



Ponto Urbe

Revista do núcleo de antropologia urbana da USP

16 | 2015

Ponto Urbe 16

Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner

Davi Costa da Silva



Edição electrónica

URL: <http://journals.openedition.org/pontourbe/2692>

DOI: 10.4000/pontourbe.2692

ISSN: 1981-3341

Editora

Núcleo de Antropologia Urbana da Universidade de São Paulo

Referência eletrónica

Davi Costa da Silva, « Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner », *Ponto Urbe* [Online], 16 | 2015, posto online no dia 31 julho 2015, consultado o 01 maio 2019. URL : <http://journals.openedition.org/pontourbe/2692> ; DOI : 10.4000/pontourbe.2692

Este documento foi criado de forma automática no dia 1 Maio 2019.

© NAU

Entre a Espada de Arthur e o Dragão de Pedra: Etnografia do Swordplay Paulistano Do Clã Draikaner

Davi Costa da Silva

- 1 Imagine-se o leitor sozinho, armado apenas com uma espada, num campo de batalha próximo ao auditório do Ibirapuera, vendo seus colegas lançarem-se furiosamente contra os adversários¹. A estratégia já está definida - é o momento de agir. Encontra-se agora no caos da batalha, esquivando-se dos golpes, golpeando também, evitando ser mais um entre os caídos. Por entre a nuvem de terra e poeira que sobe aos céus, em meio a gritos angustiados, surge novamente o temível Kenji, lança em punhos, e fere-o mortalmente na barriga. Fora da batalha, cai sobre as costas, fecha os olhos até o mundo desaparecer de vista e concentra-se nos sons ao seu redor, retomando seu fôlego aos poucos. Enquanto isso, Kenji segue correndo, colecionando mais vítimas.
- 2 A cena acima é uma entre um rol de outras semelhantes que vivenciei junto ao clã Draikaner entre maio e dezembro de 2014, quando acompanhei os treinos dominicais de *swordplay* no parque Ibirapuera². É possível definir *swordplay* como um esporte/lazer no qual os participantes simulam batalhas de inspiração medieval europeia munidos de equipamentos que imitam armas brancas e escudos. Na modalidade *Boffering* (do inglês *boffer*, “arma de espuma”), visando a redução de possíveis danos causados aos praticantes, são utilizadas armas fabricadas a partir de canos de PVC, espuma EVA e papelão (para os escudos), além da característica fita *silver tape*. Os praticantes organizam-se em grupos, denominados *clãs*, que geralmente definem um local fixo para praticar o *swordplay*, estando os grandes parques da cidade entre os locais favoritos. Nesse relato refiro-me apenas à modalidade *Boffering*.
- 3 Trabalhar com *swordplay* é trabalhar no entroncamento de mundos, onde o “real” e o “imaginário” contaminam um ao outro. Vampiro, um dos líderes do Draikaner, envolvido com a fundação do clã em 2010, afirma em rede nacional: “[*swordplay*] é fantasioso, porém real”³. Pessoas reúnem-se para exercitar tanto seus corpos físicos quanto os sociais, elaborando em conjunto um imaginário medieval europeu, também coletivo, que se

articula com o imaginário de outras tantas épocas, lugares e nichos de mercado. Falar sobre *swordplay* é falar sobre as disputas de uma prática claramente reconhecível mas muito ampla e nem tão homogênea como pode parecer à primeira vista.

- 4 A classificação dessa prática é objeto de acaloradas disputas entre praticantes, mídia e academia. Os termos esporte, lazer, diversão, brincadeira e jogo são muitas vezes usados indistintamente. Quanto a mim, limito-me nesse momento a registrar a diversidade e a complexidade do mundo, abstendo-me da ilusão de organizá-lo em conceitos puros e unívocos. Inspirado por Adorno, sem no entanto parafraseá-lo, acredito que a normatividade antropológica compartilha das mesmas crueldades do neocolonialismo. Nas palavras do sociólogo alemão,

