restrito ao proprietário e alguns dos funcionários da loja. A **sala A**, como ilustrado, é frontal, portanto, a entrada da loja e onde há concentração dos produtos disponibilizados na loja (*cards*, *games*, jogos de tabuleiro, assistência técnica...). Por fim, há a **sala B**, um mezanino ao fundo de quem adentra a loja, onde, por ser a maior, ocorrem múltiplas situações. Desde o encontro semanal (antes da pandemia e que voltará após a pandemia) para os diferentes públicos frequentadores e seus tipos de jogos (Figura 33), até a realização nesse ambiente de bate-papos *online* em canal *stream*, separação, organização e despacho de seus produtos vendidos na versão virtual da loja. E, por fim, como ilustrado, é nesse local onde ocorre a maior concentração de público *nerd/geek*.

Público responsável por tornar esse mezanino um local sacralizado, privativo, afetivo, íntimo, acolhedor, enfim, local substanciado por uma nebulosa afetiva. Elementos cristalizados por fatores específicos, dentre os quais, citamos: o fato de ser/estar afastado do intenso fluxo e da movimentação comercial que ocorre na sala A; a disponibilidade de um conjunto de móveis destinados e apropriados a jogos de mesa. Como ilustram algumas fotos, esse local é composto por vinte (20) mesas de dois (2) lugares cada, as quais estão organizadas em fileiras que comportam até oito (8) pessoas (ou seja, quatro mesas juntas, duas pessoas por mesa). Na soma total do ambiente, é possível atender até quarenta (40) pessoas jogando simultaneamente.

Dessa maneira, a loja, dentro do que se propõe, acaba por atender às necessidades e expectativas de seu público, condição essa confirmada em nossas práticas etnográficas, quando os jogadores foram indagados quanto à sua opinião sobre o ambiente e suas condições materiais.

Aliada a isso, citamos a fala de Aurélio que, como empresário do ramo, asseverou, de modo eloquente, o fato de ser “[...] lema da loja ofertar produtos e um ambiente no qual a qualquer pessoa que adentre a loja, seja para comprar, seja para jogar, nunca falte nada [...]” (AURÉLIO, diário de campo, junho de 2019).

Logo, podemos dizer que é nesse espaço que o *gathering* ocorre e o *magic* se materializa. É aqui (ou melhor, lá) que homens de diferentes idades, faixas etárias, credos religiosos, graus de instrução e classe social...¹⁰⁵ destinam algumas horas de suas vidas para, em uma “nebulosa afetual”, se divertir, interagir e se socializar. Esse ambiente, para o mundo produtivo ocidental, seria um “estando-juntos à toa”, mas, à luz das teorias que nos norteiam, trata-se de um fenômeno genuinamente humano, pois cultural e alicerçado no Imaginário que, em ambiente urbano, se figura por meio de um querer estar-junto, mediado por um jogo agonístico, sustentado por elementos simbólicos constituídos, também, por performances ritualísticas e, em última instância, pelo conjunto de elementos histórico-míticos produzidos pela humanidade, aqui vislumbrado ludicamente sem, necessariamente, ser manifestado de modo claro e ciente por seu público.

Além disso, analisando o esquema apresentado, temos um binarismo estrutural, pois o que chamamos de sala B subdivide-se em duas (B1 e B2). Por sala B1, definimos o grupo de jogadores de outros tipos de cartas colecionáveis (*Pokemon*, *Yugioh!*...). Já a sala B2 compreende quatro (4) subgrupos (B2a, B2b, B2c e B2d), que, por sua vez, referem-se a subdivisões pautadas nas observações *in loco*, somadas às interlocuções e visitas ao ambiente no decorrer desta pesquisa. Nesse procedimento, temos grupos por afinidade, por formato de jogo, por cronológica/temporal e, por último, por evento (oficial e/ou casual).

Alguns se baseiam nos laços de amizade, pois amigos os levaram até a loja e lá ao *Magic*, como foi o caso de Tiago Dutra (Figura 28). Outros relataram o caminho contrário, ou seja, foi o jogo (não necessariamente *Magic*) que os levou até a loja, e, frequentando-a,

¹⁰⁵ Não aventuramos a dizer “econômica”, pois fica evidente que se trata de um tipo de jogo para o qual é necessário certo poder aquisitivo a fim de jogar para além de uma simples diversão, pois, como evidenciamos no capítulo anterior, esse jogo preza pelo formato “competitivo”, o qual exige certo montante financeiro a ser despendido em cartas. Constatação atestada por “trovão Dutra” em um de nossos bate-papos, ocorrido no mês de outubro de 2021 (TCGCast #033 - Objetos de estudo à serviço do *Magic*). Disponível no canal *stream* e no *Youtube*: <https://www.youtube.com/watch?v=a4QYM1Ebyi4&t=11s>. Acesso em: 10 nov. 2021.

estabeleceram vínculos afetivos, criando amizades, como o caso de Júlio (Figura 29, diário de campo, outubro de 2021).

Há, ainda, uma terceira justificativa e/ou modo percebida no transcorrer do estudo, que é o *gathering* baseado no calendário da loja. De acordo com os jogadores e com as informações disponíveis no *website* da loja, há dias específicos no mês para cada tipo de jogo e evento, como vemos na imagem a seguir, anterior à pandemia.



FONTE: Imagem capturada da página de Facebook (2019)

O que há em comum entre todos esses subgrupos não é apenas jogar *Magic* e se encontrar com os amigos depois do trabalho, dos estudos... Há algo mais, ou seja, uma catarse, um ritual simbólico, uma transposição lúdica, já que estão interagindo e se manifestando com um instrumento regrado, em ambiente delimitado espacial e temporalmente (CAILLOIS, 2017; MAFFESOLI, 2004; TURNER, 2005).

Essa sacralização de um dos espaços (sala B) separa-o, antagonicamente, do outro ambiente, a sala A, que é um ambiente aberto, volúvel, rotativo, com alta circulação de pessoas desconhecidas com o objetivo de adentrar e verificar os produtos, adquiri-los e ir embora, sem motivação de diálogo, de aproximação, de estabelecimento de vínculos afetivos mediados por produtos, jogos etc. O outro é um ambiente privativo, restrito a um grupo coeso, assíduo e fixo, que em data e hora previamente agendadas se encontram.

Isto é, o ato de se reunir às terças-feiras para jogar o formato *Pauper* e *Commander* e, às quartas-feiras, o formato *Free*, *Modern* e *Legacy* ou, aos finais de semana (sábado livre e,

no domingo, eventos competitivos) — cada dia com seus hábitos culturais condicionados ao que o jogo em si determina e delimita —, sentando-se frente a frente munido de suas melhores cartas, parece-nos ser uma forma urbana de “ritualização simbólica”, que, como prefaciou DaMatta (2005, p. 26), é uma das questões atinentes à “vida ritual” dos Ndembus, mas que

[...] deveria ser vista como um mecanismo privilegiado de sublimação de valores negativos e/ou reprimidos que eles revelavam e traziam à tona por meio de gestos bizarros e objetos especiais – um conjunto de “símbolos” interligados, verdadeiros caminhos ou sendas [...].”

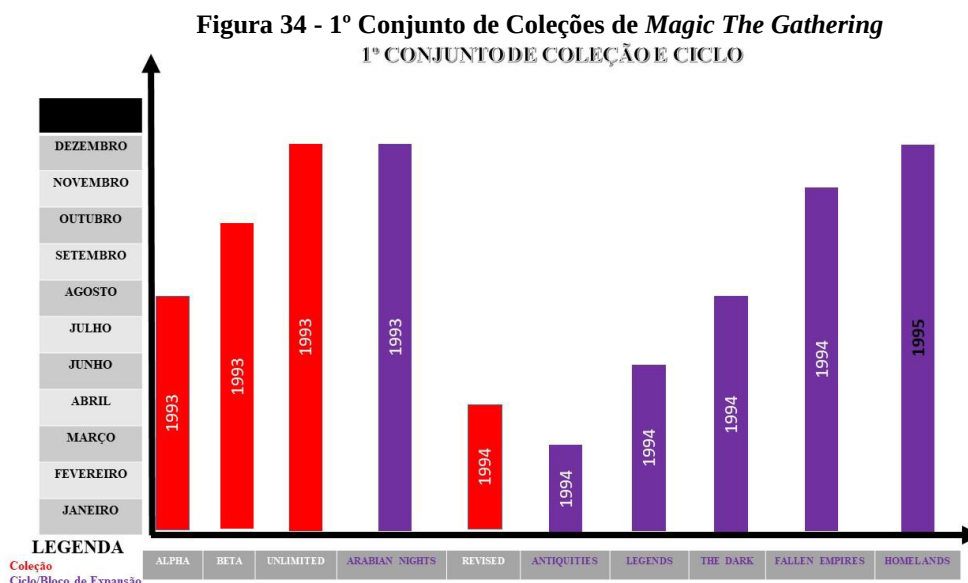
A contribuição do autor, nesse mesmo texto, não se restringe ao ritual, pois a questão do símbolo também é contributiva: “[...] símbolos como instigadores moleculares de ação mística e ritual, com suas evidentes frustrações, reparos e exegeses infinitas e legitimadoras [...]” (Idem, p. 26). O antropólogo simbolista tenta ser mais minucioso (e menos abrangente) que o antropólogo figurativo francês, porque, enquanto Gilbert Durand, por meio da Teoria Geral do Imaginário, dá-nos condições para compreender, do micro ao macro (e vice-versa), o amplo espectro de manifestações culturais (os símbolos, os regimes, os mitos, enfim, a manifestação) do *homo sapiens*, Victor Turner e DaMatta, por sua vez, contribuem com um espectro menos abrangente, o que não nos impediu de propor uma releitura de seus escritos sobre manifestação ritual (urbana), sem, com isso, tornar essa interpretação uma hermenêutica redutora (DURAND, 1964).

Nesse sentido, agregamos o fato de se tratar, no âmago desta manifestação cultural novo-hamburguense, da adequação de um fenômeno convergente para algo maior, que é a organização e a condição engendradas pela própria empresa, a qual se pauta em uma sazonalidade.

Desde sua origem, seja em set básico, seja de expansão, a *Wizards The Coast*, até o presente momento, contabiliza 20 sets básicos e 28 blocos de expansão (em torno de 80 pacotes). Nosso interesse aqui são os chamados blocos de expansão, que já atingiram um total de trinta desde o primeiro lançamento em dezembro de 1993. Cada um desses blocos é composto por um total entre 2 - 3 edições ao ano (calendário sazonal do Hemisfério Norte). Até o mês de maio de 2019, esses 28 blocos subdividem-se em um total de 80 edições, e cada *set* lança em média 240 cartas (60% cartas inéditas e 40% reedições de cartas lançadas em edições anteriores, em média). Matematicamente, até agora (2021), há uma estimativa de que já se tenham produzidas em torno de 24 mil cartas, das quais em torno de 17 mil são inéditas.

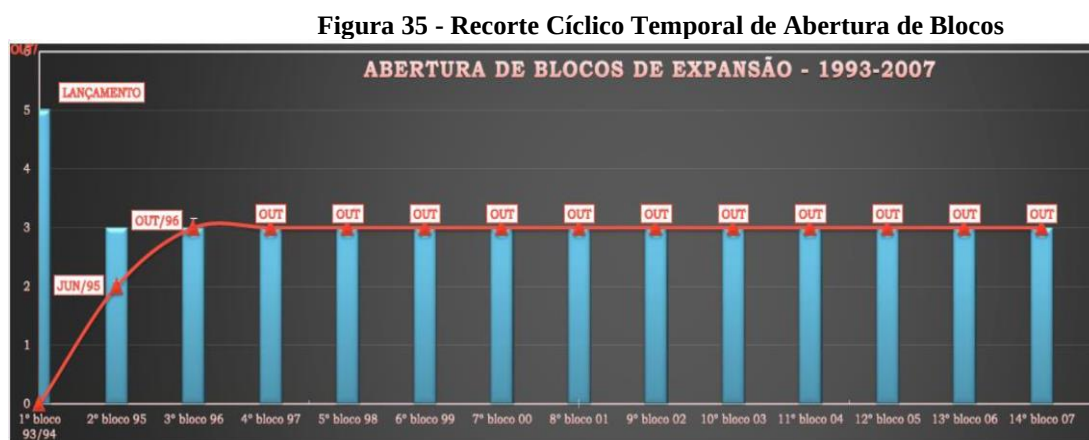
Tais informações nos permitiram produzir gráficos (cronológico/temporal) em duas dimensões, a saber: 1) lançamento de abertura de bloco e 2) lançamento de fechamento de

bloco. O primeiro é caracterizado por um trajeto cronológico de lançamento sazonal (de produtos)¹⁰⁶.



FONTE: gráfico elaborado pelo pesquisador (2021)

Ou, ainda, nesta outra forma de organização imagética, como modo de ilustrar a organização.



FONTE: gráfico elaborado pelo pesquisador (2021)

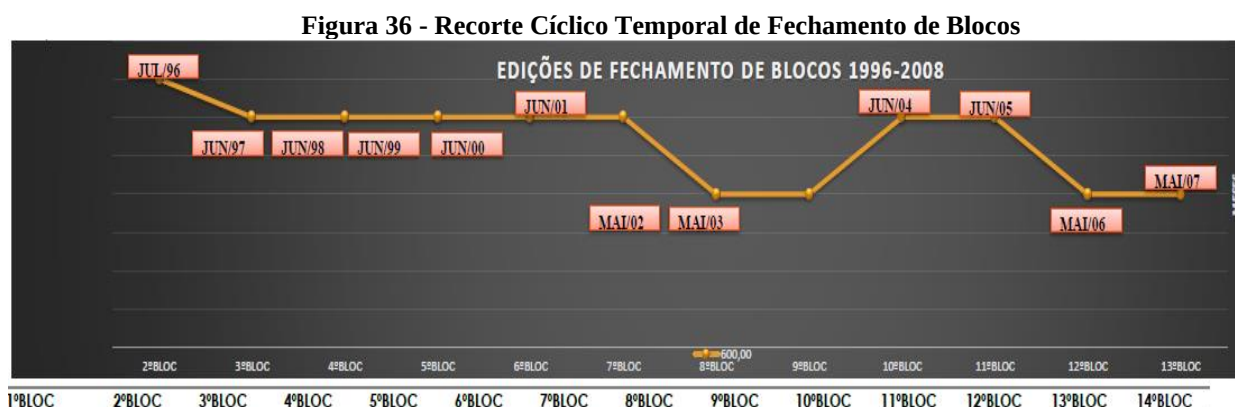
A partir desses gráficos, é possível constatar que há um **ritmo cíclico** quanto às “épocas” de lançamento e fechamento dos blocos e edições. Ainda que esses dados configurem um

¹⁰⁶ Além disso, explica-se que edição é o conjunto de cartas lançadas a cada 4 meses, que recebe nome específico e segue uma narrativa específica, que pode ou não ser continuação e/ou retomada de outras narrativas fantásticas pretéritas no universo do jogo. Por expansão, referimo-nos ao conjunto de duas ou três edições que marcam o fim de uma metanarrativa. Assim, toda expansão, que inicia com uma nova aventura fantástica, é sempre lançada no meio do ano (verão no Hemisfério Norte), seguida de uma edição complemento próxima ao fim do ano e que é fechada com uma terceira edição, lançada sempre no ano posterior. Salientamos que, na parte III deste estudo, retomamos a discussão sobre as cinco primeiras edições de *Magic*, que, metaforicamente, acabam por fundar e alicerçar o “pentateuco” do jogo.

sistema cronológico linear, percebemos que há “retomadas, repetições” temporais/cronológicas. Fica evidenciado, na Figura 34, que, à exceção das duas primeiras edições, houve uma “linearidade-cíclica” (da 3ª abertura ao 14º bloco), pois treze desses lançamentos ocorreram no mês de outubro. Portanto, sintético, enquanto resultante de uma antítese polêmica, mas especialmente em sua lógica explicativa diacrônica ligando essas contradições pelo fator tempo (DURAND, 2002).

Assim, *Magic* se configura em torno de um “templo cíclico” — Regime Noturno Sintético — (DURAND, 2002), simbolicamente remetendo seu público à vivência onírica e real de um manancial cultural mais arcaico do *sapiens*, que é sentir o tempo das estações, do plantio e da colheita, da vida, da relação homem-natureza... A isso soma-se o fato de ser uma empresa com ambições lucrativas, com uma organização industrial capitalista que visa ao lucro, tanto quanto qualquer outro produto destinado ao consumo (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006), mas que se organiza na rítmica de um “tempo” marcadamente, “mitológico”, pois em outubro, no Hemisfério Norte, ocorre o “equinócio”, é outono, é véspera de *halloween*, de “doces ou travessuras”, ou seja, de vender, trocar e/ou comprar cartas de *Magic*.

Mais ainda, como consta na primeira tabela, se há um **período de abertura**, há também um **período de fechamento**. Este é identificável a partir dos dados encontrados no próprio *website* da empresa. Com isso, buscamos sistematizar dados gráficos acerca das datas em que foi lançada a 3ª expansão de cada bloco, a qual tem sempre como finalidade “fechar o bloco” (desde o início, esses blocos foram sendo fomentados por *lores*¹⁰⁷).



FONTE: gráfico elaborado pelo pesquisador (2021)

As edições de **fechamento de blocos** distinguem-se das edições de abertura (e manutenção/bloco intermediário, ainda não elaborado) por sua finalidade e, mais precisamente,

¹⁰⁷ Uma definição clássica, no mundo do RPG (*role play game*), é a de que são histórias fictícias produzidas com a finalidade embasar e dar mais vida ao universo correspondente.

por não apresentar um ritmo sazonal padronizado. Também é possível constatar uma oscilação, ou falta de linearidade em sua progressão, pois desde a 1ª edição de fechamento de bloco (1996) até a 14ª edição, constatamos que nove edições fecharam blocos no mês de maio. Interpretando esses dados, com o mesmo critério utilizado anteriormente (tempos mitológicos, pois são cíclicos), constatamos que, no Hemisfério Norte, está findando a primavera e iniciando o verão (DURAND, 2002; ELIADE, 1992).

Nesse sentido, cabe destacar que o primeiro equinócio do ano ocorre em março, e o primeiro solstício, no mês de junho (Hemisfério Norte). Tal marco cronológico pode ser atribuído às intenções lucrativas da empresa, uma vez que se trata do período de férias norte-americano, pois é verão. Logo, é quando, supostamente, há mais tempo de ócio criativo, lazer, enfim, tempo para que seus consumidores não apenas comprem, mas, principalmente, usufruam desse artefato cultural, pois, conforme os preceitos teóricos da Economia, para consumir, é necessária uma “periodicidade”, uma vez que, no universo do consumo e mundo dos bens, só se consegue “controlar os valores” desses últimos, ditando períodos¹⁰⁸ (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Entretanto, essa justificativa nos parece pueril e simplória, apesar factual, dado o alcance mundial do jogo. Desse modo, analisando e refletindo sobre esses dados, vemos um nicho cultural de consumo que se renova na mesma equivalência com que condiciona seus consumidores a vivenciar, experienciar e aguardar esses “tempos cíclicos”, materializados em cartas e que nada mais são do que estruturas mitológicas fundacionais dirigindo o corpo, a imaginação, o afeto, enfim, constituem um exemplo específico de “negociações entre as pulsões e as coerções” no mundo humano (BARROS, 2019b, p. 2). A própria dinâmica de vida do jogo e da empresa, isto é, miticamente falando, toda a sua “cosmogonia e cosmologia” são regidas por uma cronologia mitológica, por um “tempo mitológico, sagrado” (ELIADE, 1992b; 1992b), diluído no vertiginoso mundo da metrópole consumista e produtivista ocidental contemporânea.

Assim, tal qual todas as culturas europeias fundacionais de nossa civilização que marcam ainda nossas manifestações culturais contemporâneas¹⁰⁹, *Magic The Gathering* sempre

¹⁰⁸ Nesse sentido, valemo-nos das contribuições antropológicas seminais de Mary Douglas e Baron Isherwood (2006), para quem “tecnologia de consumo” (como é o caso de *Magic*) é o que permite existir uma escala de consumo, ampliando a comunicação em diferentes nichos mercadológicos e, ainda assim, se mantendo no centro da transmissão. Ademais, quanto à periodicidade do consumo, é um impositivo necessário, no mundo do consumo e dos bens, pois instaura uma hierarquização de eventos de consumo (como podemos perceber no calendário da loja, onde há eventos Oficiais da WotC e os locais, aqueles no topo da hierarquia, estes, embaixo). Essa estratégia, segundo os autores, permite a materialização de “rituais de reciprocidade” entre os indivíduos em um dado grupo de consumo comum, como o que ocorre na loja Pharaoh’s.

¹⁰⁹ Em um aspecto funcional, pode-se confirmar com a trilogia “Mito y Epopeya” de G. Dumézil (1971; 1977; 1996; 1999). Durandianamente, conferir suas críticas e esclarecimentos quanto à herança cultural na qual está assentada nossa cultura.

inicia um bloco no período do primeiro equinócio anual e fecha-o no primeiro solstício do ano seguinte. Tais indícios nos impelem a aproximar esse fenômeno cultural urbano de consumo lúdico como produto de um trajeto antropológico mais alargado e profundo, pautado nas “grandes imagens” e nos “meios cósmicos”, conforme afirmou Gilbert Durand (1996a, p. 144; 1996b, p. 144; 2003, p. 125).

Manifestação cultural das mais antigas e arcaicas e que, como estamos descortinando, movem, alimentam e alicerçam um tipo específico de artefato cultural, que, por sua vez, dadas a sua natureza e suas características de sociabilidade, rege e condiciona toda uma parcela de sujeitos culturais considerados (e autoidentificados) reprodutores e produtores da vida tecnológica, do avanço técnico-científico, da vida virtual e consumista. Apresenta-se e resulta em uma manifestação cultural com processos de “caráter dilemático”, com profundidade mítica (DURAND, 1996b, p. 125-127).

Enfim, é possível ter uma ideia da loja e de seus ambientes. Uma entrada (sala A) constituída de produtos da “cultura *pop*” com foco em produtos *nerd/geek* de *videogames* e de cartas colecionáveis. Outro espaço mais reservado, destinado ao público consumidor fixo desses produtos e dessa cultura. Se, por um lado, buscamos trazer os primeiros relatos e as matrizes interpretativas desse oceano fantástico no qual o imaginário, diluído, se materializa, resta-nos, agora, apresentar alguns desdobramentos do que foi exposto até agora.

6. UMA MÍSTICA (NOTURNA) EM *MAGIC THE GATHERING*

*Para unir-se a nós, é necessário ser puro.
Para ser puro, é necessário ser
abençoado com o Etherium. Para ser
abençoado, é necessário esquecer-se de si
mesmo. Prece do etherólatra*¹¹⁰

6.1 O MUNDO DOS BENS EM *MAGIC THE GATHERING*

*“De um mar de infinitas possibilidades,
nossas escolhas criam o futuro.” - Mu
Yuanling*¹¹¹

Antes, mencionamos a sazonalidade imposta pela empresa na forma de periodicidade de consumo (lançamentos e fechamentos de blocos, edições...). No interior desse processo, há uma classificação de eventos específica e bem definida com “eventos oficiais” e “eventos

¹¹⁰ Flavor Text da carta Crise de Identidade. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=196613>.

¹¹¹ Flavor Text da carta “Extraído dos sonhos”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=468770>.

locais”. Os primeiros são eventos patrocinados, sugeridos, organizados e realizados pela empresa, sob uma outra subdivisão: casual (*Friday Night Magic, prerealise...*) e competitivos (*Grand Prix, World Championship, Pró-Tour...*)¹¹². Os últimos tratam-se de eventos promovidos pelas centenas de lojas filiadas à WotC que, conforme seu contexto e engajamento de público, acabam por instaurar e estabelecer uma periodicidade de eventos locais próprios e que, não necessariamente, precisam ter ou haver aval da empresa matriz dos produtos.

Assim sendo, nesse subcapítulo, nos deteremos nas práticas etnográficas realizadas na loja *Pharaoh's Shop*, especialmente, em dois momentos vivenciados, a saber: um evento oficial casual, o chamado *prerealise*, e um evento casual local, a noite da pizza & pauper. Dois eventos, no mesmo local, com ambiências e públicos distintos.

Desse modo, partimos da explicação basilar sobre o que é um *prerealise* (pré-lançamento, em português)?

Um Pré-lançamento de *Magic* é a primeira oportunidade dos jogadores porem as mãos em uma nova coleção de *Magic*. Uma semana antes do lançamento, locais da WPN participantes sediam eventos de Deck Selado com uma atmosfera relaxada e de celebração.

Depois de se inscreverem no Pré-lançamento, lojas de nível Core e superior recebem uma certa quantidade de Pacotes de Pré-lançamento, que são usados no Pré-lançamento, no fim de semana anterior ao lançamento.

As lojas participantes pedem seus produtos de Pré-lançamento no distribuidor de sua escolha — incluindo boosters para premiação fornecidos pela *Wizards of the Coast*. A *Wizards* fornecerá em seu Kit de Pré-lançamento material de apoio para seu evento, entregue cerca de uma semana antes do evento¹¹³.

Como percebemos, é um evento que tem uma natureza de caráter mais “promocional” do que de “competição”, que ocorre somente em lojas WPN, que são, em termos práticos, as “lojas filiadas” à *Wizards of the Coast*, como é o caso do *Pharaoh's Shop*.

¹¹² Conferir alguns em: <https://magic.wizards.com/pt-br/events/casual>. E <https://magic.gg/events>. Acesso em: 24 ago. 2020.

¹¹³ Disponível em: <https://magic.wizards.com/pt-br/event-types/prerelease>. Acesso em: 29 abr. 2019.

Figura 37 - Pacote de produtos recebidos na loja para o evento Prerealise



FONTE: Arquivo pessoal do pesquisador (2019).

Os *kits* são enviados via correio, dos Estados Unidos da América para o endereço da loja, e os produtos, em sua maioria *box* (caixas), que têm *boosters* (pacotes com 15 cartas aleatórias dentro), são todos produtos selados (inviolados).

Como se participa desse evento? Cada pessoa deve desembolsar o valor de R\$120,00 reais¹¹⁴. Ao pagar, cada jogador tem direito a um (1) *box* (caixa), como mostra a imagem anterior. Com essa caixa, o jogador irá “construir seu deck (baralho)” e, assim, participar do evento. Por meio dessa dinâmica tivemos acesso aos informantes. Para isso, cabe responder a uma primeira pergunta: como se dá a dinâmica de pré-lançamento?

O *prerealise* tem início em data previamente agendada em um calendário anual divulgado no *website* da empresa *WocT*. É dividido em 4 turnos de 40-50min cada. A premiação, diferentemente do que imaginava, é recebida no fim de cada turno. O prêmio é (um) 1 *booster* por vitória (sendo que no total se consegue até 4 vitórias, logo, 4 *boosters*).

Consideramos importante discorrer sobre esse tipo de evento específico, uma vez que ele é constituído de uma proposta totalmente distinta do que analisamos na primeira parte deste estudo. É interessante destacar que, como informado por um dos colaboradores na etnografia realizada, “em *prerealise*, não há campeão” e, por conseguinte, não há premiação, já que não há competição. Vemos aí um jogo destituído de seu caráter agonístico, passando a encarnar apenas uma espécie de aura festiva e comemorativa que ocorre três vezes ao ano (calendário Hemisfério Norte). Em suma, como Jefferson afirmara na ocasião, “hoje nesse evento todos são

¹¹⁴ Valores referentes à época pré-pandemia COVID-19, em 2019. Vale ressaltar que o valor flutua de acordo com o mercado financeiro global, relação de conversão entre a moeda norte-americana e a moeda brasileira.

vencedores”. Para a maioria dos entrevistados, esse momento de pré-lançamento de edição é o “exemplo mais democrático em *Magic*”.

Exemplificando, relatamos o *prerelease* do set bloco Guerra da Centelha¹¹⁵ ocorrido em abril/maio de 2019. A seguir, temos um dos mais colaborativos participantes desta pesquisa, Jéferson Rossetti, responsável por organizar e conduzir o evento. Após todos os participantes se inscreverem no evento, previamente ou momentos antes do início, todos os participantes são encaminhados ao mezanino (sala B). Lá, todos se organizam e se distribuem nas mesas por afinidade e/ou comodidade, como o condutor do evento relatou. Após todos estarem acomodados, frente a frente, Jéferson distribui, a cada um, um *kit* (caixa), para que possam, então, abri-lo e separar as cartas por características e/ou critérios pessoais, embora, na maioria, sigam a tipologia geral e oficial (por raridade e/ou cor).

Figura 38 - Organizador distribuindo o material



FONTE: Imagem digitalizada. Foto de arquivo pessoal do pesquisador (2019)

Após cada participante receber sua caixa, inicia-se o processo tão aguardado, que ocorre três (3) vezes ao ano, em datas pré-definidas pela empresa e de acordo com o calendário do Hemisfério Norte. Segundo Jéferson Rossetti e Aurélio Müller, na *Pharaoh's Shop*, o evento ocorre, geralmente, em três horários distintos, não sendo regra geral tal organização, valendo o contexto do local e sua relação com seu público. Segundo os participantes, geralmente, envolve os três turnos socialmente estabelecidos pela vida urbana (manhã, início da tarde e fim de tarde, às 11h, às 14h e às 17h, respectivamente).

¹¹⁵ Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-br/products/warofthespark>. Acesso em: 28 out. 2021. Escolhemos tomar como objeto de análise esse bloco em função da pandemia, uma vez que nossas práticas etnográficas *in loco* foram encerradas durante 2020/2021. Além disso, sendo a 81ª set lançado pela empresa, embora não seja objetivo deste subcapítulo, consideramos essa coleção central na construção de nossa argumentação à luz da Teoria Geral do Imaginário.

Figura 39 - Jogadores/participantes do Prerealise



FONTE: Imagem digitalizada. Foto de arquivo pessoal do pesquisador (2019)

Nesse processo, conforme vão construindo seus deck's, iniciam suas partidas de duelo festivo. Vemos, assim, uma miríade de formas de auto-organização do material, cada qual com critérios próprios e objetivos específicos para estar ali, naquele ambiente e momento. Em dia de pré-lançamento, há conversa alta, burburinhos... Na maioria sentados, alguns jogando, outros se alimentando (especialmente, os que participam no horário das 11h), outros, ainda, negociando as cartas adquiridas.

Figura 40 - foto do mezanino onde ficam as mesas, subindo a escada.



FONTE: imagens captadas com máquina fotográfica pelo pesquisador (2019)

Nessa aura afetual na qual ressoam risadas, gritos etc., em um primeiro momento, parecem ser conversas de tom aleatório. De fato, há um tema em comum que atravessa todas as mesas e interações perceptíveis nas imagens: o *Magic*.

Traduzindo essas imagens em dados etnográficos, temos nesse evento de pré-lançamento, iniciado às 11h da manhã, com a participação de trinta (30) inscritos, todos homens. A sala estava organizada com quinze (15) mesas, para dois jogadores em cada. Havia algumas livres para os acompanhantes.

Jeferson Rosseti, sobre o funcionamento de um pré-lançamento, afirma:

É dividido em 4 turnos de 40-50min cada. A premiação é recebida no fim de cada turno. O prêmio é 1 booster por vitória (sendo que no total se consegue até 4 vitórias, logo, 4 boosters). Então, *não há campeão*, pois não há um vencedor e nem mesmo uma premiação especial para quem mais vencer. Em suma, posso dizer que *todos são vencedores* e deve ser mesmo esse o objetivo da empresa *Wizards* ao promover um evento de pré-lançamento de seus produtos. (DIÁRIO DE CAMPO, abril, 2019, grifos nossos)

Quanto a esse relato, que explica a dinâmica reguladora desse acontecimento oficial, é válido ressaltar os elementos destacados, uma vez que um jogo agonístico (diurno) que exige um reunir-se (místico) promove um fenômeno que denominaremos competição não-competitiva, pautada na festividade e na celebração, sob o *slogan* discursivo “jogo amistoso e democrático”, como complementou Jefferson Rosseti (Idem).

Talvez seja, no contexto urbano atual, a estratégia de *marketing* mais avassaladora unir lazer, consumo e competição sob a égide de um suposto estado de democracia relacional. Reflexão exemplificada pelo sorriso e pela aura afetiva de camaradagem percebida na imagem a seguir.

Figura 41 - jogadores na primeira rodada do pré-lançamento A Guerra da Centelha



FONTE: arquivo pessoal do pesquisador (2019)

Na imagem, temos à direita Jonathan, que joga há mais de quatro anos, é morador de Novo Hamburgo e frequenta a loja só quando tem eventos de *prerealise*. Em outro momento, ao indagá-lo sobre sua frequência e participação na loja, asseverou que “joga em um grupo mais fechado de amigos em casa mesmo” (DIÁRIO DE CAMPO, abril, 2019, entrevista com

Jonathan). Avançando em sua justificativa, afirma: “Não costumo participar dos demais eventos por opção e gosto. Tenho mais perfil de colecionador, não gosto de trocar cartas” (risos).

Conforme indagações, previamente previstas em nosso roteiro de entrevista, indagamos também sobre os níveis de parentesco que o jogo pode suscitar, ou seja, buscamos saber se “mais algum familiar era prestigiador de *Magic*”. No caso de Jonathan, “apenas ele joga”. Ora, se apenas ele de seu núcleo familiar conhece e consome *Magic*, a pergunta subsequente foi peremptória (e que, etnograficamente, é basilar).

Se nenhum familiar joga, “quem levou a quem”? Foi o *Magic* que o levou à amizade ou foi a amizade que o levou ao *Magic*? Ele respondeu que foi o *Magic* que, pela interação, possibilitou criar amizades no grupo, o que faz com que os amigos hoje se reúnam frequentemente para jogar e interagir.

A resposta de Jonathan vem a somar às inúmeras outras incursões e diálogos realizados com outros jogadores e frequentadores da loja. A exemplo dele, Júlio, Tiago e Aurélio, dois anos depois, definiram também que “essa é a magia do *gathering* [...] faz amigos jogarem *Magic* e o *Magic* nos dá sempre novos amigos, parceiros [...] (DIÁRIO DE CAMPO, setembro, 2021).

Assim, o diálogo com os diferentes colaboradores, em diferentes espaços e temporalidades, permitiu-nos constatar que *Magic* atravessa as duas dimensões de sociabilidade em contexto urbano, ou seja, há um *Magic* da rua, no espaço público (embora em ambiente privativo), e outro da casa, no espaço privado (mas que, pela amizade e pela convivência, se torna público a todos os afetivamente envolvidos). Tal fato nos leva a uma subcamada desse universo, que parece, no plano superficial, destinar-se a ocorrer só na relação social impressa pela empresa, sob o formato de jogo casual e jogo competitivo.

Paralelamente, outro aspecto substancial, constatado na ambiência da loja e evidenciado nas duas imagens anteriores, é o clima descontraído e de extravagantes risadas/gargalhadas. Tal evidência remeteu-nos à Radcliffe-Brown (2013) e às “relações de brincadeiras”, que ele constatou a partir das etnografias realizadas na África.

Remetemo-nos a seu postulado, pois seus apontamentos parecem ser corroborados com os momentos captados em nossa pesquisa. Para esse antropólogo inglês, brincadeiras são “relações sociais típicas vulgares”, ou seja, são momentos de interação que, sutilmente, são constituídas também por uma combinação de “cordialidade e antagonismo”. Nessa equação, há uma hostilidade e uma verdadeira cordialidade (RADCLIFFE-BROWN, 2013).

Aliado a essa evidência, instaura-se, por outro lado, um “desrespeito consentido”, identificado nas piadinhas, nos apelidos e nas jocosidades verbalizadas entre os jogadores via

apelidos. Nesse sentido, Aurélio afirmou, em outro momento, que a maioria dos apelidos que “a galera da *Pharaoh's*” tem são de sua autoria, sendo alguns sérios, outros jocosos.

Durante um turno inteiro de um sábado, presenciamos a oscilação de momentos de algazarra, gargalhadas, jocosidades, no intervalo entre as rodadas de jogo, além de momentos de quietude, compenetração. Tanto no início, no decorrer como no fim de cada rodada de cada turma, em horários distintos, presenciamos, em um evento oficial de *Magic*, os dois tipos de relações de brincadeiras sugeridas por Radcliffe-Brown (2013), a saber: relação simétrica, a qual consiste em cada um dos jogadores duelistas ou expectadores fazerem mutuamente “troças, gracejos”; e a relação assimétrica, na qual o jogador A faz chacota do jogador B, e este aceita ou não fazer o mesmo com A (RADCLIFFE-BROWN, 2013).

Nesse sentido, as imagens são eloquentes, pois um jogo agonístico que sazonalmente promove uma competição não-competitiva gera tipos de contatos e relações contextuais e sociais que definimos como um verdadeiro processo, em escala local, do que Radcliffe-Brown (2013) chamou de “conjunção e disjunção social¹¹⁶”. Em todo caso, vemos aqui uma manifestação social que implica afeto e/ou afastamento entre os pares (Idem).

Desse modo, percebemos que esses “tipos de relações de brincadeiras” acabam sendo produto e produtor: de um lado, a formação de alianças, as quais resultam em grupos que constituem o que chamam de “galera da *Pharaoh's*”; por outro, trata-se de uma “coassociação”, em que diferentes grupos separados socialmente unem-se momentaneamente em torno desse jogo, gerando ambiência onírica, de lazer, de desfrute psicoafetivo, como extensamente argumentado aqui.

A seguir, apresentamos um conjunto de imagens que exemplificam o exposto.

¹¹⁶ Em seu argumento, há conjunção social quando se evitam as disputas, algo que poderia gerar desequilíbrio, afastamento e ruptura nas relações entre os pares envolvidos. Mas, por outro lado, há também a possibilidade de ser gerada uma disjunção social, definida como divergência de interesses (ganhar uma partida com uma postura excessivamente competitiva quando se espera “um jogo amistoso”, combinar de antemão quem fica com que tipo de cartas ao abrirem um pacote selado, tirar uma carta rara de alto valor nos kits e ficar para si, quando deveria realizar as passagens de produtos – retomaremos essa espécie de *kula*, adiante). Quanto a essa última situação, o autor ainda assevera ser possível captar uma espécie de “antagonismo brincalhão”, no qual o desrespeito mútuo é de grande liberdade (RADCLIFFE-BROWN, 2013). Em nosso estudo, constatamos ene situações testificantes, tanto no evento oficial, nos dias de jogos casuais como em ambientes privados (casa de algum jogador, como relataram). De todo modo, percebemos que sempre há um “mais brincalhão e passado do que os outros”, o que pode unir mais o grupo, como, também, afastar componentes do grupo.

Figura 42 - Grupo de jogadores em uma rodada de Pré-Lançamento



FONTE: acervo pessoal do pesquisador (2019)

Figura 43 – Momento de intervalo entre as rodadas do Pré-Lançamento



FONTE: acervo pessoal do pesquisador (2019)

Figura 44 - Jogador de azul analisando as cartas para trocas do rapaz à esquerda



FONTE: arquivo pessoal do pesquisador (2019)

As imagens são elucidativas também quanto a outro nível e outro aspecto de relações socioculturais de nosso tempo, o qual não desconsideramos neste estudo dos processos e das manifestações culturais, que emerge em dado grupo de pessoas em torno de um jogo de cartas colecionáveis, em um estabelecimento comercial destinado ao público e à cultura *nerd/geek*. Referimo-nos ao fato de nos ser apresentado um “jogo estático”, de corpos parados, sedentários, que, ao passo que exige grande atividade intelectual e bagagem cultural interpretativa, descarnada do restante do seu conglomerado orgânico que o constitui, isto é, seu corpo.

Tal evidência e consequente reflexão levaram-nos ao antropólogo francês David Le Breton (2011, p. 9), responsável por seminais estudos sobre a cultura humana e sua relação com o corpo, o qual afirma:

Nossas concepções atuais do corpo estão ligadas ao avanço do individualismo enquanto estrutura social, à emergência de um pensamento racional positivo e laico sobre a natureza, ao recuo progressivo das tradições populares locais, e ligadas ainda à história da medicina, que encarna em nossas sociedades um saber [...].

O autor é contundente e assertivo, uma vez que as ciências relacionadas ao orgânico humano, nas últimas décadas, avançaram e se aprofundaram vertiginosamente desde o advento dos estudos sobre o genoma humano. Os estudos referentes ao cérebro (psiquiatria, psicologia, neurociência, antropologias relacionadas ao mesmo objeto...) e ao corpo são a insígnia material do postulado ocidental que ostenta e se assenta numa cosmovisão, entendimento e glorificação do indivíduo em si, em detrimento do Outro, do social. Seguindo na contramão do que nosso estudo aponta com Durand, Turner, Dumézil, Douglas e, em especial, Maffesoli, ou seja, se a ciência tenta determinar o triunfo do individualismo, via enaltecimento do corpo individual, *Magic The Gathering* se apresenta como um objeto catalisador de um movimento contrário a esses postulados vigentes, pois o estar-juntos, a ambiência afetiva e o convívio entre pares é o que motiva, prolifera e se cristaliza em dadas camadas urbanas.

Não há dúvidas de que, *Magic* apresenta características que sugerem pistas/evidências do que postulam os estudos antropológicos sobre o corpo, uma vez que é evidente que

O dualismo contemporâneo opõe o homem ao seu corpo. As aventuras modernas do homem e de seu duplo fizeram do corpo uma espécie de *alter ego*. Lugar privilegiado do bem-estar (a forma), o bem-parecer (as formas, *body building*, cosméticos, dietéticas etc.), pela paixão do esforço (maratona, *jogging*, *windesurfe*) ou pelo risco (escalada, “a aventura” etc.) (LE BRETON, 2011, p. 10)

Entretanto, não podemos nos restringir às categorias elencadas pelo autor. Nesse sentido, nosso estudo se torna colaborativo e enriquecedor ao que postula Le Breton (2011, p. 11), pois não se pensa em corpos sarados, situações de exposição de riscos a integridade corporal e nem em um bem-parecer. A única preocupação, se há, é de homens adultos buscando

um momento dionisíaco no mundo (apolíneo) prometeico, em que se encontram marcados, hermeticamente, por uma série de objetos que ditam ritos de consumo, de competição, de socialidade, em que seus corpos não passam de meros condutores entre o mundo caótico dos afazeres e o mundo ordenado do desfrute socioafetivo entre camaradas.

