

Le modding de jeu vidéo : une pratique à la fois ludique et créative

Un article précédent de ce dossier¹ a introduit le phénomène du modding : cette possibilité qu'ont les joueurs de modifier certaines composantes des jeux vidéo pour en créer de nouvelles versions. Récemment, ce type de pratique a donné naissance à une réappropriation qui nous touche de près : le mod *Age of Chivalry : Hegemony*, qui inclut dans son contenu la Principauté de Liège.

*Age of Empires II : The Age of Kings*² est un jeu de stratégie en temps réel dans lequel le joueur doit faire évoluer une civilisation à travers différents âges, perfectionnant ainsi ses technologies, son infanterie, ses constructions, etc. En 2008, deux joueurs hollandais (Kor Bosch and Andrew Dunn) ont créé, grâce aux outils d'édition fournis par les développeurs eux-mêmes, une version modifiée de cette œuvre – un « mod » – nommée *Age of Chivalry : Hegemony*. Cette réappropriation se concentre sur l'Europe médiévale en permettant aux joueurs d'incarner une série de civilisations (l'Autriche, la France, l'Angleterre, La Flandre,...) à travers différents modes de jeu, dont certains retracent les grandes batailles de l'Histoire :

Changing not only graphics and civilisations, the entire gameplay has been altered to better reflect the intricacies of High and Late Medieval politics and warfare, and to make each country provide a unique playing experience. There's new, civilisation-specific buildings such as the Princely Court, the Guild Hall and the Assembly Hall, as well as over a dozen new technologies, unique and revolutionary Policy Decisions, a mercenary system, new combat dynamics and even a revised history section. An eight-scenario historical campaign featuring some of the period's decisive battles and sieges is included to introduce some of these elements to the player³.

Plus récemment (mai 2013), cette production amateur a bénéficié d'une mise à jour ajoutant la possibilité d'incarner la civilisation liégeoise. Celle-ci dispose d'unités, de héros (Jean de Bavière), de constructions (la Cathédrale Saint-Lambert, le Palais des Princes-Évêques) et de campagnes militaires qui lui sont propres (voir illustrations ci-dessous).



La cité de Liège

¹ BARNABÉ (Fanny), « Autour du jeu vidéo : la culture de la réappropriation » sur *Culture*. URL : http://culture.ulg.ac.be/jcms/prod_1301677/autour-du-jeu-video-la-culture-de-la-reappropriation?part=1.

² Développé par Ensemble Studios et édité par Microsoft en 1999.

³ Témoignage de Kor Bosch sur le site *Age of Kings : Heaven*. URL : aok.heavengames.com/age-of-chivalry/.



