



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS CONTÁBEIS E ATUARIAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS CONTÁBEIS

EDUARDO SOBRAL COSTA

**UMA PROPOSTA DE REGISTRO CONTÁBIL NAS FINANÇAS PESSOAIS: UM
ESTUDO APLICADO AO MAGIC: THE GATHERING**

Recife

2025

EDUARDO SOBRAL COSTA

**UMA PROPOSTA DE REGISTRO CONTÁBIL NAS FINANÇAS PESSOAIS: UM
ESTUDO APLICADO AO MAGIC: THE GATHERING**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências
Contábeis da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Ciências Contábeis.

Orientador: Wilson Rodrigues de Aquino

Recife

2025

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do
SIB/UFPE

Costa, Eduardo Sobral.

Uma proposta de registro contábil nas finanças pessoais: um estudo
aplicado ao Magic: The Gathering / Eduardo Sobral Costa. - Recife, 2025.
35 p. : il.

Orientador(a): Wilson Rodrigues Aquino

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de
Pernambuco, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Contábeis -
Bacharelado, 2025.

Inclui referências.

1. Finanãs. 2. Ativo. 3. Contabilidade. 4. Magic: The Gathering. 5.
Cards Games. 6. Coleções. I. Aquino, Wilson Rodrigues. (Orientação). II.
Título.

330 CDD (22.ed.)

FOLHA DE APROVAÇÃO

EDUARDO SOBRAL COSTA

UMA PROPOSTA DE REGISTRO CONTÁBIL NAS FINANÇAS PESSOAIS: UM ESTUDO APLICADO AO MAGIC: THE GATHERING

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Ciências
Contábeis da Universidade Federal de
Pernambuco – UFPE, como requisito
parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Ciências Contábeis.

Aprovado em 27 de março de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Wilson Rodrigues de Aquino
Universidade Federal de Pernambuco

Christianne Calado Vieira de Melo Lopes
Universidade Federal de Pernambuco

Gutemberg Leal de Mesquita
Universidade Federal de Pernambuco

RESUMO

Magic: the Gathering tornou-se um fenômeno cultural, reunindo milhões de jogadores e colecionadores, além de um mercado de cartas que movimenta milhões de dólares anualmente. Jogadores e colecionadores muitas vezes especulam sobre quais cartas podem se tornar mais valiosas no futuro com base em seu potencial de desempenho em torneios ou mudanças nas regras, levando a um aumento significativo nos preços no mercado informal. Este trabalho propõe um estudo contábil do Magic: The Gathering, buscando compreender suas dinâmicas financeiras, explorando a natureza das cartas enquanto ativo, examinando fatores que influenciam seu valor e sua relevância no mercado informal. Foi realizada uma pesquisa qualitativa, que buscou identificar comportamentos e preferências dos participantes através de um questionário online disponibilizado em grupos focados em Magic nas redes sociais desde o dia 23 de fevereiro de 2025 até o dia 15 de março de 2025, no qual 109 respostas foram obtidas. Também foi realizada uma pesquisa quantitativa, buscando dados em *marketplaces* e sites similares, para o estudo da formação dos preços das cartas. Foi possível concluir que o objetivo final da maioria dos participantes é obter lucro, seja com a venda direta das cartas ou através dos prêmios competitivos e que os conhecimentos e técnicas contábeis podem auxiliar na melhor gestão das cartas como ativo.

Palavras-chave: Magic: The Gathering. Finanças. Ativo. Contabilidade.

ABSTRACT

Magic: the Gathering has become a cultural phenomenon, gathering millions of players and collectors, in addition to a market that moves millions of dollars annually. Players and collectors often speculate about which cards may become more valuable in the future based on their tournament performance potential or rule changes, leading to a significant increase in prices on the informal market. Through an online questionnaire made available in Magic-focused groups on social media from February 23, 2025 to March 15, 2025, 109 responses were obtained for the qualitative research, which sought to identify participants' behaviors and preferences, together with a quantitative research in marketplaces and similar sites to study the formation of card prices. It was possible to conclude that the ultimate goal of most participants is to make a profit, either through the direct sale of cards or through competitive prizes, and that accounting knowledge and techniques can assist in the correct management of cards as assets.

Keywords: Magic: The Gathering. Finance. Asset. Accountability.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Exemplo de carta (Jin-Gitaxias, Core Augur).	12
Figura 2 - Verso das cartas.	13
Figura 3 - Exemplo visual das raridades.	14

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Média de Preço por Raridade em 2024...	20
Gráfico 2 - Média de Preço pelo Número de Reimpressões.	21
Gráfico 3 - Média de Preço por Utilidade Competitiva...	22
Gráfico 4 - Preço Médio por Raridade vs Preço Médio por Utilidade...	22
Gráfico 5 - Preferência por booster ou carta avulsa...	23
Gráfico 6 - Frequência de compra...	23
Gráfico 7 - Frequência de venda...	24
Gráfico 8 - Motivo de compra...	24
Gráfico 9 - Percepção sobre estado de conservação...	25

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
1.1. PROBLEMA DE PESQUISA	10
1.2. JUSTIFICATIVA	10
1.3. OBJETIVOS	11
1.3.1. Objetivo Geral	11
1.3.2. Objetivos Específicos	11
2. REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1. MAGIC: THE GATHERING	12
2.1.1 Wizards of the Coast e mercado principal	13
2.1.2 Mercado Secundário	14
2.1.3 Pro Tour e Campeonato Mundial	15
2.2. ATIVO	15
2.2.1. Ativo Imobilizado	15
2.2.2. Estoques	16
2.2.3. Investimentos	16
2.2.4. Intangível	16
2.3. OFERTA E DEMANDA	17
3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	18
4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	20
4.1. FORMAÇÃO DO PREÇO DAS CARTAS	20
4.1.1. Raridade	20
4.1.2. Reimpressões	21
4.1.3. Utilidade	21
4.2 COMPORTAMENTOS E PREFERÊNCIAS DOS USUÁRIOS	23
4.2.1 Análise das respostas	25
4.3 PROCEDIMENTOS CONTÁBEIS	26
4.3.1 Efeitos Patrimoniais	28
4.3.2 Tributação	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
Limitações da Pesquisa	31
Sugestões para trabalhos futuros	31
REFERÊNCIAS	32

1. INTRODUÇÃO

Criado em 1993 por Richard Garfield, o primeiro jogo de cartas colecionáveis em continuação do mundo, Magic: the Gathering tornou-se um fenômeno cultural, reunindo milhões de jogadores e colecionadores, além de um mercado de cartas que movimenta milhões de dólares anualmente. Seu apelo vai além do simples entretenimento, englobando aspectos econômicos complexos, com jogadores e investidores buscando oportunidades para especular e ganhar dinheiro por meio da compra e venda de cartas raras e valiosas. De acordo com matéria do portal Terra, a carta mais cara já vendida foi a icônica *Black Lotus* da edição Alpha, pelo preço de U\$3 mi e na mesma matéria é citada *The One Ring*, segunda carta mais cara que foi vendida por U\$2 mi.

