



# A BÍBLIA EM CARTAS (DE BARALHO): UM ESTUDO DE CASO COM TEXTOS DE SABOR E LITERATURA

## THE BIBLE ON (PLAYING) CARDS: A CASE STUDY WITH FLAVOR TEXTS AND LITERATURE

## LA BIBLIA EN CARTAS (DE JUEGO): UN ESTUDIO DE CASO CON TEXTOS DE SABOR Y LITERATURA

Pedro Panhoca da Silva\*  
Daniel Calmon Nolasco Abreu\*\*

### RESUMO

O presente trabalho visa, por meio de um estudo de caso a partir de um trecho do livro bíblico de Jó e a versão encontrada em um *card* do jogo *Magic: the Gathering* (1993), mostrar como excertos de trechos de obras originais podem ser ressignificados em seu novo contexto. Tais excertos, nesse *card game* e outros, são conhecidos como textos de sabor, e podem servir como conexão intertextual entre o trecho selecionado para determinados *cards* e seus textos originais, principalmente os canônicos, a fim de compreender de forma mais profunda a escolha de determinado trecho textual inserido nos cards desse jogo, bem como outros benefícios que esse contato pode proporcionar. Os autores utilizados para este estudo são como Dolan (1996), Wolfe e Baxter (1996), Moursund (1998), Dommermuth (2002) – todos referentes ao card game em questão –, Rodiek (2013) – no que concerne ao texto de sabor –, Ferreira (1986) e Samoyault (2008) – em relação à epígrafe.

**Palavras-chave:** Texto de sabor. Magic: the gathering. Livro de Jó. Intertextualidade. Adaptação.

### ABSTRACT

The present work aims, through a case study based on an excerpt from the biblical book of Job and the version found in a card from the game Magic: the Gathering (1993), to show how excerpts from original works can be re-signified in their new context. Such excerpts, in this card game and others, are known as flavor texts, and can serve as an intertextual connection between the excerpt selected for certain cards and their original texts, specially the canonical ones, in order to understand more deeply the choice of certain textual excerpt inserted in the cards of this game, as well as other benefits that this contact can provide. The authors used for this study are Dolan (1996), Wolfe and Baxter (1996), Moursund (1998), Dommermuth (2002) – all referring to the card game in question –, Rodiek (2013) – regarding the flavor text –, Ferreira (1986), and Samoyault (2008) – regarding the epigraph.

**Keywords:** Flavor text. Magic: the gathering. Book of Job. Intertextuality. Adaptation.

### RESUMEN

El presente trabajo pretende, mediante un estudio de caso a partir de un pasaje del libro bíblico de Job y la versión encontrada en una carta del juego Magic: the Gathering (1993), mostrar cómo se pueden resignificar fragmentos de obras originales en su nuevo contexto. Dichos fragmentos, en este juego de cartas y en otros, se conocen como flavor texts, y pueden servir de conexión intertextual entre el fragmento seleccionado para determinadas cartas y sus textos originales, principalmente los canónicos, para entender de forma más profunda la elección de un determinado fragmento textual insertado en las cartas de este juego, así como otros beneficios que este contacto puede proporcionar. Los autores utilizados para este estudio son Dolan (1996), Wolfe y Baxter (1996), Moursund (1998), Dommermuth (2002) – todos ellos referidos al juego de cartas en cuestión –, Rodiek (2013) – en cuanto al texto de sabor –, Ferreira (1986), y Samoyault (2008) – en cuanto al epígrafe.

**Palabras-clave:** Texto de sabor. Magic: the gathering. Libro de Job. Intertextualidad. Adaptación.

\* Doutorando em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM).  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-5674-5632>  
E-mail: [ppanhoca@yahoo.com.br](mailto:ppanhoca@yahoo.com.br)

\*\* Graduado em Teologia pelo Seminário Presbiteriano do Sul.  
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-0344-5748>  
E-mail: [dcnabreu@gmail.com](mailto:dcnabreu@gmail.com)

## INTRODUÇÃO

De acordo Ferreira (1986), a definição de “epígrafe” no *Novo Dicionário da Língua Portuguesa* significa “sentença ou divisa posta no frontispício de livro, capítulo, princípio de discurso, conto, composição poética, etc.: *Cada capítulo do romance Inocência*, do Visconde de Taunay, *vem antecedido de pelo menos uma epígrafe*” (FERREIRA, 1986, p. 672, grifos do autor). Ao que parece, os exemplos encontrados com essa definição se remetem aos gêneros textuais, que podem ser definidos como unidades formadoras de sentido, com determinado propósitos ou intencionalidades discursivas. O autor do *Novo Dicionário da Língua Portuguesa*, no entanto, parece sugerir por meio da expressão latina “etc.” que as epígrafes também podem existir em outras situações, como em cartas de jogo, embora não seja possível confirmar isso.

O presente trabalho busca mostrar como a epígrafe funciona em jogos do estilo CCG (abreviação para “*collectible card games*”, ou “jogos de cartas colecionáveis”, também podendo ser chamado de TCG, abreviação para “*trading card games*”, de tradução equivalente), em específico no pioneiro *Magic: the Gathering* (1993).

O texto de sabor corresponde a um excerto que alguns card games podem apresentar em suas cartas de baralho, proveniente da própria história do jogo ou advindo de obras literárias ou outras artes. Ele é elemento acessório em *card games* – forma mais comum de se referir aos CCG – como *Magic: the Gathering*. Isso significa que uma carta que tenha ou não esse recurso deve ser usada considerando apenas o seu funcionamento no jogo. Dessa forma, para quem é familiarizado com *card games* pode levantar o questionamento sobre qual a vantagem de incluir textos de sabor em *cards* desses jogos. A resposta mais comum seria afirmar que sua utilização ajuda os jogadores na imersão no jogo, mas o texto de sabor pode ir além do envolvimento com o jogo em si. Mesmo não servindo para finalidade pedagógica a quem joga, alguns textos de sabor extraídos “do mundo real” podem funcionar como um elo entre a carta de baralho no seu contexto de jogo e a literatura canônica de onde foi extraído. Com isso, proporciona uma nova interpretação ao seu leitor.

