

Прокси и подделки в **Magic: The Gathering**: Как краткосрочная доступность подрывает долгосрочную жизнеспособность локальных сообществая доступа к игре

Концептуальные основы: Разграничение подделок, прокси и официальной политики **WotC**

Для всестороннего анализа влияния неоригинальных карт на локальные сообщества **Magic: The Gathering** необходимо начать с четкого определения ключевых терминов и понимания сложной и зачастую двойственной позиции издателя, **Wizards of the Coast (WotC)**. Центральный парадокс, на который указывает исследовательская цель, заключается в том, что два явления — прокси и подделки — часто рассматриваются общественностью как единое целое, хотя их природа, юридический статус, этические последствия и воздействие на сообщество принципиально различны [163217](#). Игнорирование этих различий приводит к неверной оценке ситуации и неэффективному управлению проблемами, связанными с их использованием. Проблема усугубляется тем, что официальная политика **WotC** по этим вопросам исторически была неоднозначной, что создает дополнительную путаницу среди игроков и местных магазинов.

Прокси, или "представители", представляют собой карты, которые являются явными заменителями оригинальных продуктов **WotC** и не претендуют на то, чтобы быть ими [202240](#). Их создание обычно связано с тремя основными целями. Во-первых, это игровые тесты. Игроки используют прокси для проверки новых стратегий, сборок или механик без необходимости покупать дорогостоящие оригиналы или рисковать их повредить [20](#) [24](#). Это позволяет экспериментировать с минимальными финансовыми затратами и риском. Во-вторых, прокси служат инструментом для снижения барьера входа. Многие карты в популярных форматах, таких как **Commander**, достигают чрезвычайно

высоких цен, делая их недоступными для большинства игроков [58 115](#). Прокси позволяют собирать полноценные колоды, включая эти дорогие карты, что теоретически делает игру более доступной и привлекательной для новичков [60 228](#). В-третьих, прокси дают свободу для творческого эксперимента. Пользователи могут создавать карты с уникальным искусством или даже полностью новыми механиками, что расширяет возможности игры за пределы канонического набора карт [59](#). Ключевой характеристикой этичного использования прокси является их очевидная идентифицируемость как таковых. Они должны быть легко отличимы от оригиналов, часто путем написания текста правил на них или добавления специальных меток, чтобы другие игроки не могли их спутать с настоящими [259](#).

Подделки, в свою очередь, представляют собой кардинально иной феномен. Это карты, созданные с прямым намерением обмануть и представить себя за оригинальные продукты WotC [34 210](#). В отличие от прокси, подделки стремятся максимально точно скопировать внешний вид, текстуру и качество оригинала, чтобы их было невозможно отличить от него невооруженным глазом [35 211](#). Основная цель создания и распространения подделок — материальная выгода, будь то через продажу их самим создателям или через использование в мошеннических схемах [73 162](#). Распространение подделок является серьезным правонарушением, нарушающим авторское право и товарные знаки WotC [33 128](#). Именно поэтому WotC занимает абсолютно непримиримую позицию по отношению к подделкам. Компания активно борется с ними, используя как юридические средства, так и информационные кампании, и запрещает их использование в любой форме игрового процесса, будь то санкционированные турниры или некатегоризированная игра [22 64](#). Сообщества и местные магазины также обязаны принимать меры против подделок, поскольку они наносят прямой финансовый ущерб игрокам и подрывают доверие ко всему сообществу [17 145](#).

Политика WotC в этой области характеризуется значительной степенью двойственности, которая является одной из главных причин смещения прокси и подделок в сознании многих игроков. С одной стороны, компания последовательно и жестко заявляет о своей нулевой терпимости к подделкам. WotC проводит кампании по их идентификации, предлагает игрокам способы проверки карт на подлинность и прямо угрожает исключением из сети Wizards Play Network (WPN) тех магазинов и людей, которые будут их распространять [11 19 64](#). С другой стороны, в течение многих лет WotC официально допускала

использование прокси в некатегоризированной игре, рассматривая их как "карты для игровых тестов" [20](#) [24](#). Это создавало правовой и этический прецедент, согласно которому использование карт, явно не являющихся оригиналами, но и не претендующих на это, было приемлемо в определенных условиях. Однако эта ситуация была серьезно осложнена недавним заявлением одного из руководителей WotC, Грега Хейнига, о новой политике, которая фактически стирает грань между прокси и подделками [63](#). В рамках этой политики любые карты, созданные для того, чтобы имитировать реальные карты, даже если они не пытаются полностью их скопировать, классифицируются как подделки. Это вызвало широкий резонанс в сообществе и массовое недовольство, поскольку оно напрямую противоречило годам существующей практики и многочисленным официальным разъяснениям WotC, которые декларировали полную легальность прокси вне санкционированных событий [72](#) [92](#) [97](#) [110](#). Этот сдвиг в политике создает огромную неопределенность и может иметь далеко идущие последствия для локальных сообществ.

Важнейшим правилом, регулирующим использование неоригинальных карт, является категоричный запрет на использование как прокси, так и подделок в любых мероприятиях, проводимых под эгидой WPN [32](#) [261](#). К таким мероприятиям относятся Friday Night Magic (FNM), региональные и национальные турниры, а также любые другие события, сертифицированные WotC [74](#). Это правило направлено на обеспечение честности и целостности соревновательного игрового процесса, где все участники должны использовать одни и те же, подтвержденные оригинальные карты [200](#). Любое нарушение этого правила может привести к дисквалификации участника и серьезным последствиям для его местного магазина [125](#). Эта четкая граница между санкционированной и некатегоризированной игрой является ключевым элементом в управлении проблемой, однако ее соблюдение зависит от готовности самих игроков и местных магазинов следовать установленным правилам.

Характеристика	Прокси (Proxy)	Подделка (Counterfeit)
Основная цель	Замена карты для игровых тестов, экспериментов или снижения стоимости колоды; не претендует на подлинность 20 59 .	Мошенничество и получение материальной выгоды путем обмана; стремится выдать себя за оригинальный продукт 34 73 .
Создание	Часто создаются игроками самостоятельно (печать на принтере, маркировка обычной карты) или по их заказу 210 .	Производятся в больших масштабах с целью масштабной продажи, часто с использованием качественного оборудования 211 .
Этикет	Должны быть очевидно помечены как прокси, чтобы не вводить других игроков в заблуждение 240 259 .	Не имеют никакого этического права на существование; их использование является актом обмана 39 .
Официальная позиция WotC	Толерируется в некатегоризированной игре как "карты для игровых тестов", но запрещена в санкционированных событиях 20 24 . Новая политика стирает эту грань 63 .	Абсолютно запрещена и преследуется юридически; распространение подделок ведет к исключению из WPN 22 64 .
Влияние на доверие	Может подрывать доверие внутри группы, если используется незтично (например, для "прокси-войн") 149 152 .	Полностью разрушает доверие между игроками, к сообществу и к брендам 145 250 .
Риски для игрока	Финансовые (стоимость бумаги, чернил); социальные (возможное осуждение со стороны группы); практические (размер, качество печати) 159 .	Высокий финансовый риск (потеря денег на покупке); юридические последствия (участие в мошенничестве); социальная изоляция 46 182 .

Таким образом, анализ концептуальных основ показывает, что попытка рассматривать прокси и подделки как одно явление является методологической ошибкой. Прокси — это сложная, многогранная проблема, связанная с этикой, экономикой и социальной динамикой внутри сообщества. Подделки — это прямое правонарушение, представляющее угрозу безопасности и финансовой стабильности. Официальная политика WotC, особенно после недавних изменений, усложняет эту картину, стирая важную грань и создавая неопределенность, которую теперь должны разрешать сами локальные сообщества. Понимание этих различий является первым и необходимым шагом для оценки как краткосрочных выгод, так и долгосрочных негативных последствий, которые будут рассмотрены в последующих разделах.

Краткосрочные выгоды: Прокси как инструмент демократизации доступа к игре

Анализ краткосрочных эффектов использования прокси в Magic: The Gathering выявляет один доминирующий и широко признанный положительный аспект: значительное снижение барьеров входа для новых и начинающих игроков ⁵⁸⁶⁰. В мире, где стоимость некоторых карт достигает сотен или даже тысяч долларов, а базовые наборы и колоды для старта требуют существенных вложений, прокси становятся мощным инструментом, делающим игру более доступной и инклюзивной ⁴⁹¹¹⁵. Этот эффект проявляется на нескольких уровнях, от индивидуальной выгоды для игрока до потенциального роста и оживления всего локального сообщества.

Главный краткосрочный плюс прокси заключается в их способности обеспечивать финансовую доступность. Для многих людей, особенно молодежи или тех, кто только начинает свой игровой путь, высокая цена на карты является главным препятствием, которое заставляет их отказаться от игры еще до того, как они смогут оценить ее глубину и социальную составляющую ¹⁶⁰¹⁹⁸. Прокси позволяют им собирать полноценные, конкурентоспособные колоды, включающие самые желанные и дорогие карты формата, не неся при этом полной финансовой нагрузки ⁶⁰. Например, в формате Commander, который популярен именно благодаря своему фокусу на социальном взаимодействии и уникальных колодах, стоимость готовых предустановленных колод уже может быть значительной, а сборка собственной может потребовать десятков тысяч долларов ¹¹⁵¹⁹³. Прокси позволяют игрокам, ограниченным в средствах, участвовать в этой игре на равных, испытывая всю ее прелесть без страха потерять крупную сумму денег ¹⁶⁸. Это превращает потенциальное препятствие в возможность, позволяя новичкам получить удовольствие от процесса построения и ведения колоды, а также от самого игрового процесса ¹⁶⁰.

