



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

GUILHERME REIS

TRADING CARD GAMES
A evolução do jogo físico para o digital

Americana, SP
2016



FACULDADE DE TECNOLOGIA DE AMERICANA
Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais

GUILHERME REIS

TRADING CARD GAMES

A evolução do jogo físico para o digital

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, sob a orientação do Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu.

Área de concentração: Jogos Digitais

Americana, SP.
2016

R31t

REIS, Guilherme

Trading *card* games: a evolução do jogo físico para o digital / Guilherme Reis. – Americana: 2016.

52f.

Monografia (Curso de Tecnologia em Jogos Digitais). - - Faculdade de Tecnologia de Americana – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza.

Orientador: Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu

1. Jogos eletrônicos 2. Inovação tecnológica
I. ABREU, Gustavo Carvalho Gomes de II. Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza – Faculdade de Tecnologia de Americana.

CDU: 681.6

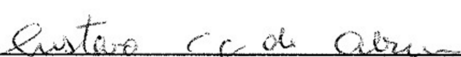
Guilherme Reis

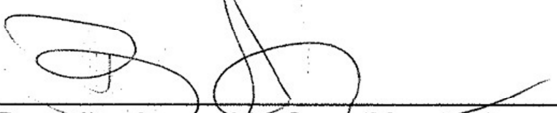
Trading Card Games – A evolução do jogo físico para o digital


Trabalho de graduação apresentado
como exigência parcial para obtenção do
título de Tecnólogo em Jogos Digitais pelo
CEETEPS/Faculdade de Tecnologia –
FATEC/ Americana.
Área de concentração: Jogos Digitais.

Americana, 09 de Dezembro de 2016.

Banca Examinadora:


Prof. Esp. Gustavo Carvalho Gomes de Abreu (Presidente)
Especialista
FATEC Americana


Benedito Aparecido Cruz (Membro)
Graduado
FATEC Americana


Mariana Godoy Vazquez Miano (Membro)
Doutora
FATEC Americana

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família que me apoiou para que eu pudesse completar esta etapa da minha vida. A minha noiva Erika que mesmo nos momentos difíceis esteve ao meu lado e teve paciência comigo. Por fim agradeço aos amigos e ao professor Gustavo que me auxiliaram na conclusão deste trabalho.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os jogadores e desenvolvedores de trading card games, que me inspiraram a realizar este trabalho.

RESUMO

Com o avanço da era digital, os *Trading Card Games* (TCG) receberam versões digitais, sejam elas de um TCG já existente na versão física, ou um TCG inteiramente novo. O principal objetivo desta pesquisa foi analisar quais são os principais pontos positivos e negativos desta evolução dos TCG para o formato digital e como isso afeta os jogadores.

Através de um questionário aplicado a um grupo de 25 jogadores, foram levantados quais pontos são mais importantes na opinião deles e como esses pontos influenciam na experiência de jogo. Foi realizada uma análise comparativa entre os dois segmentos, abordando os aspectos do jogo, lúdico e visual, financeiro, humano e social.

Palavras Chave: *Cartas de jogar colecionáveis, Jogos eletrônicos, Inovação Tecnológica*

ABSTRACT

With the advance of the digital age, the Trading Card Games (TCG) received digital versions, being are from an already existing TCG in the physical version, or an entirely new TCG. The main objective of this research was to analyze what are the main positive and negative points of this evolution of the TCG to the digital form and how it affects the players.

Through a questionnaire applied to a group of 25 players, were asked what are the most important points in their opinion and how these points influence the gaming experience. A comparative analysis was carried out between the two segments, dealing with the game, ludic and visual, financial, human and social aspects.

Keywords: *Collectible card games, Electronic games, Technologic innovation*

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 CARD GAMES.....	12
2.1 Trading Card Games.....	13
2.2 Regras e premissas dos TCG	16
2.2.1 As zonas de jogo	18
2.3 TCG Casual e competitivo.....	19
2.4 O mercado externo do TCG	22
3 O TCG DIGITAL.....	26
3.1 A estrutura de um TCG digital	28
4. Análise comparativa – TCG Físico x TCG Digital	31
4.1 Detalhamento do questionário aplicado	32
4.2 O aspecto lúdico e visual	35
4.3 O aspecto do jogo.....	37
4.4 O aspecto financeiro	38
4.5 O aspecto humano e social.....	44
5 CONCLUSÃO	47
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
APÊNDICE A – Questionário sobre trading card games.....	51

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Versões do <i>card</i> Raio de MTG (Wizards of the coast)	14
Figura 2 - Charizard e Blastoise (Pokemon TCG)	15
Figura 3 - Cards famosos de Yu-Gi-Oh (Yu-Gi-Oh Wikia).....	15
Figura 4 - Evolução do preço de mercado do <i>card</i> Delta Poluído (mtgprice, 2016) ..	24
Figura 5 - Hearthstone game play (Blizzard, 2016)	28
Figura 6 - Jogador recebendo moedas em Hearthstone (Blizzard, 2016)	29
Figura 7 - Gráfico da questão 1	32
Figura 8 - Gráfico da questão 2 – Parte 1	32
Figura 9 - Gráfico da questão 2 – Parte 2	33
Figura 10 - Gráfico da questão 3.....	34
Figura 11 - Gráfico da questão 4.....	34
Figura 12 - Gráfico da questão 5.....	35
Figura 13 - Acessórios do TCG físico.....	43

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TCG – *Trading Card Game*

MTG – *Magic: The Gathering*

MHS– *Maximum Hand Size*

WOTC – *Wizards of the coast*

MTGO – *Magic: The Gathering Online*

HS – *Hearthstone*

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, jogos são uma das principais fontes de entretenimento utilizadas pelas pessoas, sejam eles jogos físicos ou jogos digitais. Existem jogos de diversos estilos para todos os perfis e um dos estilos que vem se destacando nos últimos anos são os *card games*.

Card games são jogos de cartas, como o *pôquer* e o *truco*. São jogados com um baralho comum e que seguem um conjunto de regras assim como qualquer outro jogo, variando de acordo com seu estilo.

Esta pesquisa visa analisar um tipo de *card game* em específico, os *trading card games* (TCG), jogos de cartas com regras e *cards* específicos para cada jogo, fazendo com que sejam mais dinâmicos e versáteis com relação a um *card game* comum.

Contudo, com o avanço da era digital ao redor do mundo, os TCG também receberam versões digitais, sejam elas de um TCG já existente na versão física, ou um TCG inteiramente novo.

O principal objetivo desta pesquisa foi analisar quais são os principais pontos positivos e negativos desta evolução dos TCG para o formato digital e como isso afeta os jogadores. Para isso, foi realizada uma pesquisa de campo com os jogadores através de um questionário, para saber a opinião deles com relação a este assunto e chegar a uma conclusão.

Para melhor entendimento do trabalho, o mesmo foi estruturado em cinco capítulos, sendo que o primeiro consiste nos embasamentos do tema sugerido. O segundo e terceiro apresentam de forma detalhada o que são TCGs nas suas formas físicas e digitais e quais itens estão relacionados a eles. O quarto capítulo consiste em uma análise comparativa entre os dois tipos de TCG com base no questionário aplicado. Por fim, o quinto e último capítulo apresenta as considerações finais da pesquisa.

2 CARD GAMES

Jogo é um termo do latim “*jocus*” que significa brincadeira, divertimento. O jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras e define um indivíduo (ou um grupo) vencedor e outro perdedor.

Segundo Johan Huizinga “o jogo é uma evasão da realidade, para uma esfera de atividade temporária, uma espécie de intervalo na vida cotidiana, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total” (1938, p.10).

Ao longo da história da humanidade vários tipos de jogos foram criados. Jogos de tabuleiro como o xadrez, esportes como o futebol, o vôlei e os *card games* (jogos de cartas em português).

Os *card games* podem ser jogados com várias finalidades, a maioria das pessoas jogam por diversão ou hobby, mas existem aqueles que jogam por aposta ou até mesmo profissionalmente como um esporte.

Segundo Wilkinson (1895 p.61) o baralho foi criado pelos chineses por volta do ano de 1290 e foi levado a Europa e adaptado pelos franceses e pelos espanhóis. O baralho convencional consiste em 52 cartas divididas em quatro naipes diferentes: paus, copas, espadas e ouros. Ao todo são 14 tipos de cartas: numerais que vão de 2 a 10, o Ás representado pela letra A, as cartas de figuras, dama, valete e rei que são representados respectivamente pelas letras Q, J e K (do inglês *queen*, *jack* e *king* respectivamente), e por fim dois coringas (*joker*) que não possuem naipes e são representados pela figura de um bobo da corte. Ao longo dos anos vários *card games* que utilizam o baralho convencional surgiram, como o *pôquer*, o vinte e um, o buraco e o truco.

De acordo com os estudos de David Parlett (PARLETT, 2016), os *card games* tiveram sua origem em 1426 na cidade de Bavaria na Alemanha com um jogo chamado *Karnöffel*, que foi considerado o jogo de cartas mais antigo já registrado. O *Karnöffel* era jogado com um baralho convencional, não do mesmo material e forma que é conhecido atualmente, mas os conceitos, números e figuras estampadas nas

cartas de baralho já eram bem parecidas com as que são hoje tão conhecidas no mundo todo.

Mais tarde outro tipo de *card game* foi criado, mas esses não eram jogados com o mesmo baralho convencional, utilizavam *cards* específicos e desenvolvidos exclusivamente para o jogo, cada um com suas regras, estampas e níveis de complexidade diferentes. Esses jogos ficaram conhecidos como *trading card games* (jogos de cartas colecionáveis).

2.1 Trading Card Games

Os *trading card games* (TCG) possuem uma característica que os diferencia muito dos demais *card games*, a diversidade. Por exemplo, um jogo que utiliza um baralho convencional sempre conterà as mesmas 52 cartas e dificilmente suas regras sofrem alterações, uma vez que, geralmente são jogos muito antigos cujo as regras passam de geração em geração. Os TCG por sua vez recebem novas expansões de tempos em tempos contendo novos *cards* e novas regras, mas sempre mantendo a essência do jogo, sendo essa uma característica que os torna muito versáteis e atraentes.

Os TCG receberam esse nome porque em sua maioria são vendidos em pacotes com cartas aleatórias (denominados *boosters*) de uma determinada expansão e naturalmente existem alguns *cards* que são mais difíceis de conseguir do que outros, por isso os jogadores trocam (*trade* em inglês) entre si os *cards* repetidos ou os que não estejam usando por um outro de sua preferência. Existem também produtos pré-montados nos quais conhece-se previamente quais *cards* estão contidos.

