

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

CONFLIT DANS LE CERCLE MAGIQUE : L'UTILISATION DES *PROXIES* CHEZ LES  
JOUEURS NON COMPÉTITIFS DE *MAGIC : THE GATHERING*

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR FÉLIX PRÉSENT

JUIN 2023

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.10-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait pu être réalisé sans l'accompagnement, le soutien, le mentorat, l'expertise et l'écoute de mes professeur.e.s, collègues et ami.es qui m'ont accompagné durant mon parcours académique et la rédaction de ce mémoire. J'aimerais d'abord souligner l'apport inestimable de Maude Bonenfant, ma directrice. Ton accompagnement, tes conseils et ta confiance ont fait de ce projet le succès qu'il est et je me considère privilégié d'avoir pu profiter de ton expertise et de ta sagesse.

Mon éducation supérieure a été façonnée et guidée par les mains expertes d'un ensemble de professeur.e.s. Pour leur rôle tout particulier dans ce processus de maîtrise, Nathalie Lafranchise et Anouk Bélanger. Pour leurs enseignements qui ont fait de moi une meilleure personne, Marie-Emmanuelle Laquerre et Maxime Paquet.

J'aimerais également remercier ma partenaire, mon amoureuse, ma femme, mon cœur mauve et ma madame biscuit, Karine Daviau. Ton soutien, ta confiance et ta fierté ont baigné d'une lumière chaleureuse tous les moments de ma rédaction. Merci pour chacun des moments que nous passons ensemble et pour tous les prochains que nous allons partager. *Te quiero mi corazón.*

*You're the wisest funny one that I will ever, ever know*

Tom Rosenthal, 2018

Finalement, j'aimerais dédier ce travail à la mémoire de mon amie Karel Lopes. Nous nous étions dit, à la blague, que nous allions inclure des paroles de Booba dans notre mémoire. Je n'ai pas su leur trouver un endroit approprié dans le corps du texte, c'est pourquoi elles se retrouvent ici. Repose en paix ma rat-pi.

*Un jour tu ris, un jour tu pleures*

*Un jour tu vis, un jour tu meurs*

Booba, 2006

## TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	ii
LISTE DES TABLEAUX.....	vii
LISTE DES ABRÉVIATIONS.....	viii
RÉSUMÉ.....	ix
INTRODUCTION.....	1
1. PROBLÉMATIQUE .....	4
1.1. Historique de l'apparition des cartes à collectionner .....	4
1.1.1. Apparition des jeux de cartes à collectionner.....	6
1.1.2. Historique de <i>Magic : The Gathering</i> — 21e siècle .....	6
1.1.3. État actuel des jeux de cartes à collectionner .....	7
1.1.4. Les jeux de cartes à collectionner numériques.....	8
1.2. Magic the Gathering.....	9
1.2.1. Introduction au jeu .....	9
1.2.2. Catégories de joueurs et d'utilisateurs .....	13
1.2.3. Jeu compétitif.....	14
1.3. Les <i>proxies</i> .....	15
1.4. Études sur <i>Magic : The Gathering</i> .....	18
1.5. Objectifs et question de recherche .....	21
2. CADRE THÉORIQUE .....	23
2.1. Interactionnisme symbolique .....	23
2.2. Théorie des groupes restreints.....	25
2.2.1. Modèle de Mongeau et Saint-Charles .....	26
2.2.2. Modèle de Tuckman.....	27
2.2.3. Modèle de St-Arnaud .....	29
2.3. Normes .....	30

2.3.1. Normes dans les groupes.....	30
2.3.2. Normes dans la pratique ludique.....	33
2.3.3. Collection et attachement.....	37
3. MÉTHODOLOGIE.....	40
3.1. Entretien semi-dirigé.....	40
3.2. Critères de sélection des participants.....	40
3.3. Recrutement.....	41
3.3.1. Quantité de participants.....	41
3.3.2. Lieu et mode de recrutement.....	42
3.3.3. Données sociodémographiques des interviewés.....	43
3.4. Collecte de données.....	44
3.4.1. Mode d’entretien.....	44
3.4.2. Canevas d’entretien.....	45
3.4.3. Procédure de l’entretien.....	45
3.4.4. Corpus.....	46
3.5. Compilation et analyse.....	46
3.5.1. Type d’analyse.....	46
3.5.2. Logiciel utilisé et grille d’analyse.....	46
3.6. Considérations éthiques.....	48
4. PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS.....	50
4.1. Contexte.....	50
4.1.1. Définition des <i>proxies</i> .....	50
4.1.2. Opinion générale sur les <i>proxies</i> .....	52
4.1.3. Utilisation générale des <i>proxies</i> .....	53
4.1.4. Mode de jeu.....	54

4.2. Facteurs individuels.....	56
4.2.1. Coût des cartes et des <i>proxies</i> .....	56
4.2.2. Cartes alternatives .....	57
4.2.3. Intention d'achat.....	59
4.2.4. Facilité d'achat et de production .....	60
4.2.5. Protection de l'investissement personnel .....	62
4.2.6. Potentiel de collection .....	62
4.2.7. Taille de la collection .....	64
4.2.8. Unicité .....	65
4.2.9. Extension personnelle .....	66
4.2.10. Rupture de l'expérience ludique .....	67
4.2.11. Capacité d'utilisation en tournoi .....	68
4.2.12. Tricherie .....	69
4.2.13. Contrefaçon et illégalité .....	71
4.2.14. Relation avec Wizards of the Coast .....	72
4.2.15. Subversion économique .....	74
4.3. Facteurs interpersonnels.....	76
4.3.1. Espace de jeu.....	76
4.3.2. Validité du joueur.....	79
4.3.3. Appartenance au groupe.....	80
4.3.4. Contrat ludique.....	82
4.3.5. Métajeu intragroupal .....	84
4.3.6. Normes intragroupales .....	86
4.3.7. Culture du groupe.....	89
4.3.8. Appartenance à la communauté globale.....	90

4.4. Conclusion du chapitre IV.....	92
5. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET DISCUSSION .....	96
5.1. Introduction .....	96
5.2. Dimension individuelle .....	96
5.2.1. Accessibilité et investissement.....	96
5.2.2. Soutien et rejet de Wizards of the Coast .....	102
5.3. Dimension interpersonnelle.....	107
5.3.1. Processus et normes de groupe.....	107
5.3.2. Culture ludique .....	117
5.3.3. Interactions symboliques.....	122
5.4. Conclusion du chapitre V .....	123
CONCLUSION .....	126
Synthèse du mémoire .....	126
Limites de la recherche .....	133
Ouverture sur d'autres recherches.....	135
Annexe A – Formulaire de consentement .....	136
Liste de références.....	142

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 3.1 Grille d'analyse .....	47
------------------------------------	----

## LISTE DES ABRÉVIATIONS

ACA	<i>Art, collectibles and Antiquities</i> , Œuvres d'art, objets de collection et antiquités
CEDH	<i>Competitive Commander</i>
CMC	<i>Converted Mana Cost</i> ou Coût en mana converti
DCI	<i>Duelists' Convocation International</i> , désormais le WPN
EDH	<i>Elder Dragon Highlander</i> ou, plus communément, <i>Commander</i>
JCC	Jeu de cartes à collectionner
JCCN	Jeu de cartes à collectionner numérique
IA	Intelligence artificielle
MTG	<i>Magic: The Gathering</i>
MTGA	<i>Magic: The Gathering Arena</i>
MTGO	<i>Magic: The Gathering Online</i>
OQLF	Office québécois de la langue française
R&D	Recherche et développement
WoTC	Wizards of the Coast
WPN	<i>Wizard Play Network</i> , précédemment le DCI

## RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur les facteurs individuels et interpersonnels contribuant positivement et négativement à l'utilisation des fausses cartes (appelées *proxies*) dans le contexte non compétitif du jeu *Magic : The Gathering* (MTG). Bien que les études du jeu gagnent en popularité, peu ont pris MTG comme objet et aucune, à notre connaissance, n'a analysé le groupe de jeu en tant qu'unité de base de la pratique ludique. Ce groupe restreint est pourtant une entité culturelle dynamique et complexe sur le plan des processus groupaux. Les *proxies*, cependant, causent de nombreux conflits au sein de la communauté et des groupes de jeu, mettant en relief ces dynamiques culturelles et groupales. Pour nous aider à répondre à notre question de recherche, soit « Quels facteurs expliquent l'adoption ou non des cartes *proxies* par les joueurs de MTG dans un contexte non compétitif? », les concepts de normalisation et de socialisation dans les groupes restreints sont convoqués (Landry, 2007; Mongeau et Saint-Charles, 2006; St-Arnaud, 1989; Tuckman, 1965; Tuckman et Jensen, 1977). Nous sollicitons également les concepts de triche et de contrat ludique pour comprendre comment les *proxies* s'y inscrivent (Consalvo, 2009; Duflo, 1997; Salen et Zimmerman, 2004).

Cette recherche exploratoire a été menée grâce à des entretiens semi-dirigés auprès de dix participants ayant joué à MTG dans l'année précédant l'entrevue. Les résultats s'organisent à partir de l'identification de 15 facteurs individuels et de huit facteurs interpersonnels qui expliquent l'adoption ou non des cartes *proxies* par les joueurs de MTG. Ces facteurs touchent aux dimensions économiques, esthétiques, légales, sociales et groupales des *proxies*.

Nos résultats démontrent aussi que l'utilisation individuelle des cartes *proxies* est directement liée à leur valeur symbolique et économique. Puisque l'accès au jeu requiert un capital et son investissement, l'utilisation de *proxies* devient la seule alternative permettant une pratique ludique économiquement accessible. Cependant, le modèle d'affaire du jeu encourage l'achat de cartes authentiques par la publication de cartes toujours plus fortes et rares, augmentant le potentiel d'appréciation de ces cartes. Ces cartes acquièrent dès lors une valeur symbolique dépassant le cadre du cercle magique. Ce ne sont plus seulement que des objets de jeu, mais bien des objets de collection à protéger. Ce rapport capitaliste entre la valeur économique et symbolique est encouragé par Wizards of the Coast, l'entreprise productrice de MTG, qui alimente une culture centrée sur l'utilisation de cartes authentiques pour représenter symboliquement la légitimité du joueur et son statut au sein de la communauté. À l'inverse, selon cette culture de MTG, l'utilisation des *proxies* devrait demeurer marginale, ce qui a une incidence sur la dynamique des groupes de jeu qui doivent se positionner par rapport à cette norme. Cette culture vise ainsi à renforcer les habitudes de consommation des joueurs de MTG tout en décourageant la production et l'utilisation de *proxies*, particulièrement dans les contextes non compétitifs, où a lieu la majorité de la pratique ludique.

Mots-clés : Jeux de cartes à collectionner, *Magic : The Gathering*, groupes restreints, dynamiques de groupe, triche

## INTRODUCTION

Le jeu de cartes à collectionner *Magic : The Gathering* (MTG) est une institution dans le paysage ludique depuis 1993. L'utilisation des cartes officielles pour jouer à ce jeu fait partie de ses règles et de sa culture depuis sa création. Plus récemment, la production artisanale et commerciale de répliques des cartes authentiques, appelées *proxies*<sup>1</sup>, devient plus populaire parmi la communauté de joueurs. Pourtant, cette tendance ne fait pas l'unanimité et n'est tolérée par Wizards of the Coast (WoTC), l'entreprise productrice du jeu, que pour quelques utilisations et jamais en événement officiel. Officiellement, WoTC prescrit l'usage des cartes authentiques, ce qui entraîne des tensions au sein des groupes de jeu où certains membres voudraient introduire des *proxies*.

En effet, l'utilisation des *proxies* dans la pratique des joueurs crée de nombreux conflits dans les groupes de jeu. L'ampleur de ces conflits menace parfois de rompre l'équilibre de ces groupes et l'harmonie des relations interpersonnelles qui les composent. Dans ce contexte, l'utilisation des *proxies* met en relief de nombreux processus et dynamiques de groupe que nous pouvons analyser afin de mieux comprendre pourquoi les joueurs utilisent ces *proxies* et quels impacts ils ont sur les groupes de jeux. L'utilisation des *proxies* est révélatrice des normes et valeurs présentes dans le groupe, mais également de l'influence de la culture générale de MTG sur les facteurs explicatifs de leur utilisation ou non.

Puisque peu d'études prennent MTG comme objet de recherche et encore moins observent les groupes de jeu dont la pratique est orientée autour de MTG, nous cherchons principalement à contribuer au corpus de recherches scientifiques portant sur ces sujets. Bien que ce mémoire soit de nature exploratoire, il offre un aperçu des dynamiques au sein des groupes de jeu et du rôle que les cartes de remplacement y prennent en posant la question des facteurs motivants l'utilisation ou non des *proxies*. De plus, nous espérons que les résultats obtenus pourront aider les participants et les joueurs de MTG à mieux comprendre l'utilité des *proxies* et le rapport que chacun entretient

---

<sup>1</sup> Le mot *proxy* peut se traduire par « carte de remplacement », mais puisque WoTC utilise ce mot dans ses communications officielles en français et que *proxy* est plus concis, nous avons conservé ce terme anglais dans le cadre de notre mémoire. De plus, l'OQLF n'offre aucune traduction dans ce contexte.

avec ceux-ci. Cette meilleure compréhension pourrait avoir comme effet de réduire l'intensité des conflits les entourant et de permettre aux joueurs de mieux communiquer autour de ce sujet.

Dans le premier chapitre, nous présentons le jeu qui constitue notre objet de notre recherche, MTG, en incluant le contexte historique menant à sa création et quelques règles du jeu. Nous précisons également l'objet de notre recherche, soit les répliques de cartes authentiques. Finalement, la fin du chapitre est consacrée à la pertinence sociale, scientifique et communicationnelle de cette recherche et de ce sujet.

Dans le deuxième chapitre, nous posons les fondations théoriques de ce mémoire avec des théories et des recherches qui nous permettront d'analyser nos résultats. Nous nous attardons sur certains postulats de l'interactionnisme symbolique de Blumer (1969) comme fondement théorique de la recherche, puis nous mobilisons plusieurs modèles d'analyse des groupes restreints afin de mieux comprendre comment les groupes interagissent, évoluent et mûrissent. Finalement, plusieurs théories des sciences de la communication et des sciences du jeu concernant les processus de normalisation sont sollicitées pour expliquer l'importance des normes sociales et groupales dans la pratique ludique.

Le troisième chapitre explique la méthode de collecte de données utilisée dans le cadre de cette recherche. Nous avons recruté dix participants sur diverses plateformes en ligne, notamment *Reddit* et *Facebook*, pour constituer notre groupe d'interviewés. Les participants devaient avoir plus de 18 ans, parler français ou anglais et avoir physiquement joué à MTG dans l'année précédant leur participation. Ils ont été conviés à un entretien semi-dirigé d'environ 60-90 minutes, qui a été enregistré et retranscrit. À partir de ces transcriptions, nous avons effectué une analyse thématique pour faire ressortir les facteurs d'utilisation ou non des fausses cartes.

Le quatrième chapitre présente les résultats obtenus durant la collecte de données. Les facteurs sont nombreux et divisés en trois sections, soit les facteurs contextuels, individuels et interpersonnels. La première section vise à brosser un portrait général du corpus et des participants tandis que les deux autres sections cherchent à répondre aux deux sous-questions de recherche, soit d'identifier les facteurs d'utilisation sur le plan personnel puis sur le plan social.

Enfin, dans le cinquième chapitre, le cadre théorique est mobilisé pour interpréter les résultats. Ce chapitre est également divisé selon nos deux sous-questions; la dimension individuelle est concernée par l'importance pour les participants d'utiliser les répliques de cartes pour initier et optimiser leur pratique ludique. Cette dimension souligne également l'attachement émotionnel qu'ils ont pour les cartes authentiques dans leur collection. La seconde section sur la dimension interpersonnelle traite de l'impact des *proxies* sur les dynamiques de groupe, comment celles-ci sont affectées et les actions prises pour protéger le groupe. Cette section discute également du rôle joué par la culture entourant MTG dans la formation symbolique des *proxies* et des cartes authentiques. Les normes formées par les groupes et influencées par la culture ludique ont ainsi tendance à limiter l'utilisation des fausses cartes afin de réduire l'impact potentiel sur le groupe et ses membres. Nous concluons finalement avec une synthèse de notre mémoire.

# 1. PROBLÉMATIQUE

## 1.1. Historique de l'apparition des cartes à collectionner

Les jeux de cartes à collectionner (JCC), notamment *Magic : The Gathering* (MTG), le sujet de cette recherche, sont des produits relativement récents. Cependant, pour bien comprendre comment et pourquoi ils ont été créés, il convient de présenter certaines des caractéristiques historiques menant à leur invention, en débutant par les cartes à jouer. Leur histoire est intimement liée à l'histoire du papier et de l'imprimerie. Avant l'apparition de ces deux technologies, les matériaux de rédaction (papyrus et parchemin, notamment) étaient dispendieux à produire, limitant leur utilisation aux documents importants ou aux textes sacrés (Mark, 2018). Le papier, inventé en Chine autour du IIe siècle (Cartwright, 2017), offre un matériel peu coûteux, facile à produire et, surtout, accessible. Les premières cartes à jouer se retrouvent dans la Chine du IXe siècle, sous la forme de dominos de papier (Buisseret, 1998; Wilkinson, 1895) et se répandent rapidement dans toutes les cultures d'Asie centrale et du Moyen-Orient.

En Europe, les cartes font leur apparition dans les années 1360 via le commerce avec les pays musulmans, notamment l'Égypte et la péninsule ibérique (Dummett, 1993). Tandis que certaines cartes, notamment de Tarot, sont manufacturées avec soin, des cartes plus simples et abordables sont produites en grande quantité. Puis, en 1470, des producteurs français inventent un procédé de fabrication révolutionnaire qui standardise le paquet de 52 cartes<sup>2</sup> que l'on connaît aujourd'hui (Dummett, 1993).

Les cartes apparaissent ensuite dans toutes les couches de la société comme objets de divertissement ou de statut social. À toutes les époques, les cartes à jouer sont populaires, mais ne font pas l'unanimité, principalement pour des questions religieuses. Par exemple, le jeu allemand Karnöffel est banni d'Augsburg pour son caractère subversif en 1446 (Dummett, 1993 ; Parlett, 1990) et l'importation des cartes à jouer est interdite en Angleterre à partir de 1463 (Lodge, 2012).

---

<sup>2</sup> Le joker est une invention états-unienne datant du XIXe siècle (Dummett, 1993).

Inventées en 1869, les cartes à collectionner sont plutôt récentes, comparativement aux cartes à jouer, mais elles sont rapidement devenues très populaires (Mueller, 2010). Tandis que le marché commercial des objets de collection couvre aujourd'hui de nombreux domaines (sports, jeux vidéo, films, séries télévisées, etc.) (Upper Deck, 2021), dans les années 1860, seules existaient les cartes représentant des joueurs et des équipes de baseball, le « passe-temps de l'Amérique » (Rogers, 2018 ; traduction libre).

Les toutes premières cartes sont imprimées par le magasin de sport new-yorkais *Peck & Snyder* (Mueller, 2010) et présentent les *Red Stockings* de Cincinnati d'un côté et une publicité pour le magasin de l'autre. À cette époque, et jusqu'en 1909, les cartes de baseball sont vendues avec des paquets de cigarettes, donc à des adultes, mais, à partir de 1909, d'autres entreprises impriment des cartes pour plaire à un plus large public (Rogers, 2018). Produits boulangers, gommes à mâcher, bonbons et magazines incluent des cartes à collectionner à l'achat comme stratégie marketing.

Jusqu'en 1980, la production de cartes à collectionner reste relativement modeste (PSA authentication & grading services, 2021), car elles sont encore considérées seulement comme un objet promotionnel vendu ponctuellement. Or, à partir de cette décennie, les producteurs de cartes commencent à imprimer des cartes à une échelle bien supérieure (Rogers, 2018). Les cartes ne relèvent alors plus d'une stratégie marketing, mais acquièrent le statut de produit.

À partir des années 1980 et 1990, les cartes à collectionner deviennent un objet de collection hautement désirable : l'industrie s'aligne sur la demande des collectionneurs et spéculateurs et produit des millions de cartes (Cracknell, 2012). Le baseball est encore le sujet favori des collectionneurs, mais des cartes à collectionner tirées d'une grande diversité de sujets seront commercialisées, allant du film *Dune* (Lynch, 1984), à l'opération militaire *Tempête du Désert* (*Desert Storm* en anglais) en 1990, en passant par *Barbie* (Erbland, 2013). La grande majorité des cartes produites à cette époque n'ont aujourd'hui qu'une valeur nostalgique et sont représentatives d'une ère où elles étaient un outil promotionnel important. Au début des années 90, cependant, la carte à collectionner devient un objet précieux et une industrie vigoureuse, soit un environnement commercial prêt à être révolutionné.

### 1.1.1. Apparition des jeux de cartes à collectionner

Tel que présenté dans la section précédente, les cartes à jouer et les cartes à collectionner ont une longue histoire et, à partir des années 1990, représentent une industrie de plus en plus établie. En parallèle, cette époque voit la culture du jeu de société s'établir fermement dans la conscience collective étatsunienne (Donovan, 2017 ; Salen et al., 2006 ; Smith et al., 2008). Dans ce contexte est inventé, en 1993, *Magic : The Gathering* (MTG), un JCC, par Richard Garfield et WoTC. MTG combine la dimension ludique des jeux de cartes et l'intérêt des cartes de collection, avec des cartes rares et exclusives.

La première extension de MTG est présentée dans les *conventions*<sup>3</sup> comme San Diego *Comic-Con* et *GenCon* (Comic-Con International, 2012 ; Gen Con LLC, 2021) et le jeu y connaîtra ses plus grands succès. Durant le développement du jeu, WoTC accorde beaucoup d'attention à la précision des règles, ce qui facilite l'organisation du jeu compétitif et professionnel (Garfield, 2006). Les premiers tournois nationaux sont tenus aux États-Unis, en France et en Belgique, suivis d'un championnat du monde à *GenCon* en 1994 et en 1995 avec des prix allant jusqu'à 60 000 USD (Barron, 1996 ; Rosewater, 2009). Pour organiser et réguler les tournois, le *Wizard Play Network* (WPN, anciennement DCI — *Duelists Convocation International*) est formé pour réguler les tournois à toutes les échelles, tant locales qu'internationales. Entre 1993 et 1999, environ 4750 cartes uniques ont été créées pour MTG, publiées en 23 extensions différentes (Wizards of the Coast, 2020), mais la quantité exacte de cartes imprimées est inconnue, l'information ayant été perdue (Wizards of the Coast, 2017).

### 1.1.2. Historique de *Magic : The Gathering* — 21e siècle

L'année 1999 marque un moment crucial dans l'histoire de WoTC et de MTG alors que le deuxième plus grand fabricant de jeux et jouets au monde, Hasbro, décide de racheter WoTC pour

---

<sup>3</sup> En anglais, *Convention* décrit une assemblée d'adeptes d'un style littéraire, d'émissions, de films ou de jeux. Les traductions proposées par l'OQLF, congrès ou colloque, possèdent un caractère professionnel ne s'appliquant pas aux *conventions* décrites ici. Ce mot est souvent abrégé par le préfixe — *con*, les *comics cons* étant un exemple célèbre (Merriam-Webster, s. d.).

un montant de 325 millions USD (Reuters, 1999). Cette année-là, Reuters rapporte que MTG compte plus de six millions de joueurs et des traductions en dix langues différentes. Le rachat sécurise les revenus de WoTC et permet d'investir dans la communauté, les magasins, les tournois et les artistes.

Par la suite, la publication, en 2001, de *Magic : The Gathering Online* (MTGO ; Leaping Lizard Software et Wizards of the Coast, 2002) offre aux joueurs une alternative au jeu papier (Garfield, 2006). Entre 2008 et 2016, plus de 20 millions de cartes sont imprimées (Wizards of the Coast, 2017) et le jeu obtient un record Guinness pour le jeu de cartes à collectionner le plus pratiqué au monde (Guinness World Records, 2016). Pour Hasbro, MTG est une source de revenus majeure, un poids important dans ses états financiers avec un revenu de 581 millions USD en 2020, soit l'année la plus rentable de l'histoire de MTG (Parlock, 2021).

### **1.1.3. État actuel des jeux de cartes à collectionner**

Cette section brosse un portrait général des JCC, des plus grands succès de ce genre de jeu et de leur importance ludique et commerciale. Bien que MTG soit le plus ancien des JCC, d'autres l'ont suivi, parfois avec un grand succès, mais les échecs commerciaux ont été plus nombreux. Peu de JCC accumulent une communauté suffisante pour survivre très longtemps, mais les trois JCC les plus populaires sont également parmi les plus anciens : MTG, *Pokémon TCG*<sup>4</sup> (The Pokémon Company, 1996) et *Yu-Gi-Oh ! TCG* (Konami, 1999). Ce dernier reçoit, dans les années 2000, deux records Guinness pour le plus grand nombre de joueurs dans un tournoi et pour le plus grand nombre de cartes vendues (Konami, 2009 ; The Guinness World Records, 2012). Les revenus du jeu sont estimés à 69 millions USD pour l'année 2002 (Belson, 2002). De son côté, la communauté de joueurs de *Pokémon* est encore particulièrement vigoureuse avec 2,1 milliards de cartes vendues en 2016 (Highfield, 2017) et 82 % des parts du marché européen des JCC en 2017 (Dring, 2018).

Les JCC susmentionnés bénéficient d'une très grande longévité, mais le rythme de publication des

---

<sup>4</sup> *Trading Card Game* ou jeu de cartes à collectionner.

JCC en général a chuté dans la dernière décennie. Une source<sup>5</sup> indique qu’il existerait au moins 370 JCC différents, dont moins de 20 % auraient été publiés depuis 2010 (Wikipédia, s.d.). De nombreux JCC sont créés pour publiciser une propriété intellectuelle déjà existante, comme *Doctor Who : The Collectible Trading Card Game* (MMG Ltd, 1996) ou le *Pez Card Game* (US Games Systems, Inc, 1996), mais la production des deux jeux a rapidement cessé.

#### 1.1.4. Les jeux de cartes à collectionner numériques

Suivant l’évolution des jeux vidéo dans les années 1990, le premier jeu de cartes à collectionner numérique (JCCN) est arrivé sur le marché quelques années après la création de MTG, sous la forme de *Pokémon Trading Card Game* (Nintendo, 1998), un émulateur du JCC *Pokémon* sur *Gameboy Color*. Depuis, plusieurs JCCN ont été publiés, notamment *Magic : The Gathering Online* (MTGO) en 2002, puis *Pokémon TCG Online*, qui permet d’honorer les achats de cartes physiques avec des cartes numériques<sup>6</sup> (Raby, 2011 ; Dire Wolf Digital LLC, 2011 ; The Pokemon Company, 2021), une particularité unique dans le monde des JCCN. Puis, en 2014, Blizzard Entertainment publie *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014), désormais le JCCN le plus populaire au monde avec 40 millions de joueurs inscrits en 2016 (Lazarides, 2016) puis 100 millions en 2018 (Chalk, 2018). Plus récemment, WoTC publie *Magic : The Gathering Arena* (MTGA ; Wizards Digital Games Studio, 2019) avec une estimation prédictive de 11 millions d’inscrits en 2021 (Deaux, 2019).

La diversité des JCCN n’est pas seulement limitée à ces quelques jeux puisque le service de distribution numérique *Steam* compte plus de 150 jeux répertoriés sous la nomination de JCC (Valve Corporation, 2021). Par ailleurs, les JCCN se retrouvent sur de nombreuses autres plateformes, incluant les appareils mobiles. Aujourd’hui, les JCCN sont bien plus populaires que les JCC physiques, particulièrement en raison de leur prix, souvent gratuit, et de leur accessibilité.

---

<sup>5</sup> Aucune source publique n’étant disponible, nous nous tournons vers une liste *Wikipédia* très détaillée et étayée par de nombreuses sources. Bien qu’elle ne soit certainement pas « scientifique » ni exhaustive, elle est suffisante pour démontrer la grande diversité des JCC.

<sup>6</sup> Dans les paquets de cartes *Pokémon* se trouve un code unique qui permet aux joueurs d’obtenir gratuitement un paquet équivalent de cartes numériques dans *Pokémon TCG Online*. Dans la plupart des JCC et JCCN, les cartes physiques et numériques sont vendues séparément.

## 1.2. Magic the Gathering

### 1.2.1. Introduction au jeu

#### 1.2.1.1. Règles du jeu

MTG, en tant que produit et en tant que jeu, s'articule autour de cartes uniques publiées chaque trimestre. Ces extensions contiennent quelques centaines de nouvelles cartes, gardant le jeu dynamique et changeant depuis près de 30 ans. Les extensions servent aussi de vecteur narratif, introduisant de nouveaux personnages et lieux en les insérant dans la trame narrative préexistante. Dans l'univers narratif de MTG, les joueurs incarnent de puissants magiciens, appelés *Planeswalkers*, qui voyagent d'un plan d'existence à l'autre pour assembler un arsenal de créatures, de sortilèges et d'artéfacts afin d'imposer leur volonté sur le multivers. Au cœur de ce multivers se retrouve le mana, une énergie magique répartie en cinq couleurs fortement thématiques. Chaque couleur est générée par des « terrains » de différents types qui permettent d'alimenter la magie des joueurs.

Il existe deux manières officielles d'acquérir des cartes MTG. D'abord, en achetant des paquets de cartes aléatoires appelés *boosters*<sup>7</sup>, distribués par WoTC. Chaque *booster* coûte environ cinq dollars et contient 15 cartes aléatoires<sup>8</sup>. Ensuite, les joueurs peuvent acheter ou échanger des cartes unitaires auprès d'autres joueurs ou de magasins spécialisés, les prix étant fixés par des chartes en ligne.

Avant de commencer à jouer à MTG, les joueurs doivent assembler un *deck*<sup>9</sup> à partir de leur collection de cartes. Les *decks* comptent typiquement un minimum de 60 cartes représentant des

---

<sup>7</sup> Le mot *booster* est utilisé par WOTC dans ses communications officielles en français, raison pour laquelle nous utiliserons ce terme dans ce texte. De plus, l'OQLF n'offre aucune traduction dans ce contexte.

<sup>8</sup> Le format classique comporte 11 cartes communes, 3 cartes non communes et 1 carte rare ou « mythique ». D'autres types de *boosters* offrent une combinaison différente de cartes.

<sup>9</sup> Le mot *deck* est utilisé par WOTC dans ses communications officielles en français, raison pour laquelle nous utiliserons ce terme dans ce texte. À noter que dans les mécaniques de jeu, le *deck* est nommé la « bibliothèque », mais cette appellation réfère à une zone diégétique plutôt qu'à la pile de cartes que l'on assemble avant la partie. De plus, l'OQLF n'offre aucune traduction dans ce contexte.

terrains, des créatures et des sortilèges. La composition de chaque *deck* est laissée à la discrétion des joueurs, mais pour obtenir la victoire, les joueurs doivent créer un assemblage de cartes synergiques. En effet, différentes cartes interagissent positivement pour faciliter la victoire d'un joueur ou pour nuire à la stratégie de l'adversaire. L'assemblage stratégique de ces cartes est essentiel pour optimiser sa pratique de jeu (Simpson, 2015).

Dans une partie de MTG, les joueurs agissent chacun à leur tour. Au début de la partie, chaque joueur commence avec 20 points de vie et sept cartes en main, puis le premier joueur débute son tour. Il pige d'abord une nouvelle carte et réalise plusieurs actions, pour autant qu'il puisse payer leur coût en mana. Les cartes de terrain peuvent être placées gratuitement, mais avec la limite d'un terrain par tour. Chaque terrain génère un point de mana de sa couleur. Ensuite, le joueur utilise ce mana pour jouer des cartes de sortilèges ou de créatures. Si le joueur possède une créature, celle-ci peut attaquer son adversaire et lui infliger des points de dégâts. Lorsque le premier joueur a terminé, il passe le tour au second joueur qui peut alors agir. Le but du jeu est de réduire les points de vie de son adversaire à 0, ce qui est accompli en attaquant avec des créatures ou en lançant des sortilèges offensifs (Wizards of the Coast, 2020).

### **1.2.1.2. Pratiques de jeu**

Les règles décrites ci-dessus ne représentent qu'une infime partie des règles officielles de MTG, et ces règles elles-mêmes ne couvrent qu'une partie des nombreux modes de jeu disponibles aux joueurs. Sans expliquer de manière exhaustive tous les modes de jeu qui existent, nous présenterons les plus populaires puisqu'ils seront convoqués dans l'analyse de nos résultats. D'abord, le mode de jeu officiel le plus mis de l'avant par WoTC est *Standard*, qui demande aux joueurs de construire un *deck* de 60 cartes à partir des extensions de la dernière année et de l'année en cours. Il s'agit d'un mode de jeu de style « construit », ce qui implique l'élaboration d'un *deck* préalablement au

début de la partie. Le second mode de jeu officiel le plus populaire est le *Booster draft*<sup>10</sup>, dans lequel les joueurs ouvrent des *boosters* scellés et construisent un *deck* de 40 cartes à partir de ce qu'ils y trouvent. Il s'agit d'un mode de jeu de style « limité », puisque les joueurs sont restreints dans leur sélection de cartes. De son côté, *Commander* est un mode de jeu « construit » non officiel au sein duquel les joueurs doivent assembler un *deck* de 100 cartes uniques avec plusieurs contraintes. Finalement, le mode de jeu *Cube draft* est un mode « limité » non officiel où les joueurs construisent des collections de 360 à 720 cartes uniques et les divisent en paquets de 15 cartes pour pouvoir *drafter* avec ces paquets. La principale différence entre les modes *Cube draft* et *Booster draft* est que le *Cube* est entièrement construit préalablement à la partie, c'est-à-dire que toutes les cartes sont sélectionnées par les joueurs pour offrir une expérience de *draft* optimale et agréable.

Chacun de ces modes de jeux a des règles légèrement modifiées par rapport aux règles présentées ci-haut, mais, de manière générale, tous se jouent avec des cartes différentes. En effet, les cartes utilisées en *Standard* diffèrent de celles utilisées pour *Commander* et, dans le cas du *Cube*, toutes les cartes sont acceptées (une grande variété de cartes est requise pour avoir un *Cube* fonctionnel). En somme, les joueurs ont accès à une grande variété dans la manière d'utiliser leurs cartes MTG, mais chacun de ces modes requiert différentes cartes ou même des *boosters* scellés pour pouvoir jouer – ce qui entraîne un besoin d'un grand nombre de cartes pour pouvoir jouer.

Un des paramètres de conception initiale de MTG était que le jeu devait être facilement portable pour pouvoir se jouer dans une *convention*, un lieu où les participants sont souvent en mouvement et où les endroits pour jouer sont divers. L'expérience ludique de MTG peut s'actualiser sur n'importe quelle surface plane à l'abri des intempéries, mais, en général, les joueurs pratiquent le jeu dans trois catégories d'endroits en particulier. Le premier endroit est typiquement le domicile ou un lieu privé. Cet endroit offre un espace pour jouer à MTG avec des personnes de confiance.

---

<sup>10</sup> Souvent abrégé *Draft* ou *drafter*, il s'agit d'une mécanique de jeu où les joueurs reçoivent une main (soit un paquet avec un certain nombre de cartes), sélectionnent une carte et font passer la main au joueur suivant. Ils continuent jusqu'à ce que toutes les cartes soient distribuées. Dans MTG, les joueurs utilisent des *boosters* en guise de main. L'anglais est utilisé dans le texte puisqu'il s'agit du mot utilisé dans le langage commun. De plus, l'OQLF n'offre aucune traduction dans ce contexte.

Un deuxième endroit est le magasin de cartes ; un grand nombre de boutiques spécialisées en jeu, figurines et/ou cartes à collectionner réservent une section de leur espace où leurs clients peuvent jouer avec d'autres clients ou leurs amis. Ces mêmes boutiques organisent souvent des tournois et autres événements compétitifs ou semi-compétitifs pour offrir un espace de socialisation ludique à leurs clients.

Finalement, depuis quelques années, les joueurs de MTG peuvent aussi utiliser des plateformes en ligne sur lesquelles ils peuvent jouer avec leurs *decks* physiques à l'aide de caméras et d'algorithmes de reconnaissance visuelle, qui permettent d'identifier plus facilement les cartes que les adversaires jouent. Ce troisième lieu de pratique requiert de l'équipement d'une certaine qualité et un éclairage adéquat, mais se présente néanmoins comme une manière de jouer versatile, particulièrement quand la distance entre les joueurs est grande. Par ailleurs, il existe des groupes en ligne pour se joindre à des parties de MTG sur ces plateformes en ligne : les joueurs peuvent donc diversifier leurs adversaires en multipliant les rencontres possibles.

Depuis le début de la pandémie de la COVID-19, les plateformes de jeu en ligne ont acquis une toute nouvelle popularité. En effet, les impacts de la crise sanitaire sur MTG, la communauté et les entreprises qui dépendent du jeu ont été profonds, de manière positive et négative. Au Québec, les divers confinements ont forcé les boutiques de jeux à fermer leurs salles de jeu, les rassemblements étant interdits (Luft et Rowe, 2020), ce qui a eu un impact sur la capacité des joueurs à socialiser avec la communauté, mais également sur les revenus des boutiques. Les contraintes par rapport aux rassemblements privés ont rendu les sessions entre groupes de jeu d'autant plus difficiles à organiser. Ces restrictions ont contribué à l'augmentation de la popularité des plateformes en ligne, notamment *Spelltable* puisque les joueurs ont pu utiliser leurs cartes physiques dans la sécurité de leur domicile.

La pandémie a également contribué au succès du jeu MTGA comme alternative au jeu physique. Comme mentionné plus haut, 2020 a été l'année la plus profitable pour MTG (Parlock, 2021) et cette tendance ne semble pas s'arrêter : le premier trimestre de 2022 affiche 9 % d'augmentation des revenus (Hasbro Inc., 2022). Ce succès est partiellement dû aux lancements de MTGA sur PC et sur dispositif portable, mais également à la distribution d'une nouvelle offre de produits haut de

gamme et à un plus grand volume de cartes vendues (Parlock, 2021). Dans le marché secondaire, le prix des cartes dans le format *Standard* a bondi d'environ 500 % depuis septembre 2020.

Fidèle à ses origines versatiles, la pratique des joueurs de MTG peut s'actualiser à de nombreux endroits, autant en présentiel qu'en ligne, mais les boutiques spécialisées et la communauté offrent des lieux qui permettent aux joueurs de pratiquer, compétitionner, socialiser et tisser des liens significatifs entre eux. De plus, la pandémie de COVID-19 a eu un impact sur les méthodes habituelles de pratique et a poussé plus de joueurs vers les plateformes en ligne.

### **1.2.2. Catégories de joueurs et d'utilisateurs**

MTG et les JCC en général se distinguent des JCCN en offrant une grande variété d'expériences ludiques et connexes à l'univers du jeu. Grâce à l'énorme variété de cartes et de modes de jeu de MTG, les joueurs ont la possibilité de laisser leur créativité et leur style de jeu s'exprimer à travers la création de leurs *decks*. D'autres utilisateurs ne cherchent même pas à jouer avec leurs cartes et les utilisent pour d'autres visées. Ces différents profils de joueurs et catégories d'utilisateurs seront présentés dans cette section.

En effet, tous les joueurs ne jouent pas de la même manière ni pour les mêmes objectifs : après plusieurs années de travaux, l'équipe de recherche et développement (R&D) de WoTC a réussi à isoler trois profils de joueurs<sup>11</sup> (Rosewater, 2013). Les Timmys représentent une catégorie qui aime gagner de manière spectaculaire avec les plus grosses créatures possibles. Les Johnnys sont les joueurs qui utilisent MTG pour actualiser leur créativité et créer des *decks* insolites et originaux. Finalement, les Spikes regroupent les joueurs compétitifs, ceux qui jouent pour optimiser leurs stratégies et gagner le plus possible (Rosewater, 2013). Lors des phases de design de chaque extension, l'équipe de R&D cherche à créer des cartes pour ces trois archétypes. Bien entendu, ces catégories sont flexibles et des hybridations sont possibles et attendues (Rosewater, 2013).

---

<sup>11</sup> Timmy, Johnny et Spike sont des *personas*, représentant chacun un archétype fictif de joueur. Les *personas* sont une manière pour les entreprises de jeux et jeux vidéo d'imaginer leur public cible à partir de caractéristiques sociodémographiques, styles de jeu et préférences de pratiques ludiques.

En parallèle de ces trois archétypes de joueurs, nous avons identifié trois types d'utilisateurs. Pour ceux-ci, le divertissement n'est qu'une partie de leur pratique ludique. Le premier type comprend les joueurs compétitifs ou professionnels. Souvent associés à l'archétype Spike, les compétiteurs ne traitent pas MTG comme un jeu, mais bien comme leur métier ou un revenu supplémentaire. Cette visée ne les empêche pas d'éprouver du plaisir à jouer au jeu, mais ce plaisir est secondaire à la performance. Les collectionneurs forment le deuxième groupe et ces utilisateurs cherchent à avoir toutes les cartes d'une extension, voire du jeu au complet. Ils ont accès à des outils qui facilitent le processus de collection et de recensement des cartes<sup>12</sup>. Le troisième type est l'investisseur, qui tire profit des fluctuations de prix dans le marché secondaire des cartes. Tandis que le prix de certaines cartes atteint les centaines de dollars, d'autres peuvent valoir plusieurs centaines de milliers de dollars (Bolding, 2021 ; Hall, 2019). Certains utilisateurs recherchent ces cartes rares dans des collections depuis longtemps oubliées afin d'en tirer le meilleur profit possible.

Au sein de la communauté, les profils sociodémographiques des joueurs sont généralement très homogènes, caucasien et masculin (Harmon, 2020; Orsini, 2016) et l'inclusion des femmes et des groupes minoritaires est encore un enjeu quotidien (Alexander, 2017). Par exemple, de nombreuses cartes anciennes ont été imprimées avec de l'imagerie à caractère discriminatoire, mais ces cartes ont été retirées du jeu par WoTC à la suite d'une mobilisation de la communauté (Elliott, 2004; Pietsch, 2020). WoTC a également été interpellé pour le manque de diversité au sein de son équipe de production ainsi que dans l'univers de MTG (Beg, 2020 ; Hay, 2020). Bien que WoTC tente de promouvoir l'inclusivité de MTG, autant narrativement que dans la communauté, certains critiquent le peu d'efforts réellement appliqués à cet objectif (Orsini, 2016 ; Harmon, 2020).

### **1.2.3. Jeu compétitif**

MTG est un jeu qui se distingue des autres JCC de plusieurs manières, mais l'une de ses particularités est la vigueur de sa communauté professionnelle et de la scène compétitive. La

---

<sup>12</sup> Par exemple, *MTG collection Builder* est une base de données en ligne permettant de recenser le degré de complétion des différentes extensions, le coût d'achat pour les compléter, la valeur d'une collection et une liste détaillée des cartes composant la collection (MTG Collection Builder, s. d.).

variété, le volume et la longévité des tournois qui sont organisés autour de MTG ont rarement été égalés dans le monde des JCC. Lors de ces événements, chaque joueur doit fournir son numéro de membre pour s'y inscrire. Ces événements englobent le tournoi du « vendredi soir » dans un magasin de jeux local jusqu'aux championnats du monde, avec toutes les déclinaisons entre ces deux extrêmes. Les événements ayant MTG comme point central sont aussi hors-norme dans l'industrie des JCC et se comparent favorablement aux compétitions de sport électronique par leur volume, fréquence et ancienneté. Le millionième événement WPN de MTG a été organisé en mars 2006, au Japon, et le rythme s'est accéléré pour atteindre un total de dix millions de tournois officiels en 2017 (Wizards of the Coast, 2017).