Evidentemente, como o autor assevera, e as imagens acima também convidam a pensar sobre a “[...] preocupação moderna com o corpo, no seio da nossa ‘humanidade sentada’, é um indutor incansável de imaginário e de práticas [...] (LE BRETON, 2011, p. 10-11), e *Magic* parece convergir e contribuir para isso, também, em seu *modus operandi* e em suas múltiplas faces/camadas.

Percebemos, assim, duas heranças socioculturais distintas convergindo. A primeira, impregnada e instituída pela empresa e que, portanto, materializa o que no ocidente há tempos se instaurou, ou seja, a separação do homem do cosmos e, atualmente, a separação de seu cérebro, sua cognição e sua mente de seu próprio corpo, compreendendo apenas a atividade intelectual como força motriz do indivíduo. A segunda, traço genuíno de outrora, quando a socialidade era praticada, tradicional e ritualmente, de modo uno, holístico, comunal, o que, segundo Maffesoli (1987; 2004), reacendeu-se nas sociedades urbanas ocidentais nas últimas décadas. Durand (2003; 2004a), contudo, sentencia que isso se inicia um pouco antes, já com os movimentos *New Age*.

E, da síntese dessa tensão, temos jogadores corporalmente próximos uns dos outros, mas mutilados de si mesmo mentalmente, resultado do tipo cultural e mental de sociedade urbana em que estamos inseridos. Em contrapartida, essa síntese apresenta uma verdadeira tentativa de relação simbiótica, de eterna busca comunal, integrativa e unificadora, nos planos afetivos desse grupo, que, parece-nos, sintomatizar o que os antropólogos e sociólogos há algum tempo problematizam.

Para Le Breton (2011, p. 31), “Nas sociedades tradicionais, de composição holista, comunitária, nas quais o indivíduo é indiscernível, o corpo não é o objeto de uma cisão, e o homem está misturado ao cosmos, à natureza, à comunidade” (LE BRETON, 2011, p. 31). Ou seja,

Nas sociedades de tipo comunitário, em que o sentido da existência do homem marca uma submissão fiel ao grupo, ao cosmo e à natureza, o corpo não existe como elemento de individuação, uma vez que o próprio indivíduo não se distingue do grupo, sendo, no máximo, uma singularidade na harmonia diferencial do grupo. (LE BRETON, 2011, p. 33).

Percebemos, assim, que mesmo os estudos antropológicos que não tratam exclusiva e especificamente do imaginário acabam por ser conduzidos para ele, uma vez que, como outrora

asseverou o antropólogo francês do imaginário, é por meio do corpo que o *homo sapiens* materializou suas angústias existenciais em narrativas, imagens, mitos, lendas... (DURAND, 2002). Consequentemente, produziu grandes pensadores que clamaram por um novo espírito antropológico, ou seja, um novo espírito e um retorno ao velho homem unificado consigo e com o cosmos de onde é proveniente (DURAND, 2008).

Assim, se, na perspectiva adotada (Teoria Geral do Imaginário), temos uma incansável tentativa de retornar a uma tradição na qual ciência, homem e cosmos são inseparáveis, ainda que em um mundo estilhaçado, vislumbramos essa mesma proposta em campos de estudo correlatos e que, devido ao objeto e fenômeno aqui pesquisado, permitem-nos aproximar dialógica e reflexivamente interpretações como as de Le Breton (2011, p. 37) acerca do que se vive hoje:

[...] nas sociedades de tipo individualista, o corpo funciona como interruptor da energia social; nas sociedades tradicionais ele é, ao contrário, a conexão da energia comunitária. Pelo seu corpo, o ser humano está em comunicação com os diferentes campos simbólicos que dão sentido à existência coletiva.

Em suma, *Magic*, por um lado, contribui para que o indivíduo se individualize por meio de sua dinâmica regrada enquanto jogo agonístico. Por outro, impele, por meio do conteúdo impresso em suas cartas e a necessidade da presentificação de corpos frente a frente, a essa tradição do estar junto em comunidade.

Torna-se, também, elucidativo o entendimento de Simmel (1983) acerca da vida mental na metrópole, haja vista que, com esse autor, descortina-se o véu da cotidianidade urbana, pois a solidão, o isolamento, a individualidade, a atitude *blasé*, a antipatia, a indiferença, a sugestibilidade indiscriminada, os aspectos quantitativos da vida são transformados em traços qualitativos de caráter... (SIMMEL, 1983a). Enfim, uma miríade de efeitos frutos de uma causa socioeconômica e sociotecnológica das forças sociais que pressionam o indivíduo e a pessoa, para lembrar de Marcel Mauss (2002). Nessa dialética em que o sujeito sai reduzido, unilateralmente e individualmente (SIMMEL, 1983), é testemunha a fala de dois de nossos colaboradores. Aurélio, em uma das entrevistas concedidas em canal *stream*, afirma:

Jogar *Magic* é algo que tu foge dos problemas lá fora. Não sei nas outras lojas, mas aqui a galera quando entra na nossa rede, de estar junto, “quando o cara passa da zoeira, pelo teste, passa a fazer parte do grupo. O cara vê o quanto é melhor ter um grupo, de socializar. Trocar ideias. [...] Às vezes, a participação da comunidade (grupo de jogadores), quando ela não é tóxica, ela é fundamental para manter (saúde mental). Ainda mais a comunidade de *Magic*, ou de *cardgame*, que é uma comunidade underground. [cita exemplos na loja] [...] Não tem como dizer uma palavra diferente: “the gathering”. *Magic*, acima do jogo, é o pessoal reunido, é a comunidade. [...]” (AURÉLIO, 2021, outubro, diário de campo).

Complementando essa fala, Tiago Dutra afirma: “[...] pra mim, é a comunidade. Como o Aurélio disse, é o que mantém. É o que vai manter. Enquanto houver comunidade, vai haver jogo [*Magic*]” (TIAGO, 2021, outubro, diário de campo). Nesse sentido, é interessante observar a imagem a seguir.

Figura 45 - TCG Cast BR Pharaohs Shop



FONTE: acervo pessoal do pesquisador (2021)

Ora, ao percorrer todo o trajeto esboçado e acompanhando toda a rítmica realizada pelo conjunto de jogadores e frequentadores da loja Pharaoh's Shop, o que se apresenta é justamente um reencanto pelo mundo como forma de tensionar, dialeticamente, essas forças e pressões sociais da vida metropolitana, é o que perpassa atômicamente a fala de nossos colaboradores. Uma vez que, diga-se, tratam-se de discursos motivados por uma força interior que objetiva resistir a essa estrutura urbana movida pelo exagero do produzir-consumir, de uma cosmovisão e doutrina de apelo ao individualismo concorrente que, forçosamente, estimula e impele à cristalização subjetiva e comportamental das “atitudes metropolitanas” elencadas há muito por Georg Simmel (1983a; 1983b; 1987; 1998).

Enfim, no conjunto dos dados coletados durante dois anos de visitas à loja, constatamos que a motivação, o que levava, leva e continuará levando esses colaboradores/jogadores a se reunirem semanalmente em uma loja na cidade de Novo Hamburgo-RS, seja para encontros casuais ou para eventos oficiais, é a aura afetiva (MAFESSOLI, 1987), que possibilita a cristalização de uma verdadeira “*communitas*”, uma “anti-estrutura”, dentro da estrutura urbana contemporânea (TURNER, 1974; 2008). Manifestações materializadas por meio de corpos estáticos (LE BRETON, 2011), separados de si e do cosmos (DURAND, 2008), mas imbuídos de um sentimento de querer estar-juntos, em um espírito comunal, integrados e unos, fenômeno possível mediante o consumo e usufruto deste artefato cultural (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006), constituído de imagem e texto (WUNNENBURGER, 2007), os quais evocam a tradição mais arcaica produzida pela humanidade, a de natureza histórico-mítica, especificamente no ato de guerrear, no ato de duelar (DUMÉZIL, 1971), como certa herança elegante de demonstração

de virilidade dos duelos franceses dos séculos passados (CAMPIGNEULLES, 1835; CORBIN; COURTINE; VIGARELLO, 2013; DRÉVILLON, 2010; GUILLET, 2007). Mas que, acima e apesar de tudo, são subjugados pelas pulsões internas e externas da eterna relação homem-cosmos (DURAND, 2002).

6.2 MAGIC THE GATHERING COMO BENS DE CONSUMO

*Venho em busca de demônios e encontro
um plano cheio de anjos. Eu odeio
anjos!*¹¹⁷

Kula, potlatch ou prestações totais de tipo agonístico, mana, hau, dádivas de trocas, dádivas de chegada, de partida e de dispensa, noção de propriedade-talismã, prestação total, troca-doação, troca-pagamento... para um estudioso das Ciências Sociais, Etnografia e/ou Antropologia, trata-se de termos tão caros quanto seus dois promulgadores — B. Malinowski (1978) e M. Mauss (2015). Já para o leitor não familiarizado, são termos que irão nortear esse subcapítulo, uma vez que se trata de terminologias (antropológicas/etnográficas) referentes ao mundo dos objetos (culturais) e que serão esclarecidas teoricamente na mesma proporção em que serão exemplificadas com situações identificadas em nossos anos de pesquisa.

As razões para direcionarmos nosso estudo para este campo são duas. A primeira, pela necessidade de justificativa das escolhas teóricas e correspondentes aspectos dessa manifestação cultural elencada como objeto de reflexão, já identificável nas imagens captadas nas práticas etnográficas. A segunda razão é consequência da primeira, por considerarmos esse elemento talvez o que permite e produz a reação em cadeia, ligando empresa-lojas-público consumidor-cartas, equação que caracteriza esse nicho específico dentro do universo da chamada “cultura *pop*, *nerd/geek*”. A equação é constituída por atores atrelados em rítmicas organizacionais e cíclicas (calendário semanal, mensal e sazonal).

Em síntese, essas razões fizeram-se emergentes a partir do momento em que, como pesquisador, vislumbrava semanalmente “encontros casuais” (de terça-feira à sábado), quando o desfrute e a imersão geravam um estado onírico nos jogadores presentes. E, paralelamente, havia também um dia semanal (terças-feiras) destinado a encontros em que os “jogos são mais sérios”, em uma espécie de “campeonato de *Magic*”. Momento esse etnografado estando lá, portanto, de dentro.

¹¹⁷ *Flavor text da carta “Onda assassina”.* Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=295428>.

Figura 46 - Pesquisador participando de uma "noite do pauper"



FONTE: Arquivo pessoal do pesquisador (2019)

Com essa imagem, findamos nossos esclarecimentos iniciais acerca das motivações que nos levaram a compilar um subcapítulo para tratar de *Magic* na perspectiva do mundo dos bens. Em termos gerais, seja pela argumentação tecida ou pelas imagens, ambas suscitam pensar nesse elemento que atravessou todos os eventos, os momentos, as entrevistas e os tipos de frequentadores da loja, a saber, o comércio de cartas de *Magic*. E, por esse termo, referimo-nos tanto ao sentido mais popular e comum que envolve oferta-demanda, procura-oferta, compra-venda-troca destes objetos até o elemento mais profundo, que constatamos à luz dos termos citados no primeiro parágrafo deste capítulo.

Nesse sentido, independente das razões e dos tipos de encontros, esse é um elemento que acompanha todos esses eventos — a intensa negociação de cartas entre os pares. Na dinâmica mercadológica, os produtos de *Magic* seguem o seguinte trajeto: a empresa produz, vende e encaminha os produtos no formato selado (lacrado) para alguma grande empresa nacional filiada (no caso do Brasil, temos a Livraria Devir¹¹⁸, por exemplo), a qual, depois de receber esses produtos, despacha-os para as lojas físicas/virtuais filiadas, e estas, por sua vez, a exemplo da *Pharaoh's Shop's*, vendem esses produtos no formato lacrado ou abrem os produtos e ofertam-nos ao público geral no formato de cartas avulsas, quando o público consumidor participa. Portanto, um trajeto realizado em três etapas.

Dessa maneira, percebemos um interessante *modus operandi* mercadológico, no qual a empresa matriz (*Wizards Of The Coast*) lucra e detém controle apenas na primeira etapa. Na segunda etapa o controle e o soldo são assumidos pela empresa nacional/local, que repassa/revende esses produtos para lojas filiadas com CNPJ. Na terceira etapa, tanto a matriz

¹¹⁸ Esta é uma das mais importantes livrarias do ramo *nerd/geek* no país. Localiza-se na rua Teodoreto Souto, 624 - Cambuci, São Paulo - SP, Cep 01539-000.

quanto a empresa responsável por distribuir nacionalmente o produto já não possuem controle e ganhos financeiros, pois é a loja local que revende e oferta diretamente seus produtos ao público-geral.

Entretanto, nesse trajeto e nessas formas específicas e particulares de comércio, há uma quarta etapa, que, para nosso, estudo, demonstra-se pertinente, pois é a relação mercadológica entre o público-consumidor de *Magic*. Para tal, utilizaremos a situação na qual nosso colaborador Éderson Rodrigues comprou determinada quantia de cartas na loja do Aurélio (Pharaoh's Shop) e, depois de alguns meses, foi procurado por Fabrício Rossato, que estava à procura de determinadas cartas que não havia no estoque da loja. Ele sugeriu a venda/troca dessas cartas a Éderson, que, por sua vez, pode levar em consideração determinados critérios. Por um lado, são critérios gerais (valores, grau de raridade, condições/qualidades do objeto...) e, por outro são subjetivos e particulares — facilita o comércio por ser amigo ou pessoa com grau de familiaridade; dificulta a negociação se for uma pessoa sem vínculo afetivo. De qualquer modo, só há um ganho mercadológico entre vendedor e comprador de cartas, pois nem a loja, nem a empresa distribuidora e nem a empresa matriz usufruem dessa negociação.

Tal situação é corriqueira nesse universo, mas espantosa para o observador de fora. Vemos nesse processo alta rotatividade de cartas e demais produtos correlatos, de tal modo que são explicáveis e compreensíveis à luz dos estudos realizados por Ulf Hannerz (1997, p. 18, grifos nossos) acerca dos “fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional”:

Os fluxos culturais através das distâncias estão se tornando também cada vez mais polimorfos. [...] À medida que a cultura se move por entre correntes mais específicas, como o fluxo migratório, **o fluxo de mercadorias e o fluxo da mídia, ou combinações entre estes, introduz toda uma gama de modalidades perceptivas e comunicativas** [...] Em parte, elas impõem línguas estrangeiras, ou algo parecido, no sentido de que a mera exposição não é o mesmo que compreender, valorizar ou qualquer outro tipo de apropriação [...].

Além disso, ao se referir a fluxos culturais, o autor os compreende como um fenômeno transdisciplinar que abarca “[...] um modo de fazer referência a coisas que não permanecem no seu lugar, a mobilidades e expansões variadas, à globalização em muitas dimensões [...]” (HANNERZ, 1997, p. 10).

Tomando essas definições antropológicas acerca da circulação de produtos culturais, percebemos que *Magic* se inclui nesse fenômeno em suas múltiplas facetas, pois

Os fluxos culturais através das distâncias estão se tornando também cada vez mais polimorfos. [...] À medida que a cultura se move por entre correntes mais específicas, como o fluxo migratório, **o fluxo de mercadorias e o fluxo da mídia, ou combinações entre estes** [...]. (Idem, p. 18, grifos do autor)

Desse modo, muito antes de iniciar a pesquisa, tínhamos certa vivência e clareza sobre o intenso uso dos recursos midiáticos de que a empresa matriz se valia. Basta, para isso, citarmos algumas respostas dos colaboradores quando indagamos sobre “Quanto à circulação de cartas, que critérios usam para vender/trocar/emprestar cartas a um amigo e a um desconhecido?”

Fizemos essa indagação em todos os diferentes momentos de entrada em campo, desde dias e jogos casuais, quanto nos campeonatos da loja (noite do *pauper*), eventos de pré-lançamento e, também, nos TCGCast. Em todos os casos e todas as situações, as respostas apresentaram elementos constitutivos redundantes:

Varia muito, desde o lançamento. Se as cartas, os *deck's* são divertidos de jogar. Então, ele vai circular bastante (deck). O *Magic* e os *cards games* sempre têm uma tabela de parâmetro. No *Magic*, há tipo uma tabela FIPE. A nível Brasil, temos a Liga *Magic*. A base é sempre o mínimo da LM (se referindo as negociações na loja). Devido aos custos para manter o mercado, os jogadores sempre vendem o mínimo ou abaixo do preço mínimo da LM. Mas é obvio que, quando se cria um sentimento de comunidade, de amizade vai ter cartas que tu vais passar por valores mais *ok's* (baixos). (AURÉLIO, entrevista concedida no TCGCast#33 em outubro de 2021)

Além do proprietário da loja, outros colaboradores assim relataram a questão mercadológica de cartas:

Ah, quanto tu faz essa carta aqui? O mínimo da LM¹¹⁹”. Ah não, então eu vou e pego ali no balcão com o Aurelio. “Aí é o gathering”. Onde se ganha cartas (como dádivas) [...]. (DUTRA TROVÃO entrevista concedida no TCGCast#33 em outubro de 2021).

Somando-se a essas falas, temos também a de outro participante da pesquisa, que, devido à distância geográfica, cedeu-nos entrevista via *Whatsapp* e, da mesma forma, asseverou:

Assim cara, tu sabe que na questão de negócios, comércio de *Magic*, “tem que abrir o olho”, mas entre a gurizada conhecida, eu só passo as cartas se eu não vou usar, na parceria mesmo. Até porque quero ver a galera crescendo no *Magic*. Já quando, por exemplo, vou em um lugar jogar e lá não tem pessoal conhecido, amigos nossos. Daí eu aperto mais, vou e olho na Liga, em algum site e daí dou o preço ou as condições pra negociar a carta. (ÉDERSON “BUTCHER”, entrevista concedida via *whatsapp* em setembro de 2021)

Percebemos, assim, nas falas desses três participantes, que o comércio de cartas de *Magic* pode vir a ser um eterno vaivém de critérios objetivos (preços tabelados) e subjetivos (levando em consideração grau de afinidade e proximidade entre os negociantes).

¹¹⁹ Sigla utilizada pelos jogadores para se referir ao site Liga *Magic*, que se trata de uma plataforma onde as lojas filiadas à empresa WotC são especializadas na oferta de produtos exclusivamente voltadas ao universo *Magic*. A plataforma conta com uma série de segmentos (artigos referentes ao universo do jogo, sessão para leilão de cartas, sessão para venda de produtos lacrados ou avulsos, sessão com acompanhamento diário de cotação de valores de cartas, organizados por dia, semana e mês). Organização que, por si, só mereceria um novo estudo focado nesse aspecto e com esse público. Conferir: <https://www.ligamagic.com.br/?view=home>. Nesse sentido, LM se assemelha ao chamado Mercado Livre, notoriamente conhecido.

Fatos recorrentes como em ambiência de evento oficial, como o pré-lançamento de maio de 2019, quando obtivemos o relato de outro colaborador, Jonathan. Ele, “pessoalmente”, prefere negociar entre/com seus amigos, sendo o grupo com quem mais realiza trocas/empréstimos, pois elas “são bem mais na parceria” (JONATHAN, entrevista concedida em maio de 2019).

A partir desses quatro relatos, coletados em ocasiões e circunstâncias geográficas e cronológicas distintas, retornamos ao início deste subcapítulo e, em especial, à discussão sobre dádivas (MAUSS, 2015), uma vez que, etnografando esses encontros, perceber a troca constante de cartas é marcante. Isso nos levou a realizar indagações sobre as especificidades das trocas, compras e vendas de cartas e demais produtos correlatos, uma vez que o consumo de bens (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006) é um fenômeno dinâmico e constante nesse universo.

Assim o consideramos, visto que, no conjunto teórico-metodológico eleito, partimos do entendimento de que a produção de bens (de toda e qualquer natureza) é um fenômeno genuinamente cultural. Daí, ancorarmos nossa perspectiva e argumentação à luz do estudo seminal da antropóloga simbolista Mary Douglas e do economista Baron Isherwood (2006), para quem, consumo é um elemento básico da sociedade capitalista ocidental e essencialmente central na cultura contemporânea.

Para esses autores, o ato de consumir, enquanto manifestação cultural, apresenta como traço estrutural constituir um fenômeno de marcação (distinção) social¹²⁰, e assim o é, pela importância ideológica e prática no mundo. Tal característica se evidencia quando analisados e/ou estudados, em ambiente urbano, nichos socioculturais, como, por exemplo, os da cultura *nerd/geek*. Percebemos, assim, uma construção de identidades, as quais regulam formas específicas de relações sociais, que, por sua vez, geram mapas culturais, passíveis de constatação e análise (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006). Fenômeno constatado em nosso estudo, pois, como vimos, temos um tipo de objeto cultural comercial, intensa e massivamente consumido em uma loja, com um público fiel e específico.

Outro fator sugerido pelos autores e constatado em nosso estudo é que o fato de que, na sociedade contemporânea, há duas justificativas para o ato de consumir: 1) o desfrute do

¹²⁰ Para Douglas e Isherwood (2006), o ato de consumir tem dois papéis: ser provedor de subsistência (alimentação básica...) e marcador de linhas nas relações sociais, uma vez que há classes de consumo, que, por sua vez, possuem níveis diferentes de renda e estratificação óbvias na sociedade. A argumentação dos autores é dos anos 70. Longe de se tratar de um anacronismo, o que os autores identificaram na época é identificável na atualidade nesse nicho cultural específico. Ao indagarmos sobre a questão de “valores gastos/investidos em cartas”, Dutra Trovão confirma essa teoria nesses termos.

consumo físico; 2) o desfrute de compartilhamento de nomes. Esse último parece ser confirmado na cultura *nerd/geek* do *Magic*. Segundo esses autores, jogos em geral, nos quais há grande quantidade de compartilhamento de experiências, geram alegrias que são na verdade recompensas resultantes de longo investimento de tempo, de atenção e de dinheiro (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Interessante analisar o que nossos colaboradores responderam quando indagamos sobre a questão de consumo e investimento

Qual o Investimento em *Magic*? Investimento deve ser diário, semanal, mensal, bimestral, semestral, anual?

AURÉLIO “O Planinauta”: Nessa questão, nós temos dois pontos: **dinheiro e tempo**. Dinheiro vai variar conforme formato e estilo de jogo (casuais ou eternos...) e, normalmente, teu investimento é uma vez só. Que pode, a cada três meses, sofrer upgrades de algumas cartas, conforme as novas edições que saem. **Já na questão de tempo**, normalmente torneios (eventos) desses formatos eternos, são semanais, então, há também a questão de investimento de tempo. “Como todo esporte, quanto mais tu prática, melhor tu ficas, em *Magic* também é”. Mas essa regra completamente, no T2, por exemplo, nesse formato, eu considero hoje o que te exige o maior grau de investimento, tanto de tempo quanto de dinheiro. Por quê? Porque você já sabe que tuas cartas/deck, no mínimo, a cada 4 meses, algumas delas deixaram de pertencer ao formato, devido à rotação de edição. Devido a isso, o que te sobra é o tempo. Então, você sabendo que teu *deck* irá desvalorizar, e você investiu, você terá que jogar, maximizar o tempo, se filiar a lojas, participar de torneios. (Entrevista concedida no TCGCast#33 em outubro de 2021)

JÚLIO: Pra mim, até está errada a pergunta, ele é de “horas em horas”.

TIAGO DUTRA “TROVÃO”: *Magic* não é uma coisa barata [...] “vai depender do tipo de pegada (formato), no competitivo tu tens que investir porque tem rotação (edições que deixam de fazer parte dos formatos vigentes, como o T2, que só pode usar as últimas edições). (Entrevista concedidas no TCGCast#33 em outubro de 2021)

Desse modo, temos, então, na fala de Aurélio O Planinauta, a confirmação do que os autores ingleses teceram há décadas, pois compartilhamento é cultura. E, como tal, possui uma estrutura que se subdivide em consumo de pequena, média e grande escala, também havendo “tipos de conversão informal” (informal/social, formal e tecnológica). Percebemos diferentes tipos de discurso: hedonistas, para quem consumir é fruto do sucesso e essencial para a felicidade e realização pessoal; moralistas, para quem consumir é o que explica as mazelas do mundo a partir de um tom denunciativo, caracterizando-se por um discurso que valoriza o trabalho e condena o consumo; e, por fim, naturalista, para quem consumir é natural, universal e necessário, pois é um ato cultural baseado em necessidades físicas e de respostas psicológicas (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Vale destacar ainda que, para esses autores, “o tempo é o mais valioso dos elementos constitutivos do ato de consumir, já que é através dele que se obtém alimento, tecnologia e

informação¹²¹. Em *Magic*, permuta-se alimento por cartas, ademais tecnologia e informação acabam sendo elementos complementares e essenciais para se obter sucesso no jogo ou na coleção de cartas (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Adicionalmente, outra característica desse tipo de jogo de cartas colecionáveis, que contribui tanto para o conceito genérico de consumo como fenômeno cultural quanto para o de jogo testificante dessa perspectiva, é a questão da “periodicidade do consumo”, que nada mais é do que a hierarquização de eventos de consumo, segundo Douglas e Isherwood (2006). Vislumbramos isso quando tratamos dos eventos oficiais etnografados (*prerealise*, FNM, *Pro-Tour...*). Tal organização estrutural cronológica se faz e se torna necessária, pois é pautada em “rituais de reciprocidade¹²²” (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Enfim, conceber o universo de *Magic* como fenômeno cultural de consumo parece-nos profícuo, uma vez que se apresenta enquanto artefato e manifestação cultural como um bem culturalmente material. Pela mesma razão, apresenta-se como todos os bens, emissor de mensagens sobre hierarquias (ver tabela 14) (Idem).

E, conclusivamente, ainda segundo os autores supracitados, temos *Magic* como um bem de consumo, mas, mesmo com a grande expansão global de seus produtos, não o tratamos dentro do chamado “consumo de massa”. Porém, teórica e epistemologicamente, vislumbramos seu processo e sua manifestação cultural enquanto um bem que é menos um objeto de desejo e mais um meio que marca socialmente, inclui, exclui, identifica, medeia, compartilha, normatiza e diferencia (consumo individual e consumo em grupo).

Dito de outro modo, percebemos, no decorrer deste estudo, que, nesse movimento comercial de consumo de produtos, há comércio e troca de cartas, de objetos, de baralhos, portanto, circulação de determinadas cartas, mais do que outras. Adaptando em uma frase o conceito-chave malinowskiano (1978), trata-se de “*kula* urbana contemporânea”. E foi no interior deste fenômeno, que constatamos situações de “trocas de dádivas”, quando esses frequentadores “vão dando e recebendo cartas”, seja “por sentimento, seja por interesse, seja por desdém, seja por demonstração de poder hierárquico, econômico (DIÁRIO DE CAMPO, junho de 2020).

¹²¹ Nesse sentido, ressaltamos ainda que são fenômenos analíticos que cortejam com o *modus operandi* da empresa, pois “tecnologias de consumo (e de informação)” envolvem escala de consumo, comunicação com outros, via bens. Estar no centro da transmissão e conservar o *status* de distribuição (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006) são características que constituem a relação da empresa WotC com o restante dos setores, como fenômeno de “liberdade (comercial) controlada”, descontrolado controlado, controle descontrolado.

¹²² Segundo os autores, afetam todos os tipos de consumo supracitados. Além do mais, os gastos iguais, como relação de reciprocidade bem equilibrada, é o que sustentam os distintos padrões de consumo. Tipos específicos de rituais, dos quais iremos tratar a seguir, uma vez que o fenômeno de consumo em *Magic* é perpassado por inúmeras situações de trocas por reciprocidade, isto é, troca de dádivas, segundo Marcel Mauss (2015).

Figura 47- Uma relação de dádiva se estabelecendo entre dois jogadores



FONTE: arquivo pessoal do pesquisador (2019)

Nessa ocasião, vemos o rapaz A (da esquerda), com relógio no pulso, retirando de sua mochila uma caixa com algumas “cartas de fichas de dragão”, por possuir uma quantidade considerável desse tipo de cartas que não usava. Elea aproveitou esse momento para “dar” ao rapaz B (à direita) de estatura menor, de barba clara, com mão direita sobre a mão esquerda, olhando-o nos olhos. Ao centro, o rapaz C, amigo em comum de ambos, com sorriso no rosto, claramente demonstra os laços amistosos e afetivos que, em função do jogo, estão estabelecidos entre esses pares¹²³.

Com isso, fica claro que o jogo envolve uma grande malha comercial de produtos. Mas o interessante é que esse processo se dá em pelo menos dois níveis, um latente e outro patente (DURAND, 1985). O nível latente refere-se ao processo de venda-distribuição dos produtos quando esses partem da empresa *Wizards Of The Coast* em direção aos inúmeros estabelecimentos filiados à empresa, os quais “revendem” esses produtos, de acordo com um “preço sugerido” (normalmente a moeda do dólar americano é o parâmetro). A partir daí, manifesta-se o nível patente, pois quando o produto chega aos estabelecimentos, a empresa não possui mais nenhum controle sobre ele, seja em termos de valores, seja no que se refere ao produto em si.

Ademais, nos detivemos no nível patente, pois, como sustentado no subtítulo, é nesse nível, em um sentido mais genérico e amplo, que o *kula* e as dádivas ocorrem/manifestam-se. Em um sentido mais estrito, é especialmente nos encontros casuais onde dádivas de trocas parecem ser mais recorrentes. E é nos eventos oficiais que o comércio se movimenta e quando

¹²³ Completando essa descrição, enriquecemo-la com a continuação do relato: “O rapaz B estava dizendo, um pouco antes de tirar essa foto, que ele não estava jogando e não jogaria um outro formato que iria ocorrer às 18h na loja, porque não tinha “fichas” para o deck, pois poderia ser eliminado caso precisasse de cartas de fichas e não as tivesse em mãos. Assim, o rapaz A se prontificou a resolver essa situação, dizendo: “- Tu não vai deixar de jogar por causa de fichas, né?”. “- Toma aqui, tenho bastante e eu não uso, pega pra ti”. Além de agradecer e elogiar, ele se prontificou a ajudar com cartas quando A precisasse.

determinadas cartas costumam circular entre os frequentadores, seja por empréstimo, seja por troca temporária, seja por compra-venda. Há determinados tipos de cartas que “circulam mais”.

Há determinadas cartas que circulam entre o pessoal, e o elemento que permite esse “movimento” parece ser a “afinidade” entre os envolvidos. Além desse componente, parece haver outros, de natureza mais inerente ao jogo, no caso as próprias cartas, acerca das quais organizamos um quadro de critérios, a saber: grau de raridade, valor econômico e efetividade (no jogo).

Os *deck's* também acabam circulando entre os jogadores em função dos mais variados motivos. No entanto, cremos ser possível estruturar, da seguinte maneira, formas de compreender esse fenômeno: divisão entre momentos *forfun* (casual), torneios internos da loja e competições externas (oficiais). Um *deck* circula de duas formas a partir de seus atores (os jogadores, donos do jogo): 1) aqueles que ofertam o empréstimo do baralho¹²⁴ e 2) aqueles que solicitam o empréstimo do baralho¹²⁵.

Assim, temos a seguinte correspondência no quadro a seguir.

Tabela 13 - Formas de circulação de baralhos

CARTAS	BARALHOS
Raridade	Situação Fortuita (esquecem em casa)
Efetividade	Novidades/peculiaridades
Preço (valor econômico)	Poder aquisitivo
Competições oficiais (externas)	Competição local (interna)

Fonte: elaborado pelo pesquisador (2020)

Também pensando em potencial de investigação, há muitos casos de “trocas por reciprocidade”. Em sua maioria, as trocas são de cartas entre jogadores, as quais ocorrem sempre por uma “necessidade imediata”, motivada geralmente por duas situações: 1) não possui a carta ou a possui em quantidade insuficiente (lembrando novamente, como já foi dito, que em *Magic*, independente do formato, só se pode usar até quatro cópias da mesma carta em um baralho; 2) e, também, motivados por uma “curiosidade experimental e não imediata”, com o intuito de “testar”, via duelo, o potencial e a efetividade da carta, em distintas configurações e cenários de jogo na mesa.

Primando por uma descrição analítica do etnografado, parece que essas relações (comerciais) estavam pautadas na “amizade”, pois ocorria com maior frequência naqueles

¹²⁴ Motivo para isso é o fato de já ter muitas cartas (quantidade) e a configuração dos baralhos — intrigante, exótico, peculiar, efetivo. Aliado a esse elemento *ingame*, parece haver outro *outgame*, que é a “afinidade” entre jogadores, no entanto, não é regra, pois “não é porque jogam no mesmo local que tenho que emprestar o meu baralho”, segundo um dos informantes.

¹²⁵ Quanto a esses, também variam as motivações. Genericamente, giram em torno de motivos corriqueiros, como esquecer as cartas em algum lugar (trabalho ou casa) ou não ter “poder aquisitivo alto” para construir um baralho que desejaria a ponto de torná-lo tão competitivo ou divertido como gostaria que fosse. E também a afinidade perpassa esse comportamento, visto que parece ser mais fácil “pedir emprestado para um conhecido”.

microgrupos. O laço de proximidade é o que permite essa flexibilidade de pegar uma carta, usá-la e depois devolvê-la (caso tenha, ou não, atendido às expectativas práticas e utilitaristas do jogo). Contudo, como modo de deixar mais complexo tudo isso, os discursos, as trocas de linguagens entre esses atores do *Magic* aparentam se pautar em um laço afetivo de puro “coleguismo, parceria e camaradagem” de quem se conhece há muito tempo. Isso nos levou a indagar sobre o grau de relação entre os pesquisados, e a resposta foi majoritária, isto é, os participantes não possuem vínculo afetivo. Uma rica e complexa estrutura de troca de dádivas por reciprocidade e desprendimento (MAUSS, 2015).

Também nesse cotidiano social na loja, percebemos haver trocas de acessórios. Por exemplo, empréstimo de “*playmat*¹²⁶” ou, no jargão comum, “tapetaço”, que é um acessório que serve como “pano posto no campo de batalha (mesa) como modo de proteger as cartas e os protetores de cartas. Geralmente são imagéticos, e a empresa, nesse sentido, parece lucrar bastante com esse tipo de produto, dado o valor econômico e sentimental estabelecido entre jogadores e cartas.

Outro elemento de troca é a relação jogador-loja. As trocas ocorrem sempre em razão dos “eventos” sediados na Pharaoh’s Shop. Dos momentos etnografados, os vencedores trocavam sua premiação (geralmente, valores monetários) por “créditos na loja”. Esse fenômeno parece “retroalimentar ambos os polos”. A loja não perde valor econômico, visto que sua finalidade, sem dúvidas, é sustentar-se, logo, sua razão é de natureza econômica, pois permite uma “maior circulação de valores”. Tal cadeia de processos admite que a loja tenha um lucro efetivo, com menor dispêndio financeiro, já que as premiações são produtos que a loja já possui.

Para os jogadores, seja pelas condições socioeconômicas (ou não), parece ser secundário ou sequer inexistente o fator “premiação em valor monetário”. Converter essas premiações em cartas e produtos parece ser o interesse central dos participantes. Então, “acumular créditos na loja” é o objetivo central para esse público, pois funciona como uma “poupança *Magic*”, o que parece ser, assim, a estratégia mais viável para os jogadores para adquirir o máximo de cartas possível com o menor dispêndio econômico possível, o que colabora para a circulação de produtos na loja e entre os frequentadores.

¹²⁶ Para se ter uma ideia do que se trata, pode-se lançar no Google as palavras-chave “*Playmat Magic The Gathering*” e clicar na aba imagens. Há uma miríade de imagens desse produto, que, diga-se de passagem, não possui uma definição, mas que é produto, segundo nossas fontes, indispensável para quem se preza e dedica um cuidado sério às cartas de *Magic*.

Mediante ao exposto, as dúvidas que surgem são: “onde conseguir essas cartas?”, “é possível apenas via pacotes selados vendidos pela empresa para as lojas filiadas e destas para o público?”. A resposta para essas indagações é afirmativa. Mas não só isso, pois há um grande volume de lojas desse ramo *nerd/geek* voltado para a venda, troca e compra de cartas. Para se ter uma pequena ideia dessa dimensão e, a partir disso, vislumbrar a dimensão comercial e de valor econômico que gira em torno desse produto, basta acessar o site *LigaMagic*¹²⁷, na sessão “produtos, leilões ou cards”. Essa relação “*Magic* – dinheiro” é denominada “meta-market”, por Aaron Trammel (2013). E com essa “cultura interna”, há obviamente um atravessamento pela noção econômica, que poderíamos resumir como “comprar baixo, vender alto” (TRAMMEL, 2013).

Dito isso, fica evidente que não é um comportamento, uma manifestação cultural exclusiva da loja *Pharaoh's Shop*, trata-se de uma circunstância mais ampla, de dimensão global. Pensando nisso, em um primeiro momento poderia parecer tratar-se de um tipo específico de jogo de cartas colecionáveis com uma natureza maleável, flexível que beiraria a um “*free-for-all*”, isto é, ser um produto tão livre e democrático que seu público consumidor (loja, jogadores, colecionadores...) fossem “livres” para realizar tudo o que quisessem, em termos econômicos. No entanto, a cada nova camada retirada deste universo *Magic*, vai ficando mais claro que, talvez, seja justamente o contrário, essa “liberdade” à *la* “livre-comércio” é apenas mais um elemento bem ciente e controlado pela empresa.

Afinal, se, no mundo capitalista, o valor de dado produto está vinculado não apenas ao grau de complexidade com que é produzido, mas também à efetividade e à eficácia prático-utilitarista, o mesmo ocorre nesse jogo com as cartas. Assim, é justamente essa “quantia de uma dada carta” que parece condicionar e ditar a “liberdade e livre-comércio” em todas as esferas que envolvem essa manifestação cultural específica. Ora, a quantidade de cartas disponíveis certamente é fruto de uma projeção econômica, enquanto meta a ser atingida pela empresa. Então, embora pareça um jogo que concede extrema liberdade (ou perda total de controle sobre seu produto) ao público consumidor, constatamos, na verdade, outro fenômeno, que denominamos “liberdade controlada”, pois toda nova edição lançada pela empresa vem com toda uma nova estruturação semântica, visual e narrativa estabelecida e sempre com uma quantia expressiva de cartas. Dentre elas, há as de baixo valor econômico e baixa eficácia no jogo e, inversamente, aquelas de grande impacto na dinâmica do jogo, simbolizadas no grau de raridade, mas que serão impressas e distribuídas pela empresa em menor número, catalisando,

¹²⁷ <https://www.ligamagic.com.br/>. Acesso em: 23 nov. 2021.

assim, um núcleo gerador de valores econômicos de colecionismo. Logo, só resta aos jogadores assimilarem essas “novas edições” e seu conjunto de determinantes, o que resulta na materialização de uma das nossas teses já frisadas, a saber: é o jogo que joga os jogadores.

Diante dessa constatação, empreendemos nova reflexão.

Em *Magic*, é possível ver, ora nas entrelinhas, ora de forma evidente, as distinções socioculturais refletidas/representadas no jogo. Essa “distinção” é possível de ser apreendida entre os envolvidos com o jogo, a partir de uma gradação de “capital” (cultural, tecnológico, intelectual e econômico) adquirido. Parece haver vestígios de que, com a soma desses “capitais”, emerge e é produzido um “capital último”, que até o momento nos aventuramos a chamar de **capital fantástico**, que nada mais é que o resultado da soma do “poder econômico” para comprar cartas à capacidade de transitar por diferentes locais, como plataformas, eventos e, portanto, redes de contatos (capital cultural), e ao “capital intelectual”, em que o sujeito põe sua energia cognitiva, psicoafetiva e é o foco para elaborar a construção e as probabilidades/possibilidades de encaixe de cartas que lhe darão mais sucesso efetivo para vencer. Assim, da convergência desses capitais emerge um capital fantástico que seria a concretude, na forma de aquisição de cartas, previamente ideada. Isso resulta em um “acúmulo de artefatos” (cartas, que, para além de seu valor econômico, têm também valor afetivo e de jogabilidade), o qual eleva, reforça, mantém e propaga uma relação sutil de tensão entre aqueles que reúnem o conjunto desses capitais e aqueles que não o possuem em sua totalidade.

A denominação de “fantástico” deve-se ao fato de que esse jogar do/no social e esse social do/no jogo é marcado por essas pistas e esses vestígios, captados na observação das socialidades rica em elementos relacionais e situacionais, que nada mais são do que uma suspensão momentânea de elementos psíquicos, quando esses sujeitos são transportados da sua realidade concreta da metrópole para outra realidade, que é onírica, mítica, simbólica, em que sentimentos são catarticamente manifestados. Portanto, uma manifestação fantástica, mas que não deixa de ser marcada por relações de poder e trocas (simbólicas¹²⁸) (BOURDIEU, 1989).

