
Explorando a Extrema Direita Brasileira: Discursos de Ódio e Campanhas de Desinformação na Cultura dos *Games*

Thiago FALCÃO
Universidade Federal da Paraíba, PB

RESUMO: Este artigo discute as relações estabelecidas entre o design e as práticas de consumo de *trading card games* (TCG), dispensando especial atenção para o TCG *Magic: The Gathering* (MtG). Considerando o jogo como um dispositivo que prescreve ações técnicas aos seus jogadores, questionamos de que forma estas ações, essenciais para a composição das regras do jogo e de seu *metagame*, podem ser consideradas condicionais para relações de poder mais complexas, como as estabelecidas a partir de pressupostos sociais externos à comunidade do jogo. Neste caso específico, procuramos apontar e discutir uma correlação entre o jogo e discursos reacionários comuns em seu âmbito. O artigo, assim, realiza uma primeira incursão a um problema que tem sido levantado em larga escala pelos campos dos *game studies*, dos estudos voltados para a cultura *nerd/geeke* pelos *fan studies*. Este esforço movimenta dados coletados a partir de pesquisa etnográfica realizada em três contextos específicos dedicados à prática de MtG: a loja Mulligan Geek Store, na cidade de João Pessoa (PB); a loja Element 4, na cidade de Teresina (PI) e a loja Arena 42, em Maceió (AL).

PALAVRAS-CHAVE: Games, Ação Técnica, Masculinidade Tóxica, Design, *Magic: The Gathering*.

INTRODUÇÃO