No universo de Magic, o jogador assume o papel de um poderoso *Planeswalker*, um mago capaz de viajar entre os diversos planos de existência do multiverso, e a partida simula um duelo entre dois magos onde as cartas representam as magias conjuradas para invocar monstros, criar objetos ou mesmo lançar raios no oponente. Cada carta possui características específicas que determinam seu poder no jogo, como o custo de mana, que é o recurso utilizado para “pagar” pelas magias, e o tipo de carta, que pode ser uma criatura, encantamento, artefato, entre outros. Além disso, cada carta tem uma caixa de texto que descreve suas habilidades, podendo também conter texto decorativo, que adiciona riqueza ao enredo e aumenta a imersão no mundo do jogo.

Em 2002 foi lançado o Magic: The Gathering Online, de acordo com Olive (2015), aplicativo para computador que emula as cartas em uma versão digital e permite que jogadores se conectem para jogar online, possibilitando uma experiência muito próxima de jogar com as cartas físicas. A versão digital das cartas também têm seu próprio mercado e valor, embora muitas vezes em níveis diferentes da versão impressa. No Magic Online, os jogadores podem negociar cartas digitais por dinheiro real ou utilizando a moeda do jogo que também é utilizada para participar das competições e eventos da plataforma.

A venda de cartas e produtos relacionados ao Magic ocorre em diversas plataformas, como a Amazon, eBay, TcgPlayer, e outras especializadas em cartas colecionáveis. No Brasil, a plataforma mais conhecida é a Liga Magic, um *marketplace* especializado que reúne várias lojas cadastradas e facilita a busca por cartas e a comparação de preços ofertados, além de dar espaço para jogadores colocarem suas cartas à venda, permitindo inclusive a criação de leilões. O preço de uma carta pode variar enormemente, dependendo de sua raridade, condição e popularidade no momento. Cartas muito procuradas podem ter preços que variam de acordo com a qualidade da cópia, a demanda e a flutuação do mercado. Além disso, os vendedores de cartas raras geralmente utilizam essas plataformas para alcançar um público global, ampliando o mercado de negociação e permitindo que as cartas de Magic sejam compradas e vendidas no mundo todo.

Este trabalho propõe um estudo exploratório sobre uma possível análise contábil do Magic: The Gathering, buscando compreender suas dinâmicas financeiras e seu impacto econômico, examinando fatores que influenciam seu valor e sua relevância no mercado informal.

1.1. PROBLEMA DE PESQUISA

Magic: the Gathering movimenta valores financeiros significativos todos os anos através de seu mercado informal e esse mercado, diferentemente da bolsa de valores, não é regulado. Apesar da sua importância econômica e cultural, a análise contábil desse mercado tem sido amplamente negligenciada na literatura acadêmica.

Em virtude do exposto, o problema de pesquisa apresentado é: Quais propostas de registro contábil podem ser aplicadas ao Magic: The Gathering na gestão das finanças pessoais?

1.2. JUSTIFICATIVA

O Magic possui um mercado vasto e dinâmico, onde milhões de cartas são negociadas todos os dias. O jogo conta com mais de 20 mil cartas e a cada ano mais cartas são lançadas com as novas expansões. Algumas cartas valem apenas centavos enquanto outras chegam a valer milhões de dólares.

Mais do que apenas um jogo; Magic representa um mercado complexo de cartas colecionáveis, torneios, eventos e produtos relacionados. Embora haja uma abundância de material, a maioria se concentra nos aspectos do jogo em si, como estratégias, psicológico dos jogadores e desenvolvimento de habilidades. No entanto, há uma lacuna significativa em relação à análise contábil do mercado. Compreender a dinâmica financeira por trás desse mercado é essencial não apenas para os jogadores e colecionadores, mas também para os investidores, empresários e profissionais da indústria de jogos.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1. Objetivo Geral

Estudar as propostas de registro contábil aplicadas ao Magic: The Gathering nas finanças pessoais.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Analisar o conceito de ativo contábil e sua aplicação ao Magic: The Gathering;
- Estudar como é determinado o valor das cartas;
- Examinar as dinâmicas do mercado secundário e o comportamento dos usuários de Magic: The Gathering;

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. MAGIC: THE GATHERING

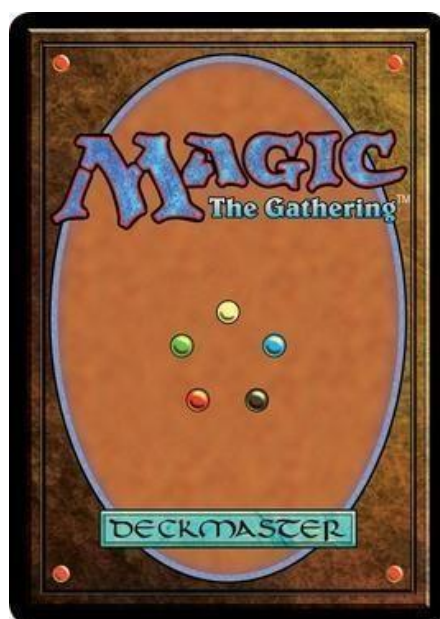
O jogo se baseia em uma batalha mágica onde as cartas representam as magias e são limitadas pelo *mana*, que é a energia necessária para o uso da magia, extraído do ambiente. Planícies concedem o mana branco, ilhas o mana azul, pântanos o mana preto, montanhas o mana vermelho e florestas o mana verde. Cada cor possui uma identidade diferente, o que se traduz em uma abordagem estratégica diferente. O branco representa heroísmo, benevolência e compaixão; o azul representa astúcia e o poder da mente; o preto representa a morte e a corrupção; vermelho representa agressividade, impulsividade e caos; o verde representa a natureza e a vida selvagem.