Diante disso, será apresentado um estudo de caso envolvendo o *card* chamado *Leviatã de Segovia* e o Livro de Jó, 40:25 (2012), extraído da Bíblia. Busca-se, portanto, mostrar como o *Magic: the Gathering* pode servir, além da diversão lúdica de seu jogo, como uma forma de conectar jogadores aos textos originais de onde foram extraídos os excertos em suas cartas de jogo, sejam eles provenientes de livros, filmes, séries televisivas etc.

### 1 COLEÇÃO QUE SE JOGA OU UM JOGO QUE SE COLECIONA?

Os *card games* são chamados assim pelo fato de, possivelmente, serem mais jogados do que colecionados, embora permitam ambas as práticas. Uma hipótese que pode ser levantada é a supressão do termo “*collectible*” de sua sigla, CCG. Além de funcionar como álbum de coleção, esses *cards* são parte de um jogo, já que promovem uma competição entre jogadores – de forma amistosa ou profissional – que demanda estratégia, sorte e construção da derrota do oponente (CAILLOIS, 1990), dentre outras características.

Antes havia jogos de cartas – como o baralho tradicional de 4 naipes e 13 cartas cada (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q e K, além da carta curinga) – e cartas colecionáveis – como álbuns de figurinhas ou coleções de cartões de esportes como beisebol, basquete e futebol americano –, mas um jogo que reunisse as duas práticas num só produto ainda estava para ser criado.

Segundo Dommermuth,

Peter Adkison [(1961 –)] e cerca de uma dúzia de seus amigos adoravam tanto o jogo de RPG *Dungeons and Dragons*® [1974] que Peter formou a [produtora de jogos] Wizards of the Coast para produzir suplementos para ele. Algum tempo depois, eles foram abordados por Richard Garfield [1963–], um matemático e designer de jogos. Richard queria que a Wizards [of the Coast] publicasse um jogo de tabuleiro que ele havia projetado chamado *RoboRally*® [2016]<sup>1</sup>, mas a Wizards [of the Coast] não estava equipada para produzir jogos de tabuleiro. "O que realmente estamos procurando", disse Peter, "é algo rápido e divertido que as pessoas possam jogar entre jogos e em convenções de jogos".

Meses depois, Richard voltou com um projeto inicial para o jogo de cartas colecionáveis *Magic: The Gathering*®, um conceito no qual ele vinha trabalhando há anos. Sua inspiração veio de um jogo de cartas não colecionáveis chamado *Cosmic Encounter*® [1997<sup>2</sup>], no qual as cartas mudam as regras do jogo a cada jogada. Peter e o resto do grupo da Wizards [of the Coast] sabiam quase imediatamente que o *Magic: the Gathering*® poderia ser grande. Realmente grande. A ponto de mudar o mundo. Havia argumentos sobre se imprimir meio milhão de cartas ou, digamos, quatro milhões no primeiro lançamento. Wizards [of the Coast] arriscou e imprimiram-se 2,6 milhões. Elas se esgotaram em semanas. Nascia um fenômeno (DOMMERMUTH, 2002, p. 6, tradução nossa, comentários nossos).

A ideia de ser um jogo com logística simples, compreensível e descomplicada atraiu muitos jogadores ao *Magic: the Gathering*, visto que era mais coerente um jogador carregar um *deck* – nome dado a um baralho de *card game* – do que tabuleiros (e seus componentes) ou volumosos livros de RPG. Com isso, para se jogar *Magic: the Gathering* não se necessitava do amplo espaço físico que exigiam os tabuleiros ou do peso geralmente carregado em mochilas dos manuais e livros suplementares de RPG. Lin e Pettey (1998, p. D-1) apontam outra vantagem: o reduzido número de jogadores para se jogar *Magic: the Gathering*, pois enquanto jogos de tabuleiro e RPG exigiam, normalmente, de 4 a 6 jogadores, no *card game* de Richard Garfield apenas 2 eram o necessário para fazer o jogo funcionar (LIN; PETTEY, 1998, p. D-1).

O sucesso de *Magic: the Gathering* aumentou com o passar do tempo e outros *card games* foram criados para que o público pudesse aproveitar essa novidade. O próprio Richard Garfield foi alvo de críticas negativas pelo fato de sua *magnus opus* ter desbancado os jogos de *Role-playing game* (RPG), embora o criador de *Magic: the Gathering* afirmasse que não via seu jogo como “inimigo” dos demais tipos de jogos como tabuleiro, RPG e outros, e sim apenas como parte de algo em comum entre eles chamado “jogo” (GARFIELD, 1996, p. 26-27).

O jogo *Magic: the Gathering* atraía jogadores, também, por ser um paradoxo. Embora seja um jogo de fácil compreensão, pode se tornar complexo diante de um estudo aprofundado das regras e da função dos *card games*. Isso porque

*Magic: the Gathering*™ é um jogo fascinante, combinando a colecionabilidade das cartas de beisebol, a estratégia de *bridge*, o blefe do pôquer, o comércio do *Banco Imobiliário*® [1936], o sistema de ranque do xadrez e o cenário de fantasia de *Dungeons & Dragons*® em um único jogo que leva apenas alguns minutos para ser jogado. Desde o início, você continua a descobrir novas cartas que você nunca viu antes, aumentando a emoção do jogo. Não é de se admirar que seja um sucesso tão grande (DOLAN, 1996, p. IX, tradução nossa, comentário nosso, grifos nossos).

<sup>1</sup> Apesar de a versão utilizada por Richard Garfield provavelmente ter sido a de 1994, somente foi possível encontrar sua versão de 2016 para constar nas referências finais.

<sup>2</sup> Apesar de a versão utilizada por Richard Garfield provavelmente ter sido a de 1979, somente foi possível encontrar sua versão de 1997 para constar nas referências finais.

Em *Magic: the Gathering*, cada um dos dois jogadores se comporta como um poderoso mago. Cada jogador começa com 20 pontos de vida e sua missão é derrotar o seu oponente, fazendo-o ficar com a pontuação vital de 0 ou menos por meio de estratégias criadas pelo jogador que achar melhor. Esse “duelo mortal” acontece com cada jogador usando seu próprio deck, constituído pelas criaturas, feitiços e objetos mágicos que os jogadores mais gostam ou acreditam ser o melhor caminho para conquistar a vitória. Essa disputa de poder ocorre num lugar chamado Dominia, o multiverso onde confrontos como esse ocorrem a todo momento (MOURSUND, 1998, B-2). Há *cards* que beneficiam seu dono e outros que prejudicam seu oponente, distribuídas em cinco cores que constituem o jogo, além da “cor incolor”, que pode ser combinada com qualquer outra, ou a cor dourada, que é a combinação de duas ou mais cores das 5 presentes no jogo. Com isso, um jogador pode criar *decks* que vão do monocolor ao multicolor.

