

CHAPITRE 13

Implications sociales de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne

Gabrielle Trépanier-Jobin

La tricherie est un phénomène largement répandu dans les jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs tels que *Final Fantasy XI* (2006), *World of Warcraft* (2004), *City of Heroes* (2004), *EVE Online* (2003), *EverQuest* (1999) et *Ultima Online* (1997). La plupart de ceux qui s'adonnent à ce type de jeux y sont confrontés à un moment ou un autre de leur parcours vidéoludique, que ce soit à travers leur propre pratique ou encore à travers celle des autres. Le caractère polymorphe, subjectif et changeant de la tricherie en fait toutefois un phénomène complexe, qui fascine de plus en plus les chercheurs en *Game Studies* (Mortensen, 2008 ; Consalvo, 2007 ; Kabus *et al.*, 2005 ; Yan et Randell, 2005 ; Kuecklish, 2004 ; Salen et Zimmerman, 2004).

Dans les jeux vidéo massivement multijoueurs, la tricherie comporte une dimension sociale que l'on ne retrouve pas dans les jeux vidéo solos, puisqu'elle affecte d'autres joueurs que celui qui la met en œuvre. Le phénomène de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne est donc intimement lié au processus de socialisation. Lorsqu'ils font face au phénomène de la tricherie, les joueurs doivent mettre en application les règles sociales, les valeurs et les principes qui leur ont été inculqués pour se faire une idée de la tricherie et pour poser un jugement sur celle-ci. Dans certains cas, une pratique de jeu peut toutefois inciter un joueur à réviser sa conception des règles sociales ou à redéfinir ses valeurs morales. De plus, la tricherie modifie la nature des rapports sociaux qu'entretiennent les joueurs, en les

faisant par exemple passer du respect à l'hostilité, de l'indifférence à l'admiration ou de l'ignorance à la complicité.

Pour mieux comprendre le phénomène de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne et pour être en mesure de bien cerner ses implications sociales, il semble pertinent de mettre à contribution les discours des joueurs qui en font directement l'expérience. Dans le présent article, il s'agira donc de procéder à l'analyse qualitative d'une quarantaine d'entrevues semi-dirigées menées auprès de joueurs dans le cadre de la recherche *Homo Ludens* sur la socialisation et la communication dans les jeux vidéo en ligne, pour tenter une réponse aux questions suivantes : Quelles sont les formes possibles de tricherie dans les jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs ? En fonction de quels critères les joueurs qualifient-ils une pratique de tricherie ? Qu'est-ce qui les incite à tricher ou à ne pas tricher ? Sur quels principes repose leur décision ? À quelles conséquences les joueurs risquent-ils de faire face s'ils se font attraper ?

Dans le présent article, il s'agira d'abord d'identifier les différentes pratiques auxquelles les joueurs interrogés font référence lorsqu'ils parlent de la tricherie. Nous constaterons alors que ceux-ci ne s'entendent pas toujours sur les formes que la triche peut prendre dans les jeux vidéo en ligne. À la lumière de l'*Essai sur la triche* d'Yvon Pesqueux (2009) et d'entrevues réalisées dans le cadre de la recherche, nous verrons ensuite que certains joueurs qualifient les pratiques vidéoludiques de « tricherie » sur la base de critères « moraux », alors que d'autres le font en fonction de critères « juridiques » tels que leur rapport à la règle, leur caractère illicite ou les risques de sanction qu'elles impliquent. Nombreux apparaîtront aussi les joueurs qui identifient la tricherie sur la base de critères « pratiques », tels que ses effets sur le jeu ou sur la puissance d'agir du joueur. Il s'agira ensuite d'analyser le discours des joueurs à la lumière de la philosophie morale d'Adam Ferguson et David Hume pour dégager les principes qui guident leur décision de tricher (ou de ne pas tricher). Nous verrons alors que certains tricheurs placent leurs intérêts personnels au-delà des principes moraux, alors que d'autres trichent pour servir les intérêts de la communauté de joueurs. Plus nombreux apparaîtront toutefois ceux qui trichent par plaisir et ceux qui trichent (ou ne trichent pas) pour préserver leur plaisir. Nous considérerons ensuite d'autres facteurs (sociaux ou personnels) qui pourraient inciter les joueurs à tricher, tels que l'anonymat, la compétitivité, l'ignorance des règles et la curiosité. En

nous référant aux discours des joueurs, nous identifierons enfin différentes conséquences auxquelles la tricherie peut mener. Nous verrons alors qu'une tricherie n'a pas seulement des conséquences pour le joueur qui la met en branle, mais aussi pour la communauté de joueurs dans son ensemble. Nous constaterons en outre que les sanctions légales ou morales imposées aux tricheurs varient d'une communauté de joueurs à l'autre et d'un contexte vidéoludique à l'autre.

Sur le plan méthodologique, il s'agira d'accorder une grande place à la parole des joueurs, de mettre en évidence la récurrence de certaines idées à travers leur discours et de mettre à profit différentes théories pour en dégager les fondements. Ce mouvement d'aller-retour entre la théorie et le discours des joueurs permettra non seulement de comprendre le phénomène de la tricherie dans les jeux vidéo en ligne à partir d'un ancrage théorique, mais aussi de mettre à l'épreuve l'efficacité des outils conceptuels développés par les théoriciens pour penser la tricherie. Nous vérifierons plus particulièrement si nos constats se rapprochent ou divergent de ceux que pose Mia Consalvo (2007) à la lumière des vingt-quatre entrevues et des cinquante sondages qu'elle a menés auprès de joueurs dans le cadre de son étude sur la tricherie dans les jeux vidéo. Cette comparaison conférera à notre étude une plus grande rigueur et compensera le fait qu'elle repose sur un échantillon restreint d'entrevues réalisées auprès d'un groupe homogène de joueurs, soit auprès d'une quarantaine de Québécois francophones majoritairement masculins, en moyenne âgés de 27 ans et principalement recrutés selon la méthode «boule de neige»¹. Par ailleurs, les discours des joueurs seront la plupart du temps fragmentés et intégrés à un ensemble, puisqu'il s'agit surtout de montrer que plusieurs d'entre eux partagent une même idée ou agissent sur la base d'un même principe. Au risque d'alourdir la lecture, les initiales, le sexe et l'âge des répondants seront placés entre parenthèses à la suite de chaque citation ou de chaque paraphrase pour mieux les différencier.

