

Entre jogadores e gambiarras: problemas fora da partida e soluções não oficiais em *Magic: the Gathering*¹

Gustavo MANGIA²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

O artigo propõe uma pesquisa participante que analisa as dificuldades e soluções encontradas pelos jogadores do transnacionalmente popular *trading card game Magic: the Gathering* (1993) fora do momento de partida. Para isso, o trabalho investiga dois pontos: o processo de construção de baralhos e a prática do uso de *proxies*, cartas impressas não oficialmente. O arcabouço teórico desse artigo é protagonizado pelas teorias de jogo pautados principalmente em Huizinga (2019), Caillos (2017) e Retondar (2007) e se expande com a noção de gambiarra, focada nas pesquisas de Messias (2017; 2020) e Messias e Mussa (2020).

PALAVRAS-CHAVE: *Magic: the gathering*; jogo; gambiarra; construção de baralhos; *proxy*

INTRODUÇÃO

Magic: the Gathering – também conhecido pela sigla MtG ou apenas *Magic* – é um *trading card game*³ desenvolvido pela Wizards of the Coast nos EUA em parceria com o matemático PhD Richard Garfield em 1993. Desde então, o jogo tem sido publicado transnacionalmente e se mantém ativo tanto em versão impressa como digitais através das plataformas *Magic: the Gathering Arena* (2018) e *Magic: The Gathering Online* (2002). Este artigo procura estudar apenas o jogo impresso, levando em consideração que os problemas que se propõe a analisar acontecem de formas diferentes em plataformas digitais e requerem uma investigação própria.

Magic possui diversos formatos de jogo que compartilham um sistema de regras básico entre eles, mas, em sua essência, é sempre um jogo primariamente *multiplayer* baseado em partidas de dois ou mais jogadores de caráter agônico (ŠVELCH, 2020;

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do Curso de Comunicação Social da UERJ, email: mangiagustavo@gmail.com.

³ Jogo de cartas trocáveis, em tradução livre. Se trata de um gênero de jogo onde cartas podem ser compradas, colecionadas e trocadas entre jogadores. Costumeiramente, usam-se essas cartas para construir baralhos e jogar partidas *multiplayer* de caráter competitivo.

HUIZINGA, 2019; CAILLOS, 2017, RETONDAR, 2007). *Magic* é um jogo sobre solução de problemas. Isso fica claro durante uma partida, onde as decisões dos jogadores são pautadas nas do adversário, respondendo as cartas que o oponente joga e tentando encontrar a melhor maneira de vencer. Frequentemente, o que é discutido e protagonizado pelos jogadores se dá durante esses momentos de partida, porém muito do que permeia o jogo e o seu próprio ambiente competitivo se dá fora deles.

Neste contexto, o trabalho toma como pergunta: como os jogadores lidam com problemas competitivos fora do momento de partida? Para responder essa pergunta, o trabalho se divide na análise de duas instâncias da experiência de jogo de *Magic* que podem se apresentar como uma dificuldade: o processo de construção de baralhos e a questão das *proxies*⁴, que no caso de *Magic* ou outros *trading card games* retrata o uso de cartas impressas não oficialmente.

O trabalho se divide em três etapas. A primeira delas consiste em fazer uma breve conceituação sobre o termo gambiarra, essencial para a investigação, pautada em Messias (2017; 2020), Messias e Mussa (2020) e Rosas (2006). A segunda compreende a análise do processo de construção de baralhos, onde será também articulada pesquisas mais diretamente ligadas ao campo de estudos acadêmicos de *Magic* e outros *trading card games* com Karlsen (2011) e Churchil, Biderman e Herrick (2019). Em sequência, a análise das *proxies*, por sua vez, se foca mais nas questões e conflitos que provoca na comunidade de jogadores de *Magic*. Essa prática propõe uma facilidade de acesso ao jogo que tem se tornado cada vez mais popular, mas que ainda encontra resistência por certa parcela dos jogadores. Se pautando no imaginário de Baczko (1985) e Iser (2013) e no neoliberalismo de Han (2018), esta análise propõe apresentar uma motivação e lógica por trás da condenação das *proxies* neste cenário.