Этот аспект имеет решающее значение для демократизации доступа к игре. Когда стоимость становится главным критерием для участия, сообщество автоматически ограничивается теми, кто может себе это позволить. Широкое использование прокси в некатегоризированной игре помогает смягчить этот эффект, позволяя игрокам из разных социально-экономических слоев объединяться за одной игровой зоной ²²⁸. Теоретически, это должно приводить к увеличению разнообразия участников и созданию более богатой и живой игровой среды. Локальные магазины (LGS), которые предоставляют

пространство для такой игры, могут стать центрами притяжения для этих игроков, предлагая им дружелюбную и доступную атмосферу, где нет давления из-за стоимости карт [66](#). Такой подход может помочь магазинам привлечь новую аудиторию и сформировать лояльную базу клиентов, которые могут в будущем перейти к использованию оригинальных карт [98](#).

Помимо финансовой доступности, прокси также служат эффективным инструментом обучения и вовлечения. Новички, которые могут быть слишком боясь, чтобы сразу вкладывать деньги в коллекцию, могут использовать прокси для экспериментов. Они могут пробовать разные стратегии, тестировать новые механики и понимать, как работают сложные карты, прежде чем принимать решение о покупке оригинала [59](#). Это снижает порог входа не только на игровой уровень, но и на уровень понимания игры. Кроме того, игра с прокси может помочь новичкам быстрее адаптироваться к культуре и нормам конкретного игрового сообщества. Участие в совместной игре, даже с использованием временных карт, способствует установлению социальных связей, формированию друзей и чувства принадлежности к группе, что является ключевым фактором удержания игроков в долгосрочной перспективе [71](#) [102](#). Исследования в области этнографии игровых групп показывают, что социальное взаимодействие и чувство общности являются одними из главных мотивов для участия в таких группах [139246](#).

Использование прокси также способствует развитию творческих способностей и глубже пониманию игры. Когда игроки могут свободно менять карты в своей колоде, они больше склонны экспериментировать с комбинациями и стратегиями [59](#). Это может привести к появлению новых, нестандартных сборок, которые иначе никогда не были бы созданы из-за финансовых ограничений. Таким образом, прокси не просто позволяют играть, но и могут обогащать игровой опыт, делая его более гибким и интересным. Некоторые игроки утверждают, что наличие части прокси в игре делает игру лучше, так как оно сочетает в себе элементы случайности и экспериментирования, которых не было бы при использовании только оригиналов [262](#).

Наконец, краткосрочный положительный эффект от прокси распространяется и на местные магазины, которые выступают в роли площадок для некатегоризированной игры. Магазины, которые терпимо относятся к прокси в своих «свободных зонах» или во время мероприятий типа FNM, могут привлекать значительно больше посетителей [96](#). Это создает более оживленную и дружелюбную атмосферу, что само по себе является ценным

активом для любого LGS. В условиях жесткой конкуренции, когда онлайн-платформы предлагают бесплатные способы игры, физические магазины вынуждены предлагать уникальный опыт, и доступность игры с помощью прокси может стать частью этого предложения ¹¹⁷. Создание «прокси-дружелюбной» политики может стать конкурентным преимуществом, особенно в районах с меньшей плотностью населения, где игроки могут быть более чувствительны к цене ¹¹⁹.

Тем не менее, важно подчеркнуть, что все эти краткосрочные выгоды зависят от множества условий. Они актуальны только для некатегоризированной, дружеской игры, где основной целью является развлечение и общение, а не соревновательная честность. В соревновательном же контексте, будь то турниры или серьезные матчи, прокси категорически запрещены, поскольку они нарушают принцип равных возможностей для всех участников ^{26 32}. Более того, эти выгоды могут быть сведены на нет, если группа столкнется с проблемами, связанными с неэтичным использованием прокси, такими как "прокси-войны" или социальная поляризация, что будет рассмотрено в следующем разделе. Таким образом, хотя прокси действительно являются мощным инструментом для привлечения новых игроков и повышения доступности игры в краткосрочной перспективе, их польза не абсолютна и сопряжена с рядом потенциальных рисков, которые проявляются в долгосрочной перспективе.

Эрозия доверия: Социальные последствия разрушения межличностных и коллективных норм

Несмотря на очевидные краткосрочные преимущества, связанные с демократизацией доступа, широкое и неэтичное использование прокси в локальных сообществах Magic: The Gathering порождает серьезные и труднообратимые долгосрочные проблемы, корень которых лежит в систематическом разрушении доверия. Доверие является фундаментальным социальным капиталом, без которого любое сообщество, включая игровое, не может функционировать здоровым образом. Оно проявляется на нескольких уровнях: межличностном, внутригрупповом и между сообществом и его институциональными центрами, такими как местные магазины. Анализ показывает, что прокси и, в особенности подделки, действуют как

катализаторы эрозии этого доверия, подрывая социальную структуру и атмосферу взаимопонимания.

На межличностном уровне доверие является основой каждого игрового взаимодействия. Игроки должны верить, что правила соблюдаются всеми, что никто не имеет несправедливых преимуществ и что результаты игры отражают реальные навыки и стратегии, а не обман. Использование прокси, особенно если оно происходит без полного согласия всех участников группы или с намерением создать скрытое преимущество, напрямую нарушает это доверие ¹⁵². Когда один игрок использует прокси для включения в свою колоду мощной карты, о которой другие не знают, он фактически вводит их в заблуждение. Это может вызвать у других игроков чувство обмана, злости и недоверия, которое может сохраняться долго после окончания игры ¹⁵². Если такие случаи повторяются, это создает атмосферу подозрительности, где каждый участник начинает сомневаться в честности остальных, что полностью разрушает приятный и дружелюбный характер некатегоризированной игры.

Эта проблема усугубляется явлением, известным как "прокси-война" или "гонка вооружений". В игровой группе, где прокси разрешены, некоторые игроки могут начать чувствовать давление со стороны других, также использующих прокси, чтобы поддерживать свой уровень мощности ^{68 149}. Это приводит к тому, что колода одного игрока начинает состоять преимущественно из прокси, чтобы соответствовать уровню мощности других ¹⁵⁶. В результате группа перестает быть простой дружеской встречей и превращается в соревновательную среду, где основной целью становится не веселье, а победа любой ценой ⁶⁵. Такая динамика не только меняет саму природу игры, но и подрывает доверие, поскольку игроки начинают считать, что их усилия по сборке колоды с реальными картами не имеют значения, а успех зависит от способности найти и проксировать самые мощные карты. Это приводит к тому, что другие игроки могут чувствовать себя вынужденными делать то же самое, даже если им это не нравится, чтобы не оказаться в невыгодном положении ¹⁵⁷. В конечном счете, это создает ситуацию, в которой доверие к честности игры полностью утрачивается.

На уровне всего сообщества доверие подрывается, когда конфликт вокруг прокси приводит к его расколу. Игровые группы, которые изначально были единым целым, начинают разделяться на фракции: "прокси-ориентированные" и "прокси-неприверженные" игроки ²³¹. Эта поляризация может привести к социальной изоляции тех, кто не хочет или не может использовать прокси, а

также к конфликтам и раздорам внутри группы ² ⁸. Игроки, которые предпочитают играть только с оригинальными картами, могут чувствовать себя неуютно в окружении, где прокси являются нормой, и со временем могут покинуть группу или даже весь городской игровой клуб ⁹⁵. Это приводит к ослаблению социальных уз и снижению общего качества жизни сообщества. Вместо того чтобы быть центром притяжения для всех желающих, локальное сообщество начинает разделяться, что прямо противоречит его основной цели — созданию пространства для социального взаимодействия и общения ⁷¹.

Кроме того, использование подделок представляет собой еще более серьезную угрозу доверию. В отличие от спорного случая с прокси, подделки — это акт прямого обмана, направленный на получение материальной выгоды ⁷³ ¹⁶². Игрок, который использует подделку в игре, совершает нечто большее, чем просто неэтичное действие; он участвует в мошенничестве. Это не только вводит в заблуждение партнеров по игре, но и подрывает доверие ко всему рынку и к самому бренду WotC ²⁵⁰. Когда игрок сталкивается с подделкой, он может испытать не только финансовый ущерб, но и глубокое чувство разочарования и предательства, что может привести к его отстранению от игры ⁴⁶ ¹⁸². Распространение подделок создает атмосферу опасности и недоверия, где игроки начинают сомневаться в подлинности любой карты, которую они видят, и опасаются стать жертвой обмана. Это подрывает саму основу игрового опыта, основанного на уверенности в предметах, с которыми вы играете.

Таким образом, долгосрочное негативное влияние использования прокси и подделок на локальные сообщества проявляется прежде всего в систематической эрозии доверия. Это доверие, которое необходимо для межличностного взаимодействия, внутреннего единства группы и гармоничных отношений с институциональными центрами, такими как местные магазины. "Прокси-войны" и давление со стороны сверстников превращают дружескую игру в соревнование, где честность уступает место обману. Конфликт вокруг прокси может привести к распаду игровых групп и их поляризации на враждующие лагеря. А использование подделок является актом прямого мошенничества, который не только причиняет прямой ущерб, но и подрывает доверие к всей экосистеме TCG. Все эти факторы в совокупности приводят к ослаблению социального капитала сообщества, делая его менее привлекательным и жизнеспособным в долгосрочной перспективе.