O primeiro TCG a ser lançado foi *Magic: The Gathering* (MTG), criado pelo matemático americano Richard Garfield e produzido pela empresa *Wizards of the Coast* (WOTC) em 1993. Como o próprio nome diz, o jogo envolve magia, onde cada jogador é um mago que lança seus feitiços e invoca criaturas poderosas para alcançar a vitória. Garfield criou vários outros *card games* de sucesso além de MTG, incluindo: *Vampire: The Eternal Struggle*, *Netrunner* e *Star Wars Trading Card Game*.

Na figura 1 pode ser vista a primeira versão da carta “Raio” de MTG lançada em 1993 (a esquerda) e sua última versão lançada em 2010 (a direita).

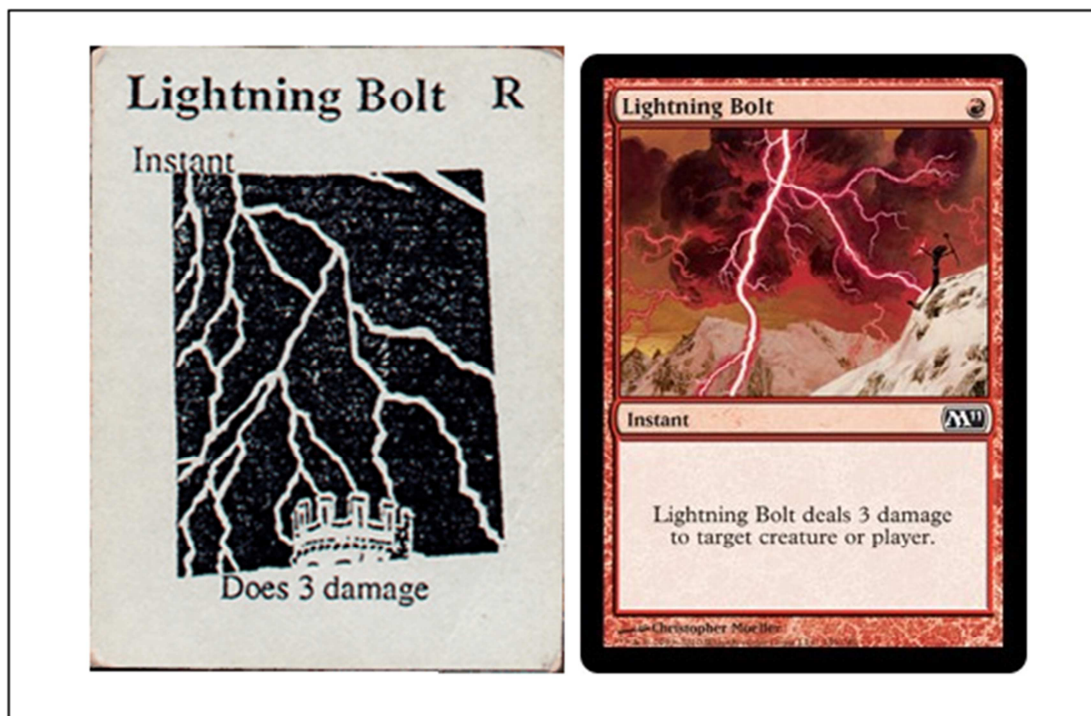


Figura 1 - Versões do card Raio de MTG (Wizards of the coast)

Em 1996 foi lançado *Pokémon Trading Card Game*, um TCG que retrata os jogos de Pokémon lançados para *Game Boy* e Nintendo DS. Inicialmente foi lançado pela *Wizards of The Coast* e em 2003 a Nintendo (que já era a produtora dos jogos de *vídeo game*) assumiu a produção e deu continuidade ao jogo. Em Pokémon TCG o jogador assume o papel de um treinador Pokémon e batalha com seu adversário utilizando os monstros de bolso representados nos *cards*, sendo que vence a partida quem derrotar seis Pokémon adversários primeiro.

Na figura 2 podem ser vistas as primeiras versões lançadas dos *cards* de Pokémon Charizard e Blastoise.



Figura 2 - Charizard e Blastoise (Pokemon TCG)

Em 1999 a Konami lançou Yu-Gi-Oh!, um TCG baseado no Mangá *Duel Monsters* (Monstros de Duelo em português) criado por Kazuki Takahashi. Em 2000 foi lançado um anime baseado no TCG no qual cada jogador conta com uma gama enorme de monstros, magias e armadilhas para vencer o duelo.



Figura 3 - Cards famosos de Yu-Gi-Oh (Yu-Gi-Oh Wikia)

Vários outros TCG além dos já citados foram criados ao longo do tempo, alguns outros exemplos são: *Vanguard*, *World of Warcraft TCG*, *Duel Masters*, *Chaotic*, *Digimon*, *Bakugan*, *Lord of The Rings TCG*, *Dragon Ball Z*, *Naruto* e *Battle Scenes*, sendo o último um TCG criado no Brasil e distribuído pela Copag. O jogo é baseado no Universo Marvel onde os jogadores duelam com os super-heróis e os vilões da série.

2.2 Regras e premissas dos TCG

Primeiramente para se jogar um TCG os jogadores precisam possuir *decks* (baralhos) sendo que estes podem ser *decks* pré-construídos para iniciantes ou *decks* construídos pelos próprios jogadores. Um *deck* possui um limite mínimo de *cards*, mas não um máximo, porém os jogadores preferem jogar com o mínimo, uma vez que, quanto menos *cards* há no *deck*, maior a chance de conseguir os *cards* que se precisa no momento certo.

Os TCG oferecem uma grande variedade de *cards* para que os jogadores montem seus *decks*, cada um com sua estratégia para vencer a partida, porém a quantidade de *cards* disponibilizados é muito maior do que a que um *deck* comporta, por isso os jogadores devem pensar muito bem em quais *cards* usar em seus *decks*. Normalmente é imposto também um limite de cópias de um mesmo *card* em cada *deck* para que o jogo fique balanceado e menos repetitivo. A construção do *deck* é muito importante, mas o jogo vai além disso, pois ainda existem os fatores habilidade do jogador e o fator sorte. Segundo Caillois (1958, p.36) esses elementos contidos no jogo são denominados *Agôn* e *Alea*.

Segundo Caillois (1958, p.37), *Agôn* é o esforço do jogador, a disciplina, o treino e a vontade de vencer, é o mérito pessoal do jogador vencedor de uma partida em que ambos possuíam o mesmo recurso e a mesma probabilidade de vencer. Alguns jogos como xadrez e damas são unicamente dependentes do *Agôn* para vencer, pois envolvem apenas a habilidade e estratégia dos jogadores.

O treino e o conhecimento sobre os *cards* utilizados em um *deck*, faz com que o jogador saiba lidar com todos os tipos de situações durante uma partida, aumentando as suas possibilidades de vitória.

Alea se opõe ao *Agôn* já que segundo Caillois (1958, p.36), *alea* é a sorte, o acaso, entregar-se ao destino. Baseia-se numa decisão que não depende do jogador, trata-se de vencer o destino e não o adversário.

O acaso preside a composição das mãos de cada jogador e estes, em seguida, exploram o melhor que puderem, e com o vigor que tiverem, o quinhão que uma sorte cega lhes reservou. (CAILLOIS, 1958, p.38.)

A aleatoriedade faz parte do jogo e isso faz com que cada partida seja única, pois nunca serão os mesmos *cards* em mãos, nunca serão tomadas as mesmas decisões. Assim, para vencer uma partida também é preciso ter sorte.

Conclui-se que, no TCG é preciso ter ambos os fatores citados por Caillois para vencer uma partida. Talvez um dos fatores se sobressaia mais que o outro, mas ambos são minimamente necessários para alcançar a vitória.

Para iniciar uma partida os jogadores usam uma forma aleatória de decidir quem joga primeiro, normalmente lançam uma moeda ou um dado. Nesse ponto se identifica um exemplo de *alea*, uma vez que, começar jogando na maioria das vezes é uma vantagem.

Os TCG em sua maioria utilizam estrutura de turnos alternados, onde cada jogador tem a sua vez de jogar, porém em alguns casos o jogador pode “interferir” no turno do oponente com certos tipos de *cards* (como no MTG por exemplo).

Definido quem irá começar a partida os jogadores fazem suas jogadas iniciais, alguns TCG utilizam *cards* “fonte” que são necessários para jogar os demais *cards*, como os *cards* de terreno no MTG e os *cards* de energia em Pokémon.

Um TCG pode possuir diversas regras, cada qual com a sua complexidade e particularidades, porém, de um modo geral uma partida é dividida em zonas de jogo para que o jogo fique mais organizado.

2.2.1 As zonas de jogo

As definições de zona de jogo foram adaptadas e traduzidas do artigo *Trading Card Game Industry*, divulgado pela empresa *SuperData Research* em 2010.

A primeira zona de jogo é a zona do *deck*, em alguns TCG essa zona possui outros nomes, no MTG por exemplo ela é chamada de grimório. O *deck* é embaralhado no início da partida e colocado com os *cards* empilhados e com a face voltada para baixo, os jogadores não podem olhar ou mudar a ordem dos *cards* a menos que algum efeito no jogo os permita fazê-lo. Alguns efeitos também pedem para que o *deck* seja embaralhado durante o jogo, por exemplo quando o jogador usou um *card* de busca, após buscar o *card* desejado o *deck* deve ser reembaralhado, evitando assim que ele saiba a ordem dos *cards*.

A segunda zona de jogo é a mão dos jogadores. A mão não é revelada para os oponentes a menos que algum efeito o permita. Alguns TCG possuem um *Maximum Hand Size* (MHS) ou limite máximo de mão, em português, para que os jogadores não fiquem acumulando *cards* na mão. No MTG por exemplo o MHS é de sete *cards*, ou seja, no final do turno de um jogador se ele possuir mais que sete *cards* na mão ele deverá descartar *cards* até ficar com sete. Alguns efeitos no jogo podem alterar o MHS. Esta zona é muito importante pois todo o recurso usado durante a partida vem dos *cards* na mão dos jogadores, isso significa que o jogador que possuir mais *cards* na mão tem mais alternativas para lidar com determinada situação no jogo, isso é conhecido como *card advantage* (vantagem de *cards* em português). O *card advantage* é um fundamento utilizado em quase todos os TCG e frequentemente é uma das chaves para se alcançar a vitória em uma partida.