GAMBIARRAS

Apesar de ser um termo amplamente conhecido no contexto do conhecimento geral brasileiro, no campo acadêmico da comunicação, gambiarra tem um conceito mais extenso. Sua concepção compreende desde as tradicionais soluções baseadas no improvisado e criatividade com recursos escassos – que dão o significado ao termo no

⁴ Representantes, em tradução livre. *Proxy* é um termo que exprime algo que substitui outra coisa.

âmbito do entendimento popular – até mediações e construções em processos cotidiano das esferas tecnológicas, políticas e sociais. (MESSIAS, 2017, 2020; MESSIAS E MUSSA, 2020; ROSAS, 2006).

Nesse contexto, a especificidade da gambiarra, quando comparada a outros conceitos empregados na análise da cultura digital, está no seu engajamento com as ideias de precariedade, improviso e alteridade. Melhor: traduz um encontro com a alteridade, condicionado pelas categorias de precariedade e improviso tomadas sob um ponto de vista complexo que inclui as agências não humanas de políticas públicas, infraestrutura técnico-científica, contextos socio-históricos, capacitação e letramentos cognitivos, entre outros efeitos e demandas do capitalismo na Modernidade. (Messias e Mussa, 2020. p. 177).

Como colocam os autores, uma das principais características da gambiarra é de ser sempre uma criação pautada na precariedade, dialogando diretamente com questões socioeconômicas e acessibilidade tecnológica. Como Messias (2020) observa, no campo dos games, pode-se observar um histórico proeminente de gambiarras através da pirataria, contrabando e desbloqueio⁵ de consoles no Brasil e no sul global até a sua sétima geração nos meados da década de 2000. A partir desta época, estas práticas foram dificultadas pelas desenvolvedoras desses consoles devido a integração a internet se tornando cada vez mais intrínseca nesses aparelhos, possibilitando um maior monitoramento de seus usuários. Entretanto, estes artifícios ainda não desapareceram completamente do contexto dos videogames no Brasil, ainda mais quando se leva em consideração o cenário dos computadores pessoais, onde a prática de baixar jogos e outros tipos de *softwares* sem os comprar é mais difícil de ser controlada. Já no campo específico dos *trading card games* no Brasil, durante a década de 2000 foi comum a prática da distribuição pirata de cartas dos jogos de Pokémon e Yu-Gi-Oh nos camelôs e bancas de jornal. Com as próprias desenvolvedoras desses jogos investindo mais no mercado brasileiro a partir dos anos de 2010 e a saída de seus animes da programação da televisão aberta, estas cartas pirata diminuíram gradualmente de popularidade e distribuição, mas, assim como nos videogames, não desapareceram por completo. Ainda se encontra em certas bancas de jornal de grandes centros urbanos, como na região metropolitana do Rio de Janeiro, cartas de Pokémon – cuja popularidade se manteve maior com as gerações mais jovens do que outros *trading card games* – a venda.

⁵ Termo popular no cenário dos videogames no Brasil que exprime a alteração no *hardware* e/ou *software* de um console para que possa rodar conteúdo pirateado.

O estudo das gambiarras serve não apenas para entender as soluções provocadas pelos problemas de acessibilidade e dinâmicas socioeconômicas no campo tecnológico, mas também é capaz de revelar e dar atenção ao quão deficientes são as relações entre as pessoas e a camada industrial tecnológica. Fator esse que é ainda mais exacerbado no contexto dos países do sul global, onde a esfera capitalista apresenta maiores carências (MESSIAS e MUSSA, 2020; WANG, 2014).

CONSTRUÇÃO DE BARALHOS

Trading card games como *Magic*, ao contrário do que se costuma pensar em um primeiro momento, não se resumem ao aspecto *multiplayer*. Jogos nesse estilo possuem um outro modo de jogo primariamente solo que funciona como um pré-requisito para se jogar de fato as partidas que são o destaque do gênero: o processo de construção de baralhos. Exclui-se nessa análise formatos de jogo como *Limited* ou *Sealed*, onde a construção de baralhos se dá durante o momento de jogo. O que é interessante para a pesquisa são os formatos onde é requisitado que os baralhos sejam montados previamente. Nesses casos, é esperado dos jogadores que cheguem na hora e local em que as partidas vão acontecer com os baralhos que pretendem usar já prontos.

