

# Déformer et renouveler le jeu vidéo par le modding : des pratiques techniques et créatives

Sofia Aoues & Naomie Bruyère

## Introduction

Enfant des nouvelles technologies, le jeu vidéo est au XXI<sup>e</sup> siècle un objet mondialisé qui semble peu à peu gagner une certaine légitimité culturelle auprès de l'opinion publique et de la sphère politique<sup>1</sup>. « Si le jeu vidéo demeure un objet relativement marginal de la recherche en sciences humaines et sociales, les enquêtes sur les pratiques culturelles constatent année après année l'importance croissante prise par cet objet dans le quotidien et les loisirs des Français. » (Vincent Berry, 2019).

Les premiers travaux portant sur les jeux vidéo baptisés les *game studies* naissent dans la fin des années 90, suivant de près la sortie de la cinquième génération de consoles<sup>2</sup>. Dès la naissance des *game studies*, nous remarquons des prises de position chez les auteurs que l'on pourrait résumer par une confrontation entre une lecture centrée sur le *game*<sup>3</sup> et une lecture centrée sur le *play*<sup>4</sup>. La première approche est notamment représentée par Jesper Juul qui propose une analyse « du jeu sans joueurs » (Staffan Björk, Jesper Juul, 2012) en soumettant l'hypothèse que les joueurs n'ont pas besoin du jeu et que le jeu n'a pas besoin du joueur pour exister<sup>5</sup>. Cette analyse du *game* choisit de centrer l'objet au cœur de la recherche et exclut volontairement les comportements des joueurs estimés comme prévisibles, contrôlables et contrôlés par un ensemble de règles immuables.

Face à cette conception procéduraliste du jeu, l'approche dite *player-centric* se trouve davantage dans la lignée des *fan studies* qui se fascinent et se questionnent sur la culture participative des joueurs (Henry Jenkins, 2006). En effet, les études du *play* mais aussi des recherches connexes (hors des *game studies*) sont attirées par la créativité des utilisateurs et leurs capacités à créer du contenu ludique et à renouveler les systèmes de jeu. (Vincianne Zabban, 2012). Parmi des créations relativement communes comme des activités de réécriture (*fanfictions*), se trouve une pratique particulièrement représentative de l'inventivité des joueurs face à l'objet du *game* qui est le *modding*. Nous pouvons définir cette activité comme une possibilité pour les joueurs de modifier certaines composantes du jeu pour l'améliorer ou pour en créer une toute nouvelle version. S'apparentant aux méthodes de hacking, le *modding* est une pratique internationale et bien connue du secteur vidéoludique qui réunit plusieurs millions de consommateurs et de créateurs par an<sup>6</sup>. Face à ce constat, il nous faut préciser qu'un joueur n'est pas nécessairement un créateur de mods mais il peut être un fervent consommateur, tandis que le modeur avant d'être un bricoleur est un joueur passionné qui s'adonne à une pratique créatrice et technique sur son temps de *gaming*.

Ces quelques lignes introductives n'ont pas la prétention de faire un état de l'art mais vise à rappeler le cadre de notre recherche, ayant pour angle les fans de jeux vidéo qui se livrent à une activité créatrice bien définie qui est le *modding*. Nous choisissons de traiter du *modding* dans son ensemble et non sur un jeu vidéo déterminé, afin de déceler les logiques et les pratiques de création des modeurs. Il conviendra ainsi de répondre aux quelques questionnements suivants : quelles sont les motivations exprimées par les modeurs expliquant ce recours au *modding*, pratique à la fois technique et créative ? De quelles manières les joueurs de jeux vidéo utilisent le *modding* et pour atteindre quels objectifs ? Et enfin, comment les joueurs devenus modeurs s'expriment-ils et partagent-ils leurs productions à une communauté jugée internationale et où les nationalités sont tantôt valorisées, tantôt effacées ? Les

tensions existantes entre les modeurs et l'industrie vidéoludique ne seront pas négligées puisque nous verrons également des pratiques facilitées ou opprimées, cela par le simple positionnement de certains grands noms du jeu vidéo.

### **Méthodologie de la recherche**

Dans le but de répondre à nos questionnements, nous avons mené une enquête qualitative auprès de 10 modeurs français afin d'entendre leurs pratiques et leurs motivations personnelles. Nous précisons que la communauté de *modding* (et du jeu vidéo) est internationale, c'est pourquoi la langue anglaise est naturellement majoritaire. Ce phénomène a nettement complexifié l'identification des modeurs français qui pour certains n'utilisent peu ou plus leurs langues maternelles. Grâce aux fora dédiés au *modding*, aux réseaux sociaux numériques et au bouche à oreille, nous avons toutefois pu échanger avec Nicolas, Robin, Fei, Kimikosoma, Léonard, Melchor, Aurélien, Sébastien, Matthieu et Floyd Nexus. L'ensemble des entretiens ont été réalisés à distance via Discord<sup>7</sup>, Skype<sup>8</sup> et par téléphone, sur l'année 2020 et début 2021.

En complément de l'enquête qualitative, nous avons conduit des observations sur les trois plateformes internationales *Nexus Mods*<sup>9</sup>, *Mod DB*<sup>10</sup> et *SteamWorkshop*<sup>11</sup> qui se présentent comme des catalogues de mods en ligne. Ces sites internet constituent également un point de rencontre entre les utilisateurs de mods et les créateurs qui peuvent interagir via des espaces commentaires, des messageries et des fora d'aide technique. Nous avons également souhaité analyser des plateformes collaboratives françaises où les communautés se réunissent pour échanger et coopérer sur des projets de *modding*, nous avons retenu le forum *La Confrérie des Traducteurs*<sup>12</sup> et *Mundus Bellicus*<sup>13</sup>. Enfin, nous avons constitué un corpus des créations des modeurs et des modeuses rencontrés, afin d'illustrer leurs paroles ainsi que nos propos.