A terceira zona é chamada de “*Play zone*” (zona de jogo em português). Esta zona possui vários nomes nos TCG, por exemplo, no MTG é chamada de campo de batalha, em Yu-gi-oh é chamada de campo apenas, em Pokémon TCG é simplesmente chamada de *play zone*. A zona de jogo é onde tudo acontece de fato, basicamente o que os jogadores fazem durante a partida causam algum impacto nessa zona. Os *cards* são colocados com a face voltada para cima e seus efeitos e regras geralmente se aplicam apenas quando estão nessa parte do jogo. Alguns *cards* específicos ficam em jogo com a face voltada para baixo, como “armadilhas” que são disparadas conforme alguma ação acontece no jogo e então sua face é voltada para cima causando algum efeito.

A quarta zona de jogo é a zona de descarte, para onde vão os *cards* “mortos” durante a partida, devido a isto na grande maioria dos TCG essa zona recebe o nome de cemitério. Cards no cemitério não possuem efeito algum, exceto se o *card* disser o contrário, porém, os *cards* podem ser ressuscitados e trazidos de volta ao jogo por algum efeito. Certas estratégias nos TCG são focadas em cemitério com *cards* que ressuscitam em massa e podem tirar vantagem de um cemitério cheio.

A quinta e última zona de jogo é a “*outside game*” (fora do jogo em português) onde os *cards* ficam quando não estão em nenhuma das demais zonas (No MTG essa zona é chamada de exílio). Alguns efeitos do jogo colocam os *cards* nessa zona ao invés de coloca-los no cemitério quando destruídos. Pode se dizer que esta zona é um cemitério do qual os *cards* não podem ser recuperados, são raras as situações em que um *card* sai desta zona e volta para o jogo.

Obviamente as zonas de jogo são apenas o básico das regras de um TCG, sendo que existem muitas outras regras onde cada TCG possui quantidade e níveis de complexidade diferentes de acordo com a proposta de jogo de cada um.

2.3 TCG Casual e competitivo

A princípio, os TCG foram criados para que fossem jogados apenas para diversão e entretenimento dos jogadores, porém, quando se trata de um jogo existe sempre a forma casual e a forma competitiva de jogá-lo.

No futebol por exemplo, existe o jogador casual que joga uma partida casualmente com os amigos para se divertir e existe o jogador profissional onde jogar é o seu trabalho. No TCG não é diferente, alguns possuem alto nível de competitividade e torneios que reúnem milhares de jogadores com grandes premiações em dinheiro.

Segundo o dicionário Aurélio, a palavra casual significa: sucedido por acaso, aleatório, eventual. O jogador casual de TCG é aquele que joga apenas por diversão, não joga com muita frequência. Esse tipo de jogador se baseia mais no fator sorte (*alea*, como citado anteriormente) durante o jogo, não existe muito esforço ou dedicação para com o TCG.

Segundo o dicionário Aurélio, a palavra competitivo significa: que tem características que permitem ter bons resultados face à concorrência. O jogador competitivo no TCG possui conhecimento elevado com relação ao jogo o suficiente para vencer qualquer oponente em uma partida. Esse tipo de jogador joga com frequência e se dedica mais ao jogo, testa diversas combinações de *decks*, estuda os *cards* e os *decks* dos seus oponentes. Para esse tipo de jogador o *agôn* está muito presente e é o diferencial para a vitória em uma partida.

De acordo com a WOTC, o primeiro grande torneio competitivo de MTG realizado foi o *Pro Tour* em 1996, distribuindo mais de \$1.000.000,00 em prêmios durante a temporada naquele ano. Desde então, o circuito do *Pro Tour* foi implementado e existe até os dias atuais, com sistema de pontos profissionais, *hall* da fama e torneios classificatórios por todo o mundo.

Atualmente os TCG que possuem um modo competitivo mais elevado realizando torneios de grande porte são: Pokémon, Yu-Gi-Oh e MTG, sendo esse último, o detentor do recorde mundial com a maior quantidade de jogadores em um único torneio de TCG. Em junho de 2015 o *Grand Prix Las Vegas* de MTG reuniu 7551 jogadores, superando a marca de 4364 jogadores de Yu-Gi-Oh atingida em março de 2013.

Uma grande diferença entre o TCG casual e o competitivo são as premiações dos torneios, seja ela em produtos (*cards* avulsos, *boosters* e acessórios) ou em dinheiro nos casos de torneios de grande porte. Os jogadores pagam uma taxa de inscrição para entrar no torneio e as premiações são distribuídas para os melhores colocados. Essa premiação varia de acordo com a arrecadação do próprio torneio, mas também pode ser fixa independentemente do número de participantes.

Outra grande diferença entre competitivo e casual é o nível de jogo. Normalmente jogadores que jogam um TCG casualmente são jogadores novatos e com pouca experiência de jogo, mas isso não significa que não haja bons jogadores nesta modalidade, trata-se apenas de uma questão de preferência do jogador participar de torneios competitivos ou não, porém, em torneios competitivos a grande maioria dos jogadores é experiente e já possui um bom conhecimento sobre o jogo. Torneios menores são organizados por lojas que comercializam os produtos relacionados aos jogos, onde nesses casos, as premiações são em mercadorias, portanto, esta é uma forma da loja divulgar o produto, atrair clientes e movimentar o estabelecimento, consequentemente aumentando as vendas.

Um fator importante que leva os jogadores a jogar competitivamente é que jogar um TCG requer algum investimento, seja para compra do montante inicial de *cards* para se começar a jogar, seja para comprar um *card* avulso para melhorar o *deck* ou para comprar algum acessório, portanto, jogar um torneio e ganhar prêmios é uma forma de obter algum retorno do valor que foi investido inicialmente, tornando o jogo menos caro. Em alguns casos as premiações pagam o investimento inicial e ainda geram algum lucro para o jogador, é a partir deste ponto que alguns jogadores partem para o jogo profissional.

Grandes eventos profissionais têm para os organizadores o intuito de divulgar o TCG o máximo possível, para isso os eventos possuem várias atrações (além do próprio torneio principal) como minitorneios paralelos para os jogadores já eliminados do torneio principal ou para jogadores que não queiram participar do mesmo, a presença de artistas e *designers* dos *cards* para autografar os *cards*, estandes de venda de produtos e milhares de jogadores para trocar e negociar *cards*. Além disso, estes eventos costumam ter transmissão *on-line* das partidas e

cobertura completa com resultados, pareamentos e os melhores *decks* que estão participando do torneio.

O TCG competitivo e profissional não é só uma forma de divulgar o jogo e atrair cada vez mais jogadores, mas é também o que movimenta o mercado externo de *cards* avulsos, onde um *card* torna-se mais ou menos valioso de acordo com o seu uso em *decks* nos últimos torneios competitivos.

2.4 O mercado externo do TCG

De acordo com Adam Smith (FRITSCH apud SMITH 1996, p.11), a lei da oferta e da procura é uma realidade da economia mundial, quanto maior a oferta e menor a demanda de determinado produto menor será o seu preço e quanto menor a oferta e maior a demanda maior será o seu preço. Isso é válido para todas as coisas, inclusive para os TCG.

Além de ser um jogo os TCG são também itens colecionáveis e ao longo dos anos, conforme foram crescendo, um mercado externo de *cards* avulsos se consolidou, onde cada *card* tem o seu preço de acordo com a sua raridade e estado de conservação. O preço dos *cards* pode variar de alguns centavos até milhares de reais.

Quem determina os valores dos *cards* é a própria comunidade de jogadores onde a maior referência são torneios de grande porte. Por exemplo, se um determinado *card* foi usado em um *deck* com bom desempenho em um grande torneio, existe uma tendência para que o preço desse *card* aumente consideravelmente, uma vez que, os jogadores tentarão usar o mesmo *deck* ou algo similar. Da mesma forma um *card* em desuso tende a ter uma queda no seu valor ao longo do tempo.

A comunidade de jogadores troca e vende *cards* entre si, porém existem lojas especializadas na venda de *cards* avulsos. Os jogadores têm a opção de comprar o produto lacrado (*boosters*) e tentar a sorte em conseguir os *cards* que deseja, ou comprar diretamente o *card* avulso em uma loja e pagar o seu preço de mercado, é

uma questão de preferência, porém ao comprar o produto lacrado não se tem o conhecimento de quais *cards* estão contidos, mas pode se conseguir um *card* com um valor muito maior do que o próprio valor do booster.

Os preços dos *cards* avulsos sofrem muitas oscilações, seja pela procura do *card* no momento, seja pela sua raridade. TCGs que possuem *cards* com preços de mercado muito altos tendem a afastar os jogadores, pois torna o jogo caro e inviável para algumas pessoas. A produtora do TCG por sua vez, não tem qualquer relação com esse mercado externo, uma vez que o produto é vendido lacrado e não há controle sobre os *cards* contidos. Contudo, as produtoras dos TCG tiveram que tomar providências com relação a este problema, e adotaram a política de reimpressão de *cards*.

Um *card* quando reimpresso tem uma forte tendência a ter uma queda no seu valor de mercado, já que a oferta aumenta e com isso a raridade diminui. Por exemplo, o *card* Delta Poluído de MTG foi lançado na expansão Investida em 2002. Com o passar dos anos o *card* foi se tornando raro no mercado pois é um ótimo *card* que os jogadores utilizam em muitos *decks*. Em 2014 a última cotação vista do *card* Delta Poluído era de \$130,00 (aproximadamente R\$390,00). Com o lançamento da coleção *Khans of Tarkir* em 2014 onde o *card* foi relançado, seu preço médio de mercado reduziu para \$40,00 (aproximadamente R\$120,00).

O gráfico da figura 4 mostra a evolução do preço do *card* ao longo do tempo e a sua queda no momento do anúncio do seu relançamento.



Figura 4 - Evolução do preço de mercado do card Delta Poluído (mtgprice, 2016)

A política de reimpressão de *cards* ajuda as produtoras dos TCG a manter o equilíbrio no preço dos *cards*, no entanto, para alguns casos relançar um *card* pode ser um problema. Jogadores e colecionadores investem uma alta quantia em *cards* raros, mas existe o risco da reimpressão do *card* e de uma perda financeira muito grande.

Analisando o caso do *card* Delta Poluído, o preço de mercado caiu \$80,00 que representa 70% do valor antigo. Se a mesma análise for feita com o *card* *Black Lotus*, o *card* de MTG com maior valor de mercado no momento, cujo valor atual é de aproximadamente \$20.000,00, o valor do *card* seria reduzido para \$6.000,00, uma queda de \$14.000,00. Isso gera uma insegurança muito grande para o comprador de um *card* como esse, pois a qualquer momento, caso o *card* seja relançado, o prejuízo pode ser enorme.