Le spectre des prix varie aussi énormément entre ces différents événements. Si les tournois du vendredi soir accordent quelques *boosters* en prix, la structure professionnelle offre plus de 10 millions de dollars en prix et récompenses, autant pour le jeu physique que pour MTGA en ligne (Chase, 2019). Le joueur le plus récompensé a reçu un total de près de 900 000 USD, les 200 plus grands joueurs ayant reçu en moyenne 160 000 USD en prix (Wizards of the Coast, 2019). Dans le contexte de la pandémie de la COVID-19, WoTC a beaucoup investi dans le développement de MTGA et dans une structure de sport électronique autour de cette plateforme (Chase, 2018, 2019 ; Webb, 2018).

MTG est un jeu d'une grande complexité et richesse, les informations présentées dans cette section ne représentant qu'une petite partie de l'ensemble des règles, coutumes et événements reliée à MTG. Bien que cette complexité puisse rebuter des nouveaux joueurs, elle permet également à plusieurs profils de joueurs et d'utilisateurs de trouver leur manière préférée d'utiliser le produit ou de jouer au jeu. La présence d'événements en tout genre permet également aux membres de la communauté de socialiser et de tisser des liens avec leurs pairs, mais aussi de transformer ce passe-temps en carrière s'ils le souhaitent.

### **1.3. Les *proxies***

Au-delà des tournois, règles et juges, le jeu non compétitif représente la majorité de l'expérience de jeu de la communauté MTG (Eddy, 2018). Certains magasins contactés pour cette recherche ont indiqué qu'ils organisaient principalement des événements compétitifs, mais que leurs espaces

servaient également de lieu de jeu non compétitif<sup>13</sup>. L'appellation « *Magic* de table de cuisine » (*Kitchen Table Magic*) est bien connue dans la communauté comme étant le type de jeu non compétitif qui est joué avec boissons et collations dans la cuisine ou le salon d'un joueur. Dans ce contexte, les joueurs peuvent jouer à MTG sans pression, l'accent étant mis sur le plaisir et le divertissement plutôt que sur la performance. Les joueurs jouent donc avec leurs propres modes de jeu, leur métajeu<sup>14</sup> et, surtout, avec des *proxies*. Dans ce mémoire, nous nous intéresserons uniquement au jeu non compétitif, puisque les *proxies* y sont généralement acceptés.

Le jeu non compétitif possède typiquement l'avantage de permettre aux joueurs de jouer comme ils le souhaitent, sans insister trop sur les règles telles qu'écrites officiellement. Cette flexibilité permet généralement l'utilisation des *proxies*, quoique ce n'est pas une garantie. Cette section a pour but de définir ce qu'est un *proxy* et de discuter de son impact sur le jeu, ses règles et la communauté.

Les *proxies* sont des reproductions de cartes qui permettent aux joueurs de jouer avec des cartes qu'ils ne peuvent ou ne veulent pas acheter. Les cartes rares et puissantes valent plus cher, la qualité d'un *deck* devient donc fonction du pouvoir d'achat d'un joueur (Gregory, 2020 ; Kunzelman, 2018 ; SaffronOlive, 2017). À l'inverse, les *proxies* sont extrêmement abordables. En effet, tandis que les *proxies* les plus simples se réduisent à quelques mots sur un morceau de carton décrivant la carte remplacée, d'autres types de *proxies* sont des impressions très fidèles des cartes originales. Des outils existent gratuitement et en accès public sur l'internet pour créer des feuilles d'impression des cartes désirées (MTG Press, s. d. ; MTG Print, s. d. ; MTG Proxy Generator, s. d.), mais d'autres sites, plus rares, offrent des cartes produites avec un plus haut niveau de fidélité (mtgproxies, s. d.). Sur le plan mécanique, les *proxies* sont indissociables des cartes authentiques, car elles sont utilisées pour le développement de *decks* par les joueurs et l'équipe de R&D de WoTC (Chase, 2016 ; Forsythe, 2004). Elles servent aussi à remplacer des cartes difficiles à se procurer ou trop dispendieuses.

---

<sup>13</sup> M. Bongiovanni, communication personnelle, février 2021 ; Crossover Comics, communication personnelle, février 2021.

<sup>14</sup> En tant que représentation émergente dépendante des communautés de joueurs, le métajeu renvoie aux connaissances propres à la manière de jouer socialement acceptée (Salen et Zimmerman, 2004).

WoTC autorise les *proxies* dans toutes les situations, sauf deux ; l'utilisation de cartes *proxies* est interdite dans tout évènement sous l'égide du WPN (Wizards of the Coast, 2020) ou pour la revente (Chase, 2016). Les cartes authentiques étant protégées par le droit d'auteur, il est illégal de les reproduire à des fins lucratives, mais la position de WoTC n'est pas sans ambiguïté sur ce qui constitue une contrefaçon ou un outil de design (Elliott, 2004 ; Gault, 2017). En effet, l'entreprise prend la contrefaçon très au sérieux : elle investigate et poursuit en justice les personnes à la source de la production et de la distribution des cartes contrefaites. Malgré cette détermination, plusieurs entreprises offrent ouvertement des services d'impression de *proxies*. Cette apparente contradiction s'explique par le besoin de créer des cartes pour aider à tester des cartes ou des *decks*, une pratique commune. Il s'agit d'une coutume chez les joueurs compétitifs, pour qui l'optimisation de leur *deck* fait la différence entre la victoire ou la défaite. L'ambiguïté provient donc de la rigueur avec laquelle WoTC protège leur propriété intellectuelle, mais le peu de précision avec laquelle ils définissent la contrefaçon.

Finalement, les *proxies* causent une certaine division dans la communauté. Certains joueurs estiment qu'ils sont un outil pour faciliter la diversité des cartes et la création de *decks*, puisque les *proxies* sont bien plus abordables que les cartes officielles. Les *proxies* sont également un moyen d'introduire de nouveaux joueurs à un jeu dont le prix d'entrée est souvent intimidant ou d'essayer une carte dispendieuse avant de déboursier pour se la procurer (Spice8Rack, 2020 ; Gregory, 2020 ; The Commander's Quarters, 2020). Au contraire, d'autres joueurs considèrent que la valeur des cartes et leur rareté contribuent à l'expérience MTG et que les joueurs peuvent autogérer leurs *decks* et leurs groupes. Le libre accès à des cartes rares et coûteuses pourrait également mener, selon certains, à une escalade du niveau de puissance qui forcerait l'utilisation de cartes *proxies* dans toutes les occasions de jeu (Gregory, 2020 ; The 99, 2020).

Même si les *proxies* représentent une petite portion du phénomène MTG, ce sujet affecte de plus en plus de joueurs, grâce à la hausse en popularité du jeu dans les dernières années et l'apparition de plateformes en ligne permettant la création facile et rapide de *proxies* de haute qualité. Ce qui était autrefois une pratique nichée entre progressivement dans la culture courante de MTG, mais cette intégration ne se fait pas toujours paisiblement. La présence de ces conflits suppose la présence de plusieurs systèmes de valeurs et de cultures qui s'entrechoquent, les *proxies* n'étant

que le catalyseur de ces systèmes complexes. Malheureusement, ces systèmes n'ont pas ou peu été étudiés par les scientifiques depuis la création de MTG, malgré la pérennité et l'importance du jeu lui-même pour le monde ludique.

#### **1.4. Études sur *Magic : The Gathering***

MTG est le plus ancien JCC, puisqu'il a effectivement inventé le genre au début des années 1990. Malgré cette longévité, peu d'études portent sur MTG et sa communauté, particulièrement en comparaison aux cartes à collectionner. Cette rareté peut s'expliquer de différentes manières : les JCC n'ont jamais atteint l'ubiquité qu'avaient les cartes à collectionner à travers les années 1980 et 1990 et MTG reste un produit de niche comparé aux jeux vidéo (Alsop, 2022). Malgré ces facteurs, nous présenterons dans cette section les études qui prennent MTG comme sujet, regroupées en disciplines et ordonnées selon le nombre d'études dans ces disciplines, soit le champ des mathématiques, des sciences économiques et des sciences sociales.

Le champ qui s'est le plus intéressé à MTG spécifiquement est les mathématiques puis l'intelligence artificielle (IA) : l'intérêt de ces disciplines s'explique probablement par le fait que le jeu ait été développé par un mathématicien. Certains auteurs célèbrent la complexité mathématique du jeu, similaire à l'arithmétique. Une partie de MTG se développe rapidement en de nombreuses ramifications et choisir la meilleure action à prendre est un défi considérable (Biderman, 2020 ; Chatterjee et Ibsen-Jensen, 2016). D'autres auteurs se sont concentrés sur MTG en le considérant comme système logique complet (Churchill et al., 2019) ou même en travaillant au développement d'un algorithme d'IA capable de jouer à MTG en utilisant la méthode de Monte-Carlo, similaire à celle utilisée pour les IA d'échecs et de Go (Cowling et al., 2012 ; Ward et Cowling, 2009).

Dans le même sens, de nombreux chercheurs se sont intéressés à décortiquer et à reconstruire le jeu à travers divers algorithmes. Dans une étude qui présente la rationalité de l'achat de cartes en grande quantité, Bosch (2000) explique les coûts et les probabilités d'obtenir un exemplaire de chaque carte dans une extension donnée en fonction du prix des *boosters* et des boîtes de 36 *boosters*. D'autres chercheurs ont effectué des recherches à propos des cartes elles-mêmes, soit au niveau de la puissance de cartes existantes (Fink et al., 2015), du design des futures cartes en

utilisant un algorithme de reconnaissance textuelle pour classifier les anciennes cartes (G. Zuin et al., 2020 ; G. Zuin et A. Veloso, 2019) ou de la génération procédurale de nouvelles cartes (Summerville et Mateas, 2016). Finalement, certains se sont penchés sur la construction de *decks* via des algorithmes génétiques et leur niveau de performance, lorsque confrontés à d'autres *decks* générés de manière procédurale ou créés par des joueurs experts (Bjørke et Fludal, 2017).

La riche complexité de MTG a également été représentée dans les recherches d'autres champs d'études. Dans le champ des sciences économiques, Reiley (2006) observe les enchères de cartes MTG et Martin (2004) s'est interrogé sur l'évocation et la thématisation de l'imagerie fantastique chez les consommateurs de MTG durant leurs sessions de jeu. Dans le champ linguistique, Fornazari (2014) a étudié les enjeux de traduction de l'anglais vers le portugais dans le processus de localisation du jeu au Brésil. Elle s'est également intéressée au métalangage utilisé dans les vidéos d'instructions brésiliennes pour déterminer quelle proportion du langage utilisé est empruntée à l'anglais plutôt qu'au portugais (Fornazari, 2018). Finalement, dans une perspective des études de genre, Fornazari et Macedo (2016) ont étudié la représentation et la sexualisation des genres dans les œuvres ornant les cartes de l'extension *Theros*. Dans une lignée similaire, Peaker (2019) a procédé à une recherche sur le sexisme dans les espaces de jeu des jeux de plateau, MTG étant inclus dans cette catégorie et mentionné souvent dans les entrevues menées dans le cadre de sa recherche.

En tant que jeu social et communicationnel, MTG a aussi été l'objet de quelques recherches dans le domaine des études en communication. Kinkade et Katovich (2009) ont fait une étude ethnographique de joueurs sur une période de 48 mois dans divers magasins servant de lieux de rassemblement de la communauté MTG pour observer l'évolution des groupes. Trammel (2010) a également procédé à une étude ethnographique du jeu auprès de plusieurs joueurs, mais s'est plutôt intéressé à leurs préférences de jeu et la relation qu'ils entretiennent avec la pratique en présentiel

et en ligne. Le même chercheur a effectué une recherche sur l'éthique des altérations<sup>15</sup> dans MTG en se basant sur un cas particulier de litige entre un artiste autonome engagé par WoTC et un artiste d'altération (Trammell, 2013). Barrett (2017) a également conduit une étude ethnographique de joueurs de MTG, considérés en tant que communauté discursive, avec un angle d'approche portant sur les problèmes d'inclusivité au sein de la communauté de joueurs.

L'enjeu du prix des cartes et de la disparité économique déjà mentionné précédemment est le sujet de l'étude de Maisenhölder (2018), qui discute des responsabilités de WoTC à cet égard. Cette même étude discute également de la perméabilité du cercle magique lorsque les facteurs économiques dans la « vraie vie » affectent la pratique ludique. Cette utilisation de ressources économiques pour altérer la partie est un élément que nous retrouvons également dans cette recherche. Finalement, Švelch (2020) explore la transition et la médiatisation de MTG vers le sport électronique, avec la publication de MTGA.

En résumé, les études exposées plus haut représentent un nombre restreint de travaux sur le sujet de MTG, mais très peu se situent dans le champ des communications et, à notre connaissance, aucune ne s'intéresse à la pratique individuelle ou aux groupes de jeu amicaux et non compétitifs, contexte qui nous concerne tout particulièrement. Cette lacune est d'ailleurs étonnante si l'on considère le groupe de jeu comme l'unité sociale de base de la communauté MTG. En effet, bien que la pratique de jeu puisse se réaliser dans des tournois et des boutiques, le jeu non compétitif est la principale manière dont le jeu est joué (Rosewater, 2017) et cette pratique est généralement réalisée au sein d'un groupe restreint<sup>16</sup>. Ce groupe établira, à travers les interactions entre ses membres, la manière de jouer, la fréquence, le lieu et l'intensité de jeu. Considérant l'importance du groupe restreint et de la communication dans la pratique de jeu, les théories

---

<sup>15</sup> Dans le contexte de MTG, altérer une carte signifie de prendre une carte authentique et de dessiner, repeindre ou autrement modifier l'apparence visuelle de la carte. Un artiste d'altération est un artiste spécialisé dans la production de ce genre d'altération. Cette procédure requiert un certain degré d'expertise puisque leurs canevas sont des cartes pouvant avoir une grande valeur monétaire ou émotionnelle (Magicalter, 2022).

<sup>16</sup> La théorie des groupes restreints sera plus amplement explorée dans le chapitre deux, mais ils sont généralement définis comme un groupe de 4 à 20 personnes, orienté autour d'un objectif ou d'une tâche commune (Tuckman, 1965; St-Arnaud, 1989; Mongeau et Saint-Charles, 2006).

communicationnelles, particulièrement en lien avec les études des groupes restreints, forment une perspective intéressante et pertinente à partir de laquelle nous pouvons étudier et comprendre le jeu et sa pratique.

### **1.5. Objectifs et question de recherche**

Au début du chapitre, nous avons présenté un bref historique de l'apparition des cartes à jouer, à collectionner et de leur combinaison, les JCC, dont MTG est le tout premier. Nous avons survolé les règles et les pratiques de jeu les plus communes, incluant les espaces de jeu, le jeu compétitif et non compétitif et les *proxies*. À travers ces différentes sections, nous avons pu observer la complexité du jeu et la richesse de sa communauté, ainsi que la place importante de la communication et de socialisation dans les pratiques de jeu. Néanmoins, nous avons constaté qu'aucune recherche ne portait directement sur cette facette de la pratique, c'est-à-dire la dynamique des joueurs au sein de leur groupe restreint de jeu. Dans cette dernière section, nous présenterons les objectifs que nous souhaitons atteindre avec cette recherche ainsi que les questions de recherche elles-mêmes.

Comme mentionné plus haut, peu d'auteurs ont fait de MTG leur sujet de recherche, bien que ceux qui l'ont fait aient trouvé un terrain de recherche riche et complexe, des mathématiques aux sciences sociales en passant par l'IA, les sciences économiques, la linguistique et les études de genres. Le principal objectif de cette recherche est donc de contribuer à la connaissance scientifique autour de MTG en nous inscrivant dans le champ de la communication. Considérant que MTG est un jeu éminemment social, l'absence de recherche au sujet des groupes restreints est une lacune qui gagnerait à être comblée afin de mieux comprendre la pratique ludique en général.

Sur la base de notre problématique, nous avons en effet constaté que la fondation de MTG vise, avant tout, à permettre une expérience sociale et communicationnelle. MTG est un jeu qui ne peut s'actualiser qu'avec d'autres individus, même sur une plateforme en ligne comme MTGA. La pratique crée un pont culturel ainsi qu'un langage verbal et non verbal commun entre joueurs de différentes origines culturelles et sociales (Fornazari, 2018). De nombreux groupes d'amis se forment autour du jeu et se rassemblent ponctuellement ou régulièrement pour jouer et socialiser, formant la base d'un écosystème ludique et social unique au sein duquel toutes les permutations de règles, de modes et de normes sont possibles.

Au sein de ces groupes restreints, les *proxies* sont parfois utilisées : ils semblent être le meilleur choix économique, puisque ces cartes sont moins chères et fonctionnent de manière identique aux cartes authentique, mais elles ne font pas l'unanimité. Plusieurs facteurs interviennent dans leur adoption ou non puisque leur utilisation a des effets sur le jeu lui-même, mais également sur les rapports sociaux entre les joueurs. Les *proxies* étant un sujet significatif que depuis quelques années, cette recherche serait donc, à notre connaissance, la première sur le phénomène et la relation entre les pratiques économiques et ludiques caractéristiques de MTG. Ainsi, considérant l'ampleur des impacts de ce type de cartes sur les groupes restreints et sur la communauté de MTG, ainsi que la nouveauté de ce sujet dans les études en communication et en études du jeu, ce mémoire vise à répondre à la question de recherche suivante :

**Question principale :** Quels facteurs expliquent l'adoption ou non des cartes *proxies* par les joueurs de MTG dans un contexte non compétitif ?

**Sous-question #1 :** Quels facteurs individuels motivent l'utilisation ou la non-utilisation des cartes *proxies* de MTG dans un contexte non compétitif ?

**Sous-question #2 :** Quels facteurs interpersonnels et sociaux motivent l'utilisation ou la non-utilisation des cartes *proxies* de MTG dans un contexte non compétitif ?

Nous cherchons, à travers cette étude, à mieux comprendre la source du conflit qui entoure l'usage des *proxies* et qui divise la communauté de MTG. Même s'il s'agit d'un sujet qui n'affecte pas l'ensemble des joueurs, son impact disproportionné sur les groupes a fait du phénomène un sujet contentieux. Nous espérons qu'à travers cette recherche, les participants et les lecteurs auront une meilleure compréhension des enjeux individuels et interpersonnels qui composent ce conflit et seront mieux outillés pour formuler des solutions au sein de leurs propres groupes de jeu.

## 2. CADRE THÉORIQUE

Dans ce chapitre, nous discuterons des théories et concepts issus des sciences de la communication qui formeront la base théorique de cette recherche. Pour MTG, un jeu dans lequel la communication et l'interaction forment le cœur même de l'expérience ludique et sociale, des théories communicationnelles permettront d'effectuer une analyse significative et approfondie. La première théorie utilisée comme fondement théorique est celle de l'interactionnisme symbolique de Blumer (1969). Par la suite, les théories des groupes restreints de Mongeau et Saint-Charles (2006), de Tuckman (1965) et de St-Arnaud (1989) seront présentées comme principale manière de comprendre les dynamiques existantes dans les groupes restreints de jeu, qui forment l'unité de base de la communauté MTG. Finalement, la sous-section sur les normes décrit un ensemble de processus normatifs en lien avec l'expérience sociale, ludique et culturelle des joueurs, notamment avec le processus de normalisation groupale et culturelle de Landry (2007), le contrat ludique de Duflo (1997) et l'attachement aux objets (Preston et MacMillan-Ladd, 2021 ; Wallendorf et Arnould, 1988).

### 2.1. Interactionnisme symbolique

MTG est un phénomène social, économique et ludique et les joueurs qui y jouent sont profondément investis dans de nombreux aspects du jeu et de la communauté. Dans MTG, le cercle magique<sup>17</sup> (Huizinga, 1938) ne se limite pas simplement à la partie de cartes, mais s'étend à toutes les interactions au sein de la communauté et encadre l'espace référentiel de l'expérience ludique. L'analyse de la construction symbolique de la pratique est donc particulièrement intéressante dans ce contexte puisque les *proxies* et les cartes MTG sont des objets investis d'une signification propre aux groupes de joueurs et reflètent leurs normes et valeurs. Cette section aura donc pour objectif de présenter le fondement épistémologique de cette recherche, soit l'interactionnisme symbolique, ainsi que ses origines et un des principaux chercheurs ayant participé au développement de cette

---

<sup>17</sup> Le cercle magique, un terme initialement proposé Huizinga (1938), représente un espace de jeu régi par des règles particulières et des codes spécifiques. Il est défini par les joueurs et rendu signifiant par la pratique ludique : il sera présenté plus en détail au point 2.3.2.2 de ce chapitre.

théorie. Nous terminerons en précisant la manière dont nous utiliserons ces fondements théoriques dans le cadre de notre analyse.

Le constructivisme de Piaget est à la base de notre cadre théorique puisqu'il est le premier à prendre pour postulat que la connaissance est une structure qui se construit, en opposition, entre autres, au nativisme de Chomsky, pour qui l'humain naît avec une mémoire innée. Le constructivisme postule que la connaissance se construit progressivement à travers la relation entre sujet et objet. Les actions du sujet sur son environnement provoquent une rétroaction qui force l'adaptation et l'apprentissage. Une critique adressée à Piaget cependant est qu'il ne fait pas de distinction entre l'environnement naturel et l'humain, entre l'objet et le sujet (Martinez, 1989).

George Herbert Mead apporte une importante précision au constructivisme, suggérant que la connaissance se construit à travers l'interaction entre sujets, l'acte social, ce qui mène au socioconstructivisme. Pour Mead, la plus simple expression de cette interaction est le geste symbolique. En effet, le geste devient symbolique, porteur de sens, à partir de la rétroaction offerte par le partenaire communicationnel. La philosophie socioconstructiviste développe cette idée à l'échelle de la société, affirmant que la création de sens ne peut s'établir que dans l'interaction entre les individus, mais aussi entre les regroupements sociaux et institutionnels qui composent la société. Le geste devient donc une action symbolique à travers l'interaction avec autrui, interpersonnel et social (Martinez, 1989 ; Mead et al., 1934).

Herbert Blumer, étudiant et successeur autoproclamé de Mead (Lacaze, 2013), reprendra les enseignements de son mentor, mais les revisitera afin d'apporter une différence fondamentale. Si le socioconstructivisme de Mead stipule la création du sens à travers l'interaction avec autrui, l'interactionnisme de Blumer définit l'interaction en tant que processus dialectique interne, où un Autre est toujours présent, physiquement ou non. Cette différence avec Mead est importante puisqu'elle suggère que l'individu est en mesure de créer du sens même sans un Autre physiquement présent (Blumer, 1965 ; Lacaze, 2013).

Par ailleurs, l'interactionnisme symbolique de Blumer repose sur trois piliers conceptuels. Le premier affirme que les humains agissent envers autrui sur la base du sens que les Autres ont pour

eux : en d'autres mots, le sens est central à la prise de décision des individus et leur comportement ne saurait être le seul produit de stimulus ou d'interactions purement externes. Le second pilier stipule que le symbolisme émerge de l'interaction avec autrui, ce qui fait du sens une construction sociale et interactionnelle. Cette position est similaire au constructivisme de Mead, à l'exception qu'il ne s'agit pas de la connaissance, mais bien du sens symbolique qui émerge de l'interaction. Le troisième pilier concerne le processus d'interprétation, où l'individu identifie la contrepartie de son interaction et initie un soliloque, soit une discussion avec lui-même. Le processus interprétatif devient alors une question de manipulation du sens : l'individu pourra modifier, restructurer et attribuer un sens à l'objet faisant office de contrepartie. Bref, l'interaction avec autrui devient donc symbolique à travers le processus d'auto-interprétation du sens que l'autre possède pour l'individu initiant l'interaction (Blumer, 1986).

Le paragraphe précédent reprend la définition de l'interactionnisme symbolique tel que présenté par Blumer dans son ouvrage *Symbolic Interactionism* (1986). Il s'agit de la définition faisant office de fondement théorique de ce courant et qui nous offre un point de vue épistémologique au sein duquel le sens se crée par l'interaction avec autrui, via un processus d'interprétation interne. MTG est un jeu qui existe dans plusieurs cercles magiques concentriques (Huizinga, 1938), offrant différentes strates de symbolisme. Dans le contexte ludique, le sens se crée en effet à travers l'interaction entre différentes cartes de jeu, mais aussi entre les joueurs, leurs actions et leurs discussions en situation de jeu. Hors de la partie, le sens se crée dans les interactions entre les joueurs dans des contextes d'échange, de discussion ou de création de *decks*. La création de sens individuel contribue à l'édification de structures sociales, en l'occurrence la communauté et sa culture (Carter et Fuller, 2015). Comme nous le verrons plus tard dans ce chapitre, la communauté et les structures sociales peuvent exercer une grande influence sur les individus, tout comme le sens que les objets peuvent prendre pour eux dans leurs interactions au sein de groupes restreints.

## **2.2. Théorie des groupes restreints**

Chacun des théoriciens et théoriciennes présentés dans cette section considère que le groupe restreint n'existe que par l'interaction entre ses membres. Pierre Mongeau et Johanne Saint-Charles ajoutent qu'en plus de l'interaction, le groupe d'individus doit être réuni pour accomplir une tâche

(2006). Pour Yves Saint-Arnaud, un groupe est un ensemble d'individus assez petit pour interagir ensemble, doté d'un objectif commun et de relations entre les membres (1989). La nature exacte de la tâche-objectif est sujette à changement, mais, dans la définition du groupe restreint de Tuckman, la tâche peut aisément être de nature sociale (1965). Dans le contexte des groupes de jeu de MTG, la tâche est de nature sociale, particulièrement dans un contexte non compétitif, puisque l'objectif est de jouer au jeu de façon amicale et amusante. Les effets de la pratique ludique ne se réduisent cependant pas au jeu lui-même, mais affectent plus largement les processus de communication et de socialisation entre les membres du groupe. Dans le cadre de cette section, nous présenterons d'abord le modèle de Mongeau et Saint-Charles (2006), celui de Tuckman (1965; Tuckman et Jensen, 1977) puis finalement celui de St-Arnaud (1989). Ces différents modèles ne sont pas organisés par ordre chronologique, mais plutôt par ordre d'importance pour notre recherche. Le modèle de Saint-Charles et Mongeau offre une grande flexibilité d'application et des détails sur les processus groupaux, ce qui n'est pas le cas des autres modèles.

### **2.2.1. Modèle de Mongeau et Saint-Charles**

Le modèle communicationnel du groupe restreint de Mongeau et Saint-Charles est basé sur la communication intragroupale et le groupe s'actualise à travers cette communication. En ce sens, le groupe n'est observable qu'à travers les interactions qui lui sont caractéristiques. Pour exister, il doit remplir deux conditions, soit permettre 1) une interaction directe entre les membres et 2) l'apparition d'une opération ou transformation du groupe. Pour ces auteurs, le groupe restreint se définit par la capacité de ses membres à interagir directement entre eux, ce qui en suppose un petit nombre (2006), mais il ne peut se former qu'à partir de quatre membres<sup>18</sup>.

Selon le modèle de Mongeau et Saint-Charles, les six opérations suivantes sont des étapes non chronologiques de transformation du groupe. La présence d'une seule opération est un minimum pour démontrer l'existence du groupe, mais sur une assez longue période, toutes les opérations

---

<sup>18</sup> De son côté, Tuckman considère qu'un groupe restreint réunit de 5 à 35 personnes (1965). Pour St-Arnaud, le groupe restreint réunit au moins trois personnes et la limite supérieure est fonction de la capacité à interagir ensemble (1989).

pourront être observées dans un groupe donné. Voici une courte introduction des six opérations.

- Production : le groupe produit des éléments en lien avec l'objectif qu'il poursuit, il crée et invente. Dans un groupe orienté vers un objectif de production, cette étape est souvent préalable à la dissolution du groupe, puisque la production est la raison d'être du groupe.
- Influence et conflits : cette transformation permet aux membres du groupe de confronter leurs valeurs et intérêts. Cette phase se caractérise par des conflits, leurs résolutions et l'atteinte d'un *statu quo*.
- Cognition : dans cette transformation, les membres du groupe partagent et analysent de l'information afin de raffiner la capacité commune de traitement de l'information.
- Organisation : cette opération a pour objectif de créer et de maintenir l'ordre groupal nécessaire à l'existence continue du groupe. Le groupe en tant qu'entité culturelle peut ensuite influencer son environnement et ses membres.
- Enjeux et contraintes : cette fonction représente la médiation nécessaire entre les besoins des membres, du groupe et de l'environnement dans lequel ces deux entités évoluent.
- Relations affectives : le contexte du groupe permet aux membres de créer des liens entre les différentes entités qui composent le groupe. Les liens s'établissent entre les individus, les idées et le groupe ainsi que sa structure (Mongeau et Saint-Charles, 2006).

Dans le cadre de cette recherche, plusieurs de ces opérations seront particulièrement pertinentes afin d'interpréter nos résultats (voir chapitre V). Par exemple, l'étape d'influence permet aux joueurs de comparer leurs valeurs respectives en lien avec l'utilisation des *proxies*, ce qui peut susciter des conflits qui mènent éventuellement à la production de normes communes ; dans la fonction de médiation, les besoins des membres, parfois opposés, entrent en conflit et doivent être résolus par le groupe via la fonction de médiation. La résultante permet au groupe d'établir un contexte ludique au sein duquel les besoins des membres sont tous satisfaits — ou au moins au sein duquel un compromis satisfaisant est atteint.

### **2.2.2. Modèle de Tuckman**

Le modèle de Mongeau et Saint-Charles (2006) suit celui de Tuckman d'une quarantaine d'années et bénéficie des avancées des études en communication faites durant cette période. Cela dit, le

modèle de Tuckman est encore fondamental dans les études des groupes restreints et il est pertinent de l'inclure dans cette recherche pour offrir une perspective différente sur le développement des groupes restreints. En 1965, Tuckman publie une analyse d'une cinquantaine d'articles concernant les étapes de développement des groupes restreints, les classifiant en types de groupes afin de former une structure complète d'analyse groupale en quatre étapes. Contrairement au modèle précédent, celui de Tuckman est un modèle de type séquentiel, c'est-à-dire qu'il se déroule en étapes chronologiquement organisées. En ordre, les étapes se déroulent ainsi : formation, tension, normalisation, exécution (respectivement, *Forming*, *Storming*, *Norming* et *Performing*). Tuckman et Jensen ont ajouté une cinquième étape en 1977, la dissolution (*Adjourning*) (Tuckman, 1965 ; Tuckman et Jensen, 1977). Brièvement décrites, ces étapes réfèrent (1) à la formation du groupe autour d'une tâche ou d'un objectif, (2) aux tensions qui se développent au sein du groupe alors que les relations se stabilisent, (3) à la normalisation de comportements pour répondre aux conflits de l'étape précédente, (4) à l'exécution optimale de la tâche prévue, soutenue par les normes de productivité, puis, finalement, (5) à la dissolution du groupe lorsque la tâche est complétée. Chaque étape combine le développement comportemental des groupes et les comportements reliés aux tâches.

La recherche originale ne concernait que les groupes de soutien, d'apprentissage ou de tâches (respectivement *group-therapy*, *training*, et *laboratory-task*), des catégories assez générales et souvent tirées de recherches cliniques. Le groupe d'apprentissage est le plus important dans le contexte de cette recherche puisque Tuckman en identifie une déclinaison importante : ces groupes peuvent être formés naturellement, autour d'une fonction professionnelle ou sociale. Les groupes de jeu étant principalement organisés pour accomplir une fonction sociale, jouer ensemble, ils sont donc analogues aux groupes d'apprentissages (Tuckman, 1965 ; Tuckman et Jensen, 1977).

Les étapes de tension et de normalisation sont les plus utiles pour l'analyse des résultats en lien avec les groupes de jeu puisque nos questions de recherche sont d'abord orientées vers les facteurs qui affectent le jeu plutôt que vers le jeu lui-même ou la formation du groupe. À l'étape de tension, les membres entrent en conflit autour de leurs valeurs et une résistance à la tâche prend place jusqu'à ce que le groupe dépasse cette résistance pour passer à l'étape de normalisation, où les membres acceptent le groupe tel qu'il est et reconnaissent leur désir de le voir vivre et grandir. Les

membres échangent alors de l'information personnelle et prennent des actions afin d'accomplir l'objectif du groupe. Ce faisant, ils créent conjointement des normes répondant aux valeurs conflictuelles de la deuxième étape, normes auxquelles les membres adhèrent, en parole ou en action puisqu'elles visent à répondre directement à leurs besoins. Ces normes contribuent symboliquement à la création d'un système social positivement interdépendant. Une limite importante de ce modèle est l'aspect séquentiel, puisque pour Tuckman, la dernière étape du groupe est soit la production (Tuckman, 1965), soit la dissolution (Tuckman et Jensen, 1977), mais les groupes de jeu ont souvent une longue durée de vie et peuvent retourner aux étapes précédentes occasionnellement, surtout avec l'introduction de nouveaux membres.

### **2.2.3. Modèle de St-Arnaud**

Le modèle de Tuckman (1965) est relativement rigide, laissant peu de flexibilité entre les différentes étapes de la vie d'un groupe, contrairement au modèle de St-Arnaud (1989). En présentant son modèle de développement des groupes restreints, St-Arnaud précise qu'il est d'abord un praticien puis un chercheur, ce qui l'a emmené à conceptualiser son modèle avec des processus plus faciles à identifier dans l'action. Pour St-Arnaud, l'interaction entre les membres du groupe est importante, mais encore plus cruciale est la présence d'une cible commune, assez importante pour justifier et solliciter ses membres et rendre l'interaction significative. Dans le cadre de cette recherche, et tout comme pour les groupes de Tuckman (1965), la cible commune est simplement de jouer à MTG, d'éprouver du plaisir et de socialiser.

La particularité du modèle de St-Arnaud est qu'il se concentre sur deux piliers conceptuels flexibles, l'énergie, qui se subdivise en trois processus, et le consensus, marqueur de maturité. Le premier pilier, l'énergie, renvoie au fait que les membres du groupe, à travers l'interaction et la perception d'une cible commune, transforment l'énergie individuelle des membres en énergie de groupe; cette énergie sera ensuite canalisée en deux processus primaires, soit la production et la solidarité. Dans notre contexte, le processus de production pourrait s'actualiser lorsque les joueurs planifient et participent à une session de jeu. Le processus de solidarité s'actualise lorsque les joueurs tissent des liens sociaux ou effectuent des actions attentionnées envers les autres membres du groupe. Chacun de ces processus est essentiel pour le groupe et sert, respectivement, à atteindre la cible commune et à créer un sentiment de communauté et de solidarité. St-Arnaud propose

également une troisième dépense énergétique, dans un processus secondaire<sup>19</sup>, soit l'autorégulation. L'autorégulation est un processus utilisant une énergie d'entretien et sert à maintenir en vie le groupe lorsque des obstacles surviennent qui empêchent les processus de production et de solidarité de fonctionner adéquatement. Pour rétablir le bon fonctionnement des processus primaires, l'énergie d'entretien est sollicitée et permet aux processus primaires de production et de solidarité de continuer sans entraves.

Le second pilier, le consensus, est le facteur de maturité primaire, puisqu'il exige un fonctionnement adéquat des trois processus énergétiques afin de créer des normes. Durant la maturation du groupe, St-Arnaud mentionne que le processus d'autorégulation est le plus important des trois puisque les conflits qui le caractérisent permettent d'atteindre un consensus au sein du groupe. À travers cette autorégulation, les normes se créent donc et deviennent marqueur de croissance au sein du groupe (St-Arnaud, 1989).

En résumé, les trois modèles présentés nous permettent de comprendre que le groupe restreint est d'abord un lieu interactionnel et évolutif. Pour Mongeau et Saint-Charles (2006), les opérations de transformations définissent le groupe, chez Tuckman (1965) et chez St-Arnaud (1989), il s'agit de la présence d'une cible commune, de l'interaction entre les membres et, particulièrement pour ce dernier chercheur, de la dépense énergétique pour progresser vers la complétion de cette cible commune. L'existence du groupe restreint est donc un processus symbolique, où chaque membre interagit avec les autres pour créer conjointement des normes permettant d'encadrer l'expérience sociale, relationnelle et de production.

## **2.3. Normes**

### **2.3.1. Normes dans les groupes**

Un des marqueurs essentiels de croissances du groupe, en général et dans le contexte de cette recherche, est la formation d'une culture groupale et des normes qui y sont associées. Plus que les autres éléments et processus groupaux, l'utilisation des *proxies* repose sur un ensemble de normes

---

<sup>19</sup> C'est-à-dire dérivé d'un processus primaire et non un processus moins important, de second plan (St-Arnaud, 1989).

et de symboles culturels établis par le groupe et la communauté dont l'individu représente la plus simple expression (Blumer, 1969 ; Carter et Fuller, 2015). Dans cette section, nous allons donc discuter du processus de normalisation au sein des groupes, de l'importance de la dimension affective dans ce processus et, finalement, de la culture groupale et sociale.

Les modèles de groupes restreints de Mongeau et Saint-Charles (2006) et de Tuckman (1965) ont été présentés en mettant l'accent sur les processus et étapes concernant la formation de normes groupales. Selon ces modèles, la formation de normes est un processus et une étape essentielle durant la vie et la maturité des groupes restreints, mais ces chercheurs n'approfondissent pas le sujet de la normalisation. Chez St-Arnaud, on discute plutôt de prises de consensus qui rendent les processus primaires et secondaires plus efficaces (1989). Landry (2007), dans son ouvrage sur les groupes restreints, présente un schéma plus exhaustif du processus de normalisation.

En effet, dans son ouvrage, la chercheuse utilise la définition de Maisonneuve (1975, dans Landry, 2007) comme point de référence pour comprendre les normes, soit un ensemble de règlements, rituels et codes de conduite qui affectent les comportements individuels. Elle précise également que les normes groupales se construisent et se transforment au fil des interactions entre les membres du groupe eux-mêmes, mais également entre les membres, le groupe et l'environnement dans lequel ils évoluent. Ces normes peuvent être implicites et explicites, positives ou nuisibles et servent à uniformiser le comportement des membres du groupe. Lorsque les normes se forment dans le groupe, elles auront tendance à influencer les trois dimensions du groupe restreint, selon le modèle de l'auteure (Landry, 2007), soit la dimension de travail, de pouvoir et d'affection.

L'objectif des groupes de jeu est principalement de nature sociale et affective, mais la dimension du travail de groupe se réalise à travers la performance ludique. Dans ce modèle, la dimension de travail vise à établir un réseau de relations et une vision commune permettant l'accomplissement de l'objectif ludique (Landry, 2007). Cette importante dimension se rapproche du concept de contrat ludique, exploré plus en détail dans la prochaine section (Duflo, 1997 ; Wendling, 2019).

La dimension de pouvoir du groupe s'articule autour de l'émergence d'une structure de pouvoir et d'un leadership au sein du groupe restreint. Ces structures se créent à travers l'interaction entre les

membres du groupe, la compétition et la collaboration. MTG étant un jeu principalement compétitif<sup>20</sup>, ce genre d'interactions forme la base de la pratique ludique. Nous estimons cependant que la dimension de pouvoir joue un rôle de second plan dans le contexte de cette recherche puisque dans le contexte ludique des groupes de jeu, l'objectif semble principalement social plutôt que performatif ou hiérarchique. Précisons quand même que pour Landry (2007), les trois dimensions sont inextricablement liées les unes aux autres et s'influencent continuellement. Bien que nous mettions l'accent sur la dimension affective, les autres dimensions sont d'une égale importance selon le modèle de Landry.

Dans le contexte qui nous concerne, l'objectif du groupe de jeu est certainement de jouer à MTG, mais différents groupes ont chacun leurs approches et investissent leur énergie disponible comme bon leur semble (Saint-Arnaud, 1989). Nonobstant cette variation, les groupes investissent toujours de l'énergie dans les processus de solidarité pour satisfaire ce que Saint-Arnaud (1989) nomme le besoin d'aimer et d'être aimé, et que Landry (2007) qualifie de réseau de relations affectives. Les deux auteurs estiment que le besoin d'être estimé, reconnu et apprécié par ses pairs est un besoin humain essentiel et qu'un groupe restreint fonctionnel doit être en mesure de répondre aux besoins de ses membres, *a fortiori* lorsque l'objectif du groupe est de nature sociale. Considérant l'importance de la dimension affective, Landry (2007) affirme que les différentes composantes de la culture groupale, notamment les normes, s'orientent autour de la dimension affective du groupe afin de la soutenir et de satisfaire aux besoins de ses membres en relation avec les autres membres et l'environnement.

Toujours selon Landry (2007), la culture représente la manière de penser et d'agir d'un groupe ou d'une communauté. Dans son modèle d'analyse du groupe restreint, la culture groupale se sous-divise en normes, rôles et rites, chacune de ces divisions étant répartie entre les trois dimensions mentionnées ci-haut. Un même groupe pourrait donc avoir des rites spécifiques au travail, à l'affect et au pouvoir, par exemple. La chercheuse établit également une distinction entre la culture et les

---

<sup>20</sup> Bien que des moments de coopération puissent survenir durant les parties, MTG est d'abord un jeu où les joueurs jouent les uns contre les autres.

sous-cultures, qui fonctionnent de manière similaire, mais les sous-cultures sont plus restreintes, souvent ancrées autour d'un lieu, d'une activité ou d'une origine partagée (Landry, 2007).

Dans l'optique de la macro-culture québécoise, MTG est une meso-culture ancrée autour d'une activité partagée. Dans le cadre de cette recherche, nous considérons cette meso-culture comme la culture primaire d'où émergent des micro-cultures groupales, qui seront nommées sous-cultures dans ce travail. Ces dernières évoluent et interagissent constamment avec la culture primaire, agissant comme environnement dans cette relation. Pour donner un exemple culturel pertinent dans le contexte de cette recherche, nous pouvons observer les joueurs professionnels de MTG qui adoptent un rôle de mentors et d'enseignants au sein de la communauté : sous la dimension de travail, ils aident les autres joueurs à optimiser leur pratique, et, sous la dimension de pouvoir, ils adoptent une posture de leadership. Ces leaders d'opinion ont un impact sur les joueurs individuels puisqu'ils font partie des deux cultures, celle de la communauté et celle du groupe (Lyons et Henderson, 2005).

Ainsi, nous pouvons voir que la normalisation dans les groupes est un processus symbolique qui s'effectue dans les interactions significatives entre les membres, résultant en la création d'une culture groupale, contenant également des rites et des rôles. Ces processus s'inscrivent dans trois dimensions, notamment la dimension affective, particulièrement importante dans des groupes dont l'objectif est principalement social, afin de satisfaire les besoins d'affection et de validation des membres.

### **2.3.2. Normes dans la pratique ludique**

#### **2.3.2.1. Contrat social et ludique**

L'appartenance groupale crée un système d'influence symbolique à travers la culture et les valeurs des individus. Le partage de valeurs et de symboles établit un certain type de contrat social, tel qu'originellement théorisé par Jean-Jacques Rousseau (1762), un philosophe politique et moral suisse ayant exercé une grande influence sur une France prérévolutionnaire. Le philosophe propose dans son ouvrage intitulé *Le Contrat social* une réflexion sur la capacité humaine à délimiter sa liberté malgré une interdépendance toujours plus grande. La proposition du contrat social est complexe, mais pourrait grossièrement se résumer en quelques mots. En l'absence d'un ordre

naturel pour structurer la nature sociale, un contrat doit être conclu entre les membres du groupe afin de préserver les libertés individuelles et collectives. Ce contrat n'existe pas physiquement, mais se crée par le consensus de tous et varie de culture en culture (Rousseau, 1762).

Inspirés par les écrits de Rousseau, les théoriciens du jeu ont développé le concept du contrat ludique (Duflo, 1997 ; Wendling, 2019). Bien avant de commencer à jouer ou même d'apprendre les règles d'un jeu, une entente est conclue tacitement avec les autres joueurs. Cette entente implique que tous respecteront les règles, l'intention et l'objectif du jeu dans le meilleur intérêt de chaque participant. À ce contrat ludique qui assure une égalité des chances de gagner à tous les joueurs s'ajoute le principe de la légaliberté, soit la liberté ludique, créée par les règles et soumise aux règles, qui permet d'actualiser l'expérience du jeu (Duflo, 1997 ; Wendling, 2019).

