

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE CIÊNCIAS ECONÔMICAS
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM ECONOMIA**

FILIFE PACZKO BOZKO MORSCH

**O MERCADO SECUNDÁRIO DE MAGIC: THE GATHERING:
UMA ANÁLISE DOS FATORES QUE INFLUENCIAM NOS PREÇOS DO
MERCADO BRASILEIRO**

Porto Alegre

2020

FILIPPE PACZKO BOZKO MORSCH

**O MERCADO SECUNDÁRIO DE MAGIC: THE GATHERING:
UMA ANÁLISE DOS FATORES QUE INFLUENCIAM NOS PREÇOS DO
MERCADO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão submetido ao Curso de Graduação em Ciências Econômicas da Faculdade de Ciências Econômicas da UFRGS, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Economia.

Orientador: Prof. Dr. Henrique Carlos de Castro

Porto Alegre

2020

CIP - Catalogação na Publicação

Paczko Bozko Morsch, Filipe

O Mercado Secundário de Magic: The Gathering: Uma Análise dos Fatores Que Influenciam nos Preços do Mercado Brasileiro / Filipe Paczko Bozko Morsch. -- 2020.

36 f.

Orientador: Henrique Carlos de Oliveira de Castro.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Ciências Econômicas, Curso de Ciências Econômicas, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Magic:The Gathering. 2. Mercado Secundário Brasileiro. 3. fatores que influenciam nos preços. I. Carlos de Oliveira de Castro, Henrique, orient. II. Título.

FILIPPE PACZKO BOZKO MORSCH

**O MERCADO SECUNDÁRIO DE MAGIC: THE GATHERING:
UMA ANÁLISE DOS FATORES QUE INFLUENCIAM NOS PREÇOS DO
MERCADO BRASILEIRO**

Trabalho de Conclusão submetido ao Curso de Graduação em Ciências Econômicas da Faculdade de Ciências Econômicas da UFRGS, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Economia.

Aprovado em: Porto Alegre, _____ de _____ de 2020.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Henrique Carlos de Oliveira de Castro – Orientador
Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS

Prof. Dr. Rodrigo Stumpf González
Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS

Prof. Dr. Maurício Andrade Weiss
Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS

As coisas que um dia imaginei como minhas maiores conquistas, foram apenas o primeiro passo para um futuro que apenas comecei a visualizar.

Jace Beleren

RESUMO

O presente estudo tem como foco principal o jogo Magic: The Gathering e o seu mercado brasileiro, focando no mercado secundário de cartas avulsas. Destaca-se as características e peculiaridades do mercado formando as hipóteses de que o preço médio seria influenciado pelo número de vezes que a carta recebeu *reprint*, pela raridade da carta, sua aparição em torneios e se ela possui uma versão com arte alterada. Os resultados apresentados confirmam as três últimas hipóteses e, no caso da primeira, ela acaba sendo constatada como parcialmente verdadeira.

Palavras-chave: Magic: The Gathering; Mercado Secundário; Preço Médio.

ABSTRACT

The present study has as main focus the game Magic: The Gathering and its Brazilian market, focusing on the secondary market of single cards. The characteristics and peculiarities of the market stand out, forming the hypothesis that the average price would be influenced by the number of times that the card received a reprint, the rarity of the card, its appearance in tournaments and if it has a version with altered art. The results presented confirm the last three hypotheses and, in the case of the first, it ends up being found to be partially true.

Keywords: Magic: The Gathering; Secondary Market; Average Price.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Exemplo de carta (Jin-Gitaxias, Core Augur).....	12
Figura 2 – Exemplo de carta (Refestelar-se na Riqueza)	13
Figura 3 – Exemplo de carta (Chance de Glória)	14
Figura 4 - Exemplo de caixa de booster e booster.....	19
Figura 5 – Mago da Conjuração-relâmpago Padrão.....	22
Figura 6 – Mago da Conjuração-relâmpago Arte Alterada	23

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Mago da Conjuração-relâmpago - Preço Médio 2017-2019.....	22
Gráfico 2 – Bloodbraid Elf – Preço Médio e Jogabilidade 2017/2018	24
Gráfico 3 – Vindice dos Boros – Preço Médio e Número de Reprints 2017-2019	26
Gráfico 4 – Raridades	28
Gráfico 5– Reprints	29
Gráfico 6 – Jogabilidade.....	30
Gráfico 7 – Arte Alterada	31

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Fatores e Hipóteses.....	27
-------------------------------------	----

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CMC- Custo de Mana Convertido

GP- Grand Prix

MTG – Magic: The Gathering

PT- Pro Tour

TCG – Trading Card Game

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 ANÁLISE DO MERCADO SECUNDÁRIO:	17
2.1 Oferta e Demanda.....	17
2.1.1 A Demanda do Mercado.....	17
2.1.2. A oferta do Mercado.....	19
2.2 Fatores que podem influenciar nos preços	21
3 ANÁLISE DOS DADOS	27
3.1 Obtenção dos Dados, Definição das Hipóteses e Método	27
3.2 Análise dos Resultados	28
4 CONCLUSÃO.....	32
REFERÊNCIAS.....	33

1 INTRODUÇÃO

O jogo de cartas colecionáveis Magic: The Gathering (muito conhecido como Magic, apenas) é um dos jogos de cartas mais famosos do mundo. Ele foi criado em 1993 por Richard Garfield, sendo que foram feitas mais de 20 mil cartas, apreciadas por mais de 20 milhões de jogadores espalhados por cerca de 50 países, segundo Menetti (2018). O objetivo central de cada jogador é montar um baralho (conjunto de cartas) que consiga unir algumas características, formando uma estratégia para vencer o seu oponente. O “*trading card game*”¹ conta, atualmente, com versão física e online, contudo, para fins deste trabalho, será explorado o seu aspecto físico, onde ocorre o mercado secundário de cartas avulsas. Todas as cartas do jogo são baseadas em histórias do próprio jogo, que se passam em diversos planos, onde fantasia e imaginação cativam os leitores que são surpreendidos por emocionantes narrativas.

Faz-se necessário, para maior compreensão do contexto do mercado e do jogo, o conhecimento de alguns conceitos principais. O primeiro e mais importante fundamento em Magic é saber como “ler” uma carta, vendo seus pontos mais básicos e entendendo o que cada uma das informações nela significam. Para isto, pode-se observar a imagem abaixo:

Figura 1 – Exemplo de carta (Jin-Gitaxias, Core Augur)



Fonte: Entendendo as Cartas, Victor Pereira (2016)

¹ Segundo Michael (2019) São jogos de estratégia nos quais os participantes criam baralhos de jogo personalizados, combinando estrategicamente suas cartas à seus objetivos. Destaca-se também o fator de troca onde jogadores podem trocar cartas entre si para melhorar seu baralho. Também é conhecido pela sigla TCG.

Como visto na imagem, uma carta tem uma série de informações diferentes, o custo de mana, por exemplo, é a quantidade de recurso (mana) um jogador precisa utilizar para jogar aquela carta. O nome da carta, edição, raridade e o texto decorativo são partes sem muita relevância dentro do jogo. Cada carta tem seu tipo, podendo ser: artefato, criatura, encantamento, planeswalker, feitiço, magia instantânea ou terreno. Supertipo e subtipo são especificações do tipo, que podem gerar sinergias dentro da partida. As habilidades são efeitos adicionais que a carta tem. Poder e resistência são atributos importantes, a resistência é o número a esquerda, que significa a quantidade de vida de uma criatura (quando a vida chega a zero, aquela criatura morre) e o poder é a quantidade de dano que aquela criatura causa ao atacar.