Экономические и рыночные последствия: Обесценивание коллекций и угроза существованию LGS

Помимо социальных последствий, связанных с доверием, долгосрочное использование прокси и подделок оказывает глубокое и разрушительное воздействие на экономическую структуру локальных сообществ Magic: The Gathering. Эти последствия проявляются в обесценивании коллекционного аспекта игры, изменении рыночных механизмов и создании прямой угрозы существованию местных игровых магазинов (ЛГМ), которые являются ключевыми экономическим и социальным центрами этих сообществ. Хотя краткосрочная доступность, обеспечиваемая прокси, может привлекать новых игроков, в долгосрочной перспективе она подрывает мотивацию к инвестициям в оригинальные продукты, что в конечном итоге вредит всей игровой экосистеме.

Одним из наиболее заметных долгосрочных последствий является снижение ценности владения оригинальными картами в контексте некатегоризированной игры. Когда в локальной игровой группе большинство игроков привыкают к использованию прокси, ценность наличия реальной, пусть даже не очень дорогой, карты для участия в этой конкретной игре значительно падает. Она перестает быть показателем статуса, уникальности или профессионального уровня в рамках данной группы. Если все играют с картами, которые визуально и функционально почти неотличимы от оригиналов, то владение оригиналом теряет свое символическое и практическое значение именно в этой социальной нише. Это может ослабить мотивацию постоянных игроков и коллекционеров продолжать пополнять свои коллекции исключительно для того, чтобы играть с ними в местном магазине. Вопрос "Зачем покупать карту, если я могу ее проксировать?" становится все более актуальным, что ведет к снижению спроса на оригинальные карты для некатегоризированной игры [239](#).

Это, в свою очередь, приводит к оттоку игроков, которые вкладывают значительные средства в коллекции с инвестиционной или коллекционной целью. Эти игроки, называемые "инвесторами", составляют важную часть сообщества. Они не только поддерживают цены на рынке вторичного обращения, но и часто являются источником знаний и опыта. Однако они могут уставать от того, что их усилия и финансовые вложения не находят должной оценки в окружении, где все играют с прокси. Они могут чувствовать, что их

интересы не совпадают с интересами большинства, и со временем покинуть группу или даже весь городской игровой клуб в поисках более серьезной и уважительной атмосферы ⁹⁵. Отток таких игроков ослабляет сообщество как с точки зрения экономики, так и с точки зрения качества игры, лишая его опытных участников и стабилизирующего влияния на рынок.

Наибольшую угрозу для всей системы несут подделки. Их распространенность напрямую связана с ростом числа мошеннических схем и прямым финансовым ущербом для игроков. Исследования показывают, что значительная часть людей, столкнувшихся с контрафактной продукцией, теряют деньги, а некоторые даже сталкиваются с компрометацией своих личных данных ¹⁸². Когда игрок покупает подделку, он не только выбрасывает свои деньги, но и подвергает себя риску быть обманутым. Это подрывает доверие не только к другим игрокам, но и к рынку в целом, включая местные магазины, которые могут быть невольно вовлечены в оборот поддельных товаров ²¹⁸. Местные магазины и организации по защите прав потребителей сообщают о росте числа случаев, когда поддельные карты пытаются продать в качестве оригиналов, что создает серьезные проблемы для их репутации и безопасности ^{15 40}. Распространение подделок является преступлением, и магазины, которые сталкиваются с этой проблемой, могут оказаться втянутыми в сложные юридические ситуации ¹⁷.

Для местных магазинов (ЛГМ) широкое использование прокси и подделок представляет собой серьезную бизнес-дилемму. Их бизнес-модель построена на продаже оригинальных продуктов WotC, и любое явление, которое снижает спрос на эти продукты, является для них прямой угрозой ²⁵⁸. Прокси создают альтернативный, практически бесплатный источник карт, что снижает потребность игроков в покупках. Если магазин станет слишком либеральным в отношении прокси, он рискует отпугнуть своих основных клиентов — коллекционеров и серьезных игроков, которые предпочли бы играть только с оригиналами. В то же время, если магазин будет слишком строг к прокси, он может оттолкнуть новичков и игроков с ограниченным бюджетом, которые могли бы стать его постоянными клиентами в будущем ¹¹⁶. Эта дилемма заставляет магазины вырабатывать сложные и часто противоречивые политики. Например, они могут разрешать прокси в своих "бесплатных зонах" для привлечения клиентов, но одновременно требовать оригиналы для турниров и соревновательных событий ^{66 96}. Такая двойственность создает путаницу и может вызывать недовольство как со стороны сторонников, так и со стороны противников прокси.

Более того, прокси могут влиять на физическую безопасность и порядок в самом магазине. Некоторые игроки могут приходить с большими сумками, набитыми прокси, что может вызывать беспокойство у сотрудников и других посетителей. Конфликты, возникающие из-за "прокси-войн", могут переноситься из дома одного из игроков в физическое пространство магазина, создавая неблагоприятную атмосферу. Магазины, которые хотят поддерживать дружелюбную и безопасную среду, вынуждены вмешиваться в эти конфликты, что отвлекает их от основной деятельности — продажи товаров и организации мероприятий. В крайних случаях, конфликты могут выходить за рамки игрового поля и приводить к физическим угрозам, как в случае с игроком, который был угрожающе оставлен после использования прокси в местном магазине ¹⁵⁵.

Таким образом, долгосрочные экономические и рыночные последствия использования прокси и подделок весьма пагубны. Они приводят к обесцениванию оригинальных карт в некатегоризированной игре, что ослабляет мотивацию для коллекционирования и инвестиций. Они вызывают отток опытных и финансово состоятельных игроков, что истощает социальный и экономический капитал сообщества. Подделки же представляют собой прямую финансовую и юридическую угрозу, подрывающую доверие к рынку и репутацию местных магазинов. Для самих магазинов это создает сложную дилемму между привлечением новых, но финансово ограниченных клиентов и защитой интересов своих постоянных покупателей, что ставит под угрозу саму основу их бизнес-модели и жизнеспособность всей локальной игровой экосистемы.

Роль официальных структур: Дилемма LGS/WPN как хранителей культуры и коммерческих центров

Местные игровые магазины (LGS), являясь частью сети Wizards Play Network (WPN), занимают центральное и крайне противоречивое положение в дискуссии о прокси и подделках. Они выступают на пересечении двух ключевых функций: с одной стороны, они являются коммерческими предприятиями, чья основная деятельность — продажа оригинальных продуктов WotC; с другой — они служат неотъемлемыми социальными центрами, где формируется культура игры, рождаются дружеские связи и развивается локальное сообщество ^{71 258}. Эта двойственная природа ставит их

перед сложной дилеммой, когда речь заходит о политике, связанной с использованием неоригинальных карт. Их действия или бездействие оказывают огромное влияние на атмосферу в игровых группах, на восприятие бренда WotC и на общее здоровье локального сообщества.

Первая и самая насущная дилемма для LGS — это коммерческая. Бизнес-модель большинства магазинов напрямую зависит от продажи оригинальных карт, наборов и других аксессуаров [258](#). Прокси, предоставляемые бесплатно или по низкой цене, создают альтернативный, не зависящий от магазина источник карт. Если игроки могут легко и дешево собирать полноценные колоды с помощью прокси, их мотивация покупать оригинальные карты, особенно для некатегоризированной игры, падает. Это напрямую влияет на доходность магазина. В то же время, отказ от либерального подхода к прокси может привести к потере новой аудитории — игроков, которые не могут позволить себе купить оригиналы [116](#). Эти игроки могут просто перейти на онлайн-платформы, где игра бесплатна, или прекратить участие в офлайн-сообществе. Таким образом, LGS оказывается между молотом и наковальней: слишком строгая политика может отпугнуть потенциальных будущих покупателей, а слишком либеральная — нанести урон текущим продажам. Эта экономическая дилемма заставляет многие магазины выработать сложные и иногда противоречивые правила, которые пытаются найти баланс между этими двумя полюсами [66](#).

Вторая дилемма связана с ролью LGS как хранителей игровой культуры и медиаторов в конфликтах. Магазины являются не просто торговыми точками, а физическими пространствами, где происходит социализация и формируются нормы поведения. Они играют важную роль в модерации игровых групп и разрешении споров. Политика магазина по прокси становится своего рода "культурным стандартом" для всего локального сообщества. Магазин, который терпимо относится к прокси в некатегоризированной игре, может стать "хабом" или "центром притяжения" для больших и активных прокси-ориентированных групп [96](#). В свою очередь, строгий к прокси магазин может стать центром для группы, ориентированной на коллекционирование, спорт и честную игру с оригиналами. Таким образом, выбор политики LGS не является пассивным; он активно формирует ландшафт локальных сообществ, направляя игроков в определенные "социальные ниши".

Однако эта роль "охранников культуры" сталкивается с противоречиями в политике WotC. Как уже упоминалось, WotC официально допускает прокси в

некатегоризированной игре, но запрещает их в санкционированных событиях [20 32](#). Это создает для LGS сложную задачу управления. Они должны четко разграничивать пространства и временные интервалы: разрешать прокси в "дружеских уголках", но требовать оригиналы в зоне проведения турниров. Любая путаница или несогласованность в правилах может привести к конфликтам, недовольству игроков и даже к потере репутации [92](#). Более того, недавняя попытка WotC стереть грань между прокси и подделками создает еще большую неопределенность [63](#). Если WotC начнет более жестко преследовать пользователей прокси, LGS окажутся в еще более сложном положении, вынужденные выполнять директивы, которые могут быть непопулярны в их собственном сообществе.

Взаимодействие между официальными структурами (LGS/WPN) и неформальными группами также является важным аспектом. LGS не просто реагируют на тренды, а активно влияют на них. Предоставляя удобное пространство, организуя мероприятия и устанавливая правила, они формируют условия, в которых развиваются неформальные группы. Например, наличие в магазине зоны для некатегоризированной игры, где разрешены прокси, поощряет формирование таких групп. Напротив, запрет на прокси может заставить игроков искать альтернативные места для игры, например, у себя дома, что снижает визиты в магазин [114](#). Таким образом, политика LGS влияет на то, как и где встречаются игроки, и каковы их основные источники информации и социального взаимодействия.