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



Fonte: PEREIRA (2016)

Figura 2 – Verso das cartas



Fonte: Magic: The Gathering (2025)

Magic é definido por Churchill, Biderman e Herrick (2019) como um jogo de cartas colecionáveis popular e complicado que envolve dois jogadores em um combate mágico. Pode ser encaixado na mesma categoria que jogos como pôquer, porém cada jogador projeta seu baralho personalizado utilizando várias cartas de um conjunto de mais de 20 mil.

2.1.1 Wizards of the Coast e mercado principal

A Wizards of the Coast, empresa que detém os direitos sobre o Magic, comercializa e distribui produtos selados, como baralhos pré-construídos e conjuntos especiais para colecionadores que contém cartas específicas em versões especiais, mas principalmente *boosters*. *Boosters* são pacotes selados com 15 cartas aleatórias, distribuídas normalmente da seguinte maneira: 8 cartas comuns, sendo uma delas um terreno; 1 carta que pode ser comum (96,88%), rara ou mítica (1,56%) ou uma carta especial selecionada entre 10 que foram reimpressas de coleções anteriores (1,56%); 3 incomuns; 1 rara ou mítica; 1 de qualquer raridade; 1 de qualquer raridade porém metalizada.

Figura 3 – Exemplo visual das raridades



Fonte: Rarity (2025)

Diz Zendle (2021), em tradução livre:

Por exemplo, os jogadores do jogo de cartas de batalha estratégica Magic: The Gathering podem gastar dinheiro para comprar pacotes contendo cartas adicionais para usar durante o jogo. O conteúdo desses pacotes varia em conveniência e valor. Um jogador pode abrir um *booster* e receber uma carta Mox Opal, por exemplo, que é extremamente útil e, portanto, pode valer mais de US\$ 100 no mercado de revenda. No entanto, por vezes, o conteúdo de um pacote não é desejável nem valioso. Os jogadores podem abrir um *booster* e apenas receber cartas como Memoricide, Steel Hellkite e Tunnel Ignus, que são menos úteis e custam apenas alguns centavos nos mercados de revenda. Ao comprar *boosters*, os jogadores de jogos de cartas colecionáveis não podem, portanto, saber o valor que receberão em troca do seu dinheiro.

2.1.2 Mercado Secundário

Muitos jogadores e colecionadores recorrem ao mercado secundário, onde as cartas são vendidas de forma avulsa e seu preço é formado por outros jogadores, colecionadores ou lojistas que se utilizam de fatores como raridade da carta, estado de conservação, oferta e demanda, entre outros.

Segundo Manenti (2018), “O mercado secundário de Magic é um ótimo exemplo de um mercado em que, sem formação acadêmica alguma, os compradores e vendedores realizam transações financeiras, negociações, investimentos, análises de inventário, e com base em experiências anteriores, especulam se seus ativos (cards e produtos) podem subir ou cair de preço.”.

2.1.3 *Pro Tour* e Campeonato Mundial

Pro Tour é um torneio oficial, organizado pela *Wizards of the Coast*, que reúne os melhores jogadores do mundo para competir em partidas de alto nível. Esses torneios são geralmente realizados em diferentes locais ao redor do mundo e atraem uma grande variedade de competidores, desde jogadores profissionais até entusiastas que se qualificam através de torneios menores. Acontecem três vezes ao ano, com um intervalo de três meses entre si. A premiação de cada *Pro Tour* é uma vaga para o campeonato mundial e U\$500.000,00 em prêmios para os melhores colocados.

De modo similar, o Campeonato Mundial é o evento que reúne os melhores entre os melhores, onde aproximadamente 128 jogadores disputam um total de U\$1.000.000,00 em prêmios e o vencedor receberá o título de campeão mundial.

2.2. ATIVO

O ativo é todo bem ou direito que uma entidade, pessoa física ou jurídica, possui e utiliza para obter retorno financeiro.

Em sua tese de doutorado, a definição adotada por Martins (1972) de ativo é “o futuro resultado econômico que se espera obter de um agente”, enquanto Lustosa (2009) define ativo como “qualquer bem que esteja sob o controle das empresas ou das pessoas e que possa ser convertido em dinheiro”.

2.2.1. Ativo Imobilizado

Imobilizado é o ativo permanente utilizado nas atividades operacionais da entidade e não destinado à venda.

Marion (2006) define imobilizado como “todo ativo de natureza relativamente permanente que se utiliza na operação dos negócios de uma empresa e que não se destina à venda” e diz que essas três características (permanente, utilizado nas operações e não destinado à venda) precisam ser atendidas para a caracterização do imobilizado.

O CPC 27 estabelece ativo imobilizado como um bem tangível que se possa utilizar por mais de um período e que “Correspondem aos direitos que tenham por objeto bens corpóreos destinados à manutenção das atividades da entidade ou exercidos com essa finalidade”.

2.2.2. Estoques

Estoques são os produtos mantidos pela entidade para venda em curto prazo, normalmente em até 12 meses.

Conforme Marion (2006), são produtos ou materiais à disposição da empresa com o objetivo de venda, transformação ou consumo.

O CPC 16 R1 define estoques como “bens adquiridos e destinados à venda, incluindo, por exemplo, mercadorias compradas por varejista para revenda ou terrenos e outros imóveis para revenda”.

2.2.3. Investimentos

São recursos aplicados por uma empresa ou indivíduo com o objetivo de gerar retorno financeiro futuro, seja por meio de lucro, valorização do capital ou rendimentos. Diferente dos estoques, se espera um retorno a longo prazo, ou seja, num período normalmente superior a 12 meses.

2.2.4. Intangível

Ativo intangível é um tipo de bem sem forma física, mas com valor econômico para a entidade. São recursos que geram benefícios futuros, mas não podem ser tocados.

A definição de intangível, para a contabilidade, é indiscutivelmente complexa. Martins (1972) afirma não ser possível ligar a etimologia da palavra à sua definição contábil, pois apresentam significados diferentes.

De acordo com o Pronunciamento Técnico CPC 04 R1, “Ativo intangível é um ativo não monetário identificável sem substância física” e diz que o ativo intangível precisa ser identificável para diferenciá-lo do ágio derivado da expectativa de rentabilidade futura.