### **2.3.2.2. Attitude ludique et cercle magique**

Pour rendre possible le contrat ludique, les joueurs doivent d'abord y souscrire et adopter une attitude qui en permet l'existence. Conceptualisée par Bernard Suits (1978) et également développée par Jacques Henriot (1989), l'attitude ludique (ou *lusory attitude*) est le principal facteur qui transforme un objet ou une situation en jeu. Le paquet de cartes devient jeu à partir du moment où s'actualisent l'action et l'intention de jouer (Henriot, 1989 ; Perron, 2013) et, par cette intention et le désir de protéger les meilleurs intérêts de chaque participant, l'attitude et le contrat ludique s'actualisent en un espace permettant une pratique ludique complète et respectueuse.

Cette attitude ludique permettrait en fait la mise en place d'un cercle magique au sein duquel le jeu aurait cours. Johan Huizinga (1938) est le premier à avoir défini le cercle magique comme un espace virtuel créé par l'action de jouer. Cet historien de la culture et père fondateur des études du jeu décrit le cercle magique sur cette base :

Sous l'angle de la forme, on peut donc, en bref, définir le jeu comme une action libre, sentie comme « fictive » et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par leur déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel. (Huizinga, 1938 : 35)

Dans cet espace-temps autre, les règles du monde habituel sont suspendues et remplacées par celles du jeu grâce au contrat ludique entre les joueurs. Le cercle magique est donc créé et maintenu par les joueurs le temps de la partie, les objets impliqués dans la situation ludique devenant des éléments de jeu (Huizinga, 1938).

Bien qu'il soit central à la compréhension de la pratique ludique, le cercle magique a été un concept largement critiqué (Copier, 2009) et discuté en études du jeu (Zimmerman, 2014), principalement à cause de l'imperméabilité supposée entre le monde ludique et la vie courante. La pratique ludique a des effets à l'extérieur du cercle magique et peut, par exemple, créer de la valeur et être productive. Dans le cadre de MTG, le jeu se déroule dans un espace ludique distinct qui accorde sens et importance aux actions ludiques. Cependant, les cartes avec lesquelles les joueurs jouent ne sont pas simplement des objets de jeu. Ce sont des objets rares et de collection, avec une grande valeur monétaire, ce qui a des effets au-delà du cercle magique encadré par les règles du jeu. Dans cette recherche, le concept de cercle magique est intéressant puisqu'il nous permet de mieux comprendre la valeur et l'attachement attribué aux cartes. Ce sont des objets de jeu autant que des objets de collection et de marchandage et cette superposition des cercles magiques crée une symbolique et un attachement important aux cartes fréquemment utilisées ou celles qui sont les plus désirées. De plus, la valeur monétaire des cartes altère la manière dont les joueurs jouent au jeu, un exemple supplémentaire de cette superposition et de la perméabilité des cercles magiques.

### **2.3.2.3. Règles et triche**

Dans le contexte ludique spécifique à MTG, les règles ne s'appliquent pas simplement à la partie ou dans le contexte du cercle magique. Des règles s'appliquent également au comportement à l'extérieur de la partie, mais aussi à l'étiquette concernant la manipulation et l'utilisation des cartes, dans et hors du jeu. Salen et Zimmerman, deux importants théoriciens du jeu, définissent trois niveaux de règlements : 1) les règles opérationnelles, qui permettent de jouer le jeu ; 2) les règles constitutives, qui renvoient aux algorithmes et relations systémiques constituant le jeu en tant que système ; et 3) les règles implicites, qui concernent l'étiquette de jeu et l'esprit sportif (Salen et Zimmerman, 2004).

De ces trois paliers de règlements, les règles implicites sont généralement construites par les joueurs, soit au niveau du groupe de jeu ou au niveau de la communauté globale. Les règles opérationnelles peuvent être modifiées au gré des joueurs et des préférences du groupe, bien qu'elles soient généralement prescrites par le designer du jeu. Les règles constitutives, quant à elles, sont bien plus difficiles à modifier puisqu'il s'agit des relations de logique entre les différents éléments de jeu.

Selon Salen et Zimmerman (2004), différents comportements pourraient être considérés comme de la triche selon les types de règles. Outrepasser le cercle magique ou le contrat ludique est certainement une forme de tricherie<sup>21</sup>, mais les auteurs suggèrent qu'un joueur ayant hautement optimisé sa connaissance du jeu pourrait aussi être considéré comme tricheur par les autres joueurs. Les règlements sont socialement construits, mais ce qui est considéré comme de la triche l'est également (Salen et Zimmerman, 2004).

Mia Consalvo considère la triche dans une approche sensiblement plus qualitative que les auteurs précédents. Plutôt que de catégoriser les types de règlements, elle a interviewé des joueurs pour comprendre leur définition de la tricherie. Ses résultats indiquent que tricher serait une action qui donne un avantage injuste. Pour certains, une aide de jeu serait de la triche, alors que pour d'autres, seul le bris du contrat ludique serait une tricherie. La nature de la triche est donc variable d'un individu à l'autre, tout comme la gravité et les conséquences qui en découlent (Consalvo, 2009).

Dans MTG, il est facile d'obtenir un avantage injuste contre un autre joueur. Ignorer l'effet d'une carte ou mal compter ses points de vie pourrait certainement déterminer l'issue d'une partie. Cependant, un joueur peut prendre un avantage significatif en ayant des cartes bien plus fortes que les autres membres du groupe. Cet avantage est juste lorsque ces cartes sont authentiques, mais est parfois considéré comme injuste ou même de la tricherie lorsqu'il s'agit de *proxies*.

---

<sup>21</sup> Nommé le trouble-fête (Salen et Zimmerman, 2004).

En somme, nous pouvons voir que les normes créées au sein des cultures et sous-cultures ludiques sont des processus sociaux hautement significatifs qui régissent de nombreux aspects de la pratique ludique. L'attitude ludique se construit par l'interaction symbolique entre l'objet ludique, le joueur et ses intentions dans cet acte. Cette attitude permet au contrat ludique de s'actualiser dans l'interaction entre les joueurs et ainsi de contribuer à la création du cercle magique, où les normes et règles implicites et explicites prennent sens. Le cercle magique englobe et existe au-delà de la partie puisque la réalité économique affecte la manière dont les joueurs réalisent leur pratique ludique.

### **2.3.3. Collection et attachement**

La problématique a déjà touché au sujet du marché des cartes à collectionner, mais plusieurs recherches et articles (Hall, 2019; Reiley, 2006; Seideman, 2019; Sullivan, 2018; Zolfagharian & Cortes, 2011) regroupent ces objets de collection avec les œuvres d'art et les antiquités (*Art, Collectibles and Antiquities*, ou ACA), puisqu'elles partagent une catégorie économique similaire dans le champ des affaires et de l'économie. Par ailleurs, l'étude de Zolfagharian et Cortes (2011) cherche à élucider s'il y a plus que les seuls facteurs économiques en jeu lors de l'achat des ACA. Les résultats de l'étude sont particulièrement intéressants dans le contexte de cette recherche puisque les auteurs ont identifié trois principaux facteurs motivationnels qui peuvent concerner les cartes MTG et cette recherche.

Les deux premiers facteurs sont normatifs et regroupent l'acceptabilité sociale et l'identification au groupe comme motivation primaire pour les acheteurs récurrents. L'acceptabilité sociale représente l'intérêt d'un individu à se conformer à son environnement par l'entremise de l'acquisition des ACA. Quant à l'identification au groupe, elle représente l'envie d'être affilié à une culture ou un groupe spécifique de personnes. Les facteurs d'acceptabilité et d'identification sont encore plus importants lorsque des normes entourant les ACA sont présentes dans l'environnement des acheteurs, puisqu'elles augmentent la charge symbolique des ACA. Les troisièmes et quatrièmes facteurs sont de nature économique : il s'agit de la préservation et de l'appréciation de la valeur des ACA. Ces facteurs se présentent toujours en opposition puisque le

facteur de préservation concerne les ACA dont la valeur restera stable sur une longue période. Le facteur d'appréciation, à l'inverse, renvoie au fait que la valeur s'appréciera au fil du temps (Sullivan, 2018). Finalement, l'unicité, soit le désir de posséder un objet rare, unique ou particulièrement beau, est le plus faible facteur motivationnel, comparativement aux autres facteurs identifiés par les auteurs, mais est tout de même présent dans les résultats (Zolfagharian et Cortes, 2011).

Bien que les ACA possèdent un attrait social et économique particulier, les objets de la vie courante sont également significatifs. En effet, les individus peuvent s'attacher émotionnellement à des objets de la vie courante, parfois à travers une association mentale avec un sentiment de confiance, d'identification ou de soin. Cette association combinée à l'idée de possession de l'objet contribue à un investissement du soi dans l'objet (Preston et MacMillan-Ladd, 2021). Ces différentes formes d'investissement dans l'objet quotidien peuvent être observées de trois manières : l'objet en tant que possession, en tant que symbole d'un lien social et en tant qu'objet favoris. Ces trois formes présentées par Wallendorf et Arnould (1988) sont pertinentes dans le cadre de cette recherche et seront donc toutes brièvement résumées dans le prochain paragraphe.

La possession d'un objet touche d'abord le sentiment d'appartenance que les individus ont avec les objets qu'ils possèdent et aux sentiments associés à la perte de ces objets. Il s'agit d'une forme d'investissement émotionnel plus générique, s'attachant à l'ensemble des possessions d'un individu. La seconde forme touche les objets symboliques d'une relation sociale forte, comme une bague de fiançailles ou le téléphone utilisé pour communiquer avec ses amis. La troisième forme représente les objets favoris, qui sont des objets possédés par les individus, mais ayant un statut particulier, parmi tous les autres. Lorsque ces objets favoris sont des objets décoratifs, ils symbolisent un moment ou un souvenir précieux : l'objet possède donc plusieurs couches de symbolisme dérivé de ces souvenirs, le rendant plus précieux qu'un autre objet. Parfois, l'objet favori est utilitaire et le raisonnement justifiant l'appréciation supérieure provient d'une utilisation continue et d'une histoire partagée entre l'utilisateur et l'objet (Wallendorf et Arnould, 1988).

Il s'ensuit donc que les objets de collection sont particulièrement désirables lorsqu'ils possèdent une valeur symbolique importante au sein de l'environnement social et groupal de l'acheteur.

L'appréciation ou la conservation de la valeur monétaire est une considération présente, mais secondaire à la valeur symbolique des objets de collection. Un individu peut aussi s'attacher émotionnellement à un objet, par le biais d'un sentiment de possession intense ou parce que l'objet symbolise une relation sociale. Un objet peut également être le favori de l'individu, car il symbolise un moment important. Les ACA et les objets favoris sont donc socialement et individuellement significatifs, en fonction de leurs caractéristiques, leur historique, leur utilisation et l'environnement social de son propriétaire.

Nous avons débuté ce chapitre avec l'approche théorique de l'interactionnisme symbolique, où le sens se crée par l'interaction avec un Autre et l'importance perçue de l'objet. L'interactionnisme symbolique forme le pilier conceptuel de ce chapitre puisque l'interaction est présente dans tous les concepts qui y sont présentés. Pour les trois modèles d'analyse des groupes restreints, l'interaction entre les membres afin d'atteindre un objectif est une condition d'existence essentielle, mais l'interaction permet également aux groupes d'actualiser le processus de normalisation, principal marqueur de maturité (St-Arnaud, 1989). La création de structures de pouvoir et de relations (Landry, 2007) offre aux membres du groupe le soutien nécessaire pour accomplir leur tâche (Tuckman, 1965) et satisfaire les besoins des membres (Mongeau et Saint-Charles, 2006). Dans les groupes et les communautés de jeu, le désir d'une interaction significative et positive entre les joueurs sert de fondation à l'attitude ludique et le contrat ludique régit l'expérience de jeu (Duflo, 1997 ; Henriot, 1989). Le cercle magique se crée par l'interaction entre l'individu, le système de jeu et, dans le cas de MTG, le système économique. Ces différentes couches de symbolisme affecteront l'expérience ludique et ce qui sera considéré comme acceptable ou légal dans la pratique concrète de jeu. Finalement, dans l'acte de collection et de sélection d'un objet favori, celui-ci tient sa valeur de l'interaction entre l'objet, son propriétaire et son environnement.

### 3. MÉTHODOLOGIE

L'approche méthodologique qualitative de type inductif a semblé être la plus appropriée pour répondre à notre question de recherche. Elle permet de saisir la situation et le contexte de manière holistique, ainsi que de comprendre le cadre de référence des sujets interrogés. De plus, les méthodes qualitatives offrent une certaine flexibilité dans la création des outils de recherche et l'analyse des données. Nous avons ainsi eu l'opportunité de diriger et recentrer la recherche sur de nouveaux thèmes, sans invalider les données récoltées précédemment (Boutin, 2011). Notre méthodologie, présentée en détail dans ce chapitre, a été construite à partir de l'entretien semi-dirigé, comme méthode de cueillette de données, et d'une méthode d'analyse thématique.

#### **3.1. Entretien semi-dirigé**

L'entretien semi-dirigé comme méthode de cueillette de données présente deux principales caractéristiques. D'abord, ce mode d'entretien requiert la création d'un canevas d'entretien préalablement à l'entrevue. Organisé autour des différents thèmes, ce canevas offre une certaine structure au chercheur lors des échanges avec les interviewés. La seconde caractéristique est la liberté de réponse des participants. Ceux-ci ont la marge nécessaire pour répondre comme ils le souhaitent et exprimer leur point de vue en dérogeant des questions s'il y a lieu (Boutin, 2011). Les questions de recherches touchent un large éventail d'expériences individuelles et sociales concernant les *proxies* et cette méthode a permis aux participants d'exprimer leurs opinions et sentiments comme ils le désiraient — ce qui a favorisé l'émergence de thématiques nouvelles. Pour ces raisons, l'entretien semi-dirigé a été choisi pour cette étude.

#### **3.2. Critères de sélection des participants**

Les participants ont été inclus selon les différents critères sociodémographiques des joueurs de MTG, afin de représenter la nature diverse de la communauté (Vilatte, 2007). En 2015, les joueurs non compétitifs étaient composés de près de 62 % d'hommes et 38 % de femmes (Rosewater, 2015). L'âge moyen du joueur de MTG en 2002 était de 13 ans et, en 2012, cette moyenne avait

légèrement augmenté, mais aucune donnée officielle n'est disponible (Rosewater, 2002, 2012)<sup>22</sup>. Bien qu'aucune information publique ne soit disponible sur l'origine culturelle des joueurs non compétitifs, nous pouvons calculer que les joueurs compétitifs de MTG représentent 39 pays et régions autonomes, avec une forte majorité venant de l'Amérique du Nord (41 %), du Japon (12 %) et des pays européens (29 %) (MTG wiki<sup>23</sup>, s. d.).

La population de l'étude est donc composée d'individus de tous genres, cultures, ethnicités, âges et classes sociales. N'ont été exclues que les personnes n'ayant pas joué à MTG avec des cartes physiques depuis plus d'un an, ayant moins de 18 ans ou ne parlant ni français ni anglais pour faciliter le recrutement et la communication. Le dernier critère discriminatoire a été que la pratique des joueurs devait être principalement non compétitive, les *proxies* étant interdits dans le jeu compétitif. Finalement, nous voulions avoir des individus en faveur et contre l'utilisation des *proxies* afin d'avoir un portrait plus nuancé de la question.

### **3.3. Recrutement**

#### **3.3.1. Quantité de participants**

Dans le cadre d'une recherche de plus grande envergure, la saturation de l'information détermine le nombre d'entretiens qui doivent être conduits (Boutin, 2011 ; Vilatte, 2007). Cependant, étant donné la nature et le spectre de cette recherche, pour Mongeau (2008), une dizaine d'entretiens sont suffisants pour obtenir une variété satisfaisante de points de vue sur un sujet pointu – nombre de participants que nous avons atteint.

---

<sup>22</sup> Tout joueur de plus de 13 ans, avec permission d'un tuteur, peut participer à un tournoi WPN, mais l'autonomie que requiert une participation active aux tournois, souvent dans des villes, régions et pays différents, favorise les joueurs adultes. Bien que nous nous concentrons sur le jeu non compétitif, notons que l'âge des joueurs compétitifs se situe généralement entre 20 et 30 ans (Druschel, 2015).

<sup>23</sup> MTG Wiki est une source couramment utilisée par la communauté pour obtenir toutes sortes d'informations concernant le jeu professionnel, les règles ou l'univers narratif. Pour ce calcul, nous nous sommes basés sur un tableau compilant par nationalité de tous les joueurs professionnels jusqu'en 2019.

### 3.3.2. Lieu et mode de recrutement

Étant donné la pandémie actuelle, il a été difficile d'effectuer une campagne de recrutement en présentiel, mais, heureusement, la communauté de MTG est active sur de nombreux réseaux sociaux numériques de communication. Nous avons d'abord rédigé une annonce détaillant les besoins de la recherche et les critères d'exclusion. Celle-ci a été publiée sur les groupes *Facebook* publics *Magic : The Gathering* Québec (3 500 membres) et *Ventes et Échange Magic the Gathering* Montréal - Québec (2 400 membres), pour un recrutement régional, et sur les groupes *Reddit* *r/EDH* (194 000 membres) à l'international.

Lors de la campagne de recrutement, nous n'avons pas été en mesure de publier l'annonce dans les boutiques de jeu spécialisé, ces dernières n'ayant pas répondu à nos demandes. Le recrutement a eu lieu à la veille d'une nouvelle vague de contamination à la COVID-19 : il semble donc raisonnable que les boutiques aient eu peu de contacts avec leurs clients habituels dans ce contexte. Le partage sur le réseau personnel du chercheur a porté ses fruits, ainsi que le partage dans les groupes *Facebook* susnommés.

À l'international, cependant, nous avons fait face à quelques imprévus, notamment avec le groupe *Magic : The Redditing*, où notre publication a été effacée immédiatement puisque sur ce groupe, le sujet des *proxies* est banni ainsi que les requêtes de participation à des études scientifiques. Heureusement, nous avons pu partager l'annonce de recrutement sur le groupe *Reddit* *EDH*, un groupe qui a une attitude plus accueillante envers les *proxies*. Le profil des candidats issus de ce groupe était généralement homogène, généralement des hommes anglophones, caucasiens, âgés de 20 à 40 ans et leur attitude était plutôt favorable aux *proxies*.

La majorité des candidats potentiels ont découvert la recherche via l'annonce sur le groupe *reddit* *r/EDH*, certainement grâce à la grande quantité de membres sur le groupe et à l'attitude favorable envers les *proxies* que ce groupe adopte. En tout, plus de 65 candidats ont contacté le chercheur pour proposer leur candidature. Malheureusement, malgré la grande quantité de candidatures, recruter des individus positionnés contre les *proxies* a été plus difficile, mais grâce à un peu de discrimination positive, deux des dix participants faisaient partie de cette catégorie.

### 3.3.3. Données sociodémographiques des interviewés

Une dizaine de participants ont été suffisants pour établir une certaine variété des données qui nous a offert une perspective satisfaisante pour répondre à notre question de recherche, considérant son caractère pointu comparativement à d'autres sujets plus ouverts (Mongeau, 2008). Il va de soi que nous aurions pu explorer plus en profondeur le sujet des *proxies*, mais nous avons obtenu une variété d'opinions, de modes de jeu joués et d'origines sociodémographiques. Comme nous le montrerons aux chapitres quatre et cinq, en recoupant plusieurs informations et nos résultats, nous pouvons formuler plusieurs observations et en proposer des analyses.

Les dix participants sont tous Occidentaux, provenant du Canada (6), des États-Unis (2) et de l'Allemagne (2). Ces chiffres sont congruents avec la répartition internationale des marchés de MTG, c'est-à-dire particulièrement dans les pays occidentaux anglophones. L'inclusion de participants originaires d'Allemagne était inattendue, mais a été un apport de valeur à la recherche. Deux candidats potentiels étaient originaires d'Angleterre et d'Australie, mais tous deux se sont désistés avant de pouvoir effectuer l'entrevue. De manière similaire, parmi les participants, sept se sont déclarés d'origine caucasienne et trois d'origine européenne, ce qui, combiné avec les pays d'origine, présente une communauté peu diverse. En ce qui concerne les connaissances linguistiques, tous étaient en mesure de s'exprimer en anglais ou en français, puisque c'était un prérequis dans nos critères de recrutement. Bien que l'anglais ne soit pas la langue première des participants allemands, la barrière linguistique n'a pas été un obstacle majeur à la conduite de ces entrevues.

Parmi les dix participants, huit se sont identifiés en tant qu'hommes et deux en tant que femmes. Bien que le questionnaire n'offre pas l'option pour nos participants de s'identifier en tant qu'homme ou femme transgenre, il semble raisonnable d'assumer que tous les participants étaient cisgenres, puisque, dans le cas inverse, ils auraient pu répondre par Autre. Cette répartition des genres est plus basse que la répartition officielle de 62% homme à 38% femme (Rosewater, 2015), indiquant que notre groupe de participants ne représente pas le degré de parité présent dans la communauté. Ajoutons que parmi les noms et courriels des 65 personnes ayant contacté le chercheur, il ne semblait y avoir que trois femmes, l'une d'entre elles s'étant désistée après le

contact initial. Évidemment, cela ne veut pas dire que les autres individus ayant des noms typiquement associés au genre masculin n'étaient pas des personnes s'identifiant comme femmes, mais la faible représentation de femmes cisgenres et de personnes issues de la communauté LGBTQ dans les candidats et personnes intéressées semble conforme au portrait de la communauté MTG dressé à partir des informations présentées dans la problématique.

Finalement, l'âge des participants se situait entre 19 et 44 ans, répartis de manière très égale entre la 20e et la 30e, soit avec cinq participants entre 19 et 29 ans et cinq entre 30 et 44. Ce résultat ne semble pas congruent avec les statistiques trouvées sur le jeu, soit 13 ans en 2002 et légèrement plus vieux en 2012 (Rosewater, 2002, 2012), mais cette divergence pourrait s'expliquer par le fait que les lieux de recrutement requièrent une certaine indépendance pour accéder à l'internet et aux réseaux sociaux numériques (*Facebook, Reddit*), une adresse courriel et, évidemment, l'âge de consentir, ce qui sont des facteurs pouvant empêcher des mineurs de soumettre leur candidature. Il est possible que certains des candidats nous ayant contactés soient plus jeunes, mais qu'ils n'aient pas été sélectionnés. Notons également que les données concernant l'âge des joueurs datent de 2012 et qu'elles ont pu évoluer entre-temps.

### **3.4. Collecte de données**

#### **3.4.1. Mode d'entretien**

Les entrevues ont eu lieu en ligne à partir du logiciel *Microsoft Teams* (Microsoft Corporation, 2017), un logiciel gratuit, simple d'utilisation et possédant une fonctionnalité d'enregistrement audiovisuel. À la suite de la prise de contact initiale et l'obtention du formulaire de consentement signé, les candidats ont été conviés à un rendez-vous électronique via *Teams* auquel aucun autre participant n'avait accès.

### 3.4.2. Canevas d'entretien

Pour la construction du canevas d'entretien, nous avons sollicités des participants une variété d'informations, telles que décrites ci-dessous.

- Sociodémographique : avant l'entretien, un questionnaire envoyé aux participants a recueilli des informations sociodémographiques. Une partie de ces informations ont été confirmées et enrichies lors de l'entrevue elle-même.
  - L'âge, le genre, l'origine géographique, l'origine culturelle, le statut professionnel, le revenu familial annuel ainsi que le budget mensuel assigné à MTG ont été abordés.
- Type de joueur : cette catégorie d'information a servi à brosser un portrait de la pratique de jeu des participants : fréquence de jeu, plateforme de jeu, mode de jeu préféré, jeu compétitif ou non compétitif.
- Appartenance à des groupes de jeu : l'appartenance à un ou plusieurs groupes de jeu, l'historique et la dynamique de ces groupes.
- Interaction et relation avec d'autres joueurs : le degré et la qualité des interactions avec d'autres joueurs, autant à l'intérieur du groupe de jeu qu'à l'extérieur.
- Utilisation des *proxies* : l'utilisation ou non des *proxies* par les participants et, si oui, la manière, la fréquence et l'intensité.
- Relation par rapport aux *proxies* : les raisons personnelles ou du groupe pour lesquelles le joueur utilise ou non les *proxies*.
- Utilisation des *proxies* dans un contexte social : la manière dont les *proxies* sont utilisés dans les groupes desquels le participant fait partie et la relation qu'il entretient avec ces utilisations.

### 3.4.3. Procédure de l'entretien

Les entretiens ont duré entre 75 et 100 minutes et ont été menés entre le mois de novembre 2021 et de février 2022. Du fait de leur nature semi-dirigée, nous avons accordé une certaine latitude aux interviewés pour qu'ils puissent exprimer leurs pensées. Un entretien trop court aurait pu résulter en des informations trop superficielles, mais, trop long, l'entretien aurait pu servir de défouloir ou

s'écarter des objectifs de la recherche (Boutin, 2011). Durant l'entretien, nous avons effectué une prise de notes sommaire pour nous aider à garder le fil de la discussion, des points importants à aborder et des moments clés à conserver dans la transcription. Avant le début des entrevues, les participants ont été informés de cette prise de notes et de la présence d'un deuxième écran exposant la grille de question, afin d'éviter que la prise de notes ou la relecture de la grille ne communique involontairement un désintérêt aux participants.

#### **3.4.4. Corpus**

Les entrevues ont été retranscrites intégralement sous forme de verbatim sur *Google Doc*. Les questions de l'intervieweur ont également été retranscrites pour mieux contextualiser les réponses des sujets. À des fins de sécurité, les enregistrements ont été détruits immédiatement après la correction et l'analyse des retranscriptions de manière sécuritaire grâce au logiciel *CCleaner*. Les notes et communications avec les sujets ont été conservées jusqu'à la remise finale du mémoire, afin de pouvoir s'y référer durant le processus d'analyse, de rédaction ou de révision. Les sujets auront la possibilité d'obtenir une copie de la portion du corpus les concernant, ainsi qu'une copie du mémoire. Une fois ce processus complété, toutes les informations relatives à la recherche seront compilées dans une archive et conservées pour cinq ans, puis détruites.

### **3.5. Compilation et analyse**

#### **3.5.1. Type d'analyse**

La méthode d'analyse utilisée dans ce projet de mémoire a été une analyse thématique, puisqu'elle a permis d'interpréter le contenu des entrevues. En effet, cette méthode consiste à assembler des extraits du corpus et de les regrouper en thèmes communs. Cette méthode se démarque par sa flexibilité et permet de modifier les thèmes au courant de l'analyse, ce qui est plus sécuritaire pour un chercheur débutant (Fallery et Rodhain, 2007 ; Paillé et Mucchielli, 2012). Les thématiques identifiées et les résultats s'y attachant ont été arrimés aux notions et concepts du cadre théorique de manière inductive et itérative, jusqu'à l'obtention de catégories propres à compléter l'analyse.

#### **3.5.2. Logiciel utilisé et grille d'analyse**

L'analyse a été effectuée avec le logiciel *NVivo* (QSR international, 1997). Une fois les

transcriptions nettoyées et anonymisées, elles ont été importées dans ce logiciel où un thème a été attribué aux extraits d'entrevues pertinents. *NVivo* est un excellent outil pour l'analyse thématique puisqu'il regroupe automatiquement les extraits appartenant à la même catégorie et permet de faire des modifications non destructrices au texte importé dans le logiciel, ce qui rend l'utilisation plus sécuritaire qu'une méthode manuelle. *NVivo* centralise également toute l'information et offre une vue d'ensemble rapide et efficace sur l'ensemble des données récoltées.

Tableau 3.1 Grille d'analyse

Rubriques	Notions et concepts	Sous-rubriques	Thèmes	
Facteurs individuels	Revenus	Accessibilité économique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilité d'accès</li> <li>• Achats significatifs</li> </ul>	
	Subversion	Contrefaçon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contrefaçon</li> </ul>	
		Subversion économique	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relation avec WoTC</li> </ul>	
	Tricherie	Sentiment de triche	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Altération de l'expérience ludique</li> <li>• Capacité de jouer en tournoi</li> <li>• Tricherie et injustice</li> </ul>	
	Collection	Acceptabilité sociale		
		Appartenance au groupe		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mode de jeu</li> </ul>
Unicité			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esthétique</li> <li>• Originalité</li> </ul>	
Facteurs interpersonnels	Culture	Culture groupale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appartenance au groupe</li> </ul>	

		Culture globale	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Validité du joueur</li> </ul>
	Métajeu	Métajeu intragroupal	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Espace de jeu</li> <li>• Mode de jeu</li> </ul>
	Normativité	Quantité et puissance des <i>proxys</i>	

### 3.6. Considérations éthiques

Durant la collecte des données, il n’y avait pas d’éléments contextuels dans la communauté MTG pouvant exposer les participants à un haut niveau de risque, la nature du sujet et des questions n’étant pas délicate en elle-même. En effet, même si les *proxies* ne font pas l’unanimité au sein de la communauté et ont occasionné de nombreux débats en personne et sur différents réseaux sociaux numériques, ces débats restent cependant civils et causent généralement peu d’animosité. Néanmoins, discuter des *proxies* soulève la question de l’argent et du pouvoir d’achat, sujets qui peuvent rendre certaines personnes inconfortables. Les questions portant sur les relations interpersonnelles des participants avec leur groupe de jeu auraient également pu occasionner un inconfort. Afin de minimiser cet inconfort possible aux participants, l’intervieweur a pris soin d’aborder les sujets mentionnés précédemment avec délicatesse. Les participants ont été informés qu’ils étaient libres de ne pas répondre à certaines questions et qu’ils pouvaient quitter l’entrevue sans répercussions négatives.

En ce qui a trait à la protection de la vie privée, l’anonymat et la confidentialité des participants sont essentiels pour respecter les critères d’éthique en recherche. Un pseudonyme<sup>24</sup> a été attribué à chaque participant durant la première prise de contact pour encrypter le questionnaire initial et limiter l’utilisation des informations personnelles durant les échanges. Les pseudonymes ont

---

<sup>24</sup> Les pseudonymes ont été attribués selon le genre et la langue de communication d’abord, puis chiffrés selon leur ordre de passage dans leur permutation genre/langue. MF01, par exemple, est une entrevue de test effectué avec un homme (M) francophone (F). Cette entrevue n’a pas été utilisée pour la recherche, mais nous avons conservé sa position dans l’ordre des pseudonymes.

également été utilisés pour identifier les retranscriptions et celles-ci ont été totalement anonymisées. La feuille de correspondance entre les données personnelles et les pseudonymes est conservée dans un dossier séparé et protégé par un mot de passe unique. À la suite de la retranscription, du nettoyage et de l'analyse des entrevues, les enregistrements ont été détruits de façon sécuritaire.

Après avoir obtenu la validation du projet de mémoire par le jury, la demande de certification éthique auprès du *Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants* (UQAM) a été obtenue le 22 septembre 2021, permettant à la récolte des données de débuter. De plus, en tant que critère préalable à l'obtention de la certification éthique, le cours *Énoncé de politique des trois Conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains : Formation en éthique de la recherche* (EPTC 2 : FER) a été complété le 12 mars 2021. Finalement, la réalisation du terrain a été supervisée par Maude Bonenfant, professeure à l'UQAM, afin de s'assurer de répondre à toutes les exigences d'ordre éthique.

## 4. PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS

Ce chapitre vise à présenter les résultats issus de notre recherche. Nous posons d'abord le contexte entourant l'utilisation des *proxies* par les participants, afin de mieux comprendre leur relation avec eux. Puis, pour exposer clairement les résultats issus de l'analyse thématique, le reste du chapitre sera divisé en deux sections, chacune centrée autour de nos sous-questions de recherche. Pour rappel, les sous-questions sont les suivantes : « Quels facteurs individuels motivent l'utilisation ou la non-utilisation des cartes *proxies* de MTG dans un contexte non compétitif? » (4.2) et « Quels facteurs sociaux et interpersonnels motivent l'utilisation ou non des cartes *proxies* de MTG dans un contexte non compétitif? » (4.3). Dans chaque section, nous présenterons les thèmes et analyserons leurs effets sur l'utilisation des *proxies*, en appuyant les observations avec des extraits issus du corpus. L'interprétation de ces résultats sera effectuée lors du chapitre suivant.

### 4.1. Contexte

Pour débiter notre étude sur les *proxies*, il nous a semblé important de questionner les participants sur leur relation avec les *proxies* et leur utilisation de ces derniers. Cet ensemble de questions nous a permis d'obtenir plusieurs informations qui aident à recontextualiser les entrevues. Chaque participant a mentionné les informations qui sont discutées dans cette section, à commencer par la définition personnelle des *proxies*, l'opinion des participants sur les *proxies*, leur utilisation par les participants et, finalement, l'impact que la pandémie de COVID-19 a eu sur cette utilisation des *proxies*.

#### 4.1.1. Définition des *proxies*

Commencer l'entrevue en demandant une définition des *proxies* a permis au chercheur d'analyser les résultats à partir de cette définition. Bien que les participants n'aient pas tous la même définition, plusieurs éléments récurrents sont ressortis, permettant une certaine classification. En effet, pour neuf participants sur dix, un *proxy* est n'importe quelle carte n'ayant *pas* été produite par WoTC. Un seul participant inclut dans sa définition des cartes officielles, mais ne pouvant pas être utilisées en tournoi<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Les cartes à bordure dorée et argentée sont imprimées par WoTC, mais illégales dans tous les événements et formats de jeu officiels et non officiels.

*Any card that's not officially made by. WOTC. (ME02, 2021)*

*Pretty much anytime you're using an object to represent a Magic card that isn't the official, technical, actual Magic card is a proxy. (ME04, 2021)*

Bin, c'est n'importe quoi qui n'est pas une carte originale. (MF04, 2022)

Trois participants font une distinction entre les *proxies* temporaires et permanents, les premiers étant mieux tolérés que les seconds puisqu'ils seront amenés à être remplacés. La notion de temporalité varie d'un participant à l'autre, l'accent étant plutôt placé sur l'intention du joueur de remplacer le *proxy* par une carte authentique dans un délai raisonnable de temps. À l'inverse, le *proxy* permanent ne sera jamais remplacé ou le sera, mais dans un laps de temps inconnu.

*I think there are proxies which are intended to be used for a shorter period of time, maybe for testing out a deck but then plan on buying the cards and then there are proxies that are just replacements for cards that you would have to buy otherwise. (ME01, 2021)*

À mon avis un *proxy* ce n'est pas quelque chose que tu gardes, c'est plus pour essayer, voir si tu aimes ça, si ça te convient, après ça tu peux aller acheter. (FF02, 2021)

Cinq participants catégorisent les *proxies* selon la qualité visuelle de la fausse carte. Les cartes de la plus belle facture, parfois surnommées *Chinese Proxy*<sup>26</sup>, sont considérées dans une catégorie à part et sont souvent une source de fierté. Au minimum, un *proxy* doit posséder les mêmes éléments visuels et textuels que la carte originale qu'elle représente. L'absence de ces informations, pour certains participants, rend la carte impropre à l'utilisation en tant qu'objet ludique.

Pour moi un *proxy*, il faut que ça ressemble un minimum à la vraie carte, même si c'est en noir et blanc, mais il faut que ça ressemble à une carte *Magic*. Il faut que je puisse lire les cartes pour savoir ce que ça fait, parce que je ne connais pas toutes les cartes *Magic*. (FF01, 2021)

---

<sup>26</sup> Les *proxies* de haute qualité sont parfois surnommés ainsi dans le milieu des boutiques spécialisées puisque la première grande vague de contrefaçons provenait d'imprimeurs chinois (MF02, 2021).

*The proxy needs to be similar enough to a real card, otherwise you're going to know that it's a fake and it's providing you with information outside of what you should know. That would be an unfair proxy.* (ME04, 2021)

Finalement, pour quatre participants, il est essentiel qu'une carte *proxy* soit clairement identifiée en tant que telle. Une reproduction trop fidèle est à risque d'être considérée comme une contrefaçon. Notons qu'aucun participant n'était en faveur de la production et distribution de cartes contrefaites.

Donc un *proxy*, ce n'est pas une réplique frauduleuse d'une carte, etc. C'est vraiment identifié que ce n'est pas une vraie carte. (MF02, 2021)

*The way that I make the proxies, and the way I think proxies are the best executed is when there's no chance that counterfeiting can occur.* (ME04, 2021)

En somme, une carte *proxy* doit offrir les mêmes informations qu'une carte authentique, ne pas être trop facilement identifiable dans un contexte ludique, mais suffisamment lorsqu'elle est observée avec attention afin de ne pas être confondue avec une carte originale. Toute carte faisant office de carte MTG, mais n'ayant pas été imprimée par WoTC est un *proxy* et les participants préfèrent que leur utilisation soit temporaire plutôt que permanente.

#### **4.1.2. Opinion générale sur les *proxies***

Tous les participants n'ont pas la même opinion des *proxies*, et celle-ci est influencée par plusieurs facteurs tels que présentés dans les sections ci-dessous. Seuls deux participants étaient formellement contre, les huit autres étaient généralement favorables à l'idée d'avoir des *proxies* dans leur pratique de jeu. Cela dit, une utilisation est apparue comme étant toujours acceptable, peu importe les normes sociales ou les opinions personnelles en vigueur : l'utilisation de *proxies* pour remplacer une carte déjà achetée ou pour tester une carte avant de l'acheter.

*I just want to play Magic at the end of the day, you know. I don't care if you're proxying or using your precon<sup>27</sup> or whatever, I just want to sit down, play some creatures and sling some spells, you know. (ME04, 2021)*

Mais avec les gars on ne joue pas de *proxy* non plus, la seule raison pour laquelle tu pourrais avoir un *proxy* dans ton *deck*, c'est parce que c'est dans la malle et que tu l'attends, ou que tu veux tester ton *deck*. (MF04, 2022)

La proportion de participants en faveur des *proxys* est beaucoup plus élevée dû aux limites de notre recrutement. Malgré ce débalancement, l'idée que les participants sont toujours en accord avec l'utilisation des *proxies* pour tester des cartes revêt une grande importance, particulièrement à la lumière des facteurs présentés dans ce chapitre.

#### **4.1.3. Utilisation générale des *proxies***

Tous les participants, nonobstant leurs opinions, ont utilisé des *proxies* à un point ou l'autre de leur pratique ludique. Comme mentionné plus haut, faire un *proxy* pour tester une carte est toujours une utilisation tolérée. La fréquence et le volume d'utilisation accepté, cependant, varient grandement d'un participant à l'autre. Certains n'en utilisent que pour quelques parties par année et d'autres les utilisent de manière permanente pour remplacer une forte proportion des cartes de leurs *decks*.

*My Esika deck has zero proxy because that's my main deck. So, okay, of the seven decks built or being built, all but one has proxies in them. (ME04, 2021)*

*Once I learned how to use that, I made three orders now to get over 600 proxies in total for me and my friends. (ME04, 2021)*

Tout notre grand cercle au complet ne *proxy* pas. (FF02, 2021)

---

<sup>27</sup> Un *deck* préconstruit, en anglais *preconstructed*, souvent abrégé *precon*. Ces *decks* sont vendus complets et prêts à l'utilisation par WoTC. Ces *decks* sont généralement efficaces, mais constitués de cartes de faible coût.

Huit participants ont une opinion favorable face aux *proxies*, mais quatre ne les utilisent pas pour des raisons personnelles ou sociales – raisons qui seront explicitées dans le reste de ce chapitre. D'autres ont une opinion négative des *proxies*, mais il est intéressant de remarquer que tous les participants ont utilisé des *proxies* au moins une fois durant leur pratique ludique de MTG.

#### 4.1.4. Mode de jeu

Comme présenté dans le premier chapitre, MTG possède de nombreux modes de jeu qui ont chacun leurs particularités. Les modes nommés « limités » (*limited*) ne se jouent normalement qu'avec des cartes authentiques fraîchement tirées d'un *booster*, comme dans le cas du mode *Booster Draft*, par exemple. Pour reproduire l'expérience limitée sans avoir à acheter de *boosters*, certains joueurs décident de créer un *Cube Draft*.

Les cartes dont les *cubes* sont composés varient beaucoup dans leur qualité. Certains *cubes* très basiques peuvent n'être composés que de cartes communes, tandis que d'autres contiennent les cartes les plus dispendieuses de l'histoire de MTG. Il va de soi que le coût de ces *cubes* peut devenir très élevé et certains participants se sont tournés vers les *proxies* pour construire leurs *cubes*.

J'ai un *Cube* qui vient de la liste de MTGO qui est en *proxy* au complet parce que le *Cube* vaudrait 80 000 - 90 000 dollars et plus. (MF02, 2021)

Je te dirais que le *Cube* est 50/50 de vraie carte versus *proxy*, parce que ça coûterait beaucoup trop cher. (FF01, 2021)

À l'inverse, le mode de jeu *Pauper* ne se joue qu'avec des cartes communes et non communes, soit des cartes de très faible coût. Dans ce contexte, les *proxies* sont rarement nécessaires, sauf pour certaines cartes communes rares et anciennes.

Est-ce que je ferais des *proxies Pauper*? D'un, ça coûterait plus cher à *proxy* que d'acheter les vraies cartes. (MF03, 2022)

Tandis que dans mon cube 1-CMC<sup>28</sup> c'est toutes des vraies cartes, sauf pour les cartes qui sont en *proxy* parce qu'elles valent très cher ou que je ne les ai pas trouvées. (MF02, 2021)

Les modes de jeu *Standard* et *Modern* peuvent être joués avec des cartes authentiques dans des événements officiels, mais pas toujours. Certains participants jouent à ce mode de jeu de manière non compétitive, tandis que d'autres préfèrent y jouer durant les événements officiels.

Moi je m'en fiche parce qu'il n'y aura jamais de *proxy* en limité et en standard. (FF01, 2021)

*Unless I'm playing modern in sanctioned events where I need four scalding tarns, there's no reason for me to have it if I'm just playing EDH. So I proxy them for the time being, until I decide to pick up modern, those will be my scalding tarns.* (ME04, 2021)

Alors que les *proxies* ne sont habituellement pas acceptés dans les modes compétitifs, les tournois de type *Vintage* ou *Legacy* font cependant exception à la règle. Ces tournois permettent l'utilisation d'un certain nombre de *proxies* à cause de la rareté et du coût des cartes utilisées dans ce mode de jeu. Aucun participant à notre recherche ne jouait dans des événements de ce type, mais un en particulier était au courant des règles et a partagé cette information avec nous.

Les tournois *Vintage* et *Legacy* où tu as 10 *proxies* autorisés et si tu en veux plus tu dois payer à l'utilisation. (MF02, 2021)

Ainsi, le mode de jeu de prédilection des joueurs a un impact important sur l'utilisation des *proxies*, soit parce que le mode de jeu lui-même ne permet pas d'utiliser de *proxies* ou parce que le coût d'entrée est prohibitif. La nature de l'impact lui-même dépend du mode choisi, un mode comme *Pauper* ne requérant pas de cartes très dispendieuses tandis que le mode *Vintage* l'exige. L'utilisation des *proxies* est donc influencée par le coût d'entrée et le mode de jeu.

---

<sup>28</sup> *Converted Mana Cost*, ou le coût en mana converti d'une carte.

## 4.2. Facteurs individuels

Dans l'objectif de répondre à notre première sous-question concernant les facteurs personnels d'utilisation des *proxies*, l'ensemble des résultats pertinents seront présentés ici. Les sous-sections sont organisées à partir des facteurs les plus concrets, soit le coût économique des cartes et des *proxies* jusqu'aux facteurs les plus abstraits, soit le désir de subvertir le modèle économique de MTG. La structure granulaire de cette section a pour objectif de structurer les résultats de manière claire et de rendre la lecture plus facile.

### 4.2.1. Coût des cartes et des *proxies*

Selon les résultats, il apparaît que le coût des cartes et la capacité individuelle de les acheter influence l'utilisation des *proxies*. Comme démontré précédemment, le prix des cartes MTG varie énormément, de quelques sous à plusieurs milliers de dollars. Le prix des *proxies*, lui, est faible, soit quelques sous à quelques dollars, au plus.

