

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) e Caillos (2017) 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

INTRODUÇÃO

Magic: the Gathering – também conhecido pela sigla MtG ou apenas *Magic* – é um TCG³ desenvolvido pela Wizards of the Coast em parceria com o matemático PhD Richard Garfield em 1993 nos EUA. Desde então, o jogo tem sido publicado transnacionalmente e se mantém ativo, tanto na versão impressa como em digitais através de plataformas como o 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; HUIZINGA, 2019; CAILLOS, 2017). *Magic* é um jogo sobre solução de problemas.

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 Sigla para *trading card game*, ou 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.

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 próprio ambiente competitivo de *Magic* se dá fora deles. Neste contexto, o trabalho toma como pergunta: como os jogadores lidam problemas fora do momento de partida? Para responder essa questão, 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 *TCGs* retrata o uso de cartas impressas não oficialmente. Para a investigação, o trabalho se apropria do conceito de gambiarra, que exprime a ideia de soluções pautadas no improviso, precariedade e na não oficialidade (MESSIAS, 2017, 2020; MUSSA, 2020; ROSAS, 2006).

PROBLEMAS, SOLUÇÕES E GAMBIARRAS

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. Esse modo é 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. A diferença entre os dois se dá pela construção de baralhos ter um caráter especulativo. Embora possa-se prever como um baralho irá performar durante o momento da partida, não é possível que se obtenha certeza 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

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

sempre parte do jogo competitivo (CAILLOIS, 2017). 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.

É possível que exista uma dificuldade ou falta de interesse dos jogadores com a montagem de baralhos, de modo que eles encontram 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 torneios 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.net⁵ e o edhrec.com⁶.

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 a característica da precariedade presente nos estudos da gambiarra (MESSIAS, 2017, 2020; MESSIAS, MUSSA, 2020; ROSAS, 2006), 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.

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), fator que se traduz diretamente sobre a complexidade da construção de baralhos. O YouTuber mais popular de *Magic*, *The Professor* do canal Tolarian Community College⁷, 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. Vale ressaltar 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 a construção de baralhos. Os

⁵ <https://mtgdecks.net/>. Acesso em 16 jun. 2024.

⁶ <https://edhrec.com/>. Acesso em 16 jun. 2024.

⁷ <https://www.youtube.com/@TolarianCommunityCollege>. Acesso em 16 jun. 2024.

jogadores que apresentam dificuldades ou falta de vontade de engajar com este processo, já que se revela como praticamente opcional no mundo do jogar de *Magic*, acabam por alcançar maneiras de pula-lo. Ainda mais antigos 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.

Messias e Mussa chegam a descrever a gambiarra como uma construção que compreende o “desvio de funções” (2020, p. 174) que, articulado com a noção de precariedade como dificuldade, estende-se aqui a noção de gambiarra como justificativa e compreensão das circunstâncias apresentadas pela construção de baralhos.

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 propenso a prática das *proxies*.

Frequentemente feitas através de impressões simples em casa ou em lojas de xerox, mas também podendo compreender uma miríade de formas de expressão artística como cartas desenhadas e pintadas a mão, as cartas *proxies* são sempre não oficiais. Isto é um caso complexo na comunidade de *Magic*, pois, embora a própria desenvolvedora tenha afirmado que não se preocupa com o seu uso fora de seus eventos oficiais⁸, são enxergados em muitos casos 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 (ISER, 2013), enxerga as *proxies* como tal. Entretanto, quase sempre o uso de *proxies* se revela como uma questão de acessibilidade.

Por se tratar de um TCG, *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. Assim, certas

⁸ 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 16 jun. 2024.

cartas acabam por ter preços elevados no mercado secundário de *Magic* que funciona a partir do princípio de oferta e demanda. Assim, certas cartas, muito usadas em vários formatos de jogo, podem alcançar algumas centenas de reais ou até milhares. 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). Consequentemente, este fator reflete em uma parcela significativa da comunidade de jogadores de *Magic* se identificando com ideais neoliberalistas e conservadores, talvez mais até do que a comunidade *gamer* transnacional⁹, que diretamente conflita com a questão de acessibilidade as cartas proposta pelas *proxies*.

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, consequentemente, 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 valor mais baixo. 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.

⁹ 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*.

O trabalho procurou demonstrar o tipo de problema competitivo que surge aos jogadores de *Magic* fora do ambiente de partida e as formas que eles encontram de circundá-los. Foi articulado como essas soluções dialogam – como no caso da construção de baralhos – e representam – na prática das *proxies* – a noção de gambiarra.

REFERÊNCIAS

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: 16 jun. 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: 16 jun. 2024.

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.

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: 16 jun. 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: 16 jun. 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: 16 jun. 2024.

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: 16 jun. 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.