Em uma partida de Magic tradicional dois jogadores se enfrentam buscando a vitória, a qual podem obter fazendo com que os pontos de vida do adversário cheguem a zero. Também existem outras formas de vitória, por exemplo, quando um jogador fica sem cartas para comprar no seu baralho, ele perde. Além disso, existem cartas que tem efeitos que fazem podem fazer algum jogador ganhar o jogo, como a carta abaixo:

Figura 2 – Exemplo de carta (Refestelar-se na Riqueza)



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Além disso, existem cartas que podem fazer com que um jogador perda o jogo, ou seja, seu oponente ganha, tendo em vista que não há mais adversário. Abaixo, nota-se um exemplo da situação descrita:

Figura 3 – Exemplo de carta (Chance de Glória)



Fonte: www.gatherer.wizards.com

Dentro do jogo existem uma série de regras básicas pré-estabelecidas que ditam o funcionamento e as possibilidades dos jogadores. Cada jogador tem seu turno, onde ele começa desvirando suas cartas, depois ele compra uma carta do baralho e entra na sua fase principal, nesta ele pode jogar suas cartas. Terminando a fase principal, começa a fase de combate onde o dono do turno pode atacar seu oponente, sendo seguida por uma segunda fase principal e, por último a fase final.

Dentro do jogo existem várias estratégias que podem levar um jogador a vitória, estas definem qual tipo de baralho está sendo usado. Tradicionalmente existem 3 tipos principais: o controle, o agressivo e o midrange (também conhecido como meio termo). No primeiro caso, o objetivo central é administrar os recursos (cartas na mão, mana e pontos de vida) e responder às ameaças do oponente, através de cartas específicas para cada situação, segurando o ímpeto adversário até o momento onde seja possível utilizar suas “bombas²” para ganhar. Indo por uma via oposta, o deck agressivo, também conhecido como “aggro”, busca levar a vida do adversário a zero da maneira mais rápida possível, gastando todos seus recursos no começo da partida. Normalmente o deck aggro tem vantagem sobre o controle por conseguir impor pressão muito cedo, fazendo com que as respostas não cheguem a tempo. Recomenda-se, para enfrentar um deck agressivo, um baralho de meio termo, que consiste em uma mistura de atividade no começo do jogo, mas que também consegue ter recursos para obter a vitória ao decorrer do tempo. De maneira geral não existe uma estratégia superior às outras, por vezes uma se

² Segundo Dezanbig (2018), bombas são cartas capazes de mudar totalmente o jogo e que podem sozinhas ganhar o jogo.

sobressai com o lançamento de novas cartas ou por uma mudança no meta (conjunto de decks dominantes que aparecem com frequência em torneios e partidas normais).

Pensando-se no aspecto financeiro, a venda das cartas deste jogo ocorre, de maneira primária, pela empresa Wizards of the Coast, que oferece muitos produtos diversificados. Huntington-Klein e Young (2016) enfatizam que, em grande maioria, estes produtos são randômicos, ou seja, não se sabe com precisão quais cartas estão sendo adquiridas. Estes produtos são distribuídos a lojas que revendem o produto ao consumidor final. O mercado secundário de Magic surge pela necessidade de muitos jogadores que querem conseguir cartas específicas para montar seus decks ideais, mas não estão dispostos a comprar produtos que têm uma chance de conter aquela carta. A partir disto, muitas lojas que revendem os produtos do jogo acabaram optando por montar um estoque de cartas e começar a vendê-las de maneira avulsa, também.

Além das lojas, com esta oportunidade de negócio, surgiram os “dealers”, que são pessoas que utilizam a variação dos preços das cartas para se sustentar, tomando suas decisões a partir do seu conhecimento do mercado e suas previsões sobre as flutuações, que chamar-se-á de mercadores. Como descrito em Menetti (2018):

Os dealers são pessoas que adquirem, muitas vezes em leilões ou direto de distribuidores, produtos a um preço menor que o vendido normalmente no mercado. Compram centenas de cópias do mesmo produto, seja com o objetivo de removê-lo do mercado com a expectativa de que seu preço aumente pela baixa oferta, seja com o objetivo de segurá-lo por anos e revendê-los pelo triplo ou quádruplo do preço.

Existem, também, pessoas que não se encaixam no perfil de mercador, são jogadores que compram cartas avulsas e também produtos lacrados aleatórios, com o seu próprio objetivo no jogo. Eles também vendem suas cartas, porém não com o intuito de trabalhar com o mercado, e sim quando estas não têm mais um uso adequado para ele ou quando há uma valorização grande, oferecendo uma oportunidade de negócio fácil. De maneira geral são jogadores que tendem a manter suas coleções, mas que eventualmente vendem algumas cartas de acordo com a variação no mercado.

Os negócios ocorrem de várias maneiras, as lojas, por exemplo, vendem as cartas através de sites próprios, grupos em redes sociais, da loja física, em bancas de eventos e campeonatos que sejam relacionados ao jogo. No caso dos mercadores e também de outros jogadores, as cartas são comercializadas por mídias sociais e eventos relacionados ao jogo, onde muitos jogadores se reúnem, gerando uma boa oportunidade para venda informal. A base para

negociação destas cartas é a “Ligamagic³”, contudo, em uma troca informal, muitas vezes, o preço acaba sendo negociado de maneira a ficar igual ou inferior ao preço mínimo oferecido na Ligamagic.

Dentro deste contexto surgem dúvidas com relação aos preços pelos quais são ofertadas as cartas, como eles são definidos, quais aspectos podem fazer com que uma carta tenha um valor maior que a outra.

Neste trabalho, o objetivo central é entender alguns dos principais fatores que podem influenciar nos preços das cartas e sua relevância para os mesmos. No primeiro capítulo será feita um breve resumo das características do jogo, prosseguindo para uma análise mais aprofundada do mercado e suas características e peculiaridades. Mostrar-se-á alguns exemplos de variação de preços e suas prováveis causas, juntando informações que permitirão a formação de hipóteses sobre quais fatores podem interferir no preço das cartas e qual a sua relevância dentro dos mesmos. No segundo bloco, iremos escolher alguns destes fatores que podem ter influência nos preços para testá-los estatisticamente, buscando compreender se eles realmente influenciam e também qual é a sua relevância dentro dos preços do mercado brasileiro, apresentando-se, também, os resultados obtidos através de gráficos. Por fim, encerra-se o trabalho com a conclusão.

Acredita-se que este estudo aborda um assunto interessante, tendo em vista os jogos estão se tornando muito presentes na vida das pessoas inserindo-se, principalmente, durante a infância, mas persistindo durante toda a vida. MTG é um dos jogos mais relevantes do mundo e tem um mercado muito peculiar que oferece muitas oportunidades de negócios e, também, de pesquisa que despertam o interesse e curiosidade das pessoas. O estudo trata sobre o mercado brasileiro, de maneira específica, pois pensa-se que este enfoque foi pouco pesquisado e merece atenção.

³ Site que reúne diversas lojas que vendem cartas avulsas, divulgando o preço de cada carta em cada loja e formando uma base do valor de cada carta no país. (www.ligamagic.com)

2 ANÁLISE DO MERCADO SECUNDÁRIO:

Nesta seção almeja-se introduzir o mercado principal e o mercado secundário de Magic: The Gathering, formando o alicerce deste manuscrito. Começa-se por uma análise da demanda e da oferta dos mercados, buscando entender a formação dos preços das cartas, passando por características peculiares destes. Por fim, exemplificar-se-á alguns casos de variações, onde exista alguma lógica por trás, servindo de base para formação das hipóteses de quais fatores podem influenciar nos preços.