Tabela 1 – As cinco cores do jogo e suas características

COR	CARACTERÍSTICAS
Preta	O poder da magia negra vem dos pântanos e brejos; ela prospera com a morte e a decadência. Muitos feiticeiros evitam a natureza autodestrutiva da magia negra, mesmo quando anseiam por sua impiedade. As cores rivais tradicionais da magia negra são verde e branca.
Azul	A magia azul flui das ilhas e prospera com a energia mental. Outros feiticeiros temem a habilidade dos magos azuis com artifício e ilusão, bem como seu domínio das forças elementares do ar e da água. As cores rivais tradicionais do azul são vermelha e verde.
Verde	A magia verde ganha sua vida com a exuberante fecundidade da floresta. Como a própria natureza, a magia verde pode trazer tanto serenidade reconfortante quanto destruição trovejante. As cores rivais tradicionais da magia verde são azul e preta.
Vermelha	A magia vermelha alimenta-se da vasta energia que ferve no coração das montanhas. Mestres da terra e do fogo, os magos vermelhos são especializados na violência do caos e no combate. As cores rivais tradicionais do vermelho são azul e branca.
Branca	A magia branca retira sua vitalidade das planícies intocadas e abertas. Embora os magos brancos se concentrem em feitiços de cura e proteção, eles também dedicam muito tempo às artes cavaleirescas das guerras. As cores rivais tradicionais da magia branca são preta e vermelha.

Fonte: Adaptado de Moursund (1998, p. B-5).

Atualmente o jogo conta com 21.545 *cards*<sup>3</sup> e permite que a combinação de *decks* seja praticamente infinita, e durante jogo entre dois jogadores – mesmo que se repita os *decks* de jogo – dificilmente ser o mesmo. Boa parte da diversão está, por isso, no pré e pós-jogo, já que “o processo de construção do *deck* é a habilidade fundamental para jogar *Magic [the Gathering]*”.

Para ser um jogador de *Magic [the Gathering]* eficaz, você deve ser capaz de projetar e desenvolver *decks* eficazes” (WOLFE; BAXTER, 1996, p. 5, grifos nossos, comentários nossos).

No que se refere a sua característica colecionável, *Magic: the Gathering* funciona como qualquer outra coleção, seja de moedas, selos ou figurinhas, com a raridade de seus *cards* apresentando, atualmente, 4 categorias: comum, incomum, rara e mítica rara. Isso faz com que seus *cards* valham de 1 centavo até milhões de reais por unidade. Como qualquer mercadoria do colecionismo, trocas, compras e vendas de *cards* avulsos são promovidas por meio de encontros, campeonatos, *sites* de venda ou fóruns específicos do jogo. As coleções de *cards* são renovadas periodicamente (MOURSUND, 1998, p. B-1), com *cards* antigos que voltam a ser novas e vice-versa, tornando o que ficou obsoleto em algo renovado e também agindo em sentido reverso a isso.

Além de ser considerado o primeiro card game com características colecionáveis, *Magic: the Gathering* ajudou a dar origem a muitos outros (HENGES, 2020), é ainda o mais jogado no mundo e, em 2019, assumiu o posto que era ocupado pelo xadrez desde então, tornando-se o jogo de grau mais alto de complexidade (ANDREI, 2019).

<sup>3</sup> Este jogo ganha novas edições periodicamente, por isso não é possível determinar com exatidão sua quantidade exata. Porém, ele contava com essa quantidade de cartas até o dia 10/04/2021, de acordo com o Scryfall (s/d), um dos buscadores mais completos voltados ao *Magic: the Gathering*.

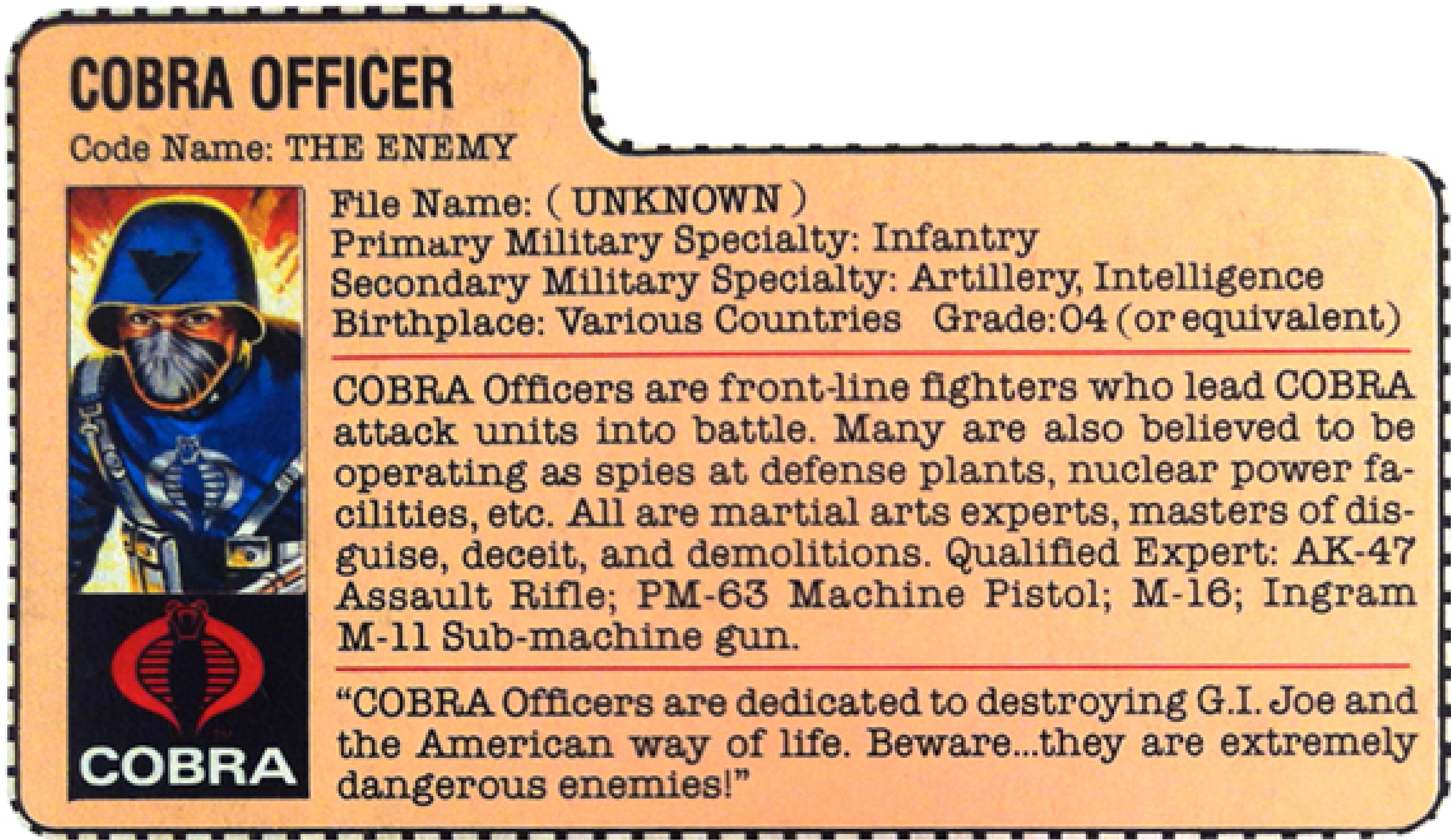
Assim como esse jogo de tabuleiro milenar, *Magic: the Gathering* também possui organizações de torneios oficiais, locais e mundiais, com premiação monetária aos vencedores e maiores ranqueados. Esses torneios são realizados presencialmente e remotamente, através da versão produzida para computador, *Magic Arena* (2019).