Кроме того, LGS выступают в роли первой линии обороны против подделок. Поскольку они являются легальными дистрибьюторами продукции WotC, они имеют репутацию, которую нужно защищать. Присутствие подделок в их стендах или попытки их продажи может нанести серьезный удар по доверию клиентов. Поэтому многие магазины активно обучают своих сотрудников и клиентов методам идентификации подделок и призывают сообщать о подозрительной активности [11 19](#). Однако эта задача усложняется тем, что качество подделок постоянно улучшается, и даже опытные игроки могут их не узнать [44](#). Магазины сталкиваются с дилеммой, как поступать с подделками, которые им удалось обнаружить: возвращать их владельцу, который может быть неосведомлен в мошенничестве, или изымать и уничтожать, как это делают некоторые магазины, чтобы не иметь с ними ничего общего [17 42](#).

В конечном счете, роль LGS в управлении проблемой прокси и подделок является сложной и многогранной. Они являются экономическим якорем

сообщества, но одновременно подвержены давлению, которое может их разрушить. Они стремятся быть центрами культуры и дружелюбия, но их решения могут приводить к поляризации. Их политика оказывает прямое влияние на неформальные группы, формируя ландшафт локальных сообществ. Чтобы успешно справляться с этой дилеммой, LGS должны не только следовать политике WotC, но и активно вовлекать свое сообщество в диалог, вырабатывая правила на основе консенсуса и четко разграничивая сферы некатегоризированной игры и соревновательного спорта.

Синтез и перспективы: Поиск баланса в управлении прокси и подделками

Комплексный анализ долгосрочного негативного влияния использования подделок и прокси на локальные сообщества Magic: The Gathering выявляет глубокий и многогранный конфликт между краткосрочной выгодой и долгосрочным ущербом. Краткосрочный положительный эффект, заключающийся в снижении барьеров входа и повышении доступности игры для игроков с ограниченным бюджетом, является очевидным и важным благом для отдельных индивидов [58 60](#). Прокси позволяют новичкам вовремя испытать радость от игры, не сталкиваясь с первоначальными финансовыми барьерами, что теоретически способствует росту и разнообразию сообщества [160228](#). Однако этот краткосрочный выигрыш имеет свою цену, которая проявляется в виде серьезных долгосрочных негативных последствий, подтачивающих фундамент здоровья и жизнеспособности самих сообществ.

Основной вывод исследования заключается в том, что долгосрочные риски перевешивают краткосрочные выгоды. Эти риски можно сгруппировать в три ключевые категории. Во-первых, это эрозия социального капитала, выраженная в систематическом разрушении доверия. Прокси, особенно когда они используются для создания неожиданных преимуществ или иницируют "прокси-войны", подрывают межличностное доверие, превращая дружескую игру в соревнование, где честность уступает место обману [68 149](#). Это приводит к социальной поляризации, когда группы игроков раскалываются на враждующие лагеря, что разрушает саму идею единого игрового сообщества [153231](#). Подделки же представляют собой еще более серьезную угрозу, так как

они являются актом прямого мошенничества, который не только причиняет финансовый ущерб, но и подрывает доверие ко всему рынку и бренду [182250](#).

Во-вторых, это экономическая и рыночная деградация. Широкое использование прокси в некатегоризированной игре приводит к обесцениванию оригинальных карт в глазах части сообщества, что ослабляет мотивацию для коллекционирования и инвестиций [239](#). Это, в свою очередь, создает прямую угрозу существованию местных магазинов (LGS), чья бизнес-модель построена на продаже оригинальных продуктов [258](#). Отток опытных и финансово состоятельных игроков, которые не хотят играть с прокси, истощает экономический и социальный капитал сообщества, делая его зависимым от новичков, которые могут в скором времени уйти, когда их первоначальный энтузиазм угаснет. Подделки же превращают экономику сообщества в поле для мошенничества, где игроки рискуют потерять деньги и доверие друг к другу [46](#).

В-третьих, это культурная деградация. Упор на прокси может привести к снижению качества игрового опыта, развитию "прокси-войн" и потере того, что делает MTG уникальным — связи с физическими объектами (картами), историей и культурой, которой они служат [179](#). Вместо того чтобы ценить красоту и уникальность каждой карты, игроки начинают рассматривать их как просто наборы данных для имитации. Это может привести к потере глубины и смысла игры, превратив ее в пустую формальность.

Роль официальных структур, таких как LGS и WPN, является центральной в этом процессе. Они находятся в состоянии постоянной дилеммы, пытаясь балансировать между коммерческими интересами (продажа оригиналов) и социальными (поддержание дружелюбной и инклюзивной среды) [66](#) [117](#). Их политика оказывает огромное влияние на неформальные группы, формируя ландшафт локальных сообществ. Однако противоречивая и не всегда последовательная политика WotC, особенно в отношении различия между прокси и подделками, создает дополнительную неопределенность и усложняет задачу для магазинов [63](#) [64](#).

Перспективы решения этой проблемы лежат не в простом абсолютном запрете или разрешении прокси, а в поиске баланса и развитии осознанности внутри самих сообществ. Возможные пути включают: 1. Выработка местных норм и этикета: Локальные группы должны самостоятельно обсуждать и устанавливать правила использования прокси, основанные на консенсусе и целях конкретной

группы. Например, можно установить лимиты на количество прокси в колоде или на их стоимость, чтобы предотвратить "прокси-войны" ²³⁰. 2. Четкое разделение сфер: Важно четко разграничивать некатегоризированную (дружескую) игру и соревновательный (санкционированный) спортивный уровень. На первом уровне может быть допустим некоторый гибкий подход к прокси, тогда как на втором должен соблюдаться принцип честности и использования только оригинальных карт. 3. Образование и просвещение: LGS и WPN должны активно работать над образованием игроков, разграничивая прокси и подделки, обучая методам идентификации контрафактной продукции и объясняя долгосрочные негативные последствия неэтичного использования прокси для здоровья сообщества. 4. Поощрение альтернативных форм доступности: Вместо того чтобы полагаться на прокси, сообщества могут искать другие способы сделать игру доступной, например, через организацию игры на кредит, обмен картами, проведение бесплатных игровых мастер-классов или поддержку программ WotC, направленных на доступность.

В конечном счете, решение проблемы требует зрелости и ответственности со стороны всего сообщества. Прокси могут быть полезным инструментом, но только при условии их этичного и осознанного использования. Без такого подхода они превращаются из блага в яд, медленно, но верно подтачивающий доверие, экономику и саму душу локальных игровых сообществ.

Справка

1. Researching Literacy Practices in Informal Playgroups <https://eera-ecer.de/ecer-programmes/conference/6/contribution/16040>
2. Exclusion in Girls' Peer Groups: Ethnographic Analysis of ... https://anthro.ucla.edu/wp-content/uploads/2025/10/2002-Exclusion_in_Girls_Peer_Groups.pdf
3. Cultural Models at Play: What Miscommunication Reveals ... <https://acyig.americananthro.org/wp-content/uploads/2023/11/NEOS-Fall23-SEQUEIRA.pdf>
4. (PDF) A review of research on playgroups https://www.researchgate.net/publication/247499012_A_review_of_research_on_playgroups
5. Facilitating social development with play groups in early ... <https://oasis.library.unlv.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4080&context=rtids>

6. Anthropological Role-playing Games as Multimodal ... <https://entanglementsjournal.wordpress.com/anthropological-role-playing-games/>
7. 24 Transgressive Role-play <https://jaakkostenros.wordpress.com/wp-content/uploads/2019/06/stenros-bowman-2018-transgressive-role-play.pdf>
8. (PDF) Exclusion in Girls' Peer Groups: Ethnographic ... https://www.researchgate.net/publication/238093782_Exclusion_in_Girls'_Peer_Groups_Ethnographic_Analysis_of_Language_Practices_on_the_Playground
9. An Ethnographic Approach to Queer Game Cultures https://www.researchgate.net/publication/255620786_Play_as_Transgression_An_Ethnographic_Approach_to_Queer_Game_Cultures
10. (PDF) Play and Games in the Peer Cultures of Preschool ... https://www.researchgate.net/publication/249671310_Play_and_Games_in_the_Peer_Cultures_of_Preschool_and_Preadolescent_ChildrenAn_Interpretative_Approach
11. Support local game stores, avoid counterfeit Magic cards | Virginia <https://www.facebook.com/groups/HRMTG/posts/27140970562192085/>
12. What is your local game store's policy on counterfeit cards ? do you feel their ... https://www.reddit.com/r/magicproxies/comments/1n54ac9/what_is_your_local_game_stores_policy_on/
13. Report Suspicious Activity - Magic - Wizards of the Coast <https://magic-support.wizards.com/hc/en-us/articles/360000210366-Report-Suspicious-Activity>
14. OFFICIAL Magic Card Policy from WOTC for LGS <https://www.youtube.com/watch?v=XJlQYseKSvo>
15. Local businesses warn collectors of fraud and the rise in counterfeit ... <https://www.wwnytv.com/2026/04/06/local-businesses-warn-collectors-fraud-rise-counterfeit-trading-cards/>
16. The Growth (and Problem) with Counterfeit Games - Fair Game <https://www.fairgamestore.com/blogs/articles/the-growth-and-problem-with-counterfeit-games/>
17. Police were called after a manager noticed "substantial discrepancies ... <https://www.facebook.com/KOMONews/posts/police-were-called-after-a-manager-noticed-substantial-discrepancies-in-their-st/816206207207287/>
18. Latest PSA Fraud Report Shows Drastic Increase In Counterfeit TCG ... <https://articles.starcitygames.com/news/latest-psa-fraud-report-shows-drastic-increase-in-counterfeit-tcg-submissions/>