Para evitar tamanhas perdas e assegurar os colecionadores, em 1996 a WOTC criou a *Reserved List* (lista reservada em português) que foi uma espécie de acordo com os colecionadores no qual a produtora declarava que determinados *cards* nunca seriam reimpressos ou relançados sob nenhuma hipótese.

Cards reservados nunca serão impressos novamente em uma forma idêntica funcional. Um *card* é considerado idêntico funcional a outro *card* se ele tiver o mesmo tipo, subtipo, habilidades, custo de mana, poder e resistência. Nenhum *card* será adicionado à lista reservada no futuro. Nenhum *card* de Mascaras de Mercadia em diante será reservado. Em consideração a compromissos do passado, contudo, nenhum *card* será removido desta lista. A remoção de algum *card* em particular da lista não indica que há algum plano para que ele seja reimpresso. (WIZARDS OF THE COAST, 1996)

Atualmente a *reserved list* contém 572 *cards*, lançados entre 1993 e 1999. A WOTC mantém o seu compromisso com os jogadores, sendo que nenhum *card* da *reserved list* foi reimpresso até o momento.

3 O TCG DIGITAL

Com a evolução da tecnologia nos últimos anos, quase tudo no dia-a-dia do homem tende a ser digitalizado. Segundo Machado, Antonialli e Silva (1996, p.20) essa é chamada a era da informação, a crescente intensidade do conhecimento. Papeis impressos são substituídos por arquivos de computador, livros e jornais são substituídos por versões online e o mesmo acontece com os TCG.

Em um TCG digital cada jogador possui uma coleção virtual de *cards* e utilizam-nos para criar seus *decks* e batalhar com outros jogadores *online*, do seu computador, *tablet* ou *smartphone*. Para começar a jogar os jogadores só precisam fazer o *download* do jogo (ou comprá-lo em algumas situações) e instalá-lo em seu dispositivo. Após isso cria-se um *login* e senha para acessar a conta e ter acesso a coleção de *cards* e quaisquer outros itens ou acessórios que o jogo ofereça.

O primeiro TCG digital a ser lançado foi *Sanctum*, criado pela *Digital Addiction* em 1998. *Sanctum* era um jogo de estratégia, onde os jogadores posicionavam vilas em um tabuleiro virtual, e estas vilas eram a fonte de energia de cada jogador para jogar os *cards* de sua mão e dominar as vilas inimigas. O objetivo final do jogo era invadir o santuário inimigo que ficava na extremidade oposta do tabuleiro.

Devido ser o primeiro do gênero *Sanctum* teve um número alto de jogadores para a época, no ano de 2000 o jogo chegou a mais de cem mil usuários.

Em 1998 *Yu-Gi-Oh!* e *Pokemon* ganharam suas primeiras versões digitais para *Playstation* e *Game Boy* respectivamente, denominadas de *Yu-Gi-Oh Monster Capsule: Breed & Battle* e *Pokemon Trading Card Game*.

Em 2002, a WOTC lançou a primeira versão *online* de MTG, *Magic: The Gathering Online* (MTGO). Em uma transposição totalmente fiel do jogo de cartas físico para os computadores, MTGO é um dos maiores TCG Digital de todos os tempos. O jogo conta com torneios *online*, trocas de *cards* entre os jogadores, compra e venda de *cards* utilizando uma moeda própria do jogo chamada *ticket*, que pode ser comprada com dinheiro real ou ganhada como premiação nos torneios. O

jogo ainda conta com um sistema de recompensas, no qual caso um jogador consiga todos os *cards* de uma determinada expansão do jogo, ele recebe como recompensa aquela mesma expansão completa na versão física do jogo.

Segundo a WOTC, em 2007, MTGO possuía trezentas mil contas ativas, desde então não houve mais nenhuma divulgação oficial sobre o número, mas acredita-se que MTGO possui atualmente aproximadamente, um milhão de contas ativas.

Como trata-se de uma cópia idêntica do jogo físico, MTGO também ganhou uma utilidade para jogadores competitivos: treino e estudo do jogo. Para os jogadores, nem sempre é possível reunir os amigos para jogar ou se deslocar para jogar um torneio, o que inviabiliza o treino em alguns momentos. Com a versão *online*, pode-se encontrar um adversário para uma partida em segundos e torneios *online* são abertos a todo momento, o que ajuda os jogadores a se prepararem melhor para grandes torneios ou testarem novos *decks* e mecânicas do jogo.

MTGO foi o maior TCG digital durante muito tempo, porém em março de 2014 a *Blizzard Entertainment* lançou *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, o TCG com maior número de jogadores de todos os tempos. *Hearthstone* (HS) foi lançado inicialmente para *Windows* e *MAC*, e em dezembro de 2014 ganhou sua versão *mobile*.

Inspirado no próprio MTG em seu desenvolvimento, HS traz os personagens de *World of Warcraft* (MMO RPG de muito sucesso, também desenvolvido pela *Blizzard*) estampados em *cards* virtuais. Diferente de MTG o jogo trouxe uma proposta de jogo simples e de fácil aprendizado, porém com certa profundidade em níveis mais altos onde requer muita estratégia, o que não torna o jogo menos interessante para jogadores mais competitivos. Um dos fatores que diferencia HS dos demais TCG é a animação dos personagens durante a partida. Cada *card* possui uma fala (ou um som) ao entrar na partida, outro quando ataca e um terceiro quando é destruído, acompanhados de animações e interações com o cenário, o que torna a experiência de jogo mais divertida e atrativa.

A figura 5 mostra uma partida de *Hearthstone* entre o mago e o sacerdote.



Figura 5 - Hearthstone game play (Blizzard, 2016)

Segundo a *Blizzard Entertainment* (2016), Hearthstone possuía 50 milhões de contas registradas em seus servidores, tornando-se o maior TCG digital de todos os tempos.

3.1 A estrutura de um TCG digital

Os TCG digital seguem um padrão de estrutura, para ser popular e rentável para a empresa desenvolvedora. Ao mesmo tempo, estes jogos são gratuitos, porém, há vários itens que podem ser comprados dentro do jogo, estes itens podem ser boosters, itens que aceleram o progresso no jogo ou customização dos personagens (*skins* em inglês). Comprar esses itens com dinheiro real é opcional para o jogador, alguns jogadores jogam por muito tempo sem investir nenhuma quantia em dinheiro, contudo, seu progresso no jogo será mais lento se comparado a um outro que realizou algum investimento.

Nesse tipo de estrutura existe uma moeda virtual dentro do jogo que é usada para compra dos itens, essa moeda pode ser ganha jogando normalmente, porém em quantias menores, normalmente essa moeda é entregue como recompensa de

missões diárias, limitando o jogador a ganhar uma quantia específica de moedas por dia. Além de premiar o jogador com moedas, as missões diárias têm um segundo propósito, fazer com que o jogador acesse sua conta diariamente, evitando assim que o jogo caia no esquecimento, mantendo dessa forma, os jogadores mais ativos.

A figura 6 mostra o momento em que o jogador recebe moedas virtuais por completar uma missão no jogo *Hearthstone*.

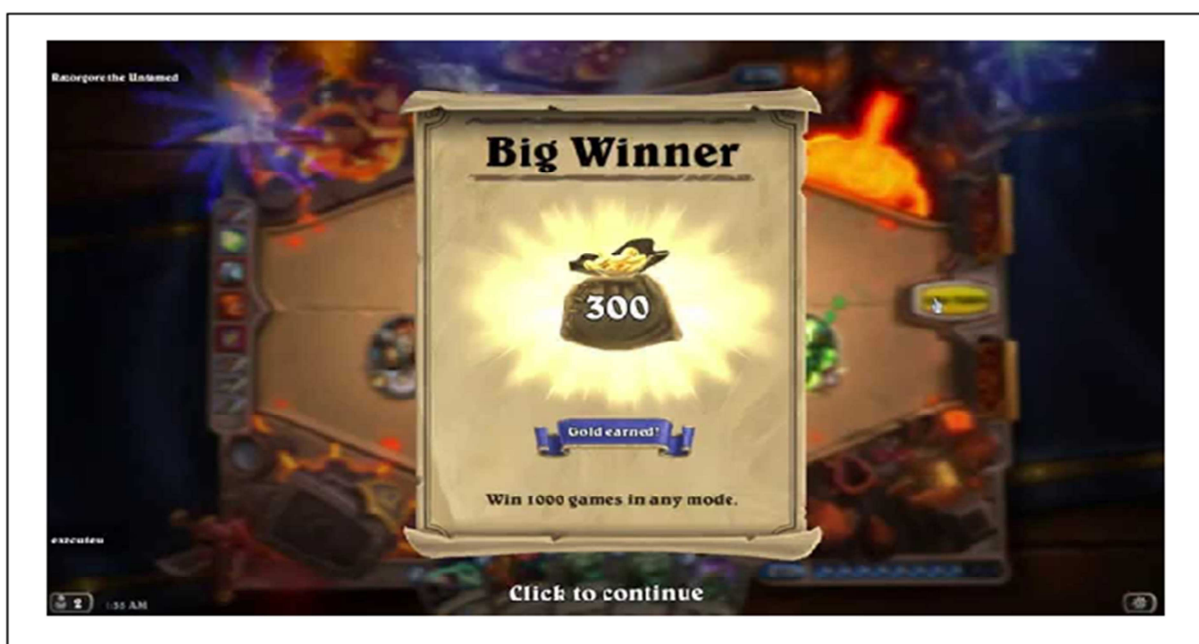


Figura 6 - Jogador recebendo moedas em *Hearthstone* (Blizzard, 2016)

O sistema de batalhas possui um *ranking* que é dividido por temporadas, geralmente mensais. Ao procurar uma partida, o jogador é pareado com um outro jogador de *ranking* igual ou similar e eles se enfrentam em uma partida. Ao final de uma temporada, os melhores colocados no *ranking* recebem recompensas. Para a realização de grandes torneios, os jogadores bem colocados no *ranking* nas últimas temporadas são convidados. Existe também a possibilidade de se batalhar com um amigo, mas apenas por diversão ou treino, assim como as batalhas contra a IA (inteligência artificial) do jogo, essas batalhas não concedem recompensas, para evitar trapaças, como amigos concedendo partidas propositalmente apenas para ganhar os prêmios.

