

Do baralho à tribo. Imaginário e socialidade entre jogadores de *Magic: The Gathering*

Jander Fernandes Martins

Doutor em Processos e Manifestações Culturais/Universidade Feevale

<https://orcid.org/0000-0002-1800-8727>

martinsjander@yahoo.com.br

Ana Luiza Carvalho da Rocha

Doutora em Antropologia Social/Universidade de Paris V

Professora Colaboradora/Universidade Federal do Rio Grande do Sul

<https://orcid.org/0000-0002-2294-5932>

miriabilis@gmail.com

Introdução

O universo dos jogos de cartas colecionáveis (JCCs) constitui um fenômeno cultural e mercadológico significativo nas sociedades contemporâneas. Entre esses jogos, *Magic: The Gathering* (MTG) destaca-se não apenas por sua longevidade – lançado em 1993 – mas também pela complexidade de seu sistema de jogo e pela robustez de suas comunidades de jogadores. No Brasil, onde o jogo chegou em 1995, essas comunidades vêm se expandindo, embora ainda recebam pouca atenção acadêmica em perspectiva etnográfica, apesar dos esforços de Falcão, Macedo e Kurtz (2021), ao tematizar a questão de gênero e perfil de jogadores de uma dada comunidade. Bem como Henrique Nardi e Lucas Goulart (2017) e Michael Warner (2002), ao buscarem identificar um “público padrão”, e assim mostrando que desde meados dos anos 2000, é constituído por homens cisgêneros brancos e pertencentes a uma classe média urbana, legitimando uma possível heteronormatividade (Connell & Messerschmidt, 2013), no jogo também.

Este artigo resulta de uma pesquisa que investigou, através do método etnográfico (Rocha & Eckert, 2005, 2013), as formas de socialidade entre jogadores de MTG em uma loja especializada na região metropolitana do Rio Grande do Sul. Partimos do questionamento:

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

Nossa hipótese central é a de que o MTG configura um fenômeno sintético (Durand, 2002), no qual as estruturas diurnas do jogo – sua natureza agonística, competitiva e regrada – entram em tensão com as experiências de socialidade de caráter noturno que emergem nas situações de jogo coletivo, gerando uma ambiência singular de camaradagem e pertencimento.

Assim sendo, para desenvolver esta argumentação, o artigo está organizado em quatro partes. Na primeira, detalhamos nossa abordagem metodológica, destacando os procedimentos da etnografia realizada. Na segunda, apresentamos brevemente os principais referenciais teóricos – notadamente a teoria do imaginário de Gilbert Durand articulada aos estudos do jogo de Caillois e Huizinga. Na terceira e principal seção, analisamos os dados etnográficos, demonstrando como a socialidade se manifesta na tensão entre o duelo (agon) e a comunidade. Por fim, nas considerações finais, retomamos a noção de fenômeno sintético como chave para compreender a persistência e o apelo do MTG enquanto prática social.

Metodologia: uma etnografia do encontro

A pesquisa que deu origem a este artigo consistiu em um estudo etnográfico realizado entre março de 2019 e dezembro de 2021, com interrupções durante os períodos mais críticos da pandemia de COVID-19. O trabalho de campo concentrou-se em uma loja especializada em jogos e produtos *geek* na cidade de Novo Hamburgo (RS), onde semanalmente se reuniam de 15 a 20 jogadores de *Magic: The Gathering*. Loja essa, especializada no ramo do entretenimento *geek* na qual, realizou-se as entradas *em campo*.

Utilizamos as técnicas clássicas da observação participante (Rocha & Eckert, 2013), envolvendo-nos progressivamente nas atividades do grupo: assistir a partidas, aprender as regras do jogo, participar de conversas informais e, eventualmente, jogar partidas simples. Este processo permitiu o estabelecimento de relações de confiança e o acesso a aspectos nem sempre visíveis da dinâmica do grupo. Além da observação, realizamos entrevistas com jogadores com idades entre 20 e 45 anos, todos homens, de classe média e com diferentes níveis de envolvimento com o jogo (de iniciantes a jogadores veteranos de mais de 15 anos).

A análise seguiu os princípios da antropologia interpretativa (Geertz, 2008), buscando articular os dados empíricos com o quadro teórico da Teoria Geral do Imaginário (Durand, 2002). O trabalho de Gary Alan Fine (1983/2002) em *Shared*

Fantasy foi particularmente inspirador como modelo de etnografia em contextos lúdicos. O que norteou nossas reflexões e usos do diário de campo, o qual foi sistematicamente analisado à luz dos conceitos durandianos, permitindo identificar padrões recorrentes na socialidade do grupo.

