

Compte-rendu de « *Cheating : gaining advantage in videogames* »

MARIE-PIERRE RENAUD

Maîtrise en Anthropologie

Université Laval

martienne.philosophique@gmail.com

CONSALVO, Mia, 2007, *Cheating: gaining advantage in videogames*, MIT Press, Cambridge.

Je suis une tricheuse, et l'avoue sans gêne : j'aime tricher dans les jeux vidéo. Dans *StarCraft*, je triche pour connaître l'histoire plus rapidement et anéantir mes adversaires. Je n'ai jamais joué à *Sims*, préférant construire des maisons fulgurantes grâce à des codes m'offrant argent et possibilités illimitées. Et quoi de mieux, pour se défouler, que de tuer des robots et des cyborgs en *godmode*¹ dans *Quake* ? Tricher me permet de manipuler le jeu, d'en exploiter les aspects que je préfère et de me libérer de ses exigences lourdes comme la résolution d'énigmes, l'acquisition graduelle d'aptitudes, d'armes et de divers objets. Après tout, un jeu vidéé, ce n'est qu'un jeu.

Toutefois, puisque la tricherie ne vise qu'à me donner une expérience de jeu agréable et facile, je ne me compliquerais jamais la vie pour pouvoir tricher. Je ne tricherais pas non plus dans un contexte de jeu que je trouve déjà agréable. Au moment d'amorcer la lecture de *Cheating: Gaining Advantage in Videogames* de Mia Consalvo, j'étais donc déjà initiée à l'art de la tricherie dans les jeux vidéo, mais mes connaissances se limitaient aux codes ou à l'exploitation des failles des jeux. Pourtant, certains joueurs font preuve d'une créativité impressionnante face aux limites qui leurs sont imposées, comme le démontre Consalvo dans un ouvrage qui aborde la tricherie à travers une analyse des motivations des tricheurs, de leurs pratiques individuelles ou

¹ *Godmode* est un mode de jeu où le joueur est invincible, généralement généré par des codes ou une modification apportée au jeu lui-même.

collectives ainsi que des impacts de celles-ci sur l'expérience de jeu, qu'il s'agisse de la leur ou de celle d'autrui.

L'auteure affirme adopter une approche ethnographique, présentant les résultats d'une collecte de données effectuées en trois temps. D'une part, elle exploite des documents variés, telles que le magazine *Nintendo Power*, des forums internet et des livres, pour documenter l'histoire des pratiques de tricherie dans les jeux vidéo, leur diversité ainsi que celle des mesures mises en œuvre par divers partis afin de les contrecarrer. D'autre part, elle procéda à la réalisation d'entrevues et à la distribution de questionnaires dans ses groupes d'étudiants au MIT. Enfin, elle put documenter, au cours d'environ 500 heures de jeu sur *Final Fantasy XI (FFXI online)*, les pratiques de tricherie, les conséquences de celles-ci et les réactions qu'elles engendrent au sein de la communauté des adeptes de ce jeu.

Consalvo puise dans un corpus théorique portant sur les jeux vidéo et les univers sociaux qu'ils contiennent, maison analyse est construite en fonction de deux concepts principaux. Le *gaming capital*, inspiré du capital culturel tel que défini par Bourdieu, fait référence à la manière dont la participation dans une culture définit des groupes et classes de personnes en fonction de leur goûts et de leur expertise. Dans le cas des joueurs de jeux vidéo, les *power gamer*, les joueurs professionnels et les joueurs d'élite sont proclamés, ou s'autoproclament membres de ces catégories en fonction de leur talent, de leurs opinions et de leurs connaissances en ce qui a trait aux jeux.

Les critères permettant de classer les joueurs dans différentes catégories sont également façonnés par l'industrie du jeux vidéo elle-même et, surtout, d'après Consalvo, par les magazines, les forums, les sites internet et d'autres contenus qui s'y rattachent. L'auteure décrit ceux-ci comme faisant partie d'un système paratextuel.

Le paratexte est le second concept retenu par l'auteure. Emprunté à Gerard Genette, il consiste en l'ensemble de ce qui accompagne le texte sans en faire partie (titre, table des matières, résumé, compte-rendu, etc.) et en influence la lecture qu'en fait le lecteur.

Consalvo attribue aux jeux le statut de texte et aux autres contenus qui en traitent celui de paratexte.