Alguns TCG digital possuem sistema de troca de *cards* entre os jogadores, porém, a maioria dos desenvolvedores optam por não ter esse sistema, já que isso faz com que os jogadores consigam *cards* específicos mais facilmente e conseqüentemente a comprar menos *boosters* com dinheiro real, gerando menos lucro para a empresa.

4. Análise comparativa – TCG Físico x TCG Digital

O objetivo principal deste trabalho é apontar os pontos negativos e positivos de ambos os tipos de TCG vistos. É necessário identificar quais os impactos a evolução digital traz para os jogadores, quais os benefícios dela e identificar o que pode ser melhorado.

Para realização dessa análise foi elaborado um questionário sobre TCG e aplicado à jogadores para saber a opinião deles e o que eles esperam dos mesmos de um modo geral.

O questionário aplicado possui 5 questões alternativas e foi aplicado à 25 pessoas, onde 92% são do sexo masculino e possuem entre 25 e 35 anos de idade.

O intuito do questionário não é abordar um *card* game específico ou saber qual a preferência dos jogadores, mas saber o que os jogadores mais apreciam em um TCG e o que os motiva (ou desmotiva) a jogar. Com base nessas informações será possível fornecer subsídios para futuros desenvolvedores e ajudá-los a construir TCG cada vez melhores e mais completos.

As questões foram analisadas separadamente e com base nos resultados obtidos foram tiradas as conclusões apresentadas nesse trabalho. As respostas de cada questão foram computadas e serão exibidas em gráficos em percentual para melhor visualização da representatividade de cada resposta.

4.1 Detalhamento do questionário aplicado

Questão 1 – Qual tipo de TCG você prefere jogar?

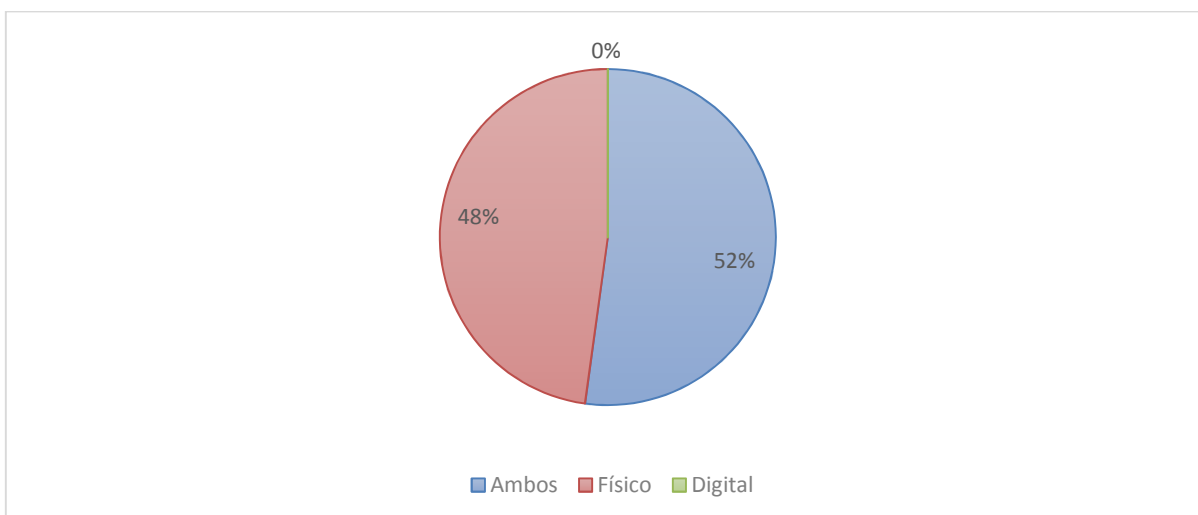


Figura 7 - Gráfico da questão 1

Como pode ser visto no gráfico da questão 1, aproximadamente metade dos jogadores entrevistados preferem o TCG físico e a outra metade preferem ambos os TCG, nenhum jogador escolheu a opção “Digital”.

Questão 2 - Marque os itens que você considera serem indispensáveis para um bom TCG (físico ou digital):

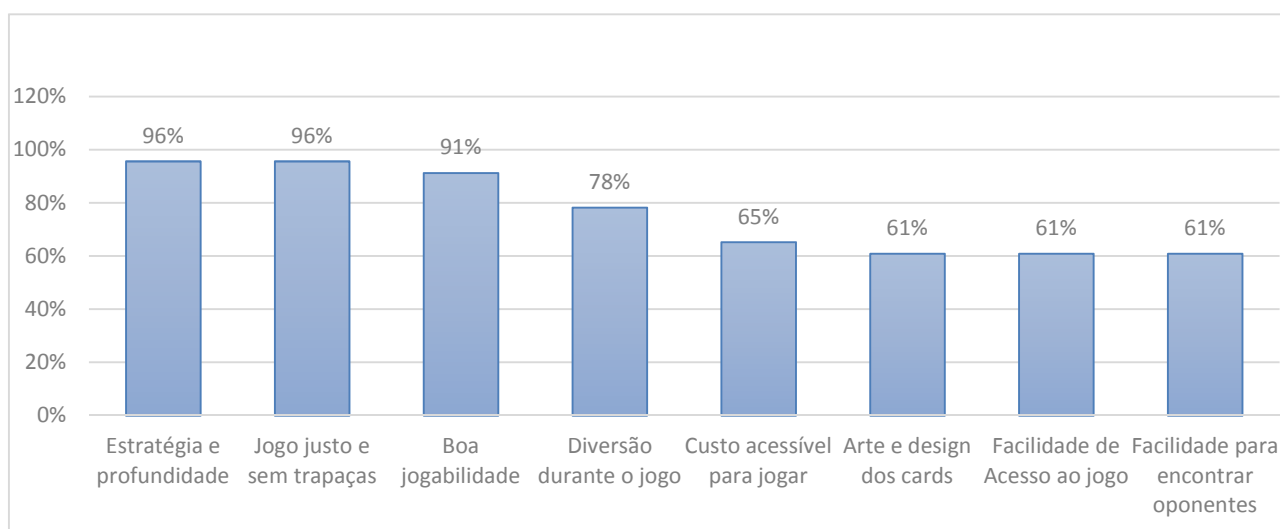


Figura 8 - Gráfico da questão 2 – Parte 1

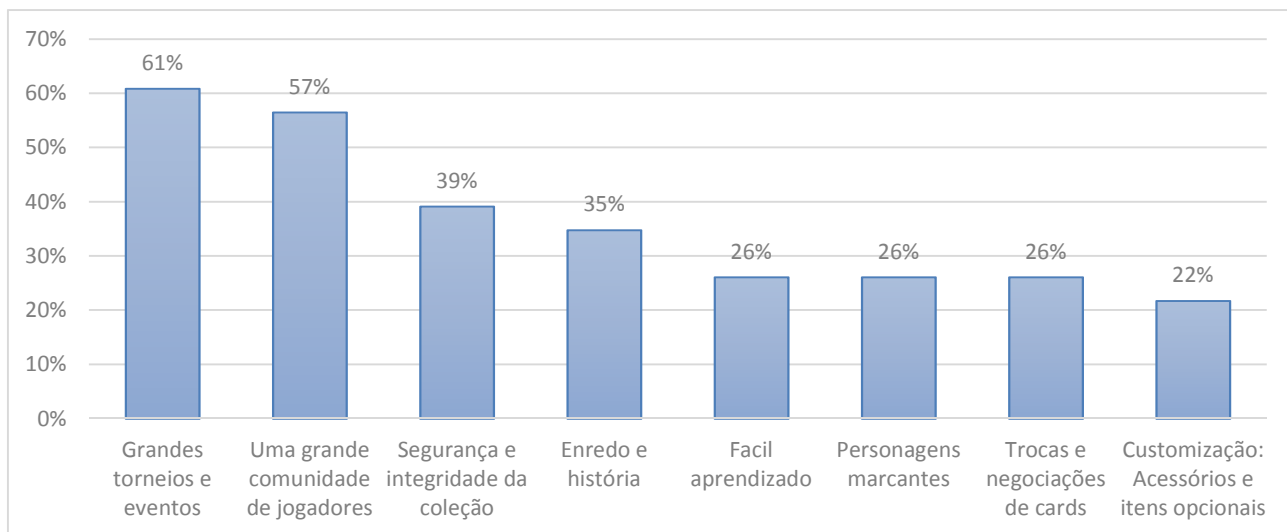


Figura 9 - Gráfico da questão 2 – Parte 2

A questão 2 mostra o que os jogadores mais apreciam em um TCG, seja ele físico ou digital. Algumas opções apontam para um dos tipos especificamente, outras são gerais sobre ambos os tipos de TCG. Isso será explicado mais detalhadamente no próximo capítulo.

Questão 3 - Marque por quais motivos você já deixou (ou deixaria) de jogar um TCG (físico ou digital):

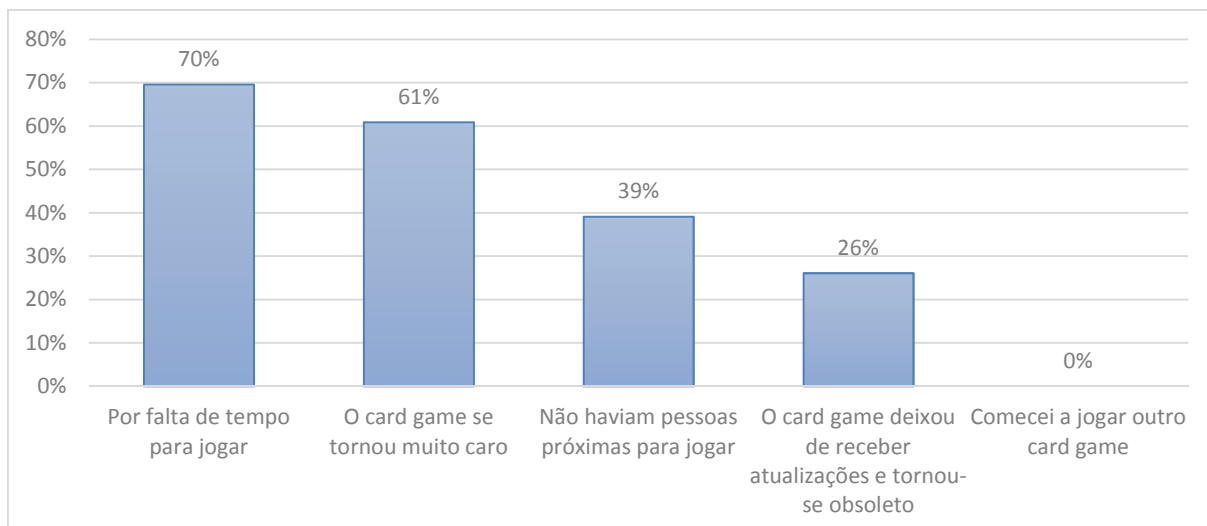


Figura 10 - Gráfico da questão 3

A questão 3 visa pontos extremamente críticos para o jogador pelos quais ele deixaria de jogar um TCG e está diretamente relacionada aos pontos marcados na questão 2.