¹²⁸ Apesar de se tratar de outra possibilidade à abordagem analítica, não descartamos, com esse fenômeno captado etnograficamente, que há trocas simbólicas, relações de poder e marcadores socioeconômicos, como sugerem Douglas e Isherwood (2006). Além disso, aqui, metaforicamente, à luz da sociologia de Bourdieu (1983; 1989; 1997; 2007), aludimos à sua noção de “capital cultural” em suas três formas: o incorporado, aquilo que cada um dos colaboradores etnografados traz consigo desde tenra idade; o objetivado, percebido a partir das trocas realizadas no decorrer da vida e que aqui se vê no jogo também, quando buscam transpor marcadores simbólicos de poder através da troca, venda e compra de cartas como modo de marcar-se socialmente no jogo; e, por fim, o institucionalizado, que é distribuído, sutilmente, nesses encontros quando há competições, o que gera vencedores e, com esse *status*, prestígios e compensações socioculturais e econômicas, no interior do grupo e da comunidade como um todo.

Assim, parecem-nos válidas tal interpretação e argumentação, reflexivamente testificadas nessa equação *Magic-loja*, jogadores-sociedade, na qual há um jogo do/no social, de onde emerge um capital-último, um capital fantástico, fruto da soma de outros capitais (econômico, cultural, intelectual, tecnológico). Sem, com isso, esbarrar em uma gradação classista, divisora, separatista, pois, em termos práticos, esses vestígios são perceptíveis apenas durante a partida, ali na mesa, no duelo, ainda que, se verificarmos os altos valores monetários que envolvem o *Magic*, é possível pensar que se trata de um jogo não democrático no sentido socioeconômico. Entretanto, a aura afetiva, na ambiência criada pelo que os jogadores chamam de *gathering*, tenta, durante certo tempo e em dado local, horizontalizar e flexibilizar essas cercas/paredes distintivas socioeconômica e culturalmente cristalizadas no âmago da cidade urbana ocidental. Afinal,

A **cidade é conhecida** desde suas origens por conter, ou deter, a autoridade – civil, militar, religiosa –, **o comércio e a indústria**, e por se alimentar dos campos. Ela é desde sempre o lugar de todas as misturas, do movimento incessante, **da circulação incontrolável dos homens e das coisas**, da pluralidade, em suma. (PÉTONNET, 2008, p. 100, grifos nossos).

Enfim, temos aí a proposta de um outro olhar sobre a cidade e as suas inúmeras camadas sociais e nichos culturais, sendo uma delas a de *Magic The Gathering*, uma vez que esse jogo contribui e realiza “ene” papéis nessa circulação de homens e coisas, dois elementos seminais para que *Magic* se manifeste. Um jogo urbano, da cidade, da casa, estruturado em elementos histórico-míticos, com imagens e textos, verdadeiro “conservatório de símbolos”, enquanto jogo de cartas que provém de um “simbolismo agonístico” (DURAND, 1964).

PARTE III – O SINTÉTICO EM *MAGIC THE GATHERING*

*A perícia sem o talento artístico é só uma forma sofisticada de encher o ferro-velho.*¹²⁹

7. UMA ESTRUTURA FUNDACIONAL EM *MAGIC THE GATHERING*

*Foi uma manhã estranha. Quando acordamos, nossas árvores haviam sido transformadas. Não sabíamos se deveriam ser regadas ou polidas.*¹³⁰

Voltando aos recônditos históricos do jogo, devemos nos remeter à questão das características temáticas e, por conseguinte, das representações figurativas imagéticas e simbólicas que alicerçam o jogo. Se, por um lado, uma das características da natureza desse jogo é a dimensão de ordem lógico-matemática, especialmente a questão algorítmica (estatística, probabilidades...), vale lembrar que o responsável por sua criação (R. Garfield) é matemático e, à época da criação do jogo (1991-1993), estava em processo de conclusão de seu doutorado em Matemática Computacional (CHALK, 2017), o que nos leva a pensar que isso pode ser uma motivação a mais para o jogo ter essa estrutura.

O interessante é que, com exceção das chamadas “*Alpha e Beta*”, que são coleções e/ou projetos-pilotos¹³¹, os demais blocos iniciais foram *Arabian Nights*¹³², *Antiquities*¹³³, *The Legend*¹³⁴ e *The Dark*¹³⁵.

De acordo com a descrição oficial, *Arabian Nights* é assim descrita: “A primeiríssima expansão de *Magic* apresenta alguns dos cards mais poderosos já impressos. Reviva os contos de Simbá e Aladim, enfrente poderosos gênios e efrites e viaje por terras desconhecidas e exóticas” (WIZARDS OF THE COAST, 1993/2020, grifos meus, itálico da empresa).

Já a segunda edição desse primeiro bloco, *Antiquities*, traz a seguinte descrição: “É um momento de grande perigo. Antigos artefatos de Thran estão ressurgindo em enormes

¹²⁹ Flavor Text da carta “Sai, Topterista Mestre”. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=449172>. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³⁰ Flavor Text da carta Pomar Exótico. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=484407>. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³¹ Embora sejam mais de 300 cartas lançadas em sua primeira versão. Sem deixar de levá-las em consideração aqui neste estudo, nosso foco é a edição *The Legend*.

¹³² Conferir: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/products/card-set-archive/arabian-nights>. Com 78 cartas. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³³ Conferir: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/products/card-set-archive/antiquities>. Com 100 cartas. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³⁴ Conferir: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/products/card-set-archive/legends>. Com 310 cartas. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³⁵ Conferir: <https://magic.wizards.com/pt-br/game-info/products/card-set-archive/the-dark>. Com 119 cartas. Acesso em: 23 nov. 2021.

quantidades, enquanto dois irmãos lutam entre si pelo controle de seus imensos poderes destrutivos” (WIZARDS OF THE COAST, 1993/2020, grifos meus).

A edição *The Legend* e *The Dark* é descrita como: “O Multiverso contém muitos mundos com muitos heróis: Johan, Gabriel Angelfire, Dakkon Blackblade, Hunding e outros. Essa coleção poderosa introduz novas mágicas, artefatos e criaturas, todas inseridas na mitologia de seus mundos” (WIZARD SOF THE COAST, 1993/2020, grifos meus). E, “Após a Guerra dos Irmãos, Dominária tornou-se fria e escura, dominada por uma igreja extremamente fervorosa, determinada a banir a magia. Duas escolas de magia perseveraram através de fábulas sussurradas e em sigilo profundo”, respectivamente (WIZARDS OF THE COAST, 1993/2020, grifos meus).

É curioso que a primeira edição temática desse complexo jogo faça referência à cultura do Oriente Médio, ao mundo árabe e mulçumano. Especialmente por ser um “jogo americano”. Em um sentido específico, as pistas nos levam a crer que é plausível e sugestivo que um matemático, ao elaborar um jogo que valoriza e se pauta, também, na imagem e no simbólico, “homenageie” ou se voltar para o berço da matemática ocidental, o “mundo árabe¹³⁶”.

Tal inferência parece ganhar sentido ao percebermos claramente que a proposta inicial era convidar seu público a viajar a “terras exóticas e desconhecidas” a partir dos “contos de Simbá e Aladim”. Ora, E. Said (2007) discorre sobre essa questão do “Orientalismo como invenção do Ocidente¹³⁷”, e parece coerente relacionar ao oriente um matemático e um jogo com alto grau de complexidade algorítmica (lógico-matemática) com uma narrativa eivada de imagens e simbólicas árabes.

Não seriam essas as vertentes histórico-mítico e culturais que se pode identificar ao manusearmos cartas da cor verde, em que simbólica e imageticamente vislumbramos matizes das culturas celtas e/ou agrárias europeias? Ou a cor azul que, evidentemente, remete a uma cultura mítica perpetuada por meio das narrativas gregas, em que tritões, cidades submersas e sereias figuram imageticamente como personagens desse arquétipo de cartas azuis. Já a cor preta povoa o imaginário humano em torno do sobrenatural e, em especial, brinca com o

¹³⁶ A História da Matemática é rica em descrições de célebres matemáticos árabes que contribuíram para a ciência no Ocidente. Destacam-se: Al'Khwarizmi (780-850), Al-mansur (754-775), Harun Al-raschid (766-809) e Al-mamun (813-833), pai e filho Al-Farasi (Ibrahim e Muhammad). Só para citar alguns dos matemáticos que contribuíram para o que hoje, no ocidente, chamamos de Álgebra, Algoritmo e Algarismo. Disponível em: <https://sites.google.com/site/histmatuninove/historia-da-matematica-na-arabia;> https://mathshistory.st-andrews.ac.uk/HistTopics/Arabic_mathematics/. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹³⁷ Para nós, é eloquente a assertiva: “[...] O Orientalismo não é somente uma doutrina positiva sobre o Oriente que existe num determinado momento no Ocidente, é também uma tradição acadêmica influente (quando nos referimos a um especialista acadêmico como um orientalista), bem como uma área de interesse definida por viajantes, empresas, [...] para quem o Oriente é um tipo específico de conhecimento sobre lugares, povos e civilizações específicos” (2007, p. 276-277). Tal entendimento parece colaborar para o exposto.

estereótipo indoeuropeu maniqueísta (maszdaísmo, por exemplo) da eterna luta entre bem e mal, luz e escuridão, evidenciando que, com o passar dos anos, os elementos e a simbologia demoníacas marcaram o arquétipo da cor preta. E, convergindo antagonicamente, o branco enaltece o imaginário da salvação, do bem, da luz, da angelitude, da soberania e supremacia de um bem maior moral e sobrenatural. E as vermelhas representam a barbárie, o caos, a manifestação de uma natureza impulsiva e elementar. Deixa pistas e vestígios dessas primeiras diferenciações culturais que se tornaram míticas entre nômade-sedentário, caçador-coletor, pastoril-agrícola, agrária-citadino e, hoje, urbano-rural.

Nesse sentido, à luz da Teoria do Imaginário em suas Estruturas e Regimes (DURAND, 2002), percebemos uma dimensão arquetípica oficial, simbolicamente organizada e direcionada para uma relação direta, visível e inflexível com cada uma das cinco cores primordiais. Tal organização permite que haja, geométrica e matematicamente, uma relação estrutural, caracteriológica e figurativa de natureza divergente ou convergente entre elas. Fator esse que sugere e demonstra um fundo imaginário com uma representação imagética e arquetípica dinâmica, em seus mecanismos internos (a carta em si e o que ela sugere) e externos (o que os jogadores são impelidos a realizar com as cartas).

Tal estrutura tornou-o e o torna atrativo desde uma dimensão mais latente (gosto estético por uma dada figura ou simplesmente pela mecânica de lazer e diversão proporcionada pelo jogo como Aurélio, Ederson, Júlio e Luis afirmaram, por exemplo) até uma dimensão mais patente (em que essas cores e seus respectivos símbolos arquetípicos acabam por dirimir escolhas de cartas preferidas, gostos por tipos de baralhos e combinações). Ambas são interdependentes e nem sempre são claras ao público usuário.

É na combinação dessas mesmas cores que se revelam novos sentidos e significados, tal qual uma relação alquímica dos “homens de tradição”, como citado por Durand (2008), em que, para um alquimista (medieval), o resultado da mistura de duas substâncias é a criação de uma terceira substância. Com a única diferença de que, neste jogo, da combinação de duas cores não surge uma terceira cor, mas um **novo bolsão arquetípico**, e, com ele, novos elementos fantásticos que enriquecem e complexificam o jogo¹³⁸.

Dessa maneira, ao nos voltarmos à edição *Legends* (1994), evidenciamos ser este conjunto de cartas e mecânicas que instauram um chamado “núcleo duro do jogo”. Quer dizer,

¹³⁸ Nesta composição de cinco (5) cores, em termos de jogabilidade, um jogador poderia optar por montar seu baralho (deck) com uma (1) das cores, escolha foi denominada de monocolor (green deck, black deck...); com duas cores (dual-color), três cores (three-color), quatro cores (four-color), cinco cores (five-color) ou, ainda, com todas as cores (full-color - as cinco cores mais cartas incolores).

levando em consideração as matrizes interpretativas e figurativas descritas neste trabalho, todo o processo de geometrização que estrutura o jogo em relações de convergência e divergência simbólica (a partir de determinados arquétipos, narrativas míticas, cores e imagens) inicia em 1993 com a primeira edição (*Alpha*) e completa-se com a edição supracitada, que instaura, como síntese, o uso de cartas multicoloridas, baseadas no que denominaram “cores amigas” e “cores inimigas” de cartas (WIZARDS OF THE COAST, 1994). Além disso, atentando para a descrição “[...] todas inseridas na mitologia de seus mundos” (WIZARDS OF THE COAST, 1994), percebemos que a empresa já intencionava estabelecer esse núcleo estrutural há duas décadas¹³⁹.

Com o lançamento dessa edição, instaura-se uma nova categoria de cartas, as “lendárias” (inicialmente, apenas cartas da tipologia criaturas; com o passar dos anos, as demais tipologias foram sendo agregadas a essa categoria de raridade). Ou seja, surge um novo tipo de cartas, com estampas multicoloridas de “criaturas lendárias”.

Nesse quesito, o jogo tentou estabelecer claramente os marcos e as demarcações entre os níveis de categorias de raridade e de subtipologias de cartas, ao inaugurar as chamadas “lendas”. Estas, contudo, tanto no plano narrativo ficcional quanto na forma de cartas estampadas, não apresentam apenas características heroicas. Isto é, evidenciam-se como uma forma exclusiva (de cartas - as lendas) em suas imagens e/ou textos que encarnam a figura do herói/heróina. E, nesse sentido, remetemo-nos ao empreendimento de Joseph Campbell (2007), em especial, aos estudos sobre heróis.

Para esse autor, a classe de heróis pode ser dividida em pelo menos sete tipos¹⁴⁰, os quais, tecnicamente, convergem e substanciam o que defendemos enquanto Teoria Geral do Imaginário, uma vez que heróis e lendas, justificados e argumentados por Campbell (2007)¹⁴¹,

¹³⁹ Referimo-nos à introdução de uma nova categoria de cartas, as “lendárias”, em suas diferentes “tipologias” e uma nova combinação de cores, as quais acompanharão e comporão a dinâmica e mecânica do jogo de um ponto de partida secundário. Entretanto, hoje, mais de vinte cinco anos (25) depois, pode-se inferir que as cartas multicoloridas estejam em um papel e patamar primário e central no jogo.

¹⁴⁰ São eles: herói primordial, humano, guerreiro, imperador tirano, redentor do mundo, santo ou moderno (CAMPBELL, 2007), os quais, lembrando, são organizados em uma divisão maior (triunfo microcósmico e triunfo macrocósmico), onde se desenrola uma jornada heroica local, doméstica, pessoal (microcósmica) ou se desdobra uma outra jornada mais ampla, macrocósmica, de teor histórico-universal. Tal assertiva converge, em nossa interpretação do jogo, positivamente, pois o jogo vai instaurar lendas e heróis estampados segundo os dois modos propostos pelo mitólogo norte-americano, a saber: contos de fadas e mitos. E esse conjunto de elementos nada mais é de que outros elementos constituintes de um universo (imaginário) mais amplo e profundo, passível de ser inferido e captado pelo conjunto de categorias elaboradas pelo proponente da Arquetipologia Geral do Imaginário, em seus Regimes, Estruturas, Princípios, Esquemas Verbais. Apesar disso, temos um jogo que se utiliza de muitos elementos durandianos, porém, se trai, reduzindo-se, hermeneuticamente, ao se limitar a instaurar um conjunto de novos elementos no jogo, pautando-se em uma concepção do que seria herói e lenda de modo redutor, empobrecendo, assim, o conjunto de elementos basilares do jogo (símbolos, arquétipos, narrativas míticas...).

¹⁴¹ Ainda assim, não perdendo de vista que, nosso plano de fundo, é o imaginário durandiano que norteia nossas análises, ao aproximar teoricamente esses postulados, identificamos que, apesar do uso do mesmo vocabulário

apesar do que foi explicado em nota de rodapé, validam e corroboram, em termos específicos, o empreendimento de Gilbert Durand (2002), em todo o seu conjunto de Regimes (diurno e noturno) e seu simbolismo positivo da relação de verticalidade e enfrentamento perante as faces do tempo e da morte. Converge, assim, no campo das regras e do jogo em si, para uma estrutura de natureza diurna, uma vez que se trata de um jogo em si pautado no tripé agonístico, mimético e aleatório (CAILLOIS, 2017).

Todas as cartas distribuídas dentro de uma categoria que se chama “grau de raridade (comum, incomum e rara)” e pautadas na classificação básica original (terreno, criatura, feitiço, encantamento e mágicas instantâneas), com a edição *Legend*, fecha-se o círculo em torno do pentagrama arquetípico, geometrizando-se e se estruturando enquanto núcleo-duro da mecânica, dinâmica e do sistema de jogo, de forma imagética, simbólica, histórica, narrativa, lúdica e mítica (DURAND, 2002). Isso permitiu enriquecer o universo das cartas e das novas expansões posteriores, abrindo um leque de possibilidades e de novas construções, tanto na forma de narrativas ficcionais fantásticas quanto de estampas de cartas.

Assim, a ponte/elo que *linka* os elementos particulares como personagens heroicos (CAMPBELL, 2007) com a estruturação figurativa mais ampla, que está organizada em regimes (DURAND, 2002), parece-nos possível pelo fato de que, simbolicamente (DURAND, 1964), partir de elementos de natureza “ideológica, prática e funcional” (DUMÉZIL (1971; 1977; 1996) convertidos, modernamente, em uma polaridade contrária e complementar. Portanto, perambulando entre os regimes de imagens durandianos.

De um lado, há a materialização desses elementos na forma de cartas estampadas com lendas (heróis) pela edição *Legend* no ano de 1994, que se instaurou como categoria de cartas basilares e centrais no universo onírico do jogo. Por outro lado, complementarmente, há a construção de um conjunto de regras e mecânicas de jogar o jogo que ditam e condicionam seus usuários a uma performance lúdica e agonística (CAILLOIS, 2017), a qual produz uma ambiência social pautada em afetos (MAFFESOLI, 1987) que manifestam um dos comportamentos mais arcaicos da cultura humana, o duelo. E, para duelar, é necessário tornar-se um duelista, que nada mais é do que um termo e comportamento moderno de uma prática e comportamento cultural mais arcaico, o guerreiro e o ato de guerrear. Nesse sentido, parece que

(herói, heroico, heroizante), ambas possuem definições e compreensões imagéticas, míticas, narrativas distintas acerca do que seriam heróis, heroicos, lendas, heroizantes. Daí, esclarecer que o mitologista e escritor norte-americano, em nossa interpretação, realiza uma hermenêutica redutora quanto a este tema específico, uma vez que, na Teoria Geral do Imaginário, lendas, heróis/heroínas não se reduzem ao regime diurno (espetaculares, diáiréticos...), trata-se de imagens e narrativas que atravessam os regimes e os esquemas de imagens que constituem o empreendimento durandiano, aqui também postulado.

o guerrear, um dos comportamentos mais arcaicos da humanidade, é alicerçado em aspectos míticos¹⁴², como propôs Georges Dumézil (1971), o que justifica e *linka*, em um único jogo de cartas, as distintas abordagens sobre a cultura humana, desde sua alvorada até o presente.

7.1 POR UMA SÍNTESE *IMAGO-GATHERINGIANA*

*Nenhum inimigo é mais odiado que um amigo de outrora.*¹⁴³

Desse modo, insistimos na argumentação de que, surgido em meados dos anos 1990, o jogo de cartas colecionáveis perfeitamente é adequado às definições durandianas (DURAND, 1964), uma vez que, nessa perspectiva, o jogo é um “conservatório de símbolos ou ritos desafectados”, pois, possuindo um caráter conservador e de classificação binária, os jogos permitem educar as crianças no seio do legado simbólico arcaico. E devido a isso, permite que a imaginação da criança (mas não só dela) e sua sensibilidade simbólica sejam introduzidas nesse conjunto mítico cultural de imagens, sentidos, significados, ou seja, das obras de civilização de um dado grupo, local e época, acumuladas historicamente (DURAND, 1964; WUNENBURGER, 2007).

Se assim o é para jogos (em um sentido genérico), mais ainda se aplica este jogo de cartas, em específico, uma vez que, no conjunto teórico aqui adotado¹⁴⁴, provém de um “simbolismo agonístico tão antigo quanto a noite das grandes civilizações arcaicas”. Daí, é possível propor uma “classificação das sociedades” (industriais, caóticas, frias, quentes, apolíneas, dionisiacas, prometeica...) e, portanto, das manifestações culturais binárias, isto é, culturas ideacionais e/ou culturas visualistas, logo, culturas caracterizadas por um regime noturno, outras, por um regime diurno. De todo modo, sempre um retorno de Hermes (DURAND, 1964; 2002).

Dessa maneira, parece que, no auge da produção da cultura *pop*, emerge um jogo de cartas que prima pela necessidade de os sujeitos serem postos frente a frente em torno de uma mesa, munidos de cartas estampadas, para que duelem uns contra os outros, oniricamente, engolidos por uma manifestação do espírito humano, o lúdico. É preciso lembrar que se trata de um jogo que surgiu, proliferou-se e se mantém em ambiente urbano, portanto, num contexto de relações complexas, especialmente em seu aspecto produtivo. Com isso, queremos dizer que

¹⁴² Que são, segundo Dumézil (1971), o sagrado/a soberania simbolizados pelo mago. A força bélica é simbolizada pelo guerreiro. E a fecundidade e a abundância são simbolizadas pelo agricultor, trabalhador.

¹⁴³ *Flavor text* da carta “Fulgor da Heresia”. Conferir em: <http://masterdeck.com.br/mtg/carta/fulgor-da-heresia-ths-15>. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹⁴⁴ Durand, Caillois, Huizinga, Chevaliers *et al...*

esse jogo, para dada parcela populacional, serve tanto como *hobby*, lazer e/ou *communitas* e válvula de escape (dionisiaca) psicoafetiva.

Cabe, ainda, destacar que o jogo em si é genuína e originariamente imbuído do “sagrado”, tal qual outras atividades humanas (HUIZINGA, 2010), daí haver jogos funerários, elementais, hostis... Chevalier (2020, p 586) exalta, ainda, o “valor encantatório” do jogo, uma vez que esse fenômeno sempre opõe um campo a outro, dois princípios, dois polos, dois mundos” onde o triunfo de um deles deve garantir os benefícios, enquanto a derrota do outro traz consequências das mais variadas. O autor explica, que, dos jogos de cartas, o Tarô é o mais rico em símbolos (Idem, p. 588). Talvez, na época de sua criação, jogos como *Magic* estivessem em processo de gestação, daí não serem sequer tangenciados. No entanto, como o compendiador assevera:

Os jogos apresentam os mais variados aspectos segundo as necessidades de cada época. Não são apenas um passatempo. **Podem ser iniciáticos, didáticos, miméticos, competitivos. Inspiram-se nas exigências da vida e desenvolvem as faculdades de adaptação social.** O sucesso, neste final do séc. XX, **dos jogos eletrônicos, anuncia o advento de uma nova forma de inteligência, mais apta a compreender as proezas da tecnologia** que as finuras da retórica. **Os jogos predominantes numa época simbolizam os seus interesses principais.** Exemplo: o monopólio, os jogos de negócio e de bolsa, o Master Mind, o cubo de Rubik etc. **Refletem seu tempo:** anunciam a era eletrônica e telemática, matemática, mecânica e robótica. (CHEVALIER, 2020, p. 588, grifos nossos)¹⁴⁵.

Se tal reflexão argumentativa for coerente, temos, então, um tipo de jogo lúdico que, diurnamente (sintética), realiza um papel de “mediador”, em dada camada socioeconômica urbana, entre o mundo produtivo real e concreto e um mundo subjetivo interno, o “mundo imaginal¹⁴⁶”, de Henri Corbin (DURAND, 2008). Mundo que parece ser um local, genuinamente, absorvente e para onde são conduzidos os jogadores, psicoafetivamente, a partir das ilustrações e dos textos materializados em distintas tipologias sustentadas por determinadas regras de duelo.

Parece claro o fato de se tratar de um objeto de estudo imenso e que está longe de ser esgotado. Mesmo assim, esperamos ter contemplado os objetivos deste capítulo. São muitas as

¹⁴⁵ Isto é, vemos a encarnação de *Hermes-Thot*, em um jogo de cartas colecionáveis estruturadas e regradas de modo agonístico, aleatório e performático, em um momento sócio-histórico, em que consumir objetos e bens representa uma manifestação cultural marcadora social, uma vez que se trata de um comércio de alta circulação monetária (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

¹⁴⁶ Mundo em que distintas manifestações, reduzidas no mundo racionalista e materialista, confluem como imagem, vínculo social, arte, sensibilidade e razão. Da soma dessas e de outras tantas dimensões e potencialidades humanas, culturais, míticas e imaginativas, resultaria uma “inteligência imaginativa”, mote potencial de toda a criação da cultura mítica humana. No caso do jogar *Magic*, essa mesma guerra, duelo, luta e competição vivida no dia a dia no/do mundo urbano do trabalho capitalista produtivo ocorre de forma onírica em um mundo imaginal (desses jogadores), sob uma roupagem mítica, textual e imagética, conduzida pelo lúdico em sua genuinidade agonística e mimético-perfomática?

chaves de entrada ou abordagens possíveis para este objeto, e *Magic* se mostrou um jogo digno do interesse de “ene” áreas do conhecimento e de distintas formas epistemológicas de abordagem. Então, nosso intuito é percorrer sua gênese e, assim, trazer à tona algumas de suas estruturas fundacionais, a partir de um grupo de imagens consteladas. Vislumbrando natureza e qualidades arquetípicas, simbólicas e míticas, consideramos irrevogável, como passo seguinte, tratar e especificar os modos como essas estruturas se materializam.

Daí, buscamos encontrarmos algo de concreto e genuinamente arcaico, cultural e mítico em um jogo moderno, que é o ato de duelar em suas múltiplas facetas, especialmente, em seu aspecto mítico, já encontrado nas funções guerreiras desde a cultura indo-europeia (DUMÉZIL, 1971) ou no que, culturalmente, instaurou-se a partir da cultura grega e romana, a *virilitas*, *viril* (VIGARELLO *et al*, 2021).

Sintetizando o exposto acima, elaboramos o seguinte quadro.

Tabela 14 - Relação Cores Arquetípicas e Arquetipologia Geral - Regimes de Imagens – Face do Tempo Positiva

Imagens/Texto e Regimes	Regime Diurno Heroico (face positiva)	Regime Noturno Dramático/Sintético	Regime Noturno Místico
ARQUÉTIPO CORES BASE	Ascensional: anjo, luz, sol, asas, heroísmo, voar, coroa, pureza... → Branco	Dramático: vegetação, bestial, ovo, árvore, fecundidade, vida... → Verde	Intimidade: túmulo, morte, repouso, caverna, queda... → Preto
	Espetacular: intelecto, visão, onisciência, verbo... → Azul		
	Diarrético: gigantismo, guerra, machado, flecha, raio, fogo, purificação, ação, ímpeto... → Vermelho		
ARQUÉTIPOS BICOLORES CONVERGENTE/DIVERGENTE (10 GUILDS)	Azorius (branco/azul) → lei, ordem, controle.	Selesnya Conclave (branco/verde) → harmonia, natureza, balanço.	Golgari Swarm (preto/verde) → morte, renascimento, florescimento.
	Izzet League (azul/vermelho) → conhecimento, imprevisível.	Simic Combine (azul/verde) → preservação, criação.	Cult of Rakdos (preto/vermelho): morte, destruição.
	Boros Legion (branco/vermelho) → ordem, aplicação.		Orzhov Syndicate (branco/preto) → ganância, manipulação.
	Gruul Clans (verde/vermelho) → fúria, guerra, vingança.		House Dimir (azul/preto) → decepção, sombra.

FONTE: Elaborado pelo pesquisador (2021)

Dessa maneira, vale lembrar que esse protocolo de análise é uma tentativa heurística de captar e apreender o inapreensível e de interpretá-lo, buscando organizar, no quadro isotópico durandiano, o constructo arquetípico e simbólico elaborado e estampado na forma de cartas colecionáveis de um jogo de mesa.

Nesse sentido, destacamos o que uma das expoentes dos estudos do imaginário no Brasil elucida sobre a importância de se elaborar protocolos de análise:

O imaginário não é um objeto de estudo em si e sim um ponto de vista sob o qual o pesquisador se coloca, uma perspectiva que ele assume, uma dimensão que ele explora. Isso resulta do caráter transversal do imaginário, que atravessa todas as produções humanas. É possível estudar empiricamente o imaginário porque ele se epifaniza em cada manifestação criativa, sendo a menor de suas unidades detectáveis a imagem simbólica. Para encontrá-la, são necessários instrumentos específicos, resultantes de uma heurística peculiar ao entendimento que se tem sobre o que seja o imaginário. (BARROS, 2010, p. 127).

Mais do que concordância teórica, em verdade, constitui uma filiação interpretativa e metodológica das premissas durandianas basilares. O uso de protocolos de análise como instrumento específico é fruto de uma heurística (aqui) elaborada, por meio do qual cremos ir ao encontro do que assevera a pesquisadora do imaginário.

Dessa maneira, consideramos interessante, no rastro da pesquisadora brasileira, também intentar e propor uma organização interpretativa das cartas e dos simbolismos sistematizados por Gilbert Durand (2002), pois, como assevera:

Os universos míticos heroico, místico e dramático apontados por Durand são respostas ao anterior universo da angústia, que contém os medos provocados pela consciência do tempo que passa. O universo da angústia é habitado por simbolismos nictomorfos, catamorfos e teriomórficos, junto com todos os seus séquitos de imagens ligadas às trevas, à queda, à bestialidade animal, que são nossos primeiros e mais recorrentes medos. As respostas a esses medos são impulsionadas por *schèmes* elaborados sob o impulso de três gestos naturais e incontornáveis de nossa corporeidade, chamados *dominantes* porque, em sua presença, os demais reflexos são inibidos ou retardados: as dominantes postural, digestiva e rítmica. [...] Ao dizermos *schème*, já não estamos mais nos referindo a um corpo que se ergue, que deglute ou que se movimenta no ritmo da cópula, mas a imagens simbólicas que entram num jogo com outras imagens simbólicas, encaminhando um equilíbrio entre o aniquilamento, que deixa de ser inevitável, e o combate sem tréguas, que é inexequível. (BARROS, 2019b, p. 43).

Assim sendo, cremos que o didatismo explicativo da mitóloga da Comunicação sobre o “universo mítico” durandiano (2002) converge, justifica e ajuda-nos a explicar, também, a tabela a seguir.

Tabela 15 - Relação Cores Arquetípicas e Arquetipologia Geral - Regimes de Imagens – Face do Tempo Negativa

Imagens/Texto e Regimes	Regime Diurno Heroico (face negativa)	Regime Noturno Dramático/Sintético	Regime Noturno Místico
ARQUÉTIPO CORES BASE	Teriomórfico: animalidade, insetos, mudança, fervilhamento, animação, mordicância, morte... → Verde, Vermelho e Preto	Cíclico (Lunar, Ofidiano, Espiral): vegetação, lua, tempo cíclico, permanência, morte e renascimento, transformação temporal, rituais, bestialidade, ovo, árvore, fecundidade, vida... → Verde, Vermelho	‘----- -----
	Nictomórfico: trevas, caos, agitação, espelho, ... → Preto, Azul.	Progresso (histórico, progressista, tecnologia): artefatos, ritmo natureza, fogo, morte, ressurreição, rejuvenação... → Azul, Verde, Preto e Branco	
	Catamórfico: gigantismo, guerra, machado, flecha, raio, fogo, purificação, ação, ímpeto... → Vermelho		

FONTE: Elaborado pelo pesquisador (2021)

Com esse segundo quadro, é possível perceber uma mudança radical na organização relacional das cores, a partir de seus atributos referendados pelas definições simbólicas e arquetípicas oficiais. Tal fenômeno, em nosso entendimento, confirma a constatação já mencionada de que o jogo, em seu universo imagético, simbólico e arquetípico, apresenta uma natureza difusa em sua organização. E que uma tentativa de organizar, interpretar, refletir e propor uma sistematização se faz profícua, ao mesmo tempo que parece corroborar o conjunto da obra durandiana sobre imagem e símbolo, uma vez que evidenciamos ser um fenômeno dinâmico, que escapa a uma classificação enrijecida e que, devido a isso, revela-se heurísticamente.

Em outras palavras:

[...] a dimensão simbólica não pode ser discutida através da descrição de imagens para relacioná-las com símbolos ou da construção de analogias entre narrativas contemporâneas e arcaicas, como também **é anódina a classificação de uma imagem como estereótipo ou preconceito.** A descrição metódica de imagens e sua inserção num universo de referências é antes um trabalho do ser cultural que há no sujeito, é um processo diacrônico, enquanto o impacto imediato que uma obra causa fala ao ser mítico, é um processo sincrônico que prescinde de explicações. [...] (BARROS, 2019b, p. 4, grifos nosso).

Acompanhando a argumentação da autora, esse processo diacrônico e sincrônico referente à obra e às derivações de seu impacto revelam um arcabouço heurístico que, didaticamente, sintetiza a Teoria Geral do Imaginário, especificamente, no protocolo de análise, empiricamente proposto acima. Isto é:

No universo mítico heróico, a ação fundamental é da distinção, engendrada pelo reflexo postural, que privilegia as sensações à distância, visão e audifonação: é pondo-se de pé que o homem libera a vista e o ouvido, podendo melhor exercer esses sentidos; libera também a mão que se ergue tanto para o combate quanto para o

juízo. No universo mítico místico, a ação primordial é confundir, sugerida pela dominante da descida digestiva, trazendo imagens de intimidade, calor, alimento, substância etc. No universo mítico dramático (regime noturno), a ação predominante é reunir, que se coaduna com a dominante copulativa e suas constantes rítmicas. (BARROS, 2010, p. 135, *itálicos do original*).

Mais, ainda, convergindo as tabelas 14 e 15, percebemos que se trata de um jogo que, na forma de cartas colecionáveis, busca se impregnar de elementos mais universais, constituintes daquilo que Durand (2003) chamou “tópica sociocultural¹⁴⁷”.

Para finalizar essa primeira parte analítica, cabe, ainda, uma última análise, pois fica evidenciado o esforço empreendido em protocolos de análise em torno das convergências e divergências entre os elementos que materializam, na forma de cartas, o simbolismo e a simbólica¹⁴⁸ das cinco cores-bases: azul, branco, verde, vermelho e preto. Nessa proposta, identificamos certas cores arquetípicas que se associam a um Regime de imagens, como o diurno, por exemplo, como prevalecem as cartas da cor branca, geografia planície e símbolo do sol. e então, o jogo, na totalidade do que buscamos analisar, apresenta uma verdadeira geometrização, ou melhor, trata-se de um jogo que revela uma “estrutura esquizomórfica em termos de regime e uma estruturação caracterizada por um “geometrismo e simetria” (DURAND, 2002, p. 443), já que, como demonstramos, ambas as relações (convergente/divergente) revelam um padrão de imagem geométrica como modo de confundir e de separá-las.

Por fim, é no ato de jogar que emerge uma miríade de fenômenos socioculturais, dentre os quais elegemos alguns, pois cremos envolverem e condicionarem tipos e formas específicas de socialidades (SIMMEL, 1983b; 2006) em ambiente urbano de sociedade complexa, posto vivermos em uma cultura da tela (ROCHA; ECKERT, 2005) e, em última análise, em uma “civilização da imagem” (DURAND, 1998).

¹⁴⁷ Dentre tantos estudos sobre o imaginário, valemo-nos da seguinte explicação: “Os mitos circulam entre vários níveis constitutivos do ser humano, chamados por Durand (1996, p.145) de tópicos socioculturais. O primeiro é um nível fundador, arquetípico, o isso, o inconsciente antropológico. O nível seguinte é o ego societal, também chamado de actancial por ser ele o palco dos atores sociais. Aqui se encontram dois pólos, um positivo – com os papéis confortados pela ideologia vigente – e outro negativo – com os papéis e funções marginalizadas. Acima desses dois níveis, vem o superego societal, a imagem racionalizada de uma sociedade, defendida pelas pedagogias, pelas instituições, pelos programas e localizada, a partir do século XX, nos meios de Comunicação” (BARROS, 2010, p. 135-136).

¹⁴⁸ Apesar da cisma entre os dois estudiosos, uma vez que, na introdução de sua obra magnânima, Jean Chevalier (2020) faz críticas ao empreendimento de Gilbert Durand, que, igualmente, aponta fragilidades epistêmicas na obra do colega (2003). No que tange as compreensões sobre “símbolo e simbólica”, consideramos válidas e não contraditórias as explicações deste último com o que se expôs até o momento.

Figura 48- Tipologia Geral e Subtipologias de cartas
TIPOLOGIA GERAL & SUB-TIPOLOGIA

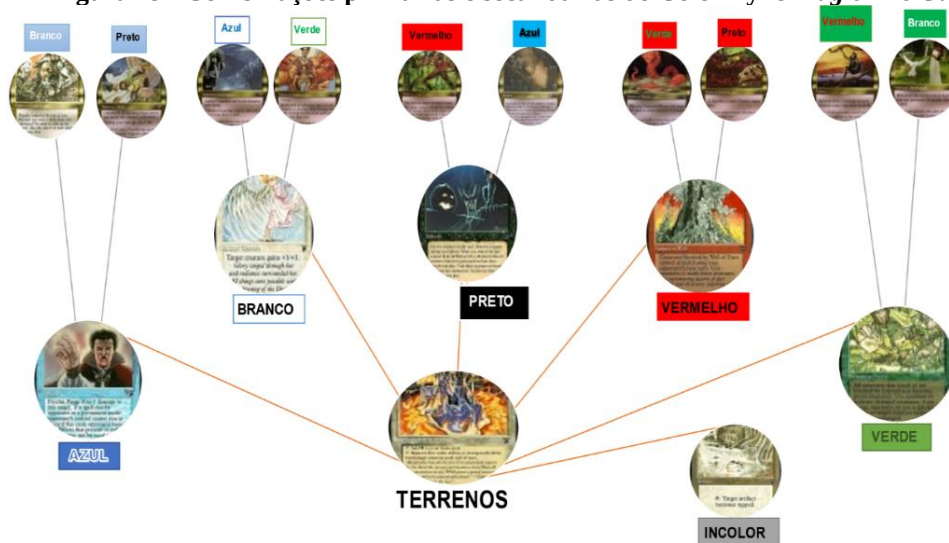


Fonte: Imagem elaborada pelo pesquisador (2020)

Levando em consideração o alto grau de complexidade, a figura anterior ilustra o binarismo genérico e mais amplo dentre os elaborados, uma vez que todo o conjunto de cartas em *Magic*, desde 1994, foi, é e será (ao que parece) produzido dentro desse universo ou serão cartas de permanentes ou cartas de não permanentes.

Tais elementos se materializam, concreta e oniricamente, em uma mesa. Espaço que se inicia profano no dia a dia e que, em dado momento, é sacralizado por jovens e adultos, classe média e média alta, letrados, urbanos, durante algumas horas de seu tempo de vida semanal, para interagirem face a face, confraternizando, socializando e duelando em torno de um tipo específico de artefato cultural, as cartas de *Magic The Gathering*. Assim sendo, a seguir apresentamos as primeiras combinações que o jogo instaura, ao final de seu primeiro ano de vida (1994).

Figura 49 - Combinações primárias e secundárias do Color Pyke *Magic The Gathering*



FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

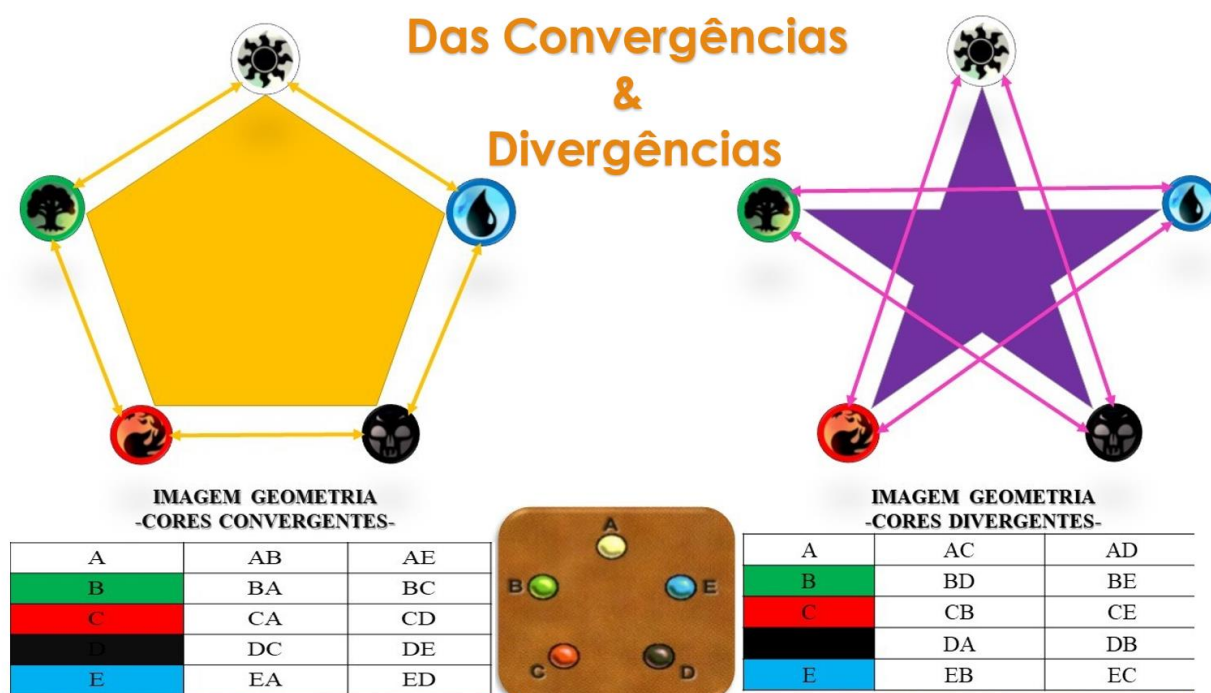
Com essa imagem evidenciamos duas camadas basilares no jogo. Na base, um binarismo (convergência e divergência) de cartas monocoloridas que formam a estrutura relacional do jogo em si, limitadas as cartas. Levantada sobre essa base, há uma sobre-estrutura, que materializa as divergências/convergências que antes se encontravam apenas no plano onírico e arquetípico do texto narrativo do jogo. Assim, há cinco tipos de cartas multicoloridas, cada qual constituída na relação divergente ou convergente entre as cores, elementos e arquétipos similares ou antagônicos, como já explicamos.