Os ideais de pureza e limpeza, que são comuns a uma filosofia voltada para valores eternos, para uma ciência organizada de cima até em baixo, sem lacunas, coerente e intangível, bem como a uma arte intuitiva despida de conceitos, tais ideais trazem os traços de uma ordem repressiva (Adorno 1994:172).
- 5 Proponho-me apresentar um esboço do *swordplay* na cidade de São Paulo conforme é praticado pelo Draikaner. Para tanto, tendo como fio condutor da narrativa um dos treinos que participei como pesquisador e draikaner, articularei memórias, caderno de campo, materiais disponíveis na internet, experiência e reflexões individuais e coletivas num relato que transitará frequentemente entre os planos micro e macro.
- 6 No dia 7 de dezembro 2014, domingo, no final da manhã saí de minha residência em direção ao parque Ibirapuera para participar do que seria o meu segundo treino no Draikaner não só como pesquisador, mas agora também como Novato. Nesse clã, um iniciante começa a carreira de combatente sob tal denominação. Após seu terceiro treino, torna-se imediatamente Aprendiz. A partir desse nível, o draikaner deve ser aprovado em testes de graduação para mudar de patente. De Aprendiz torna-se Guerreiro. De Guerreiro, Soldado. Depois, Sargento, Capitão, General, Guardião de Elite e, por último, Guardião Real. Para ser aprovado num teste de graduação, o draikaner é testado em três módulos: combate individual, combate em grupo e conhecimentos teóricos.
- 7 As provas de conhecimentos teóricos testam a compreensão do membro quanto aos princípios do *swordplay* e da temática Draikaner. A “temática” é aquilo que dá forma ao clã de *swordplay*, organizando sua existência e fixando sua identidade. A temática Draikaner remonta à Inglaterra medieval do período Arthuriano. Assim, espadas e equipamentos, estandartes e *tabbards*⁴ são normalmente criados tendo como modelo a estética desse período.
- 8 Cheguei ao Ibirapuera às 13h20, quarenta minutos antes do início oficial do treino, e sentei-me sob uma pequena marquise próxima ao portão 10. Encontrava-me numa região simbolicamente densa. Apesar de se espalhar por uma área de 1,584 km², o parque possui um ponto focal no trecho que se estende da região dos lagos, no setor norte, às proximidades do portão 4, no setor leste. Essa área aglomera um conjunto de equipamentos que marcam a identidade do parque e da cidade de São Paulo. Planetário, museus (Museu Afro-Brasil, Museu de Arte Moderna de São Paulo, Museu de Arte Contemporânea, Pavilhão das Culturas Brasileiras e Oca), a Marquise, o Auditório e a Bienal de Arte Contemporânea, todos esses equipamentos icônicos atraem a atenção dos visitantes para essa região, que ocupa menos da metade da área total do parque.
- 9 Fechando-se o plano ainda mais, encontramos dois ícones da arquitetura moderna e contemporânea da capital paulista. Juntamente com o Obelisco (um mausoléu que concretiza a memória daqueles que defenderam a cidade durante os confrontos da

Revolução Constitucionalista de 1932), localizado na área externa, os edifícios projetados por Oscar Niemeyer - Auditório Ibirapuera e a Oca (Pavilhão Lucas Nogueira Garcez) - formam um triângulo arquitetônico orgulhosamente ostentado pela cidade em cartões postais e materiais de divulgação turística. É exatamente em uma das arestas desse triângulo, um dos pontos focais do parque, que o Draikaner fincou sua bandeira. O palco do clã estende-se desde a parte frontal do Auditório Ibirapuera, logo em frente do palco de apresentações, até a referida pequena marquise (utilizada como área de reunião e lanches coletivos, de descanso e depósito de equipamentos, mochilas e bandeiras) no ponto médio da aresta que une o Obelisco ao Auditório.