Questão 4 - Marque os itens que te motivam a jogar TCG:

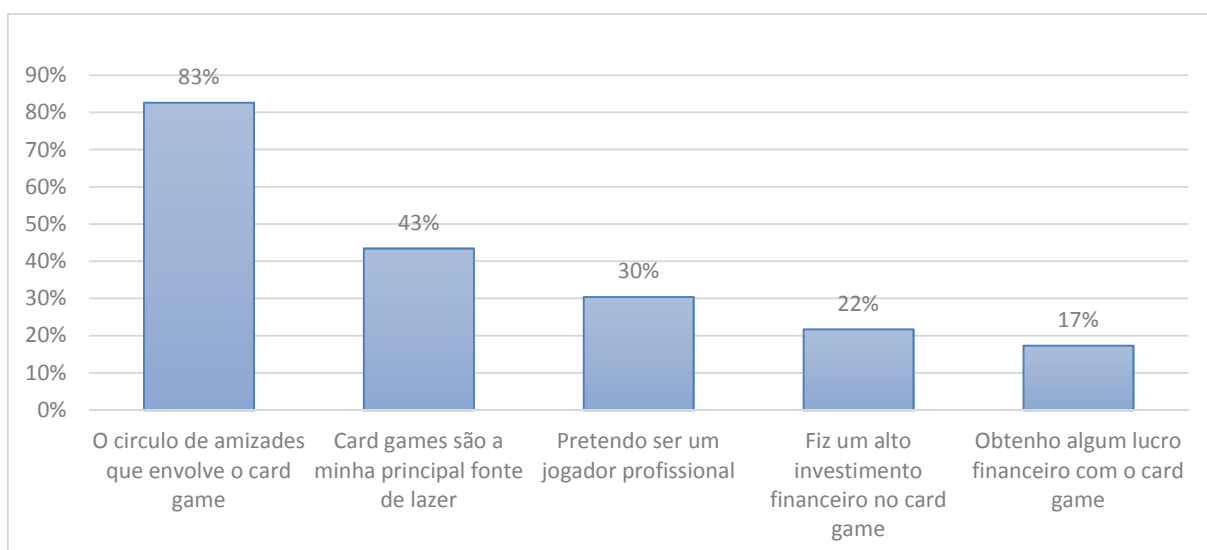


Figura 11 - Gráfico da questão 4

A questão 4 visa os pontos que motivam o jogador a continuar jogando TCG, mesmo frente aos motivos apontados na questão 3 que o fariam desistir de jogar. Essa relação entre as duas questões indica quais fatores tem maior força motivacional sobre outros.

Questão 5 - Por quanto tempo aproximadamente você jogou um mesmo TCG? (Físico ou digital)

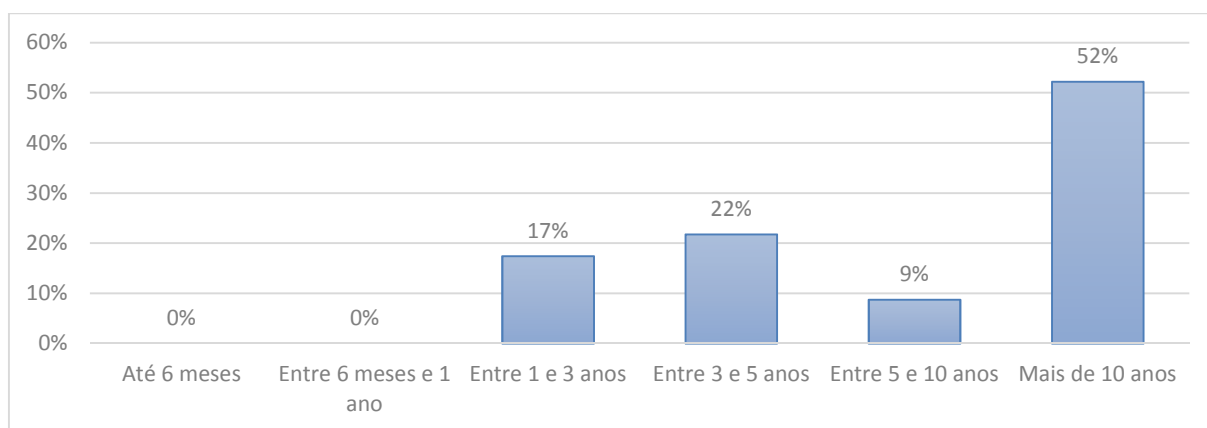


Figura 12 - Gráfico da questão 5

A questão 5 mostra que tipo de jogadores foram entrevistados. Jogadores que jogam acima de 5 anos possuem uma experiência de jogo significativa para esta pesquisa, uma vez que, já passaram por situações adversas e acompanharam a evolução do TCG ao longo desses anos.

Para realizar as análises de forma mais efetiva, elas foram divididas em 4 aspectos: aspecto lúdico e visual, aspecto do jogo, aspecto financeiro e aspecto humano e social.

4.2 O aspecto lúdico e visual

O aspecto lúdico e visual é tudo aquilo que o jogador pode ver e ouvir durante o jogo. Este aspecto é muito importante, pois é a imagem e a lembrança que os jogadores possuem do TCG.

Na questão 2 as seguintes opções são relacionadas a esse aspecto:

Alternativa	%
Arte e design dos <i>cards</i>	61%
Enredo e história	35%
Personagens marcantes	26%

De acordo com a opinião dos jogadores, arte e *design* dos *cards* é o fator mais importante em um TCG e personagens marcantes é o menos importante neste aspecto.

Cards com arte e *design* bem feitos fazem com que os jogadores os admirem e queiram tê-los em sua coleção. Muitas vezes o *card* não é poderoso no jogo em si, mas sua arte e beleza fazem com que os jogadores queiram tê-lo em sua coleção.

Enredo e história muitas vezes são deixados de lado, pois em muitos casos não estão diretamente ligados ao jogo em si, em algumas situações existem livros que contam tais histórias, e cabe ao jogador adquiri-los separadamente, por isso o baixo interesse dos jogadores sobre este item.

Por fim, personagens marcantes seguem a mesma linha de enredo e história, exceto pelo fato de que, muitos TCG utilizam personagens genéricos como parte dos *cards*, como mago, cavaleiro, elfo e dragão, isso faz com que esse ponto passe despercebido pelos jogadores.

Para este aspecto o TCG digital tem um campo de exploração muito maior que o físico, uma vez que, no TCG digital o jogador está conectado a um dispositivo eletrônico com acesso à internet, isso possibilita a implementação de animações, sons e vídeos durante o jogo, o que os torna mais imersivos e marcantes, enquanto o TCG físico traz seu conteúdo estampado nos *cards* e cabe a imaginação e percepção dos jogadores interpretá-los.

4.3 O aspecto do jogo

O aspecto do jogo está relacionado a experiência de jogo que o TCG proporciona para os jogadores. São itens individuais de cada TCG que determinam como será a experiência para o jogador no geral.

Na questão 2 as seguintes opções são relacionadas a este aspecto:

Alternativa	%
Estratégia e profundidade	96%
Jogo justo e sem trapaças	96%
Boa jogabilidade	91%
Fácil aprendizado	26%

Segundo a opinião dos jogadores entrevistados, este aspecto é muito importante na composição de um bom TCG, tendo 3 itens acima de 90% de aderência.

O item “estratégia e profundidade” e o item “fácil aprendizado” são itens opostos um ao outro e é coerente que o índice de um deles seja muito alto e o outro muito baixo. Um TCG com estratégia e profundidade possui muitas regras e possibilidades, isso requer um estudo maior por parte do jogador, tornando o seu aprendizado mais difícil no início.

O item “jogo justo e sem trapaças” mostra o quanto as regras do TCG são bem estruturadas para que haja um jogo justo para ambas as partes. Esse item engloba o aspecto social também, pois a partir do momento em que se trata de um jogo, sempre haverá tentativa de burlar as regras por parte dos jogadores. Para evitar isso as regras devem ser claras e objetivas para que não haja espaço para trapaças, porém, o jogador deve conhecer bem essas regras para acompanhar o jogo do adversário e não ser trapaceado.

No TCG digital as regras são programadas no código fonte do jogo e os jogadores não tem acesso a modifica-las durante a partida, garantindo assim que as mesmas serão seguidas conforme o esperado.

No TCG físico, os jogadores são responsáveis pelas regras durante a partida, onde um deve exigir do outro que as regras sejam seguidas. Essa diferença é facilmente percebida em “*triggers*” (gatilho em português). *Triggers* são habilidades de *cards* que estão no jogo e que “disparam” quando algo acontece. No TCG físico cabe aos jogadores identificarem cada *trigger* e aplicar os seus efeitos na partida, porém, o efeito de um *trigger* pode ser benéfico ou prejudicial para o jogador naquele momento, e ele pode “esquecer propositalmente”, portanto, os jogadores precisam estar sempre atentos ao jogo para que nada passe despercebido.

Em torneios de grande porte há juízes que auxiliam os jogadores durante a partida em caso de dúvidas com relação as regras, ou em um impasse por parte dos jogadores. Em caso de descumprimento das regras comprovado por um juiz, uma punição pode ser aplicada para o jogador infrator, podendo implicar na desclassificação do torneio ou até mesmo banimento de torneios oficiais por um certo período, dependendo da gravidade da infração.

Com base nas informações apresentadas, identifica-se que, especificamente no item “jogo justo e sem trapaçãs” o TCG digital se sobressai com relação ao físico.

O item “boa jogabilidade” refere-se à experiência de jogo com um todo. Regras e mecânicas, duração de uma partida, equilíbrio de poder dos *cards*, possibilidades de combinações e resultados diferentes. Uma boa jogabilidade resume-se em quantas partidas o jogador pode jogar sem se cansar ou se entediar.

Na questão 3 o item “O *card* game deixou de receber atualizações e tornou-se obsoleto” também se encaixa no aspecto do jogo, uma vez que, manter-se em constante atualização é um ponto importante para que o jogo sobreviva ao longo do tempo. No entanto, apenas 26% dos jogadores consideram esse um ponto crítico pelo qual deixariam de jogar um TCG.