Para Lustosa (2009), os ativos intangíveis são os bens sem forma física, mas que possuem a mesma essência dos tangíveis que é a capacidade de trazer rendimentos líquidos e que a natureza do ativo não está no bem em si e sim nos benefícios que ele pode oferecer.

2.3. OFERTA E DEMANDA

Oferta e demanda são conceitos econômicos que definem a vontade de adquirir um bem ou serviço (demanda) e a disponibilidade de bens e serviços no mercado (oferta).

Ball e Seidman (apud Manenti, 2018, p. 04) definem oferta como qualquer produto colocado à venda ou serviço que possa ser comprado e demanda como o desejo de possuir um item ou pagar por um serviço.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este estudo utilizou uma abordagem mista. Primeiramente foi realizada uma análise quantitativa para estudar a formação do preço das cartas. Depois, foi realizada uma pesquisa qualitativa entre jogadores de Magic para identificar preferências e comportamentos.

Para a análise quantitativa, verificou a relação entre variáveis mercadológicas e competitivas, através na coleta de dados empíricos e na análise de padrões numéricos, buscando identificar se fatores como raridade; disponibilidade (baseada em reimpressões) e participação em eventos afetam o preço das cartas. Teve como amostra principal os dados históricos de preços das cartas disponibilizados pela plataforma Liga Magic, um *marketplace* especializado de referência no Brasil, em junção com dados sobre resultados de torneios mais recentes, incluindo informações sobre os baralhos vencedores e cartas mais utilizadas. Foi calculada a média de preços no ano de 2024 de 260 cartas e analisada a relação entre a raridade da carta, quantidade de vezes que a carta foi reimpressa e a quantidade usada nos três *Pro Tour* de 2024, além do Campeonato Mundial do mesmo ano.

Para a análise qualitativa foi feito um questionário no Google Formulários, que foi enviado em grupos focados em Magic nas redes sociais e ficou disponível do dia 23 de fevereiro de 2025 até o dia 15 de março de 2025, com perguntas tanto abertas como fechadas e foram obtidas 109 respostas. O objetivo era identificar as tendências de comportamento e preferências dos participantes. Foram feitas as seguintes perguntas:

- 1) Você prefere comprar boosters ou cartas avulsas?
 - a) booster
 - b) carta avulsa
 - c) tanto faz
- 2) Com que frequência você costuma comprar cartas ou boosters?
 - a) uma vez a cada três meses ou menos
 - b) uma vez a cada dois meses
 - c) uma vez por mês
 - d) mais de uma vez por mês

3) Com que frequência você costuma vender cartas?

- a) não costumo vender
- b) uma vez a cada dois ou três meses
- c) uma vez por mês
- d) mais de uma vez por mês

4) Qual o motivo principal que faz você comprar cartas ou boosters?

- a) revender cartas caras
- b) adquirir cartas para colecionar
- c) jogar casualmente
- d) jogar competitivamente

5) Você considera o estado de conservação da carta para comprar/vender?

- a) Não, a carta tem o mesmo valor independentemente do estado de conservação.
- b) Sim, cartas mais usadas ou danificadas valem menos.

6) Você usa alguma técnica para contabilizar sua coleção? Se sim, qual?

7) Você acompanha as alterações de preço das suas cartas? Por quê?

4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

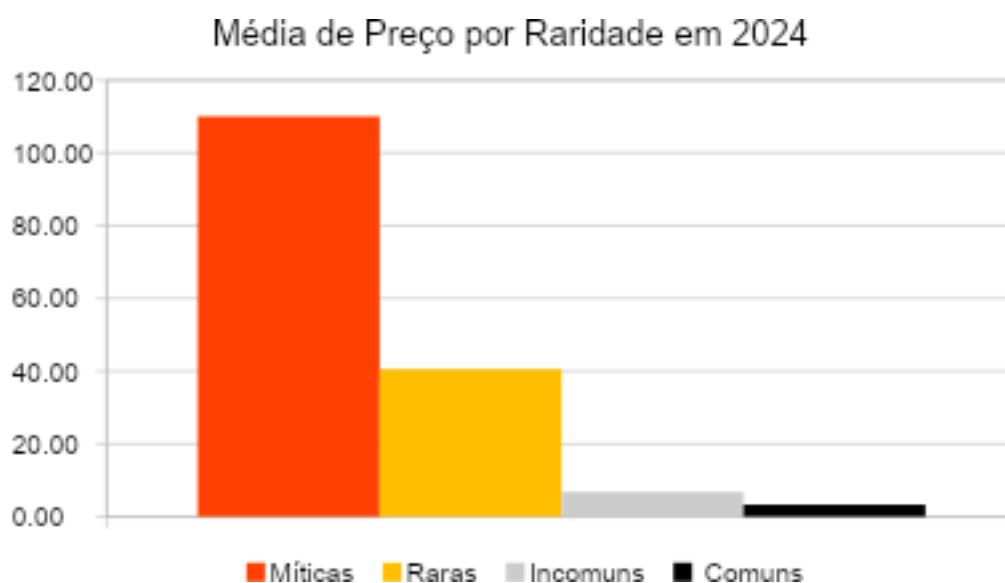
A seguir são apresentadas as análises dos resultados obtidos. Os gráficos de 1 a 4 mostram os resultados da pesquisa quantitativa enquanto do 5 ao 9 mostram os resultados da pesquisa qualitativa.

4.1. FORMAÇÃO DO PREÇO DAS CARTAS

4.1.1. Raridade

A raridade de uma carta define a dificuldade de se obter uma cópia através de *boosters* e a quantidade de cópias impressas (quanto mais rara menos cópias por edição). Além de afetar a oferta diretamente, cartas mais raras costumam ser mais poderosas, possuindo efeitos melhores ou únicos.

Gráfico 1 - Média de Preço por Raridade em 2024



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Ao analisar o gráfico, vemos que as cartas de raridade maior possuem preços maiores e que os preços diminuem para as cartas mais comuns.

4.1.2. Reimpressões

Quando uma carta mais antiga sai em uma nova edição, aqueles interessados em jogar com ela podem usar a versão que possuem, sem precisar buscar a versão mais nova e isso afeta a demanda pela carta. Além disso, quanto maior a frequência que uma carta é reimpressa, o valor percebido pelos usuários tende a diminuir devido ao aumento de oferta no mercado. O gráfico abaixo mostra uma tendência de queda no preço das cartas à medida que seu número de impressões aumenta, confirmando as hipóteses apresentadas.