Nesse sentido, vale lembrar que os estudos etnográficos operam a partir da dialética “familiar e exótico”, conforme proposta de Roberto DaMatta (1978) e Gilberto Velho (1978a), a qual problematiza as relações de proximidade afetiva e psicológica entre o pesquisador e seu objeto. A relevância desta discussão para o presente trabalho é evidente, dado que um de seus autores possui um engajamento pessoal e de lazer com o próprio fenômeno investigado: os jogos de mesa colecionáveis. Dessa forma, a análise dos processos intelectuais e afetivos de aproximação e distanciamento configura-se como um fenômeno de extrema relevância epistemológica para os estudos da cultura.

Nesse processo teórico-conceitual, distanciar-se do objeto é torná-lo “exótico”, exigindo um esforço contínuo de localização topológica de ambos os polos da relação – pesquisador e objeto. É nesse movimento dialético, nesse “vaivém” entre “familiar-exótico” e “exótico-familiar”, que se identifica o ponto de partida de um estudo cultural. DaMatta (1978) designa esta operação como “*Antropological Blues*”, um cobrir e descobrir sistemático de aspectos interpretativos do fenômeno etnografado.

Todavia, tal postura teórica carece de sustentação metodológica sem técnicas e procedimentos formais de coleta de dados. A pesquisa etnográfica, enquanto exercício disciplinado do olhar e da escuta, impõe ao pesquisador um necessário distanciamento de sua própria cultura (Rocha & Eckert, 2013, p. 54), constituindo-se como um processo longo e laborioso nas camadas interpretativas da vida social.

O trabalho de campo é essencial na etnografia, mas requer uma sólida instrumentalização teórica para guiar a prática da pesquisa (DaMatta, 1978; Peirano, 2014). Esse preparo leva-nos, por exemplo, ao universo teórico do “método de observação” (Mauss, 1993), no qual a preparação teórica e a observação em campo são processos concomitantes e interdependentes.

Como procedimento epistêmico e metodológico, traçar um levantamento e inventariar o fenômeno observado mostra-se profícuo. Mauss (1993) denominou este procedimento de “Museografia” ou “método de inventário”, que consiste em registrar e organizar os produtos de uma civilização em uma coleção. Tal empreendimento possui uma dupla importância: 1) prática, por ser fundamental para estudar a economia e a tecnologia de uma sociedade, revelando sua criatividade e inventividade; e 2) teórica, por identificar os instrumentos que caracterizam um determinado tipo de civilização.

No contexto dos jogos de cartas colecionáveis, elaborar um inventário permite a materialização de acervos, sejam digitais ou físicos. Esse processo exige técnicas elementares, como a “observação direta” e a “observação participante”. Conforme Rocha e Eckert (2013, p. 55), “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”.

Para enriquecer os detalhes mais abstratos da coleção, dois instrumentos tradicionais são fundamentais: a caderneta de anotações e o diário de campo. Essas ferramentas são basilares, pois, como afirmam Eckert e Rocha (2013, p. 62), “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”. Sem eles, a observação, anotação e descrição densa ficam comprometidas, dificultando a tarefa de “apreender e depois apresentar” (Geertz, 2008, p. 7) a cultura estudada.

Outro aspecto central da pesquisa etnográfica é o que Mariza Peirano (2014) chamou de “instinto etnográfico”: um processo contínuo de “estranhar-refletir-comparar” a partir de eventos vividos e observados. Essa postura exige mais do que simplesmente “ver”; demanda um “olhar etnográfico”, compreendido como a capacidade de alternar entre o “olhar de dentro” e o “olhar de fora” (Magnani, 2009a, 2009b). Essa estratégia é corroborada por Geertz (1991) e Cardoso de Oliveira (2002), que a descrevem como a dinâmica de “estar lá e estar aqui”.

Percorrer o trajeto etnográfico implica, portanto, navegar constantemente entre polaridades: estar lá e estar aqui, olhar de perto e de dentro, ouvir e escrever, estranhar e refletir, comparar e distinguir. É nesse movimento entre distância e proximidade - tanto social quanto psicológica - que se constroem as práticas e se consolida a experiência etnográfica.