Formes possibles de tricherie

La tricherie dans les jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs peut se manifester sous des formes aussi diverses qu'imprévisibles. Les joueurs

1. La méthode d'échantillonnage «boule de neige» consiste à demander aux répondants de recruter d'autres participants.

interrogés dans le cadre de la recherche font surtout allusion aux *exploit*, *hack*, *bot*, *macro* et *addon* lorsqu'il est question de tricherie. Ce qu'ils appellent *exploit* correspond à une 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. L'*exploit* ne doit pas être confondu avec le *hack*, une modification active du code de programmation permettant au joueur d'acquérir des « pouvoirs de super dieux » (JG-m-27), tels que « se rendre invisible, se téléporter, *aggroer*² tous les monstres, aller plus rapidement », etc. (ID-m-32). Le *bot* peut quant à lui être décrit comme un agent informatique qui interagit avec le logiciel du jeu pour contrôler l'avatar en l'absence du joueur et lui faire répéter une série planifiée d'actions. Il permet par exemple au joueur de récolter de l'équipement, de « monter [ses] compétences » ou de « gagner des ressources sans être devant l'écran » (DL-m-22). Les *bots* ne doivent pas être confondus avec les *macros*, des 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). Grâce à ces « commandes prédéfinies » (DL-m-22), les joueurs peuvent, par exemple, « changer [leurs] armes, lancer les dés ou suivre les autres à l'aide d'une seule touche » (JFJ-m-31). Le *addon* peut quant à lui se décrire comme un petit logiciel que les joueurs greffent au jeu principal pour réorganiser l'interface ou les fonctionnalités du jeu à leur goût. Outre les *exploit*, *hack*, *bot*, *macro* et *addon*, certains joueurs mentionnent aussi que voler, arnaquer, avoir recours à de l'aide extérieure (*MSN*, *ami*, etc.), ou acheter ou vendre des items, avatars et devises en monnaie réelle peut, à certains égards, être considéré comme de la tricherie.

Dans son chapitre sur les jeux vidéo en ligne, Mia Consalvo identifie sensiblement les mêmes types de tricherie, qu'elle regroupe pour sa part en quatre catégories : 1) tirer profit d'un défaut de programmation (*exploit*) ; 2) tirer profit de la naïveté ou de la confiance des joueurs (arnaque, vol, escroquerie) ; 3) altérer le code de programmation pour augmenter sa puissance, sa vitesse, sa précision ou son accès à de l'information (*hack*, *bot*, *packet sniffers*) et, enfin, 4) utiliser des programmes *third party* pour

2. Cet anglicisme provient du mot « *aggro* » qui signifie, dans le vocabulaire des joueurs, attirer à soi des personnages contrôlés par ordinateur pour les combattre.

automatiser certaines actions ou accélérer sa progression (*mods, ends*) (Consalvo, 2007 : 114-122).

On ne peut toutefois associer d'emblée l'une ou l'autre de ces pratiques à la tricherie, dans la mesure où celles-ci peuvent être acceptées par certains éditeurs ou par certains groupes de joueurs plus permissifs que d'autres. À titre d'exemple, les *addons* qui n'ont pas de réelle influence sur le jeu sont « acceptés par l'éditeur » de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment), mais « l'utilisation de *bot* pour automatiser la collecte de ressources et gagner de l'expérience est fortement réprimandée par *Blizzard* » (JFJ-m-31). Il arrive aussi que certaines pratiques soient uniquement tolérées dans des circonstances particulières. Dans *Ultima Online* (1997), par exemple, il n'est pas interdit d'employer des commandes préprogrammées lorsque le joueur reste devant son écran et utilise des émoticônes pour signaler sa présence. La conception que les joueurs se font de la triche varie aussi en fonction de leur expérience vidéoludique et de leurs connaissances personnelles. « Pour les gens qui ne comprennent pas les principes de l'économie », explique par exemple un joueur de *Final Fantasy*, profiter d'une baisse du taux d'inflation dans le jeu pour dépenser tout son argent peut sembler être de la tricherie, « mais pour les gens qui comprennent réellement les principes économiques », cela peut être considéré comme une habile stratégie (GC-m-22).

Dans son étude sur la triche, Mia Consalvo laisse aussi entendre qu'aucune pratique de jeu ne peut être envisagée en soi comme de la tricherie, parce que leur étiquetage demeure relatif à l'idée que s'en font les joueurs. Alors que les « puristes » considèrent le recours à n'importe quelles ressources extérieures (guide de stratégies, sites Internet, items achetés en monnaie réelle, amis, etc.) comme de la triche, les plus tolérants associent seulement la tricherie à l'utilisation de *cheat codes* ou à l'altération du code de programmation (Consalvo, 2007 : 88) . Il faut aussi mentionner que les pratiques de jeu peuvent changer de statut après un certain nombre d'occurrences. Une pratique initialement qualifiée de tricherie peut en effet se normaliser si elle passe dans les habitudes vidéoludiques des joueurs ou si elle est officiellement disculpée par les éditeurs (Kuecklish, 2004 : 6).

Conceptions de la tricherie

Comment alors concevoir la tricherie si personne ne s'entend sur les formes qu'elle peut revêtir ? Dans leur article « *A Systematic Classification of Cheating in Online Games* », Jeff Yan et Brian Randell proposent la définition suivante de la tricherie :

Dans un jeu en ligne, est considéré tricherie tout comportement adopté par un joueur afin d'obtenir un avantage sur les autres ou pour parvenir à un but quelconque si, selon les règles du jeu ou l'opinion de l'opérateur du jeu, cet avantage ou ce but est indu. (2005 : 1)

Définir la tricherie comme un comportement qui n'est pas censé être adopté pose toutefois problème, dans la mesure où on ne peut pas déterminer l'intention des concepteurs du jeu. Décrire la tricherie comme une pratique qui confère un « avantage » au joueur est aussi problématique, parce que certaines pratiques considérées comme de la triche ne font que personnaliser l'interface du jeu (Kuecklish, 2004 : 2). À notre avis, toute tentative de produire une définition universelle et intemporelle de la triche se heurte à la difficulté de rendre compte de son caractère subjectif. Comme n'importe quel type de « déviance », la triche ne réside pas tant dans les caractéristiques d'une action que dans le résultat d'un jugement posé par les membres du groupe social dominant (Mortenson, 2008 : 220). Tel que le mentionne Yvon Pesqueux, la triche n'existe qu'« en creux », c'est-à-dire qu'à travers le regard des autres (2009 : 229). Cela signifie qu'elle ne peut être détachée de son contexte, autrement dit des conditions, de l'époque et du lieu dans lesquels elle s'inscrit.

Même s'il est difficile – voire impossible – d'élaborer une définition de la tricherie pouvant s'appliquer à n'importe quel cas d'espèce et même s'il est ardu d'établir une liste exhaustive des pratiques qui s'y rattachent, on peut dire que la plupart des joueurs construisent leur propre conception de la triche sur la base d'un ou de plusieurs critères qui ne sont pas mutuellement exclusifs et qui ont tendance à changer d'un contexte vidéoludique à l'autre.