Gráfico 2 - Média de Preço pelo Número de Reimpressões

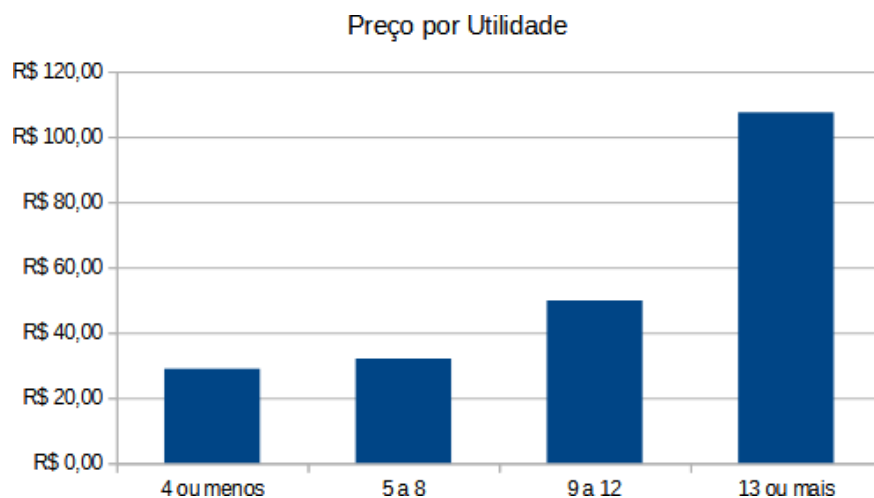


Fonte: elaborado pelo autor (2025)

4.1.3. Utilidade

Cartas que apresentam um melhor desempenho ou que se mostram essenciais em estratégias vencedoras tendem a ter um aumento de demanda, que por sua vez reflete no aumento dos preços.

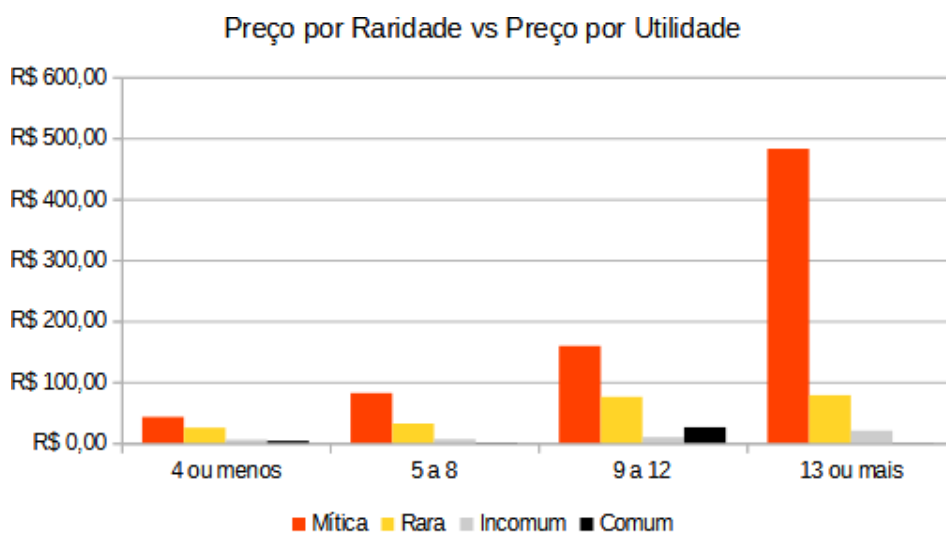
Gráfico 3 - Média de Preço por Utilidade Competitiva



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

O gráfico mostra que cartas mais presentes em baralhos competitivos tendem a ter um maior preço. Abaixo, o gráfico que compara o preço por utilidade com o preço por raridade confirma parcialmente essa hipótese, demonstrando que, com o aumento de utilidade, cartas de raridade incomum ou superior apresentam uma elevação no preço.

Gráfico 4 - Preço Médio por Raridade vs Preço Médio por Utilidade



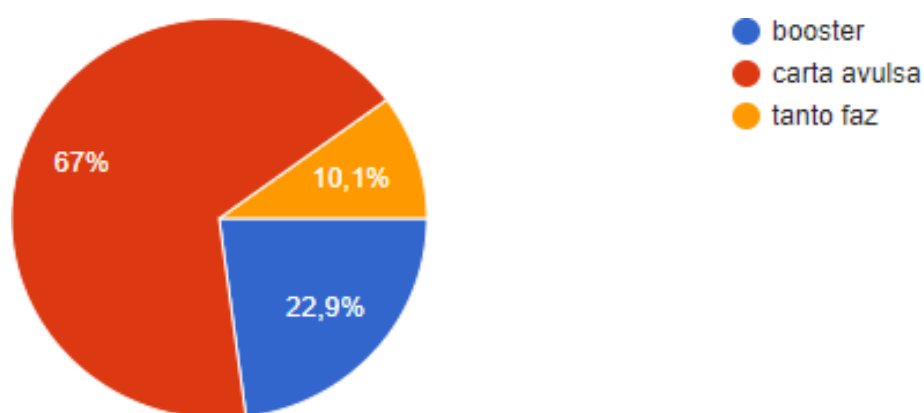
Fonte: elaborado pelo autor (2025)

4.2 COMPORTAMENTOS E PREFERÊNCIAS DOS USUÁRIOS

Para o questionário realizado foram obtidas 109 respostas, que são dadas pelos gráficos abaixo.

1. Você prefere comprar boosters ou cartas avulsas?

Gráfico 5 - Preferência por booster ou carta avulsa

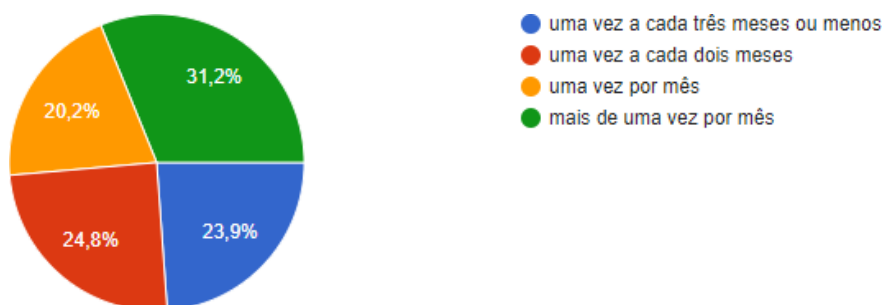


Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A preferência de 67% jogadores é comprar cartas avulsas, enquanto 22,9% prefere comprar *boosters*. Para 10,1% não faz diferença, compram tanto *boosters* quanto cartas avulsas.