Componente acessório dos principais *card games* do mundo, o texto de sabor, em meio a tanta jogatina e colecionismo, acaba passando despercebida. Porém, esse componente merece ser explorado pelo fato de poder proporcionar intertextualidade e incentivar jogadores e colecionadores à leitura de textos canônicos.

2 DOS CARDS AO TEXTO

Ainda é incerta a origem do termo em inglês “*flavor text*”, traduzido como “texto de sabor”. Considera-se como cartas de personagens que acompanhavam os *action figures* – bonecos de brinquedo que possuem certa maleabilidade, como articulações de seus membros ou mudança de posição física, diferente de estatuetas – de *G.I. Joe* (1982), localizadas na parte de trás de sua embalagem, como as primeiras manifestações de textos de sabor (FLAVOR TEXT, s/d). Um exemplo é a carta do *action figure* conhecido como *Cobra Officer*, na figura 1:

Figura 1 – O card de Cobra Officer



Fonte – 3DJoes<sup>4</sup>

Os cards dos action figures de *G.I. Joe* possuem diversos componentes. Na figura 1, as partes do card de *Cobra Officer* podem ser melhor compreendidas por quem se depara com esta carta pela primeira vez por meio da tabela a seguir:

<sup>4</sup>Disponível em: <https://www.3djoes.com/the-gi-joe-rolodex-the-digital-file-card-repository.html>. Acesso em: 11 abr. 202.

Tabela 2 – Os componentes de “Cobra Officer”

COMPONENTE	LOCALIZAÇÃO	EXEMPLO
NOME ORIGINAL	Canto superior esquerdo.	Oficial da Cobra ( <i>Cobra Officer</i> ).
NOME DE GUERRA (CODE NAME)	Canto superior esquerdo, logo abaixo do nome original.	O inimigo ( <i>The Enemy</i> ).
NOME DE ARQUIVO (FILE NAME)	Primeira divisória (superior), logo abaixo do nome de guerra.	Desconhecido ( <i>Unknown</i> ).
ESPECIALIDADE MILITAR PRIMÁRIA (PRIMARY MILITARY SPECIALITY)	Primeira divisória (superior), logo abaixo do nome de arquivo.	Infantaria ( <i>Infantry</i> ).
ESPECIALIDADE MILITAR SECUNDÁRIA (SECONDARY MILITARY SPECIALITY)	Primeira divisória (superior), logo abaixo da especialidade militar primária.	Artilharia ( <i>Artillery</i> ); Inteligência ( <i>Intelligence</i> ).
LOCAL DE NASCIMENTO (BIRTHPLACE)	Primeira divisória (superior), logo abaixo da especialidade militar secundária.	Vários países ( <i>various contries</i> ).
GRAU ( <i>grade</i> )	Primeira divisória (superior), ao lado direito do local de nascimento.	04 ou equivalente ( <i>04 or equivalent</i> ).
HISTORICO	Segunda divisória (central), logo abaixo de local de nascimento.	Os oficiais da COBRA são combatentes da linha de frente que lideram as unidades de ataque da COBRA para a batalha. Acredita-se que muitos também estejam operando como espões em unidades de defesa, instalações de energia nuclear etc. Todos são especialistas em artes marciais, mestres em disfarce, enganação e demolições. Especialista qualificado em: fuzil de assalto AK-47; submetralhadora PM-63; fuzil M-16; submetralhadora Ingram M-11 ( <i>COBRA Officers are front-line fighters who lead COBRA attack units into battle. Many are also believed to be operating as spies at defense plants, nuclear power facilities, etc. All are martial arts experts, masters of disguise, deceit, and demolitions. Qualified Expert: AK-47 Assault Rifle; PM-63 Machine Pistol; M-16; Ingram M-11 Sub-machine gun</i> ).
TEXTO DE SABOR	Terceira divisória (inferior), logo abaixo da segunda divisória (central).	“Os oficiais COBRA se dedicam a destruir G.I. Joe e o estilo de vida americano. Cuidado... eles são inimigos extremamente perigosos!” ( <i>“COBRA Officers are dedicated to destroying G.I. Joe and the American way of life. Beware... they are extremely dangerous enemies!”</i> ).
ILUSTRAÇÃO DA PERSONAGEM	Canto esquerdo central, logo abaixo de local de nascimento.	Ilustração de um soldado de capacete e vestimentas azuis com adornos metálicos, além da máscara cinza e uma explosão no fundo.
ORGANIZAÇÃO	Canto esquerdo inferior, logo abaixo da ilustração da personagem.	Ilustração de uma cobra em vermelho e fundo preto, que representa a organização terrorista COBRA, conhecida também como <i>Cobra Command</i> .