Ainda pertencendo ao *âgon*, o intuito do processo de construção de baralhos funciona de forma similar a própria partida de *Magic*. Tenta-se encontrar a melhor maneira de executar uma estratégia ao mesmo tempo em que se procura reagir aos avanços do oponente, adicionando as cartas necessárias para isso. A diferença entre a construção de baralhos e a partida em si se dá pelo primeiro ter um caráter especulativo. Embora possa-se prever como um baralho irá performar durante o momento da partida, não é possível que se obtenha uma noção real até realmente jogar-se com ele. Mesmo jogadores que possuem um grau maior de experiência e familiaridade com o jogo não são capazes de acertar sempre. Isto não deprime a experiência. A incerteza faz sempre parte do jogo competitivo (CAILLOIS, 2017; RENTONDAR, 2007). É importante destacar que um baralho pode ter um mal desempenho não porque a estratégia do jogador que o montou é ruim, mas porque a de outros baralhos a quem tem enfrentado é mais rápida, consistente ou efetiva contra a estratégia proposta. Nesses contextos, é comum que as cartas que formam o baralho sejam ajustadas pelo jogador, a fim de melhor se sair contra seus oponentes. Apesar de poder ser gratificante observar um baralho que você

criou ter um desempenho positivo, o processo de ajustá-lo para performar melhor também pode.

O processo de criação de um baralho pode funcionar como uma experiência *singleplayer*, mas também pode ser observada pelo ângulo *multiplayer*. Isso pode ser observado justamente no aspecto de adaptar um baralho ao ambiente de jogo que o permeia. Porém, um exemplo mais literal se revela na experiência de *theorycrafting*, que pode ser entendido como a análise matemática dos elementos do jogo para se encontrar as melhores estratégias (KARLSEN, 2011). Esse método é frequentemente usado em *Magic* e jogos similares a partir da divulgação de novas cartas a ingressarem o jogo, criando uma expectativa dos jogadores a jogarem com elas. Assim, eles tentam prever como será o ambiente competitivo do jogo a partir da nova atualização e desenvolvem baralhos para performar nesse ambiente, antes mesmo de se ter a possibilidade de jogar com as novas cartas. O *theorycrafting* pode ser feito individualmente, mas é em âmbito coletivo que ele encontra destaque na comunidade do jogo através de plataformas online como o site mtgazone.com⁶, *streams*, mas também vale ressaltar que pode se apresentar até mesmo a partir de simples conversas entre os jogadores.

É possível que exista uma dificuldade ou falta de interesse dos jogadores com a montagem de baralhos, de modo que eles encontrem formas de pular o processo. Essas formas podem ser oficiais – com a própria desenvolvedora do jogo vendendo baralhos que já vem prontos para jogar em formatos específicos – ou não. No último caso, os jogadores frequentemente copiam baralhos que apareceram em torneiros ou divulgados por pessoas proeminentes na comunidade, ainda mais nos formatos de maior teor competitivo. Existem sites completamente dedicados a criar bases de dados a partir das cartas mais utilizadas pelos jogadores como o mtgdecks.net⁷ e o edhrec.com⁸.

A noção de gambiarra é articulada aqui pois em sites como esses é comum encontrar funções como a exportação da lista de cartas que compõem os baralhos para outras plataformas online e links para a compra direta dessas listas em portais de venda parceiros do site. Isto dá a possibilidade ao jogador de não refletir sobre o ambiente competitivo que ele vai enfrentar – a essência do processo de criação de baralhos – e apenas se focar nos momentos de partida em si. Isto dialoga com certas características

⁶ <https://mtgazone.com/deck-type/theorycraft/>. Acesso em: 30 jul. 2024.

⁷ <https://mtgdecks.net/>. Acesso em: 30 jul. 2024.

⁸ <https://edhrec.com/>. Acesso em: 30 jul. 2024.

presente nos estudos da gambiarra como a improvisação, a interação com a comunidade e a recombinação tecnológica. Uma outra característica da gambiarra que poderia ser estendida para a se aplicar ao exemplo da construção de baralhos que o artigo discute é a precariedade, não tomada em primeira instância no seu sentido mais usual como de uma deficiência socioeconômica, mas representada aqui pela dificuldade dos jogadores de engajar satisfatoriamente com este processo (MESSIAS, 2017, 2020; MESSIAS, MUSSA, 2020; ROSAS, 2006).