2. Com que frequência você costuma comprar cartas ou boosters?

Gráfico 6 - Frequência de compra

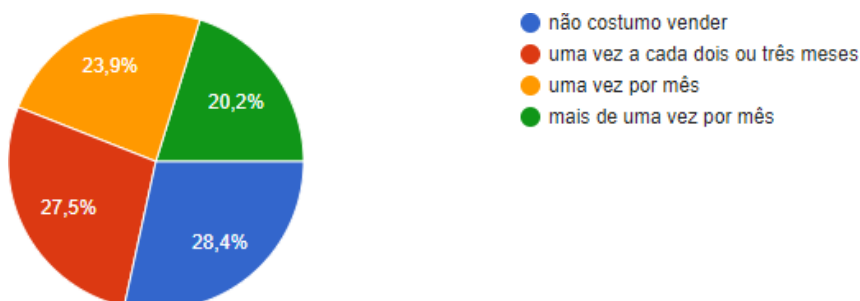


Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A tendência entre os jogadores é comprar ao menos uma vez por mês. Apenas 48,6% compra uma vez a cada dois meses ou menos.

3. Com que frequência você costuma vender cartas?

Gráfico 7 - Frequência de venda

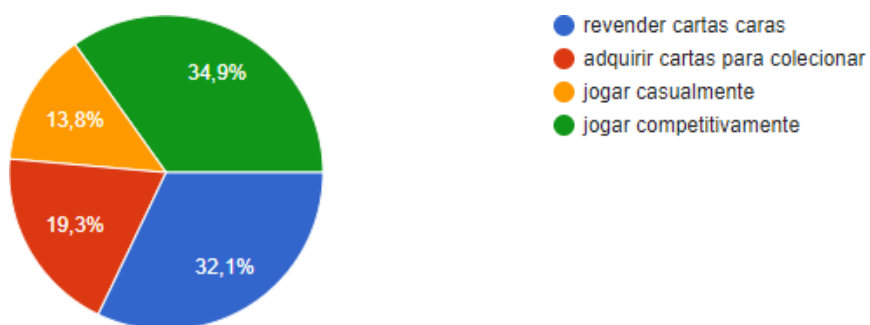


Fonte: elaborado pelo autor (2025)

A maioria dos jogadores vende suas cartas com menor frequência do que compra ou prefere não vender suas cartas.

4. Qual o motivo principal que faz você comprar cartas ou boosters?

Gráfico 8 - Motivo de compra

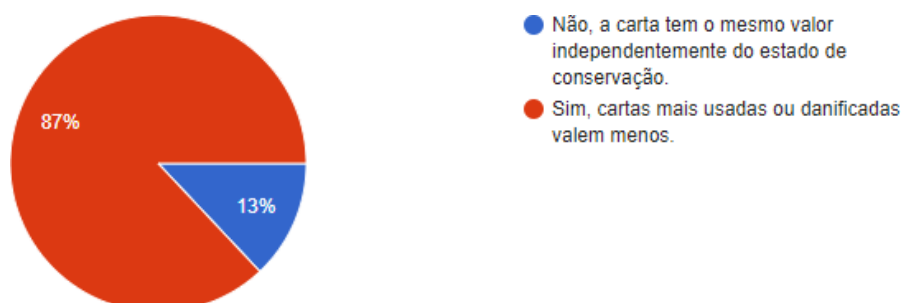


Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

O principal motivo que leva os jogadores a comprar cartas ou *boosters* é jogar, 13,8% prefere jogar casualmente enquanto 34,9% prefere jogar competitivamente. Com 32,1% das respostas, o segundo fator que faz com que comprem cartas ou *boosters* é revender cartas caras. Apenas 19,3% tem como objetivo principal colecionar as cartas.

5. Você considera o estado de conservação da carta para comprar/vender?

Gráfico 9 - Percepção sobre estado de conservação



Fonte: elaborado pelo autor (2025)

Para 87% dos jogadores, o estado de conservação das cartas é importante para a formação do preço das cartas e acham que cartas menos conservadas valem menos.

6. Você usa alguma técnica para contabilizar sua coleção? Se sim, qual?

Em sua maioria, as respostas foram “Não”, mas para as respostas “Sim” foram dados como métodos, principalmente, planilhas em excel ou plataformas online diversas.

7. Você acompanha as alterações de preço das suas cartas? Por quê?

As respostas mostraram uma tendência à busca pelo lucro na hora da venda. Respostas como “Sim, para vender mais caro” e “Sim, para saber quais valem a pena vender”, entre outras similares, foram bastante comuns.

4.2.1 Análise das respostas

Considerando as respostas recebidas e analisando os dados, nota-se que os usuários, sejam jogadores ou colecionadores, carecem de métodos e técnicas reais para contabilizar suas coleções, apesar de a maioria acompanhar as alterações de preço de suas cartas para obter lucro.

Percebe-se também que a maioria dos jogadores preferem jogar competitivamente ao mesmo tempo que preferem comprar cartas avulsas, sem precisar recorrer à aleatoriedade dos *boosters*, o que pode ser explicado pela necessidade de cartas específicas para elaboração de estratégias.

Muitos preferem comprar cartas avulsas na expectativa de que seu preço venha a subir no futuro e com isso obter lucro na venda.

4.3 PROCEDIMENTOS CONTÁBEIS

A classificação das cartas enquanto ativo contábil pode ser dada dependendo do contexto de aquisição e utilização.

Um jogador que adquire cartas para competir as utilizará em sua atividade operacional. As cartas são um meio relativamente permanente para gerar retorno financeiro sem que haja sua venda, portanto devem ser tratadas como ativo imobilizado. Sua normatização é dada pelo CPC 27 – Ativo Imobilizado:

Reconhecimento: O reconhecimento do custo deve ocorrer apenas quando for provável que os benefícios econômicos futuros associados ao imobilizado procederem para a entidade e esse custo pode ser mensurado de forma confiável.

