



## La tricherie dans les jeux vidéo en ligne: y a-t-il des leçons managériales à tirer ?

par Gabrielle Trépanier-Jobin  
doctorante en communication, UQAM



# Questions de recherche

- En fonction de quels critères les joueurs qualifient-ils une pratique de tricherie?
- Qu'est-ce qui incite les joueurs à tricher ou à ne pas tricher? Sur quels principes repose leur motivation?
- À quelles conséquences les tricheurs risquent-ils de faire face s'ils se font attraper?



# Conceptions de la tricherie

## Formes de tricherie auxquelles les joueurs font allusion:

**Exploit:** faille dans le design du jeu ou à un « bogue » dans le code de programmation, dont les joueurs « profitent » pour prospérer dans le jeu d'une manière imprévue par les concepteurs (VC-M-25).

**Hack:** modification active du code de programmation permettant au joueur d'acquérir des « pouvoirs de super dieux » (JG-M-27).

**Bot:** agent informatique qui interagit avec le logiciel du jeu pour contrôler l'avatar en l'absence du joueur et lui faire répéter une série d'actions planifiée (DL-M-22).

**Macro:** agents informatiques grâce auxquels les joueurs peuvent « enregistrer une séquence » d'actes et la répéter en appuyant sur des touches spécifiques de leur clavier (OG-M-23).

**Addon:** logiciel que les joueurs greffent au jeu principal pour réorganiser l'interface ou les fonctionnalités du jeu à leur goût (LF-F-20).



# Conceptions de la tricherie

**Autres formes de tricherie auxquelles les joueurs font allusion:**

- voler, arnaquer
- avoir recours à de l'aide extérieure (*msn*, ami, etc.)
- acheter/vendre des items, avatars et devises en monnaie réelle



# Conceptions de la tricherie

## Critère juridique #1

**Déterminer l'action qu'une pratique exerce sur les règles du jeu, c'est-à-dire si :**

- la pratique contourne les règles
- la pratique consiste à jouer avec les règles
- la pratique consiste à profiter de la marge d'imprécision des règles (Pesqueux, 2009: 227-228)



# Conceptions de la tricherie

## Critère juridique #1

### Tricher c'est:

- « aller à l'encontre », « aller au-delà » (NG-M-24)
- « briser » (PAB-M-29)
- « enfreindre » les règles (AD-M-32)

### Ne relèvent pas de la triche toute pratique qui sont:

- exécutées « à l'intérieur des règles existantes » (GA-M-28)
- « possibles dans les normes du jeu » (ID-M-32)



# Conceptions de la tricherie

## Critère juridique #2

Évoquer le caractère illicite d'une pratique ou les risques de sanctions qu'elle implique.



# Conceptions de la tricherie

## Critère juridique #2

**Plusieurs joueurs associent la triche aux:**

- pratiques « illégales » (ID-M-32),  
« interdites » (DL-M-22)
- pratiques « réprimandées » par les éditeurs (JFJ-M-31)
- pratiques qui mènent à un « avertissement » (DL-M-22),  
un « bannissement » (PAB-M-29), ou une « exclusion  
automatique du jeu » (JFJ-M-31)





# Conceptions de la tricherie

## Critères moraux

**Plusieurs joueurs identifient la tricherie en évoquant des concepts tels que:**

- l'injustice, la partialité, le favoritisme (SL-M-26)
- le mérite (NG-M-24) ou l'honnêteté (MG-F-20)
- « avantage injuste » (SB-M-18)
- « indice de corruption morale » (ID-M-32)
- « faire du tort » ou « nuire à d'autres personnes » (GA-M-28)



# Conceptions de la tricherie

## Critères moraux

**Cela revient à envisager la triche comme un jeu contre les autres plus qu'un jeu contre la règle :**

« c'est une chose de tricher le jeu, mais c'est une autre chose de tricher les gens de ta communauté »  
(GC-M-22)



# Conceptions de la tricherie

## Critères pratiques

Définir la tricherie sur la base de ses effets sur le jeu ou sur la puissance d'agir du joueur.