Referencial teórico: imaginário, jogo e socialidade

Para analisar o universo do *Magic: The Gathering*, articulamos três eixos teóricos principais: a teoria das estruturas antropológicas do imaginário, os estudos sobre o jogo e as teorias da socialidade.

Deste modo, um jogo de cartas colecionáveis vai além da mera acumulação de imagens ou objetos, ela exige um esforço metódico equivalente aos passos anteriormente mencionados. Para isso, lança-se mão de conceitos-chave da antropologia e da etnografia, uma vez que nossa proposta se fundamenta no paradigma de Gilbert Durand, partindo do

que ele denomina “Método Arquetipológico” e seus “conceitos operatórios”, os quais, em seu desenvolvimento heurístico, abrangem todo o campo antropológico (Durand, 1996b, p. 168).

Logo, optou-se, assim, pelo “método de convergência” (Durand, 2002) como princípio organizador das imagens, partindo da premissa durandiana de que toda imagem é simbólica (Idem, 1995). No presente caso, as imagens são analisadas por meio de uma abordagem “microcomparativa”, que permite agrupá-las em “constelações de imagens”. Dentro dessas constelações, busca-se identificar “isomorfismos”, padrões recorrentes que articulam arquétipos, *schèmes* e símbolos. A identificação desses isomorfismos oferece uma compreensão mais clara do método de convergência, o qual, por sua vez, conduz à associação com determinados mitos e, conseqüentemente, a “regimes de imagens”. (Durand, 2002)

Assim, enquanto Gilbert Durand (2002) propõe que as produções culturais humanas são organizadas por estruturas imaginárias¹ que se manifestam em dois regimes principais: o regime diurno, caracterizado por esquemas heroicos, de separação e verticalidade (predominância da visão, da racionalidade, da distinção); e o regime noturno, marcado por esquemas místicos e sintéticos, de comunhão, intimidade e ciclicidade (predominância do tato, da digestão, dos ritmos). Mais ainda, esses regimes correspondem trajetos antropológicos específicos, que respondem às angústias humanas fundamentais perante o tempo e a morte. Para Durand, muitas manifestações culturais contemporâneas configuram fenômenos sintéticos, nos quais elementos diurnos e noturnos coexistem em tensão criativa.

Já, Roger Caillois (2017) e Johan Huizinga (2010) oferecem fundamentos cruciais para pensar os jogos como atividades culturais. Para Caillois, os jogos podem ser classificados de acordo com quatro categorias: agon (competição), alea (sorte), mimicry (simulação) e ilinx (vertigem). O MTG evidencia especialmente o agon (pela competição estratégica) e a alea (pela aleatoriedade na compra de cartas). Huizinga, por sua vez, destaca o caráter ritual e delimitado do jogo, que ocorre em um “espaço-tempo” separado da vida cotidiana – uma noção fundamental para compreender os encontros de jogadores como momentos especiais de socialidade.

1 Apesar de se tratar de um empreendimento teórico realizado por um conjunto de pensadores anteriores e outros colegas, aqui, parte-se do entendimento que é com Gilbert Durand que tal conceito se encontra mais acabado: “[...] 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*).



Figura 3. Imagem das cartas conforme suas cores e suas cinco tipologias básicas.
Fonte: Martins (2022, p. 144).

Tanto da tabela descritiva quanto das imagens anteriores - permitiu constatar que o jogo conduz naturalmente à exploração do Imaginário. Ademais, evidencia-se que o próprio Imaginário parece ter influenciado a criação de estruturas organizativas fundamentais neste universo lúdico (MARTINS, 2022).

Seguindo o protocolo metodológico estabelecido, ao analisar isoladamente e em conjunto as diferentes tonalidades cromáticas - que representam arquétipos definidos pelo jogo - identificou-se uma relação binária entre as cinco cores, organizadas em polos convergentes e divergentes.