Fonte: Elaboração própria.

Percebe-se que o *card* de *Cobra Officer* traz todas as informações que seu dono precisa para se ambientar no universo de *G.I. Joe*. O texto de sabor tem papel especial nisso, pois traz não só um texto descritivo sobre as qualidades da personagem, e sim uma frase com resumo sobre o que se pode esperar de oficiais como *Cobra Officer*.

Mesmo que os *cards* dos *action figures* de *G.I. Joe* possivelmente tragam as primeiras manifestações de textos de sabor a público, David Howell – designer de jogos e membro dos primeiros anos da *Wizards of the Coast* conhecido popularmente como Dave Howell – afirma que ele foi quem cunhou o termo original *flavor text* (HOWELL, s/d). Grant Rodiek (2013) atesta que a popularização do texto de sabor pode, de fato, ter ocorrido graças ao *Magic: the Gathering*, já que este jogo, se popularizou rapidamente entre público consumidor.

Rodiek, no entanto, não confirma se Howell ou algum funcionário da Hasbro – produtora de G.I. Joe e outras franquias de brinquedos – foram ou estão oficialmente envolvidos com a criação do termo “texto de sabor”.

Antes de se analisar o texto de sabor em *Magic: the Gathering*, um card do jogo será apresentado na figura 2, bem como a descrição do card na tabela 3:

Figura 2 – O card *Angel of the Dawn*



Fonte: Gatherer<sup>5</sup>

Tabela 3: Os componentes de Angel of the Dawn<sup>6</sup>

COMPONENTE	LOCALIZAÇÃO	EXEMPLO
NOME	Divisória superior esquerda	Anjo da Aurora
CUSTO	Divisória superior direita	4 manas <sup>7</sup> incolores (representada pelo número “4” num círculo cinza) + 1 mana branca (representada por um símbolo de sol)
TIPO	Divisória central recuada à esquerda	Criatura – Anjo
COLEÇÃO	Divisória central recuada à direita	Magic Core Set 2019 (representado por uma letra “M” seguida do número “19”)
HABILIDADE(S)	Texto não-italico <sup>8</sup> da caixa de texto abaixo da divisória central, anterior ao texto em itálico (o itálico entre parênteses se trata da explicação de uma habilidade que pode não ser conhecida pelo jogador).	Voar Quando Anjo da Aurora entra no campo de batalha, as criaturas que você controla recebem +1/+1 e ganham vigilância até o final do turno. (Elas não são viradas para atacar).
TEXTO DE SABOR	Texto em itálico da caixa de texto abaixo da divisória central, posterior ao texto não-italico, com o espaçamento de uma linha.	<i>Ela canta por todos os que foram silenciados</i>
NUMERO NA COLEÇÃO	Canto inferior esquerdo	7ª carta da coleção (representada pelo controle 007/280)
RARIDADE	Divisória central recuada à direita; Canto inferior esquerdo	Comum (representada pela coloração preta do símbolo da coleção); representada pela letra “C” (common) ao lado do número da carta na coleção (007/280)
IDIOMA	Canto inferior esquerdo	Português (representado pela abreviação “PT” (do inglês Portuguese), encontrada abaixo do número 280)
ILUSTRADOR	Canto inferior esquerdo	Livia Prima (encontrado ao lado direito do idioma da carta)
PODER DE ATAQUE E DEFESA (exclusivo para cartas do tipo “criatura”)	Canto inferior direito	3 de ataque (encontrado pelo número à esquerda da barra) e 3 de defesa (encontrado pelo número à direita da barra), representado por 3/3
ANO DE LANÇAMENTO e MARCA REGISTRADA	Canto inferior direito	™ e © 2019 Wizards of the Coast (encontrado abaixo do valor de ataque e defesa)

Fonte: Elaboração própria.

No card de *Magic: the Gathering*, *Angel of the Dawn* entra em jogo e deixa outras criaturas do exército do jogador que o controla ligeiramente mais fortes, com acréscimo de 1 para ter o poder e a resistência de todas elas, além de lhes fornecer a habilidade de “vigilância”, ambas de forma temporária. O texto de sabor, portanto, resume como o anjo pode ser visto pelas demais criaturas quando é posto em jogo, auxiliando na imersão de quem desejar envolvimento nesse duelo de feiticeiros.

A posição física do texto de sabor de *Angel of the Dawn* – bem como dos outros cards de *Magic: the Gathering* – é a mesma da encontrada no card *Cobra Officer*. Em ambos, o texto de sabor é um dos últimos componentes a ser inserido, fazendo-o parecer elemento secundário no jogo, o que de fato acontece em *Magic: the Gathering* (MOURSUND, 1998, p. B-7). Se comparado a outros jogos que usam textos de sabor – como alguns livros de RPG, por exemplo, da franquia *Dungeons & Dragons* – ou textos acadêmicos e literários que fazem a utilização da epígrafe, seu caráter não essencial novamente se confirma embora traga um diferencial para o novo contexto em que o excerto foi inserido: imersão e maior proximidade do jogador para com o jogo por meio do texto.

<sup>6</sup>Todas as traduções encontradas na coluna “Exemplo” foram feitas com base na versão em português da carta.  
<sup>7</sup>No jogo, o “mana” – tradução errônea do homônimo em inglês, que deveria ser “maná” – é o recurso que os jogadores precisam para recrutar monstros ou lançar mágicas, extraído das cartas do tipo “terreno” do jogo. Quanto mais terrenos um jogador possui, maior é a quantidade de mana que pode gastar. Provavelmente, esse termo faz menção ao alimento encontrado no livro bíblico do livro do Êxodo, da Bíblia.  
<sup>8</sup>O texto em itálico encontrado no card em análise entre parênteses é uma exceção, pois serve para explicar o que uma determinada habilidade significa. No caso de *Angel of the Dawn*, por exemplo, ele serve para explicar o que é a habilidade “vigilância” ao jogador.

Enquanto nos *cards* dos *action figures* de *G.I. Joe* os textos de sabor são todos provenientes do próprio universo do jogo e consta em todos eles, em *Magic: the Gathering* há como dividir os *cards* em três categorias distintas: *cards* sem textos de sabor (i); *cards* com textos de sabor do próprio jogo (ii); *cards* com textos de sabor proveniente de textos canônicos (iii). Os *cards* da terceira categoria interessam ao presente trabalho, e um breve estudo comparativo será feito a seguir para demonstrar a potencialidade que os textos de sabor possuem em si, por vezes esquecidos ou menosprezados.