### **L'amour du jeu comme point de départ**

Alors considéré dans ses débuts comme un simple logiciel informatique, le jeu vidéo connaît aujourd'hui une légitimation partielle et progressive se justifiant par l'émergence de nouvelles perceptions positives<sup>14</sup> et une expansion des usages. Intégré dans des programmes culturels par les musées, promu par les politiques mais aussi célébré lors de conventions internationales (*Gamescom*) et nationales (*Paris Games Week*), il est aujourd'hui impossible d'ignorer sa globalisation ainsi que ses joueurs engagés et créatifs. Nous ne nous étendons pas ici sur les résistances existantes dans le processus de légitimation culturelle dénonçant notamment les risques d'addiction, les troubles comportementaux et les risques d'isolement chez les joueurs. Notre prisme d'étude s'inscrit dans la continuité des études faites sur la culture du fan abordant « les activités des fans [comme] porteuses de sens et [qui] contribuent à une réappropriation de l'œuvre de départ dans une forme de braconnage culturel. » (Michel De Certeau, 1980). Pour causes et ce bien avant l'arrivée d'internet, les joueurs se livrent à des pratiques de bricolage parfois proches du hacking afin de s'approprier l'outil et d'expérimenter le jeu à leur manière. « La conception du premier jeu vidéo résultait déjà d'un acte ludique, qui s'est exprimé par le détournement de l'usage conventionnel d'un super ordinateur du MIT. C'est en effet à partir des expérimentations informatiques d'un groupe d'étudiants se faisant appeler "hackers" que Spacewar (1962) a vu le jour » (Sébastien Genvo, 2008). Les modeurs que l'on pourrait qualifier comme étant les cousins des hackers selon l'analyse de Genvo, s'attachent à modifier un ou plusieurs éléments du jeu par la manipulation de son code source. Cette manipulation informatique (plus au moins poussée) donne naissance à un produit final appelé le mod<sup>15</sup> qui prend très concrètement la forme d'un fichier téléchargeable et installable sur les ordinateurs ou sur les consoles des joueurs. Une fois le mod installé, de nombreux modeurs et utilisateurs parlent alors de leur jeu comme étant un *jeu moddé* créant une séparation entre l'œuvre originale et celle détournée. Cette expression est d'autant plus intéressante lorsque l'on considère le *modding* comme étant l'une des rares pratiques à dénaturer directement l'œuvre et qui peut (dans le cas des *total conversion*<sup>16</sup>)

complètement disparaître au profit de la création du joueur. Or, nous avons remarqué lors de nos entretiens que les créateurs de mod expriment tous un réel attachement émotionnel pour le jeu qu'ils ont ou souhaitent modder.

« *Quand tu commences à regarder les mods c'est parce que tu kiffes déjà le jeu, tu ne commences pas un jeu en allant voir les mods. Non, tu fais une fois le jeu et c'est après que tu te dis que ce jeu est trop bien et que tu kiffes, que tu vas regarder ce que tu peux faire pour changer ton expérience.* » (Matthieu, 30 ans, modeur sur Kingdom Hearts 2)

« *Oui mes jeux préférés donc FF VII et Skyrim. J'y joue depuis tellement longtemps [...] Je les connais par cœur mais je continue de découvrir des choses et c'est aussi grâce aux mods. Par contre je n'installe pas des mods qui changent tout.* » (Aurélien, modeur The Elder Scrolls V : Skyrim, 35 ans)

Objet affectif ravivant parfois des souvenirs liés à l'enfance, le jeu vidéo n'est pas choisi par hasard chez le modeur qui modifierait seulement les jeux dont il est pleinement et complètement fan. Dans la plus grande majorité des cas, le joueur commence à s'intéresser au *modding* seulement après avoir joué et aimé l'œuvre originale ; fasciné par l'univers, par un personnage ou bien par le *gameplay*<sup>17</sup>, ce joueur actif va très vite être tiraillé entre un sentiment d'émerveillement et de frustration. En effet, l'amour du jeu ne comprime pas la pensée du joueur qui se dit dérangé par certains aspects visuels, techniques ou scénaristiques de l'œuvre car n'étant simplement pas à son goût. « Pour palier à cette frustration inhérente à tout fan, ils créent leurs propres extensions<sup>18</sup> » (Mélanie Bourdaa, 2016) qui pour le joueur prendra la forme du mod. Nous souhaitons toutefois nuancer ce dernier propos en précisant que le joueur avant de se lancer dans un processus de création chronophage, va dans un premier temps chercher sur les catalogues en ligne pour pouvoir trouver un mod répondant à ses envies. Nous l'avons évoqué en introduction, le *modding* n'est pas une pratique innée chez le joueur ordinaire qui cherche simplement à personnaliser son jeu. Il en est de même pour le modeur confirmé qui semble avoir pour premier réflexe, celui de consulter les ressources déjà existantes.