- 10 São três os ambientes principais dessa pequena área. Logo a frente do Auditório encontra-se um campo retangular de aproximadamente 100 m². Por ser um espaço primariamente dedicado ao público dos eventos que ocorrem no Auditório, trata-se de uma região desarborizada, que, por isso, tornou-se um dos palcos preferidos para as campais do Draikaner. A norte desse campo e a leste da estátua de um soldado, que fica próxima à Marquise, encontramos a *Jungle*, uma área densamente arborizada, também utilizada pelo clã como local de treinamento. Por fim, um terceiro ambiente completa o centro de treinamentos do Draikaner. Trata-se da área imediatamente a noroeste da pequena marquise. Com baixa densidade arbórea, todas elas árvores jovens, finas e de pequeno porte, é também usada * como palco de campais e área de treinamento. (* a concordância se faz com “área”)
- 11 Certa vez, em maio de 2014, Amanda, uma líder do clã e um de seus membros mais antigos, disse-me que o Draikaner é uma propriedade do parque. Não vejo exagero algum nessa afirmação. Obviamente, não penso aqui na relação de propriedade regulada pelo direito civil. No entanto, o Draikaner relaciona-se tão intimamente com seu ambiente que chega mesmo a compor um ponto focal, uma verdadeira referência, devido sua presença marcante e regular no local, em contraste com a multiplicidade e diversidade de usos do parque, principalmente aos finais de semana. Naquele domingo, encontro uma metonímia dessa relação tríplice entre o parque, os draikaners e os outros usuários num poema fixado num dos pilares da pequena marquise, assinado pelo usuário do facebook “manoelnasruas”. Dizia ele:
- O menino era ligado em despropósitos
Quis montar os alicerces
De uma casa sobre orvalhos
A mãe reparou que o menino
Gostava mais do vazio, do que do cheio
Falava que vazios são maiores e até
infinitos
- 12 Um poema divide o espaço de um equipamento do parque com os draikaners: a própria cidade de São Paulo frequenta o Ibirapuera aos finais de semana. No domingo subsequente, o poema havia sido removido. No entanto, os draikaners continuavam por lá.
- 13 Próximos à pequena marquise, no momento de minha chegada, encontravam-se aproximadamente dez jovens. Reconheço imediatamente a figura de Pombo, um Aprendiz que está nas fileiras do clã desde maio de 2014. O curta metragem *Os Dragões de Pedra*, fruto de minha parceria com meu colega Yo Sakanaka de Carvalho Pinheiro, registra o primeiro contato de Pombo com o Draikaner, no que viria a ser o seu primeiro treino⁵. Dos jovens ali presentes, dois usavam *tabbards* do clã: eram B1 e B2, os irmãos gêmeos, Capitães draikaner, que foram jocosamente apelidados com os nomes dos personagens

principais da série infantil de televisão Bananas de Pijamas. É possível identificar entre os draikaners uma verdadeira cultura de apelidos, que nos revela uma dinâmica identitária bastante rica. Os apelidos são parte fundamental da identidade de um membro, visto que quase todos, em momento oportuno, receberão um. Conheço apenas dois draikaners que não têm apelidos: tratam-se de Amanda, meu primeiro contato draikaner, e Luan, o instrutor de meu primeiro treino como Novato do clã.