Acima de tudo, para entender a gambiarra não apenas como prática, criação popular, mas também como arte ou intervenção na esfera social, é preciso ter em mente alguns elementos quase sempre presentes. Alguns deles seriam: a precariedade dos meios; a improvisação; a inventividade; o diálogo com a realidade circundante local, com a comunidade; a possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade; a recombinação tecnológica pelo reuso ou novo uso de uma dada tecnologia, entre outros. Tais elementos não necessariamente aparecerão juntos ou estarão sempre presentes. De qualquer modo, alguns deles sempre aparecem por uma circunstância ou por outra. (ROSAS, 2006. p. 20)

Magic, por ter um acervo de cartas que já conta com cerca de trinta mil, foi considerado o jogo mais complexo matematicamente de se estrategiar e jogar de forma otimizada devido a quantidade de alternativas possíveis em um momento de partida (CHURCHIL, et al. 2019). Este fator se traduz diretamente sobre a complexidade da construção de baralhos. O YouTuber mais popular de *Magic*, *The Professor* do canal Tolarian Community College⁹, já comentou em vários de seus vídeos que, apesar de jogar o jogo por trinta anos, não se considera bom na montagem de baralhos e prefere que os seus sejam construídos por outra pessoa. É importante destacar que as dificuldades descritas aqui vão além da habilidade e do entendimento do jogador sobre *Magic* e suas partidas, podendo representar também um desinteresse pessoal com este processo. Os jogadores que apresentam dificuldades ou falta de vontade de engajar com a construção de baralhos, já que se revela como praticamente opcional no mundo do jogar de *Magic*, acabam por alcançar maneiras de pula-lo. Vale ressaltar que, ainda mais antiga que os sites de bancos de dados de cartas mencionados acima, é a prática dos jogadores pedirem ajuda a amigos para solucionarem problemas na criação de baralhos ou o fazerem em nome deles.

⁹ <https://www.youtube.com/@TolarianCommunityCollege>. Acesso em: 30 jul. 2024.

Messias e Mussa chegam a descrever a gambiarra como uma construção que compreende o “desvio de funções” (2020, p. 174). Esse fator, junto com as características da gambiarra que foram demonstradas na análise da construção de baralhos, permite estender-se aqui a noção de gambiarra como justificativa e compreensão das circunstâncias apresentadas por este contexto. É importante ressaltar que, quando se leva as circunstâncias brasileiras em consideração, a argumentação proposta é intensificada e oferece um diálogo mais direto com a ideia de precariedade. Existe uma dificuldade maior de acesso as cartas de *Magic* no sul global do que em países do norte devido a diferenças socioeconômicas, culminando num cenário mais complexo para a construção de baralhos, mas também mais propenso a prática das *proxies*.

PROXIES

Por se tratar de um *trading card game*, *Magic* é um jogo que possui um sistema de monetização problemático, com sua principal forma de aquisição oficial de cartas sendo através de pacotes selados cujo conteúdo é quase completamente aleatório. A desenvolvedora divulga as chances de se conseguir cartas com certos níveis de raridade em cada pacote, mas as de grau superior nem sempre são garantidas, e, mesmo quando encontradas, nada assegura que sejam uma que interesse ao jogador. Certas cartas acabam por ter preços elevados no mercado secundário de *Magic* que funciona a partir do princípio de oferta e demanda. Assim, algumas cartas, muito usadas em vários formatos de jogo e de maior raridade, podem alcançar o preço de revenda de dezenas, centenas ou até milhares de reais. Embora seja possível criar-se um baralho sinérgico e competitivo por algumas dezenas de reais – ou até menos em certos formatos – estes ainda vão ter uma clara desvantagem contra baralhos que custaram alguns milhares.