« *J'utilise beaucoup plus de mods que j'en crée. Je vais d'abord regarder si ça existe avant de le faire et si je ne trouve pas là j'essaye de le faire. Après parfois je n'y arrive pas et c'est encore une question de temps puisqu'on n'a pas le même temps libre quand on a 15 ans que quand on s'approche de la cinquantaine.* » (Floyd Nexus, modeur et Youtuber, 49 ans)

Dans le cas où la modification que recherche le fan n'a pas encore été créée par un autre utilisateur, cette double frustration (une première générée dans le jeu puis une seconde suite à une prospection vaine) peut s'avérer suffisante pour motiver quelques-uns des joueurs à se lancer dans un apprentissage du *modding* qui sera plus ou moins évident en fonction des profils. Des 10 modeurs rencontrés, 4 stipulent avoir un cursus scolaire ou une activité professionnelle en informatique ou dans le domaine du jeu vidéo, un bagage qui selon eux n'est pas suffisant pour prétendre être avantagés dans la phase d'apprentissage. De sorte que la pratique du *modding* ne peut pas être réduite à sa simple dimension technique car constitue en somme une performance interprétative « [elle] suppose un réagencement plus ou moins créatif des éléments du jeu, qui peut répondre à des préoccupations techniques. » (Fanny Barnabé, 2015).

« *Par la performance là on revient un peu à ma définition de l'informatique, c'est-à-dire que c'est de l'artisanat, un mélange d'art et de technologie. Donc forcément on peut avoir tout le côté performance avec les technologies, avec la technique. Mais il y a le côté artistique qui fait que si on demande à deux informaticiens de faire exactement le même mod, ils ne feront jamais le même code à l'intérieur.* » (Nicolas, modeur, 22 ans)

« *Oui tout le monde ne peut pas être modeur car il faut avoir des compétences informatiques et avoir une certaine logique propre au modding. Le modding ça reste très technique et ça demande énormément de patience, énormément de temps. Au-delà des compétences il y a la rigueur si on s'y met vraiment ça peut s'acquérir. Mais c'est quelque chose de très chronophage, c'est-à-dire qu'un mod,*

*moi je vais faire un petit mod mais derrière c'est des heures et des heures de test, d'arrachage de cheveux, de choses qui plantent.* » (Kimikosoma, moduse et créatrice du site Mod Sims 4, 30 ans)

Derrière l'expression de performance interprétative invoquée par Fanny Barnabé, il faut comprendre que le *modding* est à la fois une performance sur le plan technique mais aussi une performance sur le plan de l'inventivité. C'est en effet à partir d'une idée conceptualisée dans son esprit que le moddeur s'engage a posteriori dans une action plus technique caractérisée par la compréhension et la manipulation d'un codage informatique, des méthodes d'encodage, de compression, de stabilité, d'exécution du fichier et d'une mise à jour régulière du mod. La conceptualisation soit la dimension interprétative du *modding* exige autant du moddeur que la partie exécution technique, puisque les moddeurs vont mobiliser des outils de recherche, créer des bases de données visuelles et écrites, utiliser des logiciels graphiques et bureautiques... cela afin de pouvoir exprimer et organiser leurs envies et leurs besoins. Des méthodes qui diffèrent en fonction du projet et de son initiateur et où la motivation et la passion sont les maîtres mots pour pouvoir penser et conduire cette activité chronophage qui commence par une exploration totale du jeu et qui aboutit par la sortie d'une modification stable et fonctionnelle pour les joueurs.

### **Se jouer du jeu : le modding comme activité complémentaire au gaming**

A travers le *modding* le joueur peut faire ce qu'il souhaite de son jeu « cela va de la personnalisation de l'interface utilisateur aux correctifs, en passant par des extensions officielles, qui ajoutent de nouveaux niveaux ou cartes aux jeux, jusqu'aux conversions intégrales, qui en remplacent tous les éléments, avec pour effet, souvent, un jeu appartenant à un genre thématique différent. » (Pawel Frelik, 2018). De nombreux moddeurs disent faire ce que les éditeurs auraient dû eux même accomplir, à savoir la correction de *bugs*<sup>19</sup>, des lissages de textures jugées de pauvre qualité ou bien une meilleure adaptation du *gameplay* qui recèle des défauts de cohérence ou de maniabilité. Ces ajustements contribuent directement à l'expérience du jeu ressenti chez l'utilisateur et qui est caractéristique de l'objet culturel du jeu vidéo qui dispose « [d'une] nature profondément interactive où chaque séquence de jeu est spécifique, où l'expérience de l'utilisateur passe davantage par l'appropriation et la maîtrise personnelle de personnages, de mouvements, de parcours, de défis, etc., » (Pierre-Jean Benghozi, Philippe Chantepie, 2019). Les goûts, les attentes et les compétences des joueurs n'étant pas comparables, les mods sont de cette manière une forme de résistance face à un jeu relativement peu flexible (à l'exception des choix de modes de difficulté proposés en début de partie). En exprimant leurs envies et leurs besoins dans l'extension, les moddeurs expriment par la même occasion, une réponse démocratique, sociale et progressiste". (Henry Jenkins, 2012). Sans pour autant apporter une critique franche au jeu qui nous le rappelons est un objet apprécié chez le créateur, chaque moddeur pense pouvoir l'enrichir en exprimant ses propres idées.