Tal descoberta pode ser visualizada na representação a seguir:

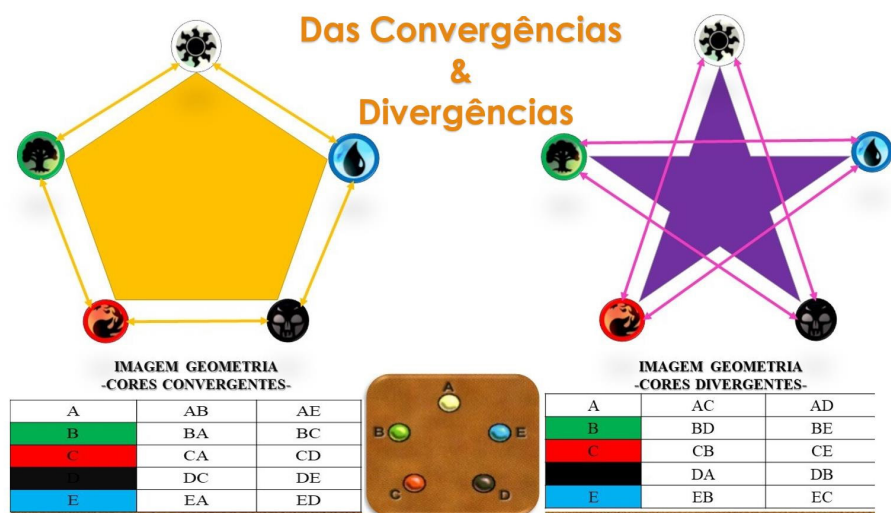


Figura 4. Combinatórias Convergentes e Divergentes em imagem geométrica.
Fonte: Martins (2022, p. 143).

Deste modo, ao apresentar esse conjunto de imagens produzidas durante a realização da pesquisa. Ao realizar tal protocolo procedimental, todo e qualquer objeto ou fenômeno estudado permite descortinar características, estruturas e processos inerentes imperceptíveis em um primeiro momento do estudo. No entanto, como dito, b” na medida que se aprofunda leituras, estudos, análises, reflexões e manejos no acervo que se vai acumulando, vislumbra-se tais fenômenos. Exemplificando em nosso estudo, percebeu-se haver características oriundas de outras esferas culturais, em estado patente, como a semelhança entre este jogo de cartas e o famoso “Tarot de Marselha”, por exemplo.

A linguagem do jogo é técnica e repleta de jargões, criando uma barreira simbólica que distingue iniciados de leigos. Durante as partidas, os jogadores adotam posturas concentradas, calculistas, demonstrando o caráter competitivo da atividade. Como observou um informante: “Não venho aqui para perder. Cada partida é um desafio, uma prova de habilidade”. Esta dimensão eminentemente diurna – de distinção, competição e racionalidade estratégica – constitui a face mais visível do MTG.

Logo, o estudo de *Magic: The Gathering* permitiu estabelecer um diálogo entre duas grandes vertentes dos estudos culturais: a Teoria do Jogo², compreendendo-o como

2 Para Caillois (2017, n.p.) “[...] o jogo é uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regrada e fictícia [...] atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. [...]”. Não distante disso, o estudioso holandês entende que, “[...] 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).

manifestação lúdica e simbólica³ (Caillois, 2017; Huizinga, 2010) e os estudos do ritual e da performance (Turner, 1974, 2005; Genep, 2011).

2. A comunidade: socialidades noturnas

Contudo, a etnografia revelou que a experiência do MTG extrapola em muito a dimensão do duelo. Os encontros semanais na loja configuravam verdadeiros rituais de socialidade (Turner, 1974), nos quais o jogo funcionava mais como pretexto para o “estar-junto” do que como fim em si mesmo.

Entre as partidas, os jogadores compartilhavam lanches, trocavam cartas, contavam histórias de jogos passados e discutiam as novidades do universo MTG. Criava-se assim uma ambiência de intimidade tipicamente noturna, na qual o prazer da companhia e o sentimento de pertencimento superavam a mera competição. Como resumiu outro jogador: “Aqui é minha terapia. Posso passar horas conversando sobre decks, estratégias, mas no fundo é a convivência que importa”.

Esta dimensão comunitária aproxima-se do que Maffesoli (1987) chama de “tribo” – um agrupamento baseado em afetos e interesses comuns, onde a identidade compartilhada (no caso, a de “jogador de Magic”) gera solidariedade e reconhecimento mútuo. Fine (1983/2002) já observara dinâmicas semelhantes entre jogadores de RPG, onde a fantasia compartilhada catalisa laços sociais duradouros.

Vejamos o quadro de sequência de imagens abaixo:

3 Essas condições são intrínsecas ao jogo, pois como Caillois (2017) demonstrou, há dois elementos centrais e possíveis de se jogar, o *ludus* e *paidia*. 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 [...] por onde se manifesta certa fantasia incontrolada [...]” (Caillois, 2017, p. 13-25). Já “[...] 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).



Figura 5. Encontro para jogos de Magic The Gathering.
Acervo pessoal (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.