2.1 Oferta e Demanda

Oferta e demanda são fatores que influenciam nos preços dos produtos de maneira direta, fato que é conhecido em termos gerais. Quando um produto é muito ofertado, mas não tem grande demanda, seu preço tende a cair, com a ideia de que, por ter um preço menor, ele terá maior chance de ser consumido. Pela mesma lógica, um produto com muita demanda e poucos ofertantes, tende a ter um preço muito alto, visto que há uma grande dificuldade em achar aquele produto e muitos indivíduos querem ele.

De acordo com as ideias em Ball e Seidman (2012) a demanda pode ser entendida como a vontade de obter algum determinado produto, no entanto, este pode ser um item, como uma carta de Magic, mas também pode ser um serviço ou até mesmo uma experiência que um indivíduo esteja disposto a pagar por. Segundo os dois autores, usando um raciocínio similar, entende-se que a oferta é todo e qualquer produto que esteja a venda, seja ele um serviço, uma experiência ou um item.

2.1.1 A Demanda do Mercado

Tendo como base a ideia de oferta e demanda geral, almeja-se fazer um paralelo para o mercado secundário de Magic. Primeiramente, olha-se para a demanda e para os fatores que levam os indivíduos a consumirem aquele produto, neste caso não observa-se uma demanda tradicional, onde o bem supre alguma necessidade do ser humano. Por tanto, a demanda estudada é uma demanda criada. Sua base é o universo do jogo, que conquista adeptos através de suas histórias fantásticas que levam o imaginário das pessoas para outras realidades. Em 2009 Barber escreve:

...em sua mais recente fase de consumo, o capitalismo, preocupado em vender bens a clientes que podem não precisar nem desejar o que está à venda, não é bem servido pelas formas de identidades contidas no etos protestante nem pelas políticas de identidade cultural dos últimos 40 anos. Com isso, o consumismo se ligou a uma nova identidade política, na qual o próprio negócio desempenha um papel de forjar identidades que levem a comprar e a vender. Aqui, a identidade tornou-se um reflexo de “estilos de vida” intimamente associados a marcar comerciais e aos produtos que elas rotulam, bem como a atitudes e comportamentos ligados a onde compramos, como compramos e o que comemos, vestimos e consumimos. (BARBER, 2009, p.190)

No caso do MTG, a identidade formada vem da ideia de duelo trazida na história por trás do TCG, onde magos utilizam as cartas para se enfrentar em um combate épico. O status de mago (que não deixa de ser o status de jogador) é algo cobiçado, que só pode ser adquirido quando um indivíduo possui sua própria coleção e seu baralho, podendo interagir socialmente em partidas. Como pontuado em ZILLOTTO(2003, p.98) “Desejamos ser parte deste consumo, pois, sendo-o, passamos a fazer parte da “casta” consumidora, que passa a nos definir e confirmar o ditado que “somos o que consumimos”, ou “somos o que tentamos ser”.”Existem outras maneiras de perceber o consumo do jogo, como em PEDRO PANHOCA(2016, p.72):

O jogador adulto compra cards buscando o aperfeiçoamento do jogo sem se afastar do prazer da brincadeira e, portanto, volta de algum modo à infância. Pode-se então enxergar o consumo do Card Game “Magic: The Gathering” como um ato lúdico e ligado a uma grande fonte de prazer tanto para a criança como para o adulto.

Entende-se, pela citação acima, que há, também um elemento saudosista dentro do consumo, que relembra do passado do indivíduo e possibilita que o mesmo tenha uma experiência agradável. Desta forma, não é apenas um jogo, mas uma parte da história daquele ser humano, que ele consegue recuperar ao interagir em partidas, montar seus *decks* (termo que significa baralho)e confraternizar com outros amantes do Magic: The Gathering.

Dentro do card game, os jogadores têm seus objetivos próprios para buscar certas cartas que supram essa necessidade, segundo Mizuki Sakamoto, Todorka Alexandrova e Tatsuo Nakajima “existem 3 tipos principais de jogadores. O primeiro é aquele indivíduo que almeja ser o melhor, está sempre jogando os campeonatos e tentando montar baralhos que possam se sobressair. O seu principal objetivo é a competição, desta forma as cartas mais cobiçadas por ele são aquelas que trazem o melhor resultado e propiciam mais vitórias. O segundo tipo é o jogador que busca a diversão e a interação dentro do jogo e fora dele com indivíduos com interesses semelhantes aos dele. Aprecia, principalmente, partidas amigáveis, com ideias diversificadas de jogo, não focando necessariamente em um plano de jogo sólido. O terceiro é aquela pessoa que trata o TCG como uma coleção, ele participa de alguns torneios ou jogos, mas em geral, prefere ir atrás de peças para completar seus conjuntos.

A partir disso, nota-se que as prioridades e as demandas de cada um dos tipos de indivíduo são diferentes, ou seja, enquanto uma parcela procura cartas para formar as melhores e mais eficientes estratégias, outra parcela quer cartas específicas para colecionar. Desta forma, percebe-se que os indivíduos atribuem diferentes valores para as cartas, de acordo com o seu próprio objetivo dentro da comunidade.

2.1.2. A oferta do Mercado

O Magic: The Gathering tem como fonte primária os produtos da Wizards of the Coast, que consistem em produtos selados, ou melhor, produtos em que o comprador já sabe quais cartas está comprando e os *boosters* (pacotes de cartas) ou caixas de *boosters*. Os primeiros, são uma minoria, em geral consistem em baralhos pré-montados ou edições especiais de certas cartas, com detalhes e características focadas no consumidor colecionador. Por outro lado, de acordo com Zendle (2019) os pacotes são determinados de maneira randômica, de forma que o comprador do item não sabe o valor real do que ele está comprando.

O sistema de pacotes é um modelo onde o comprador recebe 15 cartas (sendo 3 incomuns, 1 rara, que pode ser substituída por uma mítica, 10 comuns e um terreno básico (que também é uma carta comum), existindo uma chance de que uma dessas seja trocada por uma carta brilhante). Estes 15 itens são retirados de um *set*, que consiste em um grupo de cartas, variam entre 150 e 350 cartas únicas, que são lançados todos os anos pela empresa. Estas cartas podem ser artigos completamente novos, ou reprints, ou seja, cartas antigas relançadas em um novo set. Dentro desta mesma lógica existem as caixas de pacotes, que são caixas com 36 ou 24 pacotes, dependendo da coleção.

Figura 4 - Exemplo de caixa de booster e booster



Fonte: <<https://loja.alfatechinformatica.com.br>>

A outra parcela da oferta de cartas se deve ao mercado secundário de Magic, que é o foco deste manuscrito. Pensando-se nesse mercado secundário, segundo Manenti (2018, p. 3) “O mercado secundário da comunidade de Magic: The Gathering é muito presente, e é responsável por gerar milhares de empregos anualmente. Lojistas, investidores, empresários, negociantes e etc. ganham a vida comercializando cartas e produtos lacrados do game.”. Dentro deste mercado, os participantes precisam estar atentos às informações e as mudanças para poderem agir da melhor maneira, tendo em vista que flutuações ocorrem diariamente. De acordo com Manenti (2018, p 5):

O mercado secundário de Magic é um ótimo exemplo de um mercado em que, sem formação acadêmica alguma, os compradores e vendedores realizam transações financeiras, negociações, investimentos, análises de inventário, e com base em experiências anteriores, especulam se seus ativos (cards e produtos) podem subir ou cair de preço.