*Just go to the copy shop, we can print ten sheets of cards for four bucks and all my decks are proxies.* (ME02, 2021)

On sait qu'on ne va pas construire [des *decks*] avec des cartes authentiques qui valent 30-40 \$ dedans, parce qu'on ne les achèterait pas ! (FF02, 2021)

D'une part, le coût élevé de certaines cartes MTG réduit la capacité des participants d'en acquérir une copie officielle. Inversement, le faible coût de production des *proxies* permet aux joueurs de jouer avec ces cartes dispendieuses, donc avec une plus grande variété que s'ils devaient les acheter.

*I do use proxies when cards are prohibitively expensive.* (ME01, 2021)

*It allows some of our friends who are maybe not as financially stable to still play at the level we're at and play more competitively or play cards they just don't have time to buy.* (ME01, 2021)

*It's frustrating to put in only real cards and push it as far as possible and I can't do that*

*with my current collection and I'm not spending a 1000\$ on a Mox*<sup>29</sup>. (ME03, 2021)

À l'inverse, le faible coût de certaines cartes MTG<sup>30</sup> contribue négativement à l'utilisation des *proxies*, puisque le coût de production d'un *proxy* de haute qualité serait plus élevé que le coût d'achat d'une carte authentique (qu'une majorité des participants sont capables d'acheter).

Mon commander *Pauper* n'a pas de *proxy* non plus, ce n'est pas vraiment nécessaire. (FF01, 2021)

Est-ce que je ferais des *proxies Pauper* ? D'un, ça coûterait plus cher que de les acheter. (MF04, 2022)

Il y a certaines cartes que je ne trouvais pas ou qui valaient très cher que j'ai fait des *proxies*, mais pour le reste le coût est minime, donc ce sont de vraies cartes. (MF02, 2021)

Le prix des cartes et la capacité des participants à les acheter est le facteur d'utilisation le plus directement en lien avec l'utilisation ou non des *proxies*. Les participants ont tendance à créer des *proxies* de cartes dispendieuses, mais pas pour des cartes peu dispendieuses. La qualité des cartes authentiques est telle que le prix de production d'un *proxy* de qualité similaire est beaucoup plus élevé que la plupart des cartes communes bon marché. Le pouvoir d'achat des participants et le coût des cartes et des *proxies* influence donc l'utilisation des *proxies*.

#### 4.2.2. Cartes alternatives

Il existe plus de 20 000 cartes MTG et durant de la construction de *decks*, les joueurs ont théoriquement accès à l'entièreté de ce catalogue. Si les joueurs se restreignent à l'utilisation de vraies cartes, alors le budget devient le facteur limitant. Étant donné la grande variété de cartes disponibles, les joueurs peuvent décider d'utiliser des cartes moins dispendieuses plutôt que de

---

<sup>29</sup> Les *Mox* sont un ensemble de cartes parmi les plus dispendieuses du jeu, les prix variant de 3000 à 26 000 USD (TCGplayer, 2022).

<sup>30</sup> La rareté et la puissance des cartes étant le principal facteur contribuant au prix, les cartes faibles et communes peuvent coûter aussi peu que 0,25 \$.

produire des *proxies*. Ces cartes « alternatives » représentent alors une solution pour éviter l'utilisation de *proxies*.

Ce n'est pas de quoi dont on discute, parce que justement on essaie tout le temps de construire avec ce qu'on a sous la main. (FF02, 2021)

*Yeah, and I go with cheap alternatives, for example a deck I tried used cheaper cards and simpler effects, it's so much more relaxed.* (ME05, 2022)

Pour cinq participants, se restreindre financièrement aux vraies cartes offre une contrainte créative intéressante, les forçant à utiliser des cartes moins fortes ou inusitées.

*But the fact that not printing proxies and not buying expensive cards, or restricting and budgeting yourself about your Magic purchases, has a positive deckbuilding effect for you. You try to go as cheap as possible, that means simpler, more enjoyable decks that you don't have to break your head over.* (ME05, 2022)

C'est un défi intéressant aussi de se débrouiller avec ce qu'on a, dans les débuts de *Magic* c'est beaucoup ça aussi, de courir après les cartes qu'il nous manque, c'est plus de trouble, alors on avait un palliatif, quelque chose d'alternatif, c'est peut-être une habitude qui existe plus chez les vieux joueurs que les nouveaux. (MF03, 2021)

Malheureusement, parfois, il n'existe pas d'alternatives pour les cartes que les joueurs veulent et les *proxies* deviennent utiles pour tester ces cartes sans alternatives, surtout lorsqu'elles sont dispendieuses. Pour d'autres, cette absence d'alternative justifie l'achat d'une carte authentique, même dispendieuse.

*There's a reserved list legendary creature named Angus McKenzie who's the Bant color fog commander and I love that card and I want to make a EDH deck with him, but he's more than 500\$ last time I checked, so it's gonna take me a very long time to get to that point, but If I want to make an EDH deck with him, I can't because he's the commander*

*that I want to use!* (ME04, 2021)

Il y a des cartes plus clef, comme un *Child of Alara* où je n'ai pas de palliatif. Je veux ça et pas autre chose. Je pense justement que [...] le manque d'autres options va justifier l'achat d'une vraie carte. (MF04, 2022)

Pour cinq participants, l'existence de cartes alternatives leur permettent d'aborder la construction de *decks* comme un défi créatif avec leur pouvoir d'achat pour contrainte. Cette variété de cartes contribue à réduire l'utilisation de cartes *proxies* en offrant une contrainte créative intéressante. Cependant, l'absence de carte alternative peut contribuer positivement à l'utilisation de *proxies*.

#### **4.2.3. Intention d'achat**

Les *proxies* permettent aux joueurs de tester des cartes dispendieuses avant de les acheter. Lors d'une partie, particulièrement les parties à trois joueurs et plus, les *decks* des autres joueurs créent beaucoup de variances et le métajeu du groupe fluctue d'une session de jeu à l'autre. La version théorique d'un *deck* ne reflète donc pas toujours avec précision l'influence réelle qu'une carte spécifique amènera à l'expérience de jeu.

*Usually, the full deck gets printed on black and white printer paper and slipped in front of a basic land and I want to see how this feel, and how it's interacting in a real environment to see if it's worth my time and money making a new deck.* (ME03, 2021)

À mon avis un *proxy* ce n'est pas quelque chose que tu gardes, c'est plus pour essayer, voir si tu aimes ça, si ça te convient, après ça tu peux aller acheter, vu que tu sais que c'est un *good deal*, alors tu y vas et tu vas le chercher. (FF02, 2021)

Cinq participants ont mentionné que cette utilisation des *proxies* a contribué à de meilleurs achats et plus fréquents, puisque ces achats étaient faits en connaissant la valeur ludique de l'argent dépensé.

*I probably spent more money because I can proxy than if I couldn't. Because it has given*

*me that safety net; I don't need to worry if I end up hating this, because I didn't spend any meaningful money creating it. (ME03, 2021)*

*Proxies do have an impact on your metagame because it enables you and other players to make more meaningful purchases of strong cards so you can try them out before actually buying them and spending the euros for that. (ME05, 2022)*

Comme mentionné plus haut, l'utilisation de *proxies* pour tester des cartes est une utilisation toujours autorisée. Puisque les *proxies* permettent des achats plus significatifs de cartes authentiques étant assuré de leur plus-value pour le jeu, les résultats suggèrent que cette utilisation des *proxies* augmente simultanément l'achat de vraies cartes et la création de *proxies*, bien que ceux-ci soient temporaires.

#### **4.2.4. Facilité d'achat et de production**

L'achat de cartes MTG est un processus simple. Les dix participants ont mentionné avoir un accès géographique facile à un magasin de cartes vendant des produits MTG. Ils parlent aussi de l'existence d'outils pour créer facilement des listes de cartes et les exporter sur les plateformes de vente en ligne, ce qui simplifie l'achat de cartes authentiques. Un point à noter à ce sujet est que certaines cartes rares peuvent ne pas être disponibles dans les boutiques en ligne, rendant le processus beaucoup plus complexe. Néanmoins, considérant leur quantité, particulièrement en Amérique du Nord, ce cas de figure est plutôt rare.

Je te dirais que la raison principale c'est que c'est rendu super facile de commander des cartes, de les acheter sur internet. (MF03, 2021)

*Maybe it's easier to get the cards somewhere else, but I don't think lots of people are selling high rarity cards outside of America or Japan, maybe. (ME02, 2021)*

Inversement, la production de *proxies* varie en complexité. La manière la plus simple et la plus

dispendieuse<sup>31</sup> est d'utiliser un site web spécialisé en *proxies* de MTG : ces sites web impriment, coupent et postent les cartes aux consommateurs. Les joueurs peuvent également générer des feuilles d'impression et les imprimer chez eux ou dans une imprimerie. Cette méthode est particulièrement peu dispendieuse, mais requiert de couper et coller soi-même les impressions sur des cartes officielles, ce qui peut être long et fastidieux pour une grande quantité de cartes.

*There's a playing card designing website that you can use to make your own cards in bulk and ship them to you for a very reasonable price. Once I learned how to use that, I made three orders now to get over 600 proxies in total for me and my friends. (ME04, 2021)*

Un argument que je pourrais avoir c'est que si je n'avais pas fait mon *Cube* en *proxy*, je ne l'aurais pas terminé un mois après le moment où j'ai décidé que je partais un *Cube*. (MF02, 2021)

Pour trois participants, le coût en temps pour produire des *proxies* est trop grand par rapport au coût monétaire des vraies cartes. Évidemment, certains *proxies* sont peu coûteux en temps et en argent, mais la qualité esthétique en souffre.

Moi je n'en ai pas parce que je pense que c'est de la paresse. Trouver la carte, l'imprimer, gaspiller de l'encre couleur... Je pense que la raison pour laquelle je n'en utilise pas, c'est vraiment de la paresse. (FF01, 2021)

*When, if I write the text on a sticky note and put it on a card it's free and I have it right now. (ME04, 2021)*

Avec le développement des plateformes de vente en ligne, la facilité d'acquisition des cartes authentiques est particulièrement aisée et, puisque l'ensemble de nos participants habitent à distance raisonnable d'une boutique spécialisée en cartes MTG, se déplacer pour acheter les cartes

---

<sup>31</sup> De trois dollars à 75 sous, selon la quantité de cartes commandées (Printingproxies.com, 2022).

manquantes n'est pas un facteur limitant l'achat de cartes authentiques. Inversement, produire des *proxies* manuellement est une activité longue et ennuyante, bien que peu coûteuse. Des boutiques en ligne rendent l'achat de *proxies* presque aussi simple que l'achat de cartes authentiques, mais à un coût plus élevé. Ces facteurs réduisent généralement l'utilisation des *proxies*.

#### **4.2.5. Protection de l'investissement personnel**

La valeur d'une carte MTG authentique est fonction de sa rareté, de sa demande et de son état. Une carte en mauvais état commandera un prix plus faible. Protéger l'état des cartes les plus dispendieuses est souvent fait avec des pochettes en plastique, mais ce n'est pas toujours suffisant. Dans certains contextes, les joueurs jouent avec nourriture et boissons, parfois alcoolisées, et des accidents peuvent survenir. Ce genre d'accident est d'autant plus embêtant lorsque les cartes abîmées ne sont pas les siennes.

Tsé, ça nous est arrivé plusieurs fois qu'il y ait une bière qui tombe et qu'on ramasse 10-20 cartes dans la bière. Ça fait partie de la *game*, il y a tout le temps un gars qui vient un peu chaud et ce n'est pas un environnement pour avoir beaucoup de capital. (MF02, 2021)

C'est une carte qui vaut super cher et je l'ai chez mes parents dans un coffre-fort, je ne veux pas jouer avec une affaire qui vaut le prix de mon loyer. (MF03, 2021)

Dans ce contexte, le désir de protéger son investissement financier contribue à l'utilisation des *proxies* — qui ont aussi moins de valeur sentimentale.

#### **4.2.6. Potentiel de collection**

En général, la valeur des cartes tend à s'apprécier avec le temps. Pour environ la moitié des participants (6), l'investissement économique et la potentielle valeur future d'une carte sont des arguments contribuant à l'achat d'une carte authentique, particulièrement l'achat de cartes ayant une grande valeur et un grand potentiel d'appréciation. Occasionnellement, WoTC réimprime certaines vieilles cartes, ce qui peut avoir pour effet d'en réduire la valeur, mais cette possibilité n'a pas été évoquée par les participants comme ayant un impact sur leur désir d'acheter ces cartes.

Il y a un certain plateau où ça devient un investissement ces cartes-là. Je suis sûr et certain que dans 30 ans, si je survis et que je vends mes *duals lands*<sup>32</sup>, je vais pouvoir faire un profit substantiel. Je n'ai pas l'impression que ça s'en va là-dedans, je ne suis pas très spéculateur non plus, mais c'est ça, probablement quelque part entre les deux, entre je m'en crisse et si la carte vaut plus de 100 \$, d'habitude ça devient un investissement. (MF03, 2021)

*In the case of something like that, it's a reserved list card, so I'm expecting it to increase in value in time.* (ME03, 2021)

Les vraies cartes ont également un potentiel d'investissement émotionnel que seulement deux participants ont associé aux *proxies*. L'ensemble des participants auraient donc tendance à acquérir des cartes pour l'investissement émotif que ces objets représentent.

*I love the feeling of opening booster packs, today, when cards come in the mail and I get a new thing. I like the collectability of it, I like the potential for profit, I like the nostalgia that goes with it, and I like having the official product.* (ME04, 2021)

*The reason I bought it is because when I get this deck, it's like this is mine. Very physically mine. I worked to earn the money to buy those cards so there's an extra sense of connection to them.* (ME01, 2021)

En résumé, l'appréciation de la valeur des cartes facilite l'achat de cartes authentiques puisqu'une revente profitable devient une option; les cartes ne sont donc plus seulement une dépense de divertissement, mais un investissement économique. De plus, les participants créent un attachement émotionnel plus facilement avec des cartes authentiques qu'avec des *proxies*.

---

<sup>32</sup> Les *dual lands* sont un ensemble de cartes imprimées dans les premières éditions de MTG. Ce sont des cartes très puissantes et hautement désirées, autant par les collectionneurs que les joueurs désireux d'optimiser leur pratique. Elles valent en général plusieurs centaines de dollars.

#### 4.2.7. Taille de la collection

Dans une perspective similaire au facteur des cartes alternatives présenté en point 4.2.2, la taille de la collection des joueurs leur offre un plus grand bassin de cartes pour construire leurs *decks* et limite le besoin de produire des *proxies*. Dans certains groupes, les joueurs se partagent des cartes selon les besoins de chacun.

*It's because I've been playing for so long, I generally have access to most of the cards that I want to play. (ME01, 2021)*

Personnellement, je ne joue pas *Standard*, mais quand tu viens de gagner un *prerelease*<sup>33</sup>, tu as un million de cartes, assez pour te faire trois *decks Standard* différents. (FF01, 2021)

*The other guys buy a box of boosters, and they don't have to proxy often because maybe someone pulled the card the other one needed and they just pass it over. (ME05, 2022)*

À l'inverse, les participants ayant une petite collection de cartes ont ressenti le besoin de produire des *proxies* en plus grande quantité, puisque le coût d'entrée pour jouer au jeu est élevé.

*He got instantly hooked and he bought a shoebox full of cards off eBay. Made some cheap and quickly built commander decks, but as he didn't have the cards he really wanted, he used proxies. (ME02, 2021)*

*If it's not in my collection, I've already invested tens of thousands of dollars in this franchise, I'm good. (ME03, 2021)*

Il apparaît donc que les participants possédant de grandes collections sont plus à même d'avoir accès aux cartes désirées ou à des cartes analogues, réduisant le besoin d'utiliser des *proxies*. Dans

---

<sup>33</sup> Un événement spécial de type *Limited*, organisé quelques jours avant le lancement d'une nouvelle extension de cartes.

les groupes où la relation de confiance est forte, les cartes se partagent entre membres, augmentant de facto la collection individuelle par association. Dans les situations où les participants n'ont pas de grande collection ou cette relation privilégiée avec leur groupe, ils seront plus à même d'utiliser des *proxies*. Comme présenté plus haut, un des participants mentionne que lorsqu'il a besoin d'une carte absente de sa grande collection, son investissement préalable dans le jeu lui permet d'avoir accès à des cartes analogues, réduisant le besoin d'utiliser des *proxies*.

#### 4.2.8. Unicité

La qualité esthétique visuelle et haptique des cartes a été un élément récurrent mentionné par les participants comme étant important pour eux. D'abord, les vraies cartes sont généralement de la plus haute qualité possible et ce facteur contribue à leur achat par les participants.

*If I want this to be a visual showpiece, I'll put the money to turn it into that. (ME03, 2021)*

*It's the quality of the cards and I can't print a proxy that's just as nice looking like a real Magic card. So aesthetically real cards have an advantage. (ME02, 2021)*

De son côté, la qualité esthétique des *proxies* est variable. Les *proxies* les moins esthétiques sont généralement jugés négativement tandis que ceux de meilleure qualité sont appréciés au même titre que les cartes authentiques.

Mais pour moi, le *proxy* qui est un *basic land* au marqueur et le *chinese proxy* que j'ai fait venir pour mon *Cube*, ça a la même valeur, c'est juste qu'il y en a un qui est plus agréable à regarder. (MF02, 2021)

Pour le *Cube*, mon conjoint a fait la liste des cartes qu'il voulait et l'a envoyée à un de ses amis qui a une imprimante de luxe et, franchement, des fois, on ne sait même plus si la carte est un *proxy* ou une vraie tellement c'est bien fait. (FF01, 2021)

Un avantage des *proxies* par rapport aux cartes authentiques est qu'ils offrent une liberté esthétique illimitée. Plusieurs outils en ligne permettent de créer des cartes personnalisées et de les faire imprimer comme des *proxies* normaux.

*I have a fake card with a different art that's extended art and I use that basically all the time. (ME01, 2021)*

*Especially with going to alternate art in proxies, it can make for a very interesting visual deck. (ME03, 2021)*

*As a matter of fact, for an early Christmas present, I made a whole anime-themed proxy deck, full 100-card plus token proxy where I used manga panels to make custom looking Magic cards for my friend. (ME04, 2021)*

La qualité esthétique est donc un facteur décisionnel important. Les cartes officielles établissent le standard esthétique pour une carte MTG et les *proxies* peuvent les imiter, certains étant de qualité exceptionnelle. Les *proxies* permettent également de créer des cartes personnalisées, ce qui est impossible avec les vraies cartes.

#### **4.2.9. Extension personnelle**

Seulement trois participants ont mentionné qu'il est important pour eux que leurs *decks* les représentent et représentent leurs valeurs ou leurs intérêts. Dans la construction des *decks* ou dans la pratique ludique, les joueurs doivent investir leurs temps, énergie et créativité. Étant donné la qualité esthétique des *proxies* ou leurs associations négatives avec la triche et la contrefaçon, posséder et utiliser des *proxies* dans un *deck* pourrait aller à l'encontre des préférences esthétiques et des valeurs personnelles de ces participants.

*L'utilisation d'une contrefaçon ou d'un proxy est perçue aussi négativement que d'avoir triché en pigeant des cartes d'extra ou avoir modifié son deck selon ce que les autres jouent. (MF02, 2021)*

*Mon deck c'est moi, donc si j'ai de fausses cartes, ce n'est pas moi. Je ne sais pas si tu me comprends. Si j'ai des fausses cartes dans mon deck, ça veut dire que je suis fake. (MF04, 2022)*

*Do I like this deck enough that I want to show that I like this deck enough?* (ME03, 2021)

Ce type de rapport entretenu avec le *deck* est minoritaire chez nos participants (3 sur 10), mais il est quand même très intéressant de remarquer que ces participants se limitent dans leur utilisation des *proxies* pour éviter d'entacher leur réputation, par principe ou par respect de leur identité. À partir de cette information, nous pouvons extrapoler que ces participants considèrent les *proxies* comme immoraux ou contraires à la bonne pratique du jeu.

#### **4.2.10. Rupture de l'expérience ludique**

Dans MTG, le métajeu et le contrat ludique d'un groupe sont aisément rompus par l'ajout d'une carte ou d'une stratégie inhabituelle et non désirée. Bien que cette rupture puisse arriver avec des cartes authentiques, nos résultats suggèrent que cette rupture est plus fréquente avec des *proxies*, principalement à cause de leur meilleure accessibilité. Six des participants estiment que si les *proxies* sont autorisés dans leurs groupes, une « course à l'armement » aura lieu, avec des cartes toujours plus fortes et rares utilisées sans la contrainte habituelle du prix. Certains de ces six participants ont vécu une situation similaire alors que l'équilibre de leur expérience ludique a été rompu par l'introduction de *proxy* au sein du groupe. Toutefois, ces situations ont pu être désamorçées avant qu'elles ne mènent à la dissolution des groupes.

*At some point, my girlfriend didn't play with us anymore and when I asked what was wrong with the game, she said it became an arms race, you're just playing stronger and stronger cards.* (ME02, 2021)

Évidemment, le dernier point par rapport à ça, c'est qu'ouvrir la porte aux *proxies* c'est ouvrir la porte à avoir des cartes qui sont complètement hors de contrôle. (FF02, 2021)

*It started with an arms race from my one friend who has a higher budget than we do. We all kind of at the same time were getting into CEDH<sup>34</sup>, but we didn't like playing CEDH level decks. He started buying some of these infinite combo pieces and stuff and it made it harder for my other friend to keep up with him. Neither of us can put as much money into it, but he was the one that said I don't mind if you proxy. (ME04, 2021)*

Les *proxies* peuvent ainsi causer une rupture de l'équilibre de l'expérience ludique au sein d'un groupe. Cette rupture cause parfois l'arrêt de leur utilisation, mais parfois le groupe met en place de nouvelles normes permettant l'utilisation raisonnable des *proxies*. Chez les participants opposés à leur utilisation, cependant, la crainte d'une rupture est un facteur important en opposition aux *proxies*.

#### **4.2.11. Capacité d'utilisation en tournoi**

Les tournois officiels refusent dans la grande majorité des cas l'utilisation des *proxies*. Pour deux participants, être en mesure d'utiliser leurs *decks* dans les événements sanctionnés par WoTC est une condition *sine qua non* à la complétion de leurs *decks*. Trois participants s'identifient à un idéal culturel du joueur professionnel et désirent émuler cet idéal, ce qui implique une réduction dans l'utilisation des *proxies*. Les résultats indiquent également que l'endroit où les joueurs réalisent leur pratique ludique est un facteur contribuant au désir d'utilisation en tournoi, mais ce facteur sera présenté plus en détail au point 4.3.1.

Tu ne pourras pas rentrer dans les tournois et on s'entend que tout est basé sur le fait que les gens qui sont *hot* dans *Magic*, c'est des gens qui vont dans les tournois, les gens qui ont fait des compétitions. (FF02, 2021)

*I'd love to be able to take the deck that I love and be able to enter the tournament that I like, because this deck is complete. (ME03, 2021)*

---

<sup>34</sup> *Competitive Elder Dragon Highlander* ou *Competitive Commander*. Une manière de jouer au format *Commander* en mettant l'accent sur un style de jeu hautement optimisé et très dispendieux.

Pour les participants qui pratiquent MTG dans les événements officiels, ou qui y aspirent, avoir un *deck* compatible avec les règles de ces événements est essentiel, ce qui réduit l'utilisation des *proxies*.

#### 4.2.12. Tricherie

Tous les participants ont exprimé une opinion à propos du lien entre les *proxies*, la triche et une pratique ludique injuste. Cependant, ces opinions ne sont pas strictement en lien avec l'utilisation des *proxies*, mais parfois avec les cartes authentiques.

Pour trois participants, l'utilisation des *proxies* dans un contexte de partie sérieuse est toujours de la triche puisqu'elles donnent un avantage injuste et qu'elles contreviennent aux règles officielles du jeu. Tel que présenté dans la section 4.2.3, cependant, lors d'une partie pour tester des combinaisons de cartes, donc une partie moins sérieuse, l'utilisation des *proxies* est plus acceptable pour ces participants.

C'est juste que tu peux avoir des cartes super fortes que tu n'as pas payées et moi je vais me faire arracher la face, ce n'est pas agréable. (FF01, 2021)

La seule raison pour laquelle je ne peux pas te planter, c'est que j'ai des cartes *basic* que j'ai juste payées 2-3 \$ et toi t'a des cartes à 40 \$ en *proxy*; bin oui t'as plus chances de gagner, va falloir vraiment que je sois plus tactique, ce n'est pas juste, même si j'étais super bonne, je ne serai peut-être pas capable de te battre parce que t'as des cartes trop fortes. Je trouve que ce n'est pas juste s'il n'y a pas de règles bien établies autour. (FF02, 2021)

Pour deux participants, les *proxies* sont une manière légitime de jouer, puisqu'ils leur permettent de jouer à MTG à leur manière, ce qui serait peut-être impossible s'ils devaient payer pour chacune de leurs cartes. Ces participants mentionnent néanmoins que, bien que l'utilisation de *proxies* soit généralement juste, lorsqu'elle offre un avantage compétitif sur les adversaires, cette utilisation crée un sentiment d'injustice.

*I might feel bad in an instance where I feel like I have a competitive advantage, I don't feel bad when I feel like I'm able to play Magic. (ME01, 2021)*

*If I'm using proxies in a way that I'm keeping up with where I expect the playgroup to be, not at all. If I feel like I've pushed the boundaries on where the playgroup likes having their games played at, a little bit yes. (ME03, 2021)*

Pour cinq participants, les *proxies* sont légitimes dans certaines situations seulement. Pour ceux-ci, le plus important est d'avoir une entente préalable à l'utilisation des *proxies* et que le terrain de jeu soit équilibré pour chaque joueur. Tricher n'est donc pas d'utiliser des *proxies*, mais simplement d'avoir des cartes largement plus fortes que les autres joueurs. Cette idée d'équilibre des chances et de balance du jeu est également présente chez les autres participants, mais pour ces participants, elle est primordiale.

*The most important thing to me is some level of fairness. I like being on an even playing field if I'm competing with somebody. (ME04, 2021)*

Ce que je trouve important quand on parle de triche et d'intégrité, c'est que tout le monde a accès aux mêmes ressources ou aux mêmes outils. Si les *proxies* sont autorisés, ils sont autorisés, s'ils ne sont pas autorisés, ils ne sont pas autorisés. (MF02, 2021)

Seule une minorité des participants considèrent les *proxies* comme de la triche à cause des règles du jeu. Pour l'ensemble des participants, lorsque les *proxies* causent une expérience ludique inégale entre les joueurs, il s'agit de triche ou, du moins, cette situation suscite un sentiment de tricherie. Notons qu'un déséquilibre dans l'expérience ludique causé par des cartes authentiques peut être considéré comme injuste, mais jamais comme de la triche. Ce jugement est peut-être dû à la légitimité de ces cartes en tant qu'objet de jeu et à la relation affective entre les joueurs et les cartes authentiques. Plus les participants considèrent que les *proxies* sont un moyen légitime de jouer, plus leur utilisation est fréquente. Inversement, considérer que les *proxies* sont de la triche réduit considérablement leur utilisation. Dans cette section, il ne s'agit pas de présenter ce que le groupe pense des *proxies*, mais bien l'opinion individuelle en lien avec leur utilisation et la triche.

#### 4.2.13. Contrefaçon et illégalité

Comme discuté dans la problématique (1.3), les *proxies* se situent dans une zone légale ambiguë. Lorsque produits avec respect pour la propriété intellectuelle de WoTC et utilisés dans un cadre privé, les *proxies* se distinguent sans problème des cartes authentiques. Cependant, la technologie utilisée pour en produire de meilleure facture peut et est utilisée pour produire des cartes destinées à la contrefaçon.

Bien que cette étude ne porte que sur l'utilisation des *proxies* et non sur la contrefaçon, deux participants considèrent que la proximité entre ces deux utilisations est trop grande et entache les *proxies*. Encourager l'industrie de la contrefaçon via l'utilisation et l'achat des *proxies* est un facteur réduisant leur utilisation pour ces participants.

Un *proxy* qui est quand même réel, ou un *chinese proxy* c'est de la contrefaçon, mais de mon opinion, tant que ça reste au sein de quatre murs, tant que ce n'est pas fait pour un but commercial qui est une compétition déloyale avec la personne qui a le droit de propriété, tant que les personnes sont au courant que c'est une imitation, pour notre pratique de temps libre personnel, on trouve ça tolérable et c'est une façon de jouer qu'on n'aurait peut-être pas sinon. (MF02, 2021)

Intervieweur : Donc est-ce que l'existence et la popularité des *proxies* et des outils qui permettent de les produire augmentent ta méfiance par rapport à la communauté ou par rapport à la contrefaçon ?

MF04 : Tout à fait.

I : Il y a un lien entre la popularité des outils utilisés pour créer des *proxies* et la propagation des contrefaçons ?

MF04 : C'est ça. (MF04, 2022)

En plus d'encourager l'industrie de la contrefaçon, posséder des *proxies* d'excellente facture pourrait mener à une confusion dans ce qui est une carte réelle ou une contrefaçon. Ce risque a été soulevé par plusieurs participants (4) comme étant une réelle possibilité. Pour produire un *proxy* de qualité, il ne devait y avoir aucune possibilité de confusion entre lui et une carte authentique.

*Some people are opposed to proxies because of the potentiality of counterfeiting, but the way that I make the proxies, and the way I think proxies are the best executed is when there's no chance that counterfeiting can occur. (ME04, 2021)*

Je me sentirais mal de mélanger de vraies cartes avec des *proxies* pour que peut-être un jour j'essaie de ressortir des vieilles cartes et j'ai un doute : est-ce que c'est une vraie ou une fausse? (MF02, 2021)

Intervieweur : Idéalement tu aimerais que les *proxies* ne ressemblent pas à une vraie carte ?  
MF04 : qu'elles soient facilement identifiables comme étant des *proxies*. (MF04, 2022)

La proximité des *proxies* avec l'industrie de la contrefaçon et le simple risque de revendre accidentellement des *proxies* comme des cartes légitimes influence négativement leur utilisation. Il convient de remarquer qu'un seul participant a mentionné que, même si la production de *proxies* de haute qualité est illégale, cela n'avait aucun impact sur son utilisation de *proxies*.

#### **4.2.14. Relation avec Wizards of the Coast**

Tous les participants mentionnent que leur relation avec WoTC en tant qu'entité productrice du jeu avait un impact sur leur consommation de produits MTG. Deux participants affirment qu'ils apprécient WoTC en tant qu'entreprise et pensent que les décisions qu'elle prend pour MTG ont un impact positif sur le jeu. Les huit autres participants sont plutôt d'avis que WoTC est une entreprise imparfaite, mais que MTG est un excellent jeu qu'il convient d'encourager et de faire grandir. Notons que les deux participants qui apprécient WoTC ne sont pas les mêmes qui n'utilisent pas de *proxies*.

Je pense que c'est correct, WoTC. (MF03, 2021)

*At some point, they're not a bad company entirely, but I think it's a poor decision. (ME05, 2022)*

*I'm not gonna give credit to that to the business itself, but I am gonna give credit to the fact that Magic is a bigger game because it has been given more resources to grow. (ME01, 2021)*

Six participants ont affirmé qu'acheter les produits officiels MTG était une bonne manière d'encourager le jeu et ainsi en assurer la pérennité. Lorsque les participants mentionnent vouloir supporter WoTC, leur motivation principale est toujours d'encourager le jeu MTG ou WoTC en tant qu'entreprise productrice de MTG.

*I like having the official product. Just because I support the game and I support WOTC in making it for example. So, I do buy cards, but the cards I buy nowadays are pretty specific and very carefully chosen. (ME03, 2021)*

J'aime croire que si j'aime le produit, je veux participer à leur chose, si tout le monde faisait de la contrefaçon et personne achèterais ce produit-là, ce jeu-là, il ne serait pas sur le marché. Donc pour moi, ça, c'est un facteur qui motive l'achat. (MF02, 2021)

À l'inverse, trois participants disent avoir été déçus par les pratiques mercantiles de WoTC. Cette relation négative avec la multinationale contribue à une réduction des achats de produits MTG et, pour ces participants, à une plus grande utilisation des *proxies*.

*That was the moment for me where I went, right, I'm spending too much money on Magic. I don't want to support that. I'll find ways to support my game store without supporting Wizards [of the Coast]. (ME03, 2021)*

*It's a huge company, I do buy their product and they do produce stuff that I like, but I think that, like all companies, they are just profit oriented, they don't care about me, and I just care about their product. I guess it's kind of a bad relationship. [...] in the end, they are not the last authority over the cards because I can go ahead and just proxy them. (ME02, 2021)*

Les participants ont ainsi une opinion mitigée de WoTC et cette opinion influence la quantité de cartes authentiques et de *proxies* qu'ils achètent et produisent. Les participants font également une distinction entre MTG et WoTC, et désirent en majorité encourager le jeu et s'assurer qu'il perdure dans le temps. La relation avec WoTC semble donc fonctionnelle plutôt qu'affective. Un seul participant a mentionné qu'il utilisait des *proxies* pour réduire ses achats de produits MTG.

#### 4.2.15. Subversion économique

Le jeu MTG est indissociable du produit MTG qui se caractérise par son modèle d'affaires. Ce modèle consiste à produire des cartes toujours plus puissantes dans des paquets aléatoires et publier des produits uniques destinés à une clientèle de collectionneurs. Certains participants ont mentionné que ce modèle d'affaires ne leur convient pas ou qu'il nuit à leur expérience de jeu, ou même à son potentiel créatif et ludique.

*I'm at the point with the game where I've given WoTC enough money where I'm comfortable giving the money much more slowly. (ME03, 2021)*

Intervieweur : *do you resent having to pay a lot of money for expensive cards?*

ME05: *yes, I definitely won't buy these expensive cards. I'm not, in my current situation, able to spend this amount of money because I don't need this. (ME05, 2022)*

*I totally lean towards the mindset of I want to play against a person's skill, not their wallet, kind of mentality. (ME04, 2021)*

De manière alternative, d'autres participants indiquent que le système économique de MTG aide à réguler et structurer leur pratique ludique et créative. En établissant une limite budgétaire à leur processus de création, les participants se forcent à utiliser des cartes inhabituelles ou des stratégies originales. Utiliser des cartes moins dispendieuses permet également de simplifier sa pratique et d'avoir une pratique ludique moins complexe et plus agréable.

*But the fact that not printing proxies and not buying expensive cards, or restricting and budgeting yourself about your Magic purchases, has a positive deckbuilding effect for you. You try to go as cheap as possible, that means simpler, more enjoyable decks that you don't have to break your head over. (ME05, 2022)*

Quitte à changer des cartes parce que mettons tu en veux une en particulier parce que t'a deux effets dessus, mais on va en prendre une moins forte qui a juste un des deux effets, ou on va en prendre deux différentes, en mettre deux de chaque pour aller chercher ça, on va modifier au lieu de faire des *proxies*. (FF02, 2021)

Certains participants refusent de s'inscrire dans le modèle économique de MTG, mais reconnaissent quand même l'importance du marché secondaire pour la longévité et la vivacité de l'écosystème MTG.

*I like supporting my local game store and stores in general, too. Buying singles on the secondary market from a store helps them stay in business, host events, etc.. Supporting the people that are helping me play the game. (ME04, 2021)*

*That was the moment for me where I went, right, I'm spending too much money on Magic. I don't want to support that. I'll find ways to support my game store without supporting Wizards [of the Coast]. (ME03, 2021)*

Finalement, le prix des cartes sur le marché secondaire et le besoin d'acheter des cartes aléatoires directement de WoTC est un facteur qui encourage la production de *proxies* pour plusieurs participants, mais, pour d'autres, la limitation de leur budget est une contrainte offrant un défi créatif intéressant, ce qui réduit le besoin de produire des *proxies*.

### 4.3. Facteurs interpersonnels

Dans l'objectif de répondre à notre deuxième sous-question concernant les facteurs interpersonnels d'utilisation des *proxies*, l'ensemble des résultats pertinents seront présentés ici. Les sous-sections sont organisées à partir du thème le plus concret, les espaces de jeu, jusqu'au plus abstrait, soit le désir d'appartenir à la communauté globale de MTG. La structure granulaire de cette section a pour objectif de structurer les résultats et de rendre la lecture plus facile.

#### 4.3.1. Espace de jeu

L'espace de jeu partagé avec les autres joueurs a un effet considérable sur l'utilisation des *proxies*. Durant les entrevues, les participants ont discuté de leur endroit de jeu de prédilection et cet espace avait un lien direct avec leur type d'utilisation des *proxies*.

Le premier endroit est un lieu privé, généralement un domicile. Selon les participants, cet espace de jeu est typiquement partagé avec des amis ou des personnes proches et de confiance dont leur opinion sur les *proxies* est connue d'emblée. Dans ce contexte plus sécuritaire, les participants peuvent discuter des *proxies* avec plus d'ouverture et, si le groupe y est favorable, les utiliser librement. Cet espace de jeu a donc globalement un impact sur l'utilisation positive des *proxies*.

J'habite comme dans une communauté, tout le monde est le bienvenu pas mal tout le temps.  
(MF03, 2021)

On a commencé à jouer, je n'étais pas assez confiante en mes habiletés pour dire que j'allais payer 30 \$ pour aller jouer contre quelqu'un [...] je te dirais que c'est plus souvent chez nous ou chez des amis. (FF02, 2021)

C'est ça qui est fun, moi je suis sur la Rive-Nord, j'ai des amis qui sont à Montréal, d'autres sont sur la Rive-Sud, c'est pour ça qu'on bouge une fois de temps en temps, ça permet à tout le monde de faire un peu moins de route cette fois-là. (MF02, 2021)

Le deuxième endroit est la boutique de jeux. Bien qu'aucun participant n'ait mentionné que les *proxies* aient été proscrits dans leurs boutiques de prédilection, certaines boutiques prennent cette

décision. Dans le cas des participants, jouer dans une boutique est souvent synonyme de jouer avec des inconnus ou des connaissances superficielles qui ne partagent pas nécessairement la même perception des *proxies*. Au mieux, les participants changent de *deck* pour n'avoir que de vraies cartes ; au pire, cette situation a causé des altercations verbalement violentes. Cet espace de jeu a donc généralement un impact sur l'utilisation négative des *proxies*.

Il y a des politiques qui existent par WoTC qui visent à décourager fortement l'utilisation des *proxies* et tout dans des environnements comme ça qui sont associés à leur politique ou à leur programme de jeu. (MF02, 2021)

Les *proxies* sont autorisés en boutique tant que tu le dis à ton adversaire. (FF01, 2021)

Le troisième et dernier espace de jeu est sur des plateformes de jeu physique en ligne. Un participant mentionne que l'utilisation des *proxies* sur ces plateformes était difficile pour certaines raisons similaires aux boutiques en ligne, soit le jeu avec des inconnus qui pourraient ne pas partager une opinion favorable aux *proxies*. Contrairement aux espaces physiques cependant, les algorithmes de reconnaissance visuelle des cartes sur ces plateformes peuvent avoir du mal à reconnaître les *proxies*, ce qui décourage leur utilisation. Toutefois, puisque les joueurs utilisent des cartes physiques et qu'elles sont devant la caméra, la triche est peu probable.

*That is one of the frustrations I've been having with playing online, if I'm using black and white proxies, if I'm using alternate art, it's having a hard time actually picking up what the card is, and so there's a little bit of incentive there to be like, maybe I should, for these games, make sure I'm using real cards because people are struggling to figure out what I'm playing. (ME03, 2021)*

*Whoever got Spelltable up and running, I praise them heavily because that has worked out very well for us. If we had spell table in high school, I would've played so much more Magic! (ME04, 2021)*

La COVID-19 a eu un impact important sur le choix des espaces de jeu depuis le début de la pandémie et pendant la période de collecte de donnée. Celle-ci a eu lieu à la veille d'une nouvelle vague d'infections, le sujet était donc présent à l'esprit des participants et a grandement affecté leur pratique de jeu en modifiant les endroits où la pratique du jeu était possible. Plusieurs boutiques de jeu où les participants pratiquent et socialisent habituellement étaient fermées. Les regroupements dans les domiciles privés étaient souvent interdits ou découragés et le risque de contamination était son propre facteur de dissuasion.

Sinon avec mes amis, avant je débarquais à la boutique juste pour trouver du monde, mais c'était avant la pandémie et maintenant on ne peut plus faire ça, puisque la salle de jeu est tout le temps fermé. (FF01, 2021)

*The local game store here in town has been closed since then, because of the whole COVID-19 situation.* (ME02, 2021)

C'est sûr que là éventuellement j'aimerais me remettre à la boutique, les FNM<sup>35</sup> ou à la limite les *prereleases*, mais pas pour le moment avec la pandémie et le manque de temps. (MF04, 2022)

En somme, l'espace de jeu est un endroit important pour l'utilisation des *proxies*. En présentiel, le lieu détermine les individus avec qui les participants peuvent jouer. Dans les domiciles ou les espaces privés, il s'agit d'habitude de personnes de confiance ou avec lesquelles une relation existe déjà. Ces endroits sont plus sécuritaires, permettent une plus grande exploration et créativité et tendent à contribuer positivement à l'utilisation des *proxies*. Dans les boutiques, les participants s'exposent à un plus grand nombre d'individus qui ne font pas partie de leurs groupes sociaux directs. Dans ce genre de contexte, les normes groupales cèdent aux normes culturelles par défaut, qui ne sont typiquement pas favorable aux *proxies*<sup>36</sup>. Finalement, les espaces de jeu en ligne offrent

---

<sup>35</sup> *Friday Night Magic*, un tournoi hebdomadaire ayant lieu le vendredi soir.

<sup>36</sup> Voir section 4.3.8 pour plus de détails sur les normes culturelles globales.

la possibilité de jouer avec amis et inconnus sous ses propres conditions, mais les limitations technologiques ont un impact négatif sur l'utilisation des *proxies*.

#### 4.3.2. Validité du joueur

Comme mentionné précédemment, certains joueurs considèrent leurs *decks* comme un reflet de leur personnalité. Socialement, six participants perçoivent les *proxies* comme moins légitimes qu'une vraie carte et, par extension, la légitimité des joueurs les utilisant est remise en question. Jouer avec des *proxies* sans en informer les participants peut également être considéré comme un manque de respect, affectant d'autant plus la réputation et la qualité individuelle du joueur.

*Les proxies, c'est un peu comme des stéroïdes pour un athlète. Ce n'est pas ce que tu as, pas ce que tu as bâti, c'est facile d'imprimer la meilleure carte qu'il te faut dans une situation donnée. (MF04, 2022)*

*Je ne dis pas qu'il ne mérite pas de gagner parce qu'il a un proxy, mais j'aurais aimé mieux qu'il me le dise. C'est une marque de respect. (FF01, 2021)*

*On a déjà du monde qui ont dit que proxy une telle carte, ok c'est correct, mais si tu nous torches, ce n'est pas parce que tu as la carte, c'est parce que tu as mis un post-it sur une carte qui n'existe pas. C'est correct, on a du fun, on joue ensemble, mais je veux dire, si tu veux vraiment... (FF02, 2021)*

Durant leur pratique ludique, sept participants mentionnent que l'utilisation des *proxies* rend les parties et une victoire éventuelle moins valides et moins légitimes. Les *proxies* étant parfois considérés comme des cartes moins *vraies* parce qu'elles n'ont pas été imprimées par WoTC, leur utilisation et ce qui en découle sont moins vrais.