Critères juridiques

Il est possible de distinguer les pratiques qui relèvent de la triche des autres types de pratiques vidéoludiques en ayant recours à des critères d'ordre

«juridique». L'une des façons d'identifier la tricherie en fonction de tels critères consiste à déterminer l'action qu'une pratique exerce sur les règles du jeu. La définition «dé-moralisée» de la triche qu'Yvon Pesqueux propose dans son essai réfère par exemple aux pratiques qui contournent les règles, jouent avec elles ou profitent de leur «marge d'imprécision» (2009 : 227-228). De ce point de vue, la triche apparaît comme un «jeu contre la règle» plus qu'un «jeu contre les autres» (2009 : 240). Même s'il reconnaît la proximité de la ruse et de la triche, Pesqueux n'établit pas de distinction entre les pratiques qui relèvent de la triche et celles qui relèvent de la ruse sur la base de leur rapport à la règle. Lorsqu'il fait allusion à la ruse, c'est surtout pour évoquer cette forme d'intelligence, d'ingéniosité et de rapidité d'esprit que les Grecs anciens appelaient *mêtis*³ et que les tricheurs doivent mobiliser pour éviter de se faire attraper (2009 : 232, 240).

Sans nécessairement employer le terme «ruse», les joueurs qui définissent la triche en fonction de son rapport à la règle différencient pour leur part les pratiques de jeu qui transgressent les règles de celles qui s'effectuent dans leur respect. Tricher, c'est «aller à l'encontre», «aller au-delà» (NG-m-24), «briser» (PAB-m-29) ou «enfreindre» les règles (AD-m-32), affirment-ils. Toute pratique exécutée «à l'intérieur des règles existantes» (GA-m-28) ou toute pratique «possible dans les normes du jeu» (ID-m-32) ne relève pas de la triche. Les pratiques de jeu qui outrepassent une règle sont donc qualifiées de «tricherie» par ces joueurs, contrairement aux pratiques de jeu qui profitent de la flexibilité d'une règle ou qui maximisent ses possibilités d'actualisation. Pour un joueur de *World of Warcraft*, par exemple, «hacker» un personnage pour lui donner plus de force consiste à tricher, alors qu'exploiter un bogue pour augmenter sa puissance ne relève pas de la tricherie (NG-m-24). Même si ces deux pratiques confèrent au joueur le même avantage, la première implique de s'attaquer aux règles structurelles du jeu (le code de programmation), alors que la seconde revient seulement à profiter de leurs faiblesses.

Définir la triche de cette façon implique en outre de s'interroger sur la nature des règles du jeu et sur les manières dont elles peuvent être transgressées. Même si les manuels d'instruction décrivent les objectifs

3. Pour en savoir plus, voir l'ouvrage de Détienne et Vernant (1974) *Les ruses de l'intelligence. La mêtis des Grecs*.

et les possibilités du jeu vidéo qu'ils accompagnent, ils n'énoncent pas toujours clairement les règles du jeu et rares sont les joueurs qui se donnent la peine de les parcourir dans leur entièreté (Consalvo, 2007 : 85). À quoi les joueurs et les théoriciens font-ils alors référence lorsqu'ils utilisent l'expression « règles du jeu » ? Dans son article *The Ethics of Computer Game Design*, Miguel Sicart (2005) associe surtout les règles des jeux vidéo à leur code de programmation, puisque ce code détermine tout ce que les joueurs sont en mesure de faire. La transgression de ce type de règle requiert toutefois des compétences techniques qui ne sont pas à la portée de tous les joueurs. Consalvo évoque pour sa part l'existence de « *soft rules* » beaucoup plus faciles à transgresser que les « *hard rules* » et que le code de programmation (2007 : 87). Salen et Zimmerman distinguent quant à eux trois types de règles dans les jeux : 1) les règles « constitutives », qui correspondent à la structure formelle du jeu ; 2) les règles « opérationnelles », qui renvoient aux lignes directrices du jeu et à sa liste d'interdits et 3) les règles « implicites », qui réfèrent au code d'éthique sur lequel les joueurs s'entendent tacitement (notre traduction, 2004 : 130). Selon eux, transgresser les règles constitutives et opérationnelles d'un jeu revient à tricher, alors que violer les règles implicites d'un jeu relève seulement d'un manquement à l'éthique (2004 : 274).

La plupart des joueurs qui définissent la triche en fonction de son rapport à la règle ne fondent toutefois pas leur conception de la tricherie sur une différenciation aussi précise des règles auxquelles s'en prennent les pratiques de jeu. Alors que certains font référence au code de programmation, d'autres font allusion au « contrat de service », au « contrat d'utilisation » (AD-m-32), au « *End user licence agreement* » (FC-m-22), à la « politique du jeu » selon laquelle il ne faut pas « exploiter un bogue » (GA-m-28), à la « loi » qui interdit « de tuer quelqu'un gratuitement » (DL-m-22) ou à des « règles d'étiquettes » qui donnent préséance sur certains types d'objets, mais qui ne sont pas de véritables droits (AD-m-32). Lorsqu'ils sont questionnés sur les règles du jeu, certains joueurs distinguent les règles qui « changent d'un serveur à l'autre », des « conventions » que partagent la plupart des serveurs *roleplay* (DL-m-22). D'autres différencient les règles explicitement énoncées par les membres de leur guilde des « règles sociales implicites » (NG-m-24) telles que le « respect » et le « *fair play* » (JG-m-27). Pour « éviter les conflits », les membres d'une guilde se dotent en effet de règles explicites qu'ils laissent ouvertes à discussion et

qu'ils s'empressent de faire connaître aux nouveaux candidats (GC-m-22). Certains joueurs interrogés par Consalvo reconnaissent aussi l'importance de s'entendre sur les règles avant de débiter le jeu, non seulement pour diminuer les risques de confusion, d'ambiguïtés et de malentendus, mais aussi pour réduire la tentation de tricher (2007: 110).

Une autre manière de concevoir la tricherie en fonction de critères « juridiques » consiste à évoquer son caractère illicite ou les risques de sanctions qu'elle implique. Dans son *Essai sur la triche*, Yvon Pesqueux précise sa définition « dé-moralisée » de la tricherie en la dépeignant comme une action « clandestine » qui débouche sur la « fraude [...] quand elle est découverte » (2009: 229). Dans le même ordre d'idées, plusieurs joueurs associent la triche aux pratiques « illégales » (ID-m-32), « interdites » (DL-m-22) et « réprimandées » (JFJ-m-31) par les éditeurs du jeu, mais non aux pratiques « acceptées » (FC-m-22), « tolérées » (AD-m-32) ou « permises » (PAB-m-29):

Si les concepteurs du jeu laissent la possibilité d'utiliser des macros, des scripts ou des choses comme ça, c'est sûr que t'en servir te donne un avantage, mais je ne vois pas cela comme de la tricherie. (JG-m-27)

Selon cette perspective, tout ce qui risque de mener à un « avertissement » (DL-m-22), un « bannissement » (PAB-m-29) ou une « exclusion automatique du jeu » (JFJ-m-31) doit aussi être envisagé comme de la triche: « ça c'est tricher », affirme par exemple un joueur de *EVE online*. « Si le maître du jeu te prend à le faire, il te dit: "Tu n'as pas le droit. On peut te bannir" » (ID-m-32).