*« Le mod consiste à faire un peu la guerre entre Gargantua et Picrochole. Picrochole a toujours représenté une version de Charles XV, qui était un empereur très conquérant. Il a conquis le Brésil avec ses généraux espagnols. Rabelais explique que c'était un fou dangereux et qui n'arrivait pas à s'arrêter et qui ne pouvait pas s'empêcher d'envahir ses voisins. Il en a fait un personnage très parodique. Moi ça permet de créer un méchant, et moi dans mon mod, l'objectif n'est pas de faire une seule campagne mais d'emmener le joueur partout dans le monde afin de combattre l'incarnation du colonialisme européen. Avec des personnages très hauts en couleur, qu'on a pas forcément dans le jeu d'origine. »* (Léonard, moddeur, scénariste et narrative designer)

*« Je suis un passionné de la période antique [...] avec 2, 3 personnes on avait vraiment cette envie de proposer une expérience au moins visuelle au plus proche des sources archéologiques et écrites de la période de l'Antiquité. »* (Melchor, moddeur sur la série de jeux Total War, 29 ans)

Nous tenons à préciser que l'existence des mods humoristiques prouvent que la pratique bien que pouvant prendre des allures professionnelles et résistantes demeurent une activité ludique chez les joueurs. L'intégration de montures inspirées de la marque "*Mon petit poney*" dans le jeu The Elder Scrolls V : Skyrim<sup>20</sup> nous rappelle que le joueur est un amateur et qu'il se joue de son jeu (Fanny Barbané, 2013). Nous pourrions même aller plus loin et dire que ce groupe de créateurs, jouent dorénavant non plus au *gaming* mais qu'ils se consacrent à jouer au *modding*. Pour causes, plusieurs moddeurs rencontrés nous confient que la pratique du *modding* remplace parfois celle du *play* dans leur quotidien, ou que les deux pratiques deviennent difficilement dissociables l'une de l'autre. Mélanie Bourdaa explique dans son article "La promotion par les créations de fan" que « la réception n'est plus

juste assimilée à une consommation d'un produit culturel, mais aussi à un déplacement continu entre créativité, choix tactiques, engagement (et parfois, refus, cela va de soi), et construction identitaire. » (Mélanie Bourdaa, 2016). C'est le cas ici chez les créateurs de mods qui lors d'une partie de jeu vidéo vont continuellement (et souvent consciemment) essayer de comprendre comment fonctionne le système du jeu et comment ils pourraient ensuite l'altérer. Ce phénomène est différent de ce que nous avons préalablement exposé puisque le joueur ici n'a pas encore de projet de modification en tête, autrement dit son projet se construit en même temps que sa découverte du jeu. Créateur conscient, le modeur exprime aussi un besoin régulier de mettre de côté le *modding* à l'occasion d'une partie de jeu vidéo où il pourrait selon lui s'amuser l'esprit tranquille.

« *Oui exactement, il y a beaucoup de choses que je fais qui sont vraiment au service de l'immersion. Paradoxalement car le modding casse l'immersion quand on joue on regarde tout le temps ce qui ne va pas et ce qui pourrait être corrigé. Au final, je me rends compte en parlant que le modding ça change vraiment notre manière de jouer* » (Aurélien, modeur sur le jeu The Elder Scrolls V : Skyrim, 35 ans)

« *C'est tout le temps [le modding], parfois je fais des pauses parce que mes potes me disent "viens on va se faire une partie de Fall Guys ou d'Overwatch."* » (Matthieu, modeur sur la série de jeux Kingdom Hearts, 30 ans).

Ce besoin de lâcher prise ressenti et rapporté chez les modeurs rencontrés, nous amènent à voir le *modding* comme une activité complémentaire à celle du *jouer*. Le fan semble ici naviguer non seulement entre deux pratiques mais aussi entre deux identités : celle de joueur et celle de modeur. Deux identités qui semblent d'ailleurs coexister car l'une ne domine pas sur l'autre. Cela s'est prouvé dès les premiers mots échangés avec nos enquêtés qui choisissent tous de parler équitablement de leurs contributions et de leurs adorations pour un ou plusieurs jeux. Cette double identité est d'ailleurs visible sur internet « que ce soit sur Facebook, Twitter, les blogs ou autres forums, il s'agit toujours de se présenter via un profil ou une courte biographie offrant un espace qui permet de nous identifier en fonction des traces que l'on a souhaité laisser. » (David Peyron, 2015). Cette présentation de son soi sur le numérique est l'occasion pour les modeurs de spécialiser leurs pratiques en précisant par exemple leur jeu de prédilection : « *Video game student, 4th year ! I make mod on the Sims 4* » (Biographie du compte Twitter de Sébastien). Serait-ce une manière pour les modeurs de se différencier du reste des joueurs, ce par leur simple appellation ? Dans ce sens, Bruno Latour suggère que « la définition de tout groupe implique aussi de dresser une liste des antigroupes » (Bruno Latour, 2007) permettant d'identifier et de nommer ceux qui font et ne font pas partie de cette communauté définie. Toutefois les créateurs de mods tentent-ils réellement de se différencier des joueurs ou (par cette présentation et professionnalisation du soi en ligne) souhaitent-ils s'intégrer à des communautés de *modding* dites spécialisées ?