De fato, por experiência própria do autor, os jogadores entendem o mercado e buscam se manter atualizados para aproveitar os momentos de altas e baixas, além disso, existe uma regra dentro da comunidade em relação a preços e trocas que usa como base o preço das cartas no site (www.ligamagic.com.br). Este site reúne o valor das cartas nas principais lojas do Brasil, desta forma ele é um parâmetro para avaliação.

Os principais fornecedores deste mercado secundário são lojas especializadas que vendem produtos como boosters e selados, mas entendem que há uma oportunidade e decidem vender cartas avulsas. Usualmente, as lojas costumam utilizar canais de comunicação pela internet para vender seus produtos, seja através grupos de mídias, sites, entre outros mecanismos. Muitas delas também possuem uma loja física, onde é possível adquirir as cartas, que são utilizadas, também, para promover campeonatos e permitir que os consumidores usufruam o espaço para jogar algumas partidas.

Uma parcela do mercado secundário é representada por pessoas, divididas entre mercadores e jogadores. Os jogadores são indivíduos que apreciam o jogo, tem sua própria coleção e seus decks, mas que eventualmente, pelas mais diversas razões, vendem uma parte de suas cartas. Já os mercadores são aqueles que utilizam o mercado e suas variações a seu favor, fazendo operações de compra e venda buscando o lucro, transformando o jogo em uma forma de sustento próprio.

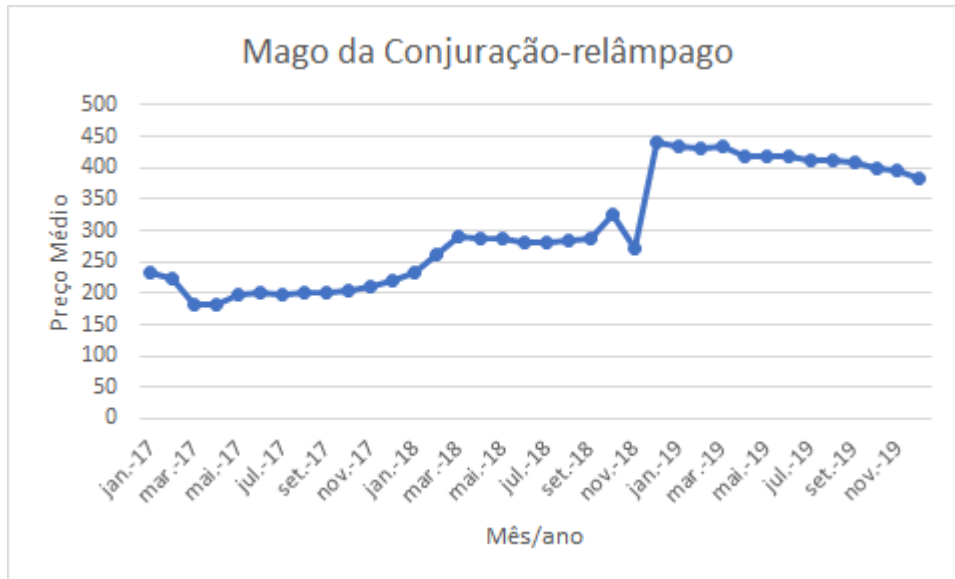
2.2 Fatores que podem influenciar nos preços

Tendo em vista o contexto exposto nos últimos parágrafos, podemos perceber que a oferta e a demanda são fatores cruciais para este mercado. Para que as cartas sejam comercializadas no mercado secundário, faz-se necessário que elas sejam oferecidas pelo mercado primário em forma de pacotes ou outros produtos, assim, a oferta do mercado secundário é limitada pelo primário, que controla a produção. Chega-se, assim, no primeiro fator que pode influenciar no preço, que é a raridade da carta. A raridade, como mostrado anteriormente, é um símbolo contido na carta, que indica se a carta é mítica, rara, incomum ou comum, em ordem decrescente de raridade, ou seja, cartas míticas tem uma chance menor de aparecerem em um booster do que as outras e assim por diante. Levando-se em consideração um pacote normal, percebe-se que as comuns são maioria, sendo 11 das 15 cartas, tendo assim, uma chance muito maior para serem obtidas. Seguindo o mesmo raciocínio, as incomuns são 3, tendo uma chance menor do que as comuns. As cartas raras e míticas disputam o último espaço, sendo que, as raras são a opção principal, ou seja, míticas aparecem menos, substituindo as raras. Com isso, entende-se que, cartas míticas em média devem ter um preço maior que as raras e assim consecutivamente.

O segundo fator que pode influenciar nos preços é a qualidade da conservação da carta, ou seja, qual o estado da carta. Existem as seguintes categorias de conservação *near mint* (recém saída do pacote), *mint* (nova), *slightly played* (pouco jogada) *medium played* (jogada), *heavily played* (muito jogada) e *damaged* (muito danificada). Como o jogo tem uma característica de coleção, este fator provavelmente é relevante para o preço, visto que uma carta bem conservada é mais desejável do que uma carta danificada, cortada ou em um estado deplorável. Desta forma, quanto melhor o estado da carta, maior o seu preço.

Cartas de MTG possuem diferentes versões, onde sua arte é modificada e detalhes podem ser adicionados. Novamente, por se tratar de uma espécie de coleção, um destaque como uma arte modificada, que tem relação com a história do jogo pode aumentar o seu valor. Desta forma, supõe-se que uma carta com uma versão com arte alterada deve ser mais cara do que uma que tenha apenas versões normais. A arte passa a agregar valor ao produto, apesar de que, durante uma partida, uma carta com arte alterada tem os mesmos atributos que uma carta na versão original.

Gráfico 1 - Mago da Conjuração-relâmpago - Preço Médio 2017-2019



Fonte: www.ligamagic.com.br

Observando o gráfico acima, nota-se que o eixo vertical trata-se do preço médio da carta Mago da Conjuração-relâmpago em reais nas lojas brasileiras e o eixo horizontal representa o mês em que aquele valor ocorreu. Percebe-se uma grande variação do preço médio entre os meses de Novembro de 2018 e Dezembro do mesmo ano, onde o preço médio passou de 272,76 reais para 439,80 reais aproximadamente. Em Dezembro de 2018 foi lançada uma versão com arte alterada da carta, onde a ilustração ganha destaque, fato que pode, de maneira plausível, ser responsável pela variação do período. Abaixo, observa-se a arte padrão da carta e a versão alterada.

Figura 5 – Mago da Conjuração-relâmpago Padrão



Fonte: www.scryfall.com

Figura 6 – Mago da Conjuração-relâmpago Arte Alterada



Fonte: www.ligamagic.com.br

Percebe-se algumas diferenças marcantes nas duas versões, a primeira está em um formato mais antigo, com a ilustração no espaço tradicional. Por outro lado, a segunda tem uma imagem maior, mais imponente, com efeitos de borda infinita, além de ser brilhante, fator que não é destacado pela imagem computadorizada. Estas diferenças têm grande relevância e aumentam o valor de uma coleção.