# Conceptions de la tricherie

## Critères pratiques

### Relèvent de la tricherie les pratiques qui:

- influencent la « logique du jeu » (NG-M-24) et non seulement le « visuel » (PAB-M-29) ou « l'interface du jeu » (DD-M-30)
- rendent l'avatar « plus fort » et non seulement l'information plus accessible au joueur (AD-M-32)
- permettent de « faire quelque chose qui ne serait pas réalisable autrement » (PAB-M-29)
- ne sont pas « *roleplay* » (DL-M-22)



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité

Juger la valeur d'une action selon sa capacité à combler ses besoins personnels (Jacquet, 2009 : 92).

ou

Juger la valeur d'une action selon sa capacité à maximiser le bien-être de la communauté (Hume, 1739).



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité

### Les joueurs qui trichent pour leur unique bénéfice:

- sont « axés sur leur propre besoin plutôt que sur le besoin de l'ensemble » (GC-M-22)
- adoptent un « comportement égoïste » pour s'enrichir « aux dépens des autres » (OG-M-23)
- pour obtenir un « rendement constant » (GC-M-22) ou pour finir le jeu « en une journée » (SC-M-34)
- ont le « sentiment d'avoir accompli quelque chose quand ils finissent le jeu » (SC-M-34)



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité

**Ce type de tricheur correspond à:**

la figure du « rebelle » ou du « délinquant » qui « s'écarte volontairement des normes pour les contourner à son strict profit » (Pesqueux, 2009 : 234).



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité humaine

**Certains joueurs légitiment la tricherie qui:**

- redonne à la communauté plus qu'elle en enlève (FC-M-22)
- est « utilisée à bon escient » et permet d'« aider les gens » comme le fait « Robin Hood » (GC-M-22)





# Motivations à tricher

## Principe d'utilité humaine

**Ce type de tricheur correspond en quelque sorte à:**

la figure du « révolutionnaire » qui s'attaque aux principes sur lesquels se fondent les normes dans un effort de remplacement et de renouvellement (Pesqueux, 2009 : 234-235).



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité

**Certains joueurs refusent de tricher parce que:**

- cela ne vaut pas le coup de tricher pour risquer de se faire bannir et de tout perdre (OG-M-23)
- c'est « risque[r] gros pour pas grand-chose » (SB-M-18)
- ce n'est pas aussi « rentable que ça en a l'air » (DD-M-30)
- il n'y a « rien à y gagner » (DG-M-21)



# Motivations à tricher

## Principe d'utilité humaine

**Certains joueurs refusent de tricher parce que:**

- « il n'y a pas de côté positif » à mettre en branle une pratique qui est une « perte de temps intense pour tout le monde » (GC-M-22)
- « le jeu est fait pour qu' on soit tout le monde ensemble. Si tu commences à arnaquer et à faire du tort aux autres, cela va juste nuire à la communauté » (GA-M-28)



# Motivations à tricher

## Principes moraux

Juger les pratiques de jeu pour elles-mêmes et non seulement pour les fins auxquelles elles sont supposées mener (Jacquet, 2009).



# Motivations à tricher

## Principes moraux

**Certains joueurs refusent de tricher parce que:**

- « il faut agir d'une façon socialement acceptable » (NG-M-24)
- ce n'est « pas honnête » et il n'y a pas de « mérite » à tricher (MG-F-20)
- ce n'est pas « juste pour les autres » (SL-M-26)
- « on ne fait pas aux autres ce qu'on ne voudrait pas se faire faire » (VC-M-25)



# Motivations à tricher

## Principes moraux

**Certains joueurs acceptent les formes de triche qui:**

- ne font « pas de mal à personne » (OG-M-23)
- ne vont pas « nuire à quelqu'un » (JG-M-27)
- ne « causent pas de tort » (SB-M-18)
- ne sont pas « vraiment méchantes » (DD-M-30)



# Motivations à tricher

## principes moraux

**Ce tricheur correspond à:**

« la figure de l'homme vertueux » qui atteint la  
« perfection morale » en jugeant les actions pour ce  
qu'elles sont et non en fonction de leur utilité  
(Jacquet, 2009 : 99).



L'« action de jouer en elle-même » est une source de satisfaction plus importante que le résultat de cette action (Jacquet, 2009 : 96-97).