*Parce que je ne veux pas que je lui pète la yeule et que ce soit à cause des proxies. Je veux que la personne se sente battue legit. Pas d'excuse du genre ma manette ne marchait pas... Non, ce n'est pas ça, c'est parce que je t'ai pété la yeule. (MF03, 2021)*

*It is frustrating to get destroyed by a deck that costs two dollars and no actual hunting for cards. (ME03, 2021)*

Pour ma fierté personnelle, c'est de loin plus agréable de gagner avec ce que j'ai bâti, avec ce que j'avais, ce que j'ai investi et dépensé. L'effort que j'ai mis autant pour acquérir la carte que de bâtir le *deck*. (MF04, 2022)

Les résultats suggèrent que la qualité des joueurs et la valeur de leur victoire sont souvent fonction de la légitimité des cartes utilisées. L'utilisation des *proxies* dans ce contexte est analogue à tricher, l'obtention d'un avantage injuste ou non mérité invalidant le produit de cet avantage. Dans un contexte où les *proxies* sont perçus comme offrant un avantage injuste, le désir des joueurs d'être perçus comme légitimes influence négativement l'utilisation des *proxies*.

### **4.3.3. Appartenance au groupe**

Le sentiment d'appartenance au groupe n'affecte pas directement l'utilisation ou non des *proxies* d'un joueur individuel. Cependant, l'intensité de l'appartenance au groupe affecte plusieurs autres facteurs importants, notamment l'accès aux collections des autres membres du groupe (4.2.7), le contrat ludique (4.3.4), le métajeu (4.3.5), les normes (4.3.6) et la culture du groupe (4.3.7). Parmi les participants, neuf jouent avec leur groupe depuis plusieurs années et d'autres n'ont pas de groupe spécifique, mais jouent avec des groupes de plusieurs joueurs semi-récurrents.

On se connaît depuis des années, des gens qu'on connaît depuis 15-20 ans, alors c'est de bons amis. (FF02, 2021)

*I'd say I have a group of 10-12 people interspersed, I want to say most of them I've known for three or four years though. (ME01, 2021)*

La boutique où je vais jouer, c'est celle de mes amis et le gars vient à la boutique, et j'ai travaillé à la boutique, donc presque tout le monde de la boutique me connaît. (FF01, 2021)

Les participants pour qui l'appartenance au groupe est très forte ont plus tendance à s'inscrire dans

les normes groupales en lien avec les *proxies*, les espaces de jeu et le métajeu. L'importance accordée par les participants aux membres de leurs groupes est cruciale dans le désir d'intégration aux normes groupales.

*We can either pretend I slid a card to you, or we just accept that you have a proxy. This happens specifically because we have a set playgroup. You couldn't do it if you didn't really have one.* (ME03, 2021)

*It was more like flat out telling him that my girlfriend won't play with us if we use proxies, so I'll stop using them. He was okay. Wasn't really a talk.* (ME02, 2021)

À l'inverse, les participants avec un faible sentiment d'appartenance au groupe ont tendance à discuter plus fréquemment de *proxies* et à avoir beaucoup de variation dans les normes groupales. Dans ce contexte, les participants sont à même d'utiliser les normes sociales par défaut entourant MTG plutôt que les normes groupales. Malheureusement, huit participants faisaient partie de groupes formés depuis longtemps, possédant une forte cohésion groupale : nous avons donc peu d'extraits explicitant cette information. Notons quand même que les deux participants ne faisant pas partie de ce type de groupes ont pu nous fournir des données intéressantes permettant d'étayer nos affirmations dans cette section.

Ce sont des amis de mon travail, on se retrouve chez moi et on joue à *Magic*. C'est très inclusif, on fait aussi quelques fois des *drafts*. Mettons qu'il y a 15 personnes régulières et on pourrait monter à 30 périphériques. (MF03, 2021)

*It's a lot harder playing with strangers to have honest conversations about what you want out of the game, because people are less interested in making sure it's a healthy game rather than making sure they're going to have a good time for themselves personally.* (ME03, 2021)

En somme, si le désir d'appartenance au groupe n'affecte pas directement l'utilisation des *proxies*, il influence plusieurs des autres facteurs présentés dans les sous-sections suivantes. L'âge du

groupe et des relations qui le composent affecte ce désir d'appartenance et l'importance que ses membres ont pour la pratique des participants.

#### 4.3.4. Contrat ludique

Le contrat ludique a été abordé dans le cadre théorique et sera également utilisé pour analyser et interpréter nos résultats dans le prochain chapitre. Sept participants ont rapporté, parfois très explicitement, que, dans leurs groupes, il existe un contrat ludique qui dicte l'expérience de jeu désirée. Pour chaque participant, le contrat avait pour objet d'offrir à tous les joueurs une expérience de jeu agréable et avec laquelle tous les joueurs sont en accord.

Qu'on ait gagné ou qu'on ait perdu, le but premier, c'est d'avoir du fun. Si quelque chose va contre le jeu là-dedans, c'est plate. (MF04, 2022)

*Not everyone was as comfortable playing at those higher levels because you know, if you're playing fully competitive, you can have a game end turn three or four [...], but you have to focus a lot more on that game. People wanted a more social experience, something that took less brain power. (ME03, 2021)*

*It's cool being competitive but if some people aren't going to have fun because of that, you won't do it. (ME05, 2022)*

Un participant mentionne que la création de ce contrat ludique est plus difficile lors de parties avec des inconnus qu'avec des personnes connues et de confiance, mais une coutume gagne en popularité depuis quelques années qui s'appelle la Règle Zéro (*Rule Zero*). Cette règle zéro, popularisée par le comité des règles *Commander*, une entité responsable du mode de jeu du même nom et indépendante de WoTC, suggère que préalablement à une partie, les joueurs devraient discuter de l'expérience qu'ils souhaitent retirer de cette partie (Menery, 2020). Un seul participant mentionne faire l'exercice de cette règle avec ses amis avant leurs sessions de jeu, mais cet exemple illustre bien l'explicitation du contrat social.

*It's a lot harder playing with strangers to have honest conversations about what you want out of the game, because people are less interested in making sure it's a healthy game rather than making sure they're going to have a good time for themselves personally. (ME03, 2021)*

*I hit up my friends, I meet up with them and there's the rule zero talk. (ME05, 2022)*

*The Rule zero talks, like, I read pretty often on Reddit that people advocate for those talks to determine which power level each deck has or if any proxies are used and we kind of mention it as a side note. Like the strength, I know my decks are the weakest of our playgroup and I'm cool with it. (ME05, 2022)*

Les cartes authentiques capables de créer une rupture du contrat ludique sont souvent coûteuses et ce coût inhibe les changements trop brusques pour le contrat ludique. Dans le cas des *proxies*, leur production est souvent beaucoup plus simple et moins coûteuse. Dans cette situation, le contrat ludique revêt une grande importance puisqu'il s'agit du seul facteur qui pourrait limiter les joueurs dans une surenchère de cartes de plus en plus fortes. Pour nos deux participants possédant des *Cubes*, cette surenchère n'est pas un facteur puisque, lors de la partie, tous les joueurs ont accès aux mêmes cartes, *proxies* ou authentiques. Cependant, lors des parties avec des modes *Constructed*, le contrat social prend toute son importance face aux *proxies*. Un participant a mentionné qu'une surenchère catastrophique a eu lieu lorsque son groupe a autorisé l'utilisation des *proxies* : le contrat ludique a alors perdu son autorité face à la créativité et le besoin de répondre aux *decks* surpuissants des autres. Éventuellement, le groupe a échangé sur leur expérience de jeu idéale et un nouveau contrat ludique a émergé.

*Before it was like if the other guy spent more money, it's not fair because I can't do the same stuff as him. When both use proxies, you still feel like it's unfair, but it's unfair because I didn't think you would go that far. It's a social contract thing. (ME02, 2021)*

*In that case, the deck wasn't necessarily expensive, it was within our average budget, but the cards themselves were not easily sourced locally, it was a lot of stuff that we didn't have*

*at our local game shop, and I'd have to go online for, which we do as well. It's just that I was showing up with something people were not expecting, and I'd spent 2\$ to make it. [...] The important part there is that we're matching the decks to everyone's power, whether they're doing that through proxies or not doesn't matter. We're having the social situation that we're hoping to get out of.* (ME03, 2021)

En somme, le contrat ludique est essentiel dans toutes les sphères de la pratique ludique de MTG. Bien qu'il n'influence pas explicitement l'utilisation des *proxies*, il encourage la communication préalablement à la session de jeu et pourrait faciliter l'utilisation de *proxies* dans un contexte ou avec une personne qui ne les aurait pas acceptés normalement. Le contrat ludique, cependant, est également un facteur restreignant l'utilisation abusive des *proxies*, en permettant par exemple de contrôler la surenchère du niveau de puissance.

#### **4.3.5. Métajeu intragroupal**

À la différence du caractère implicite du contrat ludique, le métajeu intragroupal dicte explicitement le niveau de puissance des *decks* et les stratégies acceptées au sein du groupe. Selon deux participants, un groupe ayant un niveau de puissance plus bas utilisera généralement des cartes moins fortes et moins coûteuses, réduisant le besoin d'utiliser des *proxies*.

Parce que quasiment tous nos *decks* sont partis de *decks* à 20 \$ qu'on a construits progressivement et auxquels on ajoute tranquillement des trucs. Maintenant, ils valent 30-40-50 \$ chaque. (FF02, 2021).

On n'est pas des gars qui jouent avec des cartes à 250 \$ dans notre *deck*. On reste tous raisonnables. (MF04, 2022)

À l'inverse, un groupe jouant avec un très haut niveau de puissance aura tendance à utiliser des cartes très dispendieuses et rares, ce qui encourage l'utilisation de *proxies* pour pouvoir jouer au même niveau que le reste du groupe sans avoir besoin de dépenser les ressources financières nécessaires, ou en rendant les achats plus significatifs et efficaces.

*I build for the highest power with either what's available or like I said with CEDH, I'll just play the absolute strongest thing that I can put together. (ME04, 2021)*

*When you use proxies, the game becomes quicker and ends more abruptly with salty cards, cards that aren't fun to play against, because more of them are used and those types of games that are less enjoyable. You get more games, but less enjoyment out of them. (ME02, 2021)*

Bien que les *proxies* permettent de faciliter une surenchère de cartes fortes par leur grande accessibilité, certains participants mentionnent que cette accessibilité leur permet de faire évoluer leur métajeu plus facilement que via la méthode officielle. Bien entendu, ce processus est explicitement encadré par les membres du groupe de jeu, pour éviter un débordement et une rupture du contrat ludique.

*That's kind of the thing, because you can not worry about the financials involved, you can do things where you're shaking up your meta, trying new things out. (ME03, 2021)*

*And proxies do have an impact on your metagame because it enables you and other players to make more meaningful purchases of strong cards so you can try them out before actually buying them and spending the euros for that. (MF01, 2021)*

Pour nos participants, l'utilisation de *proxies* est directement influencée par le métajeu du groupe. Un métajeu plus complexe, rapide, puissant et coûteux encourage l'utilisation des *proxies* pour que chaque joueur puisse jouer au même niveau que les autres membres du groupe et avoir une expérience équilibrée et agréable. Inversement, un métajeu plus lent, simple et abordable réduit le besoin de produire des *proxies* puisque les cartes sont peu coûteuses. Cependant, dans ces deux scénarios, les *proxies* ont tendance à augmenter le niveau de complexité du métajeu en permettant aux participants d'expérimenter plus facilement de nouvelles combinaisons ou tactiques.

#### 4.3.6. Normes intragroupales

Durant les entrevues, les participants ont identifié plusieurs normes intragroupales en lien avec leur utilisation des *proxies*. Dans cette sous-section, nous allons présenter chacune de ces normes, leur impact sur l'utilisation des *proxies* et des vraies cartes.

*If I don't agree with what they tell me gameplay wise, I don't agree with a ban or something I can just talk to my playgroup, then it's fine. If the playgroup says it's fine, well guess what, we don't care about the official ruling.* (ME02, 2021)

La première et peut-être la plus importante norme concerne l'obtention de l'accord du groupe pour utiliser des *proxies*. Dans les cinq groupes où les normes sont moins formalisées, les participants prennent toujours le temps d'obtenir le consentement des autres joueurs avant d'utiliser des *proxies*. Dans les quatre groupes où leur utilisation est plus établie, le consentement préalable n'est nécessaire que lorsque les *proxies* sont normalement interdits. La norme de consentement préalable est également présente dans les boutiques de jeu, parfois mises en place par les propriétaires de la boutique elle-même. Les résultats ne semblent pas indiquer que le besoin d'obtenir le consentement préalable affecte l'utilisation des *proxies*, mais au moins deux participants mentionnent qu'ils ont des *decks* ne comportant que des cartes authentiques au cas où leur adversaire refuse de jouer contre des *proxies*.

*Les proxies ne sont pas interdits, mais on demande une bonne pratique du proxy. Si ton adversaire dit qu'il ne veut pas jouer avec des proxies, il n'y a pas de partie. On demande le respect, le consentement et j'ai déjà vu du monde se pogner à cause de ça par exemple.* (FF01, 2021).

*C'est correct si c'est pour essayer des trucs et que c'est d'un commun accord, on s'entend, tu n'arrives pas avec ça sans le mentionner avant.* (FF02, 2021)

*It's not a conversation that comes up every time, but if I'm going to make a new deck and it includes proxies, I will communicate which card are proxies because someone is going ask "hey, is that a proxy?" It's a constant conversation because again, it's for balance.* (ME01, 2021)

Six participants appartenant à des groupes où l'utilisation des *proxies* est autorisée ont souvent des normes relatives à la qualité visuelle des *proxies*. En général, les normes visuelles sont axées sur la fonctionnalité des cartes, c'est-à-dire qu'un *proxy* acceptable doit au moins offrir toutes les informations pertinentes d'une carte, facile à lire et facile à identifier de loin. Ces normes empêchent généralement l'utilisation régulière des *proxies* les plus basiques, mais l'utilisation de *proxies* contrevenant à cette norme de manière impromptue ou ponctuelle ne semble pas être problématique pour les participants interrogés. Les résultats ne suggèrent pas que ce type de normes affecte le taux d'utilisation des *proxies*, seulement leur qualité visuelle.

*And a friend of mine did exactly this with lightning greaves, it's on a piece of paper, but I don't know what it does? And I told him it's okay if you want to test these cards, but please put more work on them, at least with the name, converted mana cost, type of the card and rules so people know what it does at least.* (ME05, 2022)

Si tu as un *proxy* qui est un petit bout de papier écrit *Azorius ring* dessus au lieu d'être du vrai texte, je comprends que l'autre, ça peut l'offusquer un peu, mais quand c'est un *proxy* qui est comme une copie de la carte originale, mais un peu moins belle, ça devient une autre discussion. (MF03, 2021)

Il faut que je puisse lire ce qu'elle fait, moi quelqu'un qui me dit que c'est telle carte, je te crois, mais je ne connais pas toutes les cartes. (FF01, 2021)

Les groupes de six de nos participants avaient des normes en lien avec la quantité maximale de *proxies* autorisés à certains moments. Dans ces groupes, la quantité de *proxies* autorisés était généralement tout ou rien, soit aucun *proxy* n'est permis, soit il n'y a pas de limites sur la quantité permise. Un seul participant mentionne que son groupe possède une norme concernant une limite

numéraire, mais cette limite est assez vague. Dans les groupes qui n'autorisent pas les *proxies*, cette norme limite leur production, mais, dans les autres groupes, cette norme ne semble généralement pas limiter l'utilisation des *proxies*.

*And within my playgroup specifically we have come to the rule of "let's not do a hundred card of proxies, unless it's to test something out". (ME01, 2021)*

C'est comme des règles non écrites qu'on ne joue pas avec des cartes qui n'existent pas. Si tu amènes des *proxies*, c'est comme si tu n'écoutes pas les règles, il y a des raisons et des contextes pour que ça fonctionne. Un froid, peut-être pas, mais c'est clair qu'on l'éccœurerait et qu'on le niaiserait avec ça par contre ! (FF02, 2021)

La norme groupale la plus récurrente et stricte pour les participants concerne le prix et la puissance des *proxies* utilisés. En général, l'ensemble des participants jugent qu'utiliser des *proxies* d'une valeur beaucoup plus haute que la moyenne des cartes authentiques utilisées va à l'encontre des normes groupales. Cette norme semble avoir émergée du besoin de respecter le contrat ludique et le métajeu groupal, puisque l'introduction de cartes beaucoup plus fortes qu'à l'habitude dans le groupe pourrait le déstabiliser. À priori, cette norme ne semble que partiellement affecter négativement l'utilisation des *proxies* puisqu'elle ne limite leur production qu'aux cartes qui seraient normalement utilisées dans le groupe. Cette restriction sur l'utilisation des *proxies* limite également la capacité à créer et expérimenter.

Je pense que la valeur de ton *proxy* détermine beaucoup aussi la gravité de « l'offense ». (MF04, 2022)

Il y a un certain montant d'argent que tu dépasses et que là, c'est de l'abus et que je trouve que ça devient de la triche, mais en bas de ça je serais peut-être capable de l'accepter. (FF02, 2021)

*Because if everyone has an equal understanding that this is the general power level we want to play at, then I think rationally people will come to the conclusion “I’m not going to stack my deck full of like mana crypt, mana vault, the power mana and the cool cards and then combo off turn two”.* (ME01, 2021)

Les normes intragroupales ont un impact important sur l’utilisation des *proxies* et régissent la manière dont ils sont utilisés au sein des groupes des participants. Ces normes ont tendance à limiter plutôt que réduire l’utilisation des *proxies*, afin de s’assurer qu’ils soient visuellement satisfaisants, en quantité et en puissance raisonnable. Dans les groupes interdisant les *proxies*, cependant, ces normes réduisent significativement leur utilisation. Finalement, le besoin d’obtenir le consentement préalable des membres du groupe ne semble pas affecter directement la production de *proxies*, mais est un indicateur significatif du statut des *proxies* au sein des groupes et de la communauté générale.

#### **4.3.7. Culture du groupe**

Pour neuf des dix participants, leurs groupes de jeu se sont formés après plusieurs années de jeu commun ou à partir d’amitiés de longue date. Au fil du temps, ces groupes créent une culture de jeu qui leur est propre et qui affecte positivement ou négativement l’utilisation des *proxies*. Dans ces groupes, la culture se manifeste par les rituels, les normes, les valeurs du groupe, la manière dont les joueurs performant leur jeu et, finalement, la manière dont les joueurs enseignent le jeu aux nouveaux membres. Cette culture s’établit typiquement autour de la réalité de chacun des joueurs le composant et structure l’expérience ludique.

MTGO c’était une tradition depuis à peu près 2010, 2012 que durant le temps des Fêtes, ils ont le *Holiday Cube* qui sortait [...] et on s’est retrouvé bon an, mal an à venir chez l’un, chez l’autre jouer des parties de *cubes* comme ça en ligne et éventuellement se partager ça par *Discord* pour jouer à ça ensemble et à un moment donné, on s’est dit oui, pour nous quand on joue à *Magic*, c’est le temps qu’on n’est pas au travail, on n’est pas devant un écran, on peut socialiser, être avec de vrais trucs, ce serait cool d’avoir accès à ça en version papier. (MF02, 2021)

Je te dirais que c'est beaucoup une ambiance qu'on travaille à la gang, dans le sens qu'à chaque fois, c'est sûr et certain qu'on décide de quel film de ninja ou quel film de vengeance du Vietnam on va écouter, on se roule des joints, on sort de la bière, on s'installe et là, souvent, en tant qu'hôte, vient le moment où je dis que je vais prendre tel *deck* et que je demande au monde ce qu'ils jouent. (MF03, 2021)

Donc automatiquement, on n'est pas dans un milieu qui le fait, on est moins portés à le faire et on voit les *proxies* peut-être plus péjorativement parce que l'ouverture n'était déjà pas là quand nous on nous a initiés à ce jeu-là, donc c'est vraiment une culture, une sous-culture si on peut dire ça comme ça. (FF02, 2021)

La culture de groupe définit la manière dont les joueurs joueront et leur degré de tolérance et d'acceptation des *proxies*. Un groupe généralement peu acceptant des *proxies* transmettra sa culture aux nouveaux joueurs et perpétuera cette manière de jouer. De cette façon, l'impact sur les *proxies* est profond, puisque la culture groupale influence directement la perception des *proxies* que les joueurs développent et conserveront.

#### **4.3.8. Appartenance à la communauté globale**

Les composantes culturelles mentionnées ci-haut, soit les rituels, les normes, les valeurs, la performativité et l'éducation appartiennent aux groupes, mais également à une culture globale de MTG. Cette culture existe et se construit depuis la création de MTG, en 1993, alimentée par WoTC via des publications, des jeux et le WPN. Cette culture se propage sur les réseaux sociaux numériques, dans les boutiques et le contenu médiatique créé par la communauté.

WoTC est une compagnie, ça fait du sens qu'ils disent « Hey, je fais un produit, achète et utilise-le », c'est correct, ça fait partie de la culture du jeu et du modèle d'affaires qu'ils ont élaboré et qui est accepté par à peu près tous les joueurs. (MF02, 2021)

Dans ma tête, c'est comme un non-dit que tu ne vas pas dans une boutique de cartes avec de fausses cartes ou des cartes que t'a pas. (MF04, 2022)

*If WoTC is hosting an event, I think it's fair of them to say no proxies.* (ME04, 2021)

Cette culture globale encourage généralement l'utilisation des cartes authentiques, du jeu officiel, des boutiques, du mode de jeu *Standard* et l'intégration au modèle d'affaire MTG. Cette culture est considérée comme étant la norme auprès de la communauté, puisqu'elle est créée et établie par WoTC, lui donnant une grande crédibilité. Trois participants s'inscrivent fortement dans cette culture globale, ce qui suggère un effet négatif sur l'utilisation des *proxies*. À l'inverse, certains participants ont rapporté ne pas s'inscrire dans cette culture globale, auquel cas la culture de groupe prend l'ascendant en rapport aux *proxies*.

Non, mais tu ne pourras pas rentrer dans les tournois et on s'entend que tout est basé sur le fait que les gens qui sont *hot* dans *Magic*, c'est des gens qui vont dans les tournois, les gens qui ont fait des compétitions. C'est souvent à ça que tu aspiras peut-être un jour, à être capable de faire pareil. [...] Il y a un certain niveau de compétition très élevé et le fait de ne pas avoir de *proxy* te permet de rentrer dans ce niveau de compétition là. D'être là-dedans, c'est gratifiant, c'est que je ne fais pas partie de l'élite parce qu'on n'est pas hautain du fait qu'on n'utilise pas de *proxy*, mais c'est vraiment un sentiment d'appartenance. Je serais capable d'aller jouer avec les joueurs professionnels. (FF02, 2021)

Puisque cette culture est la norme dans les espaces dédiés à la pratique de MTG, dévier de cette culture peut causer des conflits et, potentiellement, une réduction dans l'utilisation des *proxies*.

*This is a very uncommon example but there was a guy who was very rude to us. He was not super understanding and was, excuse my language, an ass. We just decided to walk away.* (ME01, 2021)

Pour conclure ce dernier facteur, la culture globale de MTG a été mise en place par WoTC et continue d'être fortement influencée par cette entreprise. Afin d'encourager les joueurs à acheter leurs produits, ils promeuvent l'utilisation des cartes authentiques dans la pratique non compétitive des joueurs, particulièrement dans les boutiques de jeu, où WoTC applique des règles en cette direction. Dans les contextes compétitifs, l'utilisation des *proxies* est bannie et l'importance

culturelle de ces compétitions en tant que rituel est renforcée. Pour une participante, jouer dans le même contexte ludique que les joueurs professionnels est une marque d'appartenance au même groupe que les joueurs les plus légitimes. Comme le dernier exemple le démontre, diverger de la culture globale peut mener à des conflits plus ou moins sévères.

#### **4.4. Conclusion du chapitre IV**

Lors de la collecte et de la transcription des données, plusieurs facteurs sont apparus comme étant importants pour l'utilisation des *proxies*. L'identification de tous ces facteurs contribue à répondre à nos questions de recherches, mais ce n'est que combinés qu'ils nous permettent de brosser un portrait adéquat des raisons pour lesquelles nos participants utilisent ou non des *proxies*. Dans cette conclusion, nous présenterons d'abord une courte synthèse des facteurs contextuels, puis nous répondrons aux sous-questions dans le même ordre qu'elles ont été présentées, soit les facteurs individuels d'abord, suivis des facteurs interpersonnels. Pour chaque sous-question, nous présenterons une synthèse des facteurs positifs, des facteurs négatifs puis une courte conclusion.

Les facteurs contextuels présentés dans la sous-section 4.1 brossent un portrait de nos participants et de leur utilisation des *proxies*. Huit participants sont favorables aux *proxies*, mais seulement six en utilisent régulièrement, bien que tous en aient utilisé à un point ou un autre durant leur pratique ludique de MTG. Les utilisations varient, que ce soit pour remplacer une carte, créer des *decks* ou les utiliser lors de la création d'un *Cube*. Tous les participants jouent avec un groupe d'amis ou des groupes de joueurs semi-récurrents et leur appartenance à ces groupes est généralement forte.

Notre première sous-question concerne les facteurs individuels qui motivent l'utilisation ou la non-utilisation des *proxies* dans un contexte non compétitif. Les principaux facteurs individuels motivant l'utilisation des *proxies* sont le coût des cartes et la capacité des *proxies* à offrir aux joueurs un achat plus significatif de cartes authentiques. Ces deux facteurs permettent aux joueurs d'économiser ou de mieux investir leur budget financier autour de cartes plus significantes. L'utilisation des *proxies* pour protéger l'investissement financier que représentent les cartes authentiques (en jouant avec des copies) est également un facteur économique et individuel important. La relation avec WoTC et le désir de s'intégrer dans le modèle d'affaires de MTG affecte également beaucoup l'utilisation des *proxies*. Dans cette situation, les *proxies* deviennent un outil

de contestation politique, pour protester contre des pratiques que certains de nos participants jugent contraires à leurs valeurs. Finalement, les *proxies* permettent aux joueurs de développer leur créativité puisqu'ils leur donnent accès à toutes les cartes MTG créées depuis le début de MTG. Les *proxies* permettent également aux joueurs de modifier visuellement des cartes à l'impression, leur offrant une grande liberté artistique.

À l'inverse, plusieurs facteurs négatifs motivent les joueurs à ne pas utiliser de *proxies*. Certains des facteurs présentés ici se recoupent avec les facteurs nommés dans le paragraphe précédent, mais cette influence est principalement fonction du contexte dans lequel les *proxies* sont utilisés. Dans le cas du coût des cartes, certaines cartes authentiques sont moins chères qu'un *proxy* pour une carte de facture similaire, ce qui en réduit l'utilisation. L'existence de cartes alternatives, la taille de la collection et la complexité d'achat des *proxies* nuisent à l'adoption des *proxies* puisque pour certains participants, il est plus simple et facile de prendre une carte analogue dans sa collection ou d'acheter une carte en ligne plutôt que de devoir prendre le temps de produire des *proxies*. Pour autant que les *proxies* imitent les cartes authentiques, certains éléments ne peuvent être reproduits, notamment la création d'une valeur sentimentale, l'appréciation de la valeur des cartes authentiques sur le marché secondaire et la qualité esthétique et unique des cartes authentiques, particulièrement des produits MTG en édition limitée pour collectionneurs. Pour quelques participants, les *proxies* sont associés à la triche, à la contrefaçon et à la rupture de l'expérience ludique désirée. Toutes ces associations négatives influencent à la baisse l'utilisation des *proxies*, mais, pour quelques participants, l'utilisation de *proxies* représente un enjeu moral qui réduit d'autant plus leur motivation à en utiliser. Le dernier facteur négatif est l'incapacité des joueurs à utiliser les *proxies* lors d'évènements officiels, ce qui n'affecte qu'une minorité de nos participants.

Il apparaît donc que pour nos participants, les *proxies* sont principalement des outils leur permettant d'apprécier le jeu plus facilement ou à plus faible coût, d'exercer leur créativité sans contraintes monétaires et d'offrir une certaine agentivité sur leur hobby. La principale motivation personnelle contribuant à l'utilisation des *proxies* est donc l'optimisation de l'expérience de jeu, que cette expérience soit mécanique (jouer au jeu), créative (créer des *decks* ou expérimenter avec des modes différents) ou politiques (manifester leur mécontentement envers WoTC). Finalement, les *proxies*

sont un outil rendant le jeu plus facile d'accès, autant pour les joueurs débutants que vétérans.

La deuxième sous-question concerne les facteurs interpersonnels et sociaux motivant l'utilisation ou non des *proxies* dans un contexte non compétitif. À ce sujet, certains espaces de jeu contribuent positivement à l'utilisation des *proxies* en offrant des espaces plus sécuritaires, où les normes groupales peuvent prendre préséance, ou des espaces où les joueurs peuvent expérimenter avec les *proxies* sans crainte de représailles sociales. Le métajeu dans les groupes affecte positivement l'utilisation des *proxies* quand il est orienté autour d'une pratique hautement optimisée, requérant des joueurs l'obtention de cartes coûteuses. En quelques mots, les normes et la culture groupales peuvent influencer positivement l'utilisation des *proxies* lorsque celles-ci y sont favorables.

Tout comme pour les facteurs négatifs de la première sous-question, certains facteurs se répètent entre le paragraphe précédent et celui-ci, selon le contexte. Les boutiques spécialisées sont un espace où les *proxies* sont généralement peu acceptés, puisque les normes de la communauté globale de MTG prennent préséance sur les normes groupales parfois plus clémentes. Ces normes ainsi que le contrat ludique ont généralement tendance à limiter l'utilisation des *proxies* sans nécessairement la décourager. En effet, même lorsque ces normes leur sont favorables, elles ont nécessairement pour effet de limiter quel type de *proxies* peuvent être produits ou utilisés. La crainte d'une rupture de ces normes, et la rupture lorsqu'elle a lieu, est un important facteur décourageant l'utilisation des *proxies*. Finalement, les *proxies* sont socialement connotés comme étant moins vrais que les cartes authentiques et leur utilisation se reflètent négativement sur les participants, sur leur valeur en tant que joueur et sur la valeur de leurs victoires lorsque des *proxies* sont utilisés.

Il semble donc que, pour nos participants, les *proxies* représentent un risque social important, soit envers leur propre statut social en tant que joueur de MTG, soit envers les différentes normes sociales et ludiques qui ont lieu dans leurs groupes et communautés de jeu. Même dans les groupes favorables aux *proxies*, des normes sont en place pour limiter leur utilisation et protéger l'équilibre et l'expérience ludique entre les participants. La principale motivation interpersonnelle est donc la protection de l'expérience de jeu, afin que chaque membre du groupe puisse avoir une pratique ludique agréable et respectueuse au sein du groupe, sans que celle-ci soit rompue par une utilisation

abusive de *proxies*.

En conclusion, la motivation individuelle des *proxies* est donc de permettre aux participants une expérience de jeu plus agréable, créative et accessible, mais au niveau interpersonnel et social, ces facteurs ont tendance à limiter ou réduire l'utilisation des *proxies* afin que la liberté individuelle ne heurte pas l'expérience des autres membres du groupe.

## 5. INTERPRÉTATION DES RÉSULTATS ET DISCUSSION

### 5.1. Introduction

Ce chapitre, qui est dédié à l'analyse et l'interprétation, sera divisé en deux sections principales produites à partir des résultats et analyses issues de nos deux sous-questions présentées dans le chapitre précédent. Dans la première partie, nous aborderons les facteurs individuels sous les angles de l'accessibilité, du système économique de MTG et de l'attachement émotionnel aux cartes. Dans la seconde partie, les facteurs interpersonnels et sociaux seront analysés sous l'angle des processus et normes propres aux groupes restreints et des cultures de groupe et de communautés. Ces analyses nous permettront finalement de répondre à notre question de recherche, à savoir : **quels facteurs expliquent l'adoption ou non des cartes *proxies* par les joueurs de MTG dans un contexte non compétitif ?**

### 5.2. Dimension individuelle

#### 5.2.1. Accessibilité et investissement

La question de l'accessibilité est au cœur de nombreux débats dans les communautés de jeu, que ce soit pour les jeux vidéo ou les jeux de société ; MTG n'en est pas exempt. Même si MTG n'est pas le jeu le plus accessible pour de nombreux individus, notamment ceux vivant avec une déficience visuelle, nous allons principalement discuter dans cette section de l'accessibilité économique (*affordability*). En effet, MTG est un jeu et un hobby relativement dispendieux et, même s'il est possible d'avoir une expérience ludique complète et satisfaisante pour une faible somme (Forster, 2022 ; Strictly Better MtG, 2022), obtenir des cartes plus dispendieuses est certainement hors de la portée des individus avec peu de revenus disponibles. Au-delà du coût des cartes, la rareté, la collection et le contexte de jeu lui-même affectent le degré d'accessibilité du jeu.

Dans cette section, nous présenterons d'abord la manière dont le pouvoir d'achat et la rareté des cartes contribuent à un marché peu accessible pour ceux avec peu de moyens ou peu de désir d'investir dans le jeu. Ensuite, nous verrons comment le mode de jeu et l'espace ludique sont des facteurs d'accessibilité, particulièrement en termes de proximité physique et de réduction des coûts

de jeu. Finalement, nous verrons comment le désir d'investir dans MTG exerce une influence sur l'accessibilité au jeu et pourquoi ces investissements affectent finalement aussi l'expérience ludique individuelle et groupale.

Le premier élément d'accessibilité qu'il faut considérer est bien sûr le pouvoir d'achat des joueurs et le coût des cartes. Selon les résultats obtenus, le désir de posséder des cartes dispendieuses peut provenir d'une volonté de suivre un métajeu qui a dépassé les capacités financières d'un des membres du groupe : dans cette situation, l'obtention des cartes requiert une mise de fonds qui n'est pas toujours facile à obtenir, mais qui est nécessaire pour accomplir son objectif personnel. Selon Moore et Rutter (2004), le désir et la capacité de payer doit être repositionnée dans le contexte individuel, pour s'assurer que ce soit un achat suffisamment significatif pour justifier la dépense. Dans le cas de certains participants, pour les cartes coûtant généralement plus de 10 \$, ils avaient besoin d'une raison convaincante pour dépenser cet argent.

Ce n'est cependant pas le cas de tous nos participants : l'accessibilité économique du jeu est donc dépendant de plusieurs facteurs, notamment le revenu total du participant, le coût du produit et les ressources monétaires restantes après l'achat. En d'autres mots, il s'agit de définir le stress financier placé sur les épaules de l'acheteur (Nelson, 1994 ; Robinson et al., 2006). Un facteur décisionnel supplémentaire provient de la grande variété de divertissements possibles, requérant des individus une répartition de leurs revenus disponibles (Moore et Rutter, 2006). Acheter des cartes authentiques peut donc causer un stress financier trop élevé ou être une dépense moins prioritaire. Dans ce contexte, les consommateurs ont souvent tendance à se tourner vers des alternatives moins dispendieuses (Vogel, 2020) ; malheureusement, dans le cas de MTG, WoTC détient un monopole absolu sur la production des cartes authentiques, les seules alternatives étant d'acheter des cartes moins puissantes, donc moins chères, ou de produire des *proxies*.

Produire des *proxies* dans cette situation sert deux utilités. Une première, généralement acceptée par les participants, vise à faire des tests ponctuels et une seconde, moins populaire, implique l'achat de la carte authentique, mais parfois seulement après une longue période d'utilisation du *proxy*. Au lieu d'acheter des cartes financièrement inaccessibles, les joueurs peuvent simplement les remplacer par des *proxies* jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de les remplacer par des cartes

authentiques. À court terme, cette solution est généralement acceptable chez nos participants, mais, à long terme, peu sont en accord.

Or, la première utilité, qui est de produire des *proxies* très temporaires pour tester les cartes et s'assurer qu'elles s'intègrent bien à la synergie du *deck*, est généralement bien acceptée par les participants. Cette utilisation des *proxies* permet aux participants de valider si leur évaluation de la carte est adéquate (Klimmt et Hartmann, 2006) et ainsi confirmer que la dépense de ressource monétaire est réellement significative et qu'elle sera justifiée dans leur contexte ludique. Il est intéressant de noter qu'un participant a mentionné que l'utilisation des *proxies* lui a fait dépenser plus d'argent dans MTG que l'inverse, puisqu'il n'est pas paralysé par le risque de faire une mauvaise dépense lors des achats préalablement testés par des *proxies*. Il apparaît donc que l'interaction entre la valeur des cartes authentiques, les sommes dépensées pour les acquérir et le stress financier en découlant attribue un sens particulier aux cartes, autant authentiques que *proxies*. Pour un joueur avec peu de moyens, l'acquisition d'une carte authentique est une action importante : la capacité de valider cet achat à priori grâce aux *proxies* accorde à ces derniers un sens symbolique important, celle de protéger son capital et de rendre le jeu plus accessible.

Si la manière dont les joueurs consomment le produit a un impact important sur l'utilisation des *proxies*, la manière dont les participants utilisent les cartes possède un effet tout aussi important. Comme discuté dans le premier chapitre, MTG est un jeu hautement versatile : les joueurs peuvent jouer à plusieurs modes différents et ces différents modes de jeu construits utilisent différentes cartes, plus ou moins dispendieuses. Le métajeu, qui régit la manière dont les groupes jouent à MTG, sera discuté dans une section subséquente, mais la question du mode de jeu soulève tout de même une question d'accessibilité importante. Puisque les différents modes n'utilisent pas nécessairement les mêmes cartes, il y a un coût à essayer de nouveaux modes de jeu et dévier de ses préférences, puisque les joueurs doivent acquérir des cartes appropriées. Encore une fois, l'utilisation des *proxies* sert à offrir aux joueurs un moyen de réduire le coût de leur pratique ludique et permet à tous d'essayer des modes de jeux différents, même avec un accès réduit à des ressources économiques.

Allant dans le même sens, une autre utilisation des *proxies* a lieu dans le cas des modes de jeux limités. Ces modes utilisent plusieurs *boosters* par partie, ce qui génère des coûts récurrents. L'alternative à ces modes de jeux est la création d'un *cube*, qui permet d'avoir l'expérience d'une partie limitée, sans avoir besoin d'acheter des *booster packs*. Les *cubes* peuvent être construits à partir de cartes authentiques, mais l'utilisation de *proxies* permet de les construire rapidement et à peu de frais.

Nos résultats présentent un portrait de participants qui cherchent généralement à expérimenter avec l'espace des possibles offert par MTG, mais également avec un jeu dont l'accessibilité économique est très faible, requérant de la part des participants une réflexion constante à savoir si le stress financier vaut le plaisir qu'ils retirent de l'expérience ludique. La manière dont les groupes actualisent leur pratique de jeu cause une réévaluation constante de la symbolique associée aux *proxies*. Cette réévaluation est d'autant plus vraie pour les joueurs ayant peu de moyens économiques, puisque l'achat régulier de *boosters* ou de nouvelles cartes encourage l'utilisation de *proxies* afin de rendre possible leur pratique de jeu.

Ces premières analyses présentent la situation où le métajeu influence l'achat des cartes dispendieuses, mais ce n'est pas la seule situation où nos participants sont tentés de dépenser leur budget. Certains participants ont indiqué qu'acheter des cartes dispendieuses représentait pour eux un investissement monétaire sûr (Seideman, 2019 ; Sullivan, 2018) : les cartes à collectionner, comme les œuvres d'art et les vins millésimés, sont des investissements généralement stables. Dans le cas de MTG en particulier, la valeur des cartes est en constante croissance depuis la création du jeu et un réel potentiel d'appréciation et de création de profits existe. Les participants ont donc mentionné à plusieurs reprises que, pour eux, l'investissement est sécuritaire, puisque les cartes vont, généralement, apprécier en valeur au fil du temps. Dans cette situation d'investissement, les joueurs seront alors plus portés à acheter des cartes authentiques plutôt que de produire des *proxies* puisque ces derniers n'ont aucun potentiel d'appréciation. Évidemment, cet investissement requiert une mise de fonds et la liberté financière de pouvoir dépenser plusieurs centaines ou milliers de dollars d'investissement dans l'espoir de pouvoir faire un profit éventuel, ce qui n'est pas à la portée de tous. Dans ce contexte, la dimension économique des cartes, qui est toujours présente et dépasse le cadre du cercle magique, acquiert une importance supplémentaire. Certains participants

décident de ne plus jouer avec les cartes ayant une haute valeur, de peur de les abîmer et de réduire leur valeur de revente. Le sens attribué à ces cartes change alors entièrement, perdant le statut d'objet de jeu et devenant uniquement des objets de collection. Les *proxies* permettent alors de jouer avec ces objets de collection sans risquer leur valeur économique, les répliques prenant ainsi la place des cartes authentiques. Notons également que ce type d'utilisation est toujours accepté par nos participants, parce que protéger la valeur économique d'une carte est un souci partagé par tous.

Même si un joueur cherche à obtenir des cartes dispendieuses, ce n'est pas toujours pour les revendre et profiter de l'appréciation. Certains joueurs cherchent à acheter des cartes particulières pour avoir une édition spéciale avec une esthétique différente, une carte avec un fini brillant<sup>37</sup> ou une édition ancienne. Les participants ont mentionné que les deux facteurs motivationnels guidant l'acquisition de ces cartes sont d'abord épicuriens, soit avoir une carte pour ses valeurs esthétiques ou de rareté (Zolfagharian et Cortes, 2011), ou pour l'attachement émotionnel porté à l'objet (Wallendorf et Arnould, 1988).

Dans MTG, les cartes n'ont pas toujours eu beaucoup de variations, celles-ci étant réservées pour des éditions spéciales ou des prix. Or, depuis peu, WoTC publie des éditions spéciales de plusieurs cartes et collabore avec des artistes de renom pour créer des produits encore plus exclusifs. La haute qualité des cartes et l'esthétique rendent la reproduction difficile, particulièrement pour les cartes brillantes, ce qui a tendance à augmenter le coût de production d'un *proxy* avec une apparence similaire ou identique. Il convient de noter cependant que certains *proxies* peuvent être esthétiquement aussi jolis que les cartes officielles, mais les participants ne semblaient pas leur accorder autant de mérite : le désir de collectionner ne semble donc pas uniquement provenir de l'esthétique, mais également de la rareté et du statut social que la carte confère (Zolfagharian et Cortes, 2011). Néanmoins, les *proxies* offrent aux joueurs une grande liberté créative puisque plusieurs outils de création de cartes existent et permettent de modifier chaque partie d'une carte et ainsi d'altérer l'esthétique, créant un objet complètement unique avec des représentations symboliques et émotionnelles qui lui sont propres.

---

<sup>37</sup> Les cartes *Foil* ont un fini métallique brillant et sont plus rares que leurs contreparties mates.

Le deuxième facteur de motivation qui encourage à l'acquisition de vraies cartes est l'attachement émotionnel associé aux cartes MTG. Ces cartes se situent au croisement des catégories « œuvre d'art » et « objet utilitaire » (Wallendorf et Arnould, 1988). Toutefois, au-delà de ces usages, nos résultats démontrent que les participants développent un fort investissement émotionnel avec certaines cartes. D'une part, l'acquisition des cartes peut être un moment hautement significatif, comme le legs d'un mentor, un coup de chance<sup>38</sup>, un cadeau ou un achat particulièrement important. Ces moments créent des souvenirs agréables pour les participants et une relation particulière avec des cartes spécifiques. Par ailleurs, les joueurs peuvent aussi développer un attachement pour les cartes à travers leur utilisation récurrente. Dans le contexte de MTG, l'utilisation d'une carte prend plusieurs niveaux de sens, d'abord dans l'interaction ludique effectuée à l'intérieur du cercle magique et dans la possession d'un objet de collection symbolique et précieux.

Pour les participants, cet attachement émotionnel envers leurs cartes authentiques est hautement significatif, mais ne semble pas se transférer pour la plupart des *proxies*. Les résultats suggèrent que, bien que les participants puissent utiliser les *proxies* pour créer des objets uniques et esthétiquement agréables, les *proxies* sont généralement utilisés de manière très utilitaire et souvent temporaire, pour essayer une combinaison ou tactique et ensuite procéder à l'achat de la carte authentique. Ces dernières sont plus à même de créer un attachement émotionnel que les *proxies* puisqu'elles symbolisent l'acquisition et l'interaction continue de l'utilisation dans un contexte social important qui est celui du groupe de jeu. Pour un participant en particulier, cependant, la création de *proxies* entièrement personnalisés a modifié le symbolisme de ces cartes, n'étant plus seulement un objet utilitaire, mais un objet favori.