19. Protect Yourself from Counterfeits | WPN - Wizards of the Coast <https://wpn.wizards.com/en/news/protect-yourself-counterfeits>
20. Wizards' Official Stance on Proxies : r/EDH https://www.reddit.com/r/EDH/comments/1eztq7t/wizards_official_stance_on_proxies/
21. Wizards of the Coast proxy policy <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1792383228071004/>
22. On Proxies, Policy, and Communication | MAGIC - MTG <https://magic.wizards.com/en/news/announcements/proxies-policy-and-communication-2016-01-14>
23. What Is WotC's Stance on Proxies? Are They Allowed? Are They "Legal"? <https://makeproxycard.com/wotc-s-stance-on-proxies-explained/>
24. The Proxy Controversy | Wizards ADMITTED It | Proxies 100% Allowed <https://www.youtube.com/watch?v=li69nFTTrSMY>
25. MTG News: Wizard's Policy on Proxies <https://www.justgamesrochester.com/official-wizards-policy-on-proxies/>
26. Using MTG proxies in Casual Play <https://www.tcgstacked.com/articles/using-mtg-proxies-in-casual-play>
27. Code of Conduct <https://company.wizards.com/en/legal/code-conduct>
28. MTG Proxies - Unraveling Wizards Of The Coast's Official Guidelines https://mtgproxycards.com/mtg-news/magic-the-gathering-proxies-unraveling-wizards-of-the-coasts-official-guidelines/?srsltid=AfmBOoryZ_UTDieqDP-kCu7-Uq4263sRP7R1zvpWQ11A7a2iQvxKghdM
29. WPN Policy Hub <https://wpn.wizards.com/policy-hub>
30. Will wizards allow proxy cards in tournaments? <https://www.facebook.com/groups/1934353853688299/posts/2471121860011493/>
31. What Is WotC's Stance on Proxies? Are They Allowed? Are ... <https://draftsim.com/are-proxies-legal-mtg/>
32. MTG Proxies in WPN Stores: What “Sanctioned” Means ... <https://proxyking.biz/mtg-proxies-in-wpn-stores-what-sanctioned-means-and-why-policies-vary/>
33. Wizards of the Coast is taking legal action against proxy sites! <https://www.youtube.com/watch?v=nzpPeo4xBSs>
34. Proxies, counterfeits, and community standards : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/tw3ub1/proxies_counterfeits_and_community_standards/
35. The Real Differences Between Proxies vs Counterfeit ... <https://draftsim.com/proxy-vs-counterfeit-mtg/>
36. The Difference Between Proxy, Playtest and Counterfeit Magic ... <https://www.youtube.com/watch?v=8uLIXY8dbwE>

37. Counterfeits in magic: how to detect them. Opinion on their ... <https://medium.com/@javier.villacampa.gonzalez/counterfeits-in-magic-how-to-detect-them-opinion-on-their-use-ebecac386721>
38. Where's the line here? The Magic community hates scalpers ... <https://www.instagram.com/reel/DYhwsgOxn6p/>
39. Understanding the Impact of Fake Cards in MTG <https://www.tiktok.com/@thratousphere/video/7484350929400057118>
40. Local game stores and collectible conventions around the ... <https://www.facebook.com/wbng12news/posts/local-game-stores-and-collectible-conventions-around-the-country-have-been-exper/1407367771434851/>
41. [TCC] Magic The Gathering's 30th Anniversary Edition Is Not ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/y0phsa/tcc_magic_the_gatherings_30th_anniversary_edition/
42. My sister sold magic cards. Now the card shop says they're ... https://www.reddit.com/r/mtgfinance/comments/1cwukso/my_sister_sold_magic_cards_now_the_card_shop_says/
43. I made this simple visual guide to help folks identify ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/ucykh0/i_made_this_simple_visual_guide_to_help_folks/
44. Quality of counterfeit cards these days : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1aeupwa/quality_of_counterfeit_cards_these_days/
45. r/magicTCG - Learning fake cards from real one https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/158l4dp/learning_fake_cards_from_real_one/
46. How to recognize a fake card : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1entkq6/how_to_recognize_a_fake_card/
47. PSA on detecting fake Magic Cards, the easiest ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/30xfv9/psa_on_detecting_fake_magic_cards_the_easiest/
48. So you want to get into Legacy? Here's a summary of /r/ ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/3x8r42/so_you_want_to_get_into_legacy_heres_a_summary_of/
49. How expensive is magic really? : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/151vl4h/how_expensive_is_magic_really/
50. I think I bought a counterfeit card, advice? : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/102xtgm/i_think_i_bought_a_counterfeit_card_advice/
51. Help figuring out if this card is counterfeit! : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/182cwy3/help_figuring_out_if_this_card_is_counterfeit/
52. I think the left card is counterfeit very slick and has a weird ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/bfpq6v/i_think_the_left_card_is_counterfeit_very_slick/

53. Adoption of proxies within the legacy community https://www.reddit.com/r/MTGLegacy/comments/py3u2f/adoption_of_proxies_within_the_legacy_community/
54. MTG community proxy free environment <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1526987221277274/>
55. The 2026 Community Survey <https://www.offmetamusing.com/2026/06/the-2026-community-survey.html>
56. We Use Proxy MTG Cards! (Roast us in the comments) https://www.youtube.com/watch?v=jLhEWOG_Q1w
57. Proxy War: Who Really Wins & Loses When Proxying Cards? <https://www.hipstersofthecoast.com/2020/02/proxy-war-who-really-wins-loses-when-proxying-cards/>
58. Should You Proxy Magic Cards? - A Game Designer's ... https://www.youtube.com/watch?v=l-vH_1-xPT8
59. MTG Proxies - How Custom Cards are Helping To Revive ... <https://edhcustomproxy.com/mtg-proxies-how-custom-cards-are-helping-to-revive-the-mtg-community/>
60. Proxy Acceptance Has Increased Dramatically in Magic ... <https://draftsim.com/mtg-proxy-acceptance/>
61. What are MTG proxies and why do players use them? <https://www.quora.com/What-are-MTG-proxies-and-why-do-players-use-them-1>
62. Understanding Proxy Cards, Counterfeit Cards, Play Test Cards ... <https://www.facebook.com/groups/595178781644273/posts/1315227866306024/>
63. New Counterfeit and Proxy Policy | Article by Greg Haenig <https://www.coolstuffinc.com/a/new-counterfeit-and-proxy-policy>
64. WotC Clarifies Proxy Position on 'Magic' <https://icv2.com/articles/news/view/33489/wotc-clarifies-proxy-position>
65. Proxying is ruining my experience as a new player https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/18ct86y/proxying_is_ruining_my_experience_as_a_new_player/
66. As an LGS owner, is it poor taste for us to not allow the use ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1cu442s/as_an_lgs_owner_is_it_poor_taste_for_us_to_not/
67. Are you for/ against proxies ? And why ? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/16dgvqn/are_you_for_against_proxies_and_why/
68. Proxying has a negative impact on games (post from r/EDH) https://www.reddit.com/r/mtg/comments/152t5rl/proxying_has_a_negative_impact_on_games_post_from/

69. I am the only one in my friend group who doesnt mind ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1he4ekd/i_am_the_only_one_in_my_friend_group_who_doesnt/
70. the Gathering and Their Effect on Local Game Stores <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1519846755324654/>
71. Local card shops deal in community over profit - The Hornet <https://fchornetmedia.com/37165/arts-and-culture/local-card-shops-deal-in-community-over-profit/>
72. WotC says proxies are legal outside of tournaments <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1805718200070840/>
73. MTG Proxy Use Policy <https://proxymtg.com/mtg-proxy-use-policy/>
74. Magic: The Gathering https://en.wikipedia.org/wiki/Magic:_The_Gathering
75. Selling MTG Proxies Responsibly: Disclosure, Labeling ... <https://printmtg.com/how-to-sell-mtg-proxies-effectively-and-profitably/>
76. 333333 23135851162 the 13151942776 of 12997637966 <https://www.cs.princeton.edu/courses/archive/spring18/cos226/assignments/autocomplete/testing/words-333333.txt>
77. ecprice/wordlist <https://www.mit.edu/~ecprice/wordlist.100000>
78. U5L1-Spell-Checker.xml <https://bjc.berkeley.edu/bjc-r/prog/5-algorithms/U5L1-Spell-Checker.xml>
79. count_1w.txt https://norvig.com/ngrams/count_1w.txt
80. 333333 23135851162 the 13151942776 of 12997637966 <ftp://ftp.cs.princeton.edu/pub/cs226/autocomplete/words-333333.txt>
81. count_1w100k.txt https://norvig.com/ngrams/count_1w100k.txt
82. Beyond the box - Open Research Repository https://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/4419/1/Naghikhani_Sourena_2024_MDES_SFI_MRP.pdf
83. Sustainability Report 2025 <https://www.capitala.com/misc/sr2025.pdf>
84. ESG Report 2024 <https://global.geely.com/-/media/project/web-portal/2025/esg-report/esg-report-2024.pdf>
85. UMass Lowell students help keep the lights on in a ... <https://www.facebook.com/UniversityofMassachusetts/posts/umass-lowell-students-help-keep-the-lights-on-in-a-community-where-electricity-i/1390935069747985/>
86. Jamie Dimon's Letter to Shareholders, Annual Report 2024 <https://www.jpmorganchase.com/ir/annual-report/2024/ar-ceo-letters>
87. 2024 Sustainability Report <https://www.mindray.com/content/dam/xpace/en/investor-relations/2024/mindray-2024-esg-report-en.pdf>