Inferimos, também, que as manifestações oníricas no jogo ou no ato de jogar ocorrem/partem de uma fonte única, que é um tipo específico de carta, os terrenos, que desencadeiam o que é chamado de “mágica”, cuja fonte é o “mana”. Embora já tenhamos explicado o termo, ainda fica em suspenso quais seriam as motivações para um jogo, consubstanciado por elementos simbólicos, arquetípicos e míticos, com uma mecânica de jogabilidade matemática, empregar como principal recurso um termo melanésio, que, como sabemos, é uma “epifania”, para designar uma “força misteriosa e ativa que algumas pessoas, almas, espíritos” possuem, como diria Mircea Eliade (2008, p. 25)¹⁴⁹.

Nesse sentido, é explicativo mostrar essas correlações em forma de imagens, ou seja, a existência de uma “geometria” (tal qual na matemática e em algumas cosmovisões culturais) desse binarismo convergente-divergente de cores.

¹⁴⁹ Seria este postulado do mitólogo romeno algo conhecido dos primeiros criadores deste jogo de carta? Teriam realizado estudos antropológicos, mitológicos ou culturais diversos, de modo que, atentando para possíveis “isomorfismos”, consideraram interessante e coerente um jogo de natureza onírica e fantástica, em que texto e imagem são alimentados por símbolos, mitos, esquemas e arquétipos? [...] Não parece coerente, para um jogo com tantas peculiaridades, utilizar uma palavra com significado tão simbólico, para designar uma ação primordial para que haja toda uma construção imaginária fantástica? Não estaria aí um dos muitos elementos à espera de descoberta nesse jogo contemporâneo que “se veste” de uma roupagem aleatória, combinatória e matemática, mas que, até o presente, sugere estar assentada em uma estrutura elementar profundamente organizada em “trajeto antropológico” com Regimes e Estruturas durandianas nítidas? Para essas indagações, possuo apenas vestígios e pistas na forma de hipóteses [...] (DIÁRIO DE CAMPO, reflexões em torno das relações de cores e suas possibilidades de míticas e simbólicas, março, 2020). Assim como eu, o leitor familiarizado com os postulados do mitólogo romeno, perceberá uma profícua possibilidade de realizar esse mesmo estudo à luz de sua extensa produção sobre mitos, ritos e símbolos. Porém, como parte do percurso aqui realizado, tal empreendimento foi realizado e chegamos à constatação de que, mesmo assim, com toda a colaboração de Eliade (1992a; 1992b; 2008; 2010; 2011a; 2011b), *Magic The Gathering* seria rica nas explicações e definições simbólicas e míticas das cartas e cores. No entanto, a análise pareceu-nos limitar-se a esse quadro, e, como o presente estudo está à procura das estruturas fundacionais, suas correlações, suas figurações e suas formas e qualidades caracteriológicas, constatamos que seguir esse caminho teórico-analítico não daria conta de desvendar esses elementos que são postos pela empresa, seus criadores, artistas de forma difusa (e até estereotipada). Motivação essa que nos levou a firmar, com mais clareza ainda, nossa análise a partir da Teoria do Imaginário durandiano, com a qual conseguimos realizar uma proposta estrutural, figurativa e caracteriológica do jogo, nas suas dimensões e aspectos.

Figura 50 - Combinatórias Convergentes e Divergentes em imagem geométrica



FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

Com essa imagem, temos outra combinatória, a qual ultrapassa os limites do jogo em si e do local no qual ele se dá, pois, sendo a combinação sempre entre duas ou mais cores, estabelece-se a equivalência de onde se converge para duas cores e se diverge das outras duas cores.

Além disso, podemos, ainda, apresentá-la na forma de quadros sinópticos, os quais podem colaborar na leitura e na interpretação das motivações e dos possíveis entendimentos para que haja essa e não aquela característica.

Tabela 16 - Relação Combinatória de cores Convergentes

A (branco-planície)	AB	AE
B (verde – floresta)	BA	BC
C (vermelho-montanha)	CA	CD
D (preto-pântano)	DC	DE
E (azul-ilha)	EA	ED

FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

Com essas duas formas distintas de apresentar os mesmos dados, percebemos o valor matemático em que o jogo está assentado, para além dos elementos já insinuados (simbolismo, arquetipismo, mitologismo...). Além disso, em um estudo antropológico do imaginário, sabemos que no “dito” também está o “não dito”.

Nesse sentido, se há uma “combinatória convergente”, deve haver uma “combinatória divergente, antitética”. Assim, apresentamos esta outra organização.

Tabela 17 - Relação Combinatória de cores divergentes

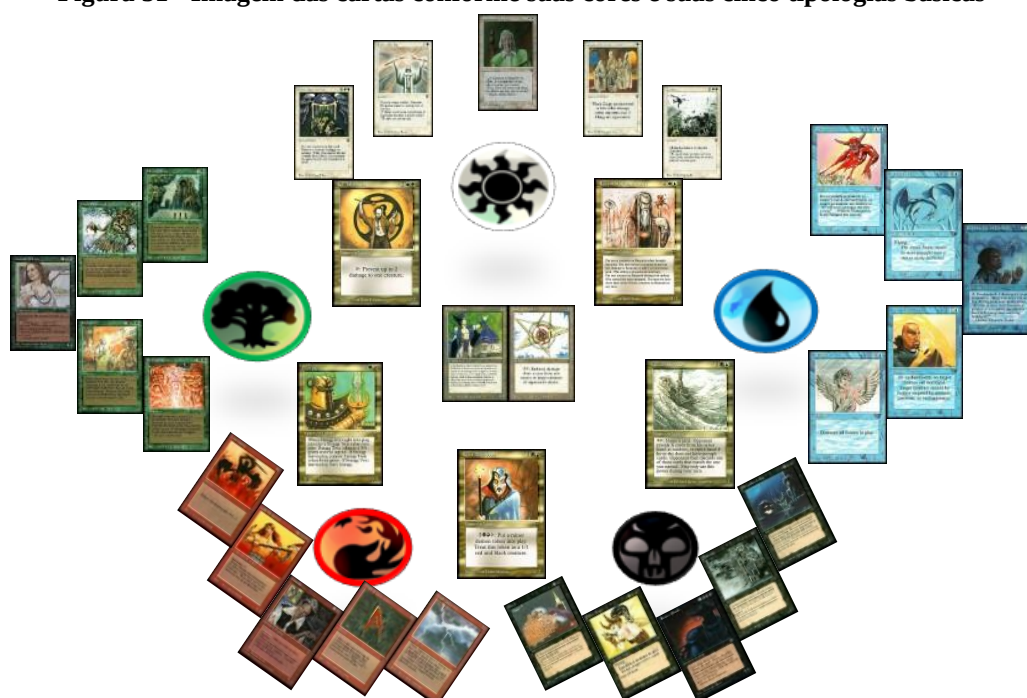
A (branco-planície)	AC	AD
B (verde – floresta)	BD	BE
C (vermelho-montanha)	CB	CE
D (preto-pântano)	DA	DB
E (azul-ilha)	EB	EC

FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

Assim, completando essas primeiras tentativas de interpretação, temos uma organização matemática pautada em um dualismo: convergência x divergência, atração x repulsão... Com essa combinatória “binária” temos uma simetria matemática equilibrada, ao menos nas correlações, sendo que do ponto de vista de uma das cores, **branco (planície)**, por exemplo, há sempre duas cores convergentes e outras duas cores divergentes/antitéticas. O mesmo é válido para todas as demais cores.

Logo, chegamos a esse posicionamento a partir de dois exercícios práticos, um de natureza virtual e outro real. Este é uma prática comum entre jogadores, que é dispor, em uma mesa, as cartas por cores e tipos de cartas como mostra a imagem apresentada a seguir.

Figura 51 - Imagem das cartas conforme suas cores e suas cinco tipologias básicas



FONTE: elaborado pelo autor (2020)

Expondo em uma mesa o leque de cartas dispostas por cores com suas tipologias primárias, *linkando*-as combinatoriamente na regra convergente-divergente, a imagem anterior é o que se manifesta. Tal evidência convidou-nos a pensar a possibilidade de ser o próprio conjunto de imagem das cartas uma forma narrativa, visto que cada imagem é constituída, como frisado fortemente, um conjunto de símbolos, arquétipos, mitos...

No plano virtual, por outro lado, realizamos o uso de um aplicativo, em sua versão gratuita, chamado *Adobe Bridge*¹⁵⁰. Com ele, identificamos elementos redundantes nas cartas, em especial, palavras (no título das cartas, nas descrições, nas instruções, nos contos narrados) e elementos imagéticos (morte, vida, angelismo, guerra, espada, cetro, pau, animais simbólicos) com os quais formamos constelações de imagens (DURAND, 1996; 2002).

Da soma dessas duas estratégias de constelação e estudo sobre as cartas, percebemos estar aí, também, em estado patente, outra qualidade hermética do jogo que se assemelha profundamente com o famoso “Tarot de Marselha¹⁵¹”, uma vez que, nesse tipo de cartas, ao serem consultadas, “elas sempre nos dizem algo”, traduzindo e relatando na forma de situações dramáticas os mistérios do tempo do consultante. Tal qualidade também foi evidenciada em *Magic*, uma vez que “narram fenômenos da cultura humana” e, portanto, imbui-se como uma espécie de “metanarrativa”, como já dito.

Então, temos uma metanarrativa estruturada em cartas com estampas constituídas e desenhadas geometricamente em uma linguagem matemática estrutural. Tal constatação é corroborada quando a empresa instaura, no universo fantástico do jogo, as chamadas “guildas¹⁵²”, uma década depois de sua primeira versão lançada. E parece-nos válida esta argumentação quando a empresa apresenta a seguinte composição imagética, geometricamente sugestiva.

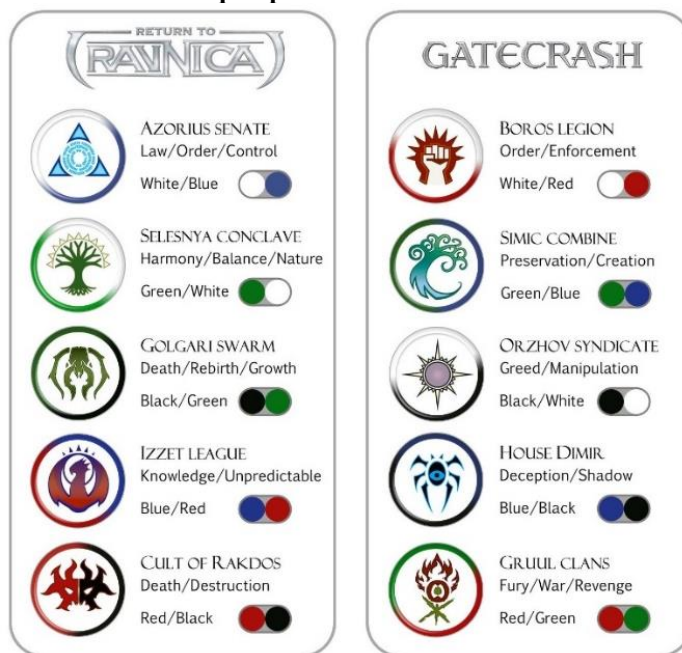
¹⁵⁰ De acordo com a definição da empresa: “O Adobe Bridge é um gerenciador avançado de ativos de criação que permite visualizar, organizar, editar e publicar vários ativos de criação com facilidade e rapidez. Edite metadados, adicione palavras-chave, rótulos e classificações a ativos, organize-os usando coleções e encontre-os por meio de filtros e recursos de pesquisa de metadados avançados. Colabore em bibliotecas e publique no Adobe Stock diretamente do Bridge”. Disponível em: <https://www.adobe.com/br/products/bridge.html>. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹⁵¹ Conferir definições e explicações básicas em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Tar%C3%B4_de_Marselha. Acesso em: 23 abr. 2021.

¹⁵² A noção de guilda, que se instaura no início da segunda década de 2000, pauta-se naquela mentalidade popular e estereotipada das guildas da Idade Média, ou seja, uma guilda seria um conjunto formal de sujeitos que, atraídos pelas mesmas habilidades e gostos artesanais, criam uma agremiação na qual produzem e aprofundam seus conhecimentos artífices sobre determinado conhecimento prático - as chamadas Artes Mecânicas, diria Santoni Rugiu (1998).

mercado competitivo, a empresa aguardou o *feedback* (monetário) do seu público consumidor e, então, materializou essa narrativa na forma de cartas na forma de dez guildas com seus respectivos emblemas, arquétipos e terminologias, o que ocorreu cinco anos após¹⁵⁶ (ROSEWATER, 2005).

Figura 53 - Guildas Arquetípicas baseadas nas combinatórias de cores



FONTE: Monty Ashley (2013)¹⁵⁷

Nessa imagem, há duas colunas que elucidam as guildas arquetípicas lançadas em cada expansão de *Magic*, entre 2012-2013 (ROSEWATER, 2005; ASHLEY, 2012; 2013), isto é, dez anos depois do seu lançamento oficial. Com ela, evidencia-se uma mudança radical na estrutura arquetípica e simbólica do jogo. Se, até então, imperava um binarismo convergente e divergente, a partir das coleções “Retorno à Ravnica” e “Portões Violados”, há uma nova estruturação combinatória em que todas as cores interagem entre si, surgindo essa noção de guildas e, com elas, novas qualidades simbólicas e arquetípicas - ainda que mantendo a ideia original de “cores amigas e cores inimigas”, como frisou o colaborador principal da pesquisa, Aurélio (DIÁRIO DE CAMPO, maio, 2019).

O que vemos é uma empresa do ramo competitivo do entretenimento construindo um jogo sobre uma configuração específica, pautada em elementos matemáticos (binarismo,

¹⁵⁶ Trata-se dos chamados Blocos Ravnica, que se subdividem em três: Ravnica: cidade das guildas; Portões Violados e Retorno à Ravnica.

¹⁵⁷ Conferir a sequência de artigos publicados pelo autor em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/arcana/guild-symbols-are-everywhere-2012-10-23>; <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/arcana/guild-symbols-are-still-everywhere-2012-12-04>; <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/guild-symbols-gatecrash-2013-03-05>. Acesso em: 22 abr. 2020.

matrizes, algoritmos e aritmética) e histórico-míticos da humanidade, cada qual em uma esfera específica. O primeiro elemento materializa e rege os aspectos mecânicos, dinâmicos e práticos que dão e permitem a realização de uma funcionalidade concreta de um jogo de cartas que exige interação face a face. E o elemento mais subjetivo pauta-se exclusivamente em texto e imagem, frutos da produção artística e estética pautada, nas palavras de Durand, no manancial cultural humano, buscando subsídios nas obras de civilização.

Forma específica de organização que permitiu essa derivação e expansão nesses dois elementos característicos do jogo, como também abriu margem para a empresa ir complexificando e introduzindo, a cada novo ano, novas formas de interação, mecânicas, dinâmicas e narrativas desde 1993 (CHALK, 2017).

Como afirmamos, se as bases do jogo tinham como característica central um binarismo convergente-divergente¹⁵⁸, as duas imagens anteriores exemplificam a transição daquela etapa/modo inicial de jogo/jogar para outra.

Tratando-se ou não de uma mudança estrutural que visa, exclusivamente, o aspecto lucrativo, essa inovação mudou qualitativa e quantitativamente o universo expansivo de *Magic*. De um plano estrutural geométrico binário surgem novas combinações e, com isso, novas possibilidades de confecções de cartas, já que se nomeiam as combinatórias iniciais (branco com verde passa a ser chamada de Guilda Selenya), surgindo, então, uma “combinatória tricolor” e de até “quatro cores” (ainda que mantendo o significado arquetípico de cores inimigas).

As imagens abaixo são ilustrativas, como vemos na Figura a seguir.

¹⁵⁸ Nessa composição arquetípica, percebemos inúmeros elementos simbólicos do imaginário mítico e cultural, tanto do ocidente quanto do oriente. Por exemplo, no universo *Magic*, o preto simboliza elementos semânticos de sentido e significado relacionados à loucura, doença, escuridão, podridão, amoralidade, onipotência; enquanto o branco tem, por sua vez, a moralidade, a ordem, a luz, a lei, a ascensão, o solar. Em um rápido comparativo, evidenciamos uma relação mais profunda, de natureza “maniqueísta”, dicotômica, uma espécie de Teodiceia, em que duas forças opostas estão em constante embate: luz x escuridão, ascensão x queda, moralidade x amoralidade, heroísmo x pusalinimidade, vida x morte e assim por diante. Uma estereotipia muito comum, diga-se, e passível de ser interpretada numa perspectiva simbólica religiosa (ELIADE, op. Cit). Entretanto, ao que parece, no contexto urbano contemporâneo e dinâmico no qual estamos inseridos (pesquisador, jogo, jogadores), a Teoria do Imaginário durandiano permite aprofundar e explorar com mais riqueza esse fenômeno lúdico altamente complexo.

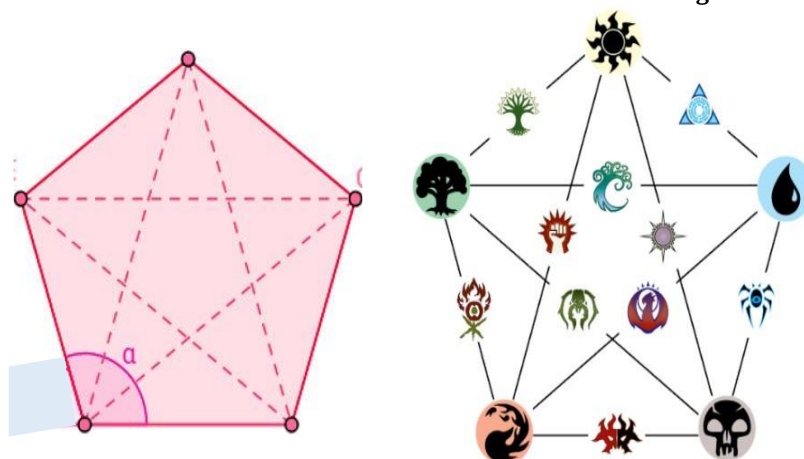
Figura 54 - Estruturas Secundárias, Terciárias e Quaternárias de cores



FONTE: Wizards of the Coast/Young Mage (2014). Imagem capturada de domínio público (2021).

Com essas diagramações, evidencia-se uma rica e complexa natureza cultural com fins de entretenimento lúdico. Seguindo nossa proposta de *linkar* elementos dados no jogo, chegamos a uma estrutura figurativa pautada em uma geometria espacial, com base no cruzamento e na intersecção entre pentagrama circundado por um polígono convexos de cinco lados.

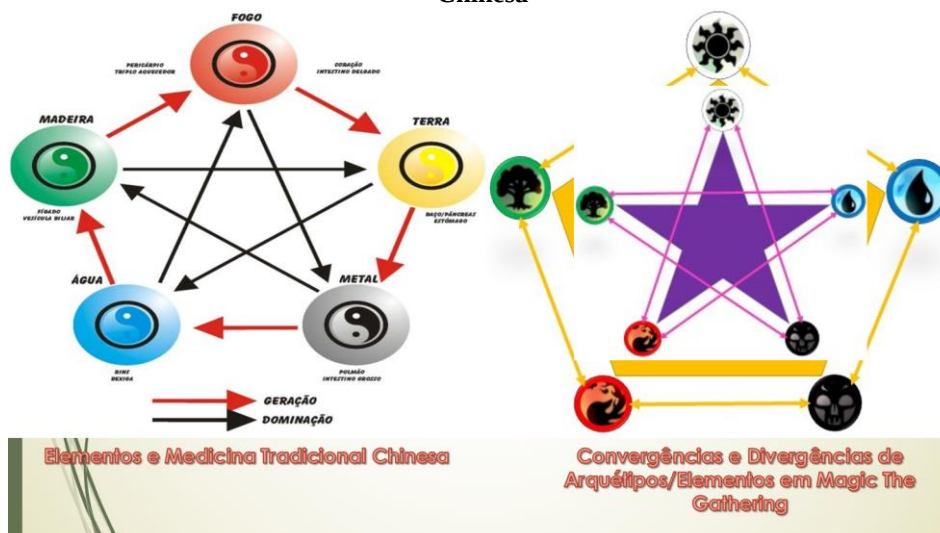
Figura 55 - Síntese Geométrica das Combinatória de Cores Convergentes-Divergentes



FONTE: Adaptada pelo autor com imagens de Imagem capturada de domínio público (2021).

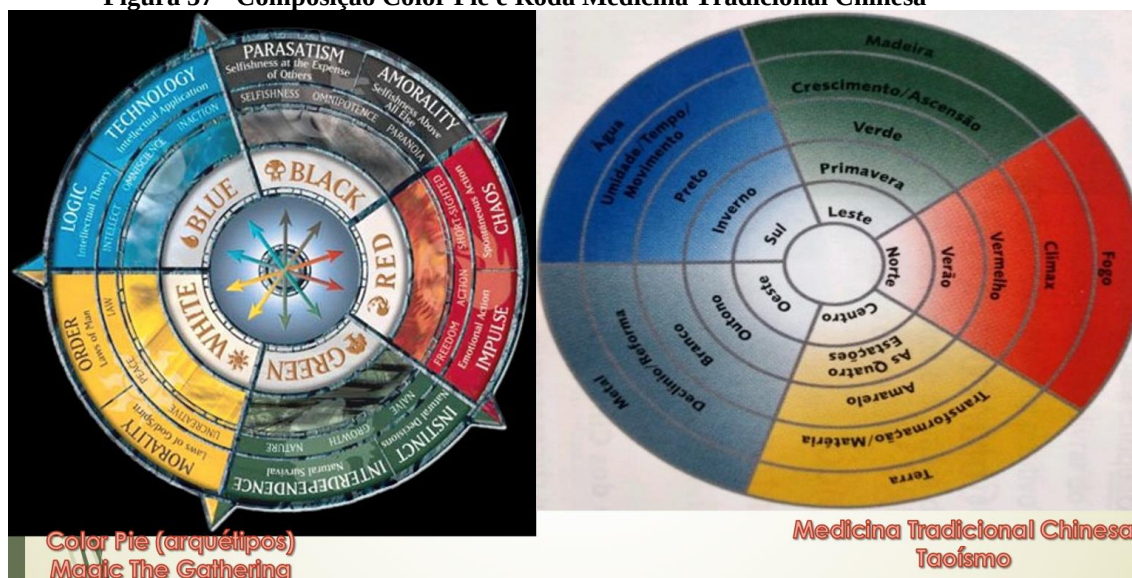
Nesse sentido, retomando a discussão simbólica, imgeticamente o jogo mostra uma estrutura muito similar aos moldes que, tradicionalmente permitem compreender a cultura chinesa, como vemos nas imagens a seguir.

Figura 56 - Imagens Geométricas de Elementos em *Magic The Gathering* e Medicina Tradicional Chinesa



FONTE: Adaptada pelo autor com imagens de Imagem capturada de domínio público (2021)

Figura 57 - Composição Color Pie e Roda Medicina Tradicional Chinesa



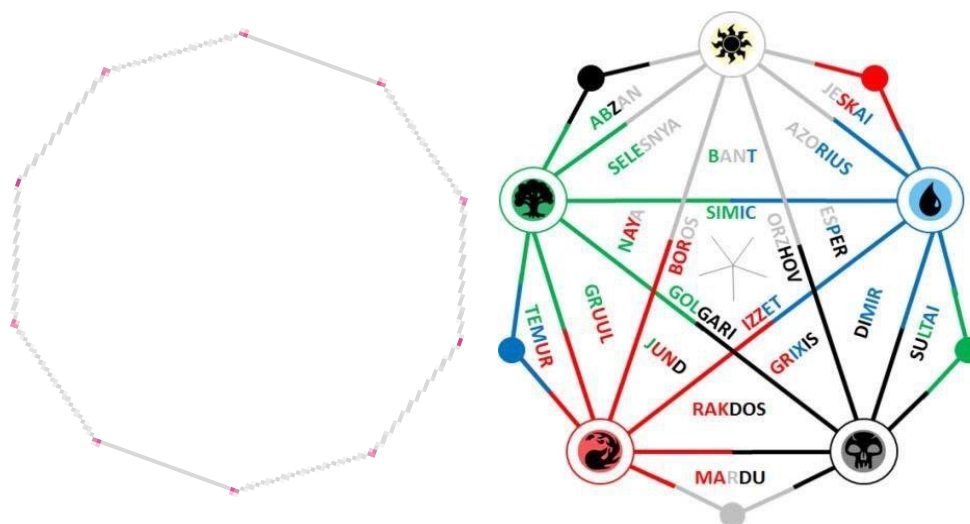
FONTE: Adaptada pelo autor com imagens de Imagem capturada de domínio público (2021).

Ora, um afluente ocidental, outro oriental. Todos de valor e natureza mística, religiosa, mítica. Todos “desaguando” num delta/meandro materializado no formato de *cards de jogo de mesa*. Diante de tal evidência, seja na narrativa ficcional, seja no jogo propriamente dito, o que percebemos é que há uma profunda ligação simbólica e mítica fundacional por detrás dessa organização simbólica.

Por outro lado, reiteramos, da base primordial de combinatórias entre as cinco cores no ano de 2005, o jogo deriva uma segunda camada de combinações arquetípicas. Dessa derivação, uma **nova imagem simbólica**, um novo delineamento se instaura, modificando a geometria

inicial (pentagrama), símbolo caro à cultura simbólica, mítica e religiosa do Ocidente. Daquela, instaura-se uma nova geometria arquetípica, que é o **pentágono**, o qual, por sua vez, apresenta-se em sua natureza matemática, ou seja, delineando as correlações arquetípicas que esta nova geometria de *color pie* apresenta, em MTG. Podemos vislumbrar o delineamento/desenho de um pentágono regular e convexo e decagrama quase irregular convexo (WARSI *et al*, 2020).

Figura 58 - Decagrama Geométrico a partir das correlações de identidades de cores



FONTE: Adaptada pelo autor com imagens de Imagem capturada de domínio público (2021).

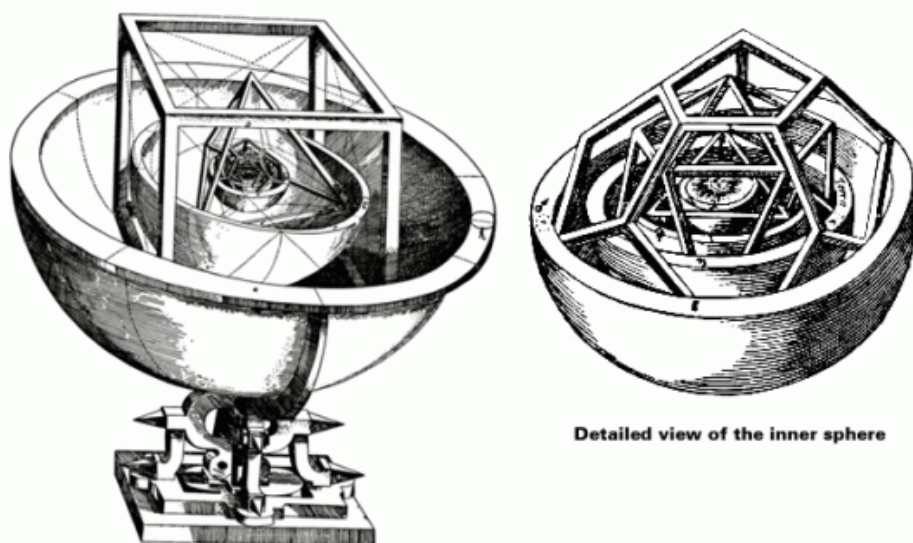
Assim, temos a formação de uma imagem triunfante na história da matemática (WARSI *et al*, 2020), de modo que é preciso remontar ao surgimento da cultura matemática grega, especialmente em Arquimedes, Platão e/ou Pitágoras (KERÉNYI, 2019; SCHURÉ, 1986), a fim de compreendermos a importância e o legado geométrico na cultura intelectual humana. Paralelamente, basta lembrar que o criador desse jogo, Richard Garfield, o concebeu e o produziu durante seu doutoramento em Matemática Computacional (CHALK, 2017).

Ora, o fato de um jogo desenvolvido por um matemático aliar símbolos, mitos, lendas à matemática parece-nos sugerir uma aproximação clara e objetiva a determinado grupo cultural místico (e matemático) grego de 2500 anos. Nesse sentido, a imagem ilustra nossa interpretação, uma vez que esses elementos constituintes parecem se originar dos primeiros grandes matemáticos, em especial, o misticismo matemático da escola pitagórica (SCHURÉ, 1986) e dos famosos sólidos perfeitos platônicos¹⁵⁹.

¹⁵⁹ BITTENCOURT, L. Curso completo de Matemática – Geometria. Santos: oficinas gráficas do Ginásio, 1922; CORNELLI, G. O Pitagorismo como categoria historiográfica. Coimbra, Portugal: Centro de estudos Clássicos e Humanísticos da Universidade de Coimbra, 2011; SANTOS, M. F. Pitágoras e o tema do número. São Paulo: IBRASA, 2000. PEREZ Y MARIN, A. PAULA, C. F. Elementos de Geometria. 2ª ed. Companhia Editora Melhoramentos de São Paulo, 1992.

Figura 59 - Sólidos Regulares da Geometria

**Kepler's Platonic solid model of the solar system
from *Mysterium Cosmographicum* (1596)**



FONTE: Derivando a matemática (2019)¹⁶⁰

Ora, parece que diante de todas essas formas (sólidos tridimensionais), poderíamos inferir aqui uma Bacia Semântica, iniciada com Pitágoras, o primeiro matemático do Ocidente, Platão e seus sólidos geométricos perfeitos, estendendo-se até outro grande matemático e astrônomo do medievo, Johannes Kepler e sua tentativa, por meio do heliocentrismo, de tomar como mote os postulados geométricos do grande matemático e do filósofo grego (WARSI *et al*, 2020).

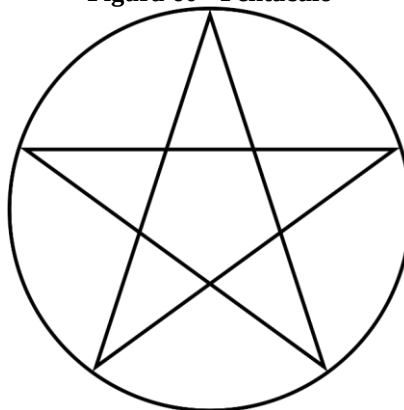
No entanto, há outro delta/meandro, outra constelação, outra bacia que precisa ser desenrolada aqui. A união desses símbolos, oriundos de vertentes mítico-culturais tão distantes, tem um poderoso valor simbólico, espiritual, cultural e religioso para todo e qualquer sujeito (crente ou não), na e da eficácia da magia, energia, cura espiritual, cura orgânica, causas míticas, místicas etc.

Ora, não estaríamos aí, também, diante de um pentáculo? Símbolo tão conhecido, tão caro às tradições esotéricas/exotéricas e, também, tão temido? Esse símbolo, tão antigo quanto a própria civilização, parece escoar nesta última fase de composição do *color pie*. Durante séculos, serviu (e ainda serve) como poderoso amuleto, talismã, símbolo que, dentre tantos sentidos e significados simbólicos (masculino-feminino, união dos quatro elementos etc.), um em especial parece interessante, tanto quanto os demais é o sentido de “desembaraçar” os

¹⁶⁰ Disponível em: <http://www.ime.unicamp.br/~apmat/solidos-de-platao/>. Acesso em: 22 mar. 2020.

caminhos, as visões, em uma frase, “dar ordem ao caos”. Como explica Chevalier (2020, p. 781), trata-se de um símbolo que remete aos tratados de magia, a um “selo mágico”, que, devido à forma como é constituído (letras hebraicas, latinas, caracteres cabalísticos...), “[...] tem relação com realidades invisíveis, cujos poderes permitem compartilhar [...] simbolizam, captam e mobilizam, ao mesmo tempo, os poderes ocultos¹⁶¹”.

Figura 60 - Pentáculo



FONTE: Imagem capturada de domínio público (2021).

A essa imagem, simbolicamente cara à cultura e tradição ocidental, nos remete, primeiramente, ao *Hermética Ratio* de Durand (2008, p. 163 e seguintes), pois atravessa o plano lúdico e agonístico do jogo e se instaura em seu plano narrativo e no plano subjetivo do jogador (onírico). Paralelamente a tal figuração, vemos evocar o que há de mais antigo no misticismo ocidental, a Cabala, e, com ela, o imaginário do medo e o consequente antissemitismo (ARENDT, 1979; DELUMEAU, 2009, p. 414).

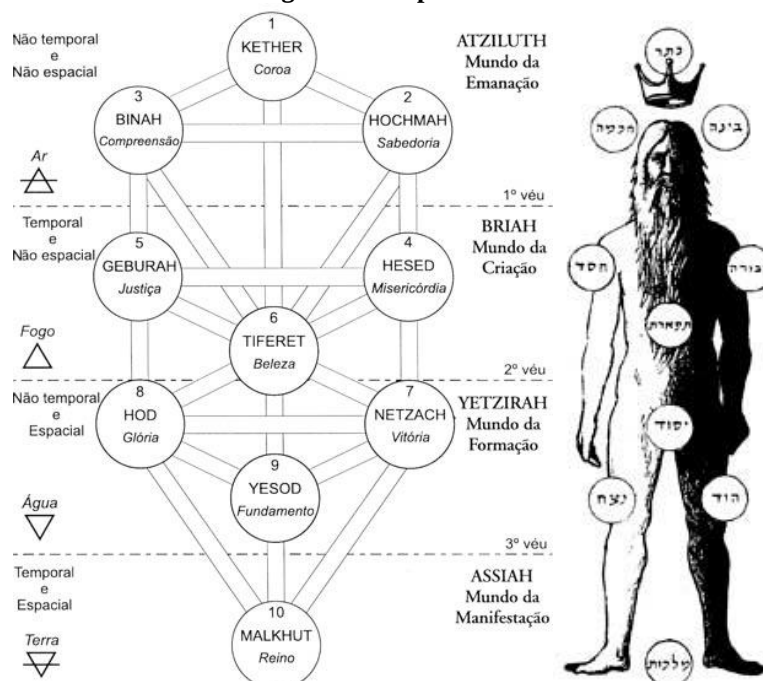
Por ser um estudo que excede nosso objetivo, cabe apenas destacar que constatamos também haver, como recorrência no jogo, elementos culturais místicos cabalísticos, uma vez que se trata de um tipo de ensinamento esotérico do Judaísmo e comumente associado ao grande símbolo da “Árvore da Vida” e, dela, as chamadas dez “sephirot¹⁶²”, o complexo conjunto de

¹⁶¹ Para o leitor, talvez se trate de informações desnecessárias no momento. Porém, essa geometria, tanto quanto as imagens estampadas nas cartas e o simbolismo evocado no imaginário e no senso comum nos anos 1990, como apresentaremos mais adiante, catalisou tensões judiciais tanto nos EUA (movidos por movimentos religiosos mórmon), quanto no Brasil (via mídia televisiva), alegando se tratar de um jogo de cartas satânico, diabólico contra a empresa.

¹⁶² “As dez esferas, as dez *Sefirot*, da Árvore da Vida, representam aspectos divinos da manifestação do Absoluto na existência. São o meio pelo qual o Santo governa o mundo do *espírito*, da *alma* e da *materialidade*. A disposição dos sefirot é o modelo para tudo o que existe. A Árvore é uma unidade; essa é a primeira lei. As Sefirot são Keter, ou Coroa; Hokmah, ou Sabedoria; Binah, ou Entendimento; Hesed, ou Misericórdia; Gevurah, ou Julgamento; Tiferet, ou Beleza; Nezah, ou Eternidade; Hod, ou Reverberação; Yesod, ou Fundação e Malkhut, ou Reino. Existe uma décima primeira não-Sefirah, entre Binah e Hesed, chamada Daat, Conhecimento, que tem uma função especial”. (RIENMA, s/d, grifos nossos) Basta esta citação, para perceber a confluência do simbolismo hebraico em *magic*. Disponível em: http://www.clubedotaro.com.br/site/r64_2_arv_vida.asp. Acesso em: 23 nov. 2021.

relações entre as chamadas “colunas/pilares e tríades” e os níveis de mundos, na cultura de Tradição hebraica.

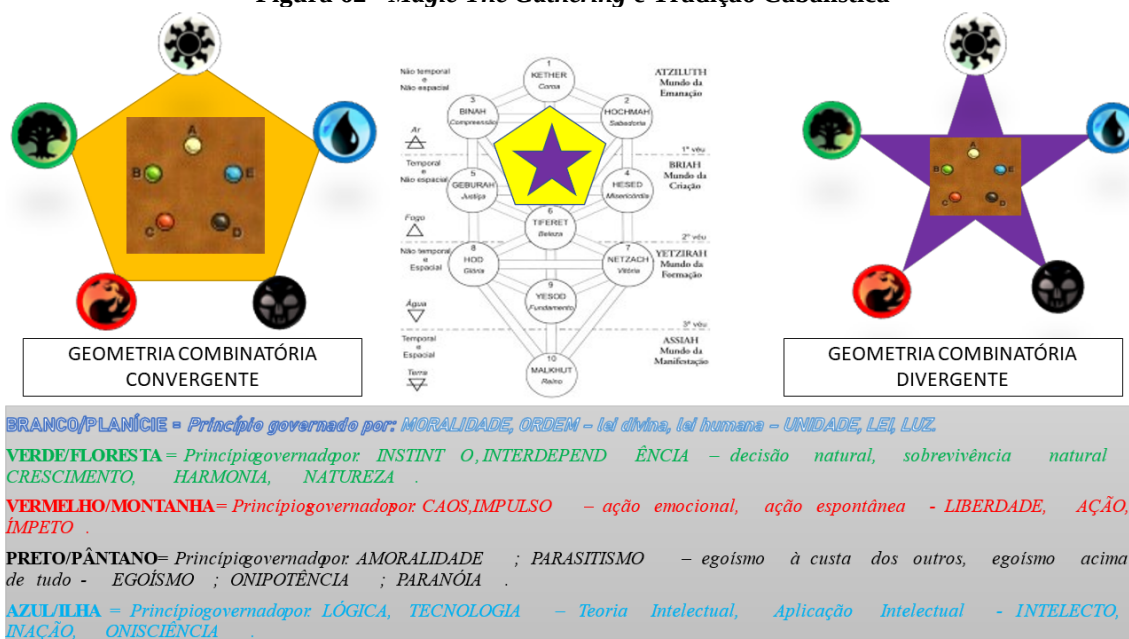
Figura 61 - Sephirot Cabalística



FONTE: Imagem capturada de domínio público (2021).

Das imagens acima, apresentamos nossas matrizes interpretativas nas quais buscamos ilustrar a similaridade e o manancial imagético, figurativo e estrutural que o jogo também busca.

Figura 62 - Magic The Gathering e Tradição Cabalística

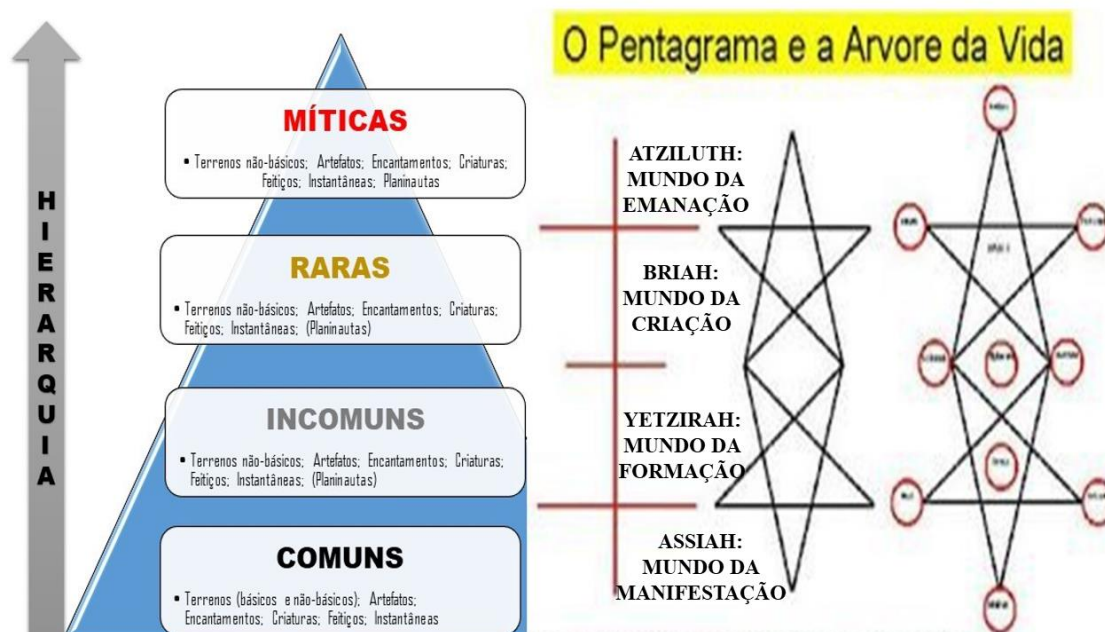


FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

Assim, na confluência dessas imagens, identificamos outra fonte para as narrativas simbólicas e arquetípicas que consubstanciam a confecção dessas cartas. É interessante pensar

que, durante toda a Idade Média, fruto do imaginário e das mentalidades em torno do medo, durante séculos, os judeus foram perseguidos e tratados à margem da sociedade europeia. Ainda assim, o que há de mais místico e esotérico nessa tradição encontra-se como um dos pilares/alicerces estruturais desse jogo de cartas moderno. Veja-se, por exemplo, a diagramação interpretativa que reproduzimos a seguir, na qual encontramos convergência figurativa entre as quatro categorias tipológicas de raridade do jogo e as dimensões cabalísticas da existência.