4.4 O aspecto financeiro

O aspecto financeiro aborda todo e qualquer tipo de investimento feito pelo jogador em tudo aquilo que está relacionado a um TCG. Na questão 2 as seguintes opções são relacionadas ao aspecto financeiro:

Alternativa	%
Custo acessível para jogar	65%
Facilidade de Acesso ao jogo	61%
Grandes torneios e eventos	61%
Segurança e integridade da coleção	39%
Trocas e negociações de <i>cards</i>	26%
Customização: Acessórios e itens opcionais	22%

O item “custo acessível para jogar” é um item importante para um bom TCG de acordo com a opinião de aproximadamente, dois terços dos jogadores. Este ponto em específico envolve apenas os *cards* necessários para jogar.

No TCG físico, o custo para jogar existirá em todas as situações. Jogadores iniciantes devem escolher entre duas opções: adquirir um *deck* pré-construído para iniciantes ou adquirir os *cards* avulsos e construir um *deck* por conta própria. A primeira opção tem um custo menor para o jogador, uma vez que, *decks* para iniciantes não possuem muita força de jogo, enquanto um *deck* construído pode ter custos variados de acordo com a sua força.

Em contrapartida, o valor investido em um TCG físico pode ser recuperado posteriormente com a venda dos *cards*. Caso o jogador desista de jogar ou não queira mais um determinado *card*, ele pode vendê-lo para um outro jogador pelo seu valor de mercado atual, tornando o TCG físico mais flexível no aspecto financeiro.

No TCG digital, ter um custo para jogar é opcional e varia de acordo com que velocidade o jogador quer evoluir no jogo. O jogador iniciante recebe uma coleção de *cards* inicial padrão, e conforme joga, consegue *cards* melhores comprando boosters com a moeda virtual do jogo. Todos os recursos do jogo podem ser conseguidos jogando gratuitamente, porém, com uma velocidade menor com relação ao jogador que realiza algum investimento. Pode-se afirmar que no TCG digital, o jogador paga pelo tempo de jogo e não, pelos itens do jogo em si.

Apesar do baixo custo para se jogar, no TCG digital não é possível recuperar os investimentos realizados, já que a coleção virtual está associada a uma conta. Existe a possibilidade de venda da conta como um todo, mas são raros os casos nos quais os jogadores o fazem, devido à falta de referências de mercado para se designar um valor para tal.

O item “facilidade de acesso ao jogo” também é considerado importante para os jogadores com 61% das opiniões. Este item refere-se aos custos de acesso ao jogo. Por exemplo, no TCG físico os jogadores se reúnem em um ponto de encontro para jogar que geralmente são lojas que comercializam os TCG, sendo assim, o jogador tem um custo para se deslocar até esse local, seja ele com combustível ou transporte público.

No TCG digital, o jogador pode jogar sem sair de sua residência, não tendo o custo com deslocamento, porém, existe o custo com a compra do dispositivo eletrônico, seja ele um computador, smartphone ou tablet e o custo com uma conexão de internet estável. A vantagem do TCG digital nesse ponto é que os itens necessários para jogar são multifuncionais, ou seja, podem ter outras utilidades além do jogo.

O item “Grandes torneios e eventos” se encaixa no aspecto financeiro, pois participar destes requer um investimento por parte do jogador. Existem eventos nacionais e internacionais. No Brasil, os grandes eventos ocorrem algumas vezes ao ano nas grandes capitais como São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre. Para o jogador, participar desses eventos é muito importante, pois agrega muita experiência de jogo, no entanto, requer um alto investimento, conforme apresentado na estrutura de tópicos abaixo:

- Viagem – Caso o jogador não resida na cidade onde ocorrerá o evento o mesmo deverá se deslocar até o mesmo;
- Estadia – Grandes eventos costumam durar até de 2 a 4 dias, caso o jogador esteja fora de sua cidade ou país, este custo também deve ser levado em consideração.

- Alimentação – O jogador deve se alimentar adequadamente durante os eventos. Por se tratarem de eventos fechados, os alimentos são excessivamente mais caros que o normal, gerando um custo adicional para o jogador.
- Taxa de Inscrição – Tanto o torneio principal quanto os eventos paralelos de um grande evento possuem taxa de inscrição. Em vários dias de torneio isso pode se tornar um custo elevado para o jogador.
- Compra de *cards* e acessórios – Os eventos costumam ter stands de lojas de todo o país comercializando *cards* e acessórios. É uma ótima oportunidade para os jogadores encontrarem *cards* novos e acessórios exclusivos do evento, porém, isso também gera um custo adicional.

Com exceção do último item listado, todos os itens se aplicam para eventos de TCG físicos e digitais, pois ao contrário das partidas comuns, para o TCG digital, os grandes eventos também são presenciais e requerem o deslocamento do jogador até o local do evento, gerando os mesmos custos.

O item “segurança e integridade da coleção” não se mostrou relevante para a maior parte dos jogadores entrevistados. Esse item abordou o quanto a coleção do jogador está protegida e o quanto isso pode afetá-lo caso não esteja.

Os *cards* no TCG físico são feitos de papel, um material frágil, que está sujeito a todo e qualquer tipo de acidente. Os *cards* podem ser rasgados, amassados, molhados, em casos de chuva ou derramamento de algum líquido sobre eles, ou até mesmo queimados (em casos de incêndio). São situações cotidianas que devem ser levadas em consideração.

Além da possibilidade de acidentes, *cards* podem ser roubados ou furtados. A partir do momento em que um TCG começa a ter valor de mercado, o jogador está sujeito a este tipo de situação. Existem diversos relatos de colecionadores que tiveram suas casas invadidas e suas coleções levadas.

Diferente do TCG físico, o TCG digital possui uma segurança maior com relação a coleção do jogador, uma vez que, são coleções virtuais e estão seguras nos servidores do jogo. Existem situações de ataques de hackers ou roubo de senhas, mas são casos raros se comparados aos incidentes do jogo físico.

O item “Trocas e negociações de *cards*” é um quesito que, como dito anteriormente, é praticamente inexistente no TCG digital. É uma opção dos desenvolvedores, pois a partir do momento em que os jogadores podem trocar *cards* entre si, torna-se muito mais fácil conseguir *cards* específicos, diminuindo a compra de boosters com dinheiro real.

Para o TCG físico, trocas e negociações de *cards* são um dos pilares que sustentam o jogo. Sem trocas seria muito mais difícil conseguir os *cards* desejados, porém, em contrapartida, isso dá valor aos mesmos e movimentam o mercado de *cards* avulsos mencionado nesta pesquisa, o que muitas vezes pode ser um fator negativo para o TCG, caso o mesmo se torne muito caro, podendo afastar os jogadores.

O item “customização: acessórios e itens opcionais” segue na direção oposta ao item “custo acessível”, uma vez que este gera mais custos para o jogador. Isso explica o percentual baixo de aceitação para este item.

Para o TCG físico alguns acessórios deixaram de ser opcionais, como por exemplo, os *shields* (escudo em português). Os *shields* são capas de plástico que revestem os *cards* e os protegem, evitando possíveis danos ao longo do tempo. Além de proteger os *cards*, os *shields* também fazem com que os *cards* deslizem melhor uns entre os outros, tornando mais fácil o seu embaralhar. Um *shield* de qualidade dura em média 6 meses, se utilizado com frequência.

Outro item de uso muito comum é o *playmate*, uma espécie de tapete emborrachado sobre o qual o jogador coloca os *cards* durante a partida. O intuito do *playmate* é que os *cards* não fiquem em contato direto com superfícies ásperas, poupando-os de possíveis danos. Consequentemente o *playmate* prolonga a vida útil do *shield*, uma vez que esse também sofre menos danos. Os *playmates*

geralmente possuem estampas variando de acordo com a preferência de cada jogador.

Itens como dados, marcadores, deckbox (caixa para *deck* em português) são muito comuns no TCG físico. Todos esses itens geram um custo adicional para o jogador, porém são itens que protegem a integridade dos *cards* ou auxiliam o jogador durante o jogo.

A figura 13 mostra alguns acessórios de um TCG físico.



Figura 13 - Acessórios do TCG físico

Para o TCG digital, grande parte dos acessórios é para os eletrônicos em que são jogados, como fones de ouvido e mouses diferenciados para computadores e capas e películas para celulares e tablets, porém, esses itens não podem ser diretamente ligados ao TCG, pois, como dito anteriormente, os eletrônicos possuem outras funcionalidades além do jogo. Existem customizações de personagens dentro

do TCG digital como roupas diferenciadas ou *cards* metalizados, mas esses são comprados com dinheiro real.

Na questão 3, o item “o *card* game se tornou muito caro” foi apontado como um dos principais pontos negativos, pelo qual os jogadores deixariam de jogar um TCG. Isso mostra que ações como a política de reimpressão de *cards*, adotada pelas desenvolvedoras, são extremamente válidas, pois estas contribuem para manter o equilíbrio do valor de mercado dos *cards* e conseqüentemente manter o jogo financeiramente viável para todos.

Ainda relacionado ao aspecto financeiro, na questão 4, os itens “fiz um alto investimento financeiro no *card* game” e “obtenho algum lucro com o *card* game”, com apenas 22% e 17% respectivamente, não são itens que motivam os jogadores a continuar jogando TCG, segundo a opinião dos entrevistados. Isso mostra que os jogadores, na maioria, jogam por diversão e lazer apenas, como mostra a própria questão 4.

Por fim, conclui-se que no aspecto financeiro, ambos os TCG possuem pontos positivos. O TCG digital possui um baixo custo e menor possibilidade de perdas, enquanto no TCG físico, existe a possibilidade de recuperação dos investimentos realizados.

4.5 O aspecto humano e social

O aspecto humano/social aborda os sentimentos dos jogadores em relação aos TCG e como eles interagem com a sociedade. Na questão 2, as seguintes opções estavam relacionadas ao aspecto humano/social:

Alternativa	%
Diversão durante o jogo	78%
Facilidade para encontrar oponentes	61%
Uma grande comunidade de jogadores	57%

O item com maior aderência neste aspecto foi “diversão durante o jogo” com 78%. Isso mostra que os jogadores buscam cada vez mais lazer e entretenimento no

TCG. Muitos jogadores usam o TCG como uma forma de evasão do stress da rotina diária, buscando relaxamento e descontração. Este item está diretamente ligado ao item “*card games* são minha principal fonte de lazer” apontado na questão 4 como um dos itens que motivam os jogadores a continuarem jogando um TCG.