En résumé, nous pouvons voir que MTG est un jeu et un produit peu accessible pour de nombreux joueurs : les *proxies* offrent une alternative permettant de jouer à MTG. Les participants y attribuent un sens tout particulier puisque les *proxies* ne sont pas qu'un objet ludique, mais également un outil leur permettant de *jouer au jeu*, de protéger leur capital et de valider l'utilité d'une carte avant

---

<sup>38</sup> Depuis quelques années, il est possible d'ouvrir trois fois la même carte dans un *booster*, une normale, une *Foil* et une avec une œuvre d'art alternative.

de l'acheter. Les *proxies*, dans ce contexte-ci, sont à cheval entre la dimension ludique et économique et leur symbolisme est construit par l'interaction de ces deux dimensions : le sens qui leur est attribué est largement utilitaire, car elles demeurent de « fausses cartes ».

En effet, malgré l'utilité des *proxies* pour rendre le jeu plus accessible, plusieurs participants préfèrent tout de même acheter des cartes authentiques, particulièrement les plus dispendieuses, lorsqu'ils en ont les moyens. Les cartes authentiques cumulent généralement plusieurs dimensions symboliques. D'une part, leur qualité esthétique est souvent plus élevée que celle des *proxies*, mais la rareté et l'exclusivité de certaines éditions bonifie le statut social de leur propriétaire, liant le statut des joueurs à la qualité, la rareté et la valeur de leurs cartes. Les cartes très dispendieuses sont également porteuses de sens puisque leur valeur économique prend préséance sur leur valeur ludique. Finalement, les cartes authentiques sont également « vraies » et donc nécessairement « meilleure » dans la culture de MTG, même si les *proxies* sont très similaires visuellement. Officiellement, les cartes authentiques sont reconnues comme la seule manière de jouer correctement à MTG et, officieusement, cette même perception est partagée par de nombreux participants et joueurs. Les *proxies* sont plus souvent considérés comme utilitaires tandis que les cartes authentiques possèdent une valeur émotionnelle, économique et sociale beaucoup plus importante. Lorsque les joueurs interagissent avec ces cartes, le sens attribué est donc beaucoup plus complexe que celui attribué aux *proxies*, bien qu'en tant qu'outil d'accessibilité essentiel, ils ne sont pas dénués de sens.

### **5.2.2. Soutien et rejet de Wizards of the Coast**

Le modèle d'affaire de WoTC nécessite la vente constante de nouvelles cartes pour assumer les coûts de production et de distribution associés à un jeu de l'ampleur de MTG. Pour encourager la consommation de leur produit, WoTC possède plusieurs outils, comme les modes de jeu, les tournois et les produits exclusifs et éphémères. La gestion de communauté en ligne et hors-ligne est également un outil marketing essentiel pour WoTC. MTG étant un jeu éminemment social, la capacité des joueurs à trouver un adversaire facilement et rapidement au sein de sa communauté locale ou en ligne contribue à la popularité du jeu et, conséquemment, à sa rentabilité. Toutefois, la mainmise de WoTC sur son jeu n'a pas toujours un impact positif sur les joueurs. Dans cette

section, nous présenterons d'abord la relation des participants avec l'entreprise, puis discuterons des facteurs en lien avec cette relation joueur-entreprise, soit le désir de s'intégrer au modèle de jeu, d'y participer ou de s'affranchir du modèle d'affaires.

WoTC est une entreprise à but lucratif, filiale de Hasbro, l'une des plus profitables entreprises de son industrie au monde (Fortune Media, 2022). L'intention de l'entreprise est ostensiblement de développer un jeu de haute qualité, d'entretenir une communauté vigoureuse et d'assurer la pérennité du produit en restant aussi profitable que possible (Wizards of the Coast, s. d.). Or, ces valeurs mènent la multinationale à prendre des décisions qui favorisent certains groupes de consommateurs, souvent les collectionneurs bien nantis, ce qui crée un sentiment d'abandon chez une partie de la communauté. À cet égard, les actions de WoTC à propos de MTG ne sont pas banales. Comme MF04 l'indique, la réimpression de cartes coûteuses nuit au capital des collectionneurs, mais rend le jeu plus accessible pour de nouveaux joueurs, plus désireux d'acheter des produits MTG. Il arrive que des entreprises ou ses représentants posent des gestes pouvant choquer la communauté (Jordan, 1998 ; Post, 1985) ou rompent une ou des normes sociales importantes (Lindenmeier et al., 2012). Que ces actions soient volontaires ou accidentelles, elles peuvent causer un grand degré d'outrage auprès de leurs consommateurs, particulièrement lorsqu'ils sont directement touchés par ces décisions (Page et Fearn, 2005). Cependant, l'inverse est également vrai et les entreprises et leurs représentants peuvent poser des gestes qui seront jugés positivement par la communauté des joueurs.

Les communications officielles de WoTC sont examinées et jugées avec beaucoup d'attention de la part de la communauté. Certains joueurs vivent de MTG, soit en jouant, soit en échangeant des cartes : tout un écosystème commercial et logistique dépend du jeu, les conséquences d'une mauvaise prise de décision peuvent donc avoir des impacts profonds sur le sens que les joueurs attribuent à WoTC. Nos résultats indiquent que plusieurs actions de WoTC ont un impact négatif sur les habitudes de consommation des participants. Parmi les plus notables, l'impression de cartes exclusives très rares dont l'achat est hautement complexe a causé beaucoup de frustrations chez les joueurs qui n'étaient pas en mesure de se procurer ces produits de luxe. D'autres participants ont également noté l'accélération dans la mise en marché de produits, rendant plus difficile de garder l'intérêt envers le jeu. L'exhibition d'une attitude ouvertement mercantile envers leur clientèle

modifie le sens que possède WoTC : il perd l'apparence bienveillante qu'il possède pour plusieurs participants et symbolise désormais les caractéristiques peu attrayantes du capitalisme.

Malheureusement, les consommateurs ont souvent peu de recours pour manifester leur mécontentement au sujet des actions posées par les entreprises. L'outrage des consommateurs affectés négativement se manifeste parfois par un boycottage<sup>39</sup>. L'outrage seul n'est cependant pas suffisant pour mener une action de boycott à terme : les consommateurs ont besoin du soutien de leurs pairs ou d'un impact visible sur l'entreprise ciblée pour croire en l'action et la compléter malgré son coût énergétique et monétaire (Klein et al., 2004). À l'inverse, les consommateurs qui perçoivent positivement l'entreprise ou qui sont témoins d'un boycottage qu'ils considèrent injustifié peuvent décider de mener une action de *buycott*<sup>40</sup>. Il s'agit d'une action analogue au boycott, à l'exception que les consommateurs cherchent à récompenser les actions positives de l'entreprise en faisant augmenter leurs revenus (Neilson, 2010). L'impact de ces deux types d'action est non négligeable, même lorsque le nombre de consommateurs mobilisés est faible. L'image de marque de l'entreprise est modifiée par ces actions, ce qui affecte la réputation de l'entreprise et remet en question les habitudes de consommation de la clientèle en général (Vogel, 2020). Les clients de l'entreprise boycottée chercheront également à trouver des alternatives aux produits vendus par l'entreprise mise en cause (Koku et al., 1997).

Plusieurs autres de nos participants ont une opinion positive de WoTC et des actions que l'entreprise pose, particulièrement en lien avec la gestion de la communauté. Plusieurs concepteurs de jeu travaillant sur MTG font aussi office de figures publiques : ils interagissent avec le public pour discuter d'annonces officielles, mais partagent également leurs réflexions sur le design du jeu et le raisonnement derrière plusieurs décisions. Cette approche communicationnelle décontractée permet aux joueurs de mieux comprendre la logique des décisions et contribue à mitiger l'impact négatif des comportements mercantiles mentionnés plus haut. Les interactions entre la

---

39 L'action de boycotter signifie de cesser d'entretenir des relations d'affaires avec une entreprise, un organisme ou un gouvernement (Office québécois de la langue française, 2022).

40 L'OQLF n'ayant pas de traduction officielle pour ce mot, nous utiliserons la version anglophone.

communauté de jeu, les créateurs de contenu et les représentants de WoTC permettent aux individus de réévaluer leur opinion de WoTC. Cette réévaluation est généralement positive puisque les joueurs sont plus à même de s'identifier symboliquement avec les concepteurs travaillant sur MTG qu'avec une entité corporative multinationale.

En effet, les interactions symboliques entre les joueurs et les représentants de WoTC leur permettent donc de réévaluer le sens qu'ils attribuent à la compagnie. WoTC représente simultanément un mécène des arts, puisqu'ils utilisent des œuvres d'artistes de renom pour orner leurs produits, une équipe de conception d'un jeu bien-aimé et une entreprise fortement capitaliste. Ces symboliques individuelles de chacun des joueurs affectent différemment la relation qu'ils ont avec l'entreprise et leur désir d'encourager celle-ci par leurs achats. Nos participants, cependant, attribuaient un sens différent à WoTC (l'entreprise) et à MTG (le jeu). Pour eux, l'entreprise représentait simplement la compagnie de production du jeu, anonyme et indifférente, priorisant ses profits plutôt que le bien-être des joueurs. À l'inverse, MTG, produit par WoTC, représentait plutôt la camaraderie et la solidarité de la communauté, mais également le réseau de distribution dépendant du jeu pour sa survie. Chacun de nos participants partage un amour du jeu et une solidarité avec les autres membres de la communauté, incluant les créateurs de MTG, qui travaillent et représentent le jeu autant que l'entreprise.

Par ailleurs, certains de nos participants, rebutés par les pratiques mercantiles de WoTC, remettent en question leur adhésion au modèle d'affaires existant et leur habitude d'acheter tous les produits MTG. Ils s'engagent dans une pratique de boycottage de WoTC, mais ils ne cherchent pas à nuire aux boutiques ni au réseau de distribution de MTG. Leurs récriminations ne sont donc pas envers le *produit*, mais *l'entreprise*. Comme mentionné plus haut, WoTC tend à symboliser le désir mercantile de profiter de la passion des joueurs alors que le produit symbolise plutôt les membres de la communauté et du réseau de distribution du jeu, notamment les boutiques. En tant que principal lieu de socialisation et de pratique ludique pour la communauté MTG, les boutiques possèdent un rôle important dans la culture du jeu. Il s'agit d'un lieu où des relations se forment, où les joueurs gagnent des prix et font des achats significatifs. Tout comme WoTC, ces boutiques

peuvent prendre des décisions impopulaires<sup>41</sup>, ce qui affecte négativement l'opinion individuelle des joueurs, mais elles demeurent un endroit important pour la culture de MTG. Elles vendent des cartes et offrent des espaces de jeu, des cases horaires et des tournois dédiés à la communauté MTG, mais à plus petite échelle. Les plus importantes de ces boutiques peuvent organiser des événements à l'échelle provinciale ou nationale (Game Keeper Online, 2022), mais la plupart offrent simplement un espace de jeu et de réunion pour les joueurs locaux. Généralement, ces boutiques vendent d'autres objets que les produits MTG, qu'il s'agisse des produits dérivés, des jeux de société ou d'autres JCC ; néanmoins, MTG représente une force économique pour de nombreux commerces. Un de nos participants souligne d'ailleurs l'impact que MTG a eu sur la croissance fulgurante de sa boutique spécialisée, avec un débit de vente de plus de 500 000 cartes par année. De nombreux participants ont donc mentionné à plusieurs reprises leur désir d'encourager MTG et de contribuer à l'existence du produit, essentiellement sous forme d'un acte de *buycott*. Dans ces circonstances, la production et l'utilisation de *proxies* sont tout à fait contraires à l'intention du *buycott*, puisque chaque *proxy* créé est un revenu de moins pour WoTC et le réseau de distribution. Cependant, étant donné le monopole de WoTC sur MTG, il n'existe aucune offre alternative de cartes MTG ; ces participants ont donc peu d'autres choix que de produire des *proxies* pour pouvoir maintenir leur pratique de jeu vivante et suivre le métajeu de leur groupe.

D'autres de nos participants désirent encourager le jeu et sa production, mais aussi sa distribution. Bien que WoTC détient le monopole sur la production de cartes MTG, il n'est pas le seul impliqué dans leur distribution. Les boutiques en ligne vendent une grande quantité de cartes à travers le monde et organisent certains des plus importants tournois du jeu (Channel Fireball, 2022). Ces boutiques en ligne possèdent une symbolique distincte de WoTC et des boutiques locales. En tant que lieu numérique de revente de cartes, elles offrent des prix justes et permettent même à des particuliers de revendre leurs cartes sur le marché global. En tant qu'entreprises organisatrices d'événements, elles permettent aux joueurs de transformer leur pratique à un niveau professionnel. La nature des interactions que les joueurs ont avec ces boutiques en ligne diffère grandement des interactions avec WoTC et se rapproche plutôt du sens attribué aux boutiques locales.

---

<sup>41</sup> Un participant mentionnait devoir payer pour jouer dans sa boutique locale, celle-ci adoptant un modèle d'affaire similaire aux pubs ludiques.

Il est clair que les actions posées par WoTC ont une importante influence sur les participants et leur usage ou non de *proxy*. Confrontés à ces actions, les joueurs sont en mesure de réévaluer le sens qu'ils attribuent à WoTC via le processus de soliloque. Cette réévaluation pousse les joueurs à reconsidérer leurs pratiques commerciales, soit par le boycott ou le *buycott*, dépendant du sens attribué à l'entreprise. Certains participants considèrent que WoTC est une entreprise qui a sa communauté à cœur et qui encourage les artistes : elle représente donc leurs valeurs individuelles, ce qui mérite leur soutien. D'autres perçoivent WoTC comme une entreprise purement mercantile et indifférente, ne méritant pas leur aide. Toutefois, les joueurs font une distinction symbolique importante entre l'entreprise et le jeu. Si le sens que véhicule WoTC varie d'un participant à l'autre, tous s'entendent sur le sens que MTG possède. Pour nos participants, le jeu symbolise la solidarité avec les autres membres de la communauté, incluant les boutiques de jeu, des symboles qui doivent être préservés, peu importe leur opinion individuelle sur WoTC. Ces deux forces symboliques, le jeu et l'entreprise, peuvent être contradictoires puisque WoTC détient le monopole sur le jeu, mais nos participants négocient des solutions pour pallier cette contradiction et l'une d'entre elles est la production de *proxies*. Ceux-ci permettent aux joueurs de poursuivre leur pratique presque normalement, malgré leur opinion défavorable de WoTC.

### **5.3. Dimension interpersonnelle**

#### **5.3.1. Processus et normes de groupe**

En tant que lieu principal d'actualisation de la pratique de jeu, le groupe de jeu a un impact important sur l'expérience ludique vécue par les participants. Parmi eux, les groupes se forment généralement sur une longue période, centrés autour d'intérêts communs ou de la fréquentation d'un espace partagé, comme une boutique. Ces groupes se structurent à partir de l'interaction entre chaque membre autour d'une cible commune. Dans notre contexte, la pratique du jeu est cette cible, mais elle n'est pas imposée par une force externe : elle émerge organiquement des préférences de chaque individu composant le groupe. Au courant de leur création et maturation, ces groupes passeront à travers différentes étapes et processus évolutifs.

La première sous-section sera consacrée aux étapes de vie de groupe qui ont exercé une influence sur l'utilisation des *proxies* pour nos participants. La seconde sous-section est consacrée aux

processus énergétiques du groupe et la manière dont ils sont actualisés pour maintenir le groupe sain et équilibré dans un contexte où le sujet des *proxies* cause des conflits récurrents. La troisième sous-section abordera les concepts du contrat et de l'attitude ludique, deux éléments normatifs qui structurent l'expérience de jeu des participants. Finalement, la dernière sous-section discutera de la manière dont les interactions significatives dans les groupes normalisent l'utilisation des *proxies* et ce qui est considéré comme acceptable ou non dans un groupe de jeu.

### **5.3.1.1. Étapes et opérations des groupes restreints**

Dans la conclusion du chapitre IV, le principal facteur individuel d'utilisation des *proxies* a été identifié comme étant le désir d'accessibilité et de liberté créatrice. Les joueurs les utilisent pour améliorer leur pratique de jeu. Cependant, pour les groupes de jeu, les *proxies* représentent une menace à leur équilibre et aux normes en vigueur. Les modèles d'analyse des groupes restreints présentés au chapitre II nous permettent de mieux comprendre comment les *proxies* mettent en relief ces processus groupaux. Cette section sera organisée selon les étapes de Tuckman qui nous concernent tout particulièrement, soit la tension, la normalisation et l'exécution. Les étapes de Tuckman sont très génériques, mais offrent une excellente structure logique sur laquelle positionner notre analyse. Chaque paragraphe expliquera comment les *proxies* affectent les groupes durant chacune de ces étapes. Les modèles de Mongeau et Saint-Charles (2006) et de St-Arnaud (1965), essentiels à cette analyse, seront sollicités à chaque étape.

Les *proxies* ne font pas l'unanimité et ont tendance à causer des conflits chez les joueurs de MTG ayant des opinions différentes sur le sujet. Pour nos participants et leurs groupes de jeu, les conflits sont généralement respectueux, mais un conflit n'est jamais une interaction banale dans les groupes sociaux. Pour ME02, lorsque son groupe a commencé à utiliser des *proxies*, sa partenaire, une membre du groupe, s'est socialement désengagée. Dans cet exemple, les participants vivaient un excès d'énergie de production, créant un climat de fébrilité et d'anarchie créative ; les joueurs sont trop excités par toutes les possibilités créatives pour se rendre compte que la partenaire de ME02 ne partageait pas cette fébrilité lors de leur pratique ludique. Les frustrations occasionnées par cette nouvelle manière de jouer dépassaient le cadre du cercle magique et teintaient les relations entre les joueurs. Ce n'est qu'après avoir discuté ensemble lors d'une conversation difficile, qu'ils ont explicité le genre d'expérience ludique que chacun désirait et cette expérience excluait les *proxies*.

Le groupe de ME04 s'est retrouvé dans une situation similaire lorsqu'une surenchère dans la puissance des cartes a été initiée par un membre du groupe. Les participants n'ont atteint leur nouveau *statu quo* qu'après avoir discuté de leur expérience ludique idéale. Dans le modèle de Mongeau et Saint-Charles, la confrontation des valeurs, la résolution du conflit et l'atteinte d'un nouveau *statu quo* sont des marqueurs indéniables de l'étape Influence et conflits. Les *proxies* sont ici à l'origine d'une série d'interactions hautement significatives, les discussions difficiles suivant les conflits, où les participants doivent réévaluer le sens et la valeur qu'ils accordent à leur nouvelle pratique de jeu, l'expérience de jeu partagée et le bien-être des autres membres du groupe.

Les conflits prenant place lors du processus de tension laissent leurs traces sur les participants et les dynamiques de groupe. Il ne suffit pas aux groupes de vivre les conflits, mais ils doivent également en tirer des apprentissages et développer des normes pour en encadrer l'origine. Dans l'exemple de ME02, sa partenaire et le reste de leur groupe de jeu ont eu un conflit important et, peu après, le participant a discuté avec le reste du groupe au sujet des *proxies* et il a été décidé qu'ils ne seraient plus acceptés dans le groupe afin de préserver son intégrité. Le processus de normalisation dans cette situation requiert beaucoup d'énergie d'entretien pour réparer et renforcer les structures de pouvoir et d'affection présentes préalablement au début du conflit et heurtées par celui-ci.

Pour le groupe de MF02, les *proxies* ont été introduits lorsque notre participant a reproduit un *Cube*, qui était une tradition du temps des Fêtes. Le groupe était d'abord incertain, mais a rapidement adopté cette nouvelle manière de profiter de leur mode de jeu préféré. Aujourd'hui, le groupe ne joue qu'à des *Cubes*, dont certains sont faits entièrement de *proxies*. Cet exemple d'un groupe qui utilise l'opération d'Enjeux et contraintes, du modèle de Mongeau et Saint-Charles (2006), illustre bien la manière dont les *proxies* ont provoqué l'interaction entre les membres du groupe : ils ont explicité leurs besoins individuels et groupaux et sont arrivés à une entente via un processus de médiation et d'interinfluence. La cible commune du groupe de jeu est de jouer à MTG et d'éprouver du plaisir, mais le groupe doit interagir pour déterminer ensemble la forme que cette cible prend et la meilleure manière de l'atteindre. Ce processus est un signe que le groupe distribue également son énergie disponible entre les processus de production et de socialisation, créant un climat d'efficacité et de solidarité.

L'exécution est l'avant-dernière étape du modèle de Tuckman dans laquelle le groupe a atteint un seuil d'efficacité et est en mesure de travailler efficacement vers l'objectif commun. Chez Mongeau et Saint-Charles, la production est également un processus important où le groupe crée et invente. Chez MF03, la créativité est le mot d'ordre de leur pratique ludique et les *proxies* représentent une manière d'atteindre le plein potentiel de cette créativité. Pour ME04, à la suite de la surenchère, le groupe a atteint un nouveau niveau de puissance normal, dans lequel les *proxies* sont toujours acceptés, mais mieux encadrés afin d'éviter une nouvelle surenchère. Dans ces exemples, les groupes ont atteint un niveau de maturité suffisant pour atteindre un état de cohésion, de productivité et de consensus, où l'interaction entre les membres du groupe génère efficacement l'énergie groupale et où les trois processus sont en équilibre. Dans ces circonstances, le groupe est en mesure de performer, de socialiser et d'atteindre facilement une cible commune. Il convient de noter que chez Mongeau et Saint-Charles et chez Tuckman, l'exécution et la production sont les étapes préalables à la dissolution du groupe, puisqu'une fois la tâche accomplie, le groupe n'a plus de raison d'être. Dans notre contexte, la cible du groupe n'est jamais réellement accomplie et la dynamique de groupe et la pratique de jeu évoluent de pair.

Ainsi, les groupes de jeu, tout comme les groupes sociaux non ludiques, se construisent de manière organique autour d'un intérêt commun, dans ce cas-ci la pratique de MTG. Pour la plupart de nos participants, ils ont rencontré les membres de leur groupe à l'école, dans une boutique de jeu ou durant la participation à des tournois de MTG. Certains groupes ont rapidement adopté le jeu tandis que pour d'autres, il s'agit d'une option ludique parmi d'autres. Les exemples présentés dans le paragraphe dédié à la tension présentaient surtout les conflits liés aux *proxies*, mais il ne s'agit pas du principal élément causant des conflits et ces conflits ne sont pas toujours critiques. Dans un groupe de MTG, un joueur peut utiliser une stratégie impopulaire, une carte démesurément puissante par rapport à la moyenne du groupe, etc. Les conflits générés peuvent être bénins, mais sont caractéristiques d'un processus d'interinfluence. Il s'agit du même type d'interaction symbolique qui est mis en relief par l'utilisation des *proxies*.

En effet, lors de ces interactions conflictuelles, les joueurs réévaluent le sens qu'ils accordent aux actions des autres joueurs ainsi qu'à leur pratique ludique. Dans le cas des *proxies*, les joueurs sont confrontés à un objet qui sort de la norme culturelle de la communauté de MTG, raison pour

laquelle les conflits les concernant sont plus complexes. L'étape de normalisation suit alors que les groupes établissent les normes qui permettent d'encadrer la pratique ludique. Les conflits sollicitent beaucoup d'énergie d'entretien de la part des groupes et les normes limitent les comportements déviants afin de permettre aux groupes de se concentrer sur l'exécution de leur but, soit jouer à MTG. Dans l'étape d'exécution et de production, les structures de pouvoir, d'affection et de travail sont en équilibre et le groupe dédie son énergie aux processus de production et de solidarité. Concrètement, les joueurs organisent et assistent à des sessions de jeu, jouent et expérimentent avec bienveillance et prennent le temps de socialiser avec les autres membres du groupe. Dans les groupes de tous nos participants, chacun des processus du modèle de Mongeau et Saint-Charles (2006) ont été décrits : selon l'âge du groupe, certains en étaient plutôt aux étapes de conflits ou de normalisation, tandis que d'autres en étaient à l'étape de production.

### **5.3.1.2. Métajeu et contrat ludique**

L'importance pour les groupes de protéger le bien-être de ses membres est présentée de manière apparente dans la section précédente. Chacun tente d'assurer aux membres du groupe une expérience satisfaisante et en lien avec leur cible. Cette intention est profondément ancrée dans les structures relationnelles du groupe, mais également dans sa pratique ludique. Dans cette section, le métajeu intragroupal sera analysé à travers le processus d'autorégulation de Saint-Arnaud (1989). Ensuite, l'utilisation des *proxies* sera explorée grâce aux concepts du contrat ludique (Duflo, 1997 ; Wendling, 2019) et de l'attitude ludique (Suits, 1978 ; Henriot, 1989).

Le métajeu intragroupal définit particulièrement la manière dont les membres du groupe jouent plutôt que l'attitude qu'ils doivent adopter en jouant. Ce métajeu englobe le mode de jeu, les règles et les stratégies permises ou interdites. Comme les processus groupaux ci-haut, le métajeu est un ensemble de normes qui évolue avec le temps, selon les désirs et les préférences des membres du groupe. Pour encadrer cette évolution, les groupes font appel à l'autorégulation (Saint-Arnaud, 1989).

Lorsque les participants intègrent des cartes qui dérogent de la norme, le métajeu est déstabilisé et les participants doivent dépenser de l'énergie d'autorégulation pour rétablir l'équilibre et s'assurer que tous les joueurs soient à l'aise avec le nouveau métajeu. Nos résultats indiquent que cette

déstabilisation et la dépense subséquente d'énergie disponible en processus d'entretien sont désagréables pour les membres du groupe et peuvent même causer des conflits importants. Cette déstabilisation et les conflits qui en résultent sont un facteur explicatif important dans la nature controversée des *proxies*. Puisque les *proxies* sont hautement accessibles, il est plus facile d'intégrer des cartes déstabilisantes dans un métajeu priorisant la créativité.

Les résultats suggèrent aussi que les groupes ayant des métajeux priorisant des cartes ayant un faible niveau de puissance utilisent des *decks* avec moins de variances, ce qui réduit le besoin d'obtenir de nouvelles cartes et de produire des *proxies*. Cela se traduit également en un groupe qui investit moins d'énergie dans les processus d'autorégulation, mais plus dans les processus de production (jouer) et de solidarité (socialiser). Cette faible variance réduit les instances où les joueurs sont confrontés à des occasions potentiellement conflictuelles, requérant l'investissement d'énergie pour établir de nouvelles normes.

De son côté, le contrat ludique est un prérequis implicite à la pratique ludique, mais à travers les entrevues avec les participants, il est apparu qu'au moins deux d'entre eux avaient explicité ouvertement une forme de contrat ludique. Contrairement au métajeu, qui se préoccupe de comment bien jouer à MTG, le contrat ludique porte sur la manière d'être un bon joueur, mais les deux concepts interagissent ensemble. Par exemple, un joueur pourrait utiliser une stratégie permise par le métajeu, respectueuse de cette norme, mais bien plus optimisée qu'à la normale. Cette action est à la limite du métajeu, mais si le joueur s'assure d'obtenir le consentement préalable des membres du groupe et reste ouvert à la rétroaction, il s'assure de respecter le bien-être de chacun autour de la table. Ainsi, la pratique des participants offre à tous une expérience agréable en respectant les structures d'affection groupale décrites par Landry (2007), puisque le groupe prend en compte le bien-être et le respect de ses membres.

Plus spécifiquement, dans MTG, le niveau de puissance des *decks* détermine la vitesse, la complexité et la variété des parties, mais cette complexité n'est pas toujours désirée par tous les participants. Pour reprendre les termes de Saint-Arnaud (1989), un niveau de jeu plus élevé requiert un plus grand investissement en énergie de production et d'autorégulation au détriment de l'énergie de solidarité. En établissant un contrat ludique, les joueurs établissent quel ratio d'énergie ils

souhaitent dépenser dans leur groupe. À propos des *proxies*, il apparaît que leur utilisation tend à augmenter le niveau de jeu et de puissance des cartes dans les groupes où ils sont utilisés, parfois à l'encontre de ce que le contrat prescrit. Il semblerait donc que lorsque le contrat ludique priorise une plus grande proportion d'énergie de solidarité, les *proxies* sont moins acceptées, mais lorsque le groupe accorde une plus grande importance à l'énergie de production, les *proxies* sont plus encouragées.

Le métajeu et le contrat ludique sont donc des facteurs importants pour la production et l'utilisation des *proxies*. Le respect du contrat ludique encadre l'attitude en lien avec la pratique de jeu et encourage les participants à respecter les besoins des autres membres, ce qui limite la puissance et la variété des *proxies* qu'il est acceptable de produire. Un métajeu plus stable encourage les participants à limiter la variance et le niveau de puissance de leurs cartes, ce qui réduit la fréquence d'achat et la puissance de nouvelles cartes et, par conséquent, réduit le besoin de produire des cartes *proxies*. Inversement, dans un groupe où le métajeu met l'accent sur la créativité et dans lequel le contrat ludique est peu important (ou, du moins, moins explicitement défini), les *proxies* seront beaucoup plus produits et utilisés.

### **5.3.1.3. Légalité**

Comme n'importe quel autre jeu de cartes, un livre de règles explique la manière de jouer à MTG. Toutefois, ce manuel d'instruction ne contient que la manière prescrite par WoTC. Tout comme le métajeu et le contrat ludique présentés ci-haut, chaque groupe développe ses propres règles et manières de jouer au jeu. Cette disparité peut être source de conflits lorsque des joueurs de différents groupes jouent ensemble dans un contexte public, comme une boutique de jeu, ou qu'un nouveau membre est introduit à un groupe de jeu. Dans MTG, la triche n'est pas une constante et, bien que la plupart des différends peuvent être facilement réglés, les discussions autour d'un sujet aussi émotif que les *proxies* peuvent causer des conflits importants, car le sens de leur utilisation n'est pas entièrement prédéfini. Cette section se concentrera donc sur les *proxies* en tant qu'objet de tricherie et d'injustice potentielle (Boluk et LeMieux, 2017 ; Consalvo, 2009 ; Salen et Zimmerman, 2004), tel que défini par les participants.

MTG est un jeu de systèmes : chaque carte est un engrenage, une partie d'un système plus large, et le *deck*, la machine alimentée par ces systèmes. Les joueurs jouent machine contre machine, mais l'enchaînement des engrenages est laissé entièrement à la discrétion des joueurs. Dans leur pratique de jeu, les joueurs utilisent les cartes créées par WoTC (les règles constitutives), mais les organisent selon les règles et le métajeu de leur groupe (les règles opérationnelles). Certains groupes se calent entièrement sur les règles opérationnelles officielles et, dans un contexte public, elles prennent l'ascendant. Dans un groupe, certaines utilisations de *proxies* peuvent être acceptées et, dans un autre, proscrites. Cette variation résulte en un large spectre de la triche par rapport auquel les *proxies* se positionnent selon la puissance des cartes qu'ils représentent et l'égalité des chances entre les participants.

Dans les groupes de nos participants, créer des *proxies* de cartes rares ou puissantes est souvent considéré plus injuste que la production de *proxies* de cartes plus faibles ou plus communes. Pour le groupe de FF02, où la valeur des cartes authentiques dépasse rarement vingt dollars, imprimer des *proxies* dépassant cette valeur était interdit par leurs règles opérationnelles, même si cette carte ne dépasse pas les normes de puissance en vigueur. Cette situation s'est répétée dans les entrevues de plusieurs autres participants : laisser libre cours à l'utilisation des *proxies* permettrait aux joueurs d'optimiser leur performance à outrance, ce qui affecterait négativement le contrat ludique et le métajeu du groupe. Comme vu au chapitre IV, l'utilisation des *proxies* mène en effet à une surenchère et à une déstabilisation du métajeu, mais il en va de même pour l'utilisation des cartes authentiques. Dans le groupe de ME04, un joueur utilisant des cartes authentiques plus fortes déstabilisait le métajeu du groupe, les autres membres n'ayant pas les moyens de jouer au même niveau que lui. Cependant, lorsque présenté avec cette information, aucun participant ne considérait l'usage de cartes authentiques très dispendieuses comme une rupture des règles opérationnelles.

Les participants, donc, considéraient l'utilisation de *proxies* trop dispendieux comme de la triche, mais pas l'utilisation de cartes authentiques similaires comme telle. Ces deux cartes, pourtant mécaniquement identiques, portent des charges symboliques différentes. D'une part, les cartes authentiques représentent la stabilité et le respect des règles, même lorsque leur valeur dépasse la norme groupale. Cette valeur économique confère également une valeur symbolique : il ne s'agit plus simplement d'un objet de jeu, mais également d'un objet de collection et d'art, une

représentation du statut socio-économique de son propriétaire. De leur côté, les *proxies* représentent la liberté de pouvoir jouer à sa manière, mais également un élément de division par rapport à la norme culturelle établie. En interagissant avec eux, les participants attribuent un sens aux différentes cartes, authentiques ou non. Ce sens, en retour, affecte les règles opérationnelles des groupes de jeu, puisque certaines cartes sont moins légitimes que d'autres.

La troisième manière de considérer la triche selon Salen et Zimmerman (2004) est le bris des règles implicites. Cet ensemble de règles est celui qui se rapproche le plus de la définition de Consalvo (2009) et du concept de contrat ludique (Duflo, 1997) où chaque joueur possède une chance égale dans la partie, une égalité qui peut être brisée par la différence de puissance entre les cartes des joueurs. Un sentiment récurrent chez les participants est que jouer contre quelqu'un avec de meilleures cartes cause presque invariablement un sentiment d'inégalité, analogue au sentiment d'avantage injuste (Consalvo, 2009). Plusieurs participants ont rapporté que jouer contre des joueurs avec des cartes beaucoup plus puissantes générait un sentiment d'injustice, bien que ce sentiment soit mitigé par la conscience que jouer avec des cartes authentiques suit les règles opérationnelles du jeu (Salen et Zimmerman, 2004).

Ainsi, l'accès au capital permet d'accéder à la pratique ludique, mais également d'optimiser sa pratique proportionnellement au capital investi. La symbolique attribuée aux cartes est créée par un contexte capitaliste mis de l'avant par WoTC et entretenu par une culture ludique qui favorise et légitimise les joueurs prêts à investir plus d'argent. Lorsque les participants jouent contre des cartes *proxies* bien plus fortes, ce sentiment d'injustice est décuplé, puisque l'utilisation des *proxies* va à l'encontre des règles opérationnelles officielles, mais également de cette idéologie capitaliste. Ne pas dépenser de capital pour jouer va donc à l'encontre des règles du jeu, mais également de sa culture et de son esprit.

Par ailleurs, contrevenir aux règles du jeu ou aux normes de son groupe est sujet à des sanctions sociales. Dans le quatrième chapitre, nous avons déjà présenté les répercussions auxquelles les utilisateurs de *proxies* font face, allant des moqueries jusqu'à une hostilité ouverte, en passant par l'ostracisation. Ces conséquences sont également applicables pour ceux qui brisent les règles constitutives du jeu ou les règles opérationnelles du groupe ou de la boutique : l'utilisation de

*proxies* est parfois considérée comme répréhensible auprès d'une grande partie de la communauté. Il va de soi que lorsque les joueurs vivent des interactions sociales négatives causées par l'utilisation de *proxies*, le sens qui leur est attribué est réévalué. Selon l'interactionnisme symbolique (Blumer, 1969), la réévaluation symbolique est toujours faite en fonction du sens attribué à l'Autre. Lorsque cet Autre est un être cher, symboliquement important, la réévaluation de l'objet, le *proxy*, est d'autant plus profonde.

De leur côté, les participants qui utilisent des *proxies* ont souvent mentionné que cette utilisation les place occasionnellement dans une situation inconfortable où ils ne veulent pas abuser de l'avantage compétitif qu'ils possèdent. Cet inconfort démontre un respect important des règles implicites au jeu, dans leur groupe autant qu'avec des inconnus. Il souligne également l'existence et l'importance du contrat ludique au sein des groupes et de la communauté globale. Une situation dans laquelle l'utilisation des *proxies* n'est pas problématique, selon nos résultats, est dans l'utilisation d'un *Cube*. Bien que les *Cubes* soient en général construits à partir de cartes rares et puissantes, l'utilisation des *proxies* de tout genre y est tolérée, comme si le contrat ludique était remodelé par ce mode particulier du jeu. Lors d'une partie de *Cube Draft*, chaque joueur reçoit des cartes aléatoires : il n'y a donc aucun avantage injuste causé par l'utilisation de *proxies* ou de cartes authentiques. Ce mode de jeu est particulier, car les règles opérationnelles forcent le respect du contrat ludique. La légalité (Duflo, 1997 ; Wendling, 2019) que les joueurs possèdent est beaucoup plus restreinte que lors d'une partie de *Commander* ou *Standard*, puisqu'ils doivent utiliser les cartes tirées du *Cube*.

Ainsi, les *proxies* nous permettent de mettre l'accent sur de nombreux processus en lien avec la dynamique des groupes de jeu et, bien que ces dynamiques soient présentes dans la vie de n'importe quel groupe, l'utilisation des *proxies* tend à les exacerber et à les mettre en relief. Les *proxies* permettent également aux joueurs d'étendre les limites de leur légalité, ce qui peut avoir comme conséquence la rupture du contrat ludique, le bris des normes au sein du groupe ou une altération du métajeu. Cependant, lorsque le métajeu et les normes groupales l'autorisent, les *proxies* permettent une grande créativité dans la pratique ludique.

### 5.3.2. Culture ludique

Comme démontré dans le premier chapitre, MTG est un jeu autant qu'un produit et cette dualité est à l'origine de plusieurs éléments discutés dans cette recherche. Le cercle magique créé lors d'une partie fait toujours partie d'un contexte plus grand, attribuant un sens supplémentaire aux actions posées dans la partie (Huizinga, 1938). Ce contexte renvoie à la culture globale des joueurs autour de MTG et elle englobe les interactions avec les autres joueurs, l'échange de cartes et la participation à des événements. La culture est entendue au sens de Landry, qui le définit comme la manière de penser et d'agir d'un groupe ou d'une communauté (2007). Dans le contexte d'un « cercle magique global », les interactions entre les joueurs deviennent significatives et contribuent à la création d'une culture MTG générale. Cette culture n'est pas entièrement créée par la communauté de joueurs, puisque WoTC intervient également dans son évolution à travers leurs publications, le WPN et, évidemment, leur contrôle du produit et des règles du jeu (Landry, 2007). Dans cette section, nous discuterons d'abord de la perception générale des *proxies* par la communauté globale et le besoin d'obtenir le consentement préalable auprès des autres joueurs avant d'utiliser des *proxies* dans une partie. Ensuite, nous analyserons l'influence du circuit professionnel et des rituels de jeu sur l'utilisation des *proxies*. Finalement, nous verrons comment l'industrie de la contrefaçon affecte la perception des *proxies* dans la communauté.

Au sein de la communauté de MTG, les *proxies* ne font pas l'unanimité et de nombreux individus refusent entièrement leur utilisation dans leurs parties, les accueillant même avec hostilité. Pour éviter les conflits et les incompréhensions, les participants ont souvent mentionné le besoin d'obtenir le consentement de leurs partenaires de jeu avant d'utiliser des *proxies*, et ce, peu importe, si les participants jouaient avec leur groupe ou avec des inconnus. Dans les groupes de jeu établis depuis longtemps, cette demande de consentement n'est pas aussi nécessaire, considérant que les normes entourant leur utilisation ont déjà été explicitées entre les membres du groupe. Étant donné que les *proxies* ne sont généralement pas autorisés par les règles opérationnelles de MTG, et puisque WoTC cherche à décourager leur utilisation, une norme culturelle s'est développée, à savoir la non-utilisation des *proxies*, sauf en de très rares circonstances.

Cette norme culturelle est perpétuée d'abord par les joueurs eux-mêmes à travers des rites codifiés,

particulièrement lorsqu'ils sont opposés à l'utilisation des *proxies*, mais également par ceux qui les utilisent. Dans le groupe de MF03, les *proxies* sont entièrement autorisés, mais le participant a quand même justifié l'utilisation des siens, même si cette utilisation n'était jamais remise en cause. Dans les boutiques, des politiques de WoTC découragent l'utilisation des *proxies* (MF02) et, s'ils sont acceptés, il est essentiel d'obtenir l'accord préalable des autres joueurs dans la partie, sous peine d'expulsion. Pour une de nos participantes, il s'agit d'une question de respect envers ses adversaires, bien qu'elle n'ait pas été en mesure d'expliquer pourquoi c'était le cas (FF01). Dans les situations où un joueur veut utiliser des *proxies*, mais dont le consentement des autres joueurs n'est pas obtenu, l'utilisateur de *proxies* doit modifier son comportement pour accommoder les joueurs n'ayant pas donné leur consentement.

Cette norme culturelle requiert une dépense d'énergie supplémentaire de la part des utilisateurs de *proxies* et ils encourent le risque de ne pas pouvoir utiliser leurs *decks* à cause des *proxies*. Dans un contexte public où les normes culturelles et les règles opérationnelles officielles prennent le dessus, la possession de *proxies* pourrait empêcher l'expérience de jeu. Dans cette situation, il apparaît que le contrat ludique pour les deux types de participants diffère, si les deux veulent jouer au jeu de manière satisfaisante, mais à leur manière. Le cercle magique est encore une fois affecté par les considérations extérieures à la partie.

Notons que les résultats ne semblent pas indiquer explicitement que cette norme culturelle décourage les participants d'utiliser des *proxies*. Ceci pourrait être dû au fait que les participants utilisent tous en majorité des cartes authentiques, les *proxies* étant utilisés seulement pour expérimenter des combinaisons de cartes ou de nouvelles tactiques. Or, ceux qui ont fait face à ce type de réactions négatives ont mentionné qu'il s'agissait d'un irritant récurrent. Malgré cela, les participants faisaient quand même l'effort de changer de *deck* ou de remplacer les *proxies* par des cartes authentiques, se pliant à la norme.

Il semble donc que le désir de protéger le contrat social dans la communauté et de s'intégrer à la culture de jeu entre en conflit avec le désir d'utiliser des *proxies*. En effet, l'intégration à la communauté requiert une dépense en capital pour obtenir des cartes authentiques et s'établir en tant que joueur légitime, ce qui est impossible à faire avec des *proxies*. Plus un joueur aura de cartes

dispendieuses, véhicules d'une grande charge symbolique, plus il sera considéré comme un joueur ayant investi dans sa passion, lui-même porteur d'une charge symbolique plus élevée. Dans le même ordre d'idée, le participant MF04 considère les *proxies* comme de fausses cartes et précise que les utiliser dans ses *decks* fait de lui une « personne fausse »<sup>42</sup>. Le désir de conformité est donc encouragé par la culture du jeu, mais aussi renforcé par les joueurs plus anciens, afin de protéger ce capital symbolique accumulé au fil des années, qui fait désormais partie de leur identité.

Par ailleurs, dans la culture MTG, participer aux tournois locaux est un rituel important qui a lieu hebdomadairement et ces tournois, petits et grands, font partie du WPN, ce qui permet aux joueurs de s'inscrire dans cette pratique culturelle. Pour plusieurs joueurs et quelques-uns de nos participants, le jeu professionnel est un objectif désirable et atteignable. Nombreux sont les entrepreneurs, professionnels et créateurs de contenu qui adoptent aujourd'hui un rôle de mentor et qui ont commencé leur carrière comme champions de MTG (Kibler, 2022 ; MTG Wiki, 2022 ; Wikipedia, 2021). Pour participer à ces tournois, il faut détenir des cartes authentiques puissantes et convoitées, requérant un investissement de capital plus élevé. Ces personnalités publiques, analogue aux influenceurs, affectent l'opinion des joueurs et créent un sentiment d'identification chez les joueurs (Croes et Bartels, 2021), ce qui met une pression supplémentaire sur les joueurs à se conformer aux règles officielles, telles que mises en place par WoTC.

