

O Que Meu Deck Diz Sobre Mim? Uma Análise de Como Jogadores Brasileiros de *Magic: the Gathering* Constroem Seus Decks no Formato Commander

What Does My Deck Say About Me? An Analysis of How Brazilian Magic: the Gathering Players Build Their Commander Decks

Kláudio Henrique Mascarenhas Medeiros^{1,2}

¹Programa de Pós-Graduação em Sistemas e Computação (PPgSC) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) - Natal, RN - Brasil

²Centro Universitário Unifacisa - Campina Grande, PB - Brasil

klaudiohenrique.medeiros@gmail.com

Abstract. Introduction: *The Commander format of Magic: the Gathering emphasizes social interaction and creativity in deckbuilding. Objective:* *This study analyzes how Brazilian players build their decks and what factors influence these decisions. It emphasizes social interaction and creativity in deckbuilding. Methodology:* *For this purpose, a quantitative and qualitative research approach was carried out using an online questionnaire applied to players from Brazil. Results:* *The results indicate differences in deckbuilding between player profiles, such as strategic and expressiveness contrasts between casual and competitive players, as well as a greater influence of financial factors among younger players.*

Keywords *Magic: the Gathering, Trading card game, Deckbuilding.*

Resumo. Introdução: *O formato Commander de Magic: the Gathering enfatiza a interação social e a criatividade na construção de decks. Objetivo:* *Este estudo analisa como jogadores brasileiros constroem seus decks e quais fatores influenciam essas decisões. Metodologia:* *Para isso, foi realizada uma pesquisa de abordagem quantitativa e qualitativa por meio de questionário online aplicado a jogadores do Brasil. Resultados:* *Os resultados indicam diferenças na construção de decks entre perfis de jogador, como contrastes estratégicos e expressivos entre jogadores casuais e competitivos, bem como maior influência de fatores financeiros entre jogadores mais jovens.*

Palavras-Chave *Magic: the Gathering, Jogo de cartas colecionáveis, Deckbuilding.*

1. Introdução

Magic: the Gathering (1993) é um jogo de cartas colecionáveis (no inglês, *trading card game*, ou TCG) reconhecido como um dos jogos mais influentes e populares do gênero no mundo [Ohm 2023], contando com mais de 27 mil cartas diferentes e uma comunidade de milhões de jogadores [Hasbro 2025]. No jogo, os jogadores selecionam cartas e montam um baralho, chamado de deck. Em Magic, existem diferentes formatos, onde cada um tem regras que determinam como os decks podem ser montados e as dinâmicas das partidas.

O Commander (ou EDH, de Elder Dragon Highlander) é um dos formatos existentes no Magic. Dentre suas principais regras, existem as de que os decks, em geral, têm 100 cartas, onde uma delas é um comandante, e, exceto poucos casos, um deck pode ter apenas uma cópia de uma determinada carta [Wizards of the Coast 2025]. Além disso, as partidas de Commander costumam ter quatro pessoas. As possibilidades criativas na construção de decks e a rica experiência social das partidas ajudaram a popularizar o formato, sendo um dos mais jogados nos dias de hoje [Gompertz 2025].

Neste contexto, uma análise sistemática sobre o processo de criação de decks Commander faz-se relevante para a literatura de Magic e TCGs, enriquecendo discussões relacionadas a práticas culturais, hábitos de consumo, identidade e tomada de decisão. Devido ao fato de ser um formato multijogador e casual, onde existem padrões de consumo variados, aspectos políticos nas partidas e ampla diversidade de possibilidades na construção de decks, o formato Commander é adequado para ser o foco desta análise.

Esta pesquisa tem como objetivo investigar como jogadores brasileiros de Magic: the Gathering constroem seus decks de Commander, considerando aspectos estratégicos, criativos, econômicos, sociais e tendências do jogo. Para cumprimento deste objetivo, um questionário com itens referentes a montagem de decks foi aplicado para os jogadores. No total, 212 jogadores brasileiros responderam o questionário.

As principais contribuições deste trabalho são:

- Uma compreensão mais aprofundada dos fatores que influenciam a criação de decks Commander, considerando diferentes características dos jogadores (e.g. perfil casual ou competitivo, faixa etária e tempo de jogo);
- Insights sobre liberdade criativa, acesso a ferramentas e recursos, e a influência social na construção de decks em TCGs multijogador.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: A Seção 2 contém a fundamentação teórica e trabalhos relacionados. Na Seção 3, detalha-se a descrição da metodologia conduzida. A Seção 4 traz os resultados obtidos. A Seção 5 contém as discussões acerca dos resultados. Por fim, a Seção 6 traz as conclusões do trabalho e trabalhos futuros.