Figura 63 - Relação entre Cultura Hebraica e Classificação por Grau de Raridade



FONTE: elaborado pelo pesquisador (2020)

Longe de esgotar as interpretações, temos ainda a confluência de outra bacia (cultural) colaborando na estruturação do jogo. Agora, oriunda de uma das áreas triunfalistas na pós-modernidade progressista, racionalista e positivista ocidental, a matemática. Há que se levar em consideração esse elemento, uma vez que, segundo Durand (2008), nossa cultura ocidental está diurnamente posta. Aliada a isso, cabe lembrar que se trata de um jogo ideado e produzido por um pesquisador da matemática computacional (CHALK, 2017). E, tratando-se de um sujeito, culturalmente inserido em um contexto diurno, seu imaginário (diurno) sobre o que seria um fenômeno místico materializa-se em cartas. Imaginário, concepção e definições do que seria místico e misticismo, distanciado do entendimento proposto por Durand (2002), uma vez que essas concepções, genuinamente, estruturam-se sob um regime diurno de imagens. Nesse sentido, as imagens a seguir nos convidam a aproximar essa figuração estrutural do jogo, também, ao misticismo da matemática da cultura grega antiga, em especial, aos pitagóricos e à

geometria platônica, a qual veio a se tornar, no decorrer dos séculos, o que místicos ocidentais chamaram de geometria sagrada/esotérica (CHEVALIER, 2015; KLUG, 2002).

Vejamos, ainda, a sequência de imagens místico-matemáticas e a correlação com as constelações arquetípicas de cores do jogo.



FONTE: elaborado pelo pesquisador com imagens de domínio público (2021)

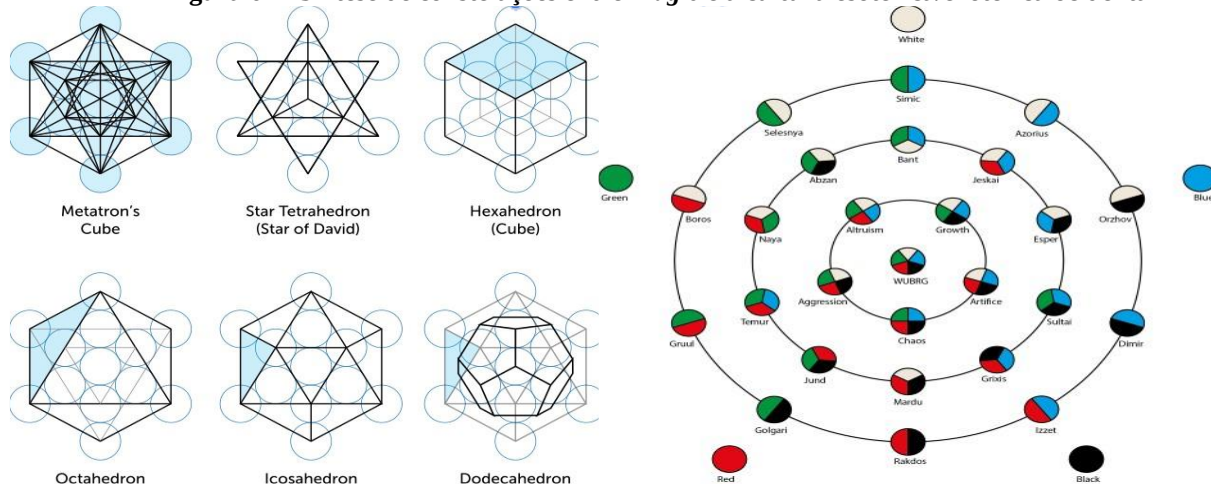
Percebemos que há uma aproximação entre a geométrica dos chamados sólidos perfeitos platônicos e sua mística e o cosmos, e, ao lado, há uma elaboração gráfica das combinatórias das diferentes possibilidades oficiais de cores e, conseqüentemente, de cartas que irão formar tipos específicos de baralhos para se jogar.

Já na imagem a seguir, evidencia-se um conjunto de imagens simbólicas e esotéricas da cultura humana, com uma imagem também das combinatórias de cores no jogo, perfilando, em cinco pontas, palavras-chave com as quais são definidos os últimos cinco arquétipos oficializados pelo jogo no ano de 2016, que leva em consideração a utilização de quatro cores, como esboçado na Figura 12. E aqui, também, apresentamos imagens geométricas do esoterismo ocidental e de uma figuração muito similar ao que as culturas místicas da antiguidade denominavam de “tetaedro estelar” ou Merkabah¹⁶³ (KLUG, 2015, p. 45-46).

¹⁶³ Conhecida, na cultura popular e mística, pela imagem hexagonal de uma estrela de seis pontas. Na cultura ocidental, judaico-cristã, é comumente chamada de “Estrela de Davi”, que é a projeção em um plano 2d deste “veículo divino” tridimensional, que é a união de dois triângulos. Nas tradições judaicas e islâmicas (Talmud, Toráh, Corão). (KLUG, 2015; PENNICK, 1980)

mais ainda para o caráter interdisciplinar deste trabalho e também demonstra como nosso objeto de estudo apresenta e convida a outros estudos a partir de outros vieses e outras perspectivas epistemológicas.

Figura 67 - Síntese de constelações entre *Magic* e a cultura esotérica/exotérica ocidental



FONTE: Adaptada pelo autor com imagens de Imagem capturada de domínio público (2021).

Com essa figura, vislumbramos uma das imagens mais icônicas do simbolismo pitagórico/platônico e dos matemáticos esotéricos/exotéricos, a saber, o dodecaedro¹⁶⁵, ao constelar as distintas convergências/divergências de cores de cartas de *Magic* formando a referida imagem geométrica (DURAND, 1996; 2002). Paralelamente a essa interpretação, vemos a intenção dos criadores (do jogo) de propor um jogo de mesa, estruturado a partir de uma relação matemática aritmética, sustentada em cinco elementos. Esses, por sua vez, figurados em cinco cores simbólicas, que, por sua vez, são impregnadas por cinco emblemas-símbolos¹⁶⁶ dotados de características arquetípicas específicas, que são postas em correlação de afinidade e antagonismo (verde + branco, preto x branco). Sobre essa estruturação basilar, o

poderíamos dizer que *ETNOMATEMÁTICA* é a arte ou técnica de explicar, de conhecer, de entender, nos diversos contextos culturais. Nessa concepção, nos aproximamos de uma teoria do conhecimento ou como é modernamente chamada, uma teoria de cognição” (D’AMBROSIO, 1989/2001, p. 12, destaques do original; GERDES, 2012).

¹⁶⁵ “Forma geométrica de um sólido convexo de 12 faces pentagonais. [...]” (CHEVALIERS, 2020, p. 403). Nos estudos da simbólica, “[...] assume todo o seu sentido no contexto da simbólica pitagórica e do idealismo platônico. [...]” (Idem) Pode-se ainda, dizer que “[...] foi dotado, na tradição *pitagórica*, das propriedades matemáticas, físicas e místicas” (Idem, itálico do original). Simbolicamente, é dotado, por inúmeras culturas antigas, um “[...] valor insigne [...] construído segundo proporções da razão áurea ou número áureo (e a partir do pentagrama, cujo poder benéfico é conhecido), é das formas a mais rica em ensinamentos eurrítmicos, cosmogônicos e metafísicos [...]” (CHEVALIER, 2020, p. 404).

¹⁶⁶ Como apresentamos, a correlação entre cor e símbolo, preto e caveira, por exemplo, avançamos nossa interpretação e tratamo-los como “emblemas”, no sentido simbólico convencional, isto é, por emblema compreendemos “toda e qualquer “figura visível, adotada convencionalmente para representar uma ideia, um ser físico ou moral [...]” (CHEVALIER, 2020, p. 15). Definição que parece casar bem com a correlação de cores e seus “emblemas”, sem com isso perder sua natureza e característica funcional simbólica.

jogo emerge em imagens e textos no formato de cartas colecionáveis, que, como visto, buscarão suas fontes textuais e imagéticas no reservatório cultural mítico humano.

Por um lado, o que percebemos nesse jogo de cartas é um eco pitagórico, uma vez que se tornaram visíveis os elementos identitários e simbólicos oriundos do grande místico matemático:

Tenha ou não realizado todos os feitos em matemática, ciência, astronomia, música e medicina atribuídos a ele, não há dúvida de que viveu para a investigação da matemática e da filosofia, e via nos números os fundamentos sagrados do universo. (WARSI, 2020, p. 38).

Ora, se, há dois milênios, misticismo, filosofia e matemática dialogavam e convergiam entre si como forma de interpretar a si mesmo e ao cosmo circundante, vemos essa mesma convergência na forma de eco em estampas e narrativas fantásticas, assentadas em elementos míticos.

Historicamente, muito se deve nesse sentido à Pitágoras:

Na Grécia Antiga, a matemática e a filosofia eram consideradas temas complementares e estudadas juntas. Atribui-se a Pitágoras a criação do termo “filósofo” [...]. A filosofia de Pitágoras integrava ideias espirituais com matemática, ciência e raciocínio. (WARSI, 2020, p. 41).

Além disso, “Pitágoras também acreditava [...] que tudo no Universo se relacionava a números e obedecia a regras matemáticas. Certos números eram dotados de características e significação espirituais, levando a um tipo de culto ao número [...]” (WARSI, 2020, p. 42).

Por outro lado, seguindo essa mesma linha interpretativa, identificamos, nas figuras anteriores, uma estrutura figurativa matemática, os sólidos platônicos, os quais, como se sabe, via educação matemática básica, são “um polígono regular tem ângulos iguais e lados iguais” (WARSI, 2020, p. 48). Matematicamente, também se atribui a Platão a popularização desse conhecimento matemático (geométrico). Com esses matemáticos, descobriu-se que “[...] formas 3D têm faces planas e arestas retas – têm seu próprio conjunto de faces poligonais idênticas, o mesmo número de faces, além de lados equiláteros e ângulos iguais” (WARSI, 2020, p. 48).

Platão relacionou quatro das formas aos elementos clássicos: o cubo (também conhecido como hexaedro regular) foi associado à terra, o icosaedro à água, o octaedro ao ar e o tetraedro ao fogo. Dodecaedro, de doze faces, correspondia aos céus e suas constelações. (WARSI, 2020, p. 48).

Assim, comparando as imagens e o conhecimento histórico-matemático, sabemos que “Só cinco poliedros regulares são possíveis – cada um criado a partir de triângulos equiláteros, quadrados ou pentágonos regulares idênticos [...]” (Idem).

Esses sólidos são considerados “duais”, e alguns poliedros apresentam o número de vértices correspondentes às faces de outros poliedro (cubo e octaedro) (WARSI, 2020, p. 49). Nesse sentido, temos um conjunto de elementos histórico-matemáticos referentes a outro grande matemático da Antiguidade, a saber, Arquimedes¹⁶⁷, e aos estudos sobre polígonos, uma vez que as figuras anteriores se geometrizam segundo essas características matemáticas.

Esse jogo é tão construído sobre preceitos matemáticos esse jogo de cartas, que uma de suas edições, bem como um “tipo de raça” nesse multiverso narrativo fantástico, é chamada de Nova *Phyrexia*¹⁶⁸, simbolizada pelo famoso ϕ (fi), conhecido como “número de ouro”:

$(a + b) \div a = a \div b$. O valor dessa razão é uma constante matemática denotada pela letra grega ϕ (fi). [...] Os pitagóricos [...] tinham como símbolo o pentagrama, ou estrela de cinco pontas, em que um lado cruza o outro, dividindo cada lado em duas partes, cuja razão é ϕ . (WARSI, 2020, p. 120-121).

Tal fato não é ao acaso. Lembramos que o pai do *Magic* o produziu em ambiente matemático, uma vez que é PhD em Matemática Computacional. Vemos, assim, na profundidade de um jogo de cartas colecionáveis, uma figuração e estrutura criativamente pautada na herança dos grandes matemáticos de outrora.

Além dessas estruturas que o jogo traz impregnado em si, há ainda uma relação matemática de “probabilidade e combinatória”. É atribuída a Blaise Pascal a concepção de que há “dois tipos de mentes”, uma matemática e outra intuitiva” (WARSI, 2020, p. 158). Nessa relação entre matemática e *Magic*, temos vestígios e influências desse matemático (Pascal), uma vez que da relação convergente – divergente, que, como vimos, se dá entre três cores, sendo que o branco está relacionado ao verde e azul (convergente), e, ao contrário, com vermelho e preto (divergente), temos a figura de um triângulo. Ora, instaurando nossa análise, percebemos aí, figurativa e matematicamente, o que chamam de “triângulo de Pascal”, que consiste na soma de dois números adjacentes, para obter um número da próxima linha. Decorre, então, o chamado “Teoria das probabilidades”. “A probabilidade de um evento é definida como a proporção de vezes em que ocorrerá” (WARSI, 2020, p. 158-159).

Esse conhecimento matemático, dentre tantas contribuições para a humanidade, podemos asseverar, contribuiu até mesmo para os chamados “jogos de azar”, como modo de

¹⁶⁷ Assim, “Arquimedes foi o primeiro a empregar os polígonos regulares inscritos (dentro do círculo) e circunscritos (fora do círculo) [...]”. Como exemplo, temos o pentágono, hexágono e o octógono. O objetivo? Calcular com a maior exatidão possível o famoso π (WARSI, 2020, p. 63). “Desde o Renascimento, a análise matemática da arte por meio da “proporção áurea” [...] veio a simbolizar a perfeição geométrica” (WARSI, 2020, p. 120).

¹⁶⁸ Conferir em: <https://magic.wizards.com/pt-br/story/planes/nova-phyrexia>. E em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Search/Default.aspx?action=advanced&special=true&set=+%22New%20Phyrexia%22>. Acesso em: 23 ago. 2020.

diminuir a aleatoriedade e as forças da sorte, do destino, tão comumente atribuídos aos bingos, sorteios de premiações etc. (CAILLOIS, 2017), já que a aleatoriedade é um elemento regrado em *Magic*. Daí, as equações matemáticas de conjunção de cartas, combinações e sinergias entre determinada quantidade de cartas na criação de um baralho.

Dessas figurações, percebemos, ainda, a existência de uma espécie de “topologia”, pois, se, por um lado, para compreender e esboçar figurativamente os quadros anteriores, tivemos que retornar aos pais da matemática da Antiguidade Grega, por outro constatamos, também, que esse conjunto de figurações apresenta uma “topologia¹⁶⁹”. Em linguagem matemática, “forma e tamanho não importam, só as conexões” (Idem), frase atribuída ao matemático Henri Poincaré (1854-1912), que parece contribuir para a composição interpretativa que avultamos no universo estrutural matemático de *Magic*, uma vez que, como vimos, o que torna um jogador vencedor é justamente seu conhecimento dessas conexões entre as diferentes cores, tipologias e combinações de cores (ou seja, de cartas, baralhos e estratégias).

Outro elemento matemático importante na dinâmica e mecânica desse jogo é a chamada “estatística”:

A estatística é o ramo da matemática que se ocupa da análise e interpretação de grandes quantidades de dados” [...]. A estatística investiga se o padrão de dados registrados é significativo ou aleatório. [...] Em qualquer conjunto de dados científicos, a maioria dos erros tendem a ser bem pequenos e só uns poucos costumam ser muito grandes. (WARSI, 2020, p. 268).

Como demonstramos na segunda parte deste trabalho, o que motiva também os entrevistados a se afeiçoarem a esse jogo é o exercício e o desafio matemático imposto pelo próprio jogo, uma vez que, na construção de seus baralhos e estratégias, o usuário é impelido a pensar e elaborar, através de complexos raciocínios matemáticos, situações estatísticas, nas quais consegue ler e estabelecer possibilidades de jogadas, como no xadrez.

Cabe, ainda, destacar que, no universo matemático, há o que chamam de “estruturas”, termo familiar à Antropologia, seja por Lévi-Strauss (Antropologia Estrutural), seja pelo próprio G. Durand (Estruturalismo Figurativo), e que, matematicamente, trata da relação entre Topologia e Teoria dos Conjuntos (encontro entre números e formas), que, desde Descartes, no século XVII, já era ponto de reflexão dos matemáticos. Desde então, muitos matemáticos se ocuparam dessa correlação até a instauração da chamada geometria algébrica, área específica da matemática, que trata, como sugere o nome, das relações algébricas junto com as geométricas (WARSI, 2020, p. 282).

¹⁶⁹ Em matemática, topologia consiste no “estudo das formas sem medidas” (WARSI, 2020, p. 256).

Nessa linha interpretativa e argumentativa, temos ainda uma última motivação sobre a qual gostaríamos de dissertar. Ela se refere às possíveis motivações que levaram o criador de *Magic* a se pautar no número cinco e, com isso, a instaurar uma identidade de cores, o que também pode ser justificado com os estudos da Topologia, uma vez que, na história da Matemática, os estudiosos levaram muitas décadas tentando desvendar, propor e provar que “quatro cores são suficientes para colorir um mapa”, constatação matemática essa recente, pois até a segunda metade do século XX, acreditava-se que eram necessárias cinco cores (WARSI, 2020, p. 312). Mediante esse conjunto de análises interpretativas sistematizadas, percebemos haver elementos histórico-culturais (matemáticos) que motivaram a elaboração e a discriminação identitária no jogo *Magic*, a partir de algo que se aproxima do chamado Teorema das Quatro cores (Idem).

Sendo assim, identificamos, também, o fato de ser possível vislumbrar uma história da matemática nos alicerces elementares e estruturais desse jogo de cartas colecionáveis, uma vez que pistas e vestígios já se apresentavam implicitamente, como no fato de ser matemático o próprio criador do jogo. Para além de todo o arcabouço cultural no qual o jogo bebe, para fazer sua monumental construção de imagem e texto ao longo de quase três décadas, o manancial do jogo vai das religiões à ciência de ponta, do hermetismo às ritualísticas urbanas, do histórico-mítico ao onirismo agonístico.

Enfim, temos aqui, nesse conjunto fundacional de imagens arquetípicas com origem mítico-cultural, o primeiro elemento constitutivo da natureza sintética deste jogo de cartas colecionáveis. Fato que sustenta e dá condições para a construção de uma imagem de socialidade, segundo elementos constituintes desse aspecto sintético do jogo.

Apesar disso, ao indagarmos os participantes sobre esse conjunto de imagens consteladas, muitas produzidas pelos próprios jogadores, majoritariamente, demonstram e deslocam esses fatos como meras informações, deslocando-as para um segundo plano, como algo acessório e correlato ao jogo e não como elemento estruturante. Esse fato parece corroborar nossa tese de que é o jogo que joga os jogadores, uma vez que tais leis que regem a estrutura do jogo são e estão latentes e patentes em um nível profundo, mas também emergem na superfície informativa do jogo, soam e transpassam a sensação de que são aspectos secundários na vida do jogo. Porém, o que constatamos é o inverso, pois parece que são realmente esses os elementos que chamam e prendem o público a esse universo.

7.2 *MAGIC THE GATHERING* E A SOCIALIDADE PHARAÔNICA

Chegamos ao último subcapítulo da parte III do estudo, em que objetivamos concluir as reflexões suscitadas nas duas primeiras partes, com suas respectivas subdivisões temáticas. Para isso, lembramos que o mesmo foi realizado à luz dos estudos clássicos tanto dos jogos — como manifestação lúdica e simbólica (CAILLOIS, 2017; HUIZINGA, 2010) — quanto dos estudos dos rituais e das performances (TURNER, 1974; 1982; 2005; 2008; GENNEP, 2011). Ambos os trajetos, evidentemente, trilham para um mesmo caminho-fim, que é a Teoria da Geral do Imaginário (G. Durand), perspectiva na qual está ancorada este estudo.

Como modo de obter o máximo e a maior profundidade possível nesse empreendimento, nossa empiria se valeu, metodologicamente, também, da Etnografia. Feito que nos permitiu identificar e constatar determinadas manifestações culturais específicas, as quais tratamos também no decorrer da parte II, daí surgindo a necessidade de apresentar e discutir sobre consumo e socialidade, por exemplo.

Sinteticamente, *Magic*, enquanto fenômeno cultural de consumo, como discorrido anteriormente, enquadra-se no que Douglas e Isherwood (2006) chamam de mundo dos bens, pois esses objetos/coisas, por um lado, “são marcadores sociais de hierarquias”, por outro lado, nesse mundo do consumo, o ato de jogar (e consumir *Magic*) opera como um processo ritual, que é impregnado de objetos com conteúdo simbólico. Daí o caráter de fenômeno lúdico ritualístico performático, instaurador de uma verdadeira nebulosa afetiva rica em códigos, sentidos, símbolos. Por isso, compreendemos e consideramos essas cartas como sendo “acessórios rituais” (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006), fator determinante em nosso entendimento do sucesso deste jogo em contextos urbanos contemporâneos.

Nesse contexto, destacamos em nossas práticas etnográficas o complexo fenômeno comercial de compra, venda e trocas de cartas, especialmente nos eventos sazonais do jogo, marcados por uma periodicidade claramente, originada no que há de mais arcaico no comportamento e na interação humana com o universo circundante, que é a organização cronológica, a sazonalidade em seu caráter mítico e sagrado. Nesse sentido, destacamos o fenômeno de troca de produtos entre os sujeitos etnografados que se inserem no que Marcel Mauss (2015) chamou de “fenômeno social total¹⁷⁰”, apresentando um fundo de “sistema de prestações econômicas”, em caráter voluntário, portanto, livre e gratuito, porém, obrigatório e interessado, que instaura uma espécie de compromisso contratual moral entre quem dá e quem recebe o presente, regalo, oferta, enfim, uma carta de *Magic*. Assim como Mauss (2015) há um

¹⁷⁰ Que se refere às instituições diversas: religiosa, jurídica, econômica, estética e moral.

século argumentava, essas trocas nunca são individuais, mas coletivas. Percebemos esse fenômeno fortemente no grupo de jogadores de *Magic* na loja *Pharaoh's Shop*, especialmente nos eventos oficiais de pré-lançamento de edições, que, como vimos, são “eventos onde todos são campeões e ganham” (como informado pelo colaborador Jéferson Rossetti em 2019), materializando, assim, o que o antropólogo francês chamou de “pessoas morais” (clãs, famílias, tribos), conceito esse claramente atribuível ao nosso contexto contemporâneo, nesse grupo fixo de frequentadores e jogadores de *Magic* (MAUSS, 2015).

Com esse fenômeno de trocas e circulação de cartas, vislumbramos o fenômeno etnográfico classicamente chamado de *Potlacht* pelos grandes etnógrafos de outrora, uma vez que esse termo sintetiza, também, uma espécie de “prestações totais de tipo agonístico” (MAUSS, 2015), que se caracterizam por serem “trocas com rivalidades”, caracterizadas por serem de um tipo de sistema de dádivas contratuais (prestações totais). Na Etnografia tribal, para assim ser considerada um fenômeno econômico, o mesmo deve transparecer e materializar alguns elementos essenciais, como a honra, o prestígio, mana e a obrigação absoluta de retribuir (MAUSS, 2015). Elementos esses que também identificamos nos eventos quando tratamos da questão da circulação e da troca de cartas e produtos, supracitados e apresentados em imagens.

Dito isso, retomamos as discussões sobre a socialidade e, em especial, o caráter ritualístico do jogo estudado.

Ora, que tipo de fenômeno é genuinamente marcado por processos iniciáticos que não os distintos tipos de rituais/ritos? Nesse sentido, os estudos antropológicos de Van Gennep (2011) enriquecem nosso estudo com sua classificação tipológica dos rituais em “fase inicial, uma liminal e uma final”, ainda que, essencialmente, sejam de natureza e/ou manifestações religiosas. Como inúmeros comentadores de sua obra, os ritos atravessam múltiplas esferas da cultura, algumas mais evidentes, outras mais difíceis de serem captadas. Basta lembrar do estudo realizado por Roberto DaMatta (1997) sobre o carnaval, a figura do malandro e a do herói no Brasil.

Aliando esses estudos seminais ao contexto contemporâneo de uma cidade onde a vida mental e as múltiplas relações se dão em um entrelaçamento complexo (SIMMEL, 1987), *Magic* apresenta, em seu ato concreto de jogar, vestígios de um fenômeno marcado por rituais preliminares, liminares e pós-liminares. Entretanto, dada a complexidade urbana em que pesquisador e jogadores estão inseridos, exige-se uma perspectivação desses conceitos antropológicos.

Nessa perspectiva, abre-se margem para os contributos teóricos de Victor Turner (Idem), em especial para as noções de liminaridade, anti-estrutura e *communitas*. Conforme

postulou Turner (1982), todo ritual é performance. Assim, no conjunto desses estudos, todo ritual apresenta uma “etapa de separação”, uma de “trânsito” e, por fim, uma “reagregação” (TURNER, 1974; 1982; 2005; 2008; GENNEP, 2011).

Ainda que teórica, etnográfica, antropológica e/ou epistemologicamente possam asseverar que tanto as obras quanto suas perspectivas e interpretações sejam distintas acerca do que seria símbolo, simbolismo, simbólica, ritual, antropologia etc., inauguramos aqui uma aproximação e intersecção entre esses dois grandes antropólogos, o francês Gilbert Durand e o inglês Viktor Turner, possível a partir desse jogo de cartas colecionáveis e todo o universo circundante manifestado.

Ora, assim como o *Magic*, todo ritual é social, isto é, exige a presença física de dois ou mais agentes, o que o torna um momento experienciado coletivamente, com suas nuances particulares e exclusivas, as quais podem ser constatadas naqueles momentos porosos do cotidiano, que o antropólogo simbologista chamou de “liminaridade¹⁷¹”, a qual culminará em uma “*communitas*¹⁷²”, dado sua capacidade “anti-estrutural” (TURNER, 1974; 1982; 2005; 2008). Nas palavras do antropólogo, “A *communitas* irrompe nos interstícios da estrutura, na liminaridade; nas bodas da estrutura, na marginalidade; e por baixo da estrutura, na inferioridade” (TURNER, 1974, p. 156).

Douglas e Isherwood (2006) asseveram, sobre a contradição de nossa sociedade capitalista e de consumo de bens, que vivemos uma cultura que exalta a produção, mas que condena o consumo, o que é resultado do dispêndio das nossas forças produtivas em trabalho produzindo bens. Tal assertiva não vem ao encontro da definição clássica de jogo, a qual é definida como uma atividade “improdutiva”, portanto, algo que não se deve “gastar e consumir economicamente”? A resposta é clara, pois, em uma sociedade capitalista de alta produção de bens e de amplo incentivo ao consumo (ainda que considerado na maioria dos casos como algo

¹⁷¹ Termo emprestado dos estudos de Van Gennep e que Turner assim compreende: “[...] durante o período liminar, interveniente, o estado do sujeito ritual (o “passageiro”) é ambíguo; ele percorre um reino que tem poucos ou nenhum dos atributos dos estados passado ou vindouro [...]” (TURNER, 2005, p. 138). Ou, como ele acrescenta, em outra passagem (2008, p. 216), “[...] nem lá, nem cá *betwixt and between* qualquer ponto fixo de classificação; ele passa por um domínio simbólico com poucos ou nenhum atributo do seu estado passado ou vindouro [...]”. E em (1974, p. 117), “[...] os atributos de liminaridade, ou *personae* (pessoas) liminares são necessariamente ambíguos, uma vez que esta condição e estas pessoas furtam-se ou escapam à rede de classificações que normalmente determinam a localização de estados e posições num espaço cultural. As entidades liminares não se situam aqui nem lá, estão no meio [...]”.

¹⁷² “A *communitas* é um fato da experiência de cada um e, no entanto, [...] é fundamental na religião, na literatura, no drama e na arte, e seus traços se encontram profundamente gravados no direito, na ética, no parentesco e até mesmo na economia. Ela se torna visível nos ritos de passagem tribais, nos movimentos milenaristas, em monastérios, na contracultura e em incontáveis ocasiões informais” (TURNER, 2008, p. 215). Sem nos estendermos, são identificáveis, no conceito de Turner, muitos aspectos que constituem esse jogo de cartas colecionáveis. Lembramos que o autor classifica ainda em *communitas* espontânea e existencial, como a estruturada. E que “*communitas* surge somente onde não há estrutura social rígida” (1974, p. 154).

fútil), gastar recursos financeiros com jogos é, em muitos contextos socioeconômicos e culturais, uma heresia que beira a um delito injustificável do ponto de vista racional. *Magic The Gathering*, como exposto, é um jogo que faz circular altos níveis de mercadorias, portanto, há alta circulação de dinheiro (compra-venda-troca) de produtos. Concretamente, a maioria dos jogadores colaboradores deste estudo, ao serem indagados sobre a postura e visão de seus familiares de primeiro grau (pais, esposas, filhos/as) sobre os valores investidos em *Magic*, categoricamente afirmaram que, em cifras, costumavam evitar o assunto, para evitar intempéries familiares por conta de questões financeiras.

Assim, parece-nos que no contexto urbano em que realizamos este estudo, *Magic* apresenta os elementos potenciais para que se instaure uma *communitas*, em momentos liminares. E a empresa *Wizards Of The Coast* parece dar-se conta desse fenômeno desde 1993, pois, como frisado, os dois elementos constitutivos de uma carta colecionável são imagem e texto com cunho fantástico mítico-histórico. E como Victor Turner (1974, p. 156) afirma:

A liminaridade [...] são condições em que frequentemente se geram mitos, símbolos rituais, sistemas filosóficos e obras de artes. Estas formas culturais proporcionam aos homens [...] reclassificações periódicas da realidade e do relacionamento do homem com a sociedade, a natureza e a cultura.

Desse modo, seja num contexto tribal de meados do séc. XX, seja numa metrópole complexa contemporânea, parece que os mesmos fenômenos ocorrem. Lá, com máscaras, curas, simpatias... e aqui, com cartas de dragões, anjos, demônios, elfos, goblins, pirotecnias, pandemônios, pesadelos... oniricamente materializados em encontros afetivos de camaradagem em uma atividade, ocidentalmente, considerada improdutivo.

Improdutiva e de consumo fútil, condenada aos olhos conservadores daqueles que exaltam a produtividade, mas que, contrariamente, com base em Michel Maffesoli (1987), instaura uma “aura afetiva”. Aura que, emergindo em uma ambiência específica, é dotada de uma “aura estética com experiência ética”, uma vez que, para ser considerado um jogo, necessariamente, deve haver regras pré-estabelecidas, quando não, “acordos de cavalheiros”.

Esses elementos são essenciais na constituição da “socialidade”, a qual aqui é empregada no entendimento simmeliano, mas de acordo com a argumentação de Maffesoli (Idem), ou seja, ao utilizar o termo socialidade, queremos dizer que há um “estar junto, uma nebulosa afetual e uma massa de estilo de vida”, portanto, uma verdadeira materialidade do que o autor denominou “neotribalismo”. Mas que não se trata de qualquer tribalismo, trata-se de

movimento de consumo originado e chamado de “cultura pop¹⁷³”, e no interior desse nicho, uma subcultura designada de *geek*, responsável pelo consumo e circulação de produtos variados de natureza fantástica.

Processos e manifestações etnografados presencialmente durante um ano inteiro e, virtualmente, durante três anos. Com tamanho acervo de dados acumulado, com base nos escritos de Maffessoli (1987), podemos afirmar que se vive um mito prometeico, um novo *ethos*¹⁷⁴, no qual, ainda que em uma sociedade capitalista doutrinariamente (neo)liberal, vive-se um reencanto com o mundo, no qual emoção compartilhada, sentimento coletivo e coletivização de sentimentos vêm, massivamente, se manifestando.

Não deixamos de trazer essas argumentações pelo fato de que todos esses elementos e esferas manifestadas na cotidianidade urbana contemporânea atravessam o universo pesquisado, pois esse contexto é formado, caracterizado e estruturado com suas relações de sociabilidade de jogadores, em torno das cartas e do jogo em si, mas que retroalimentam as interações humanas. Tal fato, em nosso entendimento, parece ocorrer, porque tanto o jogo, em sentido amplo, quanto o *Magic* particularmente, criam “ambientes estéticos” que permitem uma “condensação instantânea”, formando uma “aura estética” que leva a uma “socialidade”, que, por sua vez, dá forma a um “(neo)tribalismo” sedimentado no sentimento de “estar-junto”, elemento constitutivo da chamada “nebulosa afetual”, em um mundo temporário, onírico, de desfrute dionisíaco, que não dura mais do que quatro ou cinco horas¹⁷⁵ (MAFFESOLI, 1987).

Ora, se os contributos de V. Turner, *supra*, evidentemente poderiam nortear um estudo exclusivo sobre nosso objeto, cabe-nos situá-los topologicamente no universo da cultura simbólica e do imaginário, para que, então, a ponte se estabeleça para atender à finalidade argumentativa, explicativa e reflexiva, que nos propusemos a realizar a partir do nosso objeto de pesquisa, o *Magic*.

¹⁷³ Em nosso estudo, esse conceito não se restringe apenas a produtos. Refere-se também à produção de sentidos. No caso do *Magic*, percebemos um verdadeiro desenraizamento cosmopolita, onde jogos identitários e performances são manifestadas, cristalizadas e reconhecidas por quem faz parte da *communitas*, estendendo-a, em alguns casos, à teatralidade do cotidiano. Fenômeno constatado durante os jogos e eventos etnografados e materiais coletados e disponibilizados pela própria empresa. Uma vez que podemos classificá-los em eventos oficiais-casuais, previstos-imprevistos..., parecem corroborar nossas argumentações os encontros coletivos semanais e a aura afetual que nesses dias experienciam.

¹⁷⁴ Novo paradigma que, retomando-o, Maffessoli (1987) argumenta estar assentado em um tripé: prevalência da estética, perspectiva ecológica e não-atividade política. Três pilares que, nas palavras do autor, “comtemplam o mito prometeico”.

¹⁷⁵ Nesse sentido, a loja *Pharaoh's Shop's*, enquanto local de reencantamento pelo mundo, via *Magic*, parece colaborar para que seu público jogador esteja em constante “querer-viver social”, em ambiente específico, onde essas relações parecem serem sacralizadas. O que denota tratar-se de uma verdadeira “família ampliada”, uma “proxemia”, um “ghetto”, onde separam-se e suspendem-se do mundo profano, mediados e conduzidos por um artefato constituído de imagem e textos, ludicamente estruturado para que tal fenômeno possa emergir.

Para tanto, encontramos os elementos nas próprias obras e argumentações postuladas pelos discípulos e colaboradores do antropólogo inglês:

Seus textos caracterizam-se pela presença de um *pathos* que interpela muito diretamente o leitor e o convida a experimentar uma certa *communitas* com o autor, um lugar de despojamento e de compartilhamento de aspectos universais da experiência humana – **o fluxo do tempo, a finitude, a doença, as aflições, a cura, o sofrimento, as contradições e tensões e, sempre, a empatia e as afeições.** (CAVALCANTI, 2012, p. 105-106, grifos nossos).

Assim, não vemos, nos fragmentos destacados, aquilo que é inaugurado nas Estruturas (2002) de G. Durand, quando este afirma e propõe, figurativamente, uma Antropologia pela qual interpreta o homem (em sua totalidade) a partir de determinados esquemas, estruturas e regimes (fixos, mas não rígidos, em sua manifestação simbólica), ao afirmar que estas nada mais são do que o resultado e a tentativa de se fazer (angústias) frente às faces do tempo e da morte? E que, por sua vez, manifestam-se na cotidianidade histórico-cultural do *homo sapiens* nas diversas maneiras de se situar mediante o “fluxo do tempo, finitude humana, aflições, tensões...”? Uma seara possível de novas discussões epistêmicas a partir de (novas) releituras tanto de Turner quanto de Durand, às quais emergem como fruto de um jogo de cartas colecionáveis contemporânea¹⁷⁶.

Tal intersecção, propomos ser possível pelo fato de que em relação às cartas, a seus simbolismos e a tudo o que as regras do jogo colocam aos jogadores, há uma analogia turneriana, ou seja, o jogador está dentro de uma “floresta de símbolos (parte I e início da III)”, à procura de uma forma de sobreviver aos desafios que as cartas lhe impõem (compreender os esquemas profundos de correlação divergente e convergente de cartas via cores que irão culminar, de fato, no duelo), como vimos na parte II.

Ademais, o ritual, o drama e a pauta por detrás do conjunto da obra do antropólogo inglês tratam, em última instância, dos simbolismos dos corpos, dos lugares, dos papéis, dos cenários sociais, enfim, dos gestos. Tanto os objetos quanto as análises sobre atores sociais, regras, hierarquias e estratificações estudadas por Turner (1974; 2005; 2008) sob os termos liminaridade e *communitas* nos parecem ser fenômenos específicos do que Gilbert Durand, em um sentido amplo e profundo, propôs como Tópica Sociocultural. Isso, porque as premissas

¹⁷⁶ Destacamos, ainda, nesta parte III, outras reflexões que propusemos em conjunto com a coorientadora, o que se configura como uma “estrutura sintética” do trabalho total realizado. E alinhado com os gráficos, mapas e tabelas, evocam a releitura de V. Turner por Maria Laura Cavalcanti (2012), a partir de seus apontamentos sobre luz e sombras, da obra deste autor, que inicia na Antropologia Simbólica (dos rituais), contribuindo para uma Antropologia da Performance e, por fim, assenta-se na Antropologia da experiência (CAVALCANTI, 2012; DAWSEY, 2006; TURNER, 1982). Três momentos epistemológicos distintos de um único autor, cujo trajeto antropológico podemos identificar, uma vez que o autor viaja por regimes diurnos e noturno, do esquizomórfico, do místico e aconchega-se a uma estrutura que lhe permitiu perceber e descrever o drama social (estrutura sintética).

turnerianas situam-se em um “nível actancial” (DURAND, 1996, p. 144; 2003, p. 125) na contemporaneidade, já que se trata de relações polarizadas e distribuídas entre dois papéis distintos, em que um é positivo (caracterizado pelas ideologias vigentes) e outro, negativo (marcado pelos fenômenos de marginalização e dissidências). Condições e circunstâncias que nos convidam a conceber essa manifestação cultural que Durand denominou “papel negativo” (DURAND, 1996, p. 144; 2003, p. 125).

Ligando a discussão do ritual ao teatro, no sentido original dos termos da teatralidade da vida social e dos símbolos que ela carrega, em nosso tempo, é a manifestação cultural, actancialmente vivida pelo sujeito urbano, que ritualiza e performatiza, através desse jogo de cartas colecionáveis, em uma camada mais superficial, a fim de se identificar e se encontrar em papéis e lugares específicos na teatralidade do cotidiano social. Por outro lado, em uma camada mais profunda, sob nosso olhar, exemplificam e manifestam as angústias (de nosso tempo) face à morte e ao próprio tempo, distinguindo-se do restante social, confundindo-se entre si e, por fim, dramaticamente, constituindo-se como resultado dessa relação pulsão-coerção. Seja enquanto produto, seja como produtores de cultura, o que percebemos é um deslocamento diário, semanal, mensal e sazonal de um dado grupo como um *puzzle*, uma Tópica em “Nível Fundacional e Racional”, sintetizada em um “nível Actancial”, em sua “faceta negativa” (DURAND, 1996, p. 144; 2003, p. 125)¹⁷⁷.

Identificamos essa intersecção no que Maria Laura Cavalcanti (2012, p. 117) discorre:

A ideia turneriana de que as *performances* sociais encenam histórias poderosas (tanto míticas quanto do senso comum), que proporcionariam ao processo social uma retórica, uma forma de enredo e um significado foi também usada por Clifford (1998, p. 63) para renovar a leitura antropológica das etnografias clássicas, vistas elas mesmas como “alegóricas”, isto é, *performances* com um enredo estruturado através de histórias poderosas. [...]

Vemos aí, justamente, um estudo elaborado no transcorrer de décadas que exemplifica o “trajeto antropológico” de um grupo, uma sociedade e/ou uma pessoal, como asseverou, por sua vez, Durand em sua extensa laboração da Teoria Geral do Imaginário.

Podemos, ainda, encontrar elementos aproximativos quando a autora assim relê o antropólogo inglês:

Símbolos, para o autor, serão sempre objetos concretos que, situados entre outros símbolos, funcionam plenamente no contexto ritual. O ritual é, a um só tempo, um contexto sociocultural e situacional característico. Nesse ambiente, impregnado de crenças e valores, os símbolos exercem sua eficácia plena como articuladores de percepções e de classificações, tornando-se fatores capazes de impelir e organizar a

¹⁷⁷ A essa argumentação teórica, incluímos o exemplo dado pelo colaborador “Trovejão Dutra”, o qual, junto a Aurélio, define o público *Magic* como uma “galera *underground* em relação a outros grupos sociais, apesar do crescimento da comunidade *Magic*” (entrevista concedida em outubro de 2021).

ação e a experiência humanas e de revelar os temas culturais subjacentes (CAVALCANTI, 2012, p. 119).

Ora, ainda que tecendo uma interpretação/definição de símbolo distinta da do antropólogo francês, percebemos que o estudo turneriano, apesar de redutor, enquadra-se e se aloca perfeitamente, enquanto exemplo de estudo antropológico simbólico, no arcabouço da Teoria Geral do Imaginário¹⁷⁸ (DURAND, 1964; 1998).