Magic é um jogo que se revela especialmente favorável a pessoas de situação financeira mais elevada, se traduzindo em vantagens durante o momento de construção de baralhos para esse grupo por ter um acesso mais fácil a cartas melhores e mais caras (ŠVELCH, 2020). É através deste contexto que a prática de fazer cartas *proxy* se tornou uma ferramenta de acessibilidade ao jogo não só em *Magic*, mas também em outros *trading card games*. *Proxies* permitem a esse tipo de jogo uma maior variedade de opções e estratégias disponíveis aos jogadores devido ao acesso igualitário as cartas, mesmo que estas sejam frequentemente feitas através de impressões não oficiais simples em casa ou em lojas de xerox.

A gambiarra nos games representa uma opção pela funcionalidade – mesmo que precária, improvisada, sob muitos aspectos clandestina e até “tosca” –, em vez da miríade de recursos e alternativas que poderiam estar disponíveis por um preço ou em outras localidades. (MESSIAS, 2017. p. 702)

É importante destacar que as *proxies* também podem compreender uma miríade de formas de expressão artística como cartas desenhadas e pintadas a mão. Também é comum usar artes alternativas feitas pelos próprios jogadores para as proxies utilizando imagens da internet para modificar a arte da carta original em um software de edição de imagens antes da impressão.

Imagem 1: Carta Sol Ring oficial, Sol Ring pintado a mão e Sol Ring com arte de Dragon Ball.



Fonte: Da esquerda para a direita: Wizards of The Coast; Edu MTG Alters; mtgcardbuilder.com.

A imagem acima apresenta exemplos dos casos mencionados através da carta Sol Ring – também conhecida em português por Anel Solar – disposta através de três versões: a carta oficial; uma carta pintada a mão em cima de um Sol Ring oficial, compreendendo um tipo de cartas denominadas *altered card*¹⁰, outra forma expressão artística no universo das *proxy*; de uma *proxy* com alterações do *layout* da carta original através da inserção de imagens do anime Dragon Ball.

As *proxies* como uma solução para o custo elevado e difícil acesso a certas cartas de *Magic* é relativamente recente, se popularizando apenas a partir de meados da terceira

¹⁰ Carta alterada, em tradução livre.

década do jogo no contexto do ambiente social que permeia a comunidade. Consequentemente, este fator reflete em uma parcela significativa dessa comunidade que ainda resiste as *proxies* e antagonizam os jogadores que são a favor, embora a própria desenvolvedora do jogo tenha afirmado que não se preocupa ou condena o seu uso fora de seus eventos oficiais¹¹.

Diversos fatores podem ser responsáveis pela particular aversão de cada jogador com as *proxies*. Alguns membros da comunidade do jogo afirmam que as *proxies*, por serem impressas quase sempre em materiais diferentes ou por terem um estilo de arte dessemelhante do resto das cartas oficiais de *Magic*, atrapalham sua imersão no jogo. O que essa lógica relata é uma quebra de uma das características fundamentais do jogo segundo Huizinga (2019) e Retondar (2007): a evasão da realidade. Os elementos materiais presentes nas *proxies* perturbam a capacidade destes jogadores de permanecer no universo fantástico do jogo, saindo de seu imaginário proposto (BACZKO, 1985; ISER, 2013), em um momento de rompimento da suspensão de descrença.

Um outro fator que se revela como justificativa para a condenação das *proxies* é o fato de que, em muitos casos, elas são enxergadas como pirataria pelos próprios jogadores. De acordo com Wang (2014), a pirataria é primariamente vista como uma questão de roubo a partir da noção de *copyright* na lógica capitalista. Certa parcela da comunidade de *Magic*, impactados por essa lógica e o imaginário que ela causa, enxerga as *proxies* como tal (BACZKO, 1985; ISER, 2013). Existe uma noção de que a prática das *proxies* seria uma espécie de roubo para com os criadores do jogo. Entretanto, mesmo que levando em consideração o argumento da pirataria, quase sempre o uso de *proxies* se revela como uma questão de acessibilidade, assim como a própria pirataria.

Dito isso, em última análise, a pirataria é uma questão de disparidade, influenciada pelos processos de globalização e desenvolvimentos de mercado desiguais que definem o estado atual das economias emergentes. (WANG, 2014; p.112. Tradução nossa)¹²

Como mencionado anteriormente, *Magic* é um jogo em que, se for recortado práticas de acessibilidade, provoca vantagens aos jogadores de melhor situação

¹¹ O posicionamento da desenvolvedora sobre a questão das *proxies* pode ser visto na seguinte matéria em seu site oficial: <https://magic.wizards.com/en/news/announcements/proxies-policy-and-communication-2016-01-14>. Acesso em: 30 jul. 2024.