### **There is no "I" in Team ?**

Le jeu vidéo a toujours possédé une dimension sociale et compétitive qui serait dû (selon certains auteurs) à la création et à la massification des jeux *on-line*<sup>21</sup>. Bien que ces derniers aient amplifié les interactions, il nous est impossible de nous détourner des premiers regroupements des jeunes adolescents en salles d'arcade et en cybercafés, où amis et étrangers se réunissaient pour battre les records des autres ou ses propres *personal best*<sup>22</sup>. Ces premiers lieux *IRL*<sup>23</sup> représentent les premières formes de collectivisation des joueurs (d'ailleurs toujours subsistants) et qui s'étendent aujourd'hui aux communautés virtuelles avec l'émergence des sites, des forums et des serveurs Discord. Nous avons soumis l'idée que notre fan modeur interprète deux rôles dans son quotidien mais quel est son lien avec la communauté *IRL* et virtuelle de *gaming* et celle de *modding* ? Avant même de parler d'intégration, il nous faut préciser que la communauté du jeu vidéo se veut globalisée, en effet et ce depuis le début des années 2000, de nombreux titres ouvrent leurs serveurs au monde entier permettant la mise en relation ou la confrontation de joueurs aux nationalités et aux expériences contrastées. Ce phénomène de globalisation touche in extenso la communauté de *modding* qui premièrement n'est pas géolocalisable et qui deuxièmement incorpore des modeurs de tout horizon. Pour causes, l'anglais s'impose naturellement comme la langue universelle selon les modeurs, il serait même impératif d'en connaître les fondamentaux dès la phase d'initiation.

« *Il y a quelque chose de très important quand on veut modder, il faut parler anglais. Parce que quand on demande de l'aide à la communauté, ça sera des américains, sur des forums, des Discords, sur*

*Facebook et tout le monde parle anglais. Il y a cette barrière de la langue qui peut limiter ceux qui veulent modder leurs jeux. »* (Kimikosoma, modéuse et créatrice du site Mod Sims 4, 30 ans)

David Peyron<sup>24</sup> dans son analyse des enjeux identitaires et communautaires des *fandoms*, énonce un principe fort pour le fan qui est celui de la singularisation et de l'authenticité du groupe auquel il s'identifie. Le sentiment d'appartenance au groupe de modéur serait ici jalonné par une passion transversale, une même activité, un nom collectif et une langue admise par défaut. Dans la continuité de cette observation, Christian Le Bart<sup>25</sup> précise quant à lui que cette singularisation du groupe s'effectue sur plusieurs cycles, un premier pour différencier le "vrai" fan au non fan, une seconde différenciation s'établit avec ceux que l'on considère comme des pairs et enfin une dernière re-différenciation se fait au sein du collectif. Ce procédé cyclique nous amène à expliquer pourquoi certains modéurs clarifient leurs activités sur leurs profils en ligne, ce qu'ils font en réalité c'est négocier leur identité individuelle et revendiquer leur appartenance à un sous-groupe de *modding* de taille microscopique. Au sein de cette communauté plus réduite en effectifs mais aux contours moins brumeux, le modéur va entretenir tant sa vision du *modding* que des relations avec ses pairs. Lors de notre examen des terrains, nous avons constaté par nous-même qu'il existe pléthore de collectifs virtuels qu'on pourrait à première vue délimiter à une formule simple : un jeu vidéo est égal à un groupe de modéurs. Un premier constat que nous avons très vite modulé puisqu'un jeu vidéo peut en vérité engendrer la naissance de plusieurs groupes de créateurs. Ces derniers se réunissent alors autour d'un projet spécifique ou se retrouvent en comité réduit où l'on choisit d'inclure uniquement des personnes répondant à des critères clairement exhibés.

*« La Confrérie des Traducteurs est un lieu de création pour les modéurs francophones, il n'y a pas que des traducteurs au sein de la confrérie, c'est aussi un lieu de rencontre pour les modéurs francophones désireux de créer leur premier mod ou de recruter une équipe, des doubleurs, etc. »* (La Confrérie des Traducteurs, 2021)

En somme, chaque groupe social choisit de s'ordonner d'une certaine manière et d'arborer des codes singuliers, assumés et appliqués par l'ensemble des membres. « Les communautés en ligne formées d'anonymes sont rarement dépourvues de filtres chargés de rendre possible une interaction harmonieuse et de sélectionner des personnes au profil social acceptable : le "cadre" de l'échange et la "présentation de soi", au sens de Goffman, influent sur le choix d'échanger. » (Eric Maigret, 2003). Pour exemple, la communauté dite des *simmers*<sup>26</sup> et des modéurs français est très active sur le réseau social numérique Twitter. Sur celui-ci les créateurs présentent et rendent accessible leurs mods par l'écriture de Tweets en anglais, puis interagissent par le biais de retweet, de like et de commentaires, cette fois-ci en employant la langue de Molière. Nous voyons ici des codes d'écritures et des méthodes d'interaction qui semblent être respectés par nombreux modéurs / *simmers* francophones.

Naturellement, le degré d'engagement ne sera pas le même entre les créateurs de mods, nous avons rencontré des modéurs qui jouissent d'une certaine réputation sur les scènes de *modding* et qui assument des responsabilités de création, de gestion ou encore de modération des plateformes étudiées. Ce travail additionnel est motivé par un besoin d'interaction avec la communauté et pour causes les modéurs estiment être au service de celle-ci.