Mensuração: O ativo deve ser mensurado pelo custo histórico, ou seja, o valor pago pelo item mais custos adicionais atribuíveis diretamente ao seu uso. As cartas devem ser reavaliadas periodicamente, portanto sua mensuração deve ser dada pelo valor justo reavaliado.

Depreciação: O ativo imobilizado deve ser depreciado ao longo de sua vida útil, o que significa que seu valor é reduzido conforme o ativo é utilizado. Cartas de Magic sofrem uma redução semelhante, pois desgastes por uso da carta podem afetar seu valor de mercado.

Se o objetivo for revender as cartas em curto prazo, essas devem ser tratadas como estoque. O CPC 16 (R1) – Estoques estabelece suas normas de contabilização:

Mensuração inicial: Os estoques devem ser reconhecidos inicialmente pelo custo de aquisição. Como os usuários não produzem nem transformam, apenas revendem as cartas, basta que haja o reconhecimento pelo custo de aquisição.

Mensuração posterior: Os estoques devem ser mensurados pelo menor valor entre o custo e o realizável líquido e atualizado à medida que as cartas sofrem alterações de preço, seja por reimpressão ou por maior participação em competições.

Redução ao valor recuperável: Quando ocorre uma redução no valor de mercado do estoque, deve-se reconhecer a perda por desvalorização. Devido às flutuações do mercado, cartas de Magic podem se desvalorizar com o tempo e se o valor for inferior ao custo, esse valor deve ser ajustado ao valor recuperável. Também é possível haver uma reversão de perda, caso a carta venha a se valorizar no futuro.

No caso de cartas obtidas para especulação ou valorização para venda no longo prazo, as cartas devem ser tratadas como investimentos, assim como as obras de arte para valorização.

Para os usuários do Magic Online, por se tratar de cartas digitais, a coleção se classifica como ativo intangível e a contabilização é dada pela CPC 04 (R1) – Ativo Intangível:

Mensuração Inicial e Posterior: Inicialmente as cartas devem ter seu valor reconhecido e mensurado pelo seu custo de aquisição e depois devem ser mantidas pelo valor justo, quando possível mensurar de forma confiável. Diferente dos ativos físicos, não seguem um padrão de depreciação tradicional. Em vez disso, será preciso reavaliar o valor das cartas periodicamente e ajustar seu valor contábil conforme necessário.

Impairment: Como muitos intangíveis, as cartas podem sofrer uma perda de valor, que deve ser reconhecida quando o valor contábil exceder o valor de mercado. Se o preço das cartas cair, o valor da coleção precisaria ser ajustado.

Acompanhamento Contábil: Para colecionadores que possuem um grande volume desse ativo, é essencial realizar um acompanhamento regular das flutuações de preços, similar à contabilização de estoques. Isso pode ser feito através de avaliações periódicas do valor de mercado, ajustando o valor patrimonial conforme as flutuações.

Provisões e Reconhecimentos: Dado o risco inerente ao mercado de cartas, seria prudente criar provisões para perdas potenciais no valor dos ativos. Isso pode incluir a criação de um fundo de reserva para amortizar perdas significativas em caso de desvalorização abrupta de cartas.

Em casos excepcionais, quando mantidas para coleção, sem a intenção de venda e devido ao seu valor histórico, as cartas podem adquirir também um valor intangível.

4.3.1 Efeitos Patrimoniais

Flutuações: Os preços das cartas são altamente voláteis. Cartas com desempenho superior em torneios importantes ou que se tornam essenciais em alguns baralhos tendem a se valorizar rapidamente, enquanto aquelas que são impressas com frequência podem sofrer quedas abruptas de preço.

Taxa de Retorno e Riscos: A flutuação de preços pode ser vista sob o ponto de vista da especulação, similar ao mercado de ações. Comprar cartas populares antes de um evento que aumente a demanda pode gerar retornos substanciais, enquanto que adquirir cartas sem análise pode gerar perdas significativas. A taxa de retorno dependerá diretamente de fatores como o desempenho competitivo da carta e oferta e demanda no mercado. É um mercado de alto risco, especialmente para investidores que não estão acompanhando de perto as tendências competitivas.

Perdas e Ganhos Patrimoniais: As variações de preço afetam diretamente o valor de uma coleção ou estoque de cartas, o que requer um acompanhamento constante de eventos e pronunciamentos oficiais que possam causar a necessidade de reavaliação desse ativo. Ganhos ou perdas devem ser reconhecidos no momento da venda da carta ou coleção, seguindo os princípios contábeis de realização. Isso é relevante principalmente para comerciantes ou investidores que operam de maneira profissional no mercado de cartas, que devem registrar ganhos de capital ou prejuízos no momento da transação.

4.3.2 Tributação

De acordo com a Instrução Normativa RFB nº 1.500/2014, qualquer ganho obtido com alienação de bens ou direitos acima de R\$35.000,00 deve ser declarado.

Caso a coleção de cartas tenha valor de mercado significativo, ela deve ser declarada na seção de "Bens e Direitos" da declaração de Imposto de Renda.

“II - os demais bens móveis, tais como antiguidades, obras de arte, objetos de uso pessoal e utensílios, bem como os direitos cujo valor de aquisição unitário seja igual ou superior a R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);” (Instrução Normativa RFB nº 1.500/2014, Art. 74, § 1º)

Nos Estados Unidos é retido 30% das premiações recebidas por não residentes, com exceção daqueles que possuem um registro específico de Seguro Social para não residentes e que exista um acordo fiscal entre o país natal do vencedor e os próprios EUA. Além disso, todos os eventos do Magic Online são considerados como realizados nos EUA, o que gera também a retenção de 30% para não residentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O mercado secundário de Magic: the Gathering é controlado por seus usuários, apresentando dinâmicas financeiras complexas, com flutuações de preços, ganhos e perdas patrimoniais consideráveis e riscos elevados. Este trabalho buscou evidenciar a relevância de uma análise contábil para compreender esse mercado através das pesquisas quantitativa e qualitativa realizadas.

A pesquisa quantitativa mostrou que a raridade, a frequência de reimpressões e a utilidade em baralhos competitivos afetam diretamente o preço das cartas, revelando uma associação entre padrões mercadológicos e competitivos. Os resultados evidenciam a necessidade de realizar acompanhamentos periódicos dos preços e a correta contabilização das cartas, seja para registro, gestão financeira ou obtenção de lucro nas vendas.