¹² “That being said, ultimately, piracy is an issue of disparity, influenced by the processes of globalization and uneven market developments which define the current state of the emerging economies.”

financeira. Este fator, quando levado em consideração que *Magic* existiu a mais de duas décadas antes de métodos como *proxy* se disseminar em âmbito transnacional, demonstra um ambiente propício a uma parcela de jogadores que se identifica com ideais neoliberalistas (HAN, 2018) e conservadores, talvez mais até do que a comunidade *gamer* transnacional¹³. O imaginário provocado por essas concepções diretamente conflita com a questão de acessibilidade ao jogo proposta pelas *proxies*, pois eles são incompatíveis, já que esse imaginário coloca em uma posição moral superior a defesa do direito de venda e lucro das empresas a um ambiente de jogo mais justo e igualitário para todos.

Com efeito, o imaginário social informa acerca da realidade, ao mesmo tempo que constitui um apelo a acção, um apelo a comportar-se de determinada maneira. Esquema de interpretação, mas também de valorização, o dispositivo imaginário suscita a adesão a um sistema de valores e intervém eficazmente nos processos da sua interiorização pelos indivíduos, modelando os comportamentos, capturando as energias e, em caso de necessidade, arrastando os indivíduos para uma acção comum. (BACZKO, 1985. p. 311)

Magic, assim como outros *trading card games*, é um jogo onde um jogador pode vender cada carta individualmente, diferente de videogames ou jogos de tabuleiros tradicionais, em que, salvo poucas exceções, só é possível comercializar o jogo inteiro. Embora essa característica possa ser vista como um ponto a favor da acessibilidade do jogo, existe uma parcela de jogadores que a enxerga primariamente como uma oportunidade de ganhar dinheiro, lucrando através da compra e venda de cartas.

O imaginário neoliberalista se mostra presente nesse contexto através da mentalidade que propõe de uma busca pelo lucro irrefreável, colocando o fator financeiro em frente ao próprio jogo. Essa parcela de jogadores especula quais cartas devem subir de preço futuramente¹⁴, comprando-as em números massivos agora para revender posteriormente. Essa prática – malvista por grande parte da comunidade de *Magic* que não engaja com ela – é capaz de inflar artificialmente o valor de determinadas cartas, dificultando o seu acesso aos demais jogadores. Entretanto, é importante ressaltar que o que mais frequentemente ocorre, porém, é que os jogadores que engajam com essa prática

¹³ Muito já se foi escrito sobre os problemas causados por esse contexto, a exemplo de Falcão, Macedo e Kurtz (2021), que analisaram a perspectiva conservadora e a masculinidade tóxica na comunidade brasileira de *Magic*.

¹⁴ Vários fatores podem influenciar no preço das cartas. Os mais relevantes são o quão proeminente determinada carta é nos formatos de jogo mais populares e a quantidade em circulação, diretamente proporcional ao número de vezes em que a carta foi impressa pela desenvolvedora nos diferentes pacotes e baralhos pré-montados que produz.

errem a previsão da carta subir de valor – as vezes até diminuindo de preço – e acarretem um prejuízo financeiro.

O neoliberalismo, como mutação do capitalismo, torna o trabalhador um empreendedor. Não é a revolução comunista, e sim o neoliberalismo que elimina a exploração alheia da classe trabalhadora. Hoje, cada um é um trabalhador que explora a si mesmo para a sua própria empresa. Cada um é senhor e servo em uma única pessoa. A luta de classes também se transforma em uma luta interior consigo mesmo. (HAN, 2018. p.14)

Conforme a prática de *proxy* de cartas mais caras e de difícil acesso se torna mais popular, fica mais difícil gerar lucro individual com a compra e venda massiva de cartas que esses jogadores engajam. Este fator se demonstra ainda mais relevante quando se leva em consideração as cartas cujo custo foi inflado artificialmente, pois são justamente essas cartas cujo preço fica mais claro a comunidade atenta de Magic que não valem o dinheiro que custam. São estes os jogadores que mais costumam ser contra a prática das *proxies*, justamente pelo que ela representa: acessibilidade. Os jogadores que colocam o lucro monetário pessoal no ambiente de um jogo em maior patamar do que a comunidade, alcance e a experiência de jogo sempre conflitarão com sua acessibilidade a jogadores abaixo de sua situação financeira.