Un facteur important dans ce sentiment d'identification est l'âge du jeu et de la scène compétitive : en effet, une génération est passée depuis le début du système de compétition officielle et les nouveaux joueurs considèrent les joueurs professionnels comme source d'information sur la manière de « bien jouer » et être un bon joueur — c'est-à-dire de définir le métajeu et le contrat ludique. Cependant, la manière de jouer que ces joueurs professionnels promeuvent relève des règles opérationnelles et implicites officielles, instaurées par WoTC. Les nouveaux joueurs ainsi que ceux qui consomment le contenu diffusé par ces professionnels apprendront qu'être un bon

---

<sup>42</sup> Cette mention du participant MF04 est très intéressante. Cela suggère que les cartes authentiques sont également des objets identitaires, ajoutant une nouvelle dimension de sens aux cartes MTG. Malheureusement, puisque ce participant est le seul à le mentionner, nos données ne sont pas assez probantes pour le présenter dans une section à part entière.

joueur implique de se conformer aux règles compétitives, donc sans *proxies*.

Il faut savoir également que l'utilisation des *proxies* pour tester des *decks* est une pratique commune chez les joueurs de tournois, pour qui la moindre modification au *deck* peut être cruciale à leur performance (MF0). Cela dit, un tournoi est toujours joué avec des cartes officielles et tous les joueurs voulant émuler ces personnalités publiques n'auront d'autre choix que d'utiliser des cartes authentiques. Les résultats des entretiens avec les participants indiquent que l'identification à la culture globale et aux personnages publics de la communauté MTG affecte négativement l'utilisation des *proxies* dans un contexte non compétitif.

Cette influence culturelle est à l'avantage de WoTC qui désire vendre ses produits et instrumentalise les joueurs professionnels pour encourager les joueurs à consommer leurs produits et à renforcer cette culture de la consommation. Dans le groupe de FF02, les *proxies* sont interdits parce qu'il ne s'agit pas de la « bonne manière » de jouer, une culture qui se transmet lorsque les membres du groupe enseignent à leurs amis comment jouer. Les membres du groupe de MF04 sont également des joueurs plus âgés et ont appris à jouer, comme plusieurs joueurs professionnels proéminents, à une époque où les *proxies* n'occupaient pas un espace aussi important dans la pratique du jeu.

En effet, au tout début de MTG, peu de boutiques spécialisées dans la revente de cartes existaient et le meilleur moyen pour acquérir de nouvelles cartes restait de les échanger avec d'autres joueurs. Aujourd'hui encore, ce rite définit la pratique de MTG. La contrefaçon, un enjeu mondial sérieux (Connolly, 2020 ; Elliott, 2004 ; Gault, 2017 ; OECD, 2007), n'existait virtuellement pas à cette époque. Alors que le jeu prenait de l'ampleur, la contrefaçon devenait un risque plus grand, commençant au début des années 2000 (Alpha Investments, 2017). Pour plusieurs joueurs et certains de nos participants, la contrefaçon est aujourd'hui un enjeu important. Dans le contexte où les joueurs tentent de se procurer des cartes auprès de pairs, il est essentiel de faire confiance au vendeur, particulièrement lorsque les transactions impliquent des cartes valant plusieurs centaines, voire des milliers de dollars. Bien que le modèle économique de MTG pousse les joueurs à produire des *proxies* afin d'outrepasser les barrières à la consommation et la relation entre le coût et la puissance des cartes, cette production a un impact. La relation entre la production commerciale de

*proxies* et la production de contrefaçons existe et contribue à un effritement des normes sociales. Toujours dans l'optique où les interactions sociales sont significatives lorsqu'effectuées dans le contexte de la culture globale de MTG, chaque transaction frauduleuse contribue à une diminution de la confiance portée aux autres. L'échange et la collection de cartes sont des rites culturels qui requièrent une confiance envers ses pairs. Elle requiert d'un groupe la confiance de ne mettre en vente que des articles authentiques, mais aussi la confiance que l'appréciation de ces cartes restera constante dans le temps.

Cette confiance s'étend également à WoTC, puisque l'entreprise détient tous les pouvoirs sur le produit et peut décider à tout moment d'en arrêter la production, ou de réduire la qualité des cartes, facilitant la production de contrefaçons. Par ailleurs, la technologie pour produire des contrefaçons est rendue hautement sophistiquée et il est parfois impossible pour un œil non entraîné de faire la différence entre une vraie carte et une carte contrefaite (Alpha Investments, 2017). Dans les groupes d'achat et de revente de cartes, l'acte de demander des références pour un vendeur ou de dénoncer des vendeurs frauduleux est donc devenu monnaie courante<sup>43</sup>. Il existe même un groupe *Facebook* dont le but est d'agir comme lieu de rétroaction sur leurs expériences de vente en ligne avec des joueurs (MTG References, 2022).

En ce qui a trait à nos participants, ils établissaient une distinction claire entre un *proxy* et une contrefaçon, le critère le plus important étant qu'un *proxy* doit être visuellement différent d'une vraie carte pour éviter la confusion. Le participant MF02 a fait produire des *proxies* de très haute qualité, mais avec la restriction qu'elle ne sortait jamais de son lieu de domicile afin d'éviter de distribuer des contrefaçons accidentellement. Cette condition à l'utilisation des *proxies* est récurrente chez d'autres participants, mais l'illégalité n'est pas le facteur décisionnel, plutôt le risque d'accidentellement causer du tort à ses pairs. La contrefaçon et les *proxies* étant reliés, cette connexion pousse les participants à refuser d'intégrer les *proxies* à leur pratique et à les tolérer au sein de leurs groupes. Pour MF04, par exemple, le lien entre la production de *proxies* de haute

---

43 Sur des groupes Facebook de vente et d'échange locaux, où la communauté est plus petite, c'est une action récurrente. Il s'agit cependant d'une observation de l'équipe de recherche plutôt qu'un fait documenté.

qualité et l'industrie de la contrefaçon est trop fort et augmente le risque que des contrefaçons se retrouvent sur le marché secondaire.

### 5.3.3. Interactions symboliques

Comme nous l'avons vu tout au long de ce mémoire, les *proxies* sont des objets simples, des copies utilisées dans un jeu de cartes à collectionner. Cependant, pour les joueurs de MTG, ce sont des objets porteurs de nombreuses dimensions symboliques, parfois négatives, parfois positives. Ils acquièrent cette charge symbolique à travers l'interaction entre les joueurs et l'objet en étant toujours modulés par le contexte les entourant. Si les cartes authentiques sont des objets de collection et d'art socialement prisés et atteignant parfois une haute valeur économique, les *proxies* représentent l'inverse. Cette charge symbolique attribuée aux *proxies* est fonction de l'interaction entre les joueurs et la culture globale du jeu. Celle-ci est mise de l'avant par WoTC et est appliquée par les joueurs professionnels et les joueurs d'expérience pour qui leur valeur symbolique personnelle est directement reliée à la possession de cartes authentiques. Les normes sociales entourant l'utilisation des *proxies* sont une réponse à la culture qui n'accorde aucune valeur aux *proxies* et briser ces normes entraîne des conséquences sociales importantes. Les interactions avec la communauté et la culture globale de MTG, particulièrement lorsque des conséquences sociales sont imputées aux joueurs, mèneront les joueurs à réévaluer le sens accordé aux *proxies*, généralement dans une perspective négative.

Cependant, même si la communauté n'est pas favorable à l'utilisation des *proxies*, les groupes de jeu sont des sous-cultures ayant leur propres rituels et normes. Chacun possède son propre métajeu et contrat ludique, qui régissent la manière dont les joueurs doivent jouer dans les groupes et se comporter dans le contexte ludique. Les *proxies*, dans les groupes restreints, ne sont pas toujours porteur de la même charge symbolique qu'au sein de la communauté. Les groupes restreints évoluent et mûrissent différemment des communautés et les *proxies* y possèdent une utilité différente. Pour les groupes de nos participants, constitués d'amis de longue date, la préservation de ces structures relationnelles est primordiale, nonobstant l'utilisation de *proxies*. La nature des groupes restreints requiert que chaque membre puisse communiquer directement avec les autres pour partager leurs besoins et résoudre les conflits. Dans un groupe où chaque membre possède un

capital différent, la structure du pouvoir varie beaucoup. Les joueurs ayant un capital plus élevé sont en mesure d'optimiser leur pratique bien au-delà de ce que les autres joueurs peuvent faire, résultant en une structure de pouvoir inégale. L'accessibilité du jeu est alors un enjeu important, mais les membres du groupe sont plus facilement en mesure d'en discuter et de rétablir un équilibre via la création de normes permettant l'utilisation de *proxies*. Dans ce contexte plus restreint, ils prennent un sens différent, puisqu'ils donnent accès au jeu et à de nouvelles possibilités créatives. Les membres du groupe forment des normes permettant de contrôler l'utilisation des *proxies* pour éviter qu'ils ne déséquilibrent la pratique de jeu. Si les membres du groupe utilisent les *proxies* en respectant les normes instaurées, ceux-ci peuvent acquérir un sens d'accessibilité et de liberté. À l'inverse, si leur utilisation ne respecte pas les normes du groupe, le sens qui leur est attribué est très similaire à celui qu'ils possèdent dans la communauté globale. Une fois que les membres des groupes ont explicité leurs besoins et que les normes ont été créées afin d'y répondre en intégrant ou non les *proxies*, les groupes sont en mesure de concentrer leur énergie vers la pratique du jeu et la socialisation.

#### **5.4. Conclusion du chapitre V**

En conclusion, le principal élément dirigeant l'utilisation individuelle des *proxies* est le rapport des joueurs avec la valeur symbolique et économique des cartes. Pour pouvoir jouer à MTG, les joueurs doivent investir un capital monétaire non négligeable et l'optimisation de la pratique ludique est directement liée au capital investi dans le jeu et les cartes authentiques. Les *proxies* permettent aux joueurs d'avoir accès à une pratique de jeu aussi optimisée et créative que possible à un très faible coût monétaire, ce qui mène certains participants à leur attribuer un sens de libération ou de contestation anticapitaliste. D'autres participants préfèrent l'acquisition de cartes authentiques pour leur valeur esthétique et économique, particulièrement dans l'optique où ces cartes apprécient en valeur au fil du temps. La charge symbolique des cartes rares, exclusives et coûteuses confère à leurs propriétaires un statut social similaire auprès des membres de leur groupe et de la communauté. Certains des *proxies* de meilleures factures peuvent avoir une esthétique similaire, particulièrement ceux qui sont personnalisés, mais l'appréciation économique exclue formellement les *proxies*, puisque les revendre constituerait de la contrefaçon. Cependant, la production de *proxies* pour usage personnel n'est pas illégale, mais WoTC cherche à décourager leur utilisation

autant que possible. Le système économique de MTG est peu accessible aux joueurs n'ayant pas le capital économique nécessaire et la production de *proxies* est donc la seule manière pour plusieurs joueurs d'avoir accès au jeu.

Le système économique de MTG est indissociable du système de jeu et WoTC est pleinement conscient de cette proximité et de sa capacité à générer des revenus records. Ostensiblement, le but de WoTC est de produire un jeu de qualité et pérenne, mais il s'agit également de la filiale d'une entreprise cotée en bourse qui se doit d'être profitable. Cela mène WoTC à prendre des décisions affectant directement les joueurs, positivement et négativement. Lorsque nos participants sont confrontés à ces actions, ils réévaluent le sens attribué à l'entreprise, ce qui a un impact sur leurs habitudes de consommation et de production de *proxies*. Pour certains participants, l'entreprise symbolise le capitalisme qui n'hésite pas à abuser du bon vouloir de sa communauté. Pour d'autres, WoTC est une entreprise qui a encore sa communauté à cœur et qui fait vivre de nombreux artistes grâce à leur produit. Malheureusement pour les participants ayant une opinion négative de WoTC, l'entreprise détient un monopole sur la création et la production de cartes authentiques, les joueurs n'ont donc d'autre choix que de se tourner vers les *proxies* pour continuer de jouer tout en maintenant leur boycott.

Cela dit, WoTC et MTG ne possèdent pas la même représentation symbolique. Bien que les deux entités soient liées, MTG symbolise une activité sociale, une communauté vigoureuse et un réseau de personnes et d'entreprises vivant du commerce des cartes. Les participants, même lorsqu'ils voulaient boycotter WoTC, ne voulaient pas heurter les acteurs de cette industrie, puisqu'ils répondent à un besoin essentiel pour les joueurs, soit la création d'espaces de jeu compétitifs et non compétitifs. Dans ces espaces, la communauté se rencontre, socialise et les groupes de jeu se forment, ils sont donc porteurs d'un sens important.

Si les espaces de jeu sont un lieu de socialisation, il s'agit également de l'endroit où la culture globale du jeu s'articule. Puisque celle-ci priorise l'utilisation des cartes authentiques, les participants doivent généralement obtenir le consentement préalable des autres joueurs avant de pouvoir initier une partie de MTG, particulièrement dans les boutiques spécialisées. Cette norme sociale est principalement présente lors de parties à l'extérieur de son groupe habituel, mais certains

participants ont rapporté devoir obtenir le consentement de leur groupe, même si les *proxies* y étaient tolérés.

De plus, la culture qui entoure MTG est orientée et construite autour de la pratique ludique, mais également autour des rituels que représentent les tournois et les autres événements officiels organisés par WoTC, ainsi que des joueurs professionnels agissant comme mentors et qui enseignent la bonne manière de jouer à ceux qui consomment leur contenu. Ce qu'ils enseignent, cependant, sont les règles opérationnelles et implicites du jeu, qui promeuvent une manière de jouer respectueuse des règles et des autres joueurs, mais qui n'encouragent pas l'utilisation des *proxies*. Par ailleurs, la proximité entre la contrefaçon et les *proxies* représente un obstacle pour quelques participants. Les contrefaçons représentent une menace réelle aux normes sociales, soit l'utilisation de cartes authentiques et le respect des règles officielles, mais également les rituels culturels, soit l'échange et la revente de cartes et la participation aux tournois.

Pour terminer, certains participants plus âgés, qui jouent depuis les débuts de MTG, ont mentionné sentir un changement culturel au sein de la communauté, particulièrement au sujet des *proxies*. À l'époque où ils ont commencé à jouer, les *proxies* sous leur forme et leur popularité actuelles n'existaient pas, mais aujourd'hui, ils sont beaucoup plus communs. Ils ne sont toujours pas acceptés partout et dans toutes les circonstances, mais les participants mentionnent que les joueurs plus jeunes sont plus favorables à leur utilisation. Nous avons récolté trop peu d'information à ce sujet pour en tirer des conclusions, mais il semble que le haut niveau d'accessibilité des *proxies* permet à de jeunes joueurs avec moins de revenus disponibles de jouer au même niveau que les joueurs plus expérimentés ou avec plus de revenus – ce qui semble être l'expérience des participants ME01 et ME02, qui sont parmi les plus jeunes de nos participants. La culture entourant MTG est donc généralement peu accueillante des *proxies*, puisque WoTC et les joueurs professionnels encouragent un certain métajeu orienté vers les cartes officielles, mais les *proxies* démocratisent cet accès au jeu.

## CONCLUSION

### Synthèse du mémoire

Pour ce mémoire, nous nous sommes intéressés aux facteurs individuels et interpersonnels promouvant l'utilisation et la non-utilisation des *proxies* dans le jeu *Magic : The Gathering*. Dans le premier chapitre, nous avons présenté le contexte historique dans lequel les JCC ont été inventés, allant de l'invention des cartes à jouer en papier au II<sup>e</sup> siècle à la production massive des cartes à collectionner aux États-Unis au courant du XX<sup>e</sup> siècle. Le tout premier JCC, MTG, et la complexe pratique ludique dont il est l'objet sont au cœur de notre recherche. Populaire depuis bientôt 30 ans, MTG est un jeu permettant à plus de 20 millions de joueurs d'être compétitifs, créatifs et sociaux. La pratique ludique s'actualise à travers un large réseau de boutiques spécialisées, d'évènements compétitifs et non compétitifs et de petits groupes de jeu, soit l'unité de base de la communauté. Cependant, depuis plusieurs années, ces groupes font face à un sujet de contention, l'utilisation des *proxies* en remplacement des cartes authentiques. Nous avons survolé différents domaines d'études touchants au sujet de MTG et, bien que ces recherches offrent de nombreuses informations sur MTG, aucune ne pouvait nous orienter sur la nature conflictuelle des *proxies* ou sur les dynamiques groupales dans ce contexte. À la fin du premier chapitre, nous avons ainsi élaboré notre question de recherche : **quels facteurs expliquent l'adoption ou non des cartes *proxies* par les joueurs de MTG dans un contexte non compétitif ?**

Pour répondre à cette question, nous avons présenté, dans le deuxième chapitre, différents concepts tirés des études de la communication et des études du jeu. Tissant un lien entre ces concepts se trouve le fondement épistémologique de cette recherche, soit l'interactionnisme symbolique (Blumer, 1969). Ce concept suggère que la construction de sens s'effectue à travers une réévaluation constante du sens qu'un objet possède pour un sujet et que l'interaction peut s'effectuer en soliloque, donc sans que l'Autre symbolique soit physiquement présent ou non. Un individu donné est donc en mesure de réévaluer par lui-même la symbolique associée à un objet, un individu, un rite ou une norme. MTG est un jeu hautement interactif, le jeu ne pouvant être joué seul, et le groupe de jeu est une unité sociale particulièrement importante pour les participants de cette recherche. Les cartes en elles-mêmes revêtent également une importance toute particulière,

puisque c'est à travers l'interaction entre joueur et cartes que l'action ludique est réalisée. Le statut des cartes comme objet d'art et de collection augmente d'autant la valeur du sens que les individus et les groupes sociaux leur attribuent.

Afin de mieux comprendre comment les groupes restreints évoluent et créent des barrières symboliques à la pratique ludique et à l'utilisation de certaines cartes, nous avons présenté plusieurs modèles d'analyse. En ordre d'importance pour notre recherche, le modèle des groupes restreints de Mongeau et Saint-Charles (2006) présente le groupe comme une entité sociale où l'interaction entre les participants génère un ensemble de processus évolutifs continus qui marquent le développement du groupe. Bien que tous les processus soient essentiels à la compréhension des dynamiques de groupe, nous nous sommes intéressés aux processus d'interinfluence et de médiation, ceux-ci étant orientés vers la résolution des conflits et la construction des normes groupales. Le modèle de Tuckman (1965; Tuckman et Jensen, 1977) est composé de cinq étapes linéaires se terminant toujours par la dissolution du groupe. Bien que moins flexible que le modèle précédent, il nous permet cependant de mieux comprendre comment les groupes de jeu se forment et évoluent avec un modèle efficace. Finalement, le troisième modèle présenté est celui de St-Arnaud (1989) et met l'accent sur l'énergie produite par l'interaction entre les membres du groupe et la répartition de cette énergie en trois processus : production, socialisation et entretien. Une distribution équitable de l'énergie groupale est essentielle pour maintenir l'équilibre du groupe, mais certains processus peuvent être plus sollicités que d'autres selon le contexte et les besoins des membres du groupe. Ces trois modèles nous ont permis de mieux comprendre comment les groupes se forment et le rôle que l'interaction entre leurs membres joue dans cette formation.

Mieux définies chez Landry (2007), les normes groupales se forment à partir de l'interaction entre les besoins individuels, groupaux et environnementaux. Les membres d'un groupe sont donc constamment en interaction avec leurs pairs et leur environnement. Dans le contexte qui nous intéresse, les interactions ont lieu dans la pratique ludique et l'utilisation des cartes authentiques et *proxies*. Les normes groupales influencent le comportement des joueurs, parce qu'elles s'inscrivent dans un ensemble de trois structures en état d'interinfluence constante : le travail, le pouvoir et l'affection. À partir de ces structures s'inscrivent les rites et, particulièrement important dans notre contexte, les normes qui forment la culture groupale.

Dans le contexte ludique, la culture et les normes qui en font partie prennent notamment la forme du contrat ludique. Entente tacite entre joueurs, ce contrat suggère que chacun devrait respecter les règles, l'objectif et l'intention du jeu afin d'assurer à tous la meilleure expérience ludique possible. Cette entente est essentielle à la pratique ludique et briser le contrat ne vient pas sans conséquences sociales. Il existe en effet différents types de règles et les règles implicites, qui varient d'un individu à l'autre, sont différentes des règles opérationnelles et constitutives : le contrat ludique ne représente qu'une partie des règles entourant MTG. Consalvo (2009) remarque également que la triche confère un avantage injuste : dans le contexte de MTG, la triche et l'expérience ludique ne se limitent pas seulement au cercle magique dans lequel la partie se déroule. Puisque les cartes elles-mêmes sont des objets de collection et que l'expérience ludique s'inscrit dans un système économique plus large, il est impossible d'observer MTG comme un simple jeu. Les cartes et les *proxies* utilisés représentent plus que des objets de jeu et sont l'objet de plusieurs niveaux de symbolisme de la part de chacun des individus interagissant avec ces objets. Les *proxies* donnent un avantage dans la partie, mais sans que les joueurs aient besoin de dépenser le capital normalement requis. Pour plusieurs joueurs, il s'agit ici d'un avantage injuste par rapport à leurs propres dépenses monétaires, même si les cartes sont identiques.

Le sens attaché aux cartes MTG s'explique notamment par l'interaction symbolique entre l'individu et la carte, mais également par la carte en tant qu'objet représentant une interaction symbolique. Lorsque les joueurs jouent à MTG, le cercle magique se forme, donnant sens aux actions posées dans le cercle. Dans MTG, les cartes représentent ces actions et sont donc porteuses de sens dans la prise d'action immédiate, mais également dans la prise d'action continue, tout au long de la pratique ludique des joueurs. Les cartes peuvent aussi symboliser un moment important, en tant que legs d'un mentor ou d'un ami, par exemple, la carte devenant symboliquement représentative de cette interaction importante.

À la lumière des concepts théoriques sollicités dans le deuxième chapitre, nous avons établi que l'interaction entre les *proxies* et les joueurs peut se faire à deux niveaux, soit le niveau individuel dans l'interaction symbolique en soliloque et au niveau interpersonnel, dans la relation avec les membres de leur groupe de jeu. Nos sous-questions de recherche ont donc été : (1) Quels facteurs individuels motivent l'utilisation ou la non-utilisation des cartes *proxies* de MTG dans un contexte

non compétitif? (2) Quels facteurs sociaux et interpersonnels motivent l'utilisation ou la non-utilisation des cartes *proxies* de MTG dans un contexte non compétitif?

Dans le chapitre trois, nous avons présenté la méthodologie utilisée pour cette recherche ainsi que le profil des dix participants recrutés. Pour collecter les données, nous avons conduit une entrevue semi-dirigée avec chaque participant. Ceux-ci devaient avoir joué physiquement à MTG dans la dernière année afin de pouvoir être sélectionnés pour la recherche. Les participants étaient majoritairement des hommes cisgenres d'origine caucasienne habitant en Amérique du Nord, mais quatre participants ont dérogé au moins partiellement à cette description, apportant une diversité intéressante. Pour analyser notre corpus, nous avons procédé à une analyse thématique, faisant ressortir des thèmes à partir des extraits du corpus.

Au chapitre quatre, nous avons organisé les différents thèmes en facteurs contextuels, individuels et interpersonnels. Les facteurs contextuels peuvent répondre à nos deux sous-questions de recherche en offrant un point de vue sur la relation et l'utilisation des *proxies* de chacun de nos participants. En utilisant chacun des facteurs, nous avons pu répondre à nos deux sous-questions de recherche. Contextuellement, il faut savoir que les *proxies* sont indissociable des cartes authentiques. Ces deux types de cartes étant toujours en opposition ou en complémentarité, nous avons donc considéré les deux objets dans la compréhension des résultats. Individuellement, les résultats indiquent que les *proxies* sont utilisés de manière à étendre, diversifier et enrichir la pratique de jeu personnelle. Ils sont plus accessibles et généralement moins significatifs aux yeux des participants que les cartes authentiques. Ces dernières ont cependant une légitimité ludique, légale et culturelle ainsi qu'une valeur esthétique que les *proxies* atteignent difficilement, ce qui constitue des différences importantes aux yeux des participants. Socialement, les participants ont tendance à considérer les *proxies* avec suspicion, puisque leur accessibilité accrue permet aux individus de créer des *decks* capables de rompre les normes groupales ou le contrat ludique au sein du groupe. Bien que les cartes authentiques puissent avoir le même impact, leur coût limite grandement l'expérimentation due au risque associé. L'acceptabilité des *proxies* varie également selon la culture prédominante du groupe ou du lieu où le jeu est pratiqué.

Dans le cinquième et dernier chapitre, nous avons arimé le cadre théorique et la présentation des

résultats pour que tous les facteurs soient analysés et compris à travers notre cadre théorique et, tout particulièrement, l'interactionnisme symbolique. Les dimensions individuelles et interpersonnelles ont toutes deux été abordées dans leur sous-section. Pour la dimension individuelle, nous avons d'abord considéré l'accessibilité économique et l'attachement aux cartes. Comme mentionné plus haut, les cartes *proxies* sont économiquement plus accessibles que les cartes authentiques. Pour les participants ayant moins de liberté économique, ce faible coût est important puisqu'il leur permet de jouer au jeu sans crainte de créer un stress financier (Nelson, 1994 ; Robinson et al., 2006). Il permet également à tous les participants de tester des cartes sans avoir besoin de les acheter préalablement, ce qui facilite l'évaluation de la carte et l'importance de la dépense monétaire (Klimmt et Hartmann, 2006). Cette liberté économique permet aux joueurs de retirer de MTG l'expérience ludique qu'ils souhaitent obtenir, mais ne pourraient pas se permettre. Cependant, les cartes authentiques ont également des avantages par rapport aux *proxies*. Esthétiquement, elles sont bien plus appréciées par nos participants que la qualité de la majorité des *proxies*, à l'exception de ceux qui ont été personnalisés. Les participants ont également tendance, à travers des interactions significatives importantes ou continues, à développer une relation d'attachement avec leurs cartes authentiques. Le sens attribué à ces cartes est réévalué à travers l'interaction dans un contexte significatif, le cercle magique, pour gagner en importance et développer un attachement profond pour l'objet. Ce type d'attachement est moins commun avec les *proxies* puisqu'ils sont principalement utilisés comme objet fonctionnel et plus ou moins temporaire, servant principalement de substitut à une vraie carte.

La relation avec l'objet n'est pas le seul facteur influençant l'utilisation des *proxies* et des cartes authentiques. La relation avec WoTC affecte également positivement et négativement l'achat de produits MTG. WoTC possède la mainmise sur l'avenir du jeu, mais également sur la manière dont les joueurs ont accès aux produits MTG, puisque l'entreprise est en mesure de modifier l'ensemble des règles et le niveau de puissance des nouvelles cartes publiées. Certains participants perçoivent négativement ce contrôle sur leur expérience de jeu et attribuent un sens négatif à WoTC, à ses actions et à ce qui pourrait lui créer des bénéfices monétaires, notamment acheter leurs produits. D'autres participants ont une perception positive de WoTC, puisqu'ils partagent des valeurs similaires avec celles de l'entreprise et ont une relation de confiance avec celle-ci. Dans les deux situations, toutes les interactions avec l'entreprise, que ce soit avec ses représentants officiels, lors

d'un évènement organisé par WoTC ou en achetant ses produits, créent chez les participants une réévaluation du sens qu'ils lui accordent. Le sens que l'entreprise possède chez ces joueurs, positif ou négatif, affecte directement le désir d'acheter des produits officiels ou de produire des *proxies*, ces derniers étant la seule alternative pour continuer à jouer sans encourager une entreprise considérée comme agressivement mercantile par certains participants.

La dimension interpersonnelle des facteurs d'utilisation et de non-utilisation des *proxies* utilise principalement la portion groupale de notre cadre théorique. Les dynamiques en œuvre dans les groupes exercent une importante influence chez les participants dans leur utilisation des *proxies* et des cartes authentiques. Les *proxies* sont un objet particulier puisqu'à travers leur utilisation, de nombreux processus sont mis en relief. Bien qu'il s'agisse d'un objet commun et banal, les interactions significatives sont exacerbées et plus faciles à observer et à analyser à partir d'un jeu. L'utilisation des *proxies* cause régulièrement des conflits au sein des groupes et au sein de la communauté et, pour Mongeau et Saint-Charles (2006) et Tuckman (1965), ces conflits représentent une étape importante de l'évolution groupale. Dans ces situations, il s'agit réellement d'une confrontation des valeurs et du sens accordés aux actions portées au sein du groupe. À travers ces interactions conflictuelles hautement significatives, les membres du groupe acceptent ou refusent l'utilisation des *proxies* et selon quels paramètres elle aura lieu. Les conflits sont générateurs de normes groupales, permettant d'encadrer l'utilisation des *proxies* et de réduire la quantité d'énergie d'entretien que le processus d'autorégulation requiert des membres du groupe (St-Arnaud, 1989). Ces normes se créent dans l'étape de normalisation (Tuckman, 1965) et structurent les interactions entre les participants, afin d'éviter qu'une divergence trop grande dans les comportements groupaux altère significativement l'opinion d'un membre envers un autre et mette à risque le groupe et sa capacité à atteindre son objectif, soit de permettre la pratique de MTG.

Certaines des normes les plus importantes pour les groupes de nos participants sont le contrat ludique, le métajeu et la modification des règles qui entoure l'expérience de jeu. Généralement tacite, mais parfois explicité par nos participants, le contrat ludique est l'entente que l'utilisation des *proxies* n'aura pas un effet négatif sur le plaisir des autres membres du groupe et relève d'un encadrement de l'attitude ludique. Il s'agit d'une entente peu codifiée, les participants devant donc

régulièrement procéder à des réévaluations de ce qui est accepté par le groupe. Les *proxies* peuvent facilement avoir un effet négatif sur les autres joueurs, malgré la présence du contrat ludique. Nos participants, cependant, mentionnent qu'ils sont à la recherche d'une certaine expérience ludique et puisque le contrat est réactif plutôt que proactif, les membres des groupes doivent expérimenter afin de découvrir les limites du contrat. Les *proxies* facilitent cette expérimentation, mais les joueurs doivent prendre soin de respecter le contrat ludique.

Le métajeu, cependant, est généralement bien établi au sein des groupes, encadrant les modes de jeux préférés par les participants, quelles déviations des règles officielles sont utilisées, quelles cartes ou stratégies sont acceptées ou proscrites au sein du groupe. L'intention est similaire au contrat ludique, mais le métajeu est beaucoup plus concret et concerne la manière dont les joueurs jouent à MTG. Le métajeu affecte négativement l'utilisation des *proxies* puisqu'il limite quelles cartes peuvent être utilisées dans un contexte donné, ce qui heurte la capacité individuelle à expérimenter, le principal attrait des *proxies*.

Le contrat ludique et le métajeu sont donc des éléments essentiels à la pratique ludique des groupes de jeu de MTG et évoluent au fil des interactions entre les participants, le sens leur étant accordé changeant pour accommoder les actions des participants et des membres de leur groupe. Rompre une de ces normes groupales, cependant, est une action importante et significative au sein du groupe, pouvant provoquer des récriminations pour le membre coupable. Dans notre contexte, l'utilisation des *proxies* pour obtenir un avantage injuste par rapport aux autres joueurs est souvent considérée comme de la triche pour nos participants. Plus l'avantage est grand, plus l'offense perçue est grande et les conséquences qui en découlent, être banni d'une boutique ou d'un groupe de jeu, par exemple. Un avantage similaire peut être obtenu en achetant des cartes authentiques plus puissantes, mais puisque des ressources monétaires, externes au jeu, ont été dépensées, cet avantage n'est pas considéré comme injuste.

Il existe deux types de cultures autour de MTG. La culture globale est créée et influencée par WoTC à travers les rituels propres à MTG, notamment les tournois et les interactions présentes dans la pratique ludique. Cette culture encourage l'utilisation des règles officielles et la pratique du jeu dans les espaces dédiés au jeu, généralement les boutiques spécialisées. Il existe également les

cultures groupales, une sous-culture créée spécifiquement par les groupes avec leurs propres rituels, règles et métajeu. Même si ces deux types de cultures sont dédiées à la pratique du même jeu, elles entrent souvent en confrontation, surtout lorsque les *proxies* sont impliqués. Puisque les interactions se font toujours sur la base du sens que l'objet possède pour le sujet, les joueurs possédant différentes cultures ludiques attribuent également un sens différent aux éléments constitutifs de leur pratique ludique — dans notre contexte, les *proxies*.

À travers l'ensemble de cette recherche, nous avons présenté de multiples facteurs influençant positivement ou négativement l'utilisation des *proxies*. Ces facteurs affectent principalement le sens que les *proxies* possèdent, puisque l'interaction symbolique occasionne une réévaluation symbolique de l'objet. Lorsque nos participants interagissent avec les *proxies* et les cartes authentiques, cela occasionne une réévaluation du sens que les *proxies* ont pour eux, parfois en contradiction. Les *proxies* peuvent en effet représenter une liberté créative et ludique, une menace pour la stabilité du groupe de jeu, une occasion d'essayer des modes de jeux inaccessibles et plus encore. Les cartes authentiques peuvent représenter un investissement financier, un moment clef dans une relation importante ou une association à une entreprise aux valeurs similaires. Les *proxies* sont des objets banals et utilitaires, dont l'utilisation ne devrait pas causer autant de tensions. Ils sont l'objet d'autant de contention, car ils possèdent un sens différent pour chacun et ce symbolisme, formulé par convention, est souvent irréconciliable. La question des *proxies* est donc analogue à un débat ancestral : comment réconcilier la liberté individuelle et sociale ? Ce que notre recherche suggère, c'est qu'à travers une communication humaine, empathique et non violente, les participants sont à même de trouver un terrain d'entente qui saura satisfaire les individus et les groupes au sein desquels ils pratiquent MTG.

### **Limites de la recherche**

Avant d'aborder les différentes limites de cette recherche, il convient, par souci de transparence, d'explicitier nos biais par rapport au sujet de cette recherche. Nous sommes un joueur de MTG depuis plus de 20 ans et notre collection de cartes est relativement conséquente. Cela dit, nous utilisons quelques *proxies* dans notre pratique ludique et en avons généralement une opinion favorable. Bien que nous ayons pris soin de ne pas laisser ce biais teinter cette recherche, il n'est

pas impossible que cela ait eu un impact sur la lecture et l'analyse de nos résultats.

La première limite de cette recherche réside dans l'impossibilité de généraliser les résultats sur une plus large portion des joueurs de MTG. Nonobstant le faible nombre de participants, la faible proportion de femmes, de population minoritaire et d'individus à l'extérieur de l'Amérique du Nord ne nous permet pas d'être représentatifs de la communauté. De plus, plusieurs participants ont été recrutés dans un groupe *Reddit* favorable aux *proxies*, seuls deux participants étant formellement contre leur utilisation. Il aurait été intéressant d'obtenir des entrevues avec un plus grand nombre de joueurs refusant l'utilisation des *proxies*. Heureusement, parmi les participants favorables aux *proxies*, nous avons eu la chance d'avoir une agréable diversité d'opinions et de type d'utilisation.

La deuxième limite concerne la méthodologie utilisée, soit l'entretien semi-dirigé. L'entretien individuel nous a permis d'obtenir les réflexions et les opinions des participants au sujet des *proxies* et un aperçu adéquat de leur utilisation dans leurs groupes de jeu respectifs. Cependant, le point de vue d'un seul membre d'un groupe est insuffisant pour tirer des conclusions en lien avec les dynamiques et les normes groupales. Un groupe est une entité vivante et évolutive et cette dimension de la recherche aurait été mieux servie par une observation de plus longue durée, afin de bien comprendre comment les *proxies* s'imbriquent dans la dynamique de jeu et du groupe. Pour diversifier les réponses, il aurait aussi été intéressant d'obtenir des témoignages provenant de joueurs se spécialisant dans un mode de jeu en particulier ou de joueurs professionnels ayant fait de MTG leur gagne-pain.

La troisième limite concerne la culture globale de MTG telle que présentée dans cette recherche. Dans les chapitres précédents, cette culture a été présentée d'abord telle que décrite selon l'expérience personnelle du chercheur, mais également à partir du point de vue des participants. Il s'agit d'une variété intéressante de points de vue, mais insuffisante pour en effectuer une généralisation. Une meilleure compréhension de la culture globale nous permettrait de positionner avec plus de précision les *proxies* et la place qu'ils prennent dans la culture du jeu. Ces connaissances nous permettraient également d'investiguer plus en détail le changement culturel décrit dans le chapitre cinq, selon lequel les nouvelles générations de joueurs de MTG seraient plus favorables aux *proxies*.

Finalement, lors du processus de recrutement, le chercheur a reçu des commentaires désobligeants de la part d'individus ayant vu les annonces. Plusieurs participants ont rapporté avoir eu des interactions négatives du même acabit au cours de leur utilisation de *proxy*. Notons que toutes les interactions avec les participants ont été positives et agréables. Bien que cette recherche nous ait permis de comprendre l'importance des *proxies* et des cartes authentiques pour les joueurs, nous n'avons pas spécifiquement cherché à comprendre pourquoi les membres de la communauté étaient si hostiles envers les *proxies*, mais seraient une information intéressante pouvant ressortir d'une meilleure connaissance de la culture MTG.

### **Ouverture sur d'autres recherches**

Malgré les nombreuses limites de cette recherche, elle nous aura permis de mieux comprendre le phénomène des *proxies* et de mettre en relief les différentes dynamiques sociales qui sont symbolisées par leur utilisation. Les cartes MTG ne sont pas que de simples objets de jeu, mais bien des objets hautement symboliques, qui transcendent les barrières habituelles du jeu de table. Cela dit, MTG reste un jeu et un produit d'une grande complexité sociale et humaine, qui gagnerait à être explorée plus en profondeur. Au sujet des *proxies*, il serait particulièrement intéressant d'effectuer une recherche de nature quantitative portant par exemple sur le rapport entre l'âge et le statut socio-économique des joueurs étant favorable aux *proxies*, l'influence du genre, de la taille et l'âge des groupes observés. Ce type de recherche nous permettrait de mieux comprendre qui utilise ces cartes et, recoupée avec les connaissances formulées dans cette recherche, offrirait une meilleure compréhension contextuelle des facteurs d'utilisation ou non des *proxies*.

Les résultats de cette recherche ont principalement porté sur les participants dans leurs groupes restreints, souvent dans des domiciles privés. Il serait particulièrement intéressant de pouvoir observer les interactions entourant les *proxies* dans les boutiques de jeu. Une méthodologie de recherche-action serait particulièrement appropriée afin de provoquer des discussions spontanées au sujet des *proxies*. Cela nous permettrait d'avoir un excellent point de vue sur la manière dont les joueurs de MTG réagissent lorsque confrontés avec les *proxies*. Une recherche de ce type pourrait être effectuée dans plusieurs régions et pays, afin de profiter de la grande diversité dans la communauté de joueurs et avoir un échantillon plus représentatif.

# ANNEXE A – FORMULAIRES DE CONSENTEMENT



## FORMULAIRE DE CONSENTEMENT

### MOTIVATIONS POUR L'ADOPTION DES CARTES PROXYS DANS LES GROUPES DE JOUEURS DE MAGIC : THE GATHERING

**Chercheur :** Félix Prigent  
**Directrice :** Maude Bonenfant, PhD  
Université du Québec à Montréal

#### Préambule

Nous vous demandons de participer à un projet de recherche qui implique une entrevue d'une durée approximative de 60 minutes dont le sujet portera sur votre expérience individuelle et sociale des cartes *proxys* dans le jeu *Magic : The Gathering*. Avant d'accepter de participer à ce projet de recherche, veuillez prendre le temps de comprendre et de considérer attentivement les renseignements qui suivent.

Ce formulaire de consentement vous explique le but de cette étude, les procédures, les avantages, les risques et inconvénients, de même que les personnes avec qui communiquer au besoin.

Le présent formulaire de consentement peut contenir des mots que vous ne comprenez pas. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles.

#### Description du projet et de ses objectifs

Le projet vise à comprendre les facteurs de motivation individuels et sociaux reliés à l'utilisation des cartes *proxys* dans le jeu *Magic : The Gathering*. Il s'agit d'une recherche effectuée dans le cadre du programme de maîtrise en communication (jeux vidéo et ludification). Cette récolte de données et son analyse subséquente permettront de rédiger un mémoire de recherche, une exigence partielle de la maîtrise en communication.

Le projet a été initié en janvier 2021 et la fin prévue est en novembre 2021. En tout, une dizaine de participants seront interviewés.

Nous cibons une population de joueurs de *Magic : The Gathering* ayant plus de 18 ans et parlant français ou anglais. Dans l'intention de représenter la diversité des membres de la communauté de MTG, les critères de sélection sont volontairement ouverts.

L'objectif de la recherche est de mieux comprendre pourquoi les joueurs de MTG utilisent ou n'utilisent pas les cartes *proxys*.

#### Nature et durée de votre participation

La participation se résume à une seule rencontre d'environ 60 minutes. La rencontre se déroulera en vidéoconférence sur la plateforme *Microsoft Teams* et consistera en une entrevue semi-dirigée où nous discuterons de l'utilisation des *proxys* dans votre pratique de jeu individuelle et sociale. Un enregistrement audio de la rencontre sera effectué, mais cet enregistrement sera détruit immédiatement après la transcription de l'entrevue.

Aucun subterfuge ou tiers parti ne sera utilisé dans le cadre de cette recherche.

#### Avantages liés à la participation

Vous ne retirerez pas d'avantages directs à participer à cette étude. Toutefois, vous aurez contribué à l'avancement de la science et à une meilleure compréhension du phénomène des *proxys*. Sur demande, vous recevrez également la transcription de votre entrevue et une copie numérique du mémoire après le dépôt de celui-ci.

#### Risques liés à la participation

En principe, cette recherche ne comporte aucun risque plus grand que ceux de la vie courante.

#### Confidentialité

Vos informations personnelles ne seront connues que du chercheur étudiant et ne seront pas dévoilées durant la diffusion des résultats. Toutes les entrevues seront numérotées et un pseudonyme sera attribué à chaque participant. La feuille de correspondance entre les données personnelles et les pseudonymes sera conservée dans un fichier protégé par un mot de

pas unique. De plus, toutes les transcriptions seront traitées pour être anonymes et confidentielles afin d'éliminer tout risque d'identification.

Les enregistrements seront détruits immédiatement après la retranscription et l'analyse ne se fera qu'avec celles-ci. Toutes les données seront conservées pendant 5 ans dans des archives protégées par mot de passe, entreposées sur des disques durs externes. Suite à cette période, toutes les archives seront détruites avec un logiciel de destruction de données numériques.

### **Participation volontaire et retrait**

Votre participation est entièrement libre et volontaire. Vous pouvez refuser d'y participer ou vous retirer en tout temps sans devoir justifier votre décision. Si vous décidez de vous retirer de l'étude, vous n'avez qu'à aviser M. Prigent verbalement ou par écrit; toutes les données vous concernant seront détruites.

### **Indemnité compensatoire**

Aucune indemnité compensatoire n'est prévue.

### **Des questions sur le projet?**

Pour toute question additionnelle sur le projet et sur votre participation vous pouvez communiquer avec les responsables du projet : Maude Bonenfant, directrice, au 514-987-3000 poste 3392 ou [bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca) et Félix Prigent, étudiant, au +1 514-932-0161 ou [mtg.proxy.UQAM@gmail.com](mailto:mtg.proxy.UQAM@gmail.com).

Des questions sur vos droits? Le Comité d'éthique de la recherche pour les projets étudiants impliquant des êtres humains (CERPE) a approuvé le projet de recherche auquel vous allez participer. Pour des informations concernant les responsabilités de l'équipe de recherche sur le plan de l'éthique de la recherche avec des êtres humains ou pour formuler une plainte, vous pouvez contacter la coordination du CERPE à l'adresse suivante : [cerpe-pluri@uqam.ca](mailto:cerpe-pluri@uqam.ca)

### **Remerciements**

Votre collaboration est essentielle à la réalisation de notre projet et l'équipe de recherche tient à vous en remercier.