*« Sur Minecraft.fr je suis responsable technique du forum. Je fais en partie un travail de modération, mon rôle en fait c'est de remettre en place les posts, déplacer les discussions en fonctions des endroits, gérer les conflits entre membres quand ça arrive, traiter les rapports... »* (Robin, modéur Minecraft et responsable technique sur le forum Minecraft Forge France)

*« J'adore échanger avec mes amis réels comme virtuels, parfois j'envoie à mes copines un mod assez amusant et ensuite on en parle. Voilà c'est ce que j'aime dans le modding ça permet de créer une communauté et de l'animer et c'est hyper précieux ça. Ce que je fais pour les Sims je le ferai clairement pas pour un autre jeu, c'est vraiment par passion que je le fais. »* (Kimikosoma, modéuse et créatrice du site Mod Sims 4, 30 ans)

*« Pour avoir passé quelques temps aux Etats-Unis j'ai plus une mentalité anglo-saxonne du partage que plutôt celle que l'on a en France. Souvent en France le savoir c'est le pouvoir donc on le garde pour soi. Moi j'avais envie de partager voilà bon mes premières vidéos sont horribles (rires). »* (Floyd Nexus, modéur et Youtuber 49 ans)

De l'autre côté, nous témoignons de l'existence de présences numériques plus tempérées, que les modeurs qualifient comme étant des pratiques solitaires. Encore une fois, il s'agit ici d'un positionnement négocié chez le créateur, qui pense sa pratique de manière individuelle et qu'il relie à son intimité de joueur. Paradoxalement, ces créateurs publient tout de même leurs mods sur des plateformes d'hébergement et considèrent cette action comme étant la seule activité communautaire qu'ils exercent. De surcroît, certains modeurs renouent avec les premières formes de collectif que nous avons précédemment évoqué, c'est-à-dire des lieux *IRL* réunissant en personne des fans et des créateurs de mod. Ces lieux abandonnant complètement les outils du numérique prennent la forme de convention, d'événements, de séminaire mais correspondent aussi à la sphère du privé des modeurs soit la famille et les amis.

« Pour *Megaman X* mon idée c'était de remplacer le personnage principal par mon frère, et du coup de lui faire un jeu personnalisé que je mettrai après sur cartouche [...] je voulais faire un cadeau avec le jeu préféré de mon frère sur SNES sachant que je lui avais déjà fait pour son anniversaire une modification d'un jeu *DreamCast*. » (Fei, modeur rétro-gaming)

### Les éditeurs comme facilitateurs ou oppresseurs

Nous avons expliqué que le *modding* était généralement pratiqué sur l'ensemble des médiums du jeu vidéo, nous avons d'ailleurs fait le choix de globaliser la pratique sans nous concentrer sur un jeu ou sur une communauté en particulier. Pourtant, il est important de savoir que le *modding* n'est pas équitablement représenté sur tous les jeux. En effet certains titres bénéficient d'une production de mods remarquablement dense tandis que d'autres demeurent peu altérés. Deux arguments viennent traduire cette division peu équitable, le premier étant directement lié au genre du jeu vidéo. Selon l'analyse de Pawel Frelik, il existerait un lien particulier entre les genres de l'imaginaire (la fantasy et la science-fiction) et la construction de mods en raison que « la science-fiction et la fantasy sont d'abord et avant tout des genres profondément investis, mais aussi immédiatement définis par la construction de monde avec très peu de contraintes et de limitations. Cette liberté créative se trouve également à l'origine des mods des genres de l'imaginaire. » (Pawel Frelik, 2018). La théorie de Pawel Frelik nous propose de voir une connivence entre les mondes ouverts des genres de l'imaginaire et l'aptitude des joueurs à les développer. Une lecture du *modding* que nous avons parfois retrouvé dans la parole des modeurs mais que nous avons aussi pu vérifier lors de notre enquête de terrain, ces deux temps d'analyse témoignent en effet que les genres de la fantasy et de la science-fiction sont les œuvres les plus couramment moddées et figurent en "top trend<sup>27</sup>" sur les sites de Nexus Mods et Mod DB. Cependant, nous souhaitons préciser que d'autres genres vidéoludiques comme les jeux de simulation et les jeux type *bac à sable*<sup>28</sup>, font preuve d'une même liberté créative. Les jeux dits *bac à sable* proposent aux joueurs de créer ce qu'ils souhaitent avec des limites plus ou moins déterminées, tandis que le jeu de simulation "suggère que le joueur doit incarner la position d'un Dieu en créant un univers virtuel et en assumant la responsabilité de sa création<sup>29</sup>" (Tanja Sihvonen, 2009). En somme, le genre mais aussi la structuration même des jeux vidéo vont plus ou au moins nourrir l'esprit créatif des joueurs.

Ce premier argument nous permet de directement soumettre le second, ils sont inévitablement imbriqués l'un dans l'autre car comment parler du genre et de la structuration sans évoquer leurs inventeurs. Sur les scènes de *modding* l'éditeur va avoir un pouvoir considérable sur les activités des modeurs qui se justifie notamment par la mise en place d'une politique *pro-modding*, neutre ou *anti-modding*. Du côté des éditeurs favorables à la pratique on retrouve Bethesda qui depuis plusieurs années accommode les producteurs de mods en leur offrant des outils de création, des conseils de diffusion et des plateformes d'échanges. Cette politique adoptée par Bethesda est un véritable succès puisque son jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim* jouit d'une réputation infaillible qu'il doit notamment au renouvellement régulier de son système entrepris par les modeurs et bien entendu aux nouveaux contenus réalisés par ces derniers. « Le fait de laisser le champ libre aux utilisateurs constitue, en d'autres termes, un moyen pour les développeurs d'assurer une constante augmentation du contenu du jeu à peu de frais. En outre, la précision des interventions menées par les joueurs en vient parfois à égaler ou à dépasser celles des professionnels. » (Fanny Barnabé, 2013). Nombreux sont les exemples prouvant de la précision des modeurs qui ont su par le passé transformer des jeux vidéo défaillants en de véritables réussites commerciales<sup>30</sup>. Pour nos modeurs il est d'ailleurs évident que les éditeurs s'inspirent des contributions amateurs dans la conception de leurs préquels ou de leurs extensions, sans compter que les mods représentent pour de nombreux joueurs un argument d'achat.