Redutora, porque, segundo Cavalcanti (2012, p. 120), a elaboração teórica turneriana é fruto de sua aproximação à Psicanálise, influenciada por Jung e Bettelheim (2000), e, especialmente, por Sigmund Freud (simbolização onírica): “[...] há latência no símbolo, isto é, processos de pensamento inconscientes, coisas em processo de elaboração, aquilo sobre o que não se fala, mas que a observação da ação em seu contexto sugere [...]” (CAVALCANTI, 2012, p. 120), o que, por sua vez, foi exaustivamente argumentado por Durand¹⁷⁹.

Sobressaindo-se,

[...] a distinção manifesto *versus* latente em que se baseia a ideia da estrutura tripartida do símbolo turneriano – em parte material, em parte semântica, em parte sociocultural. No símbolo, há múltiplos significados codificados que devem ser desvendados pela análise antropológica; subjacente a eles, encontram-se temas e valores culturais. (CAVALCANTI, 2012, p. 120).

Como se vê, a contribuição do antropólogo inglês às discussões antropológicas foram e ainda são significativas, porém, ao trazê-la para o diálogo específico do universo aqui pesquisado, sua colaboração é essencial. Entretanto, seguindo os passos do antropólogo francês, acaba realizando um papel “hermenêutico redutor”, uma vez que, como assevera a autora, foi influenciado pela psicanálise freudiana, a qual foi extensamente argumentada e explicada por Durand (1964)¹⁸⁰.

Ademais, Turner (1975, p. 30) vai, paulatinamente, migrando dos estudos dos rituais para as performances e experiências, uma verdadeira por regimes e estruturas de imagens

¹⁷⁸ “Porém, com a ideia de símbolo, Turner busca também, no cerne da experiência ritual, o laço que liga o sujeito à sua própria experiência que, vivida coletivamente, é sempre também experimentada subjetivamente [...]” (CAVALCANTI, 2012, p. 119-120).

¹⁷⁹ “As estruturas verbais primárias representam [...] os moldes ocultos que aguardam serem preenchidos pelos símbolos distribuídos pela sociedade, sua história e sua situação geográfica. [...] todo símbolo necessita das estruturas dominantes do comportamento cognitivo inato do *sapiens*” (DURAND, 1998, p. 91).

¹⁸⁰ Durand (1964) considera o método psicanalítico freudiano uma hermenêutica redutora pelo fato de o autor circunscrever sua interpretação à libido, à pulsão (recalcamento no inconsciente), à casualidade psíquica (incidente psíquico sem causa orgânica), ao inconsciente psíquico (conservatório de todas as causas psíquicas esquecidas) e à censura (que recalca inconscientemente). Em uma palavra, tudo reduzido ao inconsciente e à libido, pois da elaboração e aplicação de um “método associativo e de um método simbólico”, supõe-se um determinismo psíquico, acarretando um simbolismo reduzido que terá um efeito-sígnio que resulta, explicativamente, em uma causalidade única — para Freud, a libido (DURAND, 1964).

durandianas, o que se constata nas entrelinhas de um texto seu, traduzido por Cavalcanti (*apud* 2012, p. 125):

Não apenas os próprios rituais, mas os processos sociais e culturais nos quais eles estão imbricados, **me levaram também à literatura e aos críticos dramatúrgicos** [...] pois os rituais são momentos em um infindável fluxo de relações em desenvolvimento e em declínio entre os indivíduos e os grupos.

Vemos aí a confissão de um autor que migra entre uma vida e obra diurna e mística (noturna), decidida e forçosamente sendo convidado a laborar antropológicamente, sob a égide de uma estrutura dramática, portanto, noturno sintética (DURAND, 2002).

Analogamente, percebemos isso em *Magic*, pois as performances visíveis nas imagens supras são constituídas e substancializadas por elementos rituais e símbolos míticos e arquetípicos, enriquecidos por pequenos artefatos com estampas constituídas por imagens e textos de caráter fantástico, com fundo histórico-mítico.

Uma vez mais, chamamos a atenção também para o que Turner, em *Floresta de Símbolos* (2005), descreve acerca da simbologia e funcionalidade das “cores” nos rituais Ndembu. Vale lembrar que, nessa intersecção de seu estudo com o nosso (um hiato de mais de 40 anos), apresentamos um fato importante, a saber, o papel e a importância da simbologia das cores em um dado grupo/sociedade. É a relação que podemos perceber entre a tribo do Sudão e o grupo de Novo Hamburgo, uma vez que aqui temos um jogo estruturado, simbolicamente, a partir e limitado a cinco cores e suas correlações. Lá, havia uma “classificação (primitiva) de cores”, em especial, uma classificação “tripartida com as cores branca, vermelha e preta” (TURNER, 2005, p. 95).

Para a tribo africana, “são sínteses ou condensações de reinos interiores da experiência psicobiológica, envolvendo, além da razão, todos os sentidos, e voltadas para as relações primárias do grupo” (TURNER, 2005, p. 133). Para a neotribo novo-hamburguense, essas cores¹⁸¹ estampadas em cartas colecionáveis com funcionalidade agonística, onírica e performática têm uma função equivalente, uma vez que, durante algumas horas, em datas pré-

¹⁸¹ Vale ressaltar o caráter mais concreto do simbolismo das cores, que é sua “universalidade”, que, para além da questão geográfica, envolve o ser humano em todo o seu ser e sua relação com o que produziu de conhecimento psicológico, cosmológico, místico... (CHEVALIER, 2020, p. 330). No jogo, o que podemos agora asseverar é uma *bricolagem* interpretativa, iniciando pelo caráter *jungiano* que o jogo confere às cores das cartas por “exprimirem as principais funções psíquicas do homem, pensamento, sentimento, intuição e sensação (Idem, p. 335). Além disso, são substanciadas, também, com na tradição islâmica (crenças mágicas), enquanto os animais pretos simbolizam o nefasto, o branco, o bom agouro (e o amarelo, também usado para representar; em *Magic*, a cor branca representa virtudes mágicas do ouro e do sol), e o verde simboliza a vegetação... São apenas algumas das simbólicas, que, no conjunto total, escoam para as cinco cores de cartas de *Magic The Gathering* e que, como largamente discutido na primeira parte do trabalho e na primeira sessão da terceira parte, estruturam e geometrizam o jogo em si. De todo modo, ressaltando, apesar do caráter simbólico difuso no jogo, “as cores permanecem, no entanto, sempre e sobretudo como fundamentos do pensamento simbólico” (CHEVALIER, 2020, p. 330).

estabelecidas, vivencia um “estar-juntos” (MAFFESOLI, 1998), quando jogam e ficam “trocando ideia, desabafando, relaxando, fazendo o *Gathering*” (TROVÃO DUTRA, outubro de 2021), como os colaboradores frisaram ao serem indagados sobre a importância do jogo e seus elementos em suas vidas.

Figura 68 - Domingo de evento oficial de *Magic* na loja Pharaoh's Shop.



FONTE: Imagem capturada pelo pesquisador (2019)

Essa imagem não materializa esse diálogo entre dois polos (durandiano-turneriano), traduzindo, assim, uma terceira via, que, contemporaneamente, poderíamos chamar de “ambiência estética” (MAFFESOLI, 1987; 2004)? A loja e o jogo de cartas permitem, a essa “floresta de símbolos” assentada em regimes de imagens, uma “condensação instantânea”, formando uma “aura estética”, que conduz a uma socialidade que, por sua vez, parece exemplificar práticas ritualísticas e performáticas experienciadas tal qual um rito tribal africano de outrora?

Essa imagem evoca uma prática (neo)tribal sendimentada em um sentimento e uma vontade coletiva de “estar-junto”? Paira no ar, nessa imagem, uma nebulosa afetual, um querer-viver social, como uma espécie de “família ampliada”, onírica e hermeticamente mediada por cartas com textos e imagens estampadas?

Constitui o retrato dessa relação entre pulsões e coerções vividas pelo *homo sapiens*, que Durand vislumbrou e sistematizou na forma de uma Tópica Sociocultural passível de ser captada mediante vestígios e pistas dos inúmeros Trajetos Antropológicos inaugurados, produtores e produzidos pelo homem/mulher, que Ana Taís Barros sintetiza, reflexiva e coerentemente, nestas palavras:

Um **dos pólos, chamado pulsional**, abriga aquilo que já nasce com o ser humano, seu corpo e três reflexos dominantes (em presença dos quais os demais se abrandam ou se anulam), a saber, o reflexo postural (tendência ao bipedismo), nutricional ou digestivo e rítmico ou copulativo. O **outro pólo, chamado coercitivo**, abriga o meio material e social, as injunções que o mundo e a sociedade impõem ao ser. As imagens

simbólicas, conforme Durand (2016), são precisamente resultado dessa negociação entre pulsões e coerções. (BARROS, 2019b, p. 2, grifos nossos).

E, assim, findamos a segunda sessão da parte II do trabalho. Apesar da exaustiva tentativa aqui empreendida, estamos longe de esgotar nosso objeto de pesquisa, o qual por si mesmo se incumbe de renovar-se narrativamente (novas imagens, novos textos) a cada novo ano.

Cabe lembrar que já são quase três décadas de existência desse jogo específico, em uma cultura contemporânea, em que o *online*, o virtual e o a distância normatizam determinadas formas de relações sociais, como extensamente analisam André Lemos (1999; 2010a; 2012; 2013; 2015), no contexto nacional, e Lev Manovich (2007; 2011b; 2015a; 2015b) e Sherry Turkle (1995; 1997), em um contexto mais internacional. Desde os anos 90, culturalmente, são instauradas manifestações sociais interativas e virtuais por meio da chamada “Plataformização, Dataficação e Performatividade Algorítmica (PDPA)” (LEMOS, 1999; 2010a; 2012; 2013; 2015; MANOVICH, 2007; 2011b; 2015a; 2015b), enquanto, na contramão, este jogo exige um jogar *off-line*, presencial, face a face. Aliado ao aleatório e ao imaginário fantástico interpretativo condensados em imagem (estampa) e textos, o jogo estabelece um ambiente propício para o nascimento e a proliferação de um nicho cultural de consumo, no qual o lúdico impera, sustentado por um complexo esquema figurativo de regimes arquetípicos, simbólicos e esquemáticos (*schemes*), oriundos da civilização humana em seus aspectos histórico-mítico.

A partir disso, vislumbramos, nesse oceano, duas correntes marítimas. De um lado, um processo cultural PDPA que traga a vida cotidiana *apolínea e dionisiaca* da cidade urbana. De outro, uma corrente sob a roupagem de uma manifestação lúdica, que, por sua vez, também vai tragando, da vida cotidiana, uma parcela sociocultural urbana, para um mundo dionisiaco, através do consumo de certo artefato (e acessórios correlatos). Isso nos leva aos escritos seminais de Mary Douglas e Baron Isherwood (2006) sobre o “mundo dos bens” e, no caso do *Magic* e do contexto urbano complexo contemporâneo, para compreender e interpretar o “consumo como fenômeno cultural”.

Ora, como abordado, os últimos dados do balanço anual da empresa, evidenciam o alto investimento realizado em jogos, tanto eletrônicos como analógicos. Tal fato, leva-nos aos núcleos internos responsáveis por *pensar o jogo* e a rastros e pistas que evidenciam estarem a par, acompanhando e buscando alternativas, para manter sua consolidação mercadológica e de entretenimento. Acompanhamento visível materialmente, pois a empresa prima pela natureza lúdica do produto na forma de estampas e textos, conferindo-lhe um ar de *vintage*, *retrô*. Produto de identidade e representação de um nicho específico de cultura e consumo, com um

público de faixa etária entre 20 e 40 anos. Por outro lado, em ideias e produtos, a empresa está sempre avançando e se complexificando artisticamente na produção e elaboração dos produtos, com a clara finalidade de atender a determinados anseios humanos contemporâneos, que se faziam latentes já na transição das décadas de 1980-90.

E que anseios seriam esses? Ora, o desfrute lúdico do estar junto, do jogar junto, do competir performaticamente em sua comunidade afetiva (MAFFESOLI, 1998; 2004), tendo data e local, onde, de forma ritual e sacralizada, se encontram e desfrutam, oniricamente, desses momentos. Isso constitui materialidade do que o sociólogo francês, discípulo simmeliano e durandiano, assevera sobre essa retomada de uma “nova comunidade tribal”, pautada no afeto de querer estar juntos (MAFFESOLI, 1998). Após duas, três ou cinco horas, os jogadores separam-se, e cada qual dirige-se para sua casa e retoma sua vida cotidiana de cidade complexa, capitalista e de consumo, na qual se exaltam a produção (trabalho, mundo apolíneo) e condenam-se o desfrute do consumo (lazer, mundo dionisíaco) (DOUGLAS; ISHERWOOD, 2006).

Destacamos, ainda, uma pesquisa norte-americana, intensa e massivamente propagada no universo de consumo *geek*, a qual conferia a este jogo o título de “jogo mais complexo do mundo¹⁸²”. Tal divulgação agregou sentido, argumentação e materialidade para outro argumento de nossa tese¹⁸³. Paralelamente, há outra informação de cunho financeiro, visto que é um jogo patenteado pela empresa *Hasbro*¹⁸⁴.

Ainda assim, ficam inúmeras indagações sem respostas neste momento.

O conjunto de reflexões argumentativas tecidas é, em primeira e última análise, especificamente limitada e circunscrita a esse grupo etnografado de jogadores de *Magic* da loja *Pharaoh's Shop*, situada na cidade de Novo Hamburgo, Rio Grande do Sul, Brasil.

¹⁸² Reportagens veiculadas em: <https://www.technologyreview.com/2019/05/07/135482/magic-the-gathering-is-officially-the-worlds-most-complex-game/>. E <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2019/05/09/its-science-magic-the-gathering-is-the-worlds-most-complicated-game/#7c0ead95121f>. Artigo *Magic: The Gathering is Turing Complete*, de Alex Churchill, Stella Biderman, Austin Herrick. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1904.09828>. Acesso em: 05 mai. 2020.

¹⁸³ Referimo-nos à tese de que, mesmo sendo um jogo que discursiva e publicitariamente se define como democrático, acessível a todo tipo de pessoa com condições econômicas e intelectuais básicas, o que vemos, concretamente, é um jogo proporcionando uma série de materiais (audiovisuais) didáticos instrutivos para iniciantes de *como jogar o jogo*, com imagem e texto oriundos de fontes míticas e simbólicas da cultura humana. Assim, concretamente, todo sujeito *iniciante* acaba por ser iniciado por outro jogador, que, por sua vez, também fora iniciado por outro e, assim, sucessivamente. Não se aprende a jogar *Magic* sozinho, faz-se necessário alguém iniciado no jogo para criar o ambiente e as condições necessárias para o ritual de passagem de não jogador a jogador. Portanto, manifesta modernamente, através de um jogo de cartas, o caráter arcaico iniciático e miticamente hermético.

¹⁸⁴ Mais dados podem ser conferidos em: <https://hasbro.gcs-web.com/financial-information/annual-reports>. Acesso em: 24 mar. 2020.

Isso leva a um questionamento: há esses mesmos elementos basilares e estruturais em outras lojas, outras ambiências onde o *the gathering* materializa o *Magic*? Que elementos deste conjunto elaborado poderiam ser submetidos, como categorias antropológicas analíticas, a outros contextos e outros atores sociais?

Enfim, ao alargarmos nossas interpretações sobre *Magic*, o que intentamos foi exemplificar o que a Teoria Geral do Imaginário (DURAND, 2002) estabeleceu há décadas. Isto é, sendo os estudos do imaginário caracterizados e configurados enquanto área transdisciplinar, esse jogo de cartas colecionáveis acaba por se tornar um exemplo profícuo enquanto objeto de análise na Antropologia Estrutural-Figurativa.

Dessa reflexão, o que ainda permanece sem resposta, para nós, é o “por que *Magic The Gathering*, no Brasil, não recebeu atenção acadêmica, uma vez que aqui perambula há quase três décadas?”.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*Toda jornada tem seu inevitável fim...
Mas cada fim é um novo começo.*¹⁸⁵

Agonismo, aleatoriedade, regras, lúdico, performance, drama (social), ritos (metáforas), rituais, (vida) ritual, símbolos/ação simbólica, cultos, *communitas*, liminaridade, hierarquia, imagens, textos, onirismo, hermetismo, diversão, competição, pensamento mítico, duelo, *nerd*, *geek*, teatralidade, jocosidade, cartas, estampas, heroizante, místico, dramático... Antes de escrever e mergulhar no universo do *Magic* como pesquisador, nenhum desses termos fazia-me sentido e/ou era claro, apesar dos anos a fio de vivência como jogador. Espero que, transcorrido este trajeto dividido em duas grandes partes, eu e o leitor, familiarizado ou não com o objeto estudado ou com os campos teóricos dos estudos culturais de que nos valem, estejamos, a partir de agora, mais familiarizados com os conceitos, as teorias e as interpretações.

Inúmeros são os contribuintes para o estudo cultural, assim como para os estudos dos jogos¹⁸⁶, dos rituais, das performances, das socialidades e do Imaginário — proposta teórica que abraçamos desde a fase embrionária deste estudo, quando ainda um anteprojeto concorrente ao doutorado. Hoje, findamos essa etapa, para alçarmos asas em futuros estudos sobre *Magic*.

Seja na esfera do senso comum, seja na esfera acadêmica, o jogo de cartas apresenta-se como um fenômeno milenar e diversamente cultural. Talvez, devido a isso, haja tanto encanto, divertimento e imaginário(s) sobre suas diferentes formas de manejo. Por diversão ou como objeto místico mediador das interpretações cósmicas (tarot) manifestadas, cultuadas e conservadas hermeticamente, temos os jogos de tabuleiro milenares (xadrez, xiangqi, damas, mahjong).

De todo modo, cartas parecem acompanhar o homem mítico milenar, como evidencia a imagem a seguir.

¹⁸⁵ *Flavor* da carta Jornada para a Eternidade. Conferir em: <https://gatherer.wizards.com/Pages/Card/Details.aspx?multiverseid=441239>. Acesso em: 23 nov. 2021.

¹⁸⁶ Lembramo-nos de C. Geertz e seu “jogo absorvente” (2008b), de modo que estabelecemos uma metáfora comparativa e reflexiva: se, para a “elite balinesa”, é preocupante ver sua comunidade pobre e ignorante gastar seu dinheiro com “rinha de galo” perante o estrangeiro e seu achismo sobre isso, por a considerarem “primitiva”, atrasada e não-progressista”, hoje, como esses jogadores de *Magic* são vistos pela comunidade maior? Aliás, os jogos, genericamente falando, são considerados ainda “improdutivos”, “não-progressistas” tal qual os homens balineses e seus profundos apegos psicológicos aos seus galos? Haveria também um profundo apego psicológico (afetivo) entre jogadores de *Magic* e suas cartas?

Figura 69 - A adivinha (Albert Anker - 1880)



FONTE: Wikiart.org¹⁸⁷

Quebrando o protocolo normativo, a imagem da obra de Anker é sugestiva e testifica a importância das cartas no universo humano e da relação deste com tudo que o circunda. Como tradicional e hermeticamente chegou até nós nos dias de hoje, popularmente dizem que “as cartas falam” e que é “preciso ver, ler e ouvir o que elas dizem”.

Depois de um longo trajeto de leitura, cremos que o leitor, tanto quanto aqueles que realizaram essa pesquisa (autor e seus colaboradores – orientador, coorientadora, banca avaliadora, parceiros de pesquisa, colegas de grupo de estudos) compreendem que há uma magia impregnada nessas estampas, sejam as cartas de Tarot, como na obra supra, ou no jogo de pife, canastra... ou, ainda, e especialmente, no jogo de cartas colecionáveis *Magic The Gathering*. Este é um jogo que, dentro da Tópica Sociocultural vigente no Ocidente contemporâneo, transita na dimensão actancial impregnado de imagens e textos, contribuindo funcionalmente para a manutenção dos papéis positivos e negativos vigentes.

Frisamos esse argumento, uma vez mais, porque, fazendo uso da epigrafe do título desta tese, “Com amigos como estes, quem precisa de humanos?”, estamos também aludindo a uma das argumentações fundamentais da Teoria Geral do Imaginário, de Gilbert Durand, que se encontra em sua obra *Introduction à la Mythologie: Mythes et sociétés* (1996, p. 89). O autor, exemplificando metodologicamente “La notion de <Bassin Sémantique>”, demonstra que o “mito franciscano”, durante o século XII, acelera a partir de seu conciliamento gótico com o “naturalisme celtique”, o qual luta e triunfa sobre “l’a abstraction ascétique de Cîteaux”, com toda “décor végétal, floral, quelquefois animal”, ou seja, é a vitória da decoração vegetal, floral e, às vezes, animal (DURAND, 1996, p. 91). Mais tarde, desagua, com toda a sua consistência

¹⁸⁷ Imagem do afresco, disponível em: <https://www.wikiart.org/pt/albert-anker/die-kartenlegerin-1880>. Acesso em: 11 jan. 2022.

figurativa, na pintura e no grafismo do Norte, quer dizer, do clima étnico céltico, responsável, também, pelo desenvolvimento das cidades burguesas e pela nova espiritualidade, expressa no franciscanismo¹⁸⁸ (DURAND, 1996, p. 100-101).

Curiosamente, cremos identificar esse conjunto argumentativo durandiano em uma carta de *Magic*, chamada *Zoologist* (zoólogo, na versão em português), apresentada a seguir.

Figura 70 - Zoologist



FONTE: Wizards Of The Coast (2021)

Essa carta de *Magic*, originalmente lançada em uma edição chamada Odisseia (1/10/2001), com numeração da edição identificada 285, arte produzida por Alex Horley-Orlandelli, apresenta em imagem e texto esse cruzamento de naturalismo céltico com o mito franciscano. Percebemos a simbologia da cor verde e sua correlação com o arquétipo natural, proposto pelo próprio universo do jogo. Há uma tipologia e subtipologias do que seria um druida, tipificada em alto grau de raridade (símbolo dourado da edição), em uma imagem icônica e simbólica, pois trata de um zoólogo (aquele que estuda animais), aludindo à cultura céltica (druidismo e a noção de que se trata de um estilo de vida associado ao convívio entre humano e não humano) e ao mito franciscano (pitorescamente, associado ao homem com vestimentas em trajes de tecido cru e que abre mão da sociedade humana, para conviver e viver com os não humanos). E um *flavor text*, que, para além de um possível sentido filosófico existencial, comportamental e relacional, parece-nos sintetizar a herança cultural com a

¹⁸⁸ No original: “[...] Car si ce <<bassin sémantique>> prend toute as consistance figurative dans la peinture et le graphisme du Nord, indissolublement motive, dans le même mouvement, par la climat ethinque <<celtique>>, par l’essor des libres villes bourgeoises et par la spiritualité nouvelle dont le franciscanisme est la plus nette expression. [...]” (DURAND, 1996, p. 100-101).

mentalidade contemporânea. Há um eterno retorno a um naturalismo e convívio harmonioso com seres não-humanos, em detrimento do convívio com outros humanos, e, subjacente, um clamor pela vida individualista e solitária do mundo urbano capitalista neoliberal, no qual o eu (humano) impera sobre os demais. Em síntese, vemos nessa carta a assimilação cultural agrário-franciscana, semanticamente adaptada à linguagem científica contemporânea e figurada e adaptada a este jogo de cartas.

Em outros contextos mais descontraídos, levar-nos-ia a ponderar o fato de que, no contexto de produção desta carta, os agentes envolvidos nesse processo tinham ciência da obra de Gilbert Durand. Entretanto, como não é o caso, trata-se, na verdade, de uma prova real do que postulou o antropólogo do imaginário: é uma carta inserida em um contexto mercadológico de entretenimento, que, por fazer uso do conteúdo e da herança histórico-mítica e cultural, acaba por testemunhar e testificar justamente esse caráter de eterno retorno mítico e cultural. Apesar de Prometeu, Hefesto e Frankenstein, vislumbramos aqui, por meio deste jogo, um Hermes *pop*, *nerd/geek* em um urbano contemporâneo lúdico.

Temos, assim, um jogo cujo manancial criativo é, especialmente, a cultura oriental (taoísta) em sua mescla com a alquimia medieval ocidental, ao apresentar leis e correlações de elementos (fogo, ar, água, terra, madeira). Converge também para uma vertente judaico-céltica, uma vez que a simbologia das cores associadas aos elementos se pauta na visão popular do branco associado à luz, ao bem, ao angelical, ao divino, enquanto o preto, ao contrário, é associado ao mal, à escuridão, ao demoníaco. Já o verde, à natureza e à vida em abundância. Contempla a criação de personagens míticos, dos quatro cantos do planeta, de gregos a ameríndios, de nórdicos a hunos, sem deixar de apresentar profunda influência da cultura do mundo árabe (islâmica) em sua natureza matemática. Mananciais culturais de imagens testemunhadas e impregnadas nas imagens e nos diferentes tipos de textos que compõem as cartas, as edições, as *lores*.

Dito isso, buscando estabelecer um ponto de chegada, cabe-nos retomar alguns pontos que consideramos cruciais. Partindo da introdução e da apresentação, nosso estudo permitiu demonstrar que situações e fenômenos muito próximos do pesquisador, rotineiros e cotidianos podem e devem ser tratados como objetos de análise científica, especialmente nos Estudos Culturais. Como os autores esclarecem e demonstram, o processo de distanciamento para estabelecer esse movimento de familiaridade e estranhamento se faz postura epistemológica central.

Já na primeira parte, nominamos e buscamos apresentar o que consideramos caracterizado dentro do Regime Diurno de G. Durand (2002) e apresentamos os principais

elementos e aspectos que formam a estrutura para que este jogo se dinamize. Com isso, à luz do conjunto de teorias elegidas (do jogo, do Imaginário, do Ritual, especialmente), vislumbramos um jogo agonístico, aleatório e mimético ou performático, constituído de imagem e texto, verdadeiro conservatório de símbolos (DURAND, 1964), Trajeto que nos permitiu inferir, também, enquanto tese, ser um jogo com conteúdo histórico-mítico metanarrativo, que estrutura um tipo específico de manifestação cultural complexa urbana contemporânea¹⁸⁹. E, assim, nos permitiu postular que se trata de um jogo hermético, uma vez que se faz necessária a introdução ao jogo por outro jogador mais experiente e com mais vivência nesse universo, apesar das inúmeras tentativas e produtos, autoexplicativos, lançados pela empresa. Em resumo, é um jogo que se aprende a jogar jogando e sendo ensinado por outro jogador. Fato que nos conduziu diretamente para um segundo aspecto/esfera do jogo, que é a socialidade.

Em decorrência, na segunda parte do estudo, alusivamente denominada Mística, uma vez que empreendemos compreender os processos constituintes da manifestação cultural instaurados ou como efeito daquela causa primária (o jogo em si), identificamos que se trata de um universo sociocultural e econômico urbano rico de elementos e de uma profunda complexidade, quando nos deparamos com a imersão dos sujeitos envolvidos nesse universo, a partir das práticas etnográficas. Constatamos haver marcadores sociais, frutos do consumo desses objetos, da prática de colecionismo e de rituais competitivos e/ou amistosos. As manifestações culturais desse jogo, cognitivamente dinâmico, mas corporalmente estático, remontam a elementos arcaicos da cultura humana, vividas e impregnadas de sentido mítico. Interessantemente, ao indagarmos os jogadores, a minoria creditava atenção a esses elementos constitutivos do jogo, restringindo-se a acompanhar um *blog*, uma *fanpage*, um perfil de rede social de produtores de conteúdo digital, que apenas apresentavam, por exemplo, um “mapa das guildas”, sem se aterem à imagem e ao simbolismo latente e patente evocado e invocado. Dentro desta dinâmica (estática), vislumbramos um universo comercial com uma economia própria, equiparada às movimentações/flutuações de valores monetários multinacionais. Estas foram exemplificadas pelos relatos de situações negativas vivenciadas por alguns

¹⁸⁹ Algo que nos remeteu, também, a pensar esse jogo diante das condições de representação, do ato de representar (FOUCAULT, 2016), exclusivamente no fenômeno “*máthêsis* e taxinomia” (Idem, p. 99-105), o que também tornou possível vislumbrar uma ordem conjunta. Como assevera o filósofo francês, “[...] quando se trata de ordenar as naturezas simples, recorre-se a uma *máthêsis* cujo método universal é a Álgebra. [...]”. Algo possível quando associamos as cores à noção de divergência-convergência, que propusemos. Além disso, apesar de fugir ao nosso objetivo, também foi possível estabelecer uma “taxinomia”, pois signos estão intrínsecos às cartas e ao jogo. E, “[...] quando se trata de pôr em ordem naturezas complexas (as representações em geral, tais como são dadas na experiência), é necessário construir uma taxinomia e, para tanto, instaurar um sistema de signos” (FOUCAULT, 2016, p. 99).

colaboradores, desde o “sumiço de seu baralho em eventos” até a realização de negociações (venda, compra e trocas), nas quais havia posturas antiéticas, como sugeriram outros colaboradores com frases populares, tais como: “quem pode mais, chora menos”, “quem não chora, não mama” e, ainda, “amigos, amigos, negócios à parte”. Isso revelou uma contradição/tensão, fruto do elemento competitivo e do comércio predatório, que, por vezes, senão sempre, impera e dita as relações e o *modus operandi* dinâmico comercial.

Denominamos Sintético a terceira e última parte do estudo, também de forma alusiva às terminologias do Imaginário. Apresentamos a síntese das duas primeiras partes e, também, suas interdependências, pois, apesar de analisarmos separadamente o conjunto de imagens, buscamos trazer à luz a interdependência e a conexão entre todas as imagens interpretativas aqui apresentadas, demonstrando, com elementos da cultura humana e da cultura *nerd/geek*, a correlação e o quanto esta última usufrui do manancial arquetípico, cultural e histórico-mítico daquela¹⁹⁰. Características que atravessam o jogo em si e as dinâmicas de socialidades etnografadas em dada ambiência afetiva de jogadores de *Magic*. E, assim, completamos o trajeto, que, cremos, demonstra, de modo amplo, esse universo interdependente deste fenômeno percebido, inicialmente, como algo difuso e confuso. Entretanto, à luz da Teoria Geral do Imaginário e dos demais motes teóricos, propusemos uma interpretação e sistematização inicial da forma como esse jogo se estrutura em todo o seu conjunto, como modo de sugerir as motivações que sustentam o sucesso e a grande amplitude de acesso e engajamento (comercial) atingida nos últimos 25 anos.

Dito dessa forma, resta-nos discorrer sobre o impacto deste estudo nas distintas, mas interdependentes, esferas socioculturais. Academicamente, agrada-nos o fato de que, apesar dos estudos locais realizados por Fornazari (conferir bibliografia), estamos desbravando e abrindo um novo nicho e campo de estudos culturais e de forma interdisciplinar, uma vez que, sendo um fenômeno situado na chamada cultura *pop*, *nerd* e/ou *geek*, a Antropologia ainda não havia dado a devida atenção a esse rico e complexo universo, como buscamos elucidar.

¹⁹⁰ E aqui, retomamos, por fim, a questão de “arquetipo”, termo junguiano que se refere a formas arcaicas existentes nas diversas culturas e que são e pertencem ao domínio do inconsciente e, por isso, são intangíveis. Ou seja, o arquétipo está sempre presente, mas ao tentarmos trazê-los ao consciente, à razão, ele escapa, se esvai. Daí, só se consegue apreender, durandianamente, uma espécie de derivação (arquetípica) e nunca a um arquétipo em si, uma vez que se trata de algo da ordem/caráter coletivo e inconsciente. Assim, o que vemos é um jogo que tenta “tornar tangível” determinados arquétipos na forma de cores padrão, como tentativa e esforço de compensar as angústias humanas perante o tempo e a morte, instaurando e materializando, na forma de cartas colecionáveis, a tentativa de compensar esse sentimento sob o vocábulo “arquétipo” de algo que, em verdade, poderia muito bem apenas se enquadrar como elemento “arquetípico”. Em síntese, o que temos é um jogo com ampla massa de jogadores/usuários buscando, lúdica e oniricamente, compensar a mais profunda de suas angústias. Daí, entendemos ser possível compreender esse jogo, de modo mais profícuo, à luz da Teoria Geral do Imaginário de Gilbert Durand.

Paradoxalmente, enquanto, na Europa e nos Estados Unidos da América, *Magic* é pesquisado há alguns anos, no Brasil, como informado pelo pesquisador em uma TCGCast (2021), “apesar de *magic* ser um jogo bastante conhecido, em nível acadêmico, o mesmo não o é, sendo raríssimos e superficiais os poucos estudos realizados”.

Aliada a essa constatação, o impacto no meio *pop*, *nerd/geek* também se faz sensível, uma vez que *Magic*, dentre tantos produtos e formas de manifestação cultural, encontrava-se órfão. Não por acaso, tanto nossos colaboradores quanto as demais pessoas sempre demonstraram surpresa acerca do fato de o jogo/*hobby* ser tratado como objeto de pesquisa científica. Nesse sentido, embora se tratando de uma camada sociocultural e econômica com nível de escolaridade alta, há um imaginário cristalizado que separa e estabelece uma gradação entre o que pode ou não se tornar objeto de estudos. Daí, tratar-se de um estudo que impacta positivamente neste nicho e na camada sociocultural brasileira.

Assim, dentre os citados, constatamos e argumentamos, a nosso favor, que o impacto sociocultural geral é sensível, uma vez que, em um cenário e período histórico brasileiro conturbado, e dadas as condições e características político-econômicas partidárias vigentes no período de realização desta pesquisa, as quais impuseram uma drástica agenda de corte de subsídios para a realização de pesquisas na esfera acadêmica e na produção técnico-científica, especialmente nas Humanidades e Ciências Sociais, este trabalho retorna à sociedade como um ato político (sentido de *polis*), simbolizando a resistência e o árduo trajeto necessário para que um cidadão, classe média, professor de escola pública, realize e chegue até o nível de Doutorado, que, segundo INEP (2022), abarca menos de 3% da população total brasileira.

Nesse sentido, acompanhando os impactos e as tendências culturais brasileiras em que pesquisador e pesquisa estão inseridos, sugerimos a produção de um produto final, para além do próprio documento aqui redigido.

Como produto final e devolutiva para todo esse conjunto de esferas que contribuíram para a realização desta pesquisa, optamos por atender a uma sugestão dos próprios colaboradores da pesquisa, uma vez que, como salientado na parte III, vivemos um contexto contemporâneo *hightech*, *virtual*, *de comunicação e informação síncrona e assíncrona*, ou como discorrermos, vivemos uma “PDPA”, segundo estudos de André Lemos (1999; 2010a; 2012; 2013; 2015) e Lev Manovich (2007; 2011b; 2015a; 2015b). Como decorrência desse movimento, intensificado com a pandemia COVID-19, o mundo virtual e tecnológico avassaladoramente assumiu as rédeas das interações comunicacionais, fator impactante também no universo de *Magic*, uma vez que o jogo investiu altos valores no aperfeiçoamento de uma versão de jogo *online* – o *Magic Arena*. Apesar das condições pandêmicas, fica-nos a impressão

de que este formato de jogo, em que a interação com a inteligência artificial algorítmica e também virtual com outros jogadores, apresenta-se como algo concorrencial, apesar de que nossos colaboradores, unanimemente, afirmem que *Magic* continuará a existir por muitos anos, enquanto houver o “*gathering*”, isto é, encontros presenciais frente a frente em torno de uma mesa, de um tabuleiro ou qualquer outro local que permita que cartas sejam esparramadas. Firmando tal perspectiva, Guillermo Abril (2017), em pequena matéria jornalística, aponta para essa discussão de jogos de mesa e o mundo virtual, a partir da febre do jogo de mesa *Los colonos de Cátan* e a grande concentração de público adulto em torno desse jogo, algo que retrata a controvérsia atual, quando “Em tempos ultra-tecnológicos, uma prancha começou a invadir as casas de meio mundo [...] tornou o lazer de mais um século na moda em uma geração nascida entre telas [...]”¹⁹¹ (ABRIL, 2015, tradução livre).

Ainda assim, a sugestão destes atores, que acatamos prontamente, foi transformar o presente trabalho (tese) em uma versão *podcast*¹⁹², uma vez que esse público *nerd/geek* está familiarizado com essas tecnologias comunicacionais. Assim, uma versão do trabalho nessa plataforma teria maior alcance e engajamento de público (familiar ou não ao jogo). Pensando no impacto nas esferas supracitadas, no engajamento e alcance deste estudo pelo maior número possível de camadas (acadêmica, *pop*, *nerd*, *geek*...), produzimos uma versão *podcast* deste trabalho¹⁹³. Paralelamente, estamos em processo desolicitação de fomento financeiro junto à empresa *Wizards of The Coast*, para custear os valores financeiros necessários para publicar este estudo na forma de livro (versão física e virtual).

Seja a versão virtual ou presencial, temos clareza de que nosso estudo é apenas um pontapé inicial nesta área desbravada. Estamos cientes de que finalizamos o estudo sem sequer abarcar um longo e extenso leque de possibilidades de tratos metodológicos, epistemológicos com esse objeto. Iniciamos esse empreendimento com algumas dúvidas e algumas certezas. Entregamos e finalizamos nosso estudo com mais dúvidas e menos certezas, afinal, essa é uma das características dos estudos culturais, especialmente, os de caráter interdisciplinar.

Logo, esperamos que o leitor familiarizado com o jogo e que se encontra distante da Academia sinta-se incentivado e motivado a dar continuidade às lacunas que aqui ficaram, tanto

¹⁹¹ “En tiempos ultratecnológicos, un tablero ha comenzado a colarse en los hogares de medio mundo [...] ha puesto de moda el ocio de otro siglo en una generación nacida entre pantallas [...]” (Abril, 2015, versão original)

¹⁹² Atualmente, trata-se de um tipo de programa (app) conhecido pela maioria dos brasileiros e no mundo. Por se tratar de um programa de áudio (que pode ser transposto para uma outra plataforma audiovisual), vem a cada ano ganhando mais espaço e público ouvinte. Para mais: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/12/o-que-e-podcast-saiba-tudo-sobre-os-programas-de-audio-online.ghml>. Acesso em: 11 jan. 2021.

¹⁹³ O título do podcast é *Doutor_Magic*. E estará disponível na plataforma: *spotify*.

quanto à abordagem da mesma temática, sob o prisma de outras áreas de conhecimento, teorias e epistemologias, o que engrandece o campo das ciências e do mundo do jogo.

Igualmente, somos desejosos de que o leitor acadêmico se sinta motivado, para além da crítica ao nosso trabalho, a mover-se e se embrenhar em nichos socioculturais correlatos ao que aqui apresentamos. Cientes de que há inúmeras camadas minoritárias que necessitam de olhares acadêmicos, também convidamos a agregarem esses nichos urbanos capitalistas ao olhar e análise cultural, afinal, todo fenômeno humano é cultural e toda cultura é um fenômeno humano. Daí não ser necessário estabelecer e hierarquizar, academicamente, o que socialmente se estabelece com marcos rígidos (especialmente, por critérios de forças produtivas).

Uma vez que, das estruturas à socialidade, conseguimos vislumbrar um campo novo de estudos culturais, temos ciência da miríade de aspectos que apenas foi “pincelada” e que só com futuros estudos, nossos e de todos os demais pesquisadores que adentrarem a esse nicho brasileiro, teremos mais consistências interpretativas quanto a esse fenômeno. Além disso, numa sessão específica das Referências, apresentamos alguns estudos sobre *Magic* no Brasil e nos EUA, a partir da revisão integrativa sistemática realizada, como forma de exemplificar o cenário ainda incipiente e inicial sobre esse jogo no contexto brasileiro. Como justificado mais de uma vez, o estudo sofreu a clivagem condicionante de uma pandemia global (COVID-19), o que nos põe em uma situação incômoda por um lado, exigindo eterna vigilância com o tratamento conferido a nosso próprio material e acervo, construído nesta pesquisa. Por outro, o anseio por novos estudos nos mais diversos locais, que envolverão grupos socioculturais e econômicos diferentes do nosso, por si já encorajam a desvelar novos processos e novas manifestações culturais deste universo *nerd/geek* da cultura pop contemporânea. Dentre eles, frisamos novamente, atentamos para outras localidades e para a busca por outras formas de manifestações culturais e socialidades em torno desse jogo, como indagado ao final da segunda parte deste trabalho. Não obstante, percebemos que há um nicho profícuo de estudo na versão *online* e eletrônica desse jogo (*Magic Arena*), a qual apenas mencionamos sem nela nos determos durante nossa pesquisa.

Enfim, as três grandes divisões de nosso estudo, por si só, permanecerão em aberto, pois o jogo em si apresenta elementos passíveis de aprofundamento (formatos, processo de produção das artes/imagens, produção das narrativas...), assim como as diferentes formas de socialidade, normativas ou não, como no caso de grupos mais coesos organizados por identidade de

gênero¹⁹⁴. Além disso, é profícuo um estudo sobre a plataforma LigaMagic, que trata desse universo tanto na esfera econômica/comercial quanto na produção de conteúdo do jogo, sendo que seu fórum de debates apresenta grande material passível de uma análise cultural mais detida, por exemplo.

Quanto ao manancial histórico-mítico no qual o jogo busca conteúdo mítico, vale ressaltar que todo esse conjunto de imagens herméticas, ocultistas e simbólicas foi alvo de ataques de grupos religiosos de tradições hegemônicas, como a crista, por exemplo. Nos EUA, a empresa sofreu acusações e investidas judiciais por parte de grupos mórmons, que alegavam se tratar de um jogo demoníaco. No Brasil, no início dos anos 2000, líderes e grupos religiosos alegaram tratar-se de um jogo que incentiva a adoração demoníaca (clara alusão e referência às cartas pretas do jogo), como demonstrou Titus Chalk¹⁹⁵ (2017), manifestações que ainda reverberam¹⁹⁶. Embora noticiado e evocado em nossa pesquisa, não houve espaço para discutir essa “curiosidade” referente ao cunho e à postura de mentalidades religiosas para com o jogo. Assim, exaltamos a possibilidade de pesquisar essas situações, exóticas no universo dos jogos, mas comuns na cultura humana, que expressam a intolerância religiosa e a xenofobia.