Tratando-se ainda da arte das cartas, percebe-se que, assim como uma obra tradicional, cada arte tem seu autor. No contexto de Magic, existem muitos artistas, sendo que, alguns deles, são muito famosos por suas cartas, trazendo uma legião de fãs que colecionam cartas ilustradas por eles. Este seria um outro fator que teria influência sobre o preço, visto que, em alguns casos, o fato de uma carta ser ilustrada por determinado autor, faria a sua demanda aumentar.

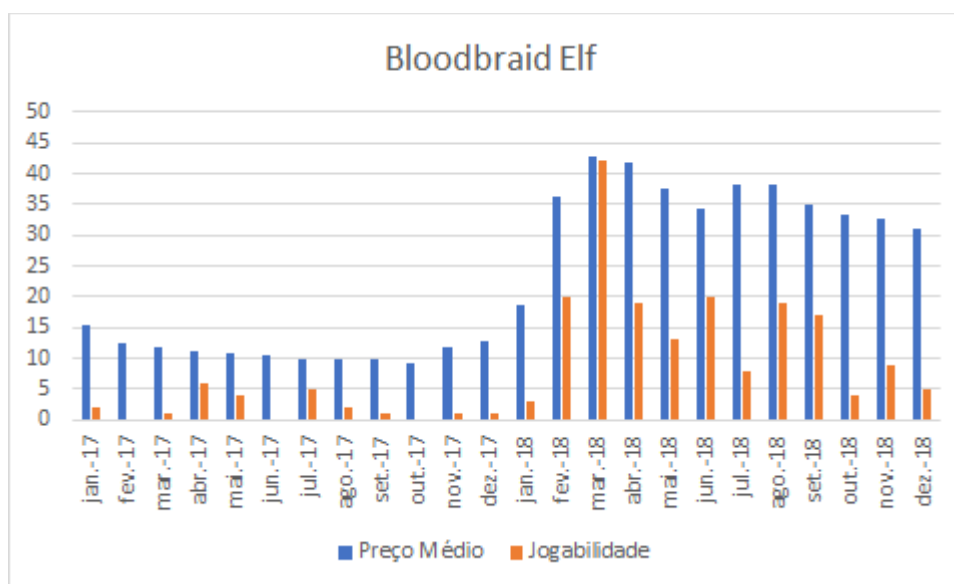
Magic: The Gathering tem um cenário competitivo muito marcante, onde jogadores se enfrentam em diversos formatos diferentes. Logicamente, cada participante leva o baralho que considera como mais forte, em outras palavras, leva as cartas que juntas formam a melhor estratégia na sua visão. Desta forma, nota-se que as melhores cartas serão procuradas por muitos indivíduos que querem utilizar as estratégias mais consistentes nos torneios. Muitos jogadores amadores disputam campeonatos, contudo, na maioria das vezes, utilizam decks semelhantes ou até mesmo iguais aos utilizados por profissionais que fazem parte das grandes competições, entre outras palavras, copiam o “Meta”, que nada mais é do que uma expressão que representa o conjunto de baralhos que aparecem com frequência nos torneios importantes. Com isso, entende-se que quanto mais uma carta for jogada nos campeonatos mais importantes, maior deverá ser o seu preço médio.

Pensando-se no conceito de jogabilidade, pode-se fazer uma relação com o conceito de utilidade. Segundo Araujo (1987):

Em teoria econômica, denomina-se utilidade, a propriedade que os produtos tangíveis e serviços têm de satisfazer as necessidades e desejos humanos. Os objetos que têm utilidade são considerados bens, do ponto-de-vista econômico. A caracterização dos bens como econômicos, requer também que os mesmos sejam escassos, isso é: estejam disponíveis em quantidades limitadas.

Percebe-se que o conceito de utilidade está diretamente ligado ao conceito de jogabilidade. Isto se demonstra através do entendimento de que, quanto maior for o número de baralhos que utilizam uma determinada carta, maior a sua utilidade. Em outras palavras, uma carta muito jogada mostra que o seu valor, ou melhor, a sua utilidade dentro do jogo é maior, tendo em vista que muitos jogadores estão escolhendo-a para montar seus baralhos. Abaixo, pode-se observar o caso de uma carta cuja utilidade aumentou, fazendo com que o seu preço também subisse, devido ao maior número de indivíduos interessados naquela carta.

Gráfico 2 – Bloodbraid Elf – Preço Médio e Jogabilidade 2017/2018



Fonte: <www.ligamagic.com.br e www.mtgotop8.com>

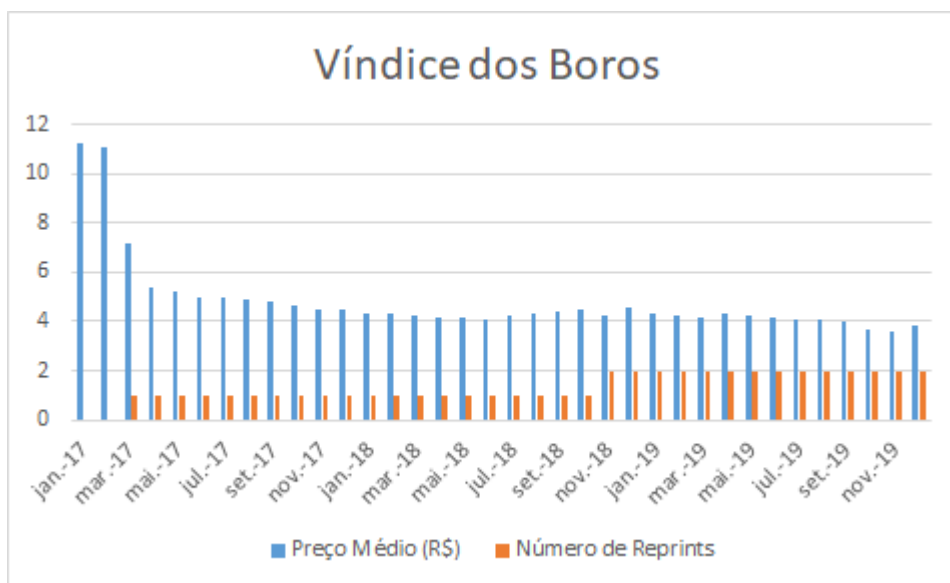
O gráfico acima foi feito com dados obtidos sobre o preço médio da carta *Bloodbraid Elf* em reais e com os números de baralhos que continham esta carta naquele mês, levando em consideração campeonatos considerados competitivos ou profissionais, representados como jogabilidade. Nota-se que o preço teve um aumento considerável de janeiro de 2018 para fevereiro do mesmo ano, passando de 18,73 reais para 36,40 reais, aproximadamente, mantendo-se em um patamar semelhante até o final de 2018. Este fato foi acompanhado pela

quantidade de decks jogados com esta carta, que cresceu de 3 para 20, mantendo uma média muito maior a partir de fevereiro de 2018. Através disso consegue-se visualizar uma provável relação entre preço médio e jogabilidade, mostrando que essa pode ser um fator importante a ser estudado. Neste caso em específico, a variação na jogabilidade está diretamente associada ao desbanimento da carta, ou seja, ela não era permitida em alguns modos de jogo, porém decidiu-se permiti-la, pois ela não era mais considerada como prejudicial ao jogo. Isto fez com que sua jogabilidade aumentasse, visto que trata-se de uma carta forte que poderia participar de mais torneios.