Ainsi, le paratexte de l'industrie des jeux vidéo est composé, par exemple, des livres détaillant les marches à suivre pour réussir certaines étapes d'un jeu, des ouvrages de fiction basés sur celui-ci, des forums où les joueurs échangent sur leur expérience de jeu, etc. En participant dans le paratexte des jeux, les joueurs accumulent du *gaming capital*, et, par conséquent, l'estime et le respect d'un groupe. La participation au sein de forums de discussion, la création de *walkthrough*² ou de modes de jeu (*mod*), notamment, permettent au joueur d'acquérir du *gaming capital* par rapport à ce jeu, même si ses créateurs n'approuvent pas ces pratiques.

Division de l'ouvrage

Le livre contient trois parties et huit chapitres. La première section se veut une description essentiellement historique des jeux vidéo et de la tricherie au sein de ceux-ci. Consalvo y explore l'histoire de la tricherie dans les jeux à partir du magazine *Nintendo Power*, qui a joué un rôle important dans la définition des comportements de jeux appropriés et inspiré des générations de joueurs et de magazines portant sur les jeux vidéo. Elle aborde également le marché des guides de stratégies de jeu, expliquant comment il a mené à l'élaboration d'une vision différente d'une expérience de jeu appropriée. Son évolution démontre comment la tricherie, par exemple sous forme de consultation d'un *walkthrough*, peut venir à être intégrée au paratexte officiel du jeu et être incorporé dans le marché des jeux vidéo. Enfin, l'auteure présente des modificateurs de jeux (*game enhancers*), comme Game Genie, Game Shark, les *mod chips*,³ qui permettent de jouer à des jeux piratés ou de modifier significativement l'expérience de jeu qu'ils offrent.

² Un *walkthrough* est un guide qui explore le déroulement du jeu et donne des informations utiles au joueur. Il peut s'avérer particulièrement utile lorsque le joueur se trouve confronté à un obstacle qu'il n'arrive pas à dépasser.

³ Les *mod chips* sont des éléments qui sont insérés dans les consoles de jeux vidéo afin de permettre de modifier l'expérience du joueur ou d'utiliser des copies piratées de jeux.

La deuxième partie de l'ouvrage présente les expériences des joueurs, tant celle de l'auteure que celles de ses répondants. Les définitions de la tricherie de ces derniers permettent d'identifier différents types de tricheurs ou de joueurs : il y a le puriste, qui rejette toute sorte de tricherie et d'aide extérieure comme des indices et les *walkthroughs*. D'autres acceptent volontiers les indices et les *walkthroughs* mais n'utilisent pas les codes, qui transforment l'expérience du jeu et offrent des avantages au joueur. Enfin, il y a ceux qui considèrent que tant que d'autres joueurs ne sont pas impliqués, il ne s'agit pas de tricherie. Les principales raisons de tricher sont aussi explorées, notamment les impasses, le simple plaisir d'acquérir un pouvoir surhumain ou le désir de compléter le jeu plus rapidement qu'il ne le requiert.

L'ouvrage dépasse alors le contexte de la tricherie dans les jeux où le joueur joue seul (*single player*) et s'ouvre sur la tricherie dans les jeux à plusieurs joueurs, notamment les jeux en ligne où des milliers, voire des millions de personnes peuvent jouer au même moment. L'exploitation des failles du jeu, l'exploitation des autres joueurs, l'utilisation de codes ou de programmes tiers permettent de modifier l'expérience du jeu. Les moyens employés par les compagnies pour lutter contre les tricheurs et comment ces approches définissent différents modes de tricherie sont également présentés.

C'est dans le dernier chapitre de cette section que l'auteure traite de son expérience de jeu de *FFXI online* : elle s'attarde ici aux contextes de tricherie, abordant plus précisément des pratiques permettant d'accélérer la progression d'un personnage, d'amasser rapidement des grandes sommes d'argent ou de vendre celles-ci contre des sommes réelles dans le monde tangible⁴.

La troisième partie du livre, composée de son chapitre final, résume le contenu de l'ouvrage et présente les conclusions de l'auteure. L'argument principal est répété et mis en relation avec le contenu de

⁴ Certains joueurs vendent des items ou l'argent qu'ils accumulent dans les jeux vidéo sur Internet. Des jeux comme *World of Warcraft* et *FFXI online* offrent cette possibilité.

l'ouvrage : la tricherie ne peut être considérée comme une forme d'identité mais comme une pratique que plusieurs adoptent sous une forme ou une autre. Ceci permet d'explorer en profondeur ce que cela signifie de jouer selon les règles ou de les transgresser.