Neste item o TCG físico se sobressai com relação ao digital, pelo fato de que estar em contato direto com as pessoas durante o jogo gera mais possibilidades de diversão, uma vez que, na maioria dos casos, joga-se com pessoas conhecidas da mesma comunidade, o que faz com que o jogo deixe de ser algo tenso e competitivo e se torne uma brincadeira entre amigos.

Os itens “facilidade para encontrar oponentes” e “uma grande comunidade de jogadores” estão relacionados, pois, quanto maior a quantidade de jogadores, maior a probabilidade de se encontrar pessoas para jogar. Neste ponto, o TCG digital possui uma vantagem, pois o jogador está diretamente conectado a outros jogadores do mundo todo e pode encontrar um oponente para jogar em segundos, pois outros jogadores também estão buscando oponentes naquele momento. Em contrapartida, no TCG físico o jogador depende de outras pessoas próximas para jogar. Geralmente possuem datas previamente agendadas para que todos possam se programar e se encontrar, ou em dias da semana específicos, como finais de semana, o que diminui a frequência de jogo, pois os jogadores precisam conciliar as outras atividades de sua rotina diária com o TCG.

Este item está diretamente ligado ao item da questão 3 “por falta de tempo para jogar” apontado como maior ponto negativo pelo qual os jogadores deixariam de jogar um TCG. Jogar um TCG requer algum tempo disponível e dedicação. É necessário conciliá-lo com trabalho, estudos e vida social para que este não deixe de ser um entretenimento e passe a ser uma obrigação.

Para o TCG digital, o fator tempo tem peso menor, pois há maior facilidade de encaixá-lo na rotina do jogador, principalmente os que possuem versão *mobile* e podem ser jogados durante o almoço no trabalho ou em uma fila de espera por exemplo. Já para o TCG físico, este item tem um peso alto, pois envolve deslocamento do jogador e requer mais tempo disponível, uma vez que o jogador se

desloca até o ponto de encontro, ele joga durante um período maior para compensar o custo e a distância percorrida.

Por fim, na questão 4, o item “o círculo de amizades que envolve o *card game*” foi considerado o ponto mais relevante para que os jogadores continuem a jogar um TCG, com 83% de aderência. No TCG digital, a existência deste item é quase nula, já que na maioria das vezes se joga com jogadores desconhecidos pareados aleatoriamente pelo jogo e não existe qualquer comunicação verbal entre os jogadores para evitar ofensas e desentendimentos. Para estabelecer um canal de comunicação entre os jogadores os desenvolvedores optam por expressões pré-definidas no jogo para que eles possam expressar reações. Mesmo sendo possível jogar com um amigo, os jogadores raramente o fazem, pois, partidas entre amigos são consideradas amistosas e não resultam em recompensas dentro do jogo, servindo somente para treino ou diversão.

No TCG físico este ponto é de extrema importância, uma vez que, com exceção de torneios, os jogadores sempre jogam entre amigos ou pessoas de uma mesma comunidade. Os jogadores trocam *cards* entre si, conversam sobre o jogo e compartilham suas experiências, tornando a comunidade do TCG mais forte e fazendo com que ele deixe de ser apenas um jogo e torne-se um elo entre eles, contribuindo positivamente com a sociedade no geral. Este ponto está diretamente ligado a questão 5, na qual mais da metade dos jogadores jogam por mais de 10 anos e 83% somados jogam por mais de 3 anos, não somente por gostar do jogo em si, mas pelas amizades e relações que são construídas em volta do TCG.

Com relação ao aspecto humano e social conclui-se que ambos os TCG possuem pontos positivos e negativos, porém o TCG físico se mostra mais intenso e duradouro, apesar de requerer mais tempo por parte do jogador, pois envolve outros fatores além do jogo.

5 CONCLUSÃO

Levando em consideração os dados apresentados nesta pesquisa, observa-se que dentro dos aspectos analisados, o TCG digital possui maior potencial no aspecto lúdico e visual, enquanto o TCG físico possui mais pontos positivos no aspecto humano e social e que ambos os TCG possuem pontos positivos e negativos nos aspectos do jogo e financeiro.

Pode-se concluir também que os TCG não são apenas jogos, já que eles influenciam diretamente na vida das pessoas que os jogam de forma intensa, atingindo pontos emocionais e socioeconômicos.

Conclui-se também que, os TCG físico e digital podem coexistir, pois ambos possuem pontos positivos e negativos onde cada um proporciona experiências diferentes e visa públicos distintos. Jogadores de TCG físico em algum momento migrarão para o TCG digital e vice-versa, essa migração varia de acordo com o momento da vida de cada jogador e o que ele busca naquele momento.

Com a evolução da tecnologia, o TCG digital possui um potencial de expansão levemente maior com relação ao físico, principalmente na era dos *smartphones* superpotentes, onde jogos cada vez melhores são comportados e podem ser jogados a qualquer hora e lugar.

Para trabalhos futuros sugere-se um estudo sobre os desenvolvedores dos TCG e quais os impactos essa evolução digital traz para os mesmos, analisando itens como custo de produção e distribuição, *marketing* e rentabilidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLIZZARD ENTERTAINMENT. Hearthstone achieves 50 million players. **BLIZZARDWATCH**, 2016. Disponível em: <<http://blizzardwatch.com/2016/04/28/hearthstone-achieves-50-million-players/>>. Acesso em: 21 set. 2016.

CAILLOIS, R. Os Jogos e os homens, A máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

COPAG. Sobre o jogo : Battle Scenes - Universo Marvel. **Battle Scenes - Universo Marvel**, 2016. Disponível em: <<http://www.battlescenes.com.br/sobre-o-jogo/>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

PARLETT, DAVID. Karnöffel: David Parlett History of. **David Parlett**, 2016. Disponível em: <<http://www.parlettgames.uk/histocs/karnoeffel.html>>. Acesso em: 03 nov. 2016.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens (1938). 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004

MACHADO, Rosa Teresa Moreira; ANTONIALLI, Luiz Marcelo, SILVA, Andréa Lago Da; Organizado por Jacques Marcovitch, Tecnologia da informação e estratégia empresarial, 1996.

MTG PRICE. Polluted delta price history. **Magic: The Gathering Price and Value**, 2016. Disponível em: <http://www.mtgprice.com/sets/Onslaught/Polluted_Delta>. Acesso em: 15 nov. 2016.

POKEMON. The Official Pokemon Website. Pokemon, 2016. Disponível em: <<http://www.pokemon.com.br/>>. Acesso em: 15 nov. 2016.

FRITSCH, W. A Riqueza das Nações, Investigação sobre sua natureza e suas causas. São Paulo, 1996.

SUPER DATA RESEARCH. Trading Card Game Industry. **Super Data Research**, 2016. Disponível em:

<<https://www.yumpu.com/en/document/view/3392727/trading-card-game-industry-superdata-research>>.

Acesso em: 10 nov. 2016.

WILKINSON W.H Chinese Origin of Playing Cards, 1895

WIZARDS OF THE COAST. Official Reprint Policy. **Magic: The Gathering**, 2016.

Disponível em: <<http://magic.wizards.com/en/articles/archive/official-reprint-policy-2010-03-10>>.

Acesso em: 12 nov. 2016.

WIZARDS OF THE COAST. The Creation of Magic: The Gathering. **Magic: The Gathering**, 2016. Disponível em:

<<http://archive.wizards.com/Magic/magazine/article.aspx?x=mtg/daily/feature/238b>>.

Acesso em: 20 fev. 2016.

WIZARDS OF THE COAST. MAGIC'S HISTORY. **Magic: The Gathering**, 2016.

Disponível em: <<http://magic.wizards.com/en/content/history>>.

Acesso em: 05 abr. 2016.

YU-GI-OH!. Blue Eyes White Dragon. **Yu-Gi-OH!**, 2016. Disponível em:

<http://yugioh.wikia.com/wiki/Blue-Eyes_White_Dragon>.

Acesso em: 15 nov. 2016.

YU-GI-OH!. Dark Hole. **Yu-Gi-OH!**, 2016. Disponível em:

<http://yugioh.wikia.com/wiki/dark_hole>.

Acesso em: 15 nov. 2016.

YU-GI-OH!. Dark Magician. **Yu-Gi-OH!**, 2016. Disponível em:

<http://yugioh.wikia.com/wiki/dark_magician>.

Acesso em: 15 nov. 2016.

APÊNDICE A – Questionário sobre trading card games

As perguntas a seguir são relacionadas a *card games*, em suas versões físicas ou digitais. Os fins deste questionário são unicamente acadêmicos e as respostas não serão divulgadas. As questões são alternativas, marque com um "x" a resposta desejada no local indicado

Exemplos de card games físicos: Magic, Yu-gi-Oh, Pokemon, Battle Scenes, Vanguard

Exemplos de card games digitais: Magic Online, HearthStone, SpellWeaver, Magic Duels

1 - Qual tipo de card game você prefere jogar?

- Físico
- Digital
- Ambos

2 - Marque abaixo os itens que você considera serem indispensáveis para um bom card game (físico ou digital):

- Enredo e história
- Arte e design dos *cards*
- Fácil aprendizado
- Boa jogabilidade
- Custo acessível para jogar
- Estratégia e profundidade
- Facilidade de Acesso ao jogo
- Facilidade para encontrar oponentes
- Segurança e integridade da coleção
- Uma grande comunidade de jogadores
- Grandes torneios e eventos
- Trocas e negociações de *cards*
- Jogo justo e sem trapaças
- Diversão durante o jogo
- Customização: Acessórios e itens opcionais
- Personagens marcantes

3 - Marque abaixo por quais motivos você já deixou (ou deixaria) de jogar um card game (físico ou digital):

- O *card game* se tornou muito caro
- Por falta de tempo para jogar
- Não haviam pessoas próximas para jogar
- Comecei a jogar outro *card game*
- O *card game* deixou de receber atualizações e tornou-se obsoleto

4 - Marque abaixo os itens que te motivam a jogar card games:

- O círculo de amizades que envolve o *card game*
- Obtenho algum lucro financeiro com o *card game*
- Pretendo ser um jogador profissional
- Card games são a minha principal fonte de lazer
- Fiz um alto investimento financeiro no *card game*

5 - Por quanto tempo aproximadamente você jogou um mesmo card game? (físico ou digital)

- Até 6 meses
- Entre 6 meses e 1 ano
- Entre 1 e 3 anos
- Entre 3 e 5 anos
- Entre 5 e 10 anos
- Mais de 10 anos