### 3 DO JOGO À LEITURA: UM ESTUDO DE CASO

Mesmo não sendo feito para finalidades pedagógicas, *Magic: the Gathering* traz em alguns dos seus *cards* oportunidades de conexão à leitura de textos da literatura canônica. A seguir a carta Leviatã de Segovia será usada como um exemplo, bem como sua intertextualidade com o Livro de Jó, presente tanto na Bíblia hebraica quanto na Bíblia cristã.

Figura 3 – O card *Angel of the Dawn*



Fonte: Ligamagic<sup>9</sup>

O texto de sabor encontrado no card, na figura 3, foi extraído da Bíblia, especificamente, no livro de Jó 40. A opção por sua versão em inglês e pela primeira coleção— *Legends*, de 1994 —justifica-se pela informação incorreta do versículo (40:20) após a tradução, fato este ocorrido apenas na 4ª edição do jogo que foi lançada em 1995. Posteriormente, na 5ª edição de 1997 e na 6ª edição de 1999, o “erro” foi corrigido e posto o versículo correto 41:1:

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.ligamagic.com.br/?view=cards/card&card=Segovian%20Leviathan&aux=Leviathan%20de%20Segovia>. Acesso em: 11 abr. 2021.

Figura 4 e 5 – Os cards “Leviatã de Segovia” de 4ª edição (borda preta) e 6ª edição, respectivamente



Fonte: Ligamagic<sup>10</sup>

De certa forma, o texto referenciado como 41:1 não pode ser caracterizado como erro propriamente dito, tendo em vista que há uma possibilidade de divergência na versificação no discurso de Deus no livro, presente nos capítulos 40 e 41. Vale ressaltar que diante da quantidade de religiões que usam a bíblia como livro sagrado, há diferenças na estrutura de capítulos e versículos em cada uma delas, ou seja, na Bíblia hebraica, o capítulo 40 possui trinta e dois versículos e o capítulo 41, vinte e seis. A Bíblia católica segue essa divisão de versos, enquanto a protestante apresenta uma variação, constando vinte e quatro versículos no capítulo 40 e trinta e quatro no 41. Portanto, ambas as referências (40:25 e 41:1) estariam corretas, dependendo das versões utilizadas.

Na história de Magic: the Gathering, “Segovia é um lugar onde tudo existe em miniatura em escala 1:100. A maior criatura, um leviatã de Segovia, tem aproximadamente o tamanho de um elefante de Dominaria [lugar que já foi o centro de Dominia]. Quando os planeswalkers [alguns dos seres mais poderosos de Dominia] visitam este local, eles são automaticamente encolhidos até a escala. O povo de Segovia assiste a esportes como corridas de bigas em arenas chamadas Hipódromos” (SEGOVIA, s/d, comentários nossos). Apesar de possuir ataque e defesa com valores 3, o que não o faz ser uma criatura tão menosprezada, se comparada aos outros leviatãs ele faz jus a seu tamanho diminuto, sendo um dos mais fracos de sua “família”:

Tabela 4: Outras criaturas do tipo “leviatã” em Magic: the Gathering

NOME	PODER E RESISTÊNCIA	NOME	PODER E RESISTÊNCIA
Breaching Leviathan	9/9	Stormtide Leviathan	8/8
Inkwell Leviathan	7/11	Kederekt Leviathan	5/5
Leviathan	10/10	Eater of Days	9/8
Pearl Lake Ancient	6/7	Archipelagore	7/7
World Ender Leviathan	15/15	Aethersquall Ancient	6/6
Jokulmorder	12/12	Dethrant, Leviathan of the Seas	8/8
Mercurial Leviathan	8/9	Slinn Voda, the Rising Deep	8/8
Simic Sky Swallower	6/6	Grozoth	9/9
Kiora’s Dambreaker	5/6	Thing from the Deep	9/9
Nimbus Swimmer	0/0	Leviathan of the Wisdom	5/5
Pet Leviathan	1/1	Skyrise Leviathan	7/7
Trench Gorger	6/6		

Fonte: Elaboração própria.

O excerto retirado do Livro de Jó 40:25 e inserido no card Leviatã de Segovia, conhecido pelos jogadores apenas pelas traduções de línguas modernas, pode ser comparado com a versão em hebraico:

Tabela 5: O texto de sabor em “Leviatã de Segovia”

Hebraico	Inglês (contida no card lançado nesse idioma)	Português (contida no card lançado nesse idioma)	Tradução literal do Hebraico
תִּמְשָׁךְ לִוְיָתָן בְּחֹקֶה וּבְחֶבֶל תִּשְׁקֶיֶע לְשׁוֹנוֹ: (MANGUM et al., 2016)	Leviathan, too! Can you catch him with a fish-hook or run a line round his tongue?	Porventura poderás tirar com anzol o Leviatã, e ligarás a sua língua com uma corda?	Poderás levantar o Leviatã com anzol e com corda afundar sua língua?

Fonte: Elaboração própria.

Na literatura bíblica e na mitologia do antigo Oriente Próximo<sup>11</sup>, antiga região da Ásia que compreendia o território próximo ao mar Mediterrâneo, o leviatã representava as forças do caos contidas pelo poder da divindade criadora, vocábulo esse, por vezes, traduzido como “monstro marinho” ou “dragão”, nas traduções bíblicas modernas. Nota-se, também, que a única descrição física detalhada do leviatã na Bíblia é encontrada em Jó 41, ao descrever uma criatura poderosa e temível que não pode ser domada ou subjugada pelo poder humano, confirmada pela ilustração de uma grande criatura que, ao lado de baleias, se mostra um ser de proporções colossais. De acordo com esta passagem, o leviatã tem dentes terríveis (Jó 41:14) e escamas impenetráveis (Jó 41:15-17); expira fogo e fumaça (Jó 41:18–21) e rompe o ferro e o bronze como se fosse palha ou madeira apodrecida (Jó 41:27). Os guerreiros se retirarão do leviatã quando todas as suas armas se mostrarem inúteis contra ele (Jó 41:25–29). Além dessa passagem no capítulo 41 de Jó, o monstro marinho é citado outras cinco vezes na Bíblia hebraica (Salmos 74:14; 104:26; Is 27:1). A maioria dessas passagens afirma ou alude ao poder e controle de Yahweh, o deus bíblico, sobre o monstro marinho.