Assim, findamos retornando ao início nesse processo cíclico de eterno retorno, seja ao mito, a Hermes, a uma mesa/tabuleiro, ao campo de batalha, às faces do tempo, seja à epígrafe que intitula nosso trabalho, na busca por (outras) respostas à pergunta “*Com amigos como esses,*

¹⁹⁴ Alusão aos grupos LGBTQI+ e/ou Meninas do *Magic*. Conferir em: <https://www.facebook.com/ligadasgarotasmagicas>. E <https://www.facebook.com/mtglgbt/>. Acesso em: 24 nov. 2021.

¹⁹⁵ “DiBari came, too, flanked by a psychologist of her own. “This game,” she told the meeting, “is dangerous, harmful to children and misogynistic. Bedford’s schools should not be associated with it in any way.” Unsurprisingly, her psychologist backed her play. Mary Ann DiBari was convinced that Magic wielded a real and menacing influence over its players. “In the game there was [the] Demonic Tutor with a pentagram on him and black leather and many other cards with an upside-down sword and a swastika,” she told media supportive of her cause. [...] “The card game was an initiation into Satanism.” Association Against the Seduction of Children, [...] But DiBari could count on the support of a wider conservative religious movement. That included The 700 Club (a prominent evangelical TV show), the Catholic Lawyers Association (na ambiguous group with no connection to the arch diocese), plus an array of pastors, pundits and partisan online outlets. [...] DiBari kicked things off accordingly: “Magic: The Gathering is steeped in the hidden language, imagery, signs and rites of at least 30 satanic cults in this country,” she said. [...] “Moreover, it is a codification of the beliefs, practices and perceptions of the new Satanists of today. There are inducements in Magic: The Gathering to engage in destructive, cruel cult practices”. (CHALK, 2017, n.p. versão kindle). Como se lê, trata-se de um fenômeno que corrobora e se abre como campo de estudo (simbólico) cultural, cuja produção de estética de características “demoníacas” só foi lançada a partir de 2002 na edição Investida, nove anos desde o lançamento. Esse tema permanece em aberto. Para essa justificativa, cremos já apresentar as pistas, que estão na parte 3 de nosso estudo, ou seja, o caráter hermético da estrutura geométrica do jogo, a partir do qual alegarem apologia à arte e referência ocultista etc.

¹⁹⁶ Vejamos algumas notas no site oficial, de 2004: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/where-have-all-demons-gone-2004-07-05>. E também em: <https://www.pojo.com/magic/StrategyGuide/2003/Jan2003/Jan%2017-2003/Is%20Magic%20Really%20Evil%20-%20Robert%20Overton.htm>. No Brasil, os seguintes noticiários: <https://www.omelete.com.br/series-tv/you-gi-oh-baralho-do-diabo-polemica-anos-2000>. Programa Gilberto Barros (2003): https://www.youtube.com/watch?v=aTHNW4_LUQA. Acesso em: 25 nov. 2021.

quem precisa de pessoas?”. Estamos cientes de que, nesta jornada, tratamos de um jogo de cartas colecionáveis com estruturas antropológicas diurnas (agonística, *alea* e mimética/performativa) que regem, misticamente, um universo social no qual seu público, sem se dar conta, vivencia um fenômeno hermeticamente sintético. Seria essa a “fórmula secreta” que transformou este jogo em fenômeno mundial no segmento mercadológico?

REFERÊNCIAS

- ABRIL, G. Juegos de cartón para un mundo digital. **El país semanal**. Diciembre, 2015. Disponível em: https://elpais.com/elpais/2015/12/16/eps/1450288128_399470.html. Acessado em 13/08/21.
- ARENDT, H. **As Origens do Totalitarismo**: antissemitismo, imperialismo e totalitarismo. tradução. Roberto Raposo. -São Paulo: Companhia das Letras, 1979.
- BACHELARD, G. **A poética do devaneio**. Tradução Antônio de Pádua Danesi.- São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- _____. **A chama de uma vela**. Trad. Glória de Carvalho Lis. Rio de Janeiro-RJ: Editora Bertrand S/A., 1989.
- _____. O espaço onírico. IN: **O Direito De Sonhar**. Tradução de José Américo Motta Pessanha, Jacqueline Raas, Maria Lúcia de Carvalho Monteiro e Maria Isabel Raposo. Rio de Janeiro-RJ: Editora Bertrand S/A, 1994a
- _____. **A psicanálise do fogo**. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1994b.
- _____. **A água e os sonhos**: ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução Antônio de Pádua Danesi. - São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BARROS, A. T. M. P. Comunicação e imaginário – uma proposta metodológica. **Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação São Paulo**, v.33, n.2, p. 125-143, jul./dez. 2010.
- _____. Mito, Comunicação E Experiência Simbólica. **XXVIII Encontro Anual da Compós**, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre - RS, 11 a 14 de junho de 2019b.
- BOURDIEU, P. _____. **Questões de Sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.
- _____. **O poder simbólico**. Trad. de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro. Editora Bertrand Brasil S.A., 1989
- _____. **Capital Cultural, Escuela y Espacio Social**. México: Siglo Veinteuno, 1997.
- _____. **A economia das trocas simbólicas**. Introdução, organização e seleção de Sergio Miceli. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os Homens**: A máscara e a vertigem. Trad. Maria Ferreira; Revisão técnica da tradução Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2017. (Edição digital)
- CAMPBELL, J. **O Herói de mil faces**. Trad. Adail U. Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARDOSO de OLIVEIRA, R. **O trabalho do antropólogo**. Brasília: Paralelo 15; São Paulo: UNESP, 1998.

CARDOSO de OLIVEIRA, R. **Os diários e suas margens**. Brasília, UNB, 2002.

CASSIRER, E. **A Filosofia das Formas Simbólicas**: segunda parte - O pensamento mítico. Trad. Claudia Cavalcanti; Revisão técnica e tradução Moacyr Ayres Noaves Filho. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

CAVALCANTI, M. L. V. de C. Luzes e sombras no dia social: o símbolo ritual em Victor Turner. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 18, n. 37, p. 103-131, jan./jun. 2012

CHALK, T. **Generation Decks: The Unofficial History of Gaming**. Phenomenon Magic: The Gathering. Riverside House, Osney Mead, Oxford. Solaris, 2017. (English Edition to Kindle),

CHEVALIER, J. **Dicionário de símbolos**: mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números. Jean Chevalier, Alain Gheerbrant, edição revista e atualizada por Carlos Sussekind; tradução Vera da Costa e Silva... [et al.]. – 34ª ed. - Rio de Janeiro: José Olympio, 2020.

CONNELL, R. W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos feministas**, Florianópolis, 21 (1): 424, jan-ab, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2013000100014/24650>. Acessado em: 24/10/18.

CORBIN, A.; COURTINE, J-J; VIGARELLO, G. (Org.) **História da Virilidade**: A invenção da virilidade. Da Antiguidade às Luzes. Vol. 1. Trad. Francisco Morás, Petropolis, RJ: Vozes, 2013.

D'AMBROSIO, U. **Etnomatemática – elo entre as tradições e a modernidade**. – Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

DA MATTA, R. O ofício de etnólogo, ou como ter "anthropological blues". In: NUNES, Edson de Oliveira (Org.). **A aventura sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978. p. 23-35.

DRÉVILLON, H. L'âme est à Dieu et l'honneur à nous. Honneur et distinction de soi dans la société d'Ancien Régime. **Revue historique**, Presses Universitaires de France, 2010/2 n° 654 | pages 361 à 395. ISSN 0035-3264.

DOVEY, J.; KENNEDY H. **Game Cultures Computer Games as New Media**. Berkshire: Open University Press, 2006.

DUBY, G. **A Sociedade Cavaleiresca**. Trad. Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

DUMÉZIL, G. **El Destino del Guerrero**. Aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos. Traducción de Juan Almela. Siglo XXI Editores, s. A., 1971.

_____. **Mito y Epopeya:** La ideología de las três funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos. Traducción: Eugenio Trías. Diseño de cubierta: Teresa Guzmán Romero. Editor digital: Titivillus, 1977.

_____. **Mito y Epopeya:** Tipos épicos indoeuropeos: Un héroe, un brujo, un rey. Vol. 2. Traducción: Sergio René Madero Báez. Editor digital: Titivillus. Diseño de cubierta: Teresa Guzmán Romero. Editor Epublibre, 1996.

_____. **Los dioses soberanos de los indoeuropeos.** Traducción: David Chiner. Version y adaptación castellana de DAVID CHINER. Diseño de la cubierta: Claudio Bado y Mónica Bazán. Empresa Editorial Herder, S.A., Barcelona, 1999.

DURAND, G. **Figures mythiques et visages de l'oeuvre: de la mythocritique à la mythanalyse.** L'île Verte Berg International, 1979.

_____. Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, mitanálise e mitocrítica. **Rev. Fac. de Educação-USP.** v. 11, n.1-2. (1985), pp. 244-256. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rfe/issue/view/2459>. Acessado em 22/08/2020.

_____. **Beaux-arts et Archétypes: la religion de l'art.** 1ª ed. PUF - Presses Universitaires de France, 1989.

_____. **A Imaginação Simbólica.** Trad. (3ª ed. Francesa-1993) Carlos Aboim de Brito. Edições 70, 1995.

_____. **Introduction à la mythodologie: mythes et sociétés.** Preface de Michel Cazenave. Éditions Albin Michel, S. A. 1996a.

_____. **Campos do Imaginário.** Textos reunidos por Danielé Chauvin. Trad. Maria João Batakha Reis. Instituto Piaget, 1996b.

_____. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário:** introdução à arquetipologia geral. Trad. Hélder Godinho. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

_____. O retorno do mito: introdução à mitodologia. Mitos e sociedades. **Revista FAMECOS.** Porto Alegre. nº 23, 2004a. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3246>. Acessado em 29/06/19.

_____. **O imaginário:** ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Trad. René Eve Lévié. 3ª ed – Rio de Janeiro: DIFEL, 2004b.

_____. **Ciência do Homem e Tradição:** o novo espírito Antropológico. Trad. Lucia P. de Souza. 1ª ed. São Paulo: TRIOM, 2008.

ELIADE, M. **Mito do Eterno Retorno:** cosmo e história. Trad. José A. Ceschin. São Paulo: Mercurio, 1992a.

_____. **O sagrado e o profano.** Tradução Rogério Fernandes – São Paulo: Martins Fontes, 1992b. – (Tópicos).

_____. **Tratado de História das Religiões.** Tradução de Fernando Tomaz e Natália Nunes. 3ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2008.

ELIADE, M.; COULIANO, I. P. **Dicionário das Religiões.** Com colaboração de H. S. Wiesner. Trad. Pedro Moreira Araújo. Revisão da tradução de Ana Maria Chaves. 1ª ed. Lisboa: Publicações Dom Quixote, lda., 1993.

FONTEFRANCESCO, M. F. Di carte e impresa Etnografia di un gioco di carte collezionabili. **Dada Rivista di Antropologia post-globale**, semestrale, n. 2, Dicembre 2016. Disponível em: <http://www.dadarivista.com/Archivio/2016DADA-n-2-dicembre-2016.pdf>. Acessado em: 24/10/18.

FOUCAULT, M. **As Palavras e as coisas:** uma arqueologia das ciências humanas. Trad. Salma Tannus Muchail. 10ª ed. Sap Paulo: Martins Fontes, 2016.

GERDES, P. **Etnomatemática: Cultura, matemática e educação.** Colectânea de textos 1979-1991, Reedição, Moçambique, 2012.

GEERTZ, C. O dilema do antropólogo entre "estar lá" e "estar aqui". **Cadernos De Campo**, São Paulo. 7. 7. P. 205-235, 1991.

_____. Uma Descrição Densa: Por Uma Teoria Interpretativa da cultura. IN: **A Interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar, 2008a.

_____. Um Jogo Absorvente: Notas sobre a Briga de Galos Balinesa. IN: **A Interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.

_____. Jogo balinês. IN: **A Interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

GOULART, L.; NARDI, H.; *Gamergate:* cultura dos jogos digitais e a identidade *gamer* masculina. **Revista Mídia e Cotidiano.** Volume 11, Número 3. 2017. Disponível em: <http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>. Acessado em: 24/10/18.

GUILLET, F. L'honneur en partage. Le duel et les classes bourgeoises en France au XIXe siècle, **Revue d'histoire du XIXe siècle** [En ligne], 34 | 2007, mis en ligne le 31 octobre 2008. Disponível em: <http://journals.openedition.org/rh19/1302>. Acessado em 20/18/21.

HANNERZ, U. "Fluxos, fronteiras, híbridos: palavras-chave da antropologia transnacional. **Mana** 3.1. 1997. 7-39.

HARVEY, D. **Condição pós-moderna:** Uma Pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural. Tradução Adail Ubirajara Sobral e Maria Stela Gonçalves. 17ª ed., São Paulo, EDIÇÕES LOYOLA, 2008.

HUIZINGA, J. **O declínio da Idade Média.** Trad. Augusto Abelaira. 2ª ed. Editora Ulisses, 1985.

_____. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Perspectiva: São Paulo, 2010.

Hutcheon, L. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção;** Tradução Ricardo Cruz. - Rio de Janeiro: Imago Ed., 1991.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo.** Trad. Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JUUL, J. *The game, the player, the world: looking for a heart of games.* **PLURAIS – Revista Multidisciplinar.** Salvador, v. 1. N. 2, p. 248-270, maio/ago, 2010.

KERÉNYI, K. Pitágoras e Orfeu. IN: KERÉNYI, K. **Pesquisa Humanista da alma.** Trad. de Markus A. Hediger. Petropolis: RJ: Vozes, 2019. P. 17-52.

KLUG, S. U. **Catedral de Chartres: a geometria sagrada dos cosmos.** SP: Madras, 2002.

LEMO, A. “Ciber- Socialidade: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea”. In: BENTZ, I., RUBIM, A., PINTO, J. M. (org.). **Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea,** Ed. Unisinos: São Leopoldo, 1999.

_____. Jogos móveis locativos. Cibercultura, espaço urbano e mídia locativa. **REVISTA USP,** São Paulo, n.86, p. 54-65, junho/agosto, 2010a.

_____. A comunicação das coisas. Internet das Coisas e Teoria Ator-Rede Etiquetas de radiofrequência em uniformes escolares na Bahia. **SimSocial,** Salvador, Bahia, outubro, 2012.

_____. De que forma as novas tecnologias —como a computação em nuvem, o *Big Data* e a Internet das Coisas — podem melhorar a condição de vida nos espaços urbanos? Espaços Urbanos - Cidades inteligentes. **GVexecutivo • V 12 • N 2 • Jul/Dez 2013.**

_____. Por um modo de existência do lúdico. **Revista Contracampo,** v. 32, n. 2, ed. abril-julho ano 2015. Niterói: Contracampo, 2015.

MAGNANI, J. G. C. Etnografia como prática e experiência. **Horiz. antropol.** Porto Alegre, v. 15, n. 32, p. 129-156, Dec. 2009a.

_____. No meio da trama: A antropologia urbana e os desafios da cidade contemporânea. **Sociologia, Problemas e Práticas,** Oeiras, n. 60, p. 69-80, maio 2009b.

LYOTARD, J.-F. **A condição pós-moderna.** Tradução: Ricardo Corrêa Barbosa; posfácio: Silviano Santiago – 12ª ed.- Rio de Janeiro, 2009.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo na sociedade de massa.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

_____. Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social. Revista **FAMECOS.** Porto Alegre, nº 23, abril, 2004.

MALINOWSKI, B. Introdução–Tema, método e objetivo desta pesquisa IN: **Os Argonautas do Pacífico Ocidental**: Um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipélagos da Nova Guiné. 2ª. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MANOVICH, L. A interação como evento estético. **LUMINA** - Vol.1 • nº1 • Junho 2007.

_____. O que é visualização? **Estudos em Jornalismo e Mídia** - Vol. 8, Nº 1, 2011b.

_____. **O Banco de Dados**. **REVISTA ECO PÓS**. Arte, Tecnologia E Mediação, V. 18, N. 1, 2015a.

_____. A Prática da Vida (Midiática) Cotidiana. **LUGAR COMUM**, Nº28.

Disponível em:

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiUkPOItM7rAhUxHLkGHWg1DhwQFjAAegQIAxAB&url=http%3A%2F%2Ffuninomade.net%2Fwp-content%2Ffiles_mf%2F110810121241A%2520Pratica%2520da%2520Vida%2520Midiatica%2520Cotidiana%2520-%2520Lev%2520Manovich.pdf&usg=AOvVaw3q0lXXXenyNfiWwYuD5Zx1. Acesso em: 25/04/2020.

_____. A Ciência da Cultura? Computação Social, Humanidades Digitais e Analítica Cultural. **Matrizes**, vol. 9, núm. 2, julio-diciembre, 2015b, pp. 67-83.

MAUSS, M. **O Método Etnográfico**. Lisboa: Pub. Dom Quixote, 1993.

_____. Ensaio sobre a Dádiva – forma e razão da troca nas sociedades arcaicas. IN: _____. **Sociologia e Antropologia**. Introdução Claude Levi-Strauss; Trad. Paulo Neves. 2ª ed. São Paulo: Cosacnaify, 2015.

MILLÁN, G. P. **Los juegos de mesa**: creación y producción. Trabajo fin de máster, Universidad de Granada, 2012.

O'CONNEL, M.; AIREY, R. **Almanaque ilustrado símbolos**: origens, significados, utilização e revelações: os códigos secretos dos mistérios, magia e sabedoria de todos os tempos. Trad. Débora Ginza. 4ª ed. São Paulo: Editora Escala, 2016.

PEIRANO, M. Etnografia não é método. **Horizontes Antropológicos**. [Online], 42, 2014.

PENNICK, N. **Geometria Sagrada**: Simbolismo e Intenção nas Estruturas Religiosas. Tradução de Alberto Feltre., São Paulo, Editora Pensamento, 1980.

PÉTONNET, C. Observação flutuante: o exemplo de um cemitério parisiense. Tradução de Soraya Silveira Simões e revisão de Evelina Maria Cunha Carneiro da Silva **Antropolítica**. Niterói, n. 25, p. 99-111, 2. sem. 2008.

RADCLIFFE-BROWN, A. A. **Estruturas e funções na sociedade primitiva**. Trad. Nathaniel Caixeira. 2ª ed. São Paulo: Vozes, 2013.

ROCHA, A.L.C.; ECKERT, C. **O tempo e a cidade**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2005.

_____. O antropólogo na figura do narrador. In: **O tempo e a cidade**. Porto Alegre, Ed. UFRGS, 2005b. p. 33-56.

_____. ROCHA, A.L.C.; ECKERT. Etnografia: saberes e práticas. In: Céli R. J. Pinto & César A. B. Guazzelli. Orgs. **Ciências Humanas: pesquisa e método**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

_____. A vida social é atualizar reciprocidades. **Revista de Ciências Humanas**, Florianópolis, EDUFSC, Vol. 43, n. 2, out. 2009. p. 491-499,

_____. Etnografia de e na rua. In: _____ (Org.). **Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013b. p. 21-46.

ROSEWATER, M. **Getting Your Philosophy**. Posted in **Feature** on October 3, 2005. disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/getting-your-philosophy-2005-10-03>.

SAID, E. W. **Orientalismo: o oriente como invenção do Ocidente**. Trad. Rosaura Eichenberg. 1ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SAMAIN, E. “Ver” e “Dizer” na tradição etnográfica: Bronislaw Malinowski e a fotografia”. **Horizontes Antropológicos**, nº 2, Antropologia Visual, PPGAS/UFRGS, 1995.

SCHURÉ, Éd. **Grandes Iniciados -Pitágoras**. Vol. 1. Revisao Eide M. M. Carvalho. São Paulo-SP, Martin Claret Editoras S/A, 1986.

SOARES, T. Percursos para estudos sobre música pop. IN: SÁ, Simone Pereira de Sá; CARREIRO, Rodrigo Carreiro; FERRAZ; (org.) **Cultura pop**. Salvador: UFBA, Brasília: Compós, 2015. (versão digital) disponível em: http://www.compos.org.br/data/Cultura_pop_repositorio.pdf. Acessado em 4/07/19.

SIMMEL, G. A natureza sociológica do conflito. In: MORAES FILHO, E. (org.). **Simmel**, São Paulo, Ática, 1983a.

_____. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: MORAES FILHO, Evaristo de (Org). **Georg Simmel: Sociologia**. São Paulo: Ática, 1983b. (Col. Grandes Cientistas Sociais, vol, 34

_____. A metrópole e a vida mental. In: VELHO, Otávio (Org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1987. p. 11 a 25.

_____. O dinheiro na cultura moderna. IN: SOUZA, Jessé e ÖELZE, Berthold. **Simmel e a modernidade**. Brasília: UnB. 1998. p. 23-40.

_____. A sociabilidade (Exemplo de sociologia pura ou formal. In: _____. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Tradução de Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

TURNER, V. **Floresta de símbolos: Aspectos do Ritual Ndembu**. Editora: EdUFF, RJ, 2005.

_____. **O processo ritual: Estrutura e antiestrutura**. Editora: Editora Vozes, 1974.

_____. **Dramas, campos e metáforas: ação simbólica na sociedade humana**. Trad. Fabiano Morais. Rev. Téc. Arno Vogel. 1ª reimp. Editora: EdUFF, RJ, 2008.

VÁZQUEZ, M. H. **Estudio Antropológico del Juego Deportivo em España: desde sus primeros testimonios gráficos hasta la Edad Moderna**. Tesis Doctoral. Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Universidad Politécnica de Madrid, España, 2004.

VELHO, G. Observando o familiar. In: NUNES, Edson de Oliveira. **A aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1987.

VILLANUEVA, A. C. **Estudio sobre la evolución del juego de mesa y su transformación en producto editorial: Criterios para la edición, producción y comercialización de un juego de mesa**. SALESIANS DE SARRIÀ, Barcelona, 2016.

WARNER, M. Publics and counterpublics. **Public culture**, v. 14, n. 1, p. 49-90, 2002. Disponível em: <https://fswg.files.wordpress.com/2013/08/warner-publics-and-counterpublics.pdf>. Acessado em: 24/10/18.

WARSI, K. et al. **O livro da Matemática**. Trad. Maria da Anunciação Rodrigues. 1ª ed. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2020.

WILLIAMS, J. P. Consumption and Authenticity in Collectible Strategy Games Subculture. p. 77-99 IN: WILLIAMS, J. Patrick; HENDRICKS, Sean Q.; WINKLER, W. Keith (org.) **Gaming as Culture: Essays in Reality, Identity and Experience in Fantasy Games**. Jefferson, NC: McFarland, 2006.

WUNENBURGER, J. **O Imaginário**. Revisão Iranildo B. Lopes. São Paulo, SP: Edições Loyola, 2007.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA SOBRE *MAGIC THE GATHERING*

BJØRKE, S. J.; FLUDAL, K. A. **Deckbuilding in Magic: The Gathering Using a Genetic Algorithm**. Norwegian University of Science and Technology, 2017.

CARTER, J. *The Original Magic Rulebook. Feature - Wizards Of The Coast*. On December 25, 2004. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/original-magic-rulebook-2004-12-25>. Acessado em: 08/19/21.

CHURCHILL, A.; BIDERMAN, S.; HERRICK, A. **Magic: The Gathering is Turing Complete**. Cornell University, 2019. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/1904.09828v2>.

DAVIS, J. **Magic the Gathering Strategy and Deck Building Tips: A Complete Guide to Building a Magic Deck that Wins!**. Attribution-Noncommercial Share alike 2.0 license, 2013. (English Edition to Kindle).

FORNAZARI, M. R.; MACEDO, L. B. Gender Representation in Trading Card Games: Women and Men in 'Magic The Gathering'. **Revista Estudos Anglo-Americanos**, v. 45, p. 154-174, 2016.

FORNAZARI, M. R. *Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual*. In-Traduções, ISSN 2176-7904, Florianópolis, v. 5, n. esp.– **Games e Tradução**, p. 13-28, out 2013.

_____. **Localização de Jogos de Estampas Ilustradas: um Estudo de Tradução em Uso com Base em Corpus**. 2016. (Resumo). p. 238. Disponível em: <http://www.cchla.ufpb.br/entrad2019/wp-content/uploads/2018/08/XII-UFU-2016.pdf>.

_____. Representações de gênero em “magic: the gathering” e progressos na cultura de jogos. **Anais Eletrônicos Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress**. Florianópolis, 2017, ISSN 2179-510X.

_____. Jogadoras de 'Magic the Gathering': Assimetria de Gênero, **Destaque e Inspiração**. 2013.

GARFIELD, R. *The design evolution of magic: the gathering (1993-2004)*. IN: SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. (org.) **The Game Design Reader**. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England. 2006.

KAUFELD; J.; SMITH, J. - **Trading Card Games for Dummies**. Wiley Publishing. 2006.

KROBOVA, T.; Švelch, Jan. Gendering Magic –Men, Women and Eldrazi of Magic: the Gathering. 2016

LENARCIC, J. Trading Card Games As A Social Learning Tool. **Australian Journal of Emerging Technologies and Society**. Vol. 3, No. 2, 2005, pp: 64-76.

LIMBERT, T. J. **The magic of community: gathering of card players and subcultural expression**. College of Bowling Green State University - degree of master of Arts, 2012.

MAUPIN, I.; PAHMAN, D. **Markets, Morality, and Magic: The Gathering**. Disponível em:

https://www.academia.edu/36369099/Markets_Morality_and_Magic_The_Gathering_Insights_from_Collectible_Card_Games_for_Teaching_Free-Market_Political_Economy.

PAIVA, M. E. de *et al.* A relação entre narrativa e interesse em jogos de cartas analógicos, focado em *Magic: the Gathering*. **Revista Sistemas e Mídias Digitais** (RSMD). V. 2 – N. 1 – Abril, 2017.

PAWLICKI, M.; POLIN, J.; ZHANG, J. *Prediction of Price Increase for Magic: The Gathering Cards*. **Semantic Schollar** Disponível em: <https://www.semanticscholar.org/paper/Prediction-of-Price-Increase-for-Magic-%3A-The-Cards-Pawlicki-Polin/e98f1683e5cb4bac8a998430053b7fdcf2127a41>. Acessado: 03/09/2020.

ROSEWATER, M. *It's Not Easy Being Green*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On October 21, 2002. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/its-not-easy-being-green-2002-10-21-0>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *True Blue*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On August 11, 2003. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/true-blue-2003-08-11>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *The Great White Way*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On February 3, 2003. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/great-white-way-2003-02-03>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *In The Black*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. February 2, 2004. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/black-2004-02-02>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *Seeing Red*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On July 12, 2004. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/seeing-red-2004-07-12>. Acessado em: 08/19/21.

It's Not Easy Being Green Revisited. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On August 10, 2015. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/its-not-easy-being-green-revisited-2015-08-10>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *True Blue Revisited*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On July 20, 2015. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/true-blue-revisited-2015-07-20>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *The Great White Way Revisited*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On July 13, 2015. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/great-white-way-revisited-2015-07-13>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *In The Black Revisited*. **Making Magic - Wizards Of The Coast**. On July 27, 2015. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/black-revisited-2015-07-27>. Acessado em: 08/19/21.

_____. *Seeing Red Revisited. Making Magic - Wizards Of The Coast*. On August 3, 2015. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/seeing-red-revisited-2015-08-03>. Acessado em: 08/19/21.

SOUSA FILHO, R. N. de; TOMITCH, L. M. B. The use of the game *Magic: The Gathering* in the teaching of L2 reading. **Revista Digital do Programa de Pós-Graduação em Letras da PUCRS**. Porto Alegre, v. 10, n. 2, p. 775-788, julho-dezembro, 2017.

SUMMERVILLE, A.; MATEAS, M. *Mystical Tutor: A Magic: The Gathering Design Assistant via Denoising Sequence-to-Sequence Learning*. **AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment**, North America, sep. 2016. Disponível em: <<https://aaai.org/ocs/index.php/AIIDE/AIIDE16/paper/view/13980>>. Acessado: 03/09/2020.

TRAMMELL, A. **Magic: The Gathering in material and virtual space: an ethnographic approach toward understanding players who dislike online play**. Disponível em: http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf.

_____. *Magic Modders: Alter Art, Ambiguity, and the Ethics of Prosumption*. **Journal of Virtual Worlds Research**. V.6, N. 3; Legal and Governance Challenges, September, 2013. Disponível em: <https://journals.tdl.org/jvwr/index.php/jvwr/article/view/7040>.

GLOSSÁRIO

SEÇÃO 5:
GLOSSÁRIO**1, 2, 3, E ASSIM POR DIANTE, X**

Um desses símbolos de mana genérico em um custo significa “essa quantidade de qualquer tipo de mana”. Por exemplo, 2 em um custo significa você pode pagar dois manas de qualquer tipo, com 2 e 2, ou 2 e 2 ou 2 e um mana incolor, e assim por diante. (Se X aparece em um custo, você pode escolher que número o X representa.)

Esses símbolos também são encontrados em algumas habilidades que geram mana, como “Adicione 1 à sua reserva de mana.” Nesse contexto, 1 significa “um mana incolor”. Você não pode usar mana incolor para pagar custos de mana colorido.

*** (MANA BRANCO)**

Um mana branco. Virar uma Planície gera *. Um card com * em seu custo de mana é branco.

● (MANA AZUL)

Um mana azul. Virar uma Ilha gera ●. Um card com ● em seu custo de mana é azul.

● (MANA PRETO)

Um mana preto. Virar um Pântano gera ●. Um card com ● em seu custo de mana é preto.

● (MANA VERMELHO)

Um mana vermelho. Virar uma Montanha gera ●. Um card com ● em seu custo de mana é vermelho.

● (MANA VERDE)

Um mana verde. Virar uma Floresta gera ●. Um card com ● em seu custo de mana é verde.

◀ (VIRAR)

Este símbolo significa “vire este card” (gire-o de lado para mostrar que foi usado). Ele aparece em custos de ativação. Você não poderá pagar um custo de se o card já estiver virado. Lembre-se também que para poder pagar o custo de uma criatura, ela deve estar no campo de batalha desde o início do seu turno sob o seu controle.

**●●, E ASSIM POR DIANTE**

Os símbolos de mana híbrido representam um custo que pode ser pago com uma de duas cores. Por exemplo, um custo representado pelo símbolo ●● pode ser pago com um mana branco ou com um mana azul. Ele é, ao mesmo tempo, um símbolo de mana branco e um símbolo de mana azul, e um card com um símbolo ●● em seu custo de mana é tanto branco como azul.

★/★

Em vez de números, algumas criaturas têm estrelas em seu poder e resistência. Isso significa que o poder e a resistência da criatura são definidos pela habilidade que possui, em vez de um número fixo. Por exemplo, Pesadelo tem uma habilidade que diz “O poder e a resistência de Pesadelo são ambos iguais ao número de Pântanos que você controla”. Se você controlar quatro Pântanos quando Pesadelo entrar no campo de batalha, ele será 4/4. Se você jogar mais Pântanos mais tarde, ele será ainda maior.

ALCANCE

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com alcance pode bloquear uma criatura com a habilidade de voar. Porém, uma criatura com alcance pode ser bloqueada por qualquer tipo de criatura.

ALVO

Uma palavra usada em mágicas e habilidades. Consulte “Alvo”, na página 10.

ANULAR UMA MÁGICA OU HABILIDADE

Cancelar uma mágica ou habilidade, de modo que ela não tenha efeito. Se uma mágica é anulada, ela é removida da pilha e colocada no cemitério de seu dono. Uma vez que uma mágica ou habilidade começa a ser resolvida, é tarde demais para anulá-la. Os terrenos não são mágicas, por isso eles não podem ser anulados.

ARCHENEMY

Uma variante com vários participantes do tipo “um contra todos” que apresenta cards grandes de esquema.

ARTEFATO

Um tipo de card. Consulte “Artefato”, na página 6.

ATACAR

É como as suas criaturas causam dano ao seu oponente. Durante sua fase de combate, você decide quais de suas criaturas desviradas, se existirem, atacarão e qual jogador ou planeswalker elas atacarão e, em seguida, elas atacam ao mesmo tempo. Ao atacar, suas criaturas são viradas. As criaturas só podem atacar jogadores ou planeswalkers,

não outras criaturas. Depois disso, seu oponente tem a oportunidade de bloquear suas criaturas atacantes com as criaturas dele. Consulte “Ataque e bloqueio”, na página 13.

ATIVAR

Você ativa uma habilidade ativada colocando-a na pilha. Você ativa uma habilidade do mesmo modo que conjura uma magia: anuncia, escolhe seus alvos e paga seu custo de ativação. Consulte “Habilidades ativadas”, na página 12.

ATROPELAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Atropelar é uma habilidade que permite que uma criatura cause dano ao jogador ou planeswalker que ela está atacando mesmo estando bloqueada. Quando uma criatura com a habilidade de atropelar é bloqueada, você tem que causar dano suficiente para destruir todas as criaturas que a estiverem bloqueando. Mas se cada criatura receber dano no mínimo igual à sua resistência, você poderá atribuir qualquer parte do dano restante da criatura atacante ao jogador ou planeswalker que ela está atacando.

AURA

Um tipo especial de encantamento que pode ser anexado a uma permanente (ou a um jogador em alguns casos). Cada Aura tem a palavra-chave “encantar” seguida pelo tipo de card ao qual pode ser anexada: “encantar criatura”, “encantar terreno”, e assim por diante. Quando você conjura uma magia de Aura, você escolhe uma permanente do tipo correto como alvo. Quando a Aura é resolvida, ela é colocada no campo de batalha anexada àquela permanente (não tem mais alvo). Se uma Aura for anexada a algo que não atenda aos requisitos de sua habilidade de encantar (ou não for anexada a nada), ela será colocada no cemitério de seu dono.

BLOQUEAR

Impedir que uma criatura atacante cause dano a você ou a um de seus planeswalkers fazendo com que ela lute contra uma de suas criaturas. Depois que seu oponente atacar com uma ou mais criaturas, você pode usar quantas das suas criaturas desviradas quiser para bloquear. Cada uma pode bloquear uma criatura atacante. Você pode agrupar duas ou mais criaturas desviradas para bloquear uma única criatura atacante. Se um atacante for bloqueado, ele causará seu dano de combate à criatura bloqueadora, em vez de causá-lo ao jogador ou ao planeswalker que ele estava atacando. O bloqueio é opcional. Consulte “Ataque e bloqueio”, na página 13.

BOOSTER, PACOTINHO

É um pacote com cards de **Magic** distribuídos aleatoriamente. Quando você quiser acrescentar mais cards à sua coleção, é assim que vai fazê-lo. A maioria dos boosters de 15 cards contém um card raro ou mítico raro, três incomuns e onze comuns, incluindo um card de terreno básico. Localize as lojas que vendem cards de **Magic** visitando Wizards.com/Locator.

BOOSTER DRAFT

Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.

CAIXA DE TEXTO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

CAMPO DE BATALHA

Uma zona do jogo. Consulte “Campo de batalha”, na página 8.

CARD MULTICOLORIDO

É um card com mais de uma cor de mana em seu custo de mana. Por exemplo, um card com o custo de mana  é tanto preto quanto vermelho. A maioria dos cards multicoloridos tem fundo dourado.

CEMITÉRIO

Uma zona do jogo. Consulte “Cemitério”, na página 8.

CRIATURA

Um tipo de card. Consulte “Criatura”, na página 6.

CRIATURA ARTEFATO

É tanto um artefato como uma criatura. Consulte “Criatura”, na página 6.

CRIATURA ATACANTE

É uma criatura que está atacando. Uma criatura está atacando desde o momento em que é declarada como atacante até o final da fase de combate, a menos que seja removida do combate de alguma forma. Fora da fase de combate, não há criaturas atacantes.

CRIATURA BLOQUEADA

É uma criatura atacante que foi bloqueada por pelo menos uma criatura. Quando uma criatura é bloqueada, ela permanece bloqueada até o final da fase de combate — mesmo que todas as criaturas que a estiverem bloqueando deixem o combate. Em outras palavras, quando uma criatura é bloqueada, não há como ela causar dano ao jogador ou planeswalker que está atacando (a menos que a criatura atacante tenha atropelar). Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadas.

CRIATURA BLOQUEADORA

É uma criatura designada para bloquear uma criatura atacante. Quando uma criatura bloqueia um atacante, o atacante causa o seu dano ao bloqueador, em vez de causá-lo ao jogador ou planeswalker que está atacando. Quando uma criatura bloqueia, ela permanece como criatura bloqueadora durante o restante da fase de combate — mesmo que a criatura que ela está bloqueando deixe o combate. Fora da fase de combate, não há criaturas bloqueadoras.

COLOCAR NO CAMPO DE BATALHA

Mover um card ou ficha para a zona campo de batalha. Quando uma magia ou habilidade diz para você colocar alguma coisa no campo de batalha, isso não é a mesma coisa que conjurá-la. Você simplesmente a coloca no campo de batalha sem pagar seus custos.

COMBATE

Em geral, o combate significa atacar, bloquear e todas as outras coisas que acontecem durante a fase de combate.

COMMANDER

Uma variante informal na qual o deck de cada jogador é liderado por uma criatura lendária.

COMPRAR UM CARD

Pegar o card do topo de seu grimório (deck) e colocá-lo em sua mão. Você compra um card durante cada um de seus turnos, no início de sua etapa de compra. Você também compra se uma mágica ou habilidade permitir isso. Isso não afeta sua compra normal do turno. Se uma mágica ou habilidade permite que você coloque um card em sua mão do seu grimório, mas não usa a palavra “compre”, isso não conta como comprar um card.

CONCEDER

Parar de jogar um jogo e dar ao seu oponente a vitória. Você pode conceder a qualquer momento (geralmente se você percebe que não vai conseguir evitar a derrota). Quando você concede, você perde o jogo.

CONJURAR

Você conjura uma mágica colocando-a na pilha. Diferentes tipos de mágicas podem ser conjuradas em momentos diferentes, mas as coisas que você tem de fazer para conjurar uma mágica são sempre as mesmas: anunciá-la, escolher seus alvos (e tomar outras decisões imediatamente) e pagar seu custo. Consulte “Mágicas”, na página 10.

CONSTRUÍDO

Um grupo de formatos de jogo que usam decks construídos antecipadamente. Um deck Construído deve ter no mínimo 60 cards, e não pode ter mais do que quatro cópias do mesmo card (com exceção dos terrenos básicos). O Padrão é o formato Construído mais famoso de todos.

CONTROLADOR

O controlador de uma mágica é o jogador que a conjurou. O controlador de uma habilidade ativada é o jogador que a ativou. O controlador de uma permanente é o jogador que a conjurou — a menos que outra mágica ou habilidade mude o seu controlador. O controlador de uma habilidade desencadeada é o jogador que controlava a fonte da habilidade quando ela foi desencadeada.

CONTROLE

Você controla as mágicas que conjura e as permanentes que entraram no campo de batalha do seu lado. Você também controla as habilidades que vêm das permanentes que você controla.

Somente você pode tomar decisões sobre as coisas que controla. Se você controla uma permanente, somente você pode

ativar as habilidades dela. Mesmo se você colocar uma Aura sobre uma criatura do seu oponente, é você quem controla aquela Aura e as habilidades que ela tem.

Algumas mágicas e habilidades permitem que você ganhe o controle de uma permanente. Na maior parte das vezes, isso significa que o card vai ser movido do lado do seu oponente para o seu. Mas para Auras ou Equipamentos anexados a outros cards, muda o controlador, mas o card não é movido.

COR

As cinco cores do Magic são: branco, azul, preto, vermelho e verde. Se uma mágica ou habilidade o instrui a escolher uma cor, você deve escolher uma dessas cinco. A cor de um card é definida por seu custo de mana. Por exemplo, um card que

custa   é azul, assim como um card que custa   é vermelho e branco. Os cards sem mana colorido em seu custo de mana, como a maioria dos artefatos, são incolores. (Incolor não é uma cor.) Os terrenos também são incolores.

Alguns efeitos podem mudar a cor de uma mágica ou permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se azul até o final do turno.” A nova cor substitui a cor anterior, a menos que a habilidade diga o contrário.

CUSTO

Um custo é quanto você precisa pagar para realizar outra ação. Você precisa pagar um custo para conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade ativada. Algumas vezes, uma mágica ou habilidade pode pedir que você pague um custo quando ela for resolvida. Você só pode pagar um custo se puder pagá-lo integralmente. Por exemplo, se o custo de uma habilidade ativada (a parte antes de “:”) lhe diz que você deve descartar um card mas você não tem nenhum card em sua mão, você não pode nem mesmo tentar pagá-lo.

CUSTO ADICIONAL

Algumas mágicas dizem que têm um custo adicional. Para conjurar aquela mágica, você deve pagar tanto o custo de mana, no canto superior direito do card, como seu custo adicional.

CUSTO DE MANA

Consulte “Partes de um card”, na página 5. Veja também a entrada do glossário para “Custo de mana convertido”.



CUSTO DE MANA CONVERTIDO

É o total de mana presente em um custo de mana, independentemente da cor. Por exemplo, um card com custo de mana de  tem um custo de mana convertido de 5. Um card com custo de mana de  tem um custo de mana convertido de 2.

DANO

Reduz o total de pontos de vida de um jogador, reduz a lealdade de um planeswalker e destrói criaturas. As criaturas atacantes e bloqueadoras causam dano igual ao seu poder. Algumas mágicas e habilidades também podem causar dano. Só se pode causar dano a criaturas, planeswalkers ou jogadores. Se uma criatura sofrer uma quantidade de dano igual ou maior que o valor de sua resistência em um turno, ela será destruída. Se um planeswalker sofrer dano, aquela quantidade de marcadores de lealdade será removida dele. Se um jogador sofrer dano, aquela quantidade de dano será subtraída do total de pontos de vida dele.