« *Electronic Arts invite tout le monde et pas que les modeurs mais aussi les fans comme tu dis à s'essayer à la création. Il me semble même que des fois, je suis même presque sûr que ce sont parfois les mods qui vont donner envie à une personne d'acheter le jeu.* » (Sébastien, modeur sur le jeu Les Sims 4)

« *Je dirais que ma pratique d'avant était faite dans une optique de "tout ce qui est interdit" je contourne et je fais ce que je veux. Tandis que maintenant on essaye de se reposer sur des outils la plupart du temps légaux fournis par les éditeurs, afin d'adapter un jeu à notre convenance, avec nos envies et nos goûts.* » (Floyd Nexus, modeur et Youtubeur, 49 ans)

Nous constatons d'ailleurs que les modeurs rencontrés disent se reposer aussi bien sur les *Creative Kit*<sup>β1</sup> proposés par les éditeurs que sur leurs propres outils. Ce double investissement prouve qu'une politique *pro-modding* encourage grandement les joueurs à s'initier à la pratique et concourt à la démocratisation de la production de mods. En revanche, selon les paroles des modeurs une politique *anti-modding* ne condamne pas toutes formes de production de mods. Elle sera certes complexifiée puisque prohibée mais l'ingéniosité des modeurs semblent plus forte que les limitations imposées par les éditeurs les plus hostiles.

## Conclusion

L'ambition panoramique de cette lecture du *modding* est très certainement limitée puisqu'elle écarte volontairement des formes plus spécialisées de créations de mods, intimement liées aux genres des titres vidéoludiques (Pawel Frelik, 2018, Tanja Sihvonen, 2009). Nos objectifs étaient principalement de déceler les logiques amenant le joueur à détourner son jeu, les perceptions de la pratique au sein des communautés de modeurs et enfin d'observer les configurations collectives et/ou solitaires. Nous avons constaté la pluralité des motivations, des profils et des objectifs. Solitaires ou en groupe, souhaitant partager le fruit de leur labeur ou non, les pratiques des modeurs peuvent s'expliquer par cinq passions : le jeu, le piratage, la recherche, le travail artistique et la coopération (Olli Sotamaa, 2010). La créativité est d'ailleurs l'un des points clef du *modding*, et elle pourra autant être valorisée que réprimée par les grands noms du jeu vidéo.

Nous avons brièvement amorcé des questionnements qui nécessiteraient des examens complémentaires dont des recherches plus abouties sur les structures vidéoludiques qui viendraient expliquer pourquoi un titre rend possible le *modding* plus qu'un autre. Le positionnement d'un éditeur est-il si important pour les joueurs ? Car même sans outils mis à disposition, les fans de jeux vidéo ne semblent pas être limités en termes de ressources, en revanche la pratique pourrait s'inférioriser puisque rendue moins accessible. C'est à partir de ces questionnements et d'une amplification des politiques *pro-modding*, qu'il nous faut approfondir les nouvelles relations unissant les créateurs de jeux vidéo aux créateurs de mods. Alors que le *modding* est employé par le joueur pour déformer et renouveler le *game* à sa guise, les invitations des éditeurs ne viendraient-elles pas instrumentaliser l'activité, au détriment de la créativité non conformiste des joueurs ? Capables de défier l'industrie vidéoludique, les détournements des joueurs sont paradoxalement bénéfiques pour la réussite d'un jeu et sa survie, faisant du *modding* un modèle de production transversale, actuel ou futur.

## Notes de fin

1. Selon une étude du Ministère de la Culture en 2016, 36% des Français considèrent le jeu vidéo comme un produit culturel. En 2017, Françoise Nyssen affirme que le jeu vidéo est une forme d'art et un élément de la culture française.

2. Cinquième génération de consoles de jeux vidéo dominé par la Playstation, la Saturn et la Nintendo 64 : 1992-2006

3. La lecture du *game* consiste à étudier le jeu et son système de règles sans étudier les comportements des joueurs

4. La lecture du *play* propose une approche dite *player-centric*, en étudiant les interactions entre le dispositif et son joueur.