3. Um fenômeno sintético

A originalidade do MTG como prática social reside precisamente na tensão entre essas dimensões. O jogo em si é diurno: competitivo, regado, pautado pela vitória e pela derrota. Mas a socialidade que ele engendra é noturna: comunitária, acolhedora, baseada na troca e no compartilhamento.

Esta síntese manifesta-se de maneira particularmente clara nos chamados “formatos *Commander*”, variante do jogo onde quatro jogadores competem livremente, mas onde as alianças temporárias e a negociação são tão importantes quanto a estratégia pura. Em uma sessão observada, dois jogadores fizeram um pacto temporário para eliminar um terceiro que estava em vantagem, apenas para traírem-se mutuamente momentos depois, tudo acompanhado de risos e provocações amistosas. A situação exemplifica a síntese: a competição (diurna) é mediada pela sociabilidade (noturna), criando uma experiência lúdica rica e complexa.

A articulação entre o trabalho de campo etnográfico, desenvolvido ao longo de dois anos, e os referenciais teóricos mencionados revela uma dualidade constitutiva neste fenômeno social (Simmel, 1983b; Mafesolli, 1987). Por um lado, o elemento material do jogo – as cartas – apresenta uma estrutura que se alinha ao regime diurno do imaginário. Por outro lado, a prática em si depende fundamentalmente da presença física de dois ou mais jogadores e dos artefatos que manipulam, manifestando assim uma dimensão ritualística e coletiva de caráter antifrásico e místico (Durand, 2002).

Dessa forma, vislumbra-se um fenômeno lúdico que coloca um artefato de natureza diurna em ação por meio de sujeitos em contexto coletivo, gerando uma ambiência noturna. Apesar das características diurnas predominantes no contexto cultural ocidental, como assinala Durand (1996a), percebe-se a emergência de uma aura originária de um fundo mítico cristalizado, produtora de uma atmosfera de intimidade (Durand, 2002) entre os participantes. Como resultado, o evento lúdico – o jogo de cartas – se apresenta, em última instância, como uma experiência sintética que integra essas dimensões aparentemente contraditórias.

Embora o termo “duelo” remeta semanticamente a uma prática moderna, sua origem arqueológica nos leva a um *illud tempus* - um tempo primordial da Criação, de caráter cosmogônico e mitológico (Eliade, 1992, p. 38-44). Esta prática ritual e sagrada remonta às origens da cultura indoeuropeia, organizada segundo o princípio ideológico trifuncional (Dumézil, 1977), da qual escandinavos e romanos são herdeiros (Dumézil, 1971). Nessa estrutura, corporificam-se simbolicamente as figuras do rei, do bruxo e do herói (Dumézil, 1996), sendo este último a expressão máxima da força física e da guerra, mitificada através de narrativas épicas que relatam as provações de deuses, demônios e homens. É esta imagem arquetípica que se materializa, modernamente, nas imagens e textos das cartas colecionáveis.

Em síntese, o ato de duelar no *Magic* - com seu conjunto de elementos constitutivos (cartas, ambiente, jogadores, temáticas) - origina-se e ressignifica, através de uma linguagem fantástica, o aspecto mais ancestral da função guerreira mítico (Dumézil, 1971). Sua perpetuação em ambientes urbanos contemporâneos evidencia a permanência deste substrato mítico no âmago da cultura, desde os povos primevos até nossa modernidade.

Trata-se de um fenômeno social que tem como ponto de partida um artefato cultural de consumo, tipicamente urbano, que exige performance e se estrutura em dois pilares: um agonístico e outro de aleatoriedade - elementos característicos de um imaginário diurno. No entanto, este objeto catalisa a conglomeração de sujeitos diversos, gerando uma ambiência afetiva de sociabilidade que ultrapassa o ato de jogar, instaurando um

“querer estar-junto”. Assim, paradoxalmente, o fenômeno manifesta uma organização de caráter místico na perspectiva do imaginário (Durand, 2002).

Desta tensão emerge um fenômeno dilemático: diurno em sua materialidade (as cartas como jogo de vitória/derrota) e noturno em sua exigência de presença coletiva - onde os jogadores duelam contra o tempo e abraçam a morte metafórica da derrota (Durand, 2002).

Longe de esgotar a análise, discorreremos aqui sobre um fenômeno social urbano cosmopolita identificado entre camadas da classe média branca letrada na região metropolitana do RS, onde grupos de homens entre 20-50 anos “duelam” mediados por cartas de *Magic: The Gathering* - ambiências e objetos analisados através de aportes teórico-metodológicos e práticas etnográficas desenvolvidas ao longo de dois anos.