- 14 Os apelidos são fortes indicadores das relações de amizade e camaradagem entre os membros. Em sua esmagadora maioria, são repletos de humor e irreverência. Nas fileiras do Draikaner, além dos irmãos gêmeos B1 e B2, encontramos Azeite, Morango, Fada, Miragem, Fru-Fru... todos esses apelidos contam histórias sobre a relação desses indivíduos com o clã. Um caso engraçado, uma marca individual, a semelhança com uma celebridade são exemplos das diversas origens de um apelido.
- 15 A cultura dos apelidos é traço tão marcante dos draikaners que é objeto mesmo de ato ritual, conhecido como “batismo”. No primeiro treino que participei como um membro do clã, em 30 de novembro de 2014, tive a oportunidade de testemunhar o nascimento de três personagens draikaners. No final de cada treino, geralmente movidos por grande euforia que eclipsa a exaustão física depois de quatro horas de atividade, os draikaners costumam reunir-se em círculo para realizar o fechamento do treino, normalmente guiado pelos membros de patentes superiores, que fazem informes e proferem discursos motivacionais. No referido dia, especificamente, um dos membros sugeriu o batismo de três draikaners, visto que durante o treino surgiram espontaneamente novos apelidos. Ao centro do círculo dirigiu-se Sempre Alerta, General draikaner, e convocou o primeiro a ser batizado. Uma garota vestida com *shorts* curtos, luvas pretas e blusa de alça, justa e decotada. Às ordens do General, ajoelhou-se em sua frente. Sempre Alerta, então, pegou uma espada e, tocando os ombros e cabeça da Novata, proferiu as seguintes palavras: “Você se ajoelha como Andrea e se levanta como *Rara Crófiti*”. Seu apelido é uma referência debochada a Lara Croft, heroína da franquia de jogos eletrônicos, quadrinhos e filmes *Tom Raider*, que utiliza um figurino semelhante a que Andrea usou naquele dia. Imediatamente veio à minha mente o ritual inglês de nomeação de *Sir*, repetido à exaustão em incontáveis filmes comerciais.
- 16 Na sequência, um garoto bastante jovem, Artur, com idade entre dez a quinze anos, apresentou-se e ajoelhou-se perante Sempre Alerta. Foi batizado pelo General como R2, que deve ser pronunciado “ar-tchu” para que a referência ao dróide astromecânico R2-D2 (“*are-two-dee-two*”, pronunciado em inglês), da franquia *Star Wars*, seja devidamente compreendida. O terceiro batizado do dia foi Porchat, devido a semelhança física do draikaner com o humorista Fábio Porchat.
- 17 Por volta das 14h20 daquele 7 de dezembro de 2014, o treino que serve como fio condutor dessa narrativa, B1 e B2 finalmente deram início às atividades do dia. Éramos por volta de vinte pessoas naquele momento. Sentamos em círculo, na frente da pequena marquise, B2 passou os informes do dia. Primeiramente, desculpou-se pela demora no início das atividades. Disse que Cristo, que estava encarregado de transportar ao parque os equipamentos comunais do clã (espadas, escudos e bandeiras), estava atrasado e, portanto, os treinos seriam iniciados com as poucas armas que B1 e B2 haviam trazido. Disse-nos também que o treino daquele dia seria mais esvaziado devido a participação dos membros de maior patente na *Comic Con Experience*, um evento de proporções gigantescas e autoproclamado “a maior convenção geek da América Latina”⁶.

- 18 A participação do Draikaner nesse evento, e em outros semelhantes, indica a inserção do *swordplay* num amplo circuito urbano, o circuito *nerd/geek*. Com esse termo refiro-me às produções culturais que geralmente lidam com o universo da fantasia e imaginação, por mais porosa e fluida possa ser a fronteira entre realidade e ficção em nosso mundo ocidental. Tecnologias futuristas (ou de um passado distante e fictício), imaginário medieval, magia, seres mitológicos, utopias e distopias costumam ser os temas preferidos. Assim, o termo *nerd/geek* normalmente engloba um amplo leque de produções, dos clássicos de ficção científica (como a franquia *Star Wars*) aos mais recentes e desconhecidos mangás importados diretamente do Japão. Dependendo da recepção comercial dessas produções, uma franquia de sucesso como Jogos Vorazes ou O Senhor dos Anéis é capaz de gerar uma infinidade de produtos destinados ao consumo, como filmes, livros, jogos eletrônicos, jogos de cartas, miniaturas colecionáveis, sistemas de RPG⁷, animes e mangás, revistas, brinquedos, roupas e acessórios, compondo uma série quase infinita de produtos.
- 19 Assim, a cultura *geek/nerd* forma um nicho de mercado. Temos aqui um verdadeiro circuito, de acordo com MAGNANI (2002). De acordo com o autor, o circuito é a prática e a oferta de determinados serviços em equipamentos urbanos que não mantêm entre si uma relação de contiguidade territorial. Assim como a mancha, e ao contrário do pedaço, que depende dos fortes laços que indivíduos de uma mesma localidade e grupo mantêm entre si, é aberto a qualquer pessoa que compartilhe dos códigos e símbolos que identifiquem um grupo em questão. No entanto, ao contrário da mancha, espalha-se por toda a cidade de forma descontínua. Assim, o circuito é composto por diversos pontos na paisagem urbana que podem ser tanto um equipamento específico (como um parque ou uma galeria) ou mesmo uma determinada mancha (por exemplo, a mancha gay do centro de São Paulo).
- 20 O circuito *nerd/geek* é composto por lojas de produtos ligados à cultura japonesa e desenhos animados (muitas delas localizadas na mancha do bairro da Liberdade, próximas ao Largo da Liberdade e ao metrô), grandes redes de livrarias, lojas especializadas em jogos de carta e RPG, clubes e casas noturnas de música pop japonesa e coreana, eventos voltados a esse nicho de mercado e treinos dos clãs de *swordplay*. Ao menos é o que indica o portal de notícias R7, em matéria intitulada “Turismo nerd: R7 indica os lugares que todo geek precisa visitar em São Paulo”, quando insere o *swordplay* entre as principais atrações do “turismo nerd” em São Paulo relacionando-o a bares com jogos de tabuleiro, a hotéis temáticos e consumo de tecnologia, HQs, mangás e jogos eletrônicos. Além disso, durante os descansos e pré/pós treinos, as conversas dos draikaners frequentemente passam por temas voltados às produções culturais *nerd/geeks*.
- 21 Como quero denotar aqui, *nerd*, termo derivado do esteriótipo do estudante colegial com comportamentos tidos como antissociais, e *geek*, um tipo de *nerd* aficcionado por tecnologia, são termos populares que marcam um grupo de indivíduos a partir do consumo simbólico de produtos semelhantes aos referidos acima. No entanto, ambos são termos que podem receber conotações pejorativas, dependendo dos contextos nos quais são empregados. Seu uso pode estar ofensivamente associado a acusações de imaturidade emocional e relacional por parte dos *nerds* e *geeks*. Portanto, por mais que “ser nerd está na moda”, e por mais que São Paulo seja “uma das cidades com a maior relação de geeks por metro quadrado”, conforme afirma a referida matéria do Portal R7, deve-se atentar ao contexto de uso desses termos, que ora marcam identidade, ora geram graves ofensas.