Cela dit, le fait de qualifier une pratique de « tricherie » selon des critères « juridiques » n'implique pas nécessairement une condamnation morale de cette pratique. Un joueur peut associer une pratique vidéoludique à de la tricherie, parce qu'elle transgresse une règle, tout en admirant la témérité du tricheur ou tout en appréciant l'effet de cette transgression. À titre d'exemple, un joueur raconte qu'il y avait un endroit, dans *EverQuest* (1999), où les gens se rassemblaient et commerçaient. Il y avait des arnaqueurs qui vendaient du stock, mais au fond, « c'était beau! » (DD-m-30).

Critères moraux

L'identification de la triche implique un jugement moral lorsqu'elle s'effectue en fonction de critères « moraux », plutôt que sur la base de critères « juridiques ». Dans ce cas, précise Yvon Pesqueux, la triche prend la forme d'une « faute » lorsqu'elle est « découverte » (2009 : 229).

Plusieurs joueurs interrogés dans le cadre de la recherche évoquent des concepts tels que l'injustice, la partialité, le favoritisme (SL-m-26), le mérite (NG-m-24) ou l'honnêteté (MG-f-20) pour circonscrire la tricherie. Selon ces joueurs, une action relève de la triche si elle confère un « avantage injuste » à celui qui la pratique (SB-m-18) ou si elle apparaît comme un « indice de corruption morale » (ID-m-32), peu importe le rapport qu'elle entretient avec les règles du jeu. Dans cette optique, exploiter un bogue pour « faire du tort » ou pour « nuire à d'autres personnes » est considéré comme de la tricherie, même si cette pratique ne s'attaque pas au code de programmation (GA-m-28). Utiliser des programmes auxquels tout le monde a accès ne relève toutefois pas de la triche, car si « tout le monde peut les avoir, c'est égal pour tous » (SB-m-18).

Identifier la tricherie de cette façon revient à ériger une ou plusieurs valeurs morales au rang de « norme suprême », puis à conférer à cette « norme suprême » une autorité qui transcende celle des règles de « l'ordre juridique » (Chevallier, 1983 : 17). Ainsi, cette conception de la triche repose sur le rapport qu'une pratique de jeu entretient avec cette « norme suprême » et implicite que constituent les valeurs morales, plutôt qu'avec les règles explicites du jeu. L'affirmation de Salen et Zimmerman, selon laquelle transgresser les règles « constitutives » et « opérationnelles » d'un jeu revient à tricher, alors que violer les règles « implicites » relève seulement d'un manquement à l'éthique, se trouve donc remise en question par le discours de ces joueurs. La distinction entre les règles constitutives, opérationnelles et implicites ne semble pas leur servir de balise pour identifier la tricherie. Elle semble tout simplement déplacer les enjeux de la triche du domaine juridique vers le domaine moral. Il faut en outre préciser qu'un joueur peut condamner moralement une pratique sans la considérer comme de la triche :

Je ne triche pas, mais il y a quelques mois, j'ai adopté pour la première fois un comportement dans le jeu qui est tout à fait répréhensible moralement : j'ai arnaqué de nombreux joueurs. Je ne souhaite pas répéter cette expérience. (NV-f-22)

Concevoir la triche en fonction de critères moraux revient en outre à l'envisager comme un jeu contre les autres plus qu'un jeu contre la règle : « C'est une chose de tricher contre le jeu, mais c'est une autre chose de tricher contre les gens de ta communauté », affirme par exemple un joueur de *Final Fantasy* (GC-m-22). Ceux qui définissent la triche comme un « avantage injuste » dans l'étude de Mia Consalvo conçoivent aussi la tricherie comme une « activité sociale » et « relationnelle », plutôt que comme une activité solitaire. À leur avis, il n'est pas possible de tricher contre une machine ou de tricher contre soi-même ; il est seulement possible de tricher contre un autre joueur (Consalvo, 2007 : 91-92).

Critères pratiques

La tricherie peut aussi être définie sur la base de critères « pratiques » tels que ses effets sur le jeu ou sur la puissance d'agir du joueur. Dans son article « Other Playings – Cheating in Computer Games », Julian Kuecklich identifie par exemple trois types de tricherie en fonction de leur influence sur l'expérience du joueur : 1) la tricherie qui accélère la progression narrative et qui change la manière dont le joueur perçoit l'espace du jeu ; 2) celle qui augmente la fréquence des interactions et qui modifie la façon dont le joueur perçoit le temps du jeu et, enfin, 3) celle qui élargit l'éventail des options disponibles et qui influence la perception que les joueurs se font de leur propre puissance d'agir (Kuecklich, 2004 : 3).

Parmi les joueurs interrogés dans le cadre de la recherche, ceux qui évaluent la triche en fonction de ses effets sur le jeu font la plupart du temps une distinction entre les pratiques qui influencent la « logique du jeu » (NG-m-24) et celles qui ont un impact sur le « visuel » (PAB-m-29) ou « l'interface du jeu » (DD-m-30). Selon eux, les pratiques qui consistent à « apporter une touche personnelle en changeant des éléments graphiques, en ajoutant des fonctionnalités, en enlevant des fonctionnalités ou en rendant les fonctionnalités plus simplifiées » (WD-m-26) relèvent davantage d'une « question d'ergonomie » que de la tricherie (DD-m-30). À titre d'exemple, les *addons* qui permettent d'« améliorer l'interface du bonhomme » (NG-m-24), d'élargir les barres de vie (PAB-m-29) ou de « mettre la carte en forme de carré plutôt qu'en forme de rond » (DD-m-30) pour « personnaliser » le jeu et se sentir « plus à l'aise » (SC-m-34) sont considérés comme de « bons supports » et non comme de la tricherie (LF-f-20). Ce n'est toutefois pas le cas des *hacks* qui font passer un personnage

du niveau 5 au niveau 40, des abus de pouvoir d'un maître du jeu qui transporte son personnage à l'autre bout de la *map* ou des *bots* qui contrôlent le personnage en l'absence du joueur pour lui faire gagner des points d'expérience. Certes, un *addon* qui « affiche à l'écran une barre de vie pour chaque membre du groupe » constitue « un avantage indéniable » pour le joueur qui l'utilise, puisqu'il permet de « visualiser beaucoup plus facilement et prioritairement les membres qui ont besoin d'aide » (JFJ-m-31). Puisqu'il n'a pas de véritable impact sur la logique du jeu, il n'est toutefois pas considéré comme de la tricherie.