Sofrer dano é diferente de perder pontos de vida. Por exemplo, Proteção Sombria é uma aura com a desvantagem “Quando Proteção Sombria entra no campo de batalha, você perde 1 ponto de vida.” Essa perda de pontos de vida não é dano, portanto não pode ser prevenida.

DANO DE COMBATE

É o dano causado pelas criaturas como resultado do ataque e do bloqueio. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Esse dano é causado durante a etapa de dano de combate. Qualquer outro tipo de dano não conta como dano de combate, mesmo que seja causado como resultado da habilidade de uma criatura durante o combate.

DECK

Pelo menos sessenta cards de sua escolha, bem embaralhados. (Os formatos do tipo Limitado que exigem que os jogadores construam seus decks como parte do evento permitem decks de 40 cards.) Para jogar **Magic**, você precisa ter seu próprio deck. Uma vez começado o jogo, seu deck torna-se seu grímório.

DECK SELADO

Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.

DEFENSOR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com a habilidade de defensor não podem atacar.

DEIXAR O CAMPO DE BATALHA

Uma permanente deixa o campo de batalha quando é movida da zona “campo de batalha” para qualquer outra zona. Ela pode ser devolvida do campo de batalha para a mão de um jogador, ir do campo de batalha para um cemitério, ou para qualquer outra zona. Além disso, se um card deixa o campo de batalha e depois volta ao campo de batalha, é como se ele fosse um card completamente novo. Ele não se “lembra” de nada do que aconteceu da última vez em que esteve no campo de batalha.

DESCARTAR

Pegar um card que está em sua mão e colocá-lo em seu cemitério. Se uma mágica ou habilidade o obrigar a descartar cards, é você quem escolhe quais cards irá descartar — a menos que a mágica ou habilidade especifique que outro jogador escolha os cards ou que o descarte seja feito “aleatoriamente”.

Se você tem mais de sete cards na sua mão durante sua etapa de limpeza, você precisa descartar até que tenha sete.

DESTRUIR

Mover uma permanente do campo de batalha para o cemitério de seu dono. As criaturas são destruídas quando elas sofrem uma quantidade de dano igual ou maior que a sua resistência. Além disso, várias mágicas e habilidades podem destruir permanentes (sem causar dano a elas).

Algumas vezes as permanentes são colocadas no cemitério sem serem destruídas. Se uma permanente é sacrificada, ela não é “destruída”, mas ainda assim é colocada no cemitério de seu dono. O mesmo é válido se a resistência de uma criatura é reduzida a 0 ou menos, duas permanentes lendárias com o mesmo nome controladas pelo mesmo jogador estão no campo de batalha, dois planeswalkers com o mesmo subtipo controlados pelo mesmo jogador estão no campo de batalha, ou se uma Aura está no campo de batalha mas não está encantando o que está descrito na sua habilidade de “encantar”.

DES VIRAR

Endireitar um card virado para que possa ser usado novamente. Consulte “Virar”, na página 9.

DONO

A pessoa que começou o jogo com o card em seu deck. Mesmo que o seu oponente tenha o controle de uma de suas permanentes, você ainda é o seu dono. (Se você emprestou um deck para um amigo, ele será o “dono” de todos aqueles cards durante o jogo.) O dono de uma ficha é o jogador que a controlava quando ela entrou no campo de batalha.

EFEITO

É o que acontece quando uma mágica ou habilidade é resolvida. Existem diversos tipos de efeitos: efeitos simples, efeitos contínuos, efeitos de prevenção e efeitos de substituição. Todos estão descritos neste glossário.

EFEITO CONTÍNUO

É um efeito que dura por um certo tempo. Esses são diferentes dos efeitos simples, que só acontecem uma vez e não têm duração. O tempo de duração de um efeito contínuo está especificado no texto da mágica ou da habilidade que o origina. Por exemplo, ele pode dizer “até o final do turno”. Se o efeito contínuo vem de uma habilidade estática, ele dura o tempo que a permanente com a habilidade permanece no campo de batalha.

EFEITO DE PREVENÇÃO

É um efeito que impede que o dano seja causado. Um efeito de prevenção funciona como um escudo. Se algum dano seria causado mas há um escudo de prevenção, uma parte ou todo o dano não é causado. Um efeito de prevenção pode prevenir todo o dano que uma fonte causaria ou pode prevenir apenas uma quantidade específica de dano.

Por exemplo, Neblina diz: “Previna todo o dano de combate que seria causado neste turno”. Você pode conjurar Neblina bem antes do combate, mas seu efeito permanecerá por todo o turno. Portanto, se uma criatura tentar causar dano de combate durante aquele turno, Neblina prevenirá aquele dano.

Os efeitos de prevenção podem prevenir que dano seja causado a criaturas, a jogadores ou a ambos. Se um efeito de prevenção pode prevenir dano causado por múltiplas fontes ao mesmo tempo, o jogador que sofreria o dano ou que controla a criatura que sofreria dano escolhe de que fonte quer prevenir o dano.

EFEITO DE SUBSTITUIÇÃO

É um tipo de efeito que espera a ocorrência de um evento específico e depois o substitui por um outro efeito diferente. Os efeitos de substituição têm a expressão “em vez de”. Por exemplo, Colosso de Aço Negro diz, em parte: “Se Colosso de Aço Negro seria colocado num cemitério vindo de qualquer lugar, em vez disso, revele Colosso de Aço Negro e embaralhe-o no grimório de seu dono.” O efeito substitui a ação de colocar Colosso de Aço Negro no cemitério com a ação de embaralhá-lo no grimório de seu dono. Colosso de Aço Negro nunca chega ao cemitério.

EFEITO SIMPLES

Um efeito que se aplica ao jogo apenas uma vez e então termina. Por exemplo, Divinação diz: “Compre dois cards”. Depois de ser resolvido, o efeito acaba. Os efeitos simples diferem dos efeitos contínuos, que têm um certo tempo de duração.

EMBARALHAR

Misturar aleatoriamente os cards do seu deck. No início de qualquer jogo de **Magic**, o seu deck deve ser embaralhado. Alguns cards dirão para você embaralhar seu grimório como parte de seu efeito (geralmente porque o efeito permite que você olhe o seu grimório).

EMBLEMA

Algumas habilidades de planeswalkers criam emblemas que têm um efeito duradouro no jogo. Depois que um emblema é criado, ele não pode ser destruído e suas habilidades se aplicam até o final do jogo.

EMPATAR O JOGO

Empate é um jogo que termina sem vencedor. Por exemplo, se uma mágica como Terremoto causa dano o suficiente para reduzir o total de pontos de vida de ambos os jogadores para 0 ou menos, o resultado é um empate.

EM VEZ DE

Quando encontrar essa expressão, você sabe que a mágica ou habilidade provoca um efeito de substituição. Consulte a entrada do glossário para “Efeito de substituição”.

ENCANTADO



Quando uma habilidade de uma Aura diz “criatura encantada” (ou “artefato encantado”, “terreno encantado” e assim por diante), isso significa “a criatura à qual a Aura é anexada”. Por exemplo, Marca do Vampiro tem a habilidade “A criatura encantada recebe +2/+2 e tem vínculo com a vida.” Apenas a criatura à qual Marca do Vampiro está anexada receberá o bônus, e o controlador daquela criatura ganhará pontos de vida de sua habilidade vínculo com a vida.

ENCANTAMENTO

Um tipo de card. Consulte “Encantamento”, na página 6.

ENCANTAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todas as Auras. É seguida por uma descrição de uma permanente (por exemplo, “encantar criatura” ou “encantar terreno”), que informa a que tipo de permanente a Aura pode ser anexada. Quando conjura a Aura, você deve ter aquele tipo de permanente como alvo. Do mesmo modo, as Auras com “encantar jogador” ou “encantar oponente” usam um jogador como alvo quando são conjuradas. Se uma Aura estiver anexada a algo que não atende aos requisitos de sua habilidade de encantar, ela será colocada no cemitério de seu dono.

ENTRA NO CAMPO DE BATALHA

Quando as mágicas de artefato, criatura, encantamento e planeswalker se resolvem, elas entram no campo de batalha como permanentes. Os terrenos também entram no campo de batalha como permanentes.

Algumas habilidades desencadeadas começam com: “Quando [esta permanente] entra no campo de batalha, ...”. Quando uma permanente com uma habilidade como essa é colocada no campo de batalha, essa habilidade é desencadeada imediatamente.

Algumas habilidades também são desencadeadas quando determinadas outras permanentes entram no campo de batalha.

Alguns cards dizem que entram no campo de batalha virados. Esses cards não entram no campo de batalha e depois são virados — eles já estão virados quando entram no campo de batalha. Do mesmo modo, as criaturas que “entram no campo de batalha com [um número de] marcadores +1/+1”, ou cujo poder e resistência serão modificados por um efeito contínuo, não entram no campo de

batalha e depois mudam de tamanho.

EQUIPAMENTO

Um tipo de artefato que representa uma arma, armadura, ou outro item que as suas criaturas podem usar. Quando você conjura uma mágica de Equipamento, ela entra no campo de batalha como qualquer outro artefato. Uma vez no campo de batalha, você pode pagar seu custo de equipar a qualquer momento em que puder conjurar um feitiço para anexá-lo a uma criatura que você controla. Você pode fazer isso mesmo se o Equipamento estiver anexado a outra criatura. Uma vez anexado a uma criatura, o Equipamento tem algum efeito sobre ela. Se a criatura equipada deixar o campo de batalha, o Equipamento “cai no chão” e permanece no campo de batalha, esperando até que você o anexe a outra criatura.

EQUIPAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em todos os Equipamentos. Ela informa quanto custa anexar o Equipamento a uma de suas criaturas. Não importa se o Equipamento não está anexado ou está anexado a uma criatura diferente. Você só pode ativar essa habilidade durante sua fase principal, quando não há mágicas nem habilidades na pilha. A habilidade de equipar tem como alvo a criatura para a qual você está movendo o Equipamento.

ESCOLHA UM —

Quando você vir a frase “Escolha um —” em um card, você terá que escolher uma das opções que o card fornece, na hora de conjurá-lo. Você não pode mudar de ideia e escolher alguma outra coisa depois, mesmo que a sua primeira escolha não tenha funcionado.

ETAPA

Todas as fases, com exceção da fase principal, são divididas em etapas. Existem coisas específicas que acontecem durante algumas etapas. Por exemplo, você desvira suas permanentes durante a sua etapa de desvirar. Se um jogador tem mana sobrando no final de uma etapa ou fase, aquele mana é perdido. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE COMPRA

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DANO DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DECLARAÇÃO DE ATACANTES

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DECLARAÇÃO DE BLOQUEADORES

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE DESVIRAR

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE FINAL DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA DE MANUTENÇÃO

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

ETAPA FINAL

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

EXÍLIO

Uma zona do jogo. O exílio é basicamente uma área que serve de depósito para os cards. Se uma mágica ou habilidade exila um card, ele é transferido de onde quer que esteja para a zona de exílio. Consulte “Exílio”, na página 8.

FASE

Uma das principais partes de um turno. Existem cinco: fase inicial, primeira fase principal, fase de combate, segunda fase principal e fase final. Algumas fases são divididas em etapas. Se um jogador tem mana sobrando no final de uma etapa ou fase, aquele mana é perdido. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FASE DE COMBATE

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FASE PRINCIPAL

Consulte “Partes do turno”, na página 17.

FEITIÇO

Um tipo de card. Consulte “Feitiço”, na página 5.

FICHA

Algumas mágicas instantâneas, feitiços e habilidades podem criar criaturas. Essas criaturas são representadas por fichas. Você pode usar o que quiser como ficha, mas dê preferência a algo que possa ser virado.

As fichas são consideradas criaturas para todos os efeitos, e são afetadas por todas as regras, mágicas e habilidades que afetam criaturas. Entretanto, se uma de suas fichas de criatura deixar o campo de batalha, ela irá para a nova zona (como o seu cemitério) e então desaparecerá do jogo imediatamente.

FONTE

A origem do dano ou de uma habilidade. Depois que uma habilidade vai para a pilha, remover a sua fonte não impede que a habilidade seja resolvida.

GIGANTE DE DUAS CABEÇAS

Consulte “Variantes com vários participantes”, na página 20.

GOLPE DUPLO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com golpe duplo causam seu dano de combate duas vezes. Quando você chegar à etapa de dano de combate, verifique se há criaturas atacantes ou bloqueadoras com iniciativa ou golpe duplo. Se houver, será criada uma etapa de dano extra apenas para elas. Apenas

as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

GRIMÓRIO

Uma zona do jogo. Consulte “Grimório”, na página 8.

HABILIDADE

Qualquer texto em uma permanente (com exceção do texto explicativo e texto ilustrativo) que informa as habilidades da permanente. Uma permanente pode ter três tipos de habilidade: habilidades ativadas, habilidades estáticas e habilidades desencadeadas. A menos que se especifique algo em contrário, as habilidades “funcionam” apenas enquanto a permanente à qual pertencem está no campo de batalha. Depois que uma habilidade desencadeada é desencadeada ou uma habilidade ativada é ativada, ela é resolvida, a menos que seja anulada; não importa o que aconteça ao card que dá origem à habilidade depois que a habilidade vai para a pilha. Consulte “Habilidades ativadas”, na página 12.

HABILIDADE ATIVADA

Um dos três tipos de habilidades que uma permanente pode ter. Uma habilidade ativada é sempre escrita no formato “custo: efeito”. Consulte “Habilidades”, na página 12.

HABILIDADE DE EVASÃO

Um apelido para qualquer habilidade que torna uma criatura mais difícil de bloquear. Voar é o tipo mais comum de habilidade de evasão.

HABILIDADE DE MANA

Qualquer habilidade que adicione mana à sua reserva. As habilidades de mana podem ser habilidades ativadas ou habilidades desencadeadas. Uma habilidade de mana não vai para a pilha quando você a ativa ou ela é desencadeada — você simplesmente obtém o mana imediatamente.

HABILIDADE DESENCADEADA

Um dos três tipos de habilidade que uma permanente pode ter. Consulte “Habilidades desencadeadas”, na página 12.

HABILIDADE ESTATICA

Um dos três tipos de habilidade que uma permanente pode ter. Consulte “Habilidades estáticas”, na página 12.

ÍMPETO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com ímpeto pode atacar assim que entra sob seu controle. Você também pode ativar as habilidades ativadas dela que tiverem no custo.

INCOLOR

Os terrenos e a maioria dos artefatos são incolores. Incolor não é uma cor. Se você for instruído a escolher uma cor, você não poderá escolher incolor.

INDESTRUTÍVEL

Uma permanente indestrutível não pode ser destruída por dano ou efeitos que dizem “destrua”. Porém, pode ser colocada no cemitério por outras razões. Consulte a entrada do glossário para “Destruir”.

INICIATIVA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. As criaturas com iniciativa causam o seu dano de combate antes das criaturas que não têm iniciativa. Quando você chegar à etapa de dano de combate, verifique se há criaturas atacantes ou bloqueadoras com iniciativa ou golpe duplo. Se houver, será criada uma etapa de dano extra apenas para elas. Apenas as criaturas com iniciativa e golpe duplo causam dano de combate nessa etapa. Depois disso, acontece a etapa de dano de combate normal. Todas as criaturas atacantes ou bloqueadoras restantes, assim como as com golpe duplo, causam dano de combate durante essa segunda etapa.

INTIMIDAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com intimidar só pode ser bloqueada por criaturas que compartilhem uma cor com ela e/ou por criaturas artefato. Por exemplo, uma criatura vermelha com intimidar poderia ser bloqueada por uma criatura vermelha, uma criatura vermelha e verde ou por uma criatura artefato. A habilidade de intimidar só tem importância quando a criatura que a tiver estiver atacando.

JOGADOR

Você ou o seu oponente. Se uma mágica ou habilidade permite que você escolha um jogador, você pode escolher a si mesmo. Você não pode escolher a si mesmo se ela disser “opponente”. Se estiver jogando uma partida com vários participantes (um jogo com mais de dois jogadores), todos no jogo são jogadores, incluindo os integrantes do seu time.

JOGADOR ATIVO

É o jogador que está em seu próprio turno. O jogador ativo sempre tem a oportunidade de conjurar mágicas e ativar habilidades primeiro.

JOGADOR DEFENSOR

O jogador que está sendo atacado (ou cujo planeswalker está sendo atacado) durante uma fase de combate.

JOGAR

Você joga um terreno colocando-o da sua mão no campo de batalha. Você só pode jogar um terreno uma vez por turno, durante uma de suas fases principais, quando não houver nada

na pilha. Os terrenos não vão para a pilha quando você os joga.

Alguns efeitos pedem que você jogue um card. Isso significa jogar um terreno ou conjurar uma mágica, dependendo do tipo do card.

LAMPEJO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas, artefatos e encantamentos. Uma mágica com lampejo pode ser conjurada a qualquer momento em que você puder conjurar uma mágica instantânea.

LEALDADE



Lealdade é uma característica que somente os planeswalkers têm. Cada card de planeswalker tem um número de lealdade impresso no canto inferior direito do card: este é o número de marcadores de lealdade que ele recebe ao entrar no campo de batalha. O custo para ativar uma das habilidades ativadas de um planeswalker é adicionar ou remover marcadores de lealdade dele. Cada 1 ponto de dano causado a um planeswalker faz com que um marcador de lealdade seja removido dele. Se um

planeswalker não tiver nenhum marcador de lealdade nele, ele será colocado no cemitério de seu dono. Consulte “Planeswalker”, na página 7.

LENDÁRIO

Lendário é um supertipo, você o encontrará antes do travessão na linha de tipo, junto com o tipo do card. Se um jogador controla mais de uma permanente lendária com o mesmo nome, aquele jogador escolhe uma delas para permanecer no campo de batalha e coloca as restantes nos cemitérios de seus donos. (Jogadores diferentes podem controlar permanentes lendárias com o mesmo nome.) Isso é conhecido como a “regra das lendas”.

LIMITADO

Um grupo de formatos de jogo que usa cards de boosters que só são abertos antes do começo do jogo. Consulte “Formatos Limitados”, na página 19.

LINHA DE TIPO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

LUTAR

Alguns efeitos fazem com que uma criatura lute contra outra criatura. Quando duas criaturas lutam, cada uma causa dano igual ao seu poder à outra.

MÁGICA

Todos os tipos de cards, exceto os terrenos, são mágicas enquanto você os estiver conjurando. Por exemplo, Anjo Serra é um card de criatura. Enquanto você o estiver conjurando, ele será uma mágica de criatura. Quando for resolvido, ele se tornará uma criatura.

MÁGICA INSTANTÂNEA

Um tipo de card. Consulte “Mágica instantânea”, na página 6.

MANA

É a energia mágica que você usa para pagar por mágicas e algumas habilidades. A maioria é obtida virando-se terrenos. Existem cinco cores de mana: ♠ (branco), ♠ (azul), ♠ (preto), ♠ (vermelho) e ♠ (verde). Também existe mana incolor.

MÃO

Uma zona do jogo. Consulte “Mão”, na página 8.

MARCADOR NUMA PERMANENTE

Algumas mágicas e habilidades lhe dizem para colocar um marcador sobre uma permanente. O marcador representa uma mudança naquela permanente, que dura enquanto ele estiver no campo de batalha. Um marcador geralmente muda o poder e a resistência de uma criatura, ou registra a lealdade atual de um planeswalker. Você pode usar qualquer coisa como marcador: marcadores de vidro, dados ou o que você quiser.

MODERNO

Um formato Construído que está crescendo em popularidade. O formato Moderno usa as coleções básicas e blocos desde a *Oitava Edição* e *Mirrodin* até o presente. Visite Wizards.com/MagicFormats para obter mais informações.

MORRE

“Morre” é outro modo de dizer que uma criatura “é colocada num cemitério vinda do campo de batalha.”

MULLIGAN

No início de um jogo de *Magic*, você compra os sete primeiros cards de seu grimório. Se você não gostar da sua mão inicial por qualquer razão, você pode fazer um mulligan. Quando você faz um mulligan, sua mão é embaralhada com o seu grimório e você compra uma nova mão, dessa vez com um card a menos. Você pode fazer um mulligan quantas vezes quiser, mas a cada vez você comprará um card a menos. Quando os dois jogadores estiverem satisfeitos com suas mãos iniciais, o jogo começará.

NÃO BLOQUEADO

Uma criatura é não bloqueada apenas se estiver atacando e o jogador defensor decidir que não irá bloqueá-la.

NOME

Consulte "Partes de um card", na página 5.

Quando o nome de um card aparece na sua caixa de texto, o card está fazendo referência a ele mesmo, não a um outro card com o mesmo nome.

OPONENTE

Uma pessoa contra quem você está jogando. Se um card diz: "um oponente", ele está se referindo a um dos oponentes do seu controlador.

PADRÃO

O formato Construído mais famoso. Ele utiliza apenas as coleções mais recentes disponíveis do jogo. O bloco atual, aquele que foi lançado no último mês de outubro, e a coleção básica mais recente são válidos num deck Padrão. Visite Wizards.com/MagicFormats para obter mais informações.

PAGAR PONTOS DE VIDA

Algumas vezes uma mágica ou habilidade pode pedir que você pague pontos de vida como parte de seu custo. Para pagar pontos de vida, subtraia aquele valor do seu total de pontos de vida. Você não pode pagar mais pontos de vida do que dispõe. Pagar pontos de vida não é o mesmo que sofrer dano, por isso essa ação não pode ser prevenida.

PARTIDA

Uma série de jogos contra o mesmo oponente. A maioria das partidas consiste numa "melhor de três", portanto, o primeiro jogador a vencer dois jogos vence a partida. O perdedor do primeiro jogo decide quem começa no segundo jogo, e assim por diante.

PARTIDA COM VÁRIOS PARTICIPANTES

Um jogo de *Magic* que inicia com mais de dois jogadores. Consulte "Variantes com vários participantes", na página 20.

PERDER PONTOS DE VIDA

Todo o dano causado a você faz com que você perca pontos de vida, e é por isso que ele é subtraído do seu total de pontos de vida. Além disso, algumas mágicas e habilidades dizem que fazem você perder pontos de vida. Isso não é o mesmo que dano, portanto, não pode ser prevenido.

PERMANENTE

Um card ou uma ficha de criatura no campo de batalha. Permanentes podem ser artefatos, criaturas, encantamentos, terrenos ou planeswalkers. Uma vez que uma permanente está no campo de batalha, ela permanece lá até ser destruída, sacrificada ou removida de alguma maneira. Você não pode remover uma permanente do campo de batalha só porque você quer, mesmo que ela esteja sob seu controle. Se a permanente deixa o campo de batalha e depois volta para o campo de batalha, ela é

considerada como um novo card. Ela não se "lembra" de nada do que aconteceu da última vez em que esteve no campo de batalha.

A menos que se especifique algo em contrário, as mágicas e as habilidades afetam somente permanentes. Por exemplo, Esconjurar diz: "Devolva a criatura alvo para a mão de seu dono". Você deve escolher uma criatura como alvo no campo de batalha, não um card de criatura num cemitério ou qualquer outro lugar.

PILHA

Uma zona do jogo. Consulte "A pilha", na página 8.

PREMIÈRE PACK

Um kit que inclui um deck pronto para jogar com cards de uma determinada coleção e dois boosters de bônus com 15 cards. Com o *Première Pack*, você pode começar a jogar assim que tirá-lo da caixa. A coleção básica *Magic 2014* tem cinco *Première Packs*. Quando estiver começando a jogar, uma boa maneira de começar a criar os seus próprios decks é fazer modificações no deck de um *Première Pack* de *Magic*. Localize as lojas que vendem cards de *Magic* visitando Wizards.com/Locator.

PLANECHASE

Uma variante com vários participantes que apresenta cards grandes de plano.

PLANESWALKER

Um tipo de card. Consulte "Planeswalker", na página 7.

PODER

O número que se encontra à esquerda do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Uma criatura causa dano igual ao seu poder. Uma criatura com poder menor ou igual a 0 não causa dano em combate.

PONTOS DE VIDA, TOTAL DE PONTOS DE VIDA

Cada jogador começa o jogo com 20 pontos de vida. Ao sofrer algum dano causado por mágicas, habilidades ou por criaturas não bloqueadas, você deve subtrair essa quantidade de dano de seu total de pontos de vida. Se o seu total de pontos de vida cai para 0 ou menos, você perde o jogo. Se algo fizer com que o total de pontos de vida de ambos os jogadores caia para 0 ou menos, o jogo termina num empate.

PREVENIR

Quando essa palavra aparece no texto de uma mágica ou habilidade, trata-se de um efeito de prevenção.

PRIORIDADE

Como um jogador pode conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades durante o turno de outro jogador, o jogo precisa de um sistema que garanta que apenas um jogador faça algo por vez. A prioridade determina, em qualquer momento, o jogador que

pode conjurar uma mágica ou ativar uma habilidade ativada.

O jogador ativo (o jogador controlador do turno) tem a prioridade no início de cada etapa e de cada fase principal — exceto na etapa de desvirar e na etapa de limpeza. Quando você tem a prioridade, você pode conjurar uma mágica, ativar uma habilidade ativada ou passar (escolher não fazer nada). Se você faz alguma coisa, você mantém a prioridade, portanto você tem a mesma opção novamente. Se você passa, seu oponente ganha a prioridade, portanto ele tem aquela opção. Isso segue até que ambos os jogadores passem consecutivamente.

Quando isso acontece, se houver uma mágica ou habilidade aguardando na pilha, ela é resolvida. Então o jogador ativo ganha a prioridade novamente, e o sistema se repete. Quando ambos os jogadores passam consecutivamente, se não houver nenhuma mágica ou habilidade aguardando na pilha, aquela parte do turno termina e começa a próxima.

PROTEÇÃO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com proteção terá sempre “proteção contra _____”. A criatura é protegida contra o que estiver escrito nesse espaço. Pode ser proteção contra o vermelho, por exemplo, ou então proteção contra Goblins. A proteção tem diversos efeitos específicos sobre a criatura:

- Todo o dano que seria causado à criatura por uma fonte com aquela característica é prevenido.
- A criatura não pode ser encantada por uma Aura com aquela característica ou ser equipada com um Equipamento com aquela característica.
- A criatura não pode ser bloqueada por uma criatura com aquela característica.
- A criatura não pode ser alvo de mágicas ou habilidades de cards com aquela característica.

QUE NÃO SEJA

Quando o texto de uma mágica ou habilidade faz referência a um “card que não seja um terreno”, uma “criatura que não seja preta” e assim por diante, significa “um card que não é um terreno”, “uma criatura que não é preta”, etc.

RARIDADE

	= comum
	= incomum
	= raro
	= mítico raro

É a probabilidade de você tirar um card específico. Há quatro níveis de raridade para os cards de **Magic**: comum, incomum, raro e mítico raro. Cada booster de 15 cards geralmente contém onze cards comuns, incluindo um

card de terreno básico, três cards incomuns e um card raro. Alguns boosters têm um card mítico raro no lugar do card raro.

REGENERAR



Impedir que uma permanente seja destruída mais adiante no turno. Um efeito de regeneração funciona como um escudo. Se uma mágica ou habilidade diz: “Regenere [uma permanente]”, ela coloca um escudo de regeneração naquela permanente que pode ser usado a qualquer momento durante o turno. Se uma permanente seria destruída e tem um escudo de regeneração, ela não é destruída. Em vez disso, ela se torna

virada, é removida do combate (se for uma criatura atacante ou bloqueadora) e todo o dano é removido dela. Depois disso, aquele escudo de regeneração é considerado utilizado. A permanente nunca deixa o campo de batalha, portanto, qualquer Aura, Equipamento ou marcador que esteja sobre a criatura permanece lá. Qualquer escudo de regeneração não utilizado é extinto durante a etapa de limpeza.

Embora uma permanente com um escudo de regeneração não possa ser destruída, ela ainda pode ser colocada no cemitério por outros motivos. Consulte a entrada do glossário para “Destruir”.

REMOVER DE COMBATE

Se um efeito remove uma criatura de combate, ela não está mais nem atacando nem bloqueando. Se ela bloqueou uma criatura antes de ser removida, a criatura atacante permanece bloqueada, portanto nenhum ponto de dano chega ao jogador ou planeswalker que está sendo atacado. Uma criatura removida de combate não causa nem sofre dano de combate.

RESERVA

Os eventos de **Magic** permitem que você use uma reserva, ou seja, um grupo de cards extra, que são particularmente bons contra determinados oponentes. Após jogar contra um oponente, você pode fazer modificações ao seu deck usando cards da sua reserva. Antes de jogar com outro jogador, você deve restaurar seu deck para a configuração original.

Nos formatos Construídos, a sua reserva consiste em até 15 cards. Juntos, seu deck e sua reserva não podem ter mais do que quatro cópias de qualquer card, exceto cards de terrenos básicos. Seu deck precisa ter pelo menos 60 cards.

Nos formatos Limitados, todos os cards abertos que não estiverem no seu deck principal formarão a sua reserva. Seu deck precisa ter pelo menos 40 cards.

RESERVA DE MANA

O lugar onde seu mana fica até você gastá-lo ou até a etapa ou fase atual terminar.

RESISTÊNCIA

É o número que se encontra à direita do travessão, no canto inferior direito dos cards de criatura. Se uma criatura sofre uma quantidade de dano igual ou maior que sua resistência em um único turno, ela é destruída. Se a resistência de uma criatura é reduzida a 0 ou menos, ela é colocada no cemitério de seu dono.

RESPONDER, EM RESPOSTA

É conjurar uma mágica instantânea ou ativar uma habilidade ativada assim que uma outra mágica ou habilidade é colocada na pilha. Consulte “Como responder a uma mágica”, na página 10.

RESISTÊNCIA A MAGIA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. Uma permanente com resistência a magia não pode ser alvo de mágicas nem de habilidades controladas por um oponente. O jogador que controla a permanente com resistência a magia ainda pode usá-la como alvo de mágicas e habilidades.

RESOLVER

Quando você conjura uma mágica ou ativa uma habilidade ativada, ou quando uma habilidade desencadeada é desencadeada, nada acontece imediatamente. Ela apenas vai para a pilha. Depois que cada jogador tiver a chance de responder, a mágica ou habilidade será resolvida e seu efeito acontecerá. Se ela for anulada por outra mágica ou habilidade, ou se nenhum dos alvos forem válidos quando ela tentar ser resolvida, ela não será resolvida (e se for uma mágica, ela será colocada no cemitério de seu dono).

REVELAR

É mostrar um card a todos os jogadores participantes do jogo.

SACRIFICAR

Escolher uma de suas permanentes no campo de batalha e colocá-la no cemitério de seu dono. Você só pode sacrificar as permanentes que você controla. Sacrificar uma permanente é diferente de destruí-la, portanto a permanente não pode ser regenerada. Você só pode sacrificar uma permanente se uma mágica ou habilidade disser isso ou se isso fizer parte de um custo.

SÍMBOLO DA EXPANSÃO

Consulte “Partes de um card”, na página 5.

SUBTIPO

Todos os tipos de cards podem ter subtipos. Os subtipos são exibidos após o travessão na linha de tipo. Os subtipos de criatura também são chamados de tipos de criatura, os subtipos de terreno são chamados de tipos de terreno, e assim por diante.

Um card pode ter múltiplos subtipos ou nenhum. Por exemplo, uma “Criatura — Elfo Guerreiro” tem os subtipos Elfo e Guerreiro, mas um card com apenas “Terreno” em sua linha de tipo não tem subtipo.

Alguns subtipos têm regras especiais. Consulte as entradas do glossário para “Aura”, “Equipamento”, “Tipo de terreno básico” e “Tipo de planeswalker”. Os subtipos de criatura não têm nenhuma regra especial associada a eles.

Alguns efeitos podem alterar o subtipo de uma permanente. Por exemplo, “A criatura alvo torna-se um Elfo até o final do turno”. O novo subtipo substitui os subtipos anteriores do tipo apropriado, a menos que a habilidade diga o contrário.

SUPERTIPO

Todos os tipos de card podem ter supertipos. Os supertipos são exibidos antes do travessão na linha de tipo, junto com o tipo. Por exemplo, um “Terreno Básico — Floresta” tem o supertipo “Básico”, e uma “Criatura Lendária — Humano Guerreiro” tem o supertipo “Lendário”. Os supertipos não têm nenhuma relação com os tipos de card. Alguns supertipos têm regras específicas associadas a eles.

TERRENO

Um tipo de card. Consulte “Terreno”, na página 7.

TERRENO BÁSICO

Existem cinco terrenos básicos.

Planícies geram ⬜ (mana branco).

Ilhas geram ⬤ (mana azul). Pântanos

geram ⬤ (mana preto). Montanhas

geram ⬤ (mana vermelho). Florestas

geram ⬤ (mana verde). Todos têm

“básico” na sua linha de tipo (básico

é um supertipo). Os terrenos que

não são nenhum desses cinco são

chamados de terrenos não básicos.

Ao construir um deck, você pode

incluir qualquer quantidade de terrenos

básicos. Você não pode ter mais que

quatro cópias de qualquer outro card em seu deck.

TERRENO NÃO BÁSICO



Qualquer terreno que não tem o supertipo “básico” em sua linha de tipo — em outras palavras, qualquer terreno que não tenha o nome Planície, Ilha, Pântano, Montanha ou Floresta. Você não pode acrescentar mais do que quatro cópias de qualquer terreno não básico a um deck.

TEXTO EXPLICATIVO

Texto em *itálico* entre parênteses (*como esse*) na caixa de texto que explica brevemente uma regra ou

palavra-chave de habilidade. O texto explicativo não informa todas as regras para uma habilidade. Ele simplesmente o lembra como o card funciona.

TEXTO ILUSTRATIVO

Texto em *itálico* (*tem esta aparência*) na caixa de texto de um card, apenas para dar um toque divertido ao card. Os textos ilustrativos dão o tom ou descrevem uma parte do universo mágico do card. Se o texto estiver entre parênteses, trata-se de um texto explicativo, um lembrete das regras — não é um texto ilustrativo. O texto ilustrativo não tem efeito sobre o modo como o card é conjurado.

TIPO DE CARD

Cada card no seu deck é de pelo menos um tipo: artefato, criatura, encantamento, mágica instantânea, terreno, planeswalker ou feitiço. O tipo de um card está impresso abaixo de sua ilustração. Alguns cards, como as criaturas artefato, têm mais de um tipo de card. Alguns cards também têm subtipos, como “Goblin” e “Guerreiro” em “Criatura — Goblin Guerreiro”, ou supertipos, como “básico” em “Terreno Básico — Floresta”.

TIPO DE CRIATURA

Indica a espécie da criatura, como Goblin, Elfo ou Guerreiro. Os tipos de criatura estão no meio do card depois de “Criatura —”. Se uma criatura tem mais de uma palavra após o travessão, a criatura tem todos aqueles tipos de criatura.

Algumas mágicas e habilidades afetam múltiplas criaturas de um determinado tipo. Por exemplo, Fractus Predatório diz: “As criaturas do tipo Fractus que você controla recebem +1/+1.” Todas as criaturas que você controla com o tipo Fractus, inclusive Fractus Predatório, recebem o bônus.

TIPO DE PERMANENTE

Os tipos de permanente são: artefato, criatura, encantamento, terreno e planeswalker. As permanentes podem ser de mais de um tipo.

TIPO DE PLANESWALKER

Um subtipo de planeswalker. Se um jogador controla mais de um planeswalker com o mesmo tipo de planeswalker, aquele jogador escolhe um deles para permanecer no campo de batalha e coloca os restantes nos cemitérios de seus donos. (Jogadores diferentes podem controlar planeswalkers com o mesmo tipo de planeswalker.)

TIPO DE TERRENO

Um subtipo de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Tipo de terreno básico”.

TIPO DE TERRENO BÁSICO

Cada terreno básico tem um subtipo, que aparece após “Terreno Básico —” em sua linha de tipo. Esses são os “tipos de terreno básico”, que são iguais aos cinco nomes de terrenos básicos. Alguns terrenos não básicos também têm tipos de terreno básico. Qualquer terreno com um tipo de terreno básico tem uma habilidade ativada que gera um mana da cor apropriada, mesmo que isso não esteja escrito na caixa de texto. Por exemplo, toda Floresta tem a habilidade “Adicione 1 à sua reserva de mana.”

TOQUE MORTÍFERO

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Toque mortífero é uma habilidade que faz com que uma criatura cause uma forma de dano que é extremamente letal a outras criaturas. Uma criatura que sofra qualquer quantidade de dano causado por uma criatura com toque mortífero é destruída. Se a sua criatura com toque mortífero for bloqueada por várias criaturas, você só precisa atribuir 1 ponto de dano a cada uma das criaturas bloqueadoras!

TRAVESSIA DE ILHA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE FLORESTA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE MONTANHA

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE PÂNTANO

Um tipo de travessia de terreno. Consulte a entrada do glossário para “Travessia de terreno”.

TRAVESSIA DE TERRENO

Travessia de terreno é o nome de um grupo de habilidades que inclui travessia de planície, travessia de ilha, travessia de pântano, travessia de montanha e travessia de floresta. Uma criatura com travessia de terreno não pode ser bloqueada se o jogador defensor controlar ao menos um terreno do tipo especificado.

TURNO

Cada turno é dividido em fases e a maioria das fases tem etapas. Consulte “Partes do turno”, na página 17.

Partes do turno

1. Fase inicial
 - a. Etapa de desvirar
 - b. Etapa de manutenção
 - c. Etapa de compra
2. Fase principal
3. Fase de combate
 - a. Etapa de início de combate
 - b. Etapa de declaração de atacantes
 - c. Etapa de declaração de bloqueadores
 - d. Etapa de dano de combate
 - e. Etapa final de combate
4. Fase principal (novamente)
5. Fase final
 - a. Etapa final
 - b. Etapa de limpeza

VENCER O JOGO

Você vence o jogo quando acontece uma das situações a seguir:

- O total de pontos de vida de seu oponente é reduzido a 0 ou menos.
- Seu oponente precisa comprar um card mas seu grimório está vazio.
- Seu oponente tem 10 ou mais marcadores de veneno. (Nenhum card da coleção básica *Magic 2014* pode dar marcadores de veneno aos jogadores.)
- Uma mágica ou habilidade diz que você vence o jogo ou que seu oponente perde o jogo.
- Seu oponente concede.

Se ambos os jogadores perderiam o jogo ao mesmo tempo, o jogo é um empate — ninguém vence.

Existem variantes com vários participantes que podem modificar as condições necessárias para vencer um jogo.

VIGILÂNCIA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Quando uma criatura com vigilância ataca, ela não se torna virada.

VÍNCULO COM A VIDA

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em permanentes. O dano causado por uma permanente com vínculo com a vida faz com que o controlador daquela permanente ganhe uma quantidade correspondente de pontos de vida, além de se comportar como dano normal.

VIRAR

Girar um card horizontalmente. Consulte “Virar”, na página 9.

VOAR

Uma palavra-chave de habilidade que aparece em criaturas. Uma criatura com a habilidade de voar só pode ser bloqueada por criaturas com a habilidade de voar ou alcance.

VOCÊ

A palavra “você” em uma mágica ou habilidade faz referência ao controlador atual daquela mágica ou habilidade.

X

Quando você vir X em um custo de mana ou em um custo de ativação, você poderá escolher o valor que X representa. Por exemplo, Gêiser Vulcânico é uma mágica instantânea que custa X e causa X pontos de dano. Quando você conjura Gêiser Vulcânico, você decide o valor de X. Se você escolher três, por exemplo, Gêiser Vulcânico custará 3 e causará 3 pontos de dano. Se você escolher seis, Gêiser Vulcânico custará 6 e causará 6 pontos de dano.

ZONA

Uma área de jogo em um jogo de *Magic*. Consulte “Zonas do jogo”, na página 8.

ZONA DE COMANDO

Uma zona do jogo usada para objetos que afetam o jogo mas não são permanentes. Alguns planeswalkers criam emblemas que vão para esta zona, e algumas variantes com vários participantes usam esta zona para colocar seus cards grandes.

ANEXO

CLASSIFICAÇÃO MATRIZ DE CARTAS DE *MAGIC THE GATHERING*

		PERMANENTES										NÃO-PERMANENTES		
Comum - Incomum - Rara		Terreno		Básicos	Floresta/Pântano/Planície/Ilha/Montanha							Feitiços	Instantâneas	Interrupção
				Não-Básicos	Deserto/Mina/Fábrica/Usina/Portão/Torre/Covil/Locus							Arcana		
	Criatura	Vermelha/ Preta/ Azul/ Branca/ Verde/ Multicor/ Incolor	Humanoides	Em si	Sem subtipo		Só aparência					Tribal		
			Não-humanoides	Sem subtipo							Aventura (Acoplada em criaturas)			
			Mestiços	-----										
			Artefatos	-----										
			Animais	Microrganismos			Fantásticos							
			Não-sapientes	Plantas										
		Encantamento	Vermelha/ Preta/ Azul/Branca/ Verde/ Multicor/ Incolor	Aura	Maldição							-----	Armadilha	
					Santuário									
					Cartela									
					Saga									
	Artefato	Incolor	Jogável	Equipamento	Fortificação	Veículos	Pistas	Comida	Tesouro	Sortilégio	Vermelha/ Preta/ Azul/ Branca/ Verde/ Multicor/			
			Não-jogável	Ouro			Engenhocas							
	Planinauta	Vermelha/ Preta/ Azul/ Branca/ Verde/ Multicor/ Incolor	Não-humanos	Com aparência humana			Sem aparência humana							
			Humanos											
			Animais Fantásticos											

FONTE: tabela elaborada pelo autor levando em consideração cartas entre 1993-2020/1.