- 22 Passados os informes, B1 e B2 deram início às atividades do dia orientando um alongamento físico intenso, cujo roteiro foi elaborado por draikaners envolvidos com educação física, que durou por volta de 20 minutos. Após as torturantes sequências finais de flexões e abdominais, dando-se conta que Cristo ainda não havia chegado com os equipamentos, B1 sugeriu que Pepsi organizasse um treino à parte com os Novatos, que naquele dia eram seis pessoas, eu incluso. Pepsi pegou duas espadas e guiou-nos até uma área contígua à *Jungle*. Os draikaners restantes seguiram B1 e B2, que se dirigiram à área em frente ao palco do Auditório. O treinamento dos Novatos dura três domingos, durante os quais diferentes draikaners, escolhidos *ad hoc*, repetem as regras do *swordplay* e a *raison d'etre* do Draikaner.
- 23 Em linhas gerais, o *swordplay* é praticado em duas modalidades: “X1” (quando apenas dois combatentes se enfrentam) e “batalha campal” ou apenas “campal” (quando dois ou mais times de jogadores enfrentam-se até que apenas um time tenha sobreviventes). As campais são a grande atração do *swordplay*, sendo ansiosamente aguardadas durante os eventos. Destes, o mais importante é o Encontro Paulista de Swordplay (EPS), realizado anualmente na cidade de São Paulo, normalmente durante o mês de julho. Apesar de “paulista”, reúne clãs de todo o país. Um dos maiores eventos de *swordplay*, chega a reunir por volta de quinhentos combatentes nas suas campais.
- 24 A regra fundamental que embasa os eventos, campeonatos e treinos de muitos clãs é a dos “pontos de vida”: cada jogador inicia uma batalha, seja X1 ou campal, com dois pontos de vida. Um golpe recebido em um dos membros superiores (braços e ombros, com exceção das mãos) e inferiores (pernas e pés) inutiliza o membro atingido e custa ao jogador um ponto de vida. Se receber outro golpe em outro membro equivalente, perde outro ponto de vida e “morre” (sai da campal ou perde o X1). O tronco é região vital: um golpe recebido nessa região “mata” o jogador imediatamente, custando dois pontos de vida. Para completar, cabeça, pescoço, genitais e seios são áreas proibidas: se um jogador atingir o outro nesses locais, é punido com a “morte”, sendo obrigado a se retirar da partida.
- 25 Vital para o funcionamento *swordplay* é a honestidade do jogador. Mesmo que a batalha ocorra num campeonato como o EPS, que conta com um corpo de juízes composto por representantes de vários clãs, nem por isso a honestidade é desencorajada. Ao contrário: é uma questão de honra. O jogador deve simplesmente obedecer às regras do clã ou do evento. Se for atingido, que inutilize o membro em questão. Se o golpe foi mortal, que se retire da batalha. Se atingiu um adversário, que seja com força moderada, para não machucá-lo. Se não tem certeza se foi atingido ou não, que resolva a situação considerando-se, então, um “morto”. Não deve “cantar golpe”, ou seja, atingir um adversário e anunciar o fato em voz alta. Às vezes o calor da batalha impede os jogadores de sentirem certos golpes, ainda mais se forem executados com pouca força. E deve lembrar-se sempre: não existe nada mais desonrante do que um combatente que nunca morre, um “imortal”, um “*highlander*”.
- 26 As armas podem ser arremessadas? Existe magia? Morto pode sair do lugar, ou mesmo falar? Posso pegar a arma de um morto? Um golpe que atinge o adversário de raspão é um golpe bem sucedido? Não existem respostas absolutas. Nesses e em muitos outros casos, as soluções variam de clã para clã, de campeonato para campeonato.
- 27 Tais regras formam uma espécie de núcleo duro do *swordplay* e são acordadas em reuniões feitas pelos líderes dos clãs, que frequentemente se encontram nos eventos e encontros