88. 2011 World Development Report <https://documents1.worldbank.org/curated/en/966731468161352341/pdf/589880PUB0WDR0000public00BOX358355B.pdf>
89. PROTECT TO BUILD A FUTURE WE CAN ALL TRUST https://www.thalesgroup.com/sites/default/files/2025-09/Thales-CSR-Integrated-Report-2024-EN_0.pdf
90. GPL_Annual_Report_2324a.pdf https://glenmarkpharma.com/gpl_pdfs/investors/reports_presentations/GPL_Annual_Report_2324a.pdf
91. Solar energy is lighting up homes across Kenya, but too ... <https://www.facebook.com/StrathmoreUniversity/posts/solar-energy-is-lighting-up-homes-across-kenya-but-too-often-poor-installations-/1226591276177349/>
92. What is your local game store's policy on proxies in casual play ? do you feel ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1hsi8zu/what_is_your_local_game_stores_policy_on_proxies/
93. Why it's not always right to support your local game store... : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/5glum1/why_its_not_always_right_to_support_your_local/
94. Do you guys do proxies at Locals? : r/MTGLegacy https://www.reddit.com/r/MTGLegacy/comments/12wys30/do_you_guys_do_proxies_at_locals/
95. My Local Community is Dying Out : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1nshe3t/my_local_community_is_dying_out/
96. Had a weird interaction today at my local card shop with a new player : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/147dsd3/had_a_weird_interaction_today_at_my_local_card/
97. Proxies are NOT banned in Casual/Playtesting Play (proof Megathread) https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/40soon/proxies_are_not_banned_in_casualplaytesting_play/
98. What makes your local game store worth going to? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/ruibbm/what_makes_your_local_game_store_worth_going_to/
99. I would like to know what the magic community thinks about this situation https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/12cphq1/i_would_like_to_know_what_the_magic_community/
100. Magic: the gathering mentioned in cultural anthropology ... <https://www.facebook.com/groups/ogmtg/posts/10164330315283910/>
101. "In Response": An Ethnography of Neurodivergence ... <https://scholarworks.gsu.edu/entities/publication/31cfe3ff-a579-4565-a5ba-c9fffb6b976a>
102. It's In the Cards: Narratives and Storytelling in Magic <https://thegeekanthropologist.com/2016/11/28/its-in-the-cards-narratives-and-storytelling-in-magic-the-gathering/>

103. Magic: The Gathering and the Death of the Monoculture <https://thescarlet.org/20973/larts/magic-the-gathering-and-the-death-of-the-monoculture/>
104. A Community Ethnography on MTG : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1h6rwuh/a_community_ethnography_on_mtg/
105. Gaming ethnography | Undergrad Sophia Rosenberg <https://www.youtube.com/watch?v=4Wvn9CCcVME>
106. An exploratory ethnography of a collectible card game ... <https://commons.lib.jmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1507&context=master201019>
107. Magic: The Gathering in material and virtual space: An ... https://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf
108. Understanding the Rules and Norms at Play in Magic <http://henryjenkins.org/blog/2019/3/2/understanding-the-rules-and-norms-at-play-in-magic-the-gathering>
109. Policy Hub | WPN <https://wpn.wizards.com/fr/policy-hub>
110. Are Wizards of the Coast cracking down on proxies ... <https://www.facebook.com/groups/MagicTheGatheringPlayersGroup/posts/27253047704347809/>
111. WPN Retailer Policies - Wizards of the Coast <https://wpn.wizards.com/wpn-retailer-policies>
112. Wizards of the Coast Announces Changes to WPN Program <https://icv2.com/articles/news/view/61787/wizards-coast-announces-changes-wpn-program>
113. Terms and Conditions | WPN <https://wpn.wizards.com/terms-and-conditions>
114. At home Magic tournaments avoid WPN standards <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1666944170614911/>
115. Is this truly a proxy-friendly format? : r/CompetitiveEDH https://www.reddit.com/r/CompetitiveEDH/comments/1exwhb5/is_this_truly_a_proxyfriendly_format/
116. Noob question, how are most LGS with proxies at non-Wizards events? I'm ... <https://www.facebook.com/groups/1934353853688299/posts/2420597455063934/>
117. The Truth About MTG Events: Profit vs Community https://www.youtube.com/watch?v=1EwaylUp_30
118. Board Games Market Size, Share, Trends | Growth Report [2034] <https://www.fortunebusinessinsights.com/board-games-market-104972>
119. The Early Struggle Every Game Store Faces (And How to Get Noticed ... <https://manaversesaga.com/the-early-struggle-every-game-store-faces-and-how-to-get-noticed-locally/>
120. Playing Cards And Board Games Market Report, 2025-2030 <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/playing-cards-board-games-market>
121. The Gathering Place Events Calendar <https://gatheringplacegames.com/events-page/>

122. Proxies, Investment, and Play <https://untapleagues.com/proxies-investment-and-play/>
123. Card and Board Games Market Research Report 2034 <https://dataintelo.com/report/card-and-board-games-market>
124. Casual Games Report 2025: Finding Growth in a Flat Market <https://appmagic.rocks/research/casual-report-2025>
125. Las Vegas Magic Players <https://www.facebook.com/groups/118758238159502/posts/4709126465789300/>
126. Site Map - DFPI - CA.gov <https://dfpi.ca.gov/site-map/>
127. dmdb › chandra › Enron2.1 › words <https://www.ics.uci.edu/~dmdb/chandra/Enron2.1/words.txt>
128. Intellectual Property in Experience <https://scholarship.law.georgetown.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3130&context=facpub>
129. The news you need to know to start your Monday off right in ... <https://www.facebook.com/katiecouric/posts/the-news-you-need-to-know-to-start-your-monday-off-right-in-60-seconds-also-did-/2155116921250528/>
130. 2024 Entity Revocation List https://dlcp.dc.gov/sites/default/files/dc/sites/dlcp/service_content/attachments/2024%20Entity%20Revocation%20List.pdf
131. 2024-2025 student handbook <https://www.wau.edu/wp-content/uploads/2025/01/Student-Life-HandbookPlanner-2024-2025.pdf>
132. DESCHOOLING SOCIETY <http://ektr.uni-eger.hu/wp-content/uploads/2015/11/deschooling-society-full-text.pdf>
133. In Pursuit of Genuine Gender Equality in the Philippine ... <https://www.repository.law.indiana.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1079&context=etd>
134. City of Philadelphia 2022 All Hazard Mitigation Plan Update <https://www.phila.gov/media/20230706165653/OEM-Hazard-Mitigation-Plan-2022.pdf>
135. than born became states including american https://downloads.cs.stanford.edu/nlp/data/jiwei/data/vocab_wiki.txt
136. Seventh Day Adventist Minister's Handbook <https://westjamaica.org/media/gcgcxvxm/seventh-day-adventist-ministers-handbook.pdf>
137. Governing Post-War Britain <http://ndl.ethernet.edu.et/bitstream/123456789/68460/1/33.pdf.pdf>
138. english.cleaned.all.95.txt <https://www.rose-hulman.edu/class/cs/binaries/csse230/Doublets/english.cleaned.all.95.txt>
139. Autonomy, Solidarity, Possibility The Colin Ward Reader <https://theanarchistlibrary.org/library/colin-ward-autonomy-solidarity-possibility>

140. Protecting magic: the gathering from counterfeits <https://www.facebook.com/groups/551963592396765/posts/1923207708605673/>
141. Identifying Counterfeit Magic: The Gathering Cards <https://www.tiktok.com/@benbatemanmtg/video/7466302128240348447>
142. How to Spot Fake Magic Cards in 2022 - Don't get Scammed! <https://www.youtube.com/watch?v=LsPzGWSYKxI>
143. UI law professor to deal out lessons through MTG game https://www.thegazette.com/news/education/university-of-iowa-law-professor-to-deal-out-lessons-through-magic-the-gathering/article_3c503440-be12-41f2-a565-6a5fcf20a0e1.html
144. Investing in meaning: justifying card game collecting in an ... <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17530350.2025.2559315>
145. The Fake Card Problem <https://www.mtggoldfish.com/articles/the-fake-card-problem>
146. [TCC] This Is Unsustainable | Magic: The Gathering : r ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1s5biuw/tcc_this_is_unsustainable_magic_the_gathering/
147. What is the community perspective on proxying cards in ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/17ubxah/what_is_the_community_perspective_on_proxying/
148. Proxies : r/magicTCG <https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1miwgmt/proxies/>
149. Why are people so opposed to proxy cards? : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/17gzpwq/why_are_people_so_opposed_to_proxy_cards/
150. Why is the culture around proxies across different ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1kfqk2c/why_is_the_culture_around_proxies_across/
151. Wizards just fully endorsed proxies for all legal play and ... <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1678486739460654/>
152. What are your opinions of proxys for casual play? https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1ie62e2/what_are_your_opinions_of_proxys_for_casual_play/
153. Proxies and playgroups: Looking for help to fix a group https://www.reddit.com/r/EDH/comments/pibh9b/proxies_and_playgroups_looking_for_help_to_fix_a/
154. Does your playgroup allow proxies? if not, why? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1d3js51/does_your_playgroup_allow_proxies_if_not_why/
155. Magic player uses proxy cards, gets threatened at local ... <https://www.facebook.com/groups/1934353853688299/posts/2557981021325576/>
156. Proxy problem in the play group : r/EDH https://www.reddit.com/r/EDH/comments/8bxzca/proxy_problem_in_the_play_group/
157. Proxying in MTG: Is it widely accepted in shops? <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1613749915934337/>

