



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 humien

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 humien

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 humien

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).

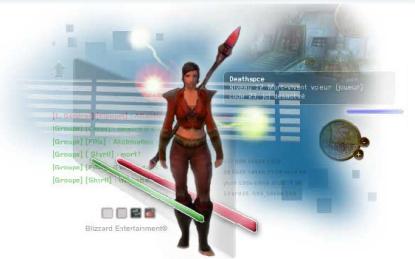


Motivations à tricher

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).



Motivations à tricher

Esprit de jeu

Chercher « la meilleure façon de combiner les moyens en vue d'attendre une fin » sans se soucier du résultat final (Jacquet, 2004 : 97).

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)



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 ?