de *swordplay* e de cultura *nerd/geek*. Literalmente, por uma federação de cavaleiros, porém desprovida de estatuto e de possibilidade de forçar o cumprimento das regras acordadas. Por isso a honestidade é tão importante para o *swordplay*.

- 28 Pepsi gritou “*In Gladius Victoria Est*”. “‘A vitória está na espada’, em latim”: foi o que respondi aos meus colegas Novatos quando Pepsi perguntou-me se eu sabia o que significava. A expressão latina foi designada com o propósito de inundar o membro draikaner pelo *ethos* do clã, que ocupa o espaço do ar violentamente expulso dos pulmões com esse grito para seguir em direção a sua alma. De acordo com os líderes do clã, a espada que o draikaner carrega na mão⁸ é a corporificação metafórica da *honra*, o valor mais alto do clã. Ser honrado é fundamentalmente ser honesto.
- 29 Os desonestos acabam pagando por seus pecados uma hora ou outra: a má fama se espalha, começam a ser perseguidos nas campais e normalmente passam a ser atingidos com golpes cada vez mais fortes, até reconhecerem sua falha. De qualquer forma, a honra sustenta a honestidade. A honra está expressa no dragão heráldico símbolo do clã, que expressa “bravura, de todo aquele que defende seu tesouro com determinação, coragem e com sua vida”. Expressa-se também nas cores representativas do Draikaner, o *ouro* da generosidade e glória e o *rubro* da “ferocidade, ousadia e nobreza”⁹.
- 30 Com mais de 1h30 de atraso, Cristo finalmente havia chegado. Com ele, os equipamentos dos clãs. Agora já seria possível iniciarmos as campais. Dividos em dois times (fiquei feliz de estar no mesmo time que Kenji e até acreditei que minha participação, agora, seria menos fugaz do que as outras), e combinandas as estratégias, lançamo-nos várias vezes uns contra os outros na frente do Auditório, causando a admiração (em alguns) e risos (em outros) dos frequentadores do parque. Exausto, com dores no corpo e sujo de terra, às 17h despedi-me de meus colegas e iniciei minha viagem de volta a minha residência.

BIBLIOGRAFIA

Livros e Artigos

ADORNO, Theodor W. 1994. “O ensaio como forma”. In: Cohn, Gabriel (org.), *Theodor W. Adorno*. São Paulo: Editora Ática, Coleção Grandes Cientistas Sociais, N. 54.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. 2002. “De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana”. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, vol. 17, n. 49: 11-29.

MALINOWSKI, Bronislaw. 1976. *Argonautas do pacífico ocidental*. Coleção Os Pensadores, v. 43. São Paulo: Abril Cultural.

Sites da Internet

Os Dragões de Pedra. <https://www.youtube.com/watch?v=sJmW-QjdTTg>. Acesso em 5 de fevereiro de 2015.

Site oficial do Draikaner. <http://draikaner.wordpress.com>. Acesso em 5 de fevereiro de 2015.