La plupart de ceux qui évaluent la triche en fonction de ses effets sur la puissance d'agir du joueur font quant à eux la différence entre les pratiques qui rendent le personnage « plus fort », et celles qui rendent l'information plus accessible au joueur, pour qu'il puisse « faire des meilleurs choix » dans le jeu. Dans cette optique, un « compteur » qui « indique la performance exacte de ton personnage » (AD-m-32), un *addon* qui « indique la quantité de dommages faits par les membres du groupe » (DS-m-31) ou une « base de données regroupant tous les équipements importants » (LF-f-20) sont beaucoup plus inoffensifs qu'une pratique permettant à un avatar de « se déplacer dix fois plus vite que ce qui est possible dans le jeu » (PAB-m-29).

C'est aussi sur la base d'un critère « pratique » que certains joueurs définissent la tricherie comme une action permettant de « faire quelque chose qui ne serait pas réalisable autrement » (PAB-m-29). Selon cette perspective, tuer des monstres qui se coincent dans un cadre de porte en raison d'une erreur de programmation ne relève pas de la tricherie, car il est toujours possible de « les tuer un peu plus loin » (DD-m-30). Utiliser un *addon* qui permet de guérir en une seule action plutôt qu'en deux actions n'équivaut pas à tricher, puisqu'il ne fait que « facilit[er] un peu le travail » (WD-m-26). Avoir recours à un *addon* qui compile des statistiques ne revient pas à tricher, dans la mesure où « ces renseignements sont disponibles dans d'autres sources » (AD-m-32). « Faire des choses complètement surnaturelles qui ne sont pas exécutables dans le jeu en temps normal » relève toutefois de la tricherie (DG-m-21). Certains joueurs associent enfin la tricherie aux pratiques de jeu qui ne sont pas conformes au *roleplay*, c'est-à-dire qui ne respectent pas la diégèse d'un jeu de rôle. De ce point de vue, « faire des échanges entre ses propres personnages » ou les faire jouer de connivence consiste à tricher, parce que ceux-ci ne sont pas censés être en contact selon

l'histoire du jeu. « Enfreindre les lois d'une cité » en volant un autre joueur ne revient toutefois pas à tricher si cette pratique est en adéquation avec le rôle que joue le personnage dans la diégèse (DL-m-22).

À la lumière du discours des joueurs, ce qui confère à une pratique de jeu le statut de « tricherie » ne semble pas résider dans un ensemble de composantes ou de particularités, mais plutôt dans la signification que les joueurs attribuent à cette action sur la base de critères juridiques, moraux ou pratiques. Parmi les joueurs interrogés, rares sont pourtant ceux qui semblent conscients du caractère subjectif de la tricherie. Un seul d'entre eux se dit « sensible » à sa « représentation collective » (OG-m-23). S'il existe un certain consensus auprès des joueurs interrogés par Consalvo sur le fait que la triche confère un « avantage injuste » à celui qui l'accomplit (2007 : 87), cela ne semble pas être le cas auprès des joueurs interrogés dans le cadre de la recherche *Homo Ludens*. Comme nous l'avons vu précédemment, certains définissent la tricherie sans poser de jugement moral, alors que d'autres condamnent moralement une pratique de jeu sans l'associer à la tricherie.

Motivations à tricher

Puisque l'idée même de tricherie vient souvent de pair avec un jugement moral sévère, il semble pertinent de se demander quels motifs poussent les joueurs à tricher. Il semble en outre important de comprendre pourquoi « certaines façons de tricher sont très mal vues » (DL-m-22), alors que d'autres sont considérées comme des « bonnes triches » (GC-m-22). La lecture du discours des joueurs, à la lumière de la philosophie morale de David Hume et Adam Ferguson, fait émerger les différents principes sur lesquels reposent les motivations des joueurs à tricher ou à ne pas tricher, à excuser une forme de triche ou à la dénoncer.

Principe d'utilité

Certains trichent ou refusent de tricher sur la base de ce qu'on appelle, en philosophie morale, le « principe d'utilité ». Ce principe consiste à juger la valeur d'une action selon sa capacité à combler ses besoins personnels ou, dans une perspective humienne, selon sa capacité à maximiser le bien-être de la communauté (Jacquet, 2009 : 92).

Si l'on se fie au discours des répondants, nombreux sont les joueurs qui trichent pour leur unique bénéfice. « Axés sur leur propre besoin plutôt que sur le besoin de l'ensemble » (GC-m-22), ces derniers n'hésitent pas à adopter 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). Un joueur de *World of Warcraft* associe plus particulièrement ce type de tricheur « aux armées de Chinois qui jouent des personnages préprogrammés dans le but de ramasser des devises » et « de les vendre sur Internet » (DD-m-30). Certains joueurs interrogés par Consalvo font eux aussi un usage « instrumental » de la triche dans le but de progresser ou de finir le jeu plus rapidement (2007 : 99-101).

Ce type de tricheur a le « sentiment d'avoir accompli quelque chose quand il finit le jeu » (SC-m-34), peu importe les moyens qu'il a employés pour y parvenir. Autrement dit, il retire une plus grande satisfaction à terminer le jeu qu'à relever par lui-même les défis du parcours vidéoludique. Pour reprendre la typologie d'Yvon Pesqueux, il correspond en quelque sorte à la figure du « rebelle » ou du « délinquant » qui « s'écarte volontairement des normes pour les contourner à son strict profit » (2009 : 234). Sa pratique illustre bien « la face sombre de la primauté accordée aujourd'hui au conséquentialisme (juger les actes sur la base de leurs conséquences) [...] dans un univers où le résultat compte plus que la manière de l'obtenir » (2009 : 228). Pesqueux nous met toutefois en garde contre la tentation d'envisager ce type de tricheur comme un « *outsider* » (2009 : 236). Selon lui, la triche fonctionne toujours comme un « opérateur d'identification », dans la mesure où le sujet se positionne face au groupe dominant en fonction de son obéissance ou de sa désobéissance aux règles (2009 : 227). Ferguson est, pour sa part, d'avis que l'asservissement des gens au principe d'utilité les rend incapables de véritable moralité. Un individu qui cherche uniquement à satisfaire ses intérêts égoïstes et qui considère seulement ses semblables en fonction du bien-être qu'ils peuvent lui procurer ne peut « accéder aux notions du juste et de l'injuste », car sa profonde indifférence envers les autres le rend complètement étranger au sentiment de responsabilité sur lequel se fonde le jugement moral (Jacquet, 2009 : 93).