2. Fundamentação Teórica

A fundamentação teórica é concentrada em explicar aspectos do Magic e do Commander que são essenciais para o entendimento deste trabalho, bem como trabalhos relacionados.

2.1. Magic: the Gathering

Magic: the Gathering é um TCG no qual o jogador constrói um deck e enfrenta outros jogadores em uma partida. Embora não seja foco deste trabalho descrever em detalhes as regras do jogo, é importante descrever de forma superficial o seu funcionamento geral.

As cartas do deck são recursos selecionados que o jogador utilizará para vencer o jogo. Para usar uma carta (no contexto do Magic, conjurar uma mágica) na partida, o jogador precisa de um recurso chamado mana, que pode ser branca, azul, preta, vermelha ou verde (ou, ainda, genérica, sem cor), que são as cores do jogo. Existem cartas que auxiliam o jogador a gerar mana (e.g. terrenos), enquanto outras cartas possuem diferentes efeitos, como invocar criaturas, destruir criaturas dos adversários, dentre outros, através de um custo em mana, indicado na carta.

Dentro do jogo, um aspecto importante é o conjunto de regras na construção dos decks. O Magic possui diferentes formatos, onde cada formato estabelece suas próprias regras de criação de decks. Por exemplo, no formato Padrão (no inglês, *Standard*), as partidas são um-contra-um e os decks devem ter pelo menos 60 cartas, até 4 cópias de uma mesma carta (exceto raros casos) e cada carta deve ter sido lançada em uma edição válida no Padrão, havendo uma rotatividade de edições válidas periodicamente.

2.2. Commander

O formato Commander foi oficialmente lançado em 2011, mas as origens do formato são datadas desde 1996, com regras de criação de deck mais limitadas e restrito a pequenos grupos de jogadores [Hall 2020]. Originalmente, o formato se chamava Highlander, remetendo ao filme Highlander (1986), que possui o lema "Só pode haver um ¹". Esse lema foi representado no Commander com a regra de que um deck só poderia ter uma cópia de uma carta. Com o passar dos anos, o formato se tornou muito popular, recebendo eventos, produtos e edições dedicadas para o mesmo.

No Commander, cada deck possui uma carta chamada de comandante, que é uma espécie de líder do deck, e costuma ditar a sua estratégia. As cores do comandante e dos símbolos de mana na sua caixa de texto determinam quais cartas podem ser incluídas no deck. Por exemplo, caso a criatura lendária "Jhoira, Capitã do Bons Ventos" (Figura 1) seja a comandante de um deck, sendo esta uma carta azul e vermelha, apenas cartas azuis ou vermelhas (ou sem cor) podem ser utilizadas neste deck. Outro aspecto importante é que os decks devem ter 100 cartas (incluindo o comandante) e, exceto para alguns casos, não pode haver mais de uma cópia de uma mesma carta no deck.

O Commander também tem como características o de ser considerado um formato mais casual² (i.e. focado na diversão) e as partidas, normalmente, são multijogador. As disputas envolvem aspectos de política e negociação, pois o objetivo é ser o único vencedor da partida. Além disso, o formato facilita a inclusão de cartas baseadas em gosto pessoal e expressividade. Por exemplo, o jogador pode criar desde decks baseados em um tipo de criatura (e.g. elfos) até decks onde todas as cartas têm água na arte.

2.3. Trabalhos Relacionados

Alves e Moreira [Alves e Moreira 2025] criaram e avaliaram um painel para visualização de informações em partidas Commander. Os autores conduziram etapas de compreensão de problema e análise de tarefas do usuário, identificando requisitos, além de etapas de design, aplicação e avaliação do painel. Os resultados indicam que os jogadores priorizam métricas orientadas a resultado, informações contextualmente relevantes e destacam a importância de customização, adaptabilidade e acurácia nos painéis.

Tieber e Felfernig [Tieber e Felfernig 2021] implementaram um sistema para construção de decks Commander que combina configuração interativa e tecnologias de configuração, promovendo um assistente inteligente para os jogadores. O sistema também leva em consideração a disponibilidade da carta, limitações de orçamento e tipos de carta

¹ A frase original, em inglês, é: "*There can be only one*".

² No Commander, existe um sistema que classifica a experiência que o deck pretende promover, chamado de sistema de *brackets*. Atualmente, este sistema vai de 1 até 5, aumentando conforme o deck se torna mais forte. O *bracket 5* é considerado um variante competitivo, chamado de cEDH ("*Competitive EDH*").