“Turismo nerd: R7 indica os lugares que todo geek precisa visitar em São Paulo”. <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/turismo-nerd-r7-indica-os-lugares-que-todo-geek-precisa-visitar-em-sao-paulo-30072013?foto=12#!/foto/12>. Acesso em 5 de fevereiro de 2015.

NOTAS

1. Faço aqui referência explícita à celebre passagem de Malinowski contida na introdução ao *Argonautas do pacífico ocidental*, como forma de aproveitar-me de sua força dramática: “Imagine-se o leitor sozinho, rodeado apenas de seu equipamento, numa praia tropical próxima a uma aldeia nativa, vendo a lancha ou o barco que o trouxe afastar-se no mar até desaparecer de vista”. MALINOWSKI, 1976, p. 23.
2. Draikaner significa “dragão de pedra”, nome originado da fusão entre radicais de origem latina e gaélica. Cabe aqui uma observação terminológica: escrito com inicial maiúscula, “Draikaner” é substantivo e remete ao nome do clã. Com letra inicial minúscula, no singular e plural, “draikaner” pode ser tanto adjetivo (por exemplo: “sede draikaner”) quanto substantivo (por exemplo: “os draikaners mais experientes”).
3. Os integrantes do Draikaner esforçam-se bastante para divulgar o *swordplay* na mídia e em eventos culturais em São Paulo. A citação foi retirada do programa *Como Será?*, da Rede Globo de Televisão, quando Vampiro e Tiozão, líderes do clã, participaram como convidados. A participação está disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2d4dbizaX24>. Acesso em 5 de fevereiro de 2015.
4. O *tabbard* é uma espécie de túnica.
5. *Os Dragões de Pedra* é um experimento em antropologia visual que realizamos como trabalho final da disciplina *Antropologia e Cinema*, ministrada na FFLCH-USP. Inspirados pelas produções fílmicas conhecidas como “cinema observacional”, no qual a câmera acompanha os personagens em grandes plano-sequências e sem muitas interferências dos produtores. O filme pode ser assistido no endereço <https://www.youtube.com/watch?v=sJmW-QjdTTg>. Acesso em 5 de fevereiro de 2015.
6. A *Comic Con Experience* é uma convenção dedicada aos aficionados por elementos da cultura pop. Revistas em quadrinhos, ficção científica, filmes, jogos eletrônicos, animes e mangás (revistas em quadrinhos e desenhos animados de origem japonesa) atraem fãs, comerciantes, artistas envolvidos com esse universo cultural e mercadológico. A citação foi retirada do *website* oficial da convenção <http://www.ccxp.com.br>.
7. RPG (do inglês *Role-playing game*, “jogo de interpretação de papéis”) é um tipo de jogo no qual os participantes interpretam verbalmente personagens, orientados por um sistema de regras e pelo Mestre do jogo, o narrador e jogador que oferece o contexto de cada partida.
8. Recomenda-se que até mesmo os arqueiros carreguem consigo uma adaga, uma espécie de pequena espada. É uma recomendação tão tática quanto simbólica.
9. As citações foram retiradas da seção Cultura e História do site oficial do Draikaner: <https://draikaner.wordpress.com/o-cla/cultura-e-historia/>

RESUMOS

Este relato descreve a prática de swordplay em São Paulo, por um grupo chamado Drakainer que frequenta o Parque do Ibirapuera. Explicam-se as regras, modalidades e categorias (bem como as disputas acerca delas) e, a partir de alguns de seus integrantes, é esboçado um perfil dos praticantes bem como sua inserção no universo nerd/geek. Por fim, discute-se a noção nativa de honra como elemento fundamental da prática.

This report describes the practice of swordplay, as played by a group called Drakainer in Ibirapuera Park. The rules, modalities and categories are explained (as well as the debates around them) and a profile of its practitioners is outlined by the description of some of its members, highlighting its insertion in the nerd/geek universe. Ultimately, the native notion of honor, as a fundamental element of the practice, is discussed.

ÍNDICE

Keywords: Swordplay, Leisure, Nerd/Geek, Honor

Palavras-chave: Swordplay, Lazer, Nerd/Geek, Honra

AUTOR

DAVI COSTA DA SILVA

Graduando em Ciências Sociais (FFLCH-USP). E-mail : davi.costas@gmail.com.