O uso de *proxies* é, ao contrário do que seria esperado inicialmente, mais aceito em ambientes competitivos mais elevados e que se utilizam de cartas mais caras. Formatos de jogo onde os baralhos frequentemente custam dezenas de milhares de reais como *Legacy* e *CEDH*, são onde se encontra uma maior parte de jogadores dispostos a jogar com e contra baralhos utilizando *proxies*. Isso ocorre justamente pela proposta desse tipo de formato de ser extremamente competitivo e, conseqüentemente, é esperado e desejado que os jogadores façam de tudo para ter o maior tipo de vantagem durante as partidas. Nesse contexto, é incentivado que jogadores usem *proxies* de cartas mais caras e melhores do que tentarem substituí-las por outras similares de poder e valor mais baixo. É importante ressaltar que este ambiente só é possível devido a um comprometimento da parcela de jogadores que engajam com estes formatos para como a experiência e acessibilidade do jogo. A gambiarra aqui se torna presente na forma em que, nesses formatos, os jogadores tomaram as *proxies* como uma solução para a baixa quantidade de pessoas que conseguiria jogar o tipo de partida proposto, já que, utilizando apenas cartas oficiais, a barreira de entrada para estes formatos é muito maior.

É nos ambientes menos competitivos, como jogos casuais e formatos mais acessíveis financeiramente como o *Standart* e *Pauper* em que a prática de *proxies* é mais rechaçada. Aqui, por ter-se uma noção mais estabelecida de que se pode substituir uma carta por outra similar mais barata sem perder uma grande vantagem competitiva que a lógica do imaginário da pirataria se torna mais presente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de uma pesquisa participante, o trabalho demonstrou o tipo de problema que surge fora dos momentos de jogo no universo do jogar de *Magic* e as formas que seus jogadores encontram de contorná-los. Se apropriando da noção de gambiarra, procurou-se elucidar não só as questões competitivas do jogo, mas de outros âmbitos de sua esfera socioeconômica.

O processo de construção de baralhos é uma prática que foi progressivamente cada vez mais contornada. Onde se inicialmente o ambiente comunitário presencial ou periódicos que cobriam eventos competitivos do jogo ajudavam os jogadores no processo de construção de baralhos, a partir da massificação da internet é visto cada vez um número maior de sites focados em auxiliar o jogador na construção de baralhos ou pula-la inteiramente. Onde antes era necessário ainda procurar todas as cartas para montagem do baralho nos pontos de venda do mercado secundário, agora é possível comprar toda uma lista de cartas que conferem um baralho com poucos cliques em sites especializados. Este processo demonstra ligação direta com as noções de inventividade, reuso das tecnologias e, principalmente, o diálogo com a comunidade do jogo (ROSAS, 2006).

A análise das *proxies* procurou elucidar como funciona essa prática e também promover uma discussão acerca de uma das questões mais polêmicas não só a comunidade de jogadores de *Magic*, mas de todos os *trading card games*. A realidade é que, mesmo com desenvolvedores de jogos apaixonados e com boas intenções, a figura da empresa que detém a propriedade do jogo e o publica é sempre pautada numa lógica capitalista que visa o lucro acima de tudo. Nesse contexto, *trading card games* se revelam um dos gêneros dos games que pode chegar aos custos mais elevados do mercado, dependendo do formato de jogo que o jogador deseja se envolver e quantos baralhos gostaria de ter. A prática de fazer cartas *proxy* se revela como uma gambiarra para o problema de acessibilidade total ao jogo cada vez mais popular, muito devido a crise

econômica global, que é ainda mais precária no contexto de países do sul global como o Brasil. Entretanto, parte da comunidade de *Magic* ainda condena a prática das *proxies*. Procurou-se demonstrar possíveis motivações para este fenômeno, com um foco maior no imaginário neoliberalista e nas ideias que provoca com uma parte vocal da comunidade do jogo.