Si la triche peut facilement s'expliquer par la satisfaction d'intérêts égoïstes et par la recherche d'un bénéfice personnel, elle ne doit toutefois pas y être réduite, car il s'agit parfois, pour le tricheur, de contribuer au

bien-être de sa communauté. Selon David Hume, les individus acceptent de se soumettre aux conventions artificielles qui leur sont utiles pour coexister avec des êtres à la générosité limitée et à l'avidité naturelle. Chez Hume (1993), l'utilité ne doit donc pas être comprise comme étant la satisfaction de besoins personnels, puisque le bien-être de chaque individu coïncide nécessairement avec celui du groupe. Les joueurs qui légitiment la tricherie lorsqu'elle redonne à la communauté plus qu'elle en enlève, lorsqu'elle « sert un but d'animation » plutôt que de donner un « gain » à celui qui la pratique (JG-m-27), lorsqu'elle est « utilisée à bon escient » ou qu'elle permet d'« aider les gens » comme le fait « Robin Hood » (GC-m-22), semblent fonder leur raisonnement sur la base d'un principe d'utilité humien. Dans cette optique, attendre que les marchés boursiers du jeu baissent pour dépenser tout son argent peut être perçu comme une triche noble, dans la mesure où cette pratique contribue à faire « remonter les marchés » et à créer une certaine « stabilité » économique (GC-m-22).

Le tricheur qui agit sur la base d'un principe d'utilité humien ne cherche pas tant à tirer son épingle du jeu qu'à rendre le jeu meilleur pour tous les joueurs. Selon la typologie d'Yvon Pesqueux, il 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 (2009 : 234-235). Sa triche prend davantage la forme d'un « acte de résistance », d'un opérateur de changement ou de « re-normalisation », que celle d'un « acte égoïste » (2009 : 228, 236).

Il faut en outre mentionner que certains joueurs refusent de tricher selon une perspective utilitariste ou conséquentialiste. À leurs yeux, cela ne vaut pas le coup de tricher pour risquer de se faire bannir et de tout perdre. Tricher, c'est « risque[r] gros pour pas grand-chose » (SB-m-18) et ce n'est pas aussi « rentable que ça en a l'air » (DD-m-30), affirment par exemple deux joueurs de *World of Warcraft*. « Je ne pense pas que cela valait le risque de tricher pour avancer un petit peu plus vite et tout perdre à la fin ! Avec tout le temps que j'avais mis là-dedans. Pour moi, cela ne valait pas la peine », explique pour sa part un joueur de *EVE Online* (FC-m-22). Ceux qui tiennent ce type de discours ne sont pas nécessairement conscients de leur intérêt personnel à respecter les règles du jeu pour maintenir l'ordre et la stabilité nécessaires au « jouer ensemble ». La raison principale qui les décourage à tricher, c'est le fait qu'il n'y a, pour eux, « rien à y gagner » (DG-m-21). Plus rares sont les joueurs qui dénigrent la

triche sur la base du principe d'utilité humien ou qui refusent de tricher parce que cela ne sert pas les intérêts de la communauté: «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», soutient tout de même un joueur de *Final Fantasy* (GC-m-22). «Le jeu est fait pour qu'on soit tout le monde ensemble», explique en outre un joueur de *City of Heroes*. «Si tu commences à arnaquer et à faire du tort aux autres, cela va juste nuire à la communauté» (GA-m-28).

Principes moraux

Plutôt que d'évaluer la valeur d'une action en fonction de son utilité, certains préfèrent l'évaluer sur la base de sa conformité (ou de sa non-conformité) à certains principes moraux. Pour Adam Ferguson, une action détient une valeur en elle-même et non uniquement en fonction du résultat qu'elle est censée engendrer. Le philosophe refuse donc de croire que l'approbation d'une action puisse se faire en fonction de son utilité; que le concept d'utilité soit compris comme la «satisfaction d'un désir de possession» ou comme un «artifice nécessaire au bien-être de la société» (Jacquet, 2009: 92-93).

Plusieurs joueurs interrogés dans le cadre de la recherche jugent les pratiques de jeu pour elles-mêmes et non seulement pour les fins auxquelles elles sont supposées mener. Certains refusent en effet de tricher parce «qu'il faut agir d'une façon socialement acceptable» (NG-m-24), parce que ce n'est «pas honnête», parce qu'il n'y a pas de «mérite» à tricher (MG-f-20), parce qu'il faut se respecter, parce que ce n'est pas «juste pour les autres» (SL-m-26), parce que cela «diminue la valeur de tout ce que les autres ont accompli» (SC-m-34), parce que cela crée une «concurrency déloyale» et qu'il faut faire preuve de «responsabilité sociale» (GC-m-22) ou «parce qu'on ne fait pas aux autres ce qu'on ne voudrait pas se faire faire» (VC-m-25). C'est aussi sur la base de principes moraux que d'autres acceptent les formes de triche qui ne font «pas de mal à personne» (OG-m-23), qui ne vont pas «nuire à quelqu'un» (JG-m-27), qui ne privent pas les autres, qui ne «cause[nt] pas de tort» (SB-m-18) ou qui ne sont pas «vraiment méchant[es]» (DD-m-30).

Les joueurs qui jugent la triche sur la base de tels principes semblent avoir intériorisé les valeurs morales à un point tel que l'idée même d'in-

justice leur est devenue plus insoutenable que celle du désordre. Ils correspondent en quelque sorte à l'« idéal de personnalité » qu'Adam Ferguson cherche à définir, soit « 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).

Esprit de jeu

Si ceux qui veulent parvenir à leurs fins, peu importe les moyens employés, agissent sur la base d'un principe d'utilité, ceux qui cherchent « la meilleure façon de combiner les moyens en vue d'attendre une fin », sans se soucier du résultat final, sont mus par un principe que l'on pourrait appeler – à la suite de Roger Caillois – « l'esprit de jeu » (Jacquet, 2004 : 97). Pour ces derniers, l'« action de jouer en elle-même » est une source de satisfaction plus importante que le résultat de cette action » (Jacquet, 2009 : 96-97).

Parmi les joueurs interrogés dans le cadre de la recherche *Homo Ludens*, plusieurs semblent guidés par un « esprit de jeu » lorsqu'ils s'adonnent à la tricherie. Certains joueurs trichent en effet pour le plaisir que leur procure cette transgression, c'est-à-dire pour le « buzz » (DD-m-30), pour « s'amus[er] » (VC-m-25), pour « se sentir en pouvoir », pour avoir un « sentiment de contrôle » (NG-m-24), pour le « défi », pour se « marrer », pour ressentir l'« énergie savoureuse » de la « manigance » (OG-m-23), pour « embarqu[er] » le plus possible dans leur « *roleplay* » (JG-m-27), pour « exorciser leurs pulsions » ou pour vivre « l'expérience de jeu qu'ils recherchent » (NG-m-24). Certains joueurs interrogés par Mia Consalvo disent aussi tricher pour le plaisir de détenir les pouvoirs d'un dieu ou pour explorer de nouvelles avenues en toute liberté (2007 : 98).