Considerações finais

A etnografia junto a jogadores de *Magic: The Gathering* permitiu-nos compreender este jogo como mais do que um simples artefato de entretenimento. Através da articulação entre a teoria do imaginário de Durand (2002) e os estudos do jogo, foi possível identificar no MTG um fenômeno sintético, qual seja, uma prática social na qual estruturas diurnas e noturnas coexistem em tensão criativa, na forma de artefatos culturais constituídos de imagem e textos, que exigem encontros face-a-face entre seus jogadores.

Assim, se por um lado o jogo mobiliza esquemas heroicos de competição, distinção e racionalidade estratégica (regime diurno), por outro ele catalisa experiências de comunhão, intimidade e pertencimento tribal (regime noturno). Esta síntese não é acidental, mas constitui a própria chave do apelo duradouro do MTG: ele oferece simultaneamente a emoção da competição e o calor da comunidade.

Nossos achados corroboram e ampliam estudos anteriores sobre cultura *gamer* (Falcão, Macedo & Kurtz, 2021; Fine, 1983[2002]), demonstrando como práticas lúdicas aparentemente competitivas podem gerar formas ricas de socialidade. Para além do caso específico do MTG, esta pesquisa sugere a fertilidade da perspectiva durandiana para a análise de outras manifestações da cultura contemporânea, especialmente aquelas que articulam competição e comunidade, técnica e afeto, inovação e tradição.

O “gathering” (encontro) que dá nome ao jogo revela-se, assim, mais do que uma mera referência temática: é a expressão precisa da socialidade que torna o *Magic* uma prática cultural significativa na contemporaneidade. Portanto, o fenômeno estudado materializa a Teoria do Jogo (Caillois, 2017; Huizinga, 2010) por meio de encontros presenciais nos quais um grupo específico de jogadores se reúne semanalmente de forma

ritualizada. Nessas ocasiões, os participantes engajam-se de modo lúdico e agonístico em duelos que utilizam cartas compostas por imagens e textos fantásticos, uma prática analisada à luz de contribuições sobre o ritual e a sociabilidade (Turner, 1974, 2005, 2008; Genep, 2011; Simmel, 2006; Maffesoli, 1987). E, em uma intersecção entre a Teoria do Jogo e a Teoria do Imaginário (Durand, 1979, 1985, 1989, 1995, 1996, 2002, 2004a, 2004b, 2008), utilizando-se desta última como base norteadora da pesquisa.

Sintetizando, *Magic The Gathering* é um jogo de cartas colecionáveis do universo *nerd/geek*, produzido e comercializado por uma empresa mundialmente conhecida no ramo do entretenimento, que oferta na forma de cartas estampadas, ferramentas que catalisam uma ambiência sociolúdica pautada no duelo agonístico, oscilante de harmonização, completude e intimidade em uma aura afetiva de socialidade de camaradagem entre os envolvidos.

Por fim, esse fenômeno, antropologicamente, testemunha práticas culturais arcaicas ritualísticas, em uma roupagem nova (cosmopolita urbana contemporânea) com cartas imagem-texto diiréticos, esquizomórficos, heroicizantes, que proporcionam e instauram, via uma dada camada urbana complexa (globalizada e mundializada), enfrentamentos (duelos) lúdicos em local específico composto de uma aura sacralizada, ritualística e rítmica. Forma concreta, na perspectiva do imaginário durandiano, de como determinados sujeitos, lidam com a sua angústia diante do esfacelamento do tempo e do medo da morte.

Uso de Inteligência Artificial

Não foram utilizadas ferramentas de IAG neste artigo.

Referências

- Caillois, Roger (2017). *Os jogos e os Homens: A máscara e a vertigem*. Trad. Maria Ferreira; Revisão técnica da tradução Tânia Ramos Fortuna. Petrópolis-RJ: Editora Vozes.
- Cardoso De Oliveira, Roberto (2002). *Os diários e suas margens*. Brasília: Editora UnB.
- Connell, Robert W. & Messerschmidt, James W. (2013). Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. *Estudos feministas*, 21(1), 424.
- DaMatta, Roberto da (1978). O ofício de etnólogo, ou como ter anthropological blues. *Boletim do Museu Nacional: Antropologia*, 27, 1-12. <https://ria.ufrn.br/jspui/handle/123456789/936>.