O trabalho abordou questões específicas e problemas propostas no contexto da comunidade de *Magic*, assim como a forma com que seus jogadores lidam com esses quesitos, dialogando com certas teorias acadêmicas do meio dos *games studies* e da comunicação no geral. A noção de gambiarra serviu não apenas para analisar as instâncias do universo de *Magic* da construção de baralhos e das *proxies*, mas para demonstrar o quão frágil é a estrutura que a experiência de jogo propõe. A abordagem do artigo é predominantemente teórica, mas a inclusão de estudos de campo práticos, como entrevistas ou grupos focais, poderia expandir futuramente a pesquisa, aumentando o escopo do estudo e enriquecendo a análise com perspectivas mais diversas.

REFERÊNCIAS

BACZKO, Bronislaw. Imaginação social. In: LEACH, Edmund et Al. **Anthropos-Homem**. Lisboa, Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1985. Disponível em: <https://www.academia.edu/8360428/BACZKO_B_Imagina%C3%A7%C3%A3o_social>. Acesso em: 30 jul. 2024.

CAILLOS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CHURCHILL, Alex; BIDERMAN, Stella; HERRICK, Austin. **Magic: The Gathering is Turing Complete**. 2019. Disponível em: <<http://arxiv.org/abs/1904.09828>>. Acesso em: 30 jul. 2024.

FALCÃO, Thiago; MACEDO, Tarcizio; KURTZ, Gabriela. Conservadorismo e masculinidade tóxica na cultura gamer: uma aproximação a *Magic: the Gathering*. **MATRIZES**, v. 15, n. 2, p. 251–277, 2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v15i2p251-277>>. Acesso em: 30 jul. 2024.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: o neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Belo Horizonte: ÂYINÉ, 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

ISER, Wolfgang. **O Fictício e o Imaginário: Perspectivas de uma Antropologia Literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

KARLSEN, Faltin. **Theorycrafting: from collective intelligence to intrinsic satisfaction**. Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play. 2011. Disponível em: <

https://www.researchgate.net/publication/269808598_Theorycrafting_From_collective_intelligence_to_intrinsic_satisfaction>. Acesso em: 30 jul. 2024.

MESSIAS, José; MUSSA, Ivan. Por uma epistemologia da gambiarra: invenção, complexidade e paradoxo nos objetos técnicos digitais. **MATRIZES**, v. 14, n. 1, p. 173–192, 2020. Disponível em: < <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v14i1p173-192> >. Acesso em: 30 jul. 2024.

MESSIAS, José. Gambiarra como mediação: um encontro entre materialidades da comunicação e filosofia da técnica a partir das mídias digitais. **E-Compós**, v. 23, 2020. Disponível em: < <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/1848> >. Acesso em: 30 jul. 2024.

MESSIAS, José. Gambiarra e videogames: uma visão cognitiva das tecnologias de entretenimento em world of warcraft. **Contemporânea**, v.15, n.02, p. 695-720, 2017. Disponível em: < <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v15i2.18148> >. Acesso em: 30 jul. 2024.

RETONDAR, Jeferson. **Teoria do jogo**: a dimensão lúdica da existência humana. Petrópolis: Editora Vozes, 2007.

ROSAS, Ricardo. Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. *In*: Serviço social do comércio de São Paulo. **Caderno videobrasil 2**: arte, mobilidade, sustentabilidade. São Paulo: SescSP, 2006. p. 36-53. ISSN 1808-6675.

ŠVELCH, Jan. Mediatization of a card game: Magic: The Gathering, esports, and streaming. **Media, Culture & Society**, v. 42, n. 6, p. 838–856, 2020. Disponível em: < <https://doi.org/10.1177/0163443719876536> >. Acesso em: 30 jul. 2024.

WANG, Shujen. Dreaming with BRICs: on piracy and film markets in emerging economies. *In*: ECKSTEIN, Lars; SCHWARZ, Anja (Orgs.). **Postcolonial Piracy**: Media Distribution and Cultural Production in the Global South. 1. publ. London: Bloomsbury, 2014.