Figura 1. Carta "Jhoira, Capitã do Bons Ventos".

a serem inseridos. O sistema tem um modo de criação de deck facilitado, bem como um mais complexo, que permite uma flexibilização maior, mas maior esforço de design.

Paiva et al. [Paiva et al. 2018] realizaram uma análise de perfis e preferências em jogos de cartas colecionáveis, como Magic, Yu-Gi-Oh! e Hearthstone. Neste estudo, os autores identificaram dois grandes grupos de jogadores: os que focam em um ou dois jogos e os que diluem tempo e investimento em vários jogos. Quanto a observações sobre jogadores de Magic, os autores afirmam que jogadores mais competitivos de Magic privam-se mais de se divertir com o jogo por terem foco na vitória.

O presente trabalho destaca-se em relação aos trabalhos supracitados pois se propõe a realizar uma análise mais aprofundada sobre o processo de construção de decks em um formato mais casual como o Commander, considerando a realidade do Brasil, focando em aspectos criativos, sociais e econômicos, com o intuito de entender a influência destes aspectos nas escolhas de cartas dos jogadores na prática.

3. Metodologia

Este trabalho busca entender decisões na construção de decks que são mais evidenciadas, influência de fatores estratégicos, expressivos e sociais, relevância de ferramentas de apoio, os fatores financeiros e outras limitações existentes e as opiniões dos jogadores acerca de tendências recentes do jogo. Por questões de escopo, foram considerados apenas jogadores que jogam no Brasil. Diante deste cenário, foram formuladas as seguintes questões de pesquisa (QP) e questões específicas (QE):

- **QP₁:** Como os **fatores pessoais** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?
 - **QE_{1.1}:** Como os **fatores estratégicos** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?
 - **QE_{1.2}:** Como os **fatores expressivos** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?
- **QP₂:** Como os **fatores sociais** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?

- **QP₃:** Como as **ferramentas, conteúdos e recursos** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?
- **QP₄:** Como as **tendências recentes do jogo** orientam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?
- **QP₅:** Como **fatores financeiros e outras limitações** influenciam a construção de decks Commander pelos jogadores brasileiros?

Para respondermos estas QPs, um questionário online foi criado no Google Formulários. O questionário é composto por questões demográficas e por um conjunto de afirmações para as quais o respondente indicava seu grau de concordância em uma escala Likert de 5 pontos, variando de 1 (discordo fortemente) a 5 (concordo fortemente), com o 3 sendo um ponto neutro (nem concordo nem discordo). O questionário também possui perguntas abertas, para os quais o respondente poderia escrever um parágrafo curto.

Esta pesquisa foi apreciada e aprovada por um Comitê de Ética em Pesquisa (CAAE: 94230425.9.0000.5175). Para recrutamento de participantes, enviamos mensagens para lojas e grupos online sobre o Commander. A mensagem continha um link para o questionário, no qual o participante tinha acesso ao Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e, após lê-lo e concordar com os termos, os itens do questionário eram disponibilizados. Por fim, a ferramenta de IA generativa ChatGPT (GPT-5) foi utilizada para correções gramaticais e melhora da qualidade do texto deste trabalho.

4. Resultados

Para responder as QPs, coletamos dados demográficos e preferências dos jogadores. Os participantes informaram dados como faixa etária, onde jogam, se são mais casuais ou competitivos, tempo de experiência no formato, além de aspectos pessoais, sociais, possíveis obstáculos, dentre outros, envolvidos na construção de decks. As análises por região não revelaram diferenças estatisticamente significativas em nenhum dos itens do questionário, motivo pelo qual esses resultados não são discutidos detalhadamente.

No total, 212 jogadores de diferentes regiões do Brasil responderam ao questionário, divididos nos seguintes perfis, baseado em respostas no questionário:

- **Casual vs competitivo:** 155 (73,1%) casuais e 57 (26,9%) competitivos;
- **Casual por orçamento:** 90 (62,9%) de alto e 53 (37,1%) de baixo orçamento;
- **Faixa etária:** 92 (43,4%) entre 18–27 anos, 93 (43,9%) entre 28–37 anos, 27 (12,7%) entre 38–47 anos e 0 (0%) com mais de 47 anos;
- **Tempo no formato:** 35 (16,5%) com menos de 1 ano, 44 (20,8%) entre 1 e 2 anos, 47 (22,2%) entre 2 e 5 anos e 86 (40,6%) com mais de 5 anos no Commander.

As análises consideraram valores de média M e desvio padrão SD para cada item. Para comparações envolvendo dois grupos, foram aplicados testes t de Welch, enquanto comparações entre mais de dois grupos utilizaram ANOVA de uma via. O nível de significância adotado foi de 5% ($p < 0,05$). Para controlar o erro tipo I (falso positivo) devido à realização de múltiplos testes, os valores de p foram ajustados pelo procedimento FDR (p_{FDR}) de Benjamini-Hochberg [Benjamini e Hochberg 1995]. Para as métricas que permaneceram significativas após essa correção, foram realizadas comparações post-hoc de Tukey para identificar quais

grupos diferiam entre si ($p_{adj} < 0,05$). O questionário e as estatísticas completas estão neste link: <https://github.com/klaudiohmedeiros/commanderbrasil2026>.

Quanto a **QP₁ (fatores pessoais)**, sobre a **QE_{1.1} (fatores estratégicos)**, os jogadores ficam satisfeitos quando seus decks executam bem seus planos de jogo em uma partida, mesmo que não terminem como vencedores ($M = 4,68$; $SD = 0,61$) e tendem a iniciar a construção do deck pela escolha do comandante ($M = 4,26$; $SD = 1,10$). A maioria das diferenças estão presentes entre o perfil casual e competitivo. Os jogadores competitivos prezam por fazer com que cada carta no deck tenha um propósito claro ($p_{FDR} = 1,82 \times 10^{-9}$; $M_{com} = 4,28$; $M_{cas} = 3,08$), por planos de jogo consistentes ($p_{FDR} = 5,54 \times 10^{-9}$; $M_{com} = 4,35$; $M_{cas} = 3,42$) e atualizam seus decks com mais frequência ($p_{FDR} = 6,17 \times 10^{-4}$; $M_{com} = 4,39$; $M_{cas} = 3,71$). Entre jogadores casuais de alto e baixo orçamento, observou-se que os de alto orçamento prezam mais por planos de jogo com maior consistência ($p_{FDR} = 0,02$; $M_{alto} = 3,74$; $M_{baixo} = 3,08$).

Com relação a **QE_{1.2} (fatores expressivos)**, a construção de decks é percebida como a dimensão mais divertida do formato por uma parcela predominante dos jogadores ($M = 4,01$; $SD = 0,92$). Na comparação entre jogadores casuais e competitivos, os casuais tendem mais a montar decks temáticos e tribais ($p_{FDR} = 5,63 \times 10^{-8}$; $M_{cas} = 3,57$; $M_{com} = 2,21$), a incluírem cartas que estão com vontade de utilizar, mesmo que isso reduza o desempenho do deck ($p_{FDR} = 4,00 \times 10^{-5}$; $M_{cas} = 3,83$; $M_{com} = 2,91$), a explorar decks diferentes ao invés de focar em um ($p_{FDR} = 1,28 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 3,84$; $M_{com} = 3,14$) e a fazer com que seus decks tenham um estilo próprio ($p_{FDR} = 2,07 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 4,07$; $M_{com} = 3,49$). Entre os casuais, aqueles de orçamento mais baixo mostraram maior propensão a explorar decks variados ao invés de focar em um, em contraste com os de alto orçamento ($p_{FDR} = 0,01$; $M_{baixo} = 4,23$; $M_{alto} = 3,53$).

Para a **QP₂ (fatores sociais)**, algumas diferenças foram observadas entre os jogadores casuais e competitivos, onde os casuais relataram que já deixaram de usar cartas pois elas geraram reclamação ou desconforto na mesa ($p_{FDR} = 4,94 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 3,05$; $M_{com} = 2,43$) e maior pressão para seguirem regras não ditas quanto a o que colocar ou não em seus decks ($p_{FDR} = 4,94 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 2,61$; $M_{com} = 2,10$). Os demais resultados apresentaram variabilidade nas respostas e ausência de diferenças estatisticamente significativas entre grupos.

Em relação a **QP₃ (ferramentas, conteúdos e recursos)**, o uso de ferramentas, conteúdos e recursos, observamos que sites especializados para apoio na criação e edição de decks, como EDHREC e Scryfall, são amplamente utilizados por uma parcela significativa de jogadores ($M = 4,57$; $SD = 0,90$), enquanto recursos de inteligência artificial apresentam relativo baixo índice de uso ($M = 1,65$; $SD = 1,20$). Com relação ao uso de listas prontas para apoio na construção dos decks e faixa etária ($p_{FDR} = 0,046$), jogadores com mais de 5 anos ($M_{>5anos} = 2,42$) de experiência apresentam uso menor deste recurso em comparação a jogadores com menos de 1 ano ($p_{adj} = 0,01$; $M_{<1ano} = 3,31$; $M_{dif} = -0,9$), com 1 a 2 anos ($p_{adj} = 0,045$; $M_{1a2anos} = 3,09$; $M_{dif} = -0,67$) e 2 a 5 anos ($p_{adj} = 0,03$; $M_{2a5anos} = 3,13$; $M_{dif} = -0,71$).

Sobre a **QP₄ (tendências recentes)**, os jogadores relataram desejo que o ritmo de lançamento de novas cartas de Magic se torne mais lento ($M = 4,24$; $SD = 1,20$), bem como o sentimento de que o nível de poder das cartas lançadas recentemente

cresceu muito ($M = 4,14$; $SD = 1,06$) e uma dificuldade em acompanhar o ritmo de lançamento de novas cartas ($M = 4,09$; $SD = 1,26$). Contudo, os valores de SD indicam que estas opiniões não são unânimes. Com relação aos jogadores casuais e competitivos, observamos que os casuais relatam maior incômodo com o nível de poder das cartas lançadas recentemente ($p_{FDR} = 1,28 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 3,01$; $M_{com} = 2,33$) e maior dificuldade em acompanhar este ritmo ($p_{FDR} = 4,94 \times 10^{-2}$; $M_{cas} = 4,23$; $M_{com} = 3,70$). Os resultados também mostram que, quanto a gostar de incluir cartas de outros universos além do Magic tanto quanto cartas do universo do jogo ($p_{FDR} = 0,046$), jogadores com mais de 5 anos no formato apresentam valores menores que jogadores com menos de 1 ano ($p_{adj} = 0,005$; $M_{>5anos} = 3,17$; $M_{<1ano} = 4,14$; $M_{dif} = -0,97$).

Para a **QP₅ (fatores financeiros e outras limitações)**, encontramos diferenças significativas em grupos separados por faixa etária. Foram observadas diferenças na sensação de frustração por não conseguir usar uma carta por conta do preço ($p_{FDR} = 0,0003$), sobre o custo impactar a escolha de cartas ($p_{FDR} = 0,001$) e quanto a utilização de *proxies* (i.e. carta substituta que representa uma carta real que o jogador não possui ou não pode usar) para tornar o Commander mais acessível ($p_{FDR} = 0,02$). As análises post-hoc de Tukey mostram que, para impacto do custo na escolha, existe diferença entre jogadores com 18–27 anos ($M_{18-27anos} = 4,45$) e 28–37 anos ($p_{adj} = 0,02$; $M_{28-37anos} = 3,95$; $M_{dif} = -0,50$), com 18–27 anos e 38–47 anos ($p_{adj} = 0,0001$; $M_{38-47anos} = 3,30$; $M_{dif} = -1,15$) e com 28–37 anos e 38–47 anos ($p_{adj} = 0,04$; $M_{dif} = -0,65$). Sobre a frustração devido ao preço, há diferenças entre jogadores entre 18–27 anos ($M_{18-27anos} = 4,14$) e 28–37 anos ($p_{adj} = 0,0002$; $M_{28-37anos} = 3,28$; $M_{dif} = -0,86$) e entre 18–27 anos e 38–47 anos ($p_{adj} = 0,0001$; $M_{38-47anos} = 2,82$; $M_{dif} = -1,33$). Quanto ao uso de *proxies*, também houve diferença entre jogadores com 18–27 anos ($M_{18-27anos} = 4,25$) e 28–37 anos ($p_{adj} = 0,02$; $M_{28-37anos} = 3,69$; $M_{dif} = -0,56$) e entre jogadores com 18–27 anos e 38–47 anos ($p_{adj} = 0,003$; $M_{38-47anos} = 3,22$; $M_{dif} = -1,03$). Com relação ao custo da carta afetar nas escolhas para o deck, o impacto é maior nos jogadores casuais de baixo orçamento que nos de alto orçamento ($p_{FDR} = 0,01$; $M_{alto} = 3,18$; $M_{baixo} = 3,96$). Nas questões abertas, a dificuldade de acesso às cartas foi mencionada por cerca de 47 (22,2%) jogadores.

5. Discussões

As discussões acerca dos resultados serão conduzidas considerando os jogadores de modo geral e baseados no perfil do jogador, na faixa etária e tempo no formato.

5.1. Jogadores de Commander no geral

Os resultados indicam que uma proporção significativa de jogadores relata satisfação quando seus decks executam efetivamente os planos de jogo, independentemente do resultado da partida. Além disso, a construção de decks aparece como uma atividade muito apreciada dentro do formato, semelhante a como ocorre em outros TCGs (e.g. Vampire: the Eternal Struggle) [Adinolf e Turkay 2011], sendo frequentemente facilitada por ferramentas online. Os participantes também expressam a percepção de que o poder das cartas lançadas recentemente aumentou e dificuldade em acompanhar o ritmo de lançamentos. Por fim, jogadores relataram dificuldades quanto ao acesso às cartas nas perguntas abertas. Em todos esses casos, observa-se variabilidade nas respostas, refletida no desvio padrão, indicando opiniões divergentes por uma parcela dos jogadores.

Os resultados sugerem que a satisfação não depende exclusivamente da vitória, estando fortemente associada à execução bem-sucedida dos planos de jogo, indicando que fatores relacionados à motivação intrínseca, como senso de competência e autonomia estratégica, são relevantes na experiência do Commander [Ryan et al. 2006]. Quanto ao ritmo de lançamentos, novas edições estão relacionadas com aumento das atividades de construção de decks [Hodge et al. 2018]. Considerando que no Magic ocorre periodicamente o lançamento de novas edições ³, decks pré-montados de Commander, edições com reimpressões de cartas, dentre outros produtos, e que quase todas as cartas são válidas no Commander, esta quantidade de lançamentos pode explicar a sobrecarga sentida pelos jogadores. Sobre o nível de poder, isso reflete uma tendência observada em muitos TCGs, na qual novas edições introduzem cartas com efeitos mais impactantes para renovar estratégias e incentivar venda de produtos, chamada de *power creep* [Magruder 2022]. Com relação a dificuldade de acesso às cartas, nem todas as cidades tem lojas especializadas em Magic e, quando existem, nem sempre possuem as cartas desejadas. Dessa forma, muitos jogadores precisam comprá-las a jogadores ou lojas de outras localidades, implicando na incidência de custos adicionais, como o frete.

5.2. Jogadores de Commander casuais vs competitivos

No que diz respeito aos jogadores de Commander casuais e competitivos, a maior parte das diferenças concentra-se nos fatores estratégicos e expressivos. Os jogadores casuais apresentam maior senso de expressividade, refletido na exploração de decks variados, na preocupação em manter um estilo próprio e na inclusão de cartas motivada pela vontade de utilizá-las. Em contraste, os jogadores competitivos priorizam fatores estratégicos, incluindo cartas com propósitos claros, adotando planos de jogo consistentes e atualizando seus decks com maior frequência. Quanto aos aspectos sociais, jogadores casuais relatam sentir maior pressão de regras não ditas quanto à inclusão de cartas e tendem mais a alterar seus decks em resposta a reclamações de outros jogadores. Por fim, jogadores casuais relatam maior dificuldade em acompanhar o ritmo de lançamento de novas cartas e maior incômodo com o poder destas cartas.

Esses resultados parecem refletir a própria estrutura das mesas casuais e competitivas, estando alinhado com o que ocorre com outros TCGs, como Yu-Gi-Oh! [Nagi 2021]. No ambiente competitivo, a vitória constitui o objetivo central, de modo que as decisões de construção de deck tendem a ser orientadas por critérios de eficiência, consistência e otimização estratégica, implicando em menor espaço para escolhas expressivas. Já nas mesas casuais, a ênfase recai menos sobre o desempenho máximo e mais sobre a experiência lúdica e interpessoal, o que favorece maior liberdade na seleção de cartas e a manutenção de identidade própria.

Essa maior abertura estratégica no contexto casual também pode ajudar a explicar a dificuldade relatada por esses jogadores em acompanhar o ritmo de lançamentos, uma vez que, em ambientes menos competitivos, um conjunto mais amplo de cartas é potencialmente viável. Por fim, as diferenças nos aspectos sociais parecem coerentes com essas dinâmicas, de modo que, enquanto no competitivo o foco na vitória tende a justificar escolhas orientadas à performance do deck nas partidas, no casual as expectativas

³No instante em que este trabalho está sendo escrito, apenas em edições válidas no Padrão, está previsto para 2026 o lançamento de sete edições. Normalmente, cada edição do Padrão tem entre 200 e 300 cartas.

implícitas do grupo e a preservação da experiência coletiva possuem um peso maior, o que pode corroborar a percepção de pressão social quanto à composição dos decks.

5.3. Jogadores de Commander casuais de alto vs baixo orçamento

A comparação dos jogadores casuais de acordo com o orçamento indica que aqueles com maior disponibilidade financeira tendem a priorizar planos de jogo mais consistentes. Por sua vez, jogadores de menor orçamento mostram maior propensão a explorar diferentes decks, em vez de concentrar seus esforços em um único, além de relatarem maior influência do custo das cartas em suas decisões de construção de deck.

Os resultados relacionados ao orçamento entre jogadores casuais sugerem que a disponibilidade financeira pode influenciar tanto a estratégia quanto o comportamento lúdico, de modo que jogadores com maior disponibilidade de recursos financeiros tendem a ter acesso a cartas mais poderosas, o que pode favorecer a construção de decks mais eficientes [Švelch 2020]. Jogadores com maior orçamento tendem a priorizar planos de jogo mais consistentes, possivelmente porque o investimento em cartas de maior poder ou raridade incentiva a construção de decks que tirem mais proveito dessas cartas, justificando o valor do investimento. Em contraste, jogadores com menor orçamento mostram maior propensão a explorar decks diferentes e a se adaptar às restrições de custo, refletindo tanto a necessidade de improvisar quanto uma maior sensibilidade econômica na escolha de cartas. Além disso, essa dinâmica pode estar ligada a diferenças nas motivações de jogo, de modo que os jogadores com maior orçamento parecem orientar suas decisões para uma maior otimização estratégica e aproveitamento do investimento, enquanto aqueles com recursos limitados podem priorizar diversidade e experimentação.

5.4. Jogadores de Commander separados por faixa etária

Considerando a análise por faixa etária, as diferenças observadas concentram-se sobretudo em fatores financeiros e limitações associadas ao custo das cartas, especialmente entre jogadores em faixas etárias mais baixas. Os resultados indicam que o impacto do preço nas decisões de inclusão de cartas diminui progressivamente com o aumento da idade. Em particular, jogadores de 18–27 anos relatam maior frustração por deixar de utilizar determinadas cartas em razão do custo e demonstram maior favorabilidade ao uso de *proxies* em comparação às demais faixas etárias.

Esse padrão pode refletir diferenças estruturais associadas ao ciclo de vida, como menor estabilidade financeira, menor renda disponível ou maior dependência de orçamento limitado entre jogadores mais jovens. Nessas condições, o custo das cartas tende a assumir papel mais central nas decisões de construção de deck, influenciando tanto a seleção de cartas quanto a experiência subjetiva do jogo. Isso ajuda a explicar não apenas a maior sensibilidade ao preço, mas também a frustração relatada diante da impossibilidade de utilizar determinadas cartas e a maior aceitação do uso de *proxies* como estratégia de compensação. Em conjunto, os dados sugerem que restrições econômicas exercem maior influência nas decisões e vivências de jogadores mais jovens, podendo desfavorecer a construção de decks para jogadores neste grupo [Švelch 2020].

5.5. Jogadores de Commander separados por tempo no formato

Nesse critério, vimos diferenças no uso de listas prontas entre jogadores com cinco anos ou mais de experiência no formato e aqueles com menos tempo. Também verificamos

diferença estatisticamente significativa quanto à apreciação da inclusão de cartas externas ao universo de Magic em comparação às cartas do próprio universo, com distinções entre jogadores com mais de cinco anos no formato e aqueles com menos de um ano.

O menor uso de listas prontas entre jogadores com maior tempo no formato pode refletir o acúmulo de conhecimento e familiaridade com o Magic, favorecendo maior autonomia na construção de decks. Sobre o uso de cartas fora do universo de Magic, uma menor apreciação por elas sugere um vínculo identitário mais consolidado com a estética e narrativa do Magic. Uma possível explicação reside no acúmulo de capital lúdico (*gaming capital*), conceito este definido como sendo o conjunto de conhecimentos, experiências e competências valorizados na comunidade de jogadores [Consalvo 2009], o que foi explorado no contexto de Magic por Medlock [Medlock 2025]. Neste sentido, jogadores mais antigos, possivelmente com identidade mais fortemente ancorada no universo simbólico de Magic, tendem a valorizar a preservação de sua temática.

6. Conclusões

Magic: the Gathering é um TCG de enorme relevância e, com o Commander, proporciona uma experiência de jogo que traz um vasto conjunto de possibilidades na criação dos decks e uma rica experiência multijogador, onde cada partida pode se desenrolar de diversas maneiras diferentes. A criação do deck é parte essencial do jogo, e uma análise sistemática para uma melhor compreensão de como esse processo ocorre na prática faz-se relevante para contribuir com a literatura de Magic e de *game studies* envolvendo TCGs.

Na busca de entender os aspectos criativos, sociais e econômicos envolvidos no processo de criação de decks, solicitamos a jogadores de todo o Brasil que respondessem a um questionário online. As respostas dos jogadores destacam diferenças relevantes entre grupos de jogadores, como diferenças estratégicas e expressivas entre jogadores casuais e competitivos e obstáculos financeiros mais evidentes em jogadores de faixa etária mais baixa.

Este trabalho possui algumas limitações. Como o estudo foi feito apenas com brasileiros, não podemos extrapolar os resultados e discussões para jogadores de Commander no geral. Além disso, jogadores menos engajados com o formato podem ter sido pouco representados, por não estarem em grupos online sobre o jogo ou por baixo engajamento para responder ao questionário. Por fim, parte dos resultados podem estar enviesados por serem autorrelatos, onde os participantes podem ter superestimado ou subestimado algum fator envolvido no processo de criação de decks.

Com relação aos trabalhos futuros, sugere-se pesquisas mais direcionadas a aspectos particulares do Commander, como estudos aprofundados sobre dinâmicas sociais e aspectos econômicos de cartas jogadas no Commander, o que poderia aumentar a compreensão, fomentar a acessibilidade e aumentar a base de jogadores do formato. É também uma possibilidade a realização de pesquisas envolvendo critérios de decisão na criação de decks em outros jogos semelhantes ao Commander, como Vampire: The Eternal Struggle (1994) ou o formato Ultimate Pit Fight de Flesh and Blood (2019).

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

Referências

- Adinolf, S. e Turkay, S. (2011). Collection, creation and community: a discussion on collectible card games. In *Proceedings of the 7th international conference on Games+ Learning+ Society Conference*, pages 3–11.
- Alves, T. e Moreira, J. (2025). Building a data dashboard for magic: The gathering: Initial design considerations. *arXiv preprint arXiv:2512.09802*.
- Benjamini, Y. e Hochberg, Y. (1995). Controlling the false discovery rate: a practical and powerful approach to multiple testing. *Journal of the Royal statistical society: series B (Methodological)*, 57(1):289–300.
- Consalvo, M. (2009). *Cheating: Gaining advantage in videogames*. mit press.
- Gompertz, A. (2025). A statistical look at (almost) a year in commander - 2025. Disponível em <https://edhrec.com/articles/a-statistical-look-at-almost-a-year-in-commander-2025>. Acesso em: 27 dez. 2025.
- Hall, C. (2020). Commander: The definitive history of magic's most popular format. Disponível em: <https://www.polygon.com/2020/5/28/21266763/magic-the-gathering-commander-origins-elder-dragon-highlander-alaska-menery/>. Acesso em 30 dez. 2025.
- Hasbro (2025). Magic: the gathering – investor relations. Disponível em: <https://investor.hasbro.com/magic-gathering>. Acesso em: 27 dez. 2025.
- Hodge, V. J., Sephton, N., Devlin, S., Cowling, P. I., Goumagias, N., Shao, J., Purvis, K., Cabras, I., Fernandes, K. J., e Li, F. (2018). How the business model of customizable card games influences player engagement. *IEEE Transactions on Games*, 11(4):374–385.
- Magruder, D. S. (2022). A conservative metric of power creep. *Games and Culture*, 17(5):721–751.
- Medlock, K. W. (2025). “the sense of wonder”: Gaming capital and nostalgia for inexperience in magic: The gathering. *Games and Culture*, 20(8):1050–1071.
- Nagi, K. S. (2021). Heart of the cards: The underlying social framework of the yu-gi-oh community.
- Ohm, J. (2023). From magic to gwent. *Beyond the Deck: Critical Essays on Magic: The Gathering and Its Influence*, page 273.
- Paiva, F. G. R. M., da Rocha Franco, A. d. O., Junior, G. M., e Maia, J. G. R. (2018). Analyzing player profiles in collectible card games. *Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital-SBGames*, 2018:724–731.
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., e Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. *Motivation and emotion*, 30(4):344–360.
- Švelch, J. (2020). Mediatization of a card game: Magic: The gathering, esports, and streaming. *Media, Culture & Society*, 42(6):838–856.
- Tieber, R. e Felfernig, A. (2021). A knowledge-based configurator for building magic: The gathering card decks. In *ConfWS*, pages 55–57.

Wizards of the Coast (2025). Commander format. Disponível em <https://magic.wizards.com/en/formats/commander>. Acesso em: 27 dez. 2025.