Dumézil, Georges (1971). *El Destino del Guerrero*. Aspectos míticos de la función guerrera entre los indoeuropeos. Traducción de Juan Almela. Siglo XXI Editores.

Dumézil, Georges (1977). *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.

Dumézil, Georges (1996). *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.

Durand, Gilbert (1979). *Figures mythiques et visages de l'oeuvre: de la mythocritique à la mythanalyse*. L'ile Verte Berg International.

Durand, Gilbert (1985). Sobre a exploração do imaginário, seu vocabulário, métodos e aplicações transdisciplinares: mito, mitanálise e mitocrítica. *Rev. Fac. de Educação-USP*, 11(1-2), 244-256. <http://www.revistas.usp.br/rfe/issue/view/2459>.

Durand, Gilbert (1989). *Beaux-arts et Archétypes: la religion de l'art*. 1ª ed. PUF - Presses Universitaires de France.

Durand, Gilbert (1995). *A Imaginação Simbólica*. Trad. (3ª ed. Francesa-1993) Carlos Aboim de Brito. Edições 70.

Durand, Gilbert (1996a). *Introduction à la mythodologie: mythes et sociétés*. Preface de Michel Cazenave. Éditions Albin Michel, S. A.

Durand, Gilbert (1996b). *Campos do Imaginário*. Textos reunidos por Danielé Chauvin. Trad. Maria João Batakha Reis. Instituto Piaget.

Durand, Gilbert (2002). *As Estruturas Antropológicas do Imaginário: introdução à arquetipologia geral*. Trad. Hélder Godinho. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes.

Durand, Gilbert (2004a). O retorno do mito: introdução à mitodologia. Mitos e sociedades. *Revista FAMECOS*, 23. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3246>.

Durand, Gilbert (2004b). *O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem*. Trad. René Eve Levié. 3ª ed – Rio de Janeiro: DIFEL.

Durand, Gilbert (2008). *Ciência do Homem e Tradição: o novo espírito Antropológico*. Trad. Lucia P. de Souza. 1ª ed. São Paulo: TRIOM.

Eliade, Mircea (1992). *Mito do Eterno Retorno: cosmo e história*. Trad. José A. Ceschin. São Paulo: Mercuryo.

Falcão, Thiago, Macedo, Tarcizio & Kurtz, Gabriela (2021). Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a Magic: The Gathering. *MATRIZES*, 15(2), 251-277. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277>.

- Fine, Gary Alan (2002 [1983]). *Shared fantasy: Role playing games as social worlds*. University of Chicago Press.
- Geertz, Clifford (1991). O dilema do antropólogo entre “estar lá” e “estar aqui”. *Cadernos de Campo*, 7(7), 205-235.
- Geertz, Clifford (2008). Uma descrição densa: por uma teoria interpretativa da cultura. In: *A Interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Gennep, Arnold Van (2011). *Os ritos de passagem*. Trad. Mariano Ferreira. Apresentação de Roberto da Matta. Petrópolis: Vozes.
- Goulart, Lucas & Nardi, Henrique Caetano (2017). *Gamergate: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina*. *Revista Mídia e Cotidiano*, 11(3). <http://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/9855>.
- Huizinga, Johan (2010). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva: São Paulo.
- Magnani, José Guilherme Cantor (2009a). Etnografia como prática e experiência. *Horizontes Antropológicos*, 15(32), 129-156.
- Magnani, José Guilherme Cantor (2009b). No meio da trama: A antropologia urbana e os desafios da cidade contemporânea. *Sociologia, Problemas e Práticas*, Oeiras, 60, p. 69-80.
- Maffesoli, Michel (1987). *O tempo das tribos: o declínio do individualismo na sociedade de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Maffesoli, Michel (2004). Perspectivas tribais ou a mudança do paradigma social. *Revista FAMECOS*, 23.
- Martins, Jander Fernandes (2022). “Com amigos como esses, quem precisa de pessoas?": das estruturas antropológicas do imaginário à socialidade em *Magic The Gathering*. [Tese de doutoramento, Universidade Feevale]. Novo Hamburgo-RS. Disponível em: <https://pergamum.feevale.br/acervo/283105>.
- Mauss, Marcel (1993). *O Método Etnográfico*. Lisboa: Pub. Dom Quixote.
- Peirano, Mariza (2014). Etnografia não é método. *Horizontes Antropológicos*, 42.
- Rocha, Ana Luiza Carvalho & Eckert, Cornélia (2005). *O tempo e a cidade*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Rocha, Ana Luiza Carvalho & Eckert, Cornélia (2013) Etnografia de e na rua. In: A. L. Rocha & C. Eckert (org.), *Etnografia de rua: estudos de antropologia urbana* (pp. 21-46). Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- Rosewater, Mark (2002). It's not easy being green. *Making Magic - Wizards of the Coast*. On October 21. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/makingmagic/its-not-easy-being-green-2002-10-21-0>.