O TCG, como comentado em alguns parágrafos anteriores, tem jogadores espalhados por diversos locais no mundo, desta forma faz-se necessário uma tradução dos seus produtos para diversos idiomas. Mesmo no mercado brasileiro, encontra-se facilmente cartas em várias línguas, seja italiano, japonês, entre outros. No geral, as cartas com maior aceitação entre os jogadores e com maior circulação são cartas em português e em inglês, pois são mais compreensíveis para o público. Além disso, em termos de coleção, muitos indivíduos preferem um conjunto homogêneo, neste caso, todas as cartas com o mesmo idioma. Com isto em mente, assume-se que a linguagem de uma carta pode ser um fator que influencie no preço, sendo que, cartas em português ou inglês devem ser mais caras do que cartas em outros idiomas.

O último fator a ser comentado neste trabalho é o número de *reprints*, que representa a quantidade de vezes que uma única carta foi impressa em outro conjunto de cartas além do original. Ao fabricar um novo produto contendo uma carta que já havia sido criada anteriormente, aumenta-se a chance de que esta carta seja obtida, tendo em vista que as coleções são produzidas apenas por um determinado tempo. Em outras palavras, ao imprimir uma nova leva de cartas que já existiam, aumenta-se a oferta das mesmas, possivelmente fazendo com que o seu preço diminua.

Gráfico 3 – VÍndice dos Boros – Preço Médio e Número de Reprints 2017-2019



Fonte: www.ligamagic.com.br

Olhando-se o gráfico acima temos uma relação entre o preço médio e o número de *reprints* ao longo do tempo. Chama a atenção do observador quando o preço médio decai em março de 2017, no mesmo mês em que a carta é impressa novamente, na sequência do gráfico, o preço se mantém em um patamar parecido, apesar de haver um 2 *reprint* em novembro de 2018. Considerando-se o que foi exposto pelo gráfico, acredita-se que há uma relação entre preços e *reprints*.

3 ANÁLISE DOS DADOS

Nesta seção pretende-se coletar os dados, com o intuito de obter uma amostra considerável que proporcione resultados. Continua-se com a definição das hipóteses, que serão formuladas com base na seção anterior, que serve de base teórica para fundamentação deste estudo. Analisar-se-á os dados em busca do conhecimento, confirmando ou não as hipóteses, seguindo uma análise quantitativa da amostra coletada.

3.1 Obtenção dos Dados, Definição das Hipóteses e Método

Primeiramente, definir-se-á as hipóteses, começando pela raridade da carta. De acordo com a seção anterior, forma-se a hipótese de que cartas míticas são em média mais caras que as raras, que por sua vez custam mais que as incomuns, sendo que estas têm um preço médio maior que as comuns. A segunda hipótese é que uma carta com uma versão de arte alterada tem um preço médio maior do que uma carta que não possua uma versão diferente. A terceira hipótese seria que cartas que aparecem em 5 ou mais baralhos em torneios competitivos, como GP ou PT (Grand Prix e Pro Tour, respectivamente). tem um preço médio maior do que as outras. A última hipótese é que uma carta com 1 ou mais *reprints* tem um preço médio menor do que uma carta com menos *reprints*. Abaixo observa-se uma tabela com as hipóteses.

Tabela 1 - Fatores e Hipóteses

Fator	Hipótese
Raridade	Preço Médio das cartas míticas>cartas raras>cartas incomuns>comuns
Arte Alterada	Preço Médio de cartas com versão de arte alterada> Preço médio das cartas que não possuem
Reprints	Preço Médio de cartas sem Reprints> Cartas com Reprints
Jogabilidade	Preço Médio de cartas com 5 ou mais baralhos em torneios> Preço Médio em cartas com 4 ou menos

Coletou-se dados de 100 cartas únicas, tomando o seu preço médio de cada mês a partir de janeiro de 2017 até dezembro de 2019, através do site da ligamagic (ligamagic.com.br).

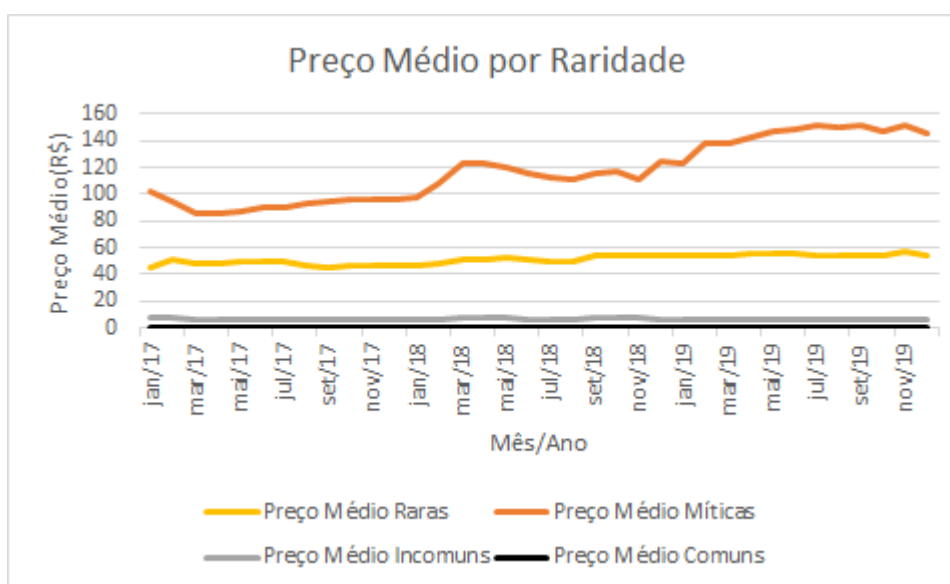
Utilizando o mesmo site, também foram reunidas informações sobre a raridade e o número de reprints de cada carta. Os dados sobre quantos decks utilizaram cada carta em específico em cada mês foram obtidos no site mtgtop8.com, que contém informações sobre os torneios e campeonatos do jogo ao redor do mundo.

O método a ser utilizado será o método quantitativo, onde buscar-se-á respostas analisando a média dos preços divididos nas categorias, como, por exemplo, a média do somatório das cartas raras comparado com a média do somatório das míticas e das outras raridades, almejando confirmar ou rejeitar as hipóteses. Assume-se o risco de uma análise superficial, tendo em vista que, como muitos fatores podem influenciar nos preços, os resultados podem ser prejudicados, contudo abre-se espaço para outras pesquisas sobre o tema com diferentes olhares e metodologias.

3.2 Análise dos Resultados

Começa-se pelo fator raridade, que se refere a distribuição das cartas dentro da lógica da própria *Wizards of the Coast*. Observa-se o gráfico abaixo com dados de cada uma das raridades e o somatório dos preços médios das mesmas, no período entre janeiro de 2017 e dezembro de 2019.