### Consentement

Je déclare avoir lu et compris le présent projet, la nature et l'ampleur de ma participation, ainsi que les risques et les inconvénients auxquels je m'expose tel que présenté dans le présent formulaire. J'ai eu l'occasion de poser toutes les questions concernant les différents aspects de l'étude et de recevoir des réponses à ma satisfaction.

Je soussigné(e) accepte volontairement de participer à cette étude. Je peux me retirer en tout temps sans préjudice d'aucune sorte. Je certifie qu'on m'a laissé le temps voulu pour prendre ma décision.

Une copie signée de ce formulaire d'information et de consentement doit m'être remise.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

### Engagement du chercheur

Je, soussigné(e) certifie

(a) avoir expliqué au signataire les termes du présent formulaire;

(b) avoir répondu aux questions qu'il m'a posées à cet égard;

(c) lui avoir clairement indiqué qu'il reste, à tout moment, libre de mettre un terme à sa participation au projet de recherche décrit ci-dessus;

(d) que je lui remettrai une copie signée et datée du présent formulaire.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

## CONSENT FORM

### MOTIVATIONS FOR THE ADOPTION OF PROXY CARDS IN MAGIC: THE GATHERING PLAYER GROUPS

**Researcher:** Félix Prigent

**Director:** Maude Bonenfant, PhD  
University of Quebec at Montreal

#### Preamble

We are asking you to participate in a research project that involves a 60-minute interview about your individual and social experience with proxy cards in Magic: The Gathering. Before agreeing to participate in this research project, please take the time to understand and carefully consider the following information.

This consent form explains the purpose of this study, the procedures, benefits, risks and harms, and who to contact if need be.

This form may contain words that you do not understand. We encourage you to ask any questions you may have.

#### Description of the project and its objectives

The purpose of this project is to understand the individual and social motivational factors related to the use of proxy cards in the game Magic: The Gathering. This research is part of the Master's program in Communication (video games and gamification). This data collection and its subsequent analysis will lead to the writing of a research paper, a partial requirement of a Master's degree in Communication.

The project was initiated in January 2021 and is scheduled to end in November 2021. In all, approximately 10 participants will be interviewed.

We are targeting a population of Magic: The Gathering players who are over 18 years old and speak French or English. With the intention of representing the diversity of the MTG community, the selection criteria are deliberately open.

The objective of the research is to better understand why MTG players use or do not use proxies.

#### Nature and duration of your participation

Participation is limited to a single meeting of approximately 60 minutes. The meeting will take place via video conference on the Microsoft Teams platform and will consist of a semi-structured interview where we will discuss the use of proxies in your individual and social gaming practice. An audio recording of the meeting will be made, but this recording will be destroyed immediately after transcription.

No subterfuge or third parties will be used in this research.

#### Benefits of Participation

You will not receive any direct benefit from participating in this study. However, you will have contributed to the advancement of science and a better understanding of the phenomenon of proxies. Upon request, you will also receive the transcript of your interview and a digital copy of the dissertation after submission.

#### Risks of participation

In principle, this research involves no greater risks than those of everyday life.

#### Confidentiality

Your personal information will be known only to the student researcher and will not be disclosed during the dissemination of the results. All interviews will be numbered and a pseudonym will be assigned to each participant. The correspondence sheet between personal data and pseudonyms will be kept in a file protected by a unique password. In addition, all transcripts will be anonymised and confidentialised to eliminate any risk of identification.

The recordings will be destroyed immediately after transcription and analysis will be done only with them. All data will be kept for 5 years in a password protected archive stored on external hard drives. After this period, all archives will be destroyed with a digital data destruction software.

#### Voluntary participation and withdrawal

Your participation is completely free and voluntary. You may refuse to participate or withdraw at any time without having to justify your decision. If you decide to withdraw from the study, simply notify Mr. Prigent verbally or in writing and all data will be destroyed.

### **Compensation**

No compensation is provided.

### **Questions about the project?**

If you have any additional questions about the project and your participation, you can contact the people in charge of the project: Maude Bonenfant, director, at 514-987-3000 ext. 3392 or [bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca) and Félix Prigent, student, at +1 514-932-0161 or [mtg.proxy.UQAM@gmail.com](mailto:mtg.proxy.UQAM@gmail.com).

Questions about your rights? The Research Ethics Board for Student Projects Involving Human Subjects (CERPE) has approved the research project in which you will be participating. For information about the research team's responsibilities regarding the ethics of research involving humans or to lodge a complaint, you can contact CERPE's coordination here: [cerpe-pluri@uqam.ca](mailto:cerpe-pluri@uqam.ca)

### **Acknowledgements**

Your collaboration is essential to the realization of our project and the research team would like to thank you.

**Consent**

I declare that I have read and understood this project, the nature and extent of my participation, and the risks and inconveniences to which I am exposed as presented in this form. I have had the opportunity to ask all questions concerning the various aspects of the study and to receive answers to my satisfaction.

I, the undersigned, voluntarily agree to participate in this study. I may withdraw at any time without prejudice of any kind. I certify that I have been given adequate time to make my decision.

A signed copy of this information and consent form must be given to me.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

**Researcher's commitment**

I, the undersigned, certify that

- (a) I have explained the terms of this form to the signatory;
- (b) I have answered the questions he/she has asked me in this regard;
- (c) I have made it clear to the signatory that he or she is free to discontinue participation in the research project described above at any time;
- (d) that I will provide him/her with a signed and dated copy of this form.

---

Prénom Nom

---

Signature

---

Date

## LISTE DE RÉFÉRENCES

1993. (2020). Dans *Wikipedia*.

<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=1993&oldid=992015135>

Alexander, J. (2017, novembre 29). *Magic : The Gathering cosplayer quits over harassment, forcing Wizards to speak up*. Polygon. <https://www.polygon.com/2017/11/29/16709796/magic-the-gathering-cosplayer-harassment-youtube>

Alpha Investments (Réalisateur). (2017, mars 31). *The evolution of Magic The Gathering Counterfeits...from Hilarious to Serious*. <https://www.youtube.com/watch?v=NLlrFdm7pHQ>

Alsop, T. (2022, avril 11). *N64 lifetime unit sales by region 2022*.

<https://www.statista.com/statistics/1101902/unit-sales-n64-switch-region/>

Barrett, R. (2017). *Unboxing Magic : An Exploratory Ethnography of a Collectible Card Game Discourse Community*.

Barron, J. (1996, février 19). *Magic' Casts a Spell on Players; There's Mayhem and Money in Fantasy Card Game* (Published 1996). *The New York Times*.

<https://www.nytimes.com/1996/02/19/nyregion/magic-casts-a-spell-on-players-there-s-mayhem-and-money-in-fantasy-card-game.html>

Beg, Z. (2020, août 6). *The Wizards I Know* [Lettre ouverte].

[https://docs.google.com/document/d/1RDhVZ4x\\_ZflabOpGfEGMI4xtYMA7AghCN5uWifJRa6c/preview?pru=AAABcrssKnc\\*34ig3gk0A079zdYiOmJUVA&usp=embed\\_facebook](https://docs.google.com/document/d/1RDhVZ4x_ZflabOpGfEGMI4xtYMA7AghCN5uWifJRa6c/preview?pru=AAABcrssKnc*34ig3gk0A079zdYiOmJUVA&usp=embed_facebook)

Belson, K. (2002, octobre 6). *Business; Rival to Pokémon Keeps Market Hot* (Published 2002).

*The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2002/10/06/business/business-rival-to-pokemon-keeps-market-hot.html>

Biderman, S. (2020). *Magic : The Gathering is as Hard as Arithmetic*. *arXiv preprint arXiv:2003.05119*.

Bjørke, S. J., et Fludal, K. A. (2017). *Deckbuilding in Magic : The Gathering Using a Genetic Algorithm*. <https://ntnuopen.ntnu.no/ntnu-xmlui/handle/11250/2462429>

Blumer, H. (1969). *Symbolic interactionism* (Vol. 9). Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bolding, J. (2021, janvier 30). *With a Black Lotus sold at \$500k, Magic : The Gathering hits a new level*. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/with-a-black-lotus-sold-at-dollar500k-magic->

[the-gathering-hits-a-new-level/](#)

Boluk, S., et LeMieux, P. (2017). *Metagaming : Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. U of Minnesota Press.

Bosch, R. A. (2000). Optimal Card-Collecting Strategies for Magic : The Gathering. *The College Mathematics Journal*, 31(1), 15-21. JSTOR. <https://doi.org/10.2307/2687095>

Boutin, G. (2011). *L'entretien de recherche qualitatif* (Vol. 1). Presses de l'université du Québec.

Buisseret, D. (1998). *Envisioning the City : Six Studies in Urban Cartography*. University of Chicago Press. <https://books.google.ca/books?id=gBv11wHRTX0C>

Carter, M., et Fuller, C. (2015). Symbolic Interactionism. *Sociopedia.isa*. <https://doi.org/10.1177/205684601561>

Cartwright, M. (2017, septembre 15). *Paper in Ancient China*. World History Encyclopedia. <https://www.worldhistory.org/article/1120/paper-in-ancient-china/>

Chalk, A. (2018, novembre 5). Blizzard celebrates 100 million Hearthstone players with free card packs for everyone. *PC Gamer*. <https://www.pcgamer.com/blizzard-celebrates-100-million-hearthstone-players-with-free-card-packs-for-everyone/>

Channel Fireball. (2022, juin 22). *About Us—ChannelFireball*. <https://channelfireball.com/page/about-us>

Chase, E. (2016, janvier 14). *On Proxies, Policy, and Communication | MAGIC: THE GATHERING*. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/news/proxies-policy-and-communication-2016-01-14>

Chase, E. (2019, août 14). *The Future of Magic Esports*. MAGIC: THE GATHERING | ESPORT. <http://magic.gg/news/the-future-of-magic-esports>

Chatterjee, K., et Ibsen-Jensen, R. (2016). The complexity of deciding legality of a single step of Magic : The Gathering. *ECAI 2016: 22ND EUROPEAN CONFERENCE ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE*, 285, 1432-1439.

Churchill, A., Biderman, S., et Herrick, A. (2019). Magic : The gathering is Turing complete. *arXiv preprint arXiv:1904.09828*.

Connolly, S. (2020, février 3). *Fake board games : The counterfeits of Pandemic, Catan and*

more putting happiness, health and the hobby at risk. Dicebreaker.  
<https://www.dicebreaker.com/categories/board-game/feature/counterfeit-board-games-pandemic-catan>

Consalvo, M. (2009). *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*. MIT Press.  
<https://books.google.ca/books?id=XbcNAUxUajAC>

Copier, M. (2009). Challenging the magic circle. *Digital Material*, 159.

Cowling, P. I., Ward, C. D., et Powley, E. J. (2012). Ensemble determination in monte carlo tree search for the imperfect information card game magic : The gathering. *IEEE Transactions on Computational Intelligence and AI in Games*, 4(4), 241-257.

Cracknell, R. (2012, janvier 2). *Why Your Sports Cards from the Early 90s Are Worthless*. The Cardboard Connection. <https://www.cardboardconnection.com/why-sports-cards-early-90s-worthless>

Croes, E., et Bartels, J. (2021). Young adults' motivations for following social influencers and their relationship to identification and buying behavior. *Computers in Human Behavior*, 124, 106910. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106910>

Deaux, J. (2019, juillet 7). Move Over Monopoly : Hasbro's Next Big Growth Engine Is Magic. *Bloomberg.Com*. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2019-07-07/hasbro-s-free-magic-the-gathering-arena-official-launch-is-2019>

Dire Wolf Digital LLC. (2011). *Pokemon TCG Online* [Windows, MacOS, iOS, Android]. The Pokemon Company.

Donovan, T. (2017). *It's All a Game : The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. St. Martin's Publishing Group. <https://books.google.ca/books?id=3shyDQAAQBAJ>

Dring, C. (2018, janvier 3). *Pokémon toys and trading card sales spike in Europe*. GamesIndustry.Biz. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-03-01-pok-mon-toys-and-trading-card-sales-spike-in-europe>

Duflo, C. (1997). *Jouer et philosopher*. Presses universitaires de France.

Dummett, M. (1993). The history of card games. *European Review*, 1(2), 125-135.

Eddy, J. (2018, février 8). Kitchen Table Magic. *Daily Arena*.  
<https://www.dailyarena.net/2018/08/02/kitchen-table-magic/>

Elliott, J. K. (2020, juin 11). *'Magic : The Gathering' bans racist cards from the game*. Global News. <https://globalnews.ca/news/7054942/magic-the-gathering-racist-cards-banned/>

Elliott, M. (2004, avril 26). *Buyer Beware*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/buyer-beware-2004-04-26>

Erbland, K. (2013, novembre 29). *25 Wacky Trading Cards From the '80s and '90s*. Mental Floss. <https://www.mentalfloss.com/article/53842/25-wacky-trading-cards-80s-and-90s>

Fallery, B., et Rodhain, F. (2007). *Quatre approches pour l'analyse de données textuelles : Lexicale, linguistique, cognitive, thématique*. pp 1-16. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00821448>

Fink, D., Pastel, B., et Sapra, N. (2015). Predicting the strength of Magic : The Gathering cards from card mechanics. *Cs 229: Machine Learning Final Project, December 2015*.

Fornazari, M. R. (2014). Localization practices in trading card games : Magic the Gathering from english into portuguese.

Fornazari, M. R. (2018). A metalanguage study on instructional videos : The brazilian localization of Magic the Gathering.

Fornazari, M. R., et Macedo, L. B. (2016). GENDER REPRESENTATION IN TRADING CARD GAMES: WOMEN AND MEN IN "MAGIC THE GATHERING". *Revista Estudos Anglo-Americanos*, 45(1), 154-174.

Forster, D. (2019, juillet 8). MTG continues to make millions for Hasbro despite MTG Arena problems. *Dot Esports*. <https://dotesports.com/mtg/news/mtg-continues-to-make-millions-for-hasbro>

Forster, D. (2022, mars 20). The 5 Best Magic : The Gathering Budget Standard Decks. *Dot Esports*. <https://dotesports.com/mtg/news/best-magic-the-gathering-budget-standard-decks>

Fortune Media. (2022, juin 20). *Hasbro | 2022 Fortune 500*. Fortune. <https://fortune.com/company/hasbro/fortune500/>

G. Zuin et A. Veloso. (2019). Learning a Resource Scale for Collectible Card Games. *2019 IEEE Conference on Games (CoG)*, 1-8. <https://doi.org/10.1109/CIG.2019.8847946>

G. Zuin, L. Chaimowicz, et A. Veloso. (2020). Deep Learning Techniques for Explainable Resource Scales in Collectible Card Games. *IEEE Transactions on Games*, 1-1. <https://doi.org/10.1109/TG.2020.3030742>

Game Keeper Online. (2022, juin 22). *FACT SHEET GRAND PRIX MONTRÉAL 2015. MAGIC: THE GATHERING*. <https://magic.wizards.com/en/content/fact-sheet-grand-prix-montreal-2015>

Garfield, R. (2006). The Design Evolution of Magic : The Gathering. Dans K. Salen et E. Zimmerman (Éds.), *The Game Design Reader : A Rules of Play Anthology* (p. 538-555). MIT Press.

Gault, M. (2017, octobre 30). *How to Spot a Fake \$1,000 Magic : The Gathering Card*. <https://www.vice.com/en/article/9kqk8d/how-to-spot-a-fake-magic-the-gathering-card>

Gregory, K. (2020, février 24). *Proxy War : Who Really Wins & Loses When Proxying Cards?* Hipsters of the Coast. <https://www.hipstersofthecoast.com/2020/02/proxy-war-who-really-wins-loses-when-proxying-cards/>

Guinness World Records. (2016, avril 28). *Most played trading card game*. Guinness World Records. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/most-played-trading-card-game/>

Hall, C. (2019a, mars 5). *Magic : The Gathering's Black Lotus sells for \$166K at auction, doubling its value*. Polygon. <https://www.polygon.com/2019/3/5/18251623/magic-the-gathering-black-lotus-auction-price>

Hall, C. (2019b, septembre 4). *Magic : The Gathering's new digital version will be released this month*. Polygon. <https://www.polygon.com/2019/9/4/20848081/mtg-arena-release-date-magic-the-gathering>

Harmon, L. (2020). *Open letter to WOTC and the Magic Community*. [https://docs.google.com/document/d/1tKsYkdEEfU9u-27ZvVWu8Wkm2bThe3lfov24f2brjM/preview?pru=AAABcp\\_LwME\\*fHR56VY4pxPnvlpmCYG7Sw&fbclid=IwAR0CKc4FK36B3VKES7iYr2eY-wrS7OS9GnK6P9r5SmweFHWPzxSizJwA634&usp=embed\\_facebook](https://docs.google.com/document/d/1tKsYkdEEfU9u-27ZvVWu8Wkm2bThe3lfov24f2brjM/preview?pru=AAABcp_LwME*fHR56VY4pxPnvlpmCYG7Sw&fbclid=IwAR0CKc4FK36B3VKES7iYr2eY-wrS7OS9GnK6P9r5SmweFHWPzxSizJwA634&usp=embed_facebook)

Hasbro Inc. (2022, avril 19). *Hasbro Reports First Quarter 2022 Financial Results | Hasbro, Inc.* <https://investor.hasbro.com/news-releases/news-release-details/hasbro-reports-first-quarter-2022-financial-results>

Hay, R. (2020, juin 9). *Wizards of the Coast accused of pervasive ongoing racism*. *Daily Esports*. <https://www.dailyesports.gg/wizards-of-the-coast-accused-of-pervasive-ongoing-racism/>

Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : La métaphore ludique*. José Corti Editions.

Highfield, V. (2017, septembre 14). *With 2.1 billion cards sold last year, the Pokémon Trading Card Game is still going strong*. Alphr. <https://www.alphr.com/life-culture/1007038/with-21->

[billion-cards-sold-last-year-the-pok-mon-trading-card-game-is-still/](#)

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Routledge.  
<https://books.google.ca/books?id=ALeXRMGUICsC>

Humphery, K. (2019). Affluence, Anti-Consumerism, and the Politics of Consumption. Dans *The Oxford Handbook of Consumption* (Numéro 30, p. 1-20). Oxford University Press.

Jordan, G. (1998). Indirect causes and effects in policy change : The Brent Spar case. *Public Administration*, 76(4), 713-740.

Jordan, W. (2007). From Rule-Breaking to ROM-Hacking : Theorizing the Computer Game-as-Commodity. *DiGRA Conference*.

Kibler, B. (2022, juin 30). *Brian Kibler* | *LinkedIn*. <https://www.linkedin.com/in/briankibler/>

Kinkade, P. T., et Katovich, M. A. (2009). Beyond Place : On Being a Regular in an Ethereal Culture. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38(1), 3-24.  
<https://doi.org/10.1177/0891241607312266>

Klein, J. G., Smith, N. C., et John, A. (2004). Why We Boycott : Consumer Motivations for Boycott Participation. *Journal of Marketing*, 68(3), 92-109.  
<https://doi.org/10.1509/jmkg.68.3.92.34770>

Klimmt, C., et Hartmann, T. (2006). Effectance, self-efficacy, and the motivation to play video games. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 133-145.

Kobek, P. (2020, mai 25). *WOTC Has Just Destroyed The Integrity Of Competitive Magic*. TheGamer. <https://www.thegamer.com/wizards-of-the-coast-bursavich-permaban-magic-the-gathering/>

Koku, P. S., Akhigbe, A., et Springer, T. M. (1997). The Financial Impact of Boycotts and Threats of Boycott. *Journal of Business Research*, 40(1), 15-20. [https://doi.org/10.1016/S0148-2963\(96\)00279-2](https://doi.org/10.1016/S0148-2963(96)00279-2)

Konami. (1999). *Yu-Gi-Oh ! Trading Card Game*. Konami.

Konami. (2009, août 10). *Yu-Gi-Oh ! Card Sales Set New World Record*.  
<https://web.archive.org/web/20090810144853/http://www.konami.jp/topics/2009/0807/index-e.html>

Kunzelman, C. (2018, août 20). *Talking Sci-Fi, Math, and Chaos with the Creator of « Magic : The Gathering »*. <https://www.vice.com/en/article/paw8v8/talking-sci-fi-math-and-chaos-with-the-creator-of-magic-the-gathering>

Lab Urbania. (2019, avril 10). *Politic : Retrouvez vos candidat.e.s préféré.e.s dans notre jeu inspiré de Magic* [News site]. Urbania. <https://urbania.ca/article/politic-retrouvez-vos-candidat-e-s-prefere-e-s-dans-notre-jeu-inspire-de-magic>

Lacaze, L. (2013). L'interactionnisme symbolique de Blumer revisité. *Sociétés*, 121(3), 41-52. Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/soc.121.0041>

Landry, S. (2007). *Travail, affection et pouvoir dans les groupes restreints : Le modèle des trois zones dynamiques*. Presses de l'Université du Québec. <https://books.google.ca/books?id=-ORyl45XnY4C>

Lazarides, T. (2016, février 11). « Hearthstone : Heroes of Warcraft » has More than 40 Million Registered Players. *TouchArcade*. <https://toucharcade.com/2016/02/11/hearthstone-heroes-of-warcraft-has-more-than-40-million-registered-players/>

Leaping Lizard Software, et Wizards of the Coast. (2002). *Magic : The Gathering Online* [Microsoft Windows & IOS]. Wizards of the Coast.

Lee, S., et Oh, C.-O. (2016). Applying the Concept of Sport Affordability to Professional Sporting Events : The Case of the Major League Baseball Games. *International Journal of Applied Sports Sciences*, 28(1). <https://web.s.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jrnl=15982939&asa=Y&AN=116902988&h=X57Mc50GjfK1lo34hKHTYzj9Ec7MZA494v%2bTJYxYirOFer10ciZsPJHpLzbE0RZ3A1%2bkSoP4JUQFioobGYRCPA%3d%3d&crl=c&resultN s=AdminWebAuth&resultLocal=ErrCrlNotAuth&crlhashurl=login.aspx%3fdirect%3dtrue%26pr ofile%3dehost%26scope%3dsite%26authtype%3dcrawler%26jrnl%3d15982939%26asa%3dY% 26AN%3d116902988>

Lévy, P., et Bononno, R. (1997). *Collective intelligence : Mankind's emerging world in cyberspace*. Perseus books.

Lindenmeier, J., Schleer, C., et Priel, D. (2012). Consumer outrage : Emotional reactions to unethical corporate behavior. *Journal of Business Research*, 65(9), 1364-1373. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2011.09.022>

Lodge, K. (2012, mai 14). *1 : Playing Cards and their History: An Introduction and some links to other sites*. The World of Playing Cards. <https://www.wopc.co.uk/blogs/kenlodge/playing-cards-their-history>

Lopes, K. (2020). Faire l'expérience sensible des changements climatiques par la photographie : Recherche-intervention avec la société civile pour l'environnement d'Antsiranana, Madagascar.

Luft, A., et Rowe, D. J. (2020, septembre 27). *Red alert : Private gatherings banned as bars, eat-in dining close in three Quebec regions*. Montreal. <https://montreal.ctvnews.ca/red-alert-private-gatherings-banned-as-bars-eat-in-dining-close-in-three-quebec-regions-1.5122144>

Lynch, D. (Réalisateur). (1984, décembre 14). *Dune* [Science-fiction; 137 minutes].

Lyons, B., et Henderson, K. (2005). Opinion leadership in a computer-mediated environment. *Journal of Consumer Behaviour: An International Research Review*, 4(5), 319-329.

Magicalter. (2022, juillet 31). *Mtg Alter—Custom Altered Magic the Gathering Cards Art*. Magicalter. <https://magicalter.com>

Maisenhölder, P. (2018). Why should I play to win if I can pay to win ? Economic inequality and its influence on the experience of non-digital games. *Well Played*, 7(1), 60-83.

Mark, J. J. (2018, mars 6). *Illuminated Manuscripts*. World History Encyclopedia. [https://www.worldhistory.org/Illuminated\\_Manuscripts/](https://www.worldhistory.org/Illuminated_Manuscripts/)

Martin, B. A. S. (2004). Using the Imagination : Consumer Evoking and Thematizing of the Fantastic Imaginary. *Journal of Consumer Research*, 31(1), 136-149. JSTOR. <https://doi.org/10.1086/383430>

Martinez, M.-L. (1989). Le socio-constructivisme et l'innovation en français. *Pratiques*, 37-62. Persée <http://www.persee.fr>.

Mead, G. H., Morris, C. W., et Press, U. of C. (1934). *Mind, Self, and Society : From the Standpoint of a Social Behaviorist*. University of Chicago Press. <https://books.google.ca/books?id=q08YAAAAIAAJ>

Menery, S. (2020, mai 17). Rule 0 : What It Is And What It's Not. *Star City Games*. <https://articles.starcitygames.com/premium/rule-0-what-it-is-and-what-its-not/>

Merriam-Webster. (s. d.). *Definition of CONVENTION*. Consulté 13 août 2022, à l'adresse <https://www.merriam-webster.com/dictionary/convention>

Meylan, N. (2013). Magie numérique, magie anthropologique. Le mana dans la construction de l'efficacité rituelle. *Les Cahiers du numérique*, 9(3-4), 15-40. Cairn.info. <https://doi.org/10.3166/LCN.9.3-4.15-40>

- Microsoft Corporation. (2017). *Microsoft Teams*. Microsoft Corporation.
- MMG Ltd. (1996). *The Doctor Who Collectible Card Game* [Jeu de carte]. MMG Ltd.
- Mongeau, P. (2008). Réaliser son mémoire ou sa thèse : Côté jeans et côté tenue de soirée. Presses de l'Université du Québec. <https://books.google.ca/books?id=Djci52Bkvi0C>
- Mongeau, P., et Saint-Charles, J. (2006). *Communication : Horizons de pratiques et de recherche* (Numéro v. 2). Presses de l'Université du Québec. [https://books.google.ca/books?id=7\\_Bd8aQq5K0C](https://books.google.ca/books?id=7_Bd8aQq5K0C)
- Moore, K., et Rutter, J. (2004). Understanding consumers' understanding of mobile entertainment. *Mobile Entertainment: User-Centred Perspectives*, 49-65.
- MTG Press. (s. d.). *MTG Press—Proxy Magic Decks*. Consulté 2 février 2021, à l'adresse <http://www.mtgpress.net/>
- MTG Print. (s. d.). *MTG Print*. Consulté 2 février 2021, à l'adresse <https://mtgprint.cardtrader.com>
- MTG Proxy Generator. (s. d.). *MTG Proxy Generator*. Consulté 2 février 2021, à l'adresse <https://philo-jh.github.io/MTG-Proxy-Generator/>
- MTG References. (2022, août 13). *MTG References Page | It's time to get all official and stuff*. <https://www.facebook.com/groups/mtgreferences/posts/958560238197693/>
- MTG wiki. (s. d.). *List of professional players*. MTG Wiki. Consulté 19 février 2021, à l'adresse [https://mtg.fandom.com/wiki/List\\_of\\_professional\\_players](https://mtg.fandom.com/wiki/List_of_professional_players)
- MTG Wiki. (2022, juin 30). *Luis Scott-Vargas*. MTG Wiki. [https://mtg.fandom.com/wiki/Luis\\_Scott-Vargas](https://mtg.fandom.com/wiki/Luis_Scott-Vargas)
- mtgproxies. (s. d.). *Products* [Magasin en ligne]. Consulté 5 janvier 2021, à l'adresse <https://www.mtgproxies.biz/magic-proxy-shop/>
- Mueller, R. (2010, février 17). Peck and Snyder : The Company. *Sports Collectors Daily*. <https://www.sportscollectorsdaily.com/peck-and-snyder-the-company/>
- Neilson, L. A. (2010). Boycott or buycott ? Understanding political consumerism. *Journal of Consumer Behaviour*, 9(3), 214-227. <https://doi.org/10.1002/cb.313>

Nelson, K. P. (1994). Whose shortage of affordable housing? *Housing Policy Debate*, 5(4), 401-442. <https://doi.org/10.1080/10511482.1994.9521172>

Nintendo, H. S. (1998). *Pokémon Trading Card Game* [Gameboy Color]. Nintendo.

OECD. (2007). *The Economic impact of counterfeiting and piracy : Executive summary* (p. 29). Organisation for economic co-operation and development. <https://www.oecd.org/sti/38707619.pdf>

Office québécois de la langue française. (2022, juin 16). *Grand dictionnaire terminologique—Boycottage*. [https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26546231](https://gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26546231)

Origins Game Fair. (2020). Dans *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Origins\\_Game\\_Fair&oldid=984022522](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Origins_Game_Fair&oldid=984022522)

Orsini, L. (2016). For « *Magic : The Gathering*, » *Diversity Is The Marketing Strategy*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/laurenorsini/2016/03/18/for-magic-the-gathering-diversity-is-the-marketing-strategy/>

Page, G., et Fearn, H. (2005). Corporate Reputation : What Do Consumers Really Care About? *Journal of Advertising Research*, 45(3), 305-313. Cambridge Core. <https://doi.org/10.1017/S0021849905050361>

Paillé, P., et Mucchielli, A. (2012). Chapitre 11—L'analyse thématique. Dans *L'analyse qualitative en sciences humaines et sociales* (p. 231-314). Armand Colin; Cairn.info. <https://doi.org/10.3917/arco.paill.2012.01.0231>

Paquin, É. (2020). Dynamiques des groupes restreints dans les jeux de rôle sur table.

Parlett, D. (1990). *The Oxford guide to card games* (Vol. 1). Oxford University Press; /z-wcorg/.

Parlock, J. (2021, février 9). '*Magic The Gathering*' Had Its Best Financial Year Ever In 2020. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/joeparlock/2021/02/09/magic-the-gathering-had-its-best-financial-year-ever-in-2020/>

Peaker, K. (2019). Fair-Play : How Women Experience Sexism within Board Gaming Spaces. University of Huddersfield.

Perron, B. (2013). L'attitude ludique de Jacques Henriot. *Sciences du jeu*, 1.

Pietsch, B. (2020, juin 22). '*Magic : The Gathering*' Pulls Racist Playing Cards From Popular

Game. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/06/22/us/magic-the-gathering-racist-cards.html>

Post, J. E. (1985). Assessing the Nestlé boycott : Corporate accountability and human rights. *California Management Review*, 27(2), 113-131.

Preston, S. D., et MacMillan-Ladd, A. D. (2021). Object attachment and decision-making. *Object Attachment*, 39, 31-37. <https://doi.org/10.1016/j.copsyc.2020.07.019>

PSA authentication and grading services. (2021, janvier 16). *PSA CardFacts®—Your Online Reference for Collectible Trading Cards*. Professional Sports Authenticator (PSA). <https://www.psacard.com/cardfacts>

QSR international. (1997). *Nvivo 12*. QSR International.

Raby, M. (2011, février 17). *Pokémon trading cards getting free browser-based game*. Gamesradar. <https://www.gamesradar.com/pokemon-trading-cards-getting-free-browser-based-game/>

Reiley, D. H. (2006). Field Experiments on the Effects of Reserve Prices in Auctions : More Magic on the Internet. *The RAND Journal of Economics*, 37(1), 195-211. JSTOR.

Reuters. (1999, septembre 10). COMPANY NEWS; HASBRO AGREES TO BUY MAKER OF ROLE-PLAYING GAMES. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/1999/09/10/business/company-news-hasbro-agrees-to-buy-maker-of-role-playing-games.html>

Robinson, M., Scobie, G. M., et Hallinan, B. (2006). *Affordability of housing : Concepts, measurement and evidence*. New Zealand Treasury Working Paper.

Rocket, S. the. (2020, juillet 6). *Wizards of the Coast Freelancer Quits Due to Hostile Work Environment*. Tor.Com. <https://www.tor.com/2020/07/06/wizards-of-the-coast-freelancer-quits-due-to-hostile-work-environment/>

Rogers, C. (2018, juin 27). *A History Of Baseball Cards*. All Vintage Cards. <https://allvintagecards.com/history-baseball-cards/>

Rosewater, M. (2002, janvier 28). *When Cards Go Bad*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/when-cards-go-bad-2002-01-28>

Rosewater, M. (2006, juin). *As Good As It Gets*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/good-it-gets-2006-06-05>

Rosewater, M. (2009, février 16). *The Long and Winding Road : The 1995 Magic World Championships*. MAGIC: THE GATHERING.  
<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/long-and-winding-road-1995-magic-world-championships-2009-02-16>

Rosewater, M. (2012, juin 21). *In your « When Cards go Bad » article from 10 years...*  
<https://markrosewater.tumblr.com/post/25564329394/in-your-when-cards-go-bad-article-from-10-years>

Rosewater, M. (2013, mars 12). *Timmy, Johnny, and Spike*. MAGIC: THE GATHERING.  
<https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/timmy-johnny-and-spike-2013-12-03>

Rosewater, M. (2015, décembre 2). Gender breakdown in MTG. *Blogatog*.  
<https://markrosewater.tumblr.com/post/110840728088/do-you-guys-have-any-data-on-the-breakdown-of-the>

Rosewater, M. (2017, août 13). Kitchen table magic [Tumblr]. *Blogatog*.  
<https://markrosewater.tumblr.com/post/164146183413/ive-heard-that-casual-kitchen-table-magic-is>

Rousseau, J. J. (1762). *Le contrat social*. Garnier.  
<https://books.google.ca/books?id=w2c0ZId0uSkC>

Russell, M. (2022, mai 6). *Wizards responds to MTG Pride Secret Lair “missteps”*. Wargamer.  
<https://www.wargamer.com/magic-the-gathering/pride-secret-lair-response>

SaffronOlive, S. (2017a, mai 22). *Standard Keeps Getting Cheaper*.  
<https://www.mtggoldfish.com/articles/standard-keeps-getting-cheaper>

SaffronOlive, S. (2017b, mai 29). *How Expensive Is Magic Online?*  
<https://www.mtggoldfish.com/articles/how-expensive-is-magic-online>

Salen, K., Tekinbas, K. S., et Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader : A Rules of Play Anthology*. MIT Press. <https://books.google.ca/books?id=aZv6AQAAQBAJ>

Salen, K., et Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Books24x7.com. <https://books.google.ca/books?id=UM-xyczrZuQC>

Scheff, T. J. (2005). Looking-Glass Self : Goffman as Symbolic Interactionist. *Symbolic Interaction*, 28(2), 147-166. <https://doi.org/10.1525/si.2005.28.2.147>

Schmeling, A. (2017). *Access to and Affordability of St. Paul Recreation Centers for Low Income Families* [Report]. <http://conservancy.umn.edu/handle/11299/190209>

Scholz, T. M., Scholz, T. M., et Barlow. (2019). *ESports is Business*. Springer.

Seideman, D. (2019, janvier 18). *Trading Cards Continue To Trounce The S&P 500 As Alternative Investments*. Forbes. <https://www.forbes.com/sites/davidseideman/2019/01/18/trading-cards-continue-to-trounce-the-sp-500-as-alternative-investments/>

Simpson, M. (Réalisateur). (2015, août 5). *The Mystical Universe of Magic : The Gathering* [Documentaire]. Vice Media. [https://video.vice.com/en\\_ca/video/magic-the-gathering-inside-the-world39s-most-played-trading-card-game/55e0cf3edef5f894792e5d60](https://video.vice.com/en_ca/video/magic-the-gathering-inside-the-world39s-most-played-trading-card-game/55e0cf3edef5f894792e5d60)

Smith, J. H., Tosca, S. P., et Egenfeldt-Nielsen, S. (2008). *Understanding video games : The essential introduction*. Routledge.

Spice8Rack (Réalisateur). (2020, décembre 21). Why Proxying is Good and Cool, Actually | Feat. Sheepwave | Magic : The Gathering Explained [Online video]. Dans *Magic : The Gathering Explained*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=VALgm1qkeFE>

St-Arnaud, Y. 1938-. (1989). *Les petits groupes : Participation et communication* (2e éd., rev.corr.). Presses de l'Université de Montréal; WorldCat.org. <https://bac-lac.on.worldcat.org/oclc/233269024>

St-Arnaud, Y. 1938-. (2009). *L'autorégulation : Pour un dialogue efficace* (Vol. 1-1 online resource (1 texte électronique (152 pages)) : numérique, fichier PDF). Presses de l'Université de Montréal; WorldCat.org. <https://www.deslibris.ca/ID/434842>

Strictly Better MtG. (2022, juillet 2). *5 Decks for \$5 : Crimson Vow Edition | Budget Mtg—YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=shrHQMbYQjc>

Suits, B., Hurka, T., et Newfeld, F. (2014). *The Grasshopper—Third Edition : Games, Life and Utopia*. Broadview Press. <https://books.google.ca/books?id=xG9WAwAAQBAJ>

Sullivan, P. (2018, mars 23). Trading Cards : A Hobby That Became a Multimillion-Dollar Investment (Published 2018). *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2018/03/23/your-money/trading-cards-investment.html>

Summerville, A., et Mateas, M. (2016). Mystical Tutor : A Magic : The Gathering Design Assistant via Denoising Sequence-to-Sequence Learning. *Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, 12(1).

<https://ojs.aaai.org/index.php/AIIDE/article/view/12851>

Švelch, J. (2020). Mediatization of a card game : Magic: The Gathering, esports, and streaming. *Media, Culture & Society*, 42(6), 838-856. <https://doi.org/10.1177/0163443719876536>

Syed Alwi, S. F., Muhammad Ali, S., et Nguyen, B. (2017). The Importance of Ethics in Branding : Mediating Effects of Ethical Branding on Company Reputation and Brand Loyalty. *Business Ethics Quarterly*, 27(3), 393-422. Cambridge Core. <https://doi.org/10.1017/beq.2017.20>

The 99 (Réalisateur). (2020, juin 28). The Proxy Problem... | Are Proxied Cards Ruining Magic : The Gathering! ? | MTG EDH CEDH Commander [Video]. Dans *MTG EDH CEDH Commander*. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-YcnWtkMCm4>

The Commander's Quarters (Réalisateur). (2020, septembre 18). *Should Proxies be Allowed in Commander ? | EDH | Proxy Dilemma | Magic the Gathering | Commander* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=yipRG8yot88>

The Guinness World Records. (2012, mars 25). *Largest trading card game tournament*. Guinness World Records. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/largest-trading-card-game-tournament>

The Pokémon Company. (1996). *Pokemon TCG*. The Pokémon Company.

The Pokemon Company. (2021, février 8). *Pokémon TCG Online Rewards* | *Pokemon.com*. <https://www.pokemon.com/us/pokemon-tcg/play-online/bonuses-and-rewards/>

Trammell, A. (2010). Magic : The Gathering in material and virtual space : An ethnographic approach toward understanding players who dislike online play. *Meaningful Play 2010 proceedings*, 1-21.

Trammell, A. (2013). Magic Modders : Alter Art, Ambiguity, and the Ethics of Prosumption. *Journal For Virtual Worlds Research; Vol 6, No 3 (2013): Legal and Governance Challenges*. <https://doi.org/10.4101/jvwr.v6i3.7040>

Trammell, A. (2019, mars 11). Analog Games and the Digital Economy. *Analog Game Studies*. <http://analoggamestudies.org/2019/03/analog-games-and-the-digital-economy/>

Tuckman, B. W. (1965). Developmental sequence in small groups. *Psychological Bulletin*, 63(6), 384-399. <https://doi.org/10.1037/h0022100>

Tuckman, B. W., et Jensen, M. A. C. (1977). Stages of small-group development revisited. *Group & Organization Studies*, 2(4), 419-427.

Upper Deck. (2021, juillet 1). *Trading Cards | Hockey Cards | Basketball Cards | Football Cards | Upper Deck Store*. <https://upperdeckstore.com/trading-cards.html>

US Games Systems, Inc. (1996). *Pez card game* [Jeu de carte]. MMG Ltd.

Valve Corporation. (2021, janvier 26). *Browsing Trading Card Game*. <https://store.steampowered.com/tags/en/Trading%20Card%20Game/#p=0&tab=TopSellers>

Verhoeven, J. C. (1993). An Interview With Erving Goffman, 1980. *Research on Language and Social Interaction*, 26(3), 317-348. [https://doi.org/10.1207/s15327973rlsi2603\\_5](https://doi.org/10.1207/s15327973rlsi2603_5)

Vilatte, J.-C. (2007). L'entretien comme outil d'évaluation. *Laboratoire Culture et communication, Université d'Avignon*, 41-42.

Vogel, H. L. (2020). *Entertainment Industry Economics : A Guide for Financial Analysis*. Cambridge University Press. <https://books.google.ca/books?id=xozrDwAAQBAJ>

Wallendorf, M., et Arnould, E. J. (1988). "My Favorite Things" : A Cross-Cultural Inquiry into Object Attachment, Possessiveness, and Social Linkage. *Journal of Consumer Research*, 14(4), 531-547. <https://doi.org/10.1086/209134>

Ward, C. D., et Cowling, P. I. (2009). Monte Carlo search applied to card selection in Magic : The Gathering. *2009 IEEE Symposium on Computational Intelligence and Games*, 9-16.

Wark, M. K. (2009). *A Hacker Manifesto*. Harvard University Press. <https://books.google.ca/books?id=PxrMf24HbmYC>

Webb, K. (2018, août 12). *Magic the Gathering announces \$10 million esports program for 2019—Business Insider* [News site]. Business Insider. <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12>

Wendling, T. (2019, avril 10). *La notion de contrat ludique | Maison de la Recherche en Sciences Humaines*. Violence et jeux de l'Antiquité à nos jours, Caen. <https://www.unicaen.fr/recherche/mrsh/forge/6271>

Wikipedia. (s. d.). List of collectible card games. Dans *Wikipedia*. Consulté 25 janvier 2021, à l'adresse [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List\\_of\\_collectible\\_card\\_games&oldid=1001755350](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=List_of_collectible_card_games&oldid=1001755350)

Wikipedia. (2021). Randy Buehler. Dans *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Randy\\_Buehler&oldid=1061829721](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Randy_Buehler&oldid=1061829721)

Wilkinson, W. H. (1895). Chinese Origin of Playing Cards. *American Anthropologist*, *A8*(1), 61-78. <https://doi.org/10.1525/aa.1895.8.1.02a00070>

Wizards Digital Games Studio. (2019). *Magic : The Gathering Arena* [Microsoft Windows, macOS, iOS, Android]. Wizards of the Coast.

Wizards of the Coast. (s. d.). *About Wizards of the Coast*. Wizards Corporate. Consulté 3 décembre 2020, à l'adresse <http://company.wizards.com/content/company>

Wizards of the Coast. (2017a). *Magic 25th Anniversary Page Facts and Figures*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/content/magic-25th-anniversary-page-facts-and-figures>

Wizards of the Coast. (2017b). *Magic's 25th Anniversary 25 Year Timeline*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/content/magics-25th-anniversary-25-year-timeline>

Wizards of the Coast. (2019, janvier 24). *Top 200 All-Time Money Leaders*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/events/coverage/top-players/statistics/top-200-money-leaders>

Wizards of the Coast. (2020a). *Formats*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/formats>

Wizards of the Coast. (2020b). *MAGIC: THE GATHERING® TOURNAMENT RULES*. Wizards of the Coast Inc. [https://media.wpn.wizards.com/attachements/mtg\\_mtr\\_5feb21\\_en.pdf](https://media.wpn.wizards.com/attachements/mtg_mtr_5feb21_en.pdf)

Wizards of the Coast. (2020c, août 12). *Card Set Archive*. MAGIC: THE GATHERING. <https://magic.wizards.com/en/products/card-set-archive>

Wizards of the Coast. (2020d). *Magic : The Gathering Comprehensive Rules*. Wizards of the Coast Inc. <https://magic.wizards.com/en/game-info/gameplay/rules-and-formats/rules>

Zimmerman, E. (2012, juillet 2). *Jerked Around by the Magic Circle—Clearing the Air Ten Years Later*. [https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked\\_around\\_by\\_the\\_magic\\_circle\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/135063/jerked_around_by_the_magic_circle_.php)

Zolfagharian, M. A., et Cortes, A. (2011). Motives For Purchasing Artwork, Collectibles And Antiques. *Journal of Business & Economics Research (JBER)*, *9*(4), 27-42. <https://doi.org/10.19030/jber.v9i4.4207>