Le tricheur qui agit sur la base de ces motivations ne cherche pas tant à finir le jeu qu'à maximiser son plaisir tout au long de la quête. Contrairement à celui qui agit en fonction d'un principe d'utilité égoïste, celui qui est mu par un « esprit de jeu » a tendance à privilégier les interactions et à faire preuve d'une grande sensibilité envers ses prochains. Puisque cette sensibilité peut aussi bien prendre la forme d'une bienveillance que d'une hostilité, il prend autant de plaisir à entretenir des relations fondées sur la cordialité qu'à maintenir des relations basées sur la confrontation ou le conflit (Jacquet, 2009 : 98). Dans cette perspective, ceux qui trichent pour le plaisir de « frustrer l'adversaire » (DG-m-21), de

le rendre « fou de rage » (NV-f-22), d'embêter les autres et de les mettre en colère (Consalvo, 2007 : 101-102) seraient eux aussi guidés par un « esprit de jeu ». Même si le but premier des joueurs qui agissent de la sorte ne consiste pas à maintenir l'ordre social, ils y parviennent quand même en privilégiant les activités qui les font interagir avec les membres de leur communauté (Jacquet, 2009 : 103). Il faut toutefois préciser que leur comportement est plus souvent qualifié de *grief play* que de tricherie par les joueurs de jeu vidéo (JF-m-18 ; OG-m-23 ; Kabus *et al.*, 2005 : 2).

Ceux qui 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), pour ne pas « chercher trop longtemps » (GC-m-29) ou pour « continuer à progresser » dans un jeu trop difficile (NG-m-24) sont eux aussi mus par un « esprit de jeu ». « Finir la quête » n'est pas le but premier de ces joueurs, qui cherchent surtout à maintenir leur plaisir tout au long de la quête (NG-m-24). Comme le mentionne Kuecklich dans son article, le plaisir du joueur repose sur un fragile équilibre entre le niveau de complexité d'une énigme et la quantité de ressources disponibles pour aider le joueur à la résoudre. Lorsque la complexité du jeu devient source de frustration pour le joueur, ce dernier risque davantage de recourir à la tricherie pour résoudre le casse-tête. Le plaisir du joueur repose en outre sur un équilibre délicat entre la présence de règles et la liberté d'interaction que celles-ci lui laissent. Lorsque cet équilibre est rompu, les joueurs sont davantage tentés de mettre en œuvre une tricherie pour augmenter leur sentiment de liberté dans le jeu (Kuecklich, 2004 : 5). Dans le même ordre d'idées, la tricherie devient plus attrayante si le jeu requiert des habiletés physiques qui vont au-delà des capacités du joueur.

Parmi les répondants interrogés par Mia Consalvo, certains admettent aussi tricher « en dernier recours » pour continuer à progresser dans un jeu trop difficile, pour avancer plus rapidement dans un jeu trop long ou pour passer outre des épreuves trop ennuyeuses (2007 : 99). Si Consalvo attribue une fonction « instrumentale » à la triche qui préserve le plaisir du joueur et une fonction « ludique » à celle qui confère au joueur un plaisir supplémentaire, nous croyons, pour notre part, que ces deux motivations à tricher relèvent du même « esprit de jeu ». Les joueurs qui cherchent à maintenir leur plaisir utilisent certes la triche comme moyen de continuer à jouer ou comme moyen de préserver leur plaisir, mais ils le font dans une perspective davantage ludique qu'utilitariste.

Il faut enfin mentionner que certains joueurs refusent de tricher sous prétexte que « cela tue l'esprit de jeu » (GC-m-29), que cela fait perdre l'intérêt, que cela enlève le « plaisir » (SL-f-26), que cela « rend le jeu plate » (JF-m-18), que cela rend le jeu « trop facile » (MG-f-20), que cela « enlève » tout le « fun » (NG-m-24) ou que « cela ruine le *gameplay* » (SB-m-18). Pour ces joueurs, « le plaisir vient de ce que l'on peut accomplir dans le cadre qui nous est donné par le jeu » (DS-m-31). Puisqu'ils recherchent le « challenge », ils ne retirent « aucun plaisir » à banaliser le jeu au moyen de la triche (SC-m-34). Certains joueurs interrogés par Consalvo affirment aussi que tricher peut considérablement diminuer la satisfaction de réussir un jeu par soi-même ou de résoudre un problème difficile grâce à sa propre créativité (2007 : 90).

À la lumière du discours des répondants, les joueurs semblent fonder leur décision de tricher ou de ne pas tricher sur des principes différents, voire opposés. Alors que la motivation de certains repose sur un principe d'utilité, la motivation des autres semble guidée par des principes moraux ou par un « esprit de jeu ».

Facteurs incitatifs

Il existe divers facteurs, sociaux ou personnels, qui encouragent ou découragent les joueurs à tricher. Même s'il est impossible d'en dresser une liste exhaustive dans le cadre du présent article, il semble pertinent d'en mentionner certains au passage.

Selon Ferguson, les comportements déviants tels que la triche sont les « conséquences désastreuses » de la « désagrégation du lien social » à l'œuvre dans nos sociétés modernes individualistes (Jacquet, 2009 : 91). Pour le philosophe, la division du travail et la spécialisation des tâches mènent à l'instauration de relations fonctionnelles et mécaniques entre les gens qui les rendent incapables de véritable moralité :

Les comportements de déviances ou de contournements de la règle sont amenés à se multiplier dans une société où les individus, ne se percevant plus comme une partie d'un tout, celui de la société, perdent le lien avec cette dernière (Jacquet, 2009 : 91).

À la suite de Ferguson, nous pourrions poser l'hypothèse que l'anonymat dans les jeux vidéo en ligne et l'absence de contacts directs entre les joueurs créent un climat favorable à la multiplication de

comportements déviants tels que la tricherie. C'est d'ailleurs ce que nous laissent croire les joueurs qui disent se permettre dans le « virtuel » des choses qu'ils ne feraient jamais dans la « vraie vie » (NV-f-22). Certains osent « arnaquer » les gens, « provoquer l'autre » (OG-m-23) ou être « plus méchants » que dans la réalité (SC-m-34), parce qu'ils ne peuvent pas se « faire retracer » (JG-m-27) ou parce qu'ils se sentent « protégés » (WD-m-26) par de leur « espèce de costume » (NG-m-24). Une joueuse de *Ultima Online* (1997) admet, par exemple, qu'il est beaucoup plus « intimidant » d'insulter quelqu'un « face-à-face », que de le faire par écrit (MG-f-20). Un joueur d'*EverQuest* avoue quant à lui oublier que les avatars sont contrôlés par des personnes de chair et d'os. Il est donc plus difficile pour lui de ressentir une responsabilité sociale envers ceux-ci. D'autres joueurs interrogés dans le cadre de la recherche nous incitent toutefois à nuancer l'hypothèse de l'anonymat pour expliquer la tricherie. Même si la personne qui contrôle l'avatar est anonyme, précise un joueur de *World of Warcraft*, il doit néanmoins maintenir la réputation de son personnage auprès des autres joueurs pour ne pas être « ostracisé » ou « rejeté » (AD-m-32). Même si aucune adresse personnelle n'est donnée à travers le jeu (JF-m-18), certains joueurs en viennent en outre à se « connaître par leur nom » et à tisser des liens amicaux, que ce soit par l'entremise du *chat* vocal (OG-m-23) ou de rencontres périodiques (JG-m-27).