158. [PSA] Friendly reminder that counterfeits ≠ proxies and the ... https://www.reddit.com/r/MTGLegacy/comments/rvnf82/psa_friendly_reminder_that_counterfeits_proxies/
159. Does anyone play with proxies? How does the community ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1n96iaj/does_anyone_play_with_proxies_how_does_the/
160. Why the hate on Proxies? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1eg36id/why_the_hate_on_proxies/
161. The Impact of Proxies on Local Magic <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1434215060554491/>
162. What do you think about proxy cards? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1iunsf7/what_do_you_think_about_proxy_cards/
163. Hatred of proxies and its consequences. : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/13hm8ac/hatred_of_proxies_and_its_consequences/
164. Casual Play proxy Use? - Opinions & Polls - Magic General <https://www.mtgsalvation.com/forums/magic-fundamentals/magic-general/opinions-polls/334186-casual-play-proxy-use>
165. What is everyone's rules on Proxy cards? How much do ... https://www.reddit.com/r/EDH/comments/12hj686/what_is_everyones_rules_on_proxy_cards_how_much/
166. Proxies in casual play : r/EDH https://www.reddit.com/r/EDH/comments/m6jg1o/proxies_in_casual_play/
167. Is it okay to proxy cards for casual play? <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1995830057726319/>
168. How do you feel about proxies in casual games? https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/yecije/how_do_you_feel_about_proxies_in_casual_games/
169. FAQ <https://www.deltacollege.edu/faq>
170. NBA Rejects Alleged AGF Directives on 2026 Election ... <https://www.facebook.com/ahmed.t.ramalan/posts/nba-rejects-alleged-agf-directives-on-2026-election-insists-it-is-independent-of/10245115642213500/>
171. Nintendo and Third-party Copyrights | Legal information <https://www.nintendo.com/en-gb/Legal-information/Copyright/Nintendo-and-Third-party-Copyrights-655030.html?srsltid=AfmBOoqOKfGTfnZvG95vdxLLkfir0WYbPB3rx6Ef20A5Tw8uiCgnSgFv>
172. **VIDEO: Protect Yourself If Govt Fails ...** <https://www.facebook.com/punchnewspaper/posts/%F0%9D%90%95%F0%9D%90%88%F0%9D%90%83%F0%9D%90%84%F0%9D%90%8E-%F0%9D%90%8F%F0%9D%90%AB%F0%9D%90%A8%F0%9D%90%AD%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%9C%F0%9D%90%AD->

%F0%9D%90%98%F0%9D%90%A8%F0%9D%90%AE%F0%9D%90%AB%F0%9D%90%AC%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%A5%F0%9D%90%AF%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%AC-%F0%9D%90%88%F0%9D%90%9F-%F0%9D%90%86%F0%9D%90%A8%F0%9D%90%AF%F0%9D%90%AD-%F0%9D%90%85%F0%9D%90%9A%F0%9D%90%A2%F0%9D%90%A5%F0%9D%90%AC-%F0%9D%90%94%F0%9D%90%92-%F0%9D%90%87%F0%9D%90%AE%F0%9D%90%A6%F0%9D%90%9A%F0%9D%90%A7%F0%9D%90%A2%F0%9D%90%AD%F0%9D%90%9A%F0%9D%90%AB%F0%9D%90%A2%F0%9D%90%9A%F0%9D%90%A7-%F0%9D%90%96%F0%9D%90%A8%F0%9D%90%AB%F0%9D%90%A4%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%AB-%F0%9D%90%81%F0%9D%90%9A%F0%9D%90%AB%F0%9D%90%9B%F0%9D%90%A2%F0%9D%90%AB-%F0%9D%90%93%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%A5%F0%9D%90%A5%F0%9D%90%AC-%F0%9D%90%8D%F0%9D%90%A2%F0%9D%90%A0%F0%9D%90%9E%F0%9D%90%AB/1407100291454150/

173. European Capital of Culture Candidate City https://www.broumov2028.cz/files/editor_uploads/bid_book2_broumov2028_final_digi.pdf
174. Guest Stars on Hot in Cleveland <https://www.imdb.com/list/ls571367969/>
175. words.txt <https://ai.stanford.edu/~amaas/data/words.txt>
176. MY 365 DAYS IN OFFICE, A POLITICAL JOURNEY OF ... <https://www.facebook.com/Rt.Honourableonahchinedu/posts/my-365-days-in-office-a-political-journey-of-grace-i-am-indebted-to-the-perfecti/3654102241283611/>
177. How Counterfeits Undermine Sustainable Development <https://www.uschamber.com/intellectual-property/counterfeits-undermine-sustainable-development-lets-work-to-stop-them>
178. Sustainability Office <https://www.davidson.edu/offices-and-services/sustainability-office>
179. competitive Magic has been slowly dying for the last 20 ... <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1769916913650969/>
180. Meeting the Challenge of Combating Chronic Absenteeism <https://www.attendanceworks.org/wp-content/uploads/2017/09/NYC-Chronic-Absenteeism-Impact-Report-Nov-2013.pdf>
181. Counterfeits and Sustainability: How Fake Goods Hurt the ... <https://quantumbase.com/counterfeits-and-sustainability-how-fake-goods-hurt-the-planet/>
182. MSU researchers investigate counterfeiting attitudes and ... <https://comartsci.msu.edu/about/newsroom/news/researchers-investigate-counterfeiting-attitudes-behaviors-global-survey>

183. Sustainability in Academic Libraries | Librarian Resources <https://librarianresources.taylorandfrancis.com/wp-content/uploads/2023/05/Updated-Sustainability-in-Academic-Libraries-1.pdf>
184. US-ASEAN Business Council advances US-Malaysia ... <https://www.facebook.com/USASEANBusiness/posts/from-may-12-14-the-us-asean-business-council-held-its-2026-business-mission-to-m/1576294121163097/>
185. Saraansh (February) 2026 - Monthly Current Affairs [https://www.drishtiias.com/images/pdf/Saraansh%20February%202026%20\(1\).pdf](https://www.drishtiias.com/images/pdf/Saraansh%20February%202026%20(1).pdf)
186. Business Day Nigeria <https://www.facebook.com/businessdayng/posts/analysts-often-warn-that-investors-should-check-the-small-print-read-and-re-read/1462790719197862/>
187. diplomatic diary <https://www.facebook.com/dipdiary/posts/february-13-2026join-diplomatic-diary-newspapers-headlines-whatsapp-community-th/1339876061496838/>
188. NBA 2024- ECNBA Guide to AFAMATIVE Voting Process ... <https://www.facebook.com/groups/1622106224517327/posts/8027371997324019/>
189. News - TokenBurn <https://tokenburn.fyi/news>
190. Nigeria's top banks earn \$1.7bn from foreign exchange <https://www.facebook.com/punchnewspaper/posts/%F0%9D%97%A1%F0%9D%97%B6%F0%9D%97%B4%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%B6%F0%9D%97%AE%F0%9D%98%80-%F0%9D%98%81%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%BD-%F0%9D%97%AF%F0%9D%97%AE%F0%9D%97%BB%F0%9D%97%B8%F0%9D%98%80-%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%AE%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%BB-17%F0%9D%97%AF%F0%9D%97%BB-%F0%9D%97%B3%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%BA-%F0%9D%97%B3%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%BF%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%B6%F0%9D%97%B4%F0%9D%97%BB-%F0%9D%97%B2%F0%9D%98%85%F0%9D%97%B0%F0%9D%97%B5%F0%9D%97%AE%F0%9D%97%BB%F0%9D%97%B4%F0%9D%97%B2-%F0%9D%97%A5%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%BD%F0%9D%97%BC%F0%9D%97%BF%F0%9D%98%81-a-new-report-shows-nig/1395344025963110/>
191. It's 2026. What's everyone's favorite 60 card format? https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1s6irjv/its_2026_whats_everyones_favorite_60_card_format/
192. Wizards is reaching out to the community for a research ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1gg6vms/wizards_is_reaching_out_to_the_community_for_a/
193. What's the Best Commander Deck Released in 2024 That's ... https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1h23r7h/whats_the_best_commander_deck_released_in_2024/

194. 9:30am and the line for TMNT SLD is already gone. https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1riz61u/930am_and_the_line_for_tmnt_sld_is_already_gone/
195. r/magicTCG - [MH3] Solitude - Special Guest https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1az3s5j/mh3_solitude_special_guest/
196. Precons del comandante de 2026: resumen : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1t16r6c/commander_precons_of_2026_summary/?tl=es-419
197. Commander-Precons von 2026: Zusammenfassung https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1t16r6c/commander_precons_of_2026_summary/?tl=de
198. Are proxies really that bad? : r/mtg https://www.reddit.com/r/mtg/comments/18tsfu7/are_proxies_really_that_bad/
199. Proxies really are one of the things ever in this game <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1359418594700805/>
200. MTG Proxy Card Guide: Rules and Budget Deckbuilding <https://www.qpmarketnetwork.com/trading-card-game/the-world-of-mtg-proxy-cards-everything-you-need-to-know/>
201. Fake Magic Cards - How to Identify Counterfeits [2026] <https://www.threeforonetradng.com/en/fake-magic-cards>
202. At the end of the day, a proxy isn't trying to be a real card. It ... <https://www.instagram.com/reel/DYPo4UKJBZZ/>
203. Chipangali District Commissioner says new state of the art ... <https://www.facebook.com/moneyfmzambia/posts/60-60-money-1400-hours-chipangali-district-commissioner-says-new-state-of-the-ar/3255110594816850/>
204. General Archives - Better Images of AI Blog <https://blog.betterimagesofai.org/category/general/>
205. directory-list-2.3-small.txt <https://gitlab.com/kalilinux/packages/dirbuster/blob/c89ce3752a4b7b217915d454c730cae176356efc/directory-list-2.3-small.txt>
206. SOUTH AFRICA YOUR NIGHTMARE IS COMING  <https://www.facebook.com/groups/3685458004850635/posts/23986701614299642/>
207. News update, Wednesday, 29/11/2023 **Tinubu presents ... <https://www.facebook.com/Simeon.justy.bolanle/posts/news-update-wednesday-29112023-tinubu-presents-budget-wednesday-fec-okays-1bn-lo/10161398572360365/>
208. FIRS may lose N2.4tn revenue to states Nigeria opted out, ... <https://www.facebook.com/Mile2ComNews/posts/good-morning-nigeria-welcome-to-mile2-community-security-news-roundup-of-top-new/1058996641171680/>
209. SOME NIGERIAN NEWSPAPER HEADLINES, 06/11/2022 ... <https://www.facebook.com/NigerianPublicOpinionPage/posts/some-nigerian-newspaper-headlines-06112022punchclampdown-currency-traders-petiti/5792690797464595/>