Já o trecho bíblico, quando inserido no texto de sabor do card *Leviatã de Segovia*, passa a ser ressignificado. Como o leviatã se assemelhava à baleia cachalote, que possui em média 17 metros de comprimento (CIENTISTAS..., 2010), no reino de Segovia ele passaria a ter apenas 17 centímetros devido à escala de encolhimento de 1:100, próprio do lugar, o que o tornaria um peixe que caberia num aquário. Sendo assim, a única maneira de fisgar uma criatura colossais como um leviatã por meio de um anzol seria o pescador se deparar com um leviatã que vive em Segovia. Segundo Samoyault (2008, p. 9-10), “a retomada de um texto existente pode ser aleatória ou consentida, vaga lembrança, homenagem explícita ou ainda submissão a um modelo, subversão do cânon ou inspiração voluntária”. Não é possível saber ao certo qual forma de retomada foi feita especificamente para o card analisado, porém é percebido que a escolha desse excerto bíblico do Livro de Jó não é aleatória, pois os motivos levantados mostram claramente o elo existente entre texto original e adaptado.

Apesar de o jogo não servir para essa finalidade, pois de acordo com Mark Rosewater (1967 –) – designer-chefe de Magic: the Gathering desde 2003 – havia uma grande preocupação de jogadores pensarem que o “pai dos card games” fosse algo educacional e perder público por essa confusão (ROSEWATER, 2002). Por esse motivo, em julho de 2011 a última carta com texto de sabor proveniente da literatura canônica foi lançada, na coleção “Magic 2012”. A partir dela, somente cartas sem textos de sabor ou com o texto de sabor do próprio jogo foram lançadas. Portanto, com apenas esse estudo de caso, um jogador que se deparar com o Leviatã de Segovia pode ser instigado a procurar conhecer o Livro de Jó, o que a literatura do próprio Magic: the Gathering traz a respeito do diminuto reino de Segovia e até o que a ciência sabe sobre criaturas lendárias ou vida marinha atual.

<sup>11</sup> Também pode ser conhecido como “Próximo Oriente”.

Diante do que foi discutido nesse artigo, muita pesquisa voluntária e prazerosa para um jogador de cartas pode ser estabelecida por meio de um texto de sabor que o impactou.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com Samoyault (2008),

Se cada texto constrói sua própria origem (*sua originalidade*), inscreve-se ao mesmo tempo numa genealogia que ele pode mais ou menos explicitar. Esta compõe uma árvore com galhos numerosos, com um rizoma mais do que com uma raiz única, onde as filiações se dispersam e cujas evoluções são tanto horizontais quanto verticais. É impossível assim pintar um quadro analítico das relações que os textos estabelecem entre si: da mesma natureza, nascem uns dos outros; influenciam uns aos outros, segundo o princípio de uma geração não espontânea; ao mesmo tempo não há nunca reprodução pura e simples ou adoção plena (SAMOYAULT, 2008, p. 9, grifos do autor).

O texto de sabor dos *card games* é como a epígrafe, ou seja, um componente opcional e secundário que em nada não interfere no jogo. Entretanto, pode-se afirmar que são frases soltas para preencher espaços vazios, em *Magic: the Gathering*, além disso se mostra um importante recurso intertextual que pode servir como incentivo à leitura de textos canônicos ou da própria história do jogo. Esse estímulo incentivar os jogadores a conhecer trechos de obras literárias por meio de seu colecionismo ou de jogo e possam buscar a origem do excerto com que se depararam, estabelecendo relações intertextuais entre eles. Além disso, também é possível relacionar os cards do jogo com outros assuntos, como ciências e afins.

Há em *Magic: the Gathering*, assim como em outros card games, milhares de textos de sabor devidamente selecionados para, como o próprio nome sugere, “dar o gosto” das cartas ao jogador para ele ter uma primeira noção de sua potencialidade, assim como ajudá-lo na imersão do jogo. Dentre esses milhares, algumas centenas de excertos textuais provêm de obras da literatura canônica, o que, segundo Luboń (2013), faz boa parte dos cards de *Magic: the Gathering* funcionarem como um mosaico de textos canônicos ao jogador. De acordo com Samoyault (2008, p. 11), “a heterogeneidade do intertexto funda-se na originalidade do texto”.

Relevantes pesquisas referentes à literatura e ao lúdico poderão ser promovidas por meio desse processo que, por vezes, não é bem aceito por mediadores que prezam pelos textos originais no suporte de papel. Certamente, jogadores de *Magic: the Gathering*, a cada partida, se deparam com grandes possibilidades de conexão literária e cultural, seja ela canônica ou não.

## REFERÊNCIAS

3DJOES. **The G.I. Joe Rolodex: The Digital File Card Repository**. Disponível em: <https://www.3djoes.com/the-gi-joe-rolodex-the-digital-file-card-repository.html>. Acesso em: 11 abr. 2021.

ANDREI, Mihai. **It's official: Magic the Gathering is the world's most complicated game**. 2019. Disponível em: <https://www.zmescience.com/science/magic-the-gathering-complex-13052019/#:~:text=While%20chess%20algorithms%20can%20handily,far%20from%20actually%20solving%20chess.&text=been%20found%20to%20have%20non,complex%20than%20all%20of%20them>. Acesso em: 11 abr. 2021.

<sup>11</sup> Também pode ser conhecido como “Próximo Oriente”.

BANCO imobiliário. Berverly: Parker Brothers, 1936. Faixa etária: a partir de 8 anos. Contém: 1 tabuleiro, 6 peças de jogador, 2 dados, 32 cartas de sorte/revés, 22 cartas de propriedades, 4 cartas de companhia, 2 cartas de utilidades públicas, 32 peças de casas, 12 peças de hotéis, 20 cédulas ilustrativas de 500 dólares, 20 cédulas ilustrativas de 100 dólares, 30 cédulas ilustrativas de 50 dólares, 50 cédulas ilustrativas de 20 dólares, 40 cédulas ilustrativas de 10 dólares, 40 cédulas ilustrativas de 5 dólares, 40 cédulas ilustrativas de 1 dólar.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens**. Trad. José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CIENTISTAS encontram fóssil de baleia que era 'monstro do mar'. 2010. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/>> Acesso em: 12 abr. 2021.