À la suite d'Yvon Pesqueux, nous pourrions en outre penser que l'importance accordée aux gagnants dans une société aussi compétitive que la nôtre encourage certaines personnes à tricher ou à banaliser la tricherie (2009 : 230). Certains joueurs avouent en effet tricher parce que c'est obligatoire de le faire pour être « vraiment compétitif » (GC-m-29) : si « tout le monde le fait », explique un admirateur de Blizzard Entertainment, « c'est la seule façon d'avoir une chance dans le jeu » (SB-m-18). Dans le même ordre d'idées, la triche peut prendre la forme d'une « contre-triche » ayant pour but de se prémunir contre la triche de l'autre. Dans ce cas, affirme Pesqueux, « la triche se développe en miroir du doute, du soupçon, de la méfiance et de la défiance » (2009 : 230). Le témoignage d'un joueur est à cet effet particulièrement éloquent : 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). Yvon Pesqueux mentionne enfin qu'il est indispensable de connaître les règles pour pouvoir s'y soumettre :

L'idée de règle renvoie à celle de conscience, car une règle n'est que règle consciente. La règle se construit sur un double niveau de connaissance/reconnaissance : celle de l'existence de la règle et celle du contenu de la règle. (2009 : 240)

Certains joueurs interrogés dans le cadre de la recherche affirment d'ailleurs avoir triché « sans [s]'en rendre compte » (DD-m-30), par ignorance des règles, par « erreur » ou par mécompréhension du système (AD-m-32). On ne pourrait conclure cette section sans souligner le « paradoxe » de la triche, c'est-à-dire le fait qu'elle soit autant source de destruction que « source d'apprentissage » (Pesqueux, 2009 : 227-228). Le témoignage d'une joueuse est à cet effet révélateur :

Oui, j'ai triché. Mais c'était plutôt pour voir la réaction des joueurs, pour voir jusqu'où ils peuvent accorder leur confiance à un parfait étranger. [...] Mon but n'était pas de les arnaquer pour évoluer plus rapidement dans le jeu. [...] Je l'ai fait par curiosité et j'avoue avoir été très satisfaite de constater les effets. (NV-f-22)

Dans ce cas bien précis, la triche prend la forme d'une expérience sur les limites, voire d'un métajeu visant à satisfaire une soif de connaissance. Elle devient ce que Kohlberg appelle un « facteur d'apprentissage social et moral » (Pesqueux, 2009 : 230).

Conséquences de la tricherie

Dans nos sociétés occidentales modernes, la triche peut conduire à une condamnation morale ou à une condamnation juridique. Alors que les sanctions morales peuvent prendre la forme d'un blâme, d'une réprimande ou d'un avertissement, les sanctions légales peuvent prendre la forme d'une amende, d'une suspension ou d'une exclusion. Puisque le droit à l'erreur s'est considérablement développé dans nos sociétés modernes, les conséquences de la triche peuvent en outre se traduire par une indulgence ou un acquittement (Pesqueux, 2009 : 229). Qu'en est-il des conséquences de la triche dans les jeux vidéo en ligne massivement multijoueurs ?

Si l'on se fie au discours des répondants, les joueurs qui se font prendre à tricher dans un jeu vidéo en ligne risquent de subir des sanctions morales telles qu'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). Par ailleurs, un individu qui triche dans un jeu vidéo en ligne met non seulement en jeu sa réputation personnelle, mais aussi celle des autres joueurs de sa communauté: « Les Québécois ont la réputation d'être des tricheurs invétérés et je fais mon possible pour détruire cette image », affirme par exemple un joueur de *Call of Duty* (JCG-m-19).

Les sanctions légales que risquent les tricheurs dans les jeux vidéo en ligne prennent quant à elles la forme d'une disqualification, d'une dépossession, d'une suspension, d'une amende ou d'une expulsion, tout « dépendant de la gravité de la triche » (MG-f-20). Il existe toutefois une certaine tolérance dans la plupart des groupes de joueurs. Tel que l'explique un joueur de *Ultima Online*, l'avertissement précède souvent les sanctions plus graves comme la suspension et le bannissement :

Au bout de trois avertissements, on fait un sondage dans l'équipe pour savoir si on bannit [le joueur] ou si on lui laisse une dernière chance. Habituellement, on le bannit après quatre avertissements parce il n'y a plus rien à faire avec lui ! (DL-m-22)

Outre les sanctions morales ou légales, la tricherie dans les jeux vidéo en ligne a pour conséquence d'affecter négativement les rapports sociaux entre les joueurs. Alors que la triche dans les jeux solo risque surtout d'engendrer un conflit interne chez le joueur, explique Kuecklish, la triche dans les jeux vidéo en ligne risque de rendre la dynamique sociale entre les joueurs plus tendue (2004 : 7). Si l'on se fie au discours des joueurs qui ont participé à la recherche, la triche contribuerait en effet à instaurer un climat de tension et de « paranoïa » au sein de la communauté de joueurs. Dans *Dofus*, par exemple, « la corruption y était telle qu'elle rendait l'interaction avec les inconnus désagréable » (JFJ-m-31-2). Pour se prémunir contre l'espionnage et la vente d'information, les guildes en venaient à marteler les candidats de questions sur leur historique de jeu avant de les accepter parmi leurs membres.

Ainsi, la tricherie dans les jeux vidéo en ligne est bel et bien un phénomène complexe, subjectif et changeant, qui comporte de nombreuses implications sociales et qui mérite une attention particulière de la part des chercheurs en études sur les jeux vidéo. L'analyse des entrevues réalisées dans le cadre de la recherche *Homo Ludens* permet de constater que les joueurs ne s'entendent pas nécessairement sur les formes que prend la tricherie dans les jeux vidéo en ligne, n'évaluent pas tous les pratiques de

jeu à partir des mêmes critères et ne fondent pas tous leur décision de tricher (ou de ne pas tricher) sur la base des mêmes principes. Elle nous permet de réaliser à quel point l'expérience personnelle du joueur et le contexte vidéoludique particulier dans lequel prend place une pratique de jeu sont susceptibles d'influencer le statut que lui attribuent les joueurs, le jugement qu'ils poseront à son égard et les conséquences qui s'ensuivront.

Par ailleurs, une meilleure compréhension de la conception que les joueurs se font de la tricherie et des motivations qui poussent les joueurs à tricher peut non seulement aider les éditeurs à mettre en place des mécanismes de contrôle, d'encadrement et de prévention plus efficaces, mais aussi aider les concepteurs à mieux cerner les attentes des joueurs et à concevoir des jeux qui répondent mieux à leurs besoins.