Simmel, Georg (1983a). A natureza sociológica do conflito. In: E. Moraes Filho (org.), *Georg Simmel: Sociologia*. São Paulo: Ática.

Simmel, Georg (1983b) Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: E. Moraes Filho (org), *Georg Simmel: Sociologia*. São Paulo: Ática.

Simmel, Georg (1987). A metrópole e a vida mental. In: O. Velho (org.), *O fenômeno urbano* (pp. 11-25). Rio de Janeiro, Editora Guanabara.

Simmel, Georg (1998). O dinheiro na cultura moderna. In: J. Souza & B. Öelze (org.), *Simmel e a modernidade* (pp. 23-40). Brasília: Editora UnB.

Simmel, Georg (2006). 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.

Turner, Victor (1974) *O processo ritual: Estrutura e antiestrutura*. Petrópolis: Editora Vozes.

Turner, Victor (2005). *Floresta de símbolos: Aspectos do Ritual Ndembu*. Rio de Janeiro: EdUFF.

Turner, Victor (2008). *Dramas, campos e metáforas: ação simbólica na sociedade humana*. Rio de Janeiro: EdUFF.

Velho, Gilberto (1978a). Observando o familiar. In: E. O. Nunes, *A aventura sociológica: objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social*. Rio de Janeiro: Zahar.

Velho, Gilberto (1978b). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Editora Guanabara.

Warner, Michael (2002). Publics and counterpublics. *Public culture*, 14(1), 49-90. Disponível em: <https://fswg.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/08/warner-publics-and-counterpublics.pdf>.

Wunenburger, Jean-Jacques (2007). *O Imaginário*. São Paulo: Edições Loyola.

Recebido em 17 de outubro de 2023.

Aceito em 07 de novembro de 2025.

Do baralho à tribo. Imaginário e socialidade entre jogadores de
Magic: The Gathering

Resumo

Este artigo analisa as formas de socialidade entre jogadores de *Magic: The Gathering* a partir de uma etnografia realizada em uma loja especializada na região metropolitana do Rio Grande do Sul. Ao longo de dois anos de observação participante, investigou-se como as estruturas antropológicas do imaginário – em especial, os regimes diurno e noturno propostos por Gilbert Durand – se manifestam na tensão entre o jogo competitivo (*agon*) e a formação de vínculos comunitários. Conclui-se que o *Magic* configura um fenômeno sintético: um artefato cultural de caráter diurno que, em prática, catalisa uma socialidade de natureza noturna, onde a camaradagem e o “estar-junto” superam a mera competição. O estudo dialoga com a literatura sobre jogos (Caillois, Huizinga), ritual (Turner) e sociabilidade (Maffesoli, Simmel), além de incorporar contribuições recentes sobre cultura *gamer*.

Palavras-chave: Antropologia; Cultura Nerd/Geek; Estruturas Antropológicas do Imaginário; Gilbert Durand; Magic The Gathering.

From the deck to the tribe. Imaginary and sociality among *Magic: The Gathering* players

Abstract

This article analyzes forms of sociality among *Magic: The Gathering* players based on an ethnography conducted in a specialized store in the metropolitan region of Rio Grande do Sul, Brazil. Over two years of participant observation, we investigated how the anthropological structures of the imaginary – particularly the diurnal and nocturnal regimes proposed by Gilbert Durand – manifest in the tension between competitive play (*agon*) and the formation of community bonds. We conclude that *Magic* constitutes a synthetic phenomenon: a cultural artifact of a diurnal character that, in practice, catalyzes a form of sociality of a nocturnal nature, where camaraderie and “being-together” surpass mere competition. The study engages with literature on games (Caillois, Huizinga), ritual (Turner), and sociability (Maffesoli, Simmel), while also incorporating recent contributions on gamer culture.

Keywords: Anthropology; Ethnography; *Magic: The Gathering*; Imaginary; Sociality.