# Motivations à tricher

## Esprit de jeu

### Certains joueurs trichent pour:

- le « buzz » (DD-M-30)
- pour « s'amus[er] » (VC-M-25)
- pour le « défi », pour se « marrer », pour ressentir l'« énergie savoureuse » de la « manigance » (OG-M-23)
- pour le plaisir de « frustrer l'adversaire » (DG-M-21) et de le rendre « fou de rage » (NV-F-22)



# Motivations à tricher

## Esprit de jeu

**Certains trichent pour *préserver* leur plaisir, c'est-à-dire pour:**

- ne pas « perdre leur temps » (OG-M-23) à faire des actes « répétitifs » (NM-M-26)
- ne pas « chercher trop longtemps » (GC-M-29)
- « continuer à progresser » dans un jeu trop difficile (NG-M-24)
- maintenir leur plaisir tout au long de la quête (NG-M-24)



# Motivations à tricher

## Esprit de jeu

**Certains refusent de tricher sous prétexte que:**

- « cela tue l' esprit de jeu » (GC-M-29)
- cela rend le jeu « trop facile » (MG-F-20)
- « cela ruine le *gameplay* » (SB-M-18)
- « le plaisir vient de ce que l' on peut accomplir dans le cadre qui nous est donné par le jeu » (DS-M-31)
- il n' y a « aucun plaisir » à « *trivialiser* » le jeu au moyen de la triche (SC-M-34)



# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**L' anonymat dans les jeux vidéo en ligne crée un climat favorable à la tricherie, car les joueurs:**

- se permettre dans le « virtuel » des choses qu' ils ne feraient jamais dans la « vraie vie » (NV-F-22)
- ne peuvent pas se « faire retracer » (JG-M-27)
- se sentent « protégés » (WD-M-26) par de leur « espèce de costume » (NG-M-24)


A small image in the top left corner shows a character from a Blizzard game, possibly a warrior or paladin, standing in a game environment. The character is holding a sword and shield, and there are various UI elements like health bars and chat windows visible in the background.

# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**Certains ne croient pas que l'anonymat explique la tricherie, car les joueurs:**

- doivent maintenir la réputation de leur personnage auprès des autres joueurs pour ne pas être « ostracisés » ou « rejetés » (AD-M-32)
- se « connaissent par leur nom » et tissent des liens amicaux, que ce soit par l'entremise du *chat* vocal (OG-M-23) ou de rencontres périodiques (JG-M-27)



# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**Certains trichent en raison du haut niveau de compétitivité:**

- C'est obligatoire de le faire pour être « vraiment compétitif » (GC-M-29) et pour « avoir une chance dans le jeu » (SB-M-18)



# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**Certains trichent pour se prémunir contre la triche de l'autre:**

- Si une guilde pense qu'une autre guilde utilise des *bots*, elle voudra en utiliser un à son tour pour compenser cette « concurrence déloyale » et rendre la situation plus « équitable » (GC-M-22)



# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**Certains trichent par ignorance des règles,**

- « sans s'en rendre compte » (DD-M-30)
- par « erreur » ou par mécompréhension du système (AD-M-32)





# Motivations à tricher

## Autres facteurs incitatifs

**Certains se servent de la triche comme « source d'apprentissage » (Pesqueux, 2009 : 227-228):**

- « Oui, j' ai triché. Mais c' était plutôt pour voir la réaction des joueurs, pour voir ce qu' ils feront, et voir jusqu' où ils peuvent accorder leur confiance à un parfait étranger. [...] Je l' ai fait par curiosité et j' avoue avoir été très satisfaite de moi » (NV-F-22)



# Conséquences

## Sanctions morales

- Acquérir une « mauvaise réputation » (OG-M-23)
- Perdre la « confiance » (AD-M-32),  
l'amitié (DG-M-47) ou l'« estime » des autres  
(MG-F-20)
- Mettre en jeu la réputation des autres joueurs de sa  
communauté (JCG-M-19)



# Conséquences

## Sanctions légales

- Disqualification (DG-M-21)
- Dépossession (DL-M-22)
- Suspension, amende, expulsion (FC-M-22)
- Avertissement (DL-M-22)



# Conséquences Sociales

**La tricherie affecte négativement les rapports sociaux entre les joueurs en:**

- instaurant un climat de tension et de « paranoïa » (JFJ-M-31-2)
- rendant l'interaction avec les inconnus « désagréable » (JFJ-M-31-2)



## Leçons managériales à tirer ?