Analyse

Puisque l'auteure n'emprunte pas un ton académique, son livre pourrait être classé dans la catégorie grand public. Il est donc simple à comprendre, même pour ceux qui ne sont pas initiés à l'univers des jeux. Les initiés y trouveront certainement des informations intéressantes sur l'histoire de la tricherie, mais resteront probablement sur leur faim. En effet, bien qu'elle annonce que son expérience personnelle sur *FFXI online* soit mise à profit dans le livre, Consalvo la relègue, probablement sans s'en rendre compte, au deuxième rang en ne lui consacrant que l'avant-dernier chapitre. De plus, les chapitres ne sont pas liés par une progression logique. Bien qu'il soit pertinent de passer d'une présentation historique des jeux vidéo et de leur paratexte pour aborder ensuite les pratiques contemporaines de tricherie, il me semble illogique que la première section du livre traite surtout de jeux où le nombre de joueurs est très limité à des jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (*massively multiplayer online role playing game* ou MMORPG). Il aurait été essentiel de tracer la progression historique de ces jeux et des différentes pratiques de tricherie que les joueurs ont adoptées à travers les époques. L'auteure les aborde superficiellement, se concentrant plutôt sur la présentation des méthodes employées par les créateurs de jeux pour y remédier.

Il n'y a donc pas d'adéquation évidente entre les différentes parties du livre, et l'auteure semble rapiécer ensemble des morceaux qui s'agencent sans former un tout cohérent ou complet. D'ailleurs, on a peine à ne pas imaginer le livre comme un assemblage de différents articles, tant les chapitres puisent dans des données différentes. Une lecture du curriculum de l'auteure semble confirmer cette intuition.

Bien que Consalvo affirme adopter une approche ethnographique, son ouvrage ne rend pas entièrement justice à

l'ethnographie. D'une part, elle aurait dû faire de son expérience ethnographique dans *FFXI online* le sujet principal de son ouvrage en la détaillant de façon précise et en faisant ressortir plus d'éléments de conclusion ou de pistes de réflexion. Les lecteurs qui ne connaissent pas ce jeu auraient également pu profiter d'exemples plus nombreux de pratiques de tricherie recueillies grâce à l'observation participante. D'autre part, les conclusions les plus intéressantes que propose l'auteure sont tracées en lien aux données recueillies grâce aux questionnaires et aux entrevues réalisées auprès d'une variété d'acteurs, et non pas grâce à l'ethnographie réalisée dans *FFXI online*.

De plus, et cet élément n'est pas négligeable, Consalvo accorde peu d'espace à la présentation de travaux réalisés sur les jeux vidéo et à la description des concepts qu'elle emploie. Dans le premier chapitre, elle présente en seulement six lignes le concept de capital culturel de Bourdieu avant de passer à la description du *gaming capital*. Une discussion théorique plus dense aurait conféré à l'ouvrage une plus grande crédibilité et une plus grande qualité.

Néanmoins, parce qu'elle décrit les nombreux contextes où les joueurs se prêtent à la tricherie et les différentes façons de tricher, Consalvo définit des zones grises entre les tricheurs et les puristes. Par exemple, elle traite des joueurs qui utilisent des codes ou des indices seulement lorsqu'ils n'arrivent pas à surmonter une épreuve, ou encore de ceux qui, lorsqu'ils ont réussi à terminer le jeu sans tricher, y font appel pour avoir accès à une expérience de jeu renouvelée, transformée et plus agréable. La tricherie apparaît alors, grâce aux descriptions de l'auteure, moins comme une pratique illégale, déshonorante ou à bannir et plutôt comme une façon d'exploiter le jeu au maximum et d'en repousser les limites. La possibilité d'étiqueter de manière définitive un joueur comme étant un tricheur disparaît ainsi à la lumière de des données présentées dans l'ouvrage.

Enfin, l'auteure témoigne également de la créativité, de la débrouillardise et de la persévérance des joueurs. En effet, il leur faut parfois, pour arriver à tricher, déployer des efforts considérables et trouver des solutions originales aux mesures anti-tricherie et aux limites

du jeu. En ce sens, ce livre est d'une utilité certaine pour les entreprises qui développent des jeux ou des moyens de contrer la tricherie : en présentant en détail les motivations et contextes menant à la tricherie et les outils servant à cette pratique, il souligne aussi implicitement les limites et problèmes qui déplaisent le plus aux joueurs.