Gráfico 4 – Raridades

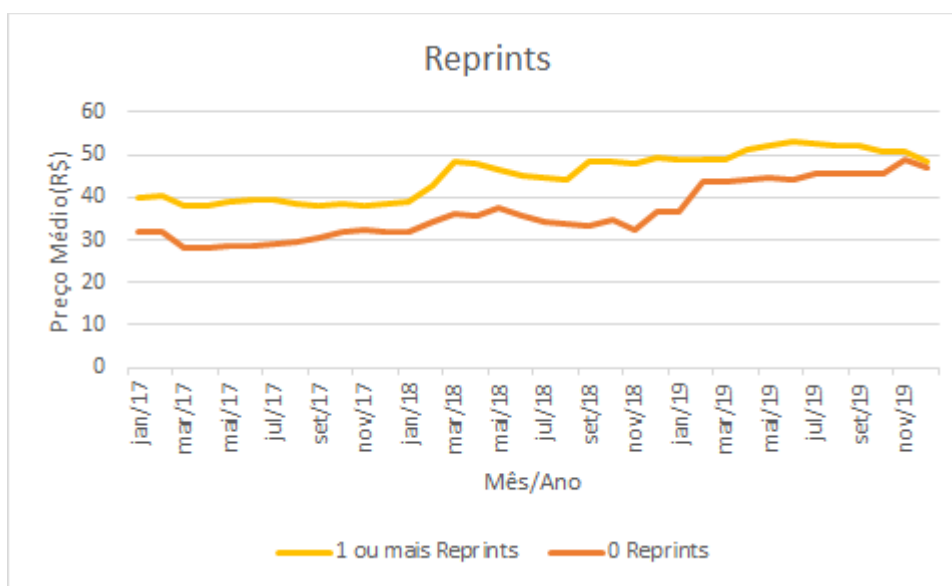


Fonte: <www.ligamagic.com.br>

Analisando-se o gráfico acima, pode-se perceber que as cartas míticas têm um preço médio superior a todas as outras durante todo o período, sendo que seu valor máximo foi de 151,99 reais, aproximadamente e a média do preço no período foi de 117,38 reais aproximadamente. No caso das raras, seu preço foi maior que o das comuns e incomuns, com média de 51,42 e um máximo de 55,64 reais, aproximadamente. As incomuns tiveram o preço maior que o das comuns, apenas, tendo uma média de 6,68 e um máximo de 7,30 reais, aproximadamente. As comuns tiveram o menor preço durante todos os meses, com uma média de 0,51 e um máximo de 0,77 reais, aproximadamente. Com isto em mente, acredita-se que a hipótese inicial foi confirmada.

Prossegue-se para a próxima hipótese, na qual espera-se que o preço médio das cartas com 1 ou mais reprints seja menor do que o preço médio das cartas com 0 reprints. Com este enfoque, seguem os dados obtidos.

Gráfico 5– Reprints



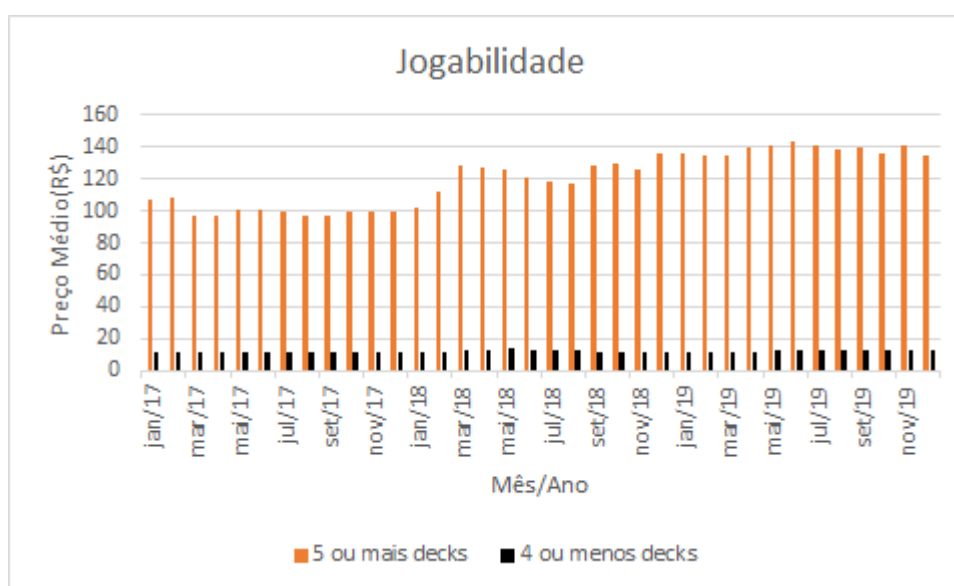
Fonte: <www.ligamagic.com.br>

Nota-se, pelo gráfico 5, que os preços das cartas com 1 ou mais *reprints* foram maiores que os preços das cartas com zero *reprints* em todos os meses, apesar de estarem relativamente próximo a partir de outubro de 2019. O valor máximo e a média das cartas com 0 *reprints* são 48,98 e 36,53 reais respectivamente. No caso das cartas com 1 ou mais reprints estes valores foram de 53,01 e 45,23 respectivamente. Com isto, entende-se que a hipótese foi rejeitada, todavia, percebe-se que um dos grandes problemas é que cartas comuns e incomuns costumam

ter apenas um print, com exceção de cartas marcantes, fazendo com que a média dos preços caia, fato que já se esperava, visto que o método não seria o ideal.

A terceira hipótese leva em consideração o número baralhos em que a carta foi jogada em campeonatos e torneios profissionais ou competitivos. Segundo a lógica formada, prestes a ser testada, quanto mais utilizada fosse uma carta nos torneios, maior seria o seu preço. Para simplificar foi feita uma hipótese arbitrária dividindo em cartas com 5 ou mais decks em um mês e cartas com 4 ou menos, termo nomeado como jogabilidade.

Gráfico 6 – Jogabilidade



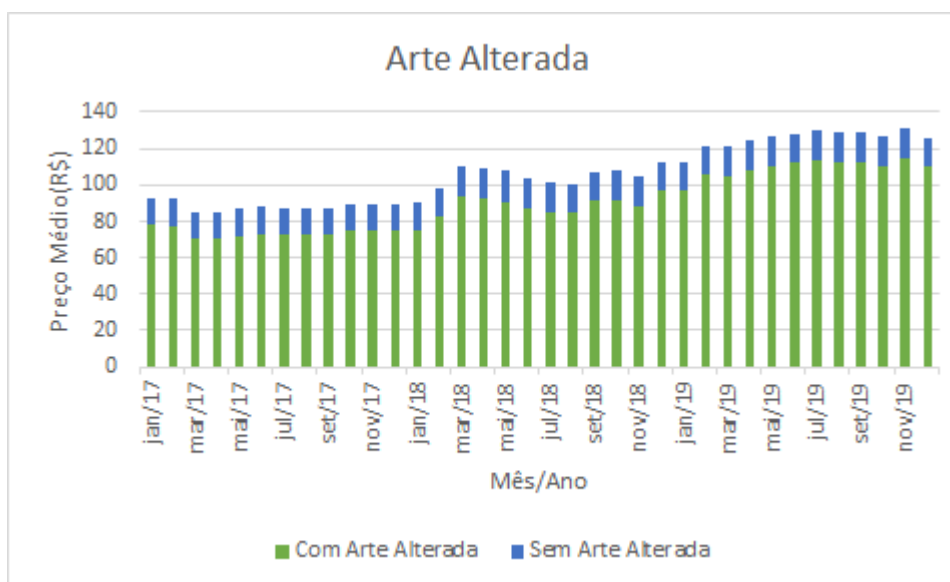
Fonte: <www.ligamagic.com.br e www.mtgtop8.com>

Através das informações recolhidas e exemplificadas no gráfico 6, pode-se concluir que a hipótese inicial estava correta, pois o preço médio de cartas que tiveram uma jogabilidade considerável (5 ou mais decks), foi muito superior que os que tiveram uma jogabilidade menor, durante todos os meses pesquisados. A média do preço médio das cartas com maior jogabilidade para o período de janeiro de 2017 até dezembro de 2019 foi de 120,49 reais, enquanto o valor máximo atingido foi de 143,02 reais, no mês de junho de 2019. No caso das cartas com menor jogabilidade, a média do período foi igual a 12,01 reais e o valor máximo atingido foi de 13,46 reais em maio de 2018.