COSMIC Encounter. Snellville: Eon Products, 1997. Faixa etária: a partir de 12 anos. Contém: 7 tabuleiros hexagonais, 15 fichas de alienígenas, 1 maço de cartas, 1 manual de instruções.

DOLAN, Zak. Foreword. In: WOLFE, Charles; BAXTER, George H. **Deep Magic**: advanced strategies for experienced players of Magic: The Gathering™. Plano: Wordware Publishing, 1996.

DOMMERMUTH, Brady. Introduction. In: MOURSUND, Beth *et al.* **The Complete Encyclopedia of Magic**: the Gathering. New York: Thunder's Mouth Press, 2002. p. 6-7.

DUNGEONS & dragons: Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures. Lake Geneva: Tactical Studies Rules, 1974. Faixa etária desconhecida. Contém: 1 livreto "Volume 1: Men & Magic" (40 p.), 1 livreto "Volume 2: Monsters & Treasure" (36 p.), 1 livreto "Volume 3: The Underworld & Wilderness Adventures" (36 p.), 6 fichas de referência de tabelas e gráficos.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. 28. reimpressão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FLAVOR text. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Flavor\\_text](https://en.wikipedia.org/wiki/Flavor_text). Acesso em: 06 abr. 2021.

G. I. Joe. Pawtucket: Hasbro, 1982. Faixa etária: a partir de 3 anos. Contém: 1 action figure, armas de plásticos (quantidade variável), 1 card de personagem.

GARFIELD, Richard. The man who killed roleplaying? [Entrevista cedida a] Andy Butcher. **Arcane**, Bath, n. 2, p. 25-27, jan. 1996.

HENGES, Elizabeth. **10 hours with Magic**: The Gathering Arena got me back into trading card games. 2020. Disponível em: <https://www.dicebreaker.com/categories/trading-card-game/feature/magic-the-gathering-arena-first-10-hours>. Acesso em: 10 abr. 2021.

HOWELL, Dave. **Vanity Link Page**: An Embarrassment of Me. Disponível em: <http://howell.seattle.wa.us/melinks.shtml>. Acesso em: 08 abr. 2021.

LIN, Jim; PETTEY, Dave. Multiplayer Magic. In: REDMAN, Rich et al. **The Pocket Players' Guide for Magic**: the Gathering. 4. ed. Renton: Wizards of the Coast, 1998. p. D-1-D-14.

LUBOŃ, Arkadiusz. Szekspir mitycznie rzadki. Cytaty tekstów kultury w kolekcjonerskiej grze karcianej „Magic: the Gathering”. **Homo Ludens**. Poznań, v. 1, n. 5, p. 173-190, 2013. Disponível em: <http://old.ptbg.org.pl/dl/143/Arkadiusz%20LUBO%C5%83%20-%20Szekspir%20mitycznie%20rzadki.%20Cytaty%20tekst%C3%B3w%20kultury%20w%20kolekcjonerskiej%20grze%20karcianej%20%22Magic:%20the%20Gathering%22.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2021.

MANGUM, Douglas; HAMILTON, Matthew J. Leviathan. In: BARRY, John D.; BOMAR, David; BROWN, Derek R.; KLIPPENSTEIN, Rachel; MANGUM, Douglas; RITZEMA, Elliot; WOLCOTT, Carrie Sinclair; WENTZ, Lazarus; WIDDER, Wendy (Orgs.). **The Lexham Bible Dictionary**. Bellingham, WA: Lexham Press, 2016.

MAGIC: Arena. Renton: Wizards of the Coast, 2019. 1 jogo eletrônico. Disponível em: [https://magic.wizards.com/pt-BR/mtgarena?gclid=Cj0KCQiAqbyNBhC2ARIsALDwAsAND6sfNkxdyercKtnbQJeGwPuGVGrhJnV2psq\\_csEbPBw3iuZSxekaAmzGEALw\\_wcB](https://magic.wizards.com/pt-BR/mtgarena?gclid=Cj0KCQiAqbyNBhC2ARIsALDwAsAND6sfNkxdyercKtnbQJeGwPuGVGrhJnV2psq_csEbPBw3iuZSxekaAmzGEALw_wcB). Acesso em: 06 dez. 2021.

MAGIC: the gathering. Renton: Wizards of the Coast, 1993. Faixa etária: a partir de 13 anos. Contém: 60 cartas de baralho, 1 livreto de regras.

MOURSUND, Beth. The Magic: the Gathering – Fourth Edition annotated rules. In: REDMAN, Rich *et al.* **The Pocket Players’ Guide for Magic: the Gathering**. 4. ed. Renton: Wizards of the Coast, 1998. p. B-1-B-115.

ROBORALLY. Renton: Wizards of the Coast, 2016. Faixa etária: a partir de 12 anos. Contém: 6 painéis de jogo de dupla face, 1 placa de partida dupla face, 6 figuras de robôs, 6 fichas de reinicialização, 36 fichas de pontos de controle, 1 antena plástica prioritária, 6 pontos de controle, 48 cubos de energia de plástico, 1 temporizador de areia de 30 segundos, 6 tapetes de robô-jogador, 40 cartas de atualização, 6 baralhos de 20 cartas de programação, 6 cartas especiais de programação, 74 cartas de dano, 1 bandeja vazia, 1 folha de etiqueta.

RODIEK, Grant. **Writing Flavor Text**. Disponível em: <http://hyperbolegames.com/node/187>. Acesso em: 08 abr. 2021.

ROSEWATER, Mark. **Add Text to Flavor**. 2002. Disponível em: <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/add-text-flavor-2002-03-25>. Acesso em: 09 abr. 2021.

SAMOYAULT, Thiphaine. **A intertextualidade**. Trad. Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rothschild, 2008.

SCRYFALL. Disponível em: <https://scryfall.com/search?q=usd%3C900000&order=usd&as=grid>. Acesso em: 04 abr. 2021.

SEGOVIA. Disponível em: <https://mtg.fandom.com/wiki/Segovia>. Acesso em: 12 abr. 2021.

WOLFE, Charles; BAXTER, George H. **Deep Magic**: advanced strategies for experienced players of Magic: The Gathering™. Plano: Wordware Publishing, 1996.

**Artigo recebido em: 28 maio 2021. | Artigo aprovado em: 24 nov. 2021.**