210. HOT TAKE: ADULTS USING COUNTERFEIT CARDS ARE ... <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1359853131324018/>
211. PSA - FF x MTG fakes are now up, be careful in buying online ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1lyqic1/psa_ff_x_mtg_fakes_are_now_up_be_careful_in/
212. Worried about counterfeits : r/mtgfinance https://www.reddit.com/r/mtgfinance/comments/171l1b8/worried_about_counterfeits/
213. Download https://physionet.org/files/deid/1.1/dict/sno_edited.txt?download
214. English_Words.txt https://jake-feldman.squarespace.com/s/English_Words.txt
215. enable1.txt <https://norvig.com/ngrams/enable1.txt>
216. agitates fireproofed chariest tuneful Julliard's dustman <https://homepages.math.uic.edu/~leon/mcs360-f07/projects/3-4/dictionary-large-rand.txt>
217. Magic The Gathering Players Are So Wrong About Proxies <https://www.thegamer.com/magic-the-gathering-proxies/>
218. are counterfeit cards prevalent? <https://boardgamegeek.com/thread/3158493/are-counterfeit-cards-prevalent>
219. Have a magic card you think might be fake? not sure how to ... <https://www.instagram.com/reel/DWEqBzzAE-x/?hl=en>
220. diplomatic diary <https://www.facebook.com/dipdiary/posts/february-19-2026join-diplomatic-diary-newspapers-headlines-whatsapp-community-th/1345366967614414/>
221. harvest losses plaguing the country. 4. ASUU ... <https://www.facebook.com/groups/622805691632166/posts/1913367382575984/>
222. ____ " FOCUS Tv NEWSPAPER HEADLINES ... https://www.facebook.com/100076188916198/posts/____-focus-tv-newspaper-headlines-____-newspaper-frontpage-for-wednesday-8th-novem/350878024128492/
223. Mbappe shines as France beat Morocco 2 ... <https://www.facebook.com/100094319230471/posts/newspaper-headlines-for-friday-10th-july-2026the-nation2026-fifa-world-cup-mbapp/892788833875083/>
224. O. F. M NEWS DIGEST Tinubu Finally Cancels South ... <https://www.facebook.com/OFMdaBLACKBEAUTY/posts/o-f-m-news-digesttinubu-finally-cancels-south-african-trip-delegates-shettima-da/1628391328555135/>
225. " FOCUS Tv NEWSPAPER HEADLINES ... https://www.facebook.com/100076188916198/posts/____-focus-tv-newspaper-headlines-____-newspaper-frontpage-for-tuesday-5th-decembe/365147936034834/
226. Nwoye Troops kill notorious terrorist commander, ... <https://www.facebook.com/OmumuMediaNetwork/posts/newspaper-headlines-for-wednesday-8th-july-2026the-nationstate-police-cant-be-de/1315766804057310/>

227. Monthly Archives: May 2013 - Fogus Webpage <https://foguswebpage.wordpress.com/2013/05/>
228. The Gathering more accessible by rethinking proxy rules <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1593373874638608/>
229. Commander Players Hate Accessibility!? - EDH Proxy Debate ... <https://www.youtube.com/watch?v=NgqnzTMafKg>
230. Informal Poll: Proxy etiquette : r/EDH https://www.reddit.com/r/EDH/comments/1r57un/informal_poll_proxy_etiquette/
231. MTG community divided over proxy cards <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1931882107454448/>
232. MOLSON COORS BEVERAGE COMPANY <https://www.sec.gov/Archives/edgar/data/24545/000155837025004296/tap-20250514xdef14a.htm>
233. 2026 NBA trade tracker: Our grades for every deal made ... <https://gophnx.com/suns/nba-trade-deadline-2026-tracker-all-every-deal-harden-garland-davis/>
234. SENIOR SPOTLIGHT ⚡️. Say hello ... <https://www.instagram.com/p/DYaS741j8nv/>
235. CBS Sports College Basketball 🏀 | Hunter Dickinson's TOP 5 ... <https://www.instagram.com/reel/DDPY90oxPE-/?hl=en>
236. A day in the life of a Bending Spoons data scientist <https://www.facebook.com/bendingspoons/posts/a-day-in-the-life-of-a-bending-spoons-data-scientist%E2%8F%exploring-ads-and-attribut/1386527460184746/>
237. The PKO Bank Polski S.A. Group Directors' Report for 2024 https://carbonaccountingfinancials.com/files/institutions_downloads/The-PKO-Bank-Polski-S-A-Group-Director-s-Report-2024-1.pdf
238. Cisco Catalyst Center Third-Generation Appliance ... https://www.cisco.com/c/en/us/td/docs/cloud-systems-management/network-automation-and-management/catalyst-center/2-3-7/install_guide/b_cisco_catalyst_center_install_guide_237x_3rdgen.pdf
239. If everyone plays with proxies, what is the point of buying ... https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1apz40k/if_everyone_plays_with_proxies_what_is_the_point/
240. r/mtg - How have I just learned about proxies? https://www.reddit.com/r/mtg/comments/1lju4fq/how_have_i_just_learned_about_proxies/
241. Are there proxies out there that are indistinguishable from ... https://www.reddit.com/r/bootlegmtg/comments/zej58z/are_there_proxies_out_there_that_are/
242. wordlist.txt <https://crosswordnexus.com/downloads/wordlist.txt>
243. Can counterfeit cards become a big problem? : r/mtgfinance https://www.reddit.com/r/mtgfinance/comments/igedu7/can_counterfeit_cards_become_a_big_problem/

244. The Unintended Consequences Of Selling 60 Fake Magic ... <https://www.youtube.com/watch?v=jIsjXU2gad8>
245. Impact of tourism development upon environmental ... - PMC <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC9389488/>
246. Educating the Whole Child: Improving School Climate to ... https://learningpolicyinstitute.org/sites/default/files/product-files/Educating_Whole_Child_REPORT.pdf
247. A Comprehensive Assessment of America's Infrastructure ... <https://infrastructurereportcard.org/wp-content/uploads/2025/03/Full-Report-2025-Natl-IRC-WEB.pdf>
248. How Social Media, Social Networks, and Social Commerce ... <https://a-capp.msu.edu/article/the-sociotechnical-evolution-of-product-counterfeiting-how-social-media-social-networks-and-social-commerce-are-e-socializing-product-counterfeiting/>
249. Results From a Comprehensive California ... <https://www.cccco.edu/-/media/CCCCO-Website/docs/report/sb117-comprehensive-online-ed-study-report-ada.pdf>
250. The Global Economic Impact of Counterfeit Trade <https://counterfeittradeimpact.data.blog/2025/10/04/the-global-economic-impact-of-counterfeit-trade/>
251. Creating Shared Value and Sustainability Report 2023 <https://www.nestle.com/sites/default/files/2024-02/creating-shared-value-sustainability-report-2023-en.pdf>
252. sitemap.xml <https://www.classaction.org/sitemap.xml>
253. Devions Archives - Stationbreak.ca https://stationbreak.ca/devions_views/index.php?Devions-Archives-1
254. Wizards Play Network To Restructure WPN Premium Into ... <https://articles.starcitygames.com/magic-the-gathering/wizards-play-network-to-restructure-wpn-premium-into-new-tier-based-system/>
255. WPN Metrics Framework Overview <https://wpn.wizards.com/en/news/new-metrics-framework-overview>
256. Accessibility in Magic: the Gathering Sanctioned Events ... <https://www.facebook.com/groups/magicarenamtg/posts/1480189202623743/>
257. WPN Benefits Program Overview <https://wpn.wizards.com/en/news/new-program-benefits-overview>
258. 2025 HASBRO ANNUAL REPORT <https://investor.hasbro.com/static-files/c4bcc95c-6795-498d-bf3c-5b21d6eb099a>
259. Question on Proxies : r/magicTCG https://www.reddit.com/r/magicTCG/comments/1nvrqub/question_on_proxies/

260. How do we feel about proxies in #magicthegathering? #mtg ... <https://www.instagram.com/reel/DJuWhcvSblD/?hl=en>
261. MTG Proxies - Unraveling Wizards Of The Coast's Official ... https://mtgproxycards.com/mtg-news/magic-the-gathering-proxies-unraveling-wizards-of-the-coasts-official-guidelines/?srsltid=AfmBOop3_i0jCWtPOkAjboIkLn5XfXpydc6gyjmtf6n-nJmngmw8WQJn
262. Just a few pills of truth... <https://www.instagram.com/p/DZuydVcAniD/>