Por último, mas não menos importante, chega-se na hipótese de que uma carta com uma versão em arte alterada ou com algum destaque teria um preço médio maior do que uma carta com apenas versões normais. O critério para definir o que seria uma arte alterada foi escolhido

como toda e qualquer alteração na carta que inclua uma modificação na sua ilustração que destaque mais a carta.

Gráfico 7 – Arte Alterada



Fonte: <www.ligamagic.com.br>

Levando-se em conta os dados apresentados no gráfico acima e refletindo-se sobre a hipótese relativa a arte alterada nas cartas, pensa-se que a hipótese inicial foi confirmada, tendo em vista que durante todos os 36 meses pesquisados, o preço médio das cartas que tinham uma versão alterada foi maior que o preço das que não tinham. A média do preço no período e o valor máximo, obtido no mês de julho de 2019, são, respectivamente, 90,45 e 113,59 reais, no caso das cartas com arte alterada. Por outro lado, pensando-se nas cartas sem arte alterada, temos 15,69 reais de média no período e um valor máximo de 16,73 reais no mês de junho de 2018.

4 CONCLUSÃO

O mercado secundário de Magic: The Gathering é um setor complexo, com muita margem para pesquisas e descobertas, contendo peculiaridades das mais diversas, sendo um assunto muito interessante. Uma característica de suma importância é o conhecimento dos jogadores sobre o próprio mercado, onde estes conseguem entender como ele se comporta e como tomar suas decisões. Existem algumas formas de oferta de cartas como os pacotes e o mercado secundário, que vende cartas avulsas, estes são fatores de grande relevância que ajudaram a entender os mecanismos do mercado e suas possibilidades. Comentou-se também sobre as diferentes demandas de cada aficionado pelo jogo, onde são observadas características de competição, coleção e interação social, destacando a preferência de cada consumidor, chegando a uma definição sobre quais seriam os fatores que levam o consumidor a demandar uma carta mais do que as outras.

Formaram-se 4 hipóteses sobre os fatores que teriam influência nos preços das cartas, a primeira foi relativa a raridade, que é definida pela Wizards of the Coast. Nela, entende-se que, uma carta mítica custaria mais que uma carta rara, que por sua vez custaria mais que uma carta incomum, que teria um preço maior que uma carta comum. A segunda hipótese foi sobre os *reprints*, ou melhor, número de vezes que uma carta foi impressa novamente (em um outro *set*), onde pensa-se que uma carta com um ou mais *reprints* teria um preço menor que uma carta com nenhum *reprint*. A terceira hipótese é sobre o fator jogabilidade, onde uma carta deveria ter um valor maior caso ela fosse jogada em 5 ou mais baralhos em campeonatos profissionais ou competitivos. A última hipótese seria que uma carta com uma versão com arte alterada teria um preço médio maior do que uma carta sem uma versão diferenciada. Foram confirmadas as hipóteses de raridade, jogabilidade e arte alterada, segundo os resultados. Com relação à hipótese dos *reprints*, os resultados apresentados rejeitaram-na, porém, entende-se que alguns problemas podem ter ocorrido devido ao método quantitativo de análise.

Conclui-se assim, que muitos fatores influenciam nas cartas de Magic e seu mercado secundário no Brasil. Este trabalho abriu muitas portas para novas pesquisas dentro do tópico, onde podem ser utilizadas diferentes formas e métodos para avaliação. Além disso, outros fatores comentados no trabalho não foram avaliados e são uma ótima fonte de pesquisa futura.

REFERÊNCIAS

- ALFATECH. MAGIC - Theros além da morte - Booster box + 1 booster de colecionador. Disponível em: <https://loja.alfatechinformatica.com.br/index.php?route=product/product&product_id=10662 - booster mtg>. Acesso em: 19/11/2020.
- ARAÚJO, Osvaldo. **Conceito de utilidade**. 1987.
- ARENA MAGIC. Disponível em: <<http://arenamagic.com.br/dicas-para-montar-um-bom-deck-no-draft/>>. Acesso em: 19/11/2020.
- BALL, Madeline K.; SEIDMAN, David. **Supply and demand**. Rosen central, 2012.
- BARBER, Benjamin. Consumido: como o mercado corrompe crianças, infantiliza adultos e engole cidadãos. **Rio de Janeiro: Record**, p. 21, 2009.
- DA SILVA, Pedro Panhoca. Reflexões sobre o consumo do card game: “magic: the gathering” a partir dos depoimentos dos jogadores. **a obra para piano Solo de Claudio Santoro: ideologia, diversidade cultural e**, p. 59, 2016.
- DE ASSIS, RAUL A. et al. Um Estudo de Séries de Indicadores de Preços do Agronegócio e Métodos Estatísticos de Projeção.
- DETERDING, Sebastian et al. Gamification. using game-design elements in non-gaming contexts. In: **CHI'11 extended abstracts on human factors in computing systems**. 2011. p. 2425-2428.
- FORNAZARI, Meggie. Magic The Gathering sob a ótica da Gramática Visual. **In-Traduções Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Tradução da UFSC**, v. 5, n. esp, p. 13-28, 2013.
- GALE, David. The law of supply and demand. **Mathematica scandinavica**, p. 155-169, 1955.
- LAVANCHAWEE, Sujarittanonta. Game-Playing Culture in an Age of Capitalist Consumption: Young Taiwanese and Collectible Card Games. **Journal of Economics and Behavioral Studies**, v. 5, n. 11, p. 792-797, 2013.
- MAGIC 25. BLog. Entendendo as cartas. Disponível em: <<https://magic25blog.wordpress.com/2016/10/07/entendendo-as-cartas/>>. Acesso em: 19/11/2020.
- MAGIC THE GATHERING. Brass Herald. Disponível em: <<https://gatherer.wizards.com/pages/Card/Details.aspx?multiverseid=45472>>. Acesso em: 19/11/2020.

MAGIC THE GATHERING. gatherer. Disponível em:
<<https://gatherer.wizards.com/pages/card/Details.aspx?printed=true&multiverseid=437065>,
último acesso em 13 de outubro de 2020.>. Acesso em: 19/11/2020.

PAWLICKI, Matthew; POLIN, Joseph; ZHANG, Jesse. Prediction of Price Increase for Magic: The Gathering Cards. **Recuperado de <http://cs229.stanford.edu/proj2014/Matt%20Pawlicki,%20Joe%20Polin,%20Jesse>**, v. 20, 2014.

PERKHOUNKOV, Boris A.; FRYE, Cooper Gates; FRANKLIN, Emily Margaret. Financial Magic. **Recuperado de http://cs229.stanford.edu/proj2015/190_report.pdf**, p. 1-2, 2015.

RUBIN, Jeffrey Z.; BROWN, Bert R. **The social psychology of bargaining and negotiation**. Elsevier, 2013.

WILLIAMS, J. Patrick. Consumption and authenticity in the collectible strategy games subculture. **Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity, and Experience in Fantasy Games**, p. 77-98, 2006.

ZENDLE, David. Links between problem gambling and spending on booster packs in collectible card games: A conceptual replication of research on loot boxes. 2019.

ZICHERMANN, Gabe; LINDER, Joselin. **Game-based marketing: inspire customer loyalty through rewards, challenges, and contests**. John Wiley & Sons, 2010.

ZILIOOTTO, Denise Macedo. **O consumidor: objeto da cultura**. Editora Vozes, 2003.