

## **Modifier, jouer : le modding dans le jeu vidéo**

### ***Introduction***

Une des particularités de l'expérience vidéoludique est qu'elle relève d'un certain rapport au temps et à la manipulation. Comme nous le rappelle Bernard Stiegler, la mémoire joue un rôle prépondérant dans notre rapport aux outils :

« C'est la conservation artificielle de la mémoire, en tant qu'elle est aussi la production de la mémoire comme telle et la mise au jour de règles de son fonctionnement, qui caractérise la technique contemporaine, libérant par là- même une loi, et non seulement une règle : la finitude de cette mémoire est aussi son irrégularité absolue, ses règles constitutives s'engendrent épokhalement, en suppléments, depuis un défaut, une idiotie, un dérèglement originaire : une exception originaire. »

Le jeu vidéo nous inscrit dans une posture ludique vis à vis d'une technologie dont les éléments sont intrinsèquement manipulables : le numérique. Le joueur peut, à travers un flux temporel, déplacer des éléments spatialisés, entre autres, par les gestes qu'il effectue au moyen d'outils permettant une interaction avec une machine informatique. Par exemple, en déplaçant un personnage vers la gauche ou la droite de l'écran qui affiche une simulation audiovisuelle. Tout comme dans un jeu de cartes, de plateau ou de rôle, les règles prédéterminent le cadre du jeu tout en constituant un espace dans lequel les joueurs décident de les appliquer, de les modifier ou d'en créer de nouvelles. Telle est la particularité du joueur, qui cherche à se mouvoir par et au-delà du dispositif technique avec le lequel il est en relation.

### ***Le modding***

Doom, jeu vidéo de tir à la première personne sorti en 1993 et développé par id Software, est considéré comme un des premiers jeux vidéo à fédérer une communauté significative de *modders*. Pratique héritée de la modification des composants informatiques dans un ordinateur par ses utilisateurs, elle se caractérise par le détournement des composants numériques d'un jeu vidéo en plus de ce qui a été imaginé initialement par les développeurs. Dans Doom, qui est accompagné par la popularisation du World Wide Web et des premiers forums de joueurs, il s'agit pour cette communauté de créer de nouvelles façons de jouer en s'introduisant dans le dispositif, en « prenant les choses en main », comme le dit Brice Roy :

« Dans un jeu vidéo, les contenus ne sont pas rencontrés sous la forme d'un spectacle auquel il s'agirait d'assister, mais comme des situations impliquant de prendre les choses en main. Les éléments simulés valent comme des choses dont on peut se saisir, parmi lesquelles et sur lesquelles il est possible d'agir. Mieux encore, les actions menées par le joueur aboutissent à une modification des contenus simulés, appelant à leur tour de nouvelles prises de position. Si ce principe opère, c'est que le numérique est une technologie de la manipulation. Les données numériques étant manipulables, il est possible de les modifier. »

Cette pratique a fait évoluer le regard des concepteurs de jeux vidéo sur l'objet de leur création. Se retrouvant face à des détournements non-programmés de leurs produits, certains ont préféré ouvrir volontairement leurs outils et favoriser une démarche de détournement encadrée comme ce fut le cas pour Doom. Aujourd'hui, des plateformes comme Steam Workshop du très populaire distributeur de jeux vidéo Steam permettent aux joueurs de partager les contenus qu'ils ont produits afin que d'autres puissent s'en saisir plus facilement. Ainsi, on peut constater que l'évolution de l'industrie du jeu vidéo est toujours accompagnée par la créativité des communautés de joueurs qui prennent plaisir à manipuler les contenus vidéoludiques en tout genre. Des jeux vidéo de renom tel que League of Legends ou Counter-Strike trouvent naissance dans des mods créés à partir d'autres jeux vidéo, démontrant ainsi, la fine frontière entre joueurs et concepteurs.

## **Enjeux actuels**

Avec les succès exponentiels depuis les années 2010 de jeux vidéo orientés bac-à-sable comme Minecraft, Fortnite ou encore Roblox, le statut du modding doit être repensé à nouveaux frais. Les contributions libres des joueurs garantissent en grande partie le succès de ces jeux vidéo qui se présentent sous certains aspects comme des kits mettant à disposition des outils simplifiés permettant la création de micro-expériences vidéoludiques. Dans le cas de Roblox une monétisation des contenus via une monnaie virtuelle, le Robux, engage les jeunes joueurs dans une économie qui dépasse la pratique du détournement comme seul plaisir de manipuler et les met au service des créateurs, qui récupèrent une grosse partie des bénéfices de cette production.

Force est de constater que le plaisir du jeu vidéo, ne se trouve pas forcément dans des simulations audiovisuelles toujours plus réalistes quand on voit que les éléments graphiques d'un opus comme Minecraft sont très rudimentaires et s'apparentent à des lego supplémentés par les possibilités du numérique. Les nouvelles générations de joueurs reprennent des habitudes de leurs aînés telles que la construction de cabanes, en construisant collectivement des espaces numériques dans lesquels ils peuvent se balader « librement ». Des mondes dits virtuels bâtis par eux-mêmes, des espaces intimes, de rencontres, de discussion et de création, qu'ils « habitent ». L'industrie du jeu vidéo s'empare de ces questions qui alimentent des réflexions comme la notion de « métavers », terme ravivé par Mark Zuckerberg en octobre 2021.

Face aux enjeux économiques colossaux induits par ce type de réflexions et les risques d'instrumentalisation des joueurs (et surtout des plus jeunes), il semble important de discuter ces pratiques créatives de détournement et leur ancrage contemporain. Que ce soit en décrivant plus spécifiquement les multiples formes que prend le modding et la manière dont les concepteurs s'en saisissent, ou en observant les différents cadres dans lesquels des pratiques similaires peuvent avoir lieu. À l'exemple des communautés de jeu de rôle ou avec les auteurs de jeux vidéo indépendants.

## **Version courte**

**Table ronde : « Modifier, jouer : le modding dans le jeu vidéo »**

**Organisée en collaboration avec l'association des amis de la génération Thunberg.**

Le « modding », pratique héritée de l'informatique, consiste à modifier les éléments d'un jeu vidéo. Elle est rendue possible par le caractère manipulable du numérique. La première communauté significative de « modders » apparaît avec Doom, sorti en 1993. Aujourd'hui, des jeux vidéo tels que League of Legends ou Counter-Strike trouvent naissance dans des mods créés à partir d'autres jeux vidéo, montrant la fine frontière entre joueurs et concepteurs. Avec le succès depuis les années 2010 de jeux vidéo comme Minecraft, Fortnite ou Roblox, le modding doit être repensé à nouveaux frais. Ces jeux apparaissent comme des kits permettant la création de micro-expériences vidéoludiques, où les joueurs bâtissent des mondes dits « virtuels » qu'ils « habitent » collectivement. L'industrie du jeu vidéo s'empare de ces questions et tend à faire évoluer ses modèles. Face à des enjeux économiques colossaux et aux risques d'instrumentalisation des joueurs (et notamment des plus jeunes), ces pratiques créatives de détournement appellent à la réflexion et à la discussion.