5. "Players without the need for games and games without the need for players" Zero-Player-Games, 2012 (notre traduction)
6. Données d'après Nexus Mods plus grand catalogue de mods en ligne avec Mods DB
7. Logiciel de messagerie instantanée basé sur un principe de serveurs, très appréciée chez les communautés de streamers et des joueurs. Créé en 2015.
8. Logiciel d'appels téléphoniques et de vidéos via Internet, 2003.
9. [Nexus Mods](#) est un catalogue international de mods en ligne, plusieurs millions d'utilisateurs sont enregistrés en 2019.
10. [Mod DB](#) est un catalogue international de mods en ligne et le concurrent direct de Nexus Mods
11. Service proposé par le logiciel Steam, mettant à disposition des outils de création pour les modeurs et des espaces d'hébergement
12. [La Confrérie des Traducteurs](#) est une communauté française de *modding*, hébergeant des mods de plusieurs titres vidéoludiques traduits en français.
13. [Communauté francophone](#) de jeux vidéo de stratégie, réunissant des modeurs sur différents projets
14. Selon Vincent Berry, le jeu vidéo n'est plus un divertissement enfantin, il peut être perçu comme un objet d'art, de sport, de spectacle ou encore un support éducatif.
15. Le mod désigne une modification faite sur un jeu qui peut être installable par d'autres joueurs que son unique créateur.
16. Un mod dit "*total conversion*" ou transformation totale en français, va venir modifier complètement le système initial du jeu. Le mod peut changer le genre du jeu, son gameplay et / ou créer un tout nouvel univers. [Vidéo présentant des exemples](#) de Total Conversion sur le jeu Mount and Blade : Warband (TaleWorlds, 2010)
17. Jouabilité (fr), comment le joueur joue au jeu
18. BOURDAA, Mélanie. « La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », *Raisons politiques*, vol. 62, no. 2, 2016, pp. 101-113
19. En informatique, un bug est un défaut de conception, ce terme est très souvent employé dans le secteur vidéoludique pour désigner les dysfonctionnements du jeu.
20. The Elder Scrolls V : Skyrim, Bethesda Game Studios, 2011.
21. Jeux en ligne (fr)
22. De nombreux jeux vidéo fonctionnent avec des systèmes de points ou de classement, le joueur va alors essayer de battre ses propres records et ceux des autres
23. Dans la vraie vie (fr), une expression communément employée chez les communautés de joueurs venant désigner des espaces hors du numérique
24. PEYRON, David. « Enjeux identitaires et communautaires des noms de *fandoms* », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*
25. LE BART, Christian. « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation », *Revue française de sociologie*, vol. vol. 45, no. 2, 2004, pp. 283-306.
26. *Simmers* : appellation donnée aux fans de la franchise vidéoludique *Les Sims* (Electronic Arts, 2000)

27. Tendances des mods sur les sites de [Nexus Mods](#) et de [Mod DB](#)

28. Les jeux bac à sable n'ont pas d'objectifs réellement prédéfinis, les joueurs sont libres d'accomplir les actions qu'ils souhaitent. Ex : Minecraft (Mojang Studios, 2011), Animal Crossing (Nintendo, 2001)

29. "By suggesting that the player should adopt the position of a God The Sims invites her to construct a game world and then take responsibility for her creation. SIHVONEN, Tanja. « Players Unleashed ! Modding The Sims and the Culture of Gaming » p.4 : Université de Turku, 2009. (Notre traduction)

30. La série de jeux vidéo Counter Strike, était à l'origine un mod du jeu Half Life (Valve, 1998). Devant la réussite du mod, Valve a obtenu les droits auprès des modeurs pour en faire un jeu à part entière.

31. Creative Kit : kit de *modding* créé par les éditeurs afin de faciliter la pratique chez les joueurs

## Bibliographie

AURAY, Nicolas et GEORGES, Fanny. « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo. Entre formation professionnelle et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, vol. 175, no. 5, 2012, pp. 145-173.

BARNABE, Fanny. « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs. », *RESET [En ligne]*, 4 | 2015, mis en ligne le 21 décembre 2015, consulté le 02 mai 2019.

BENGHOZI, Pierre-Jean, et CHANTEPIE, Philippe. « Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du xxi<sup>e</sup> siècle », *Nectart*, vol. 8, no. 1, 2019, pp. 46-55.

BERRY, Vincent. « Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? », *Nectart*, vol. 8, no. 1, 2019, pp. 30-37.

BOURDAA, Mélanie. « La promotion par les créations des fans. Une réappropriation du travail des fans par les producteurs », *Raisons politiques*, vol. 62, no. 2, 2016, pp. 101-113.

FRELİK, Paweł. « Changer la réalité : les mods des jeux vidéo, la (micro)politique et les genres de l'imaginaire », *ReS Futurae [Online]*, 12 | 2018, Online since 19 December 2018, connection on 03 May 2020. URL : [hp://journals.openedition.org/resf/2089](http://journals.openedition.org/resf/2089) ; DOI : [hps://doi.org/10.4000/resf.2089](https://doi.org/10.4000/resf.2089)

GENVO Sébastien (2006). *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine, Metz.

GENVO Sébastien (2008b). « Comprendre les différentes formes de "faire soi-même" dans les jeux vidéo », Communication présentée au colloque Ludovia, Ax-Les-Thermes.

JENKINS, Henry. « Participatory culture - Convergence culture. Where old and new media collide », 2006.

LE BART, Christian. « Stratégies identitaires de fans. L'optimum de différenciation », *Revue française de sociologie*, vol. 45, no. 2, 2004, pp. 283-306.

PEYRON, David. « Enjeux identitaires et communautaires des noms de *fandoms* », *Revue française des sciences de l'information et de la communication [En ligne]*, 7 | 2015, mis en ligne le 01 octobre 2015

SEBASTIEN, François. « La participation médiatique selon Henry Jenkins (note critique) », *Terrains & travaux*, vol. 15, no. 1, 2009, pp. 213-224.

SIHVONEN, Tanja. « Players Unleashed ! Modding The Sims and the Culture of Gaming » : Université de Turku, 2009.

SOTAMAA, Olli. « When the Game Is Not Enough : Movements and Practices Among Computer Game Modding Culture », *Games and Culture* 5.3, 2010, p. 239-255. DOI : 10.1177/1555412009359765

TRICLOT, Mathieu. « *Philosophie des jeux vidéo* », Paris, Zones, 2011.

ZABBAN, Vinciane. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, vol. 173-174, no. 3, 2012, pp. 137-176