A pesquisa qualitativa revelou a carência dos consumidores do mercado secundário quanto à correta contabilização de suas coleções. A maioria dos participantes revelou acompanhar as alterações de preço com o objetivo de aumentar o lucro ao vender suas cartas, porém não demonstrou adotar práticas contábeis formais. A aplicação de métodos contábeis poderia ajudar a melhor estruturar e gerir esses ativos, principalmente através de classificações contábeis mais claras, como estoque, imobilizado ou intangível.

Limitações da Pesquisa

Por se tratar de um estudo exploratório, a pesquisa possui algumas limitações. A amostra de 260 cartas utilizada pode não refletir com perfeição a diversidade de cartas negociadas no mercado secundário. Além disso, o questionário pode ter sofrido influência pela seleção dos participantes, pois as respostas podem refletir a perspectiva de um grupo específico de consumidores.

A falta de regulação do mercado informal gera uma escassez de dados financeiros mais estruturados e dificulta a obtenção de dados consistentes e mais completos sobre as transações, além da escassez de pesquisas e estudos sobre o tema.

Sugestões para trabalhos futuros

Um estudo futuro poderia abordar a questão tributária das negociações no mercado secundário. Por não haver regulamentação, não há tributação aplicada à venda de cartas avulsas e na maioria das vezes sequer é emitida nota fiscal.

Outra possibilidade seria um estudo comparativo dos mercados de Magic com o mercado de criptomoedas, investigando as semelhanças e diferenças em relação à sua valorização, volatilidade, formas de negociação e riscos associados.

REFERÊNCIAS

Carta raríssima de Magic: The Gathering é vendida por US\$ 3 milhões, 2024. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/geek/carta-rarissima-de-magic-the-gathering-e-vendida-por-us-3-milhoes,c0288aaa911fea0f7934c665796b27b8ttf1y7f0.html#:~:text=Esta%20semana%20foi%20divulgado%20que,de%20Magic%20a%20ser%20comercializada>>. Acesso em: 29.mar.2025

CHURCHILL, A.; BIDERMAN, S.; HERRICK, A. **Magic: the Gathering is Turing Complete**. Arxiv.1904.09828, 2019. Disponível em: <<https://arxiv.org/abs/1904.09828>>. Acesso em: 09.set.2024

COMITÊ DE PRONUNCIAMENTOS CONTÁBEIS. **Pronunciamento Técnico CPC 04 (R1)**: Ativo Intangível. 2010.

COMITÊ DE PRONUNCIAMENTOS CONTÁBEIS. **Pronunciamento Técnico CPC 16 (R1)**: Estoques. 2009.

COMITÊ DE PRONUNCIAMENTOS CONTÁBEIS. **Pronunciamento Técnico CPC 27**: Ativo Imobilizado. 2009.

ELIAS, S. **Legendary Difficulties**, 2002. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20020614062453/http://www.wizards.com/default.asp?x=mtgcom/daily/rb10>>. Acesso em: 01.04.2025

KARSTEN, F. **Metagame Mentor: Wins and Lessons from Pro Tour Modern Horizons 3**, 2024. Disponível em: <<https://www.magic.gg/news/metagame-mentor-wins-and-lessons-from-pro-tour-modern-horizons-3>>. Acesso em: 09.set.2024

KARSTEN, F. **Pro Tour Modern Horizons 3 Metagame Breakdown**. **Magic**, 2024. Disponível em: <<https://magic.gg/news/pro-tour-modern-horizons-3-metagame-breakdown>>. Acesso em: 07.set.2024

Liga Magic. Disponível em: <<https://www.ligamagic.com.br/>>

LUSTOSA, P.R.B. et al. **Estudando Teoria da Contabilidade**. São Paulo: Atlas 2009.

Magic: The Gathering. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering>. Acesso em: 28.mar.2025

MANENTI, A. **Magic: The Gathering, do Hobbie ao Lucro** (Trabalho de Conclusão de Curso), 2018. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018.

MARION, J. C. **Contabilidade empresarial**. 12 ed. São Paulo: Atlas, 2006.

MARTINS, E. **Contribuição à avaliação do ativo intangível**. 1972. Tese (Doutorado) – Departamento de Contabilidade e Atuária, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1972.

PEREIRA, V. **Entendendo as cartas**, 2016. Disponível em: <<https://magic25blog.wordpress.com/2016/10/07/entendendo-as-cartas/>>. Acesso em: 04.fev.2025

OLIVE, S.; **A história completa da magic online**, 2015. Disponível em: <https://www.mtggoldfish-com.translate.goog/articles/the-complete-history-of-magic-online?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=pt&_x_tr_hl=pt&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true>. Acesso em: 01.abr.2025

Pro Tour Thunder Junction top 8 decklists, 2024. Disponível em: <<https://www.mtggoldfish.com/articles/pro-tour-thunder-junction-top-8-decklists>>. Acesso em: 16.fev.2025

Pro tour modern horizons 3 top 8 decklists, 2024. Disponível em: <<https://www.mtggoldfish.com/articles/pro-tour-modern-horizons-3-top-8-decklists>>. Acesso em: 15.fev.2025

Rarity. In: MTG Wiki. Disponível em: <<https://mtg.fandom.com/wiki/Rarity>>. Acesso em: 28.mar.2025

RECEITA FEDERAL DO BRASIL. **Instrução Normativa RFB Nº 1500**. 2014. Disponível em

<<http://normas.receita.fazenda.gov.br/sijut2consulta/link.action?idAto=57670&visao=anotado>>. Acesso em 11.set.2024

ROSEWATER, M. **O que são boosters de Jogo?**, 2023. Disponível em: <<https://magic.wizards.com/pt-BR/news/making-magic/what-are-play-boosters>>. Acesso em: 05.fev.2025

Suporte ao prêmio de um evento. Disponível em: <<https://magic-support.wizards.com/hc/pt-br/articles/360000207923-Suporte-ao-prêmio-de-um-evento>>. Acesso em: 29.mar.2025

The pinnacle of competitive *magic*. Disponível em: <<https://magic.gg/world-championship>>. Acesso em: 05.fev.2025

ZENDLE, D. **Links between problem gambling and spending on booster packs in collectible card games: A conceptual replication of research on loot boxes**, 2021. Disponível em: <<https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8023484/>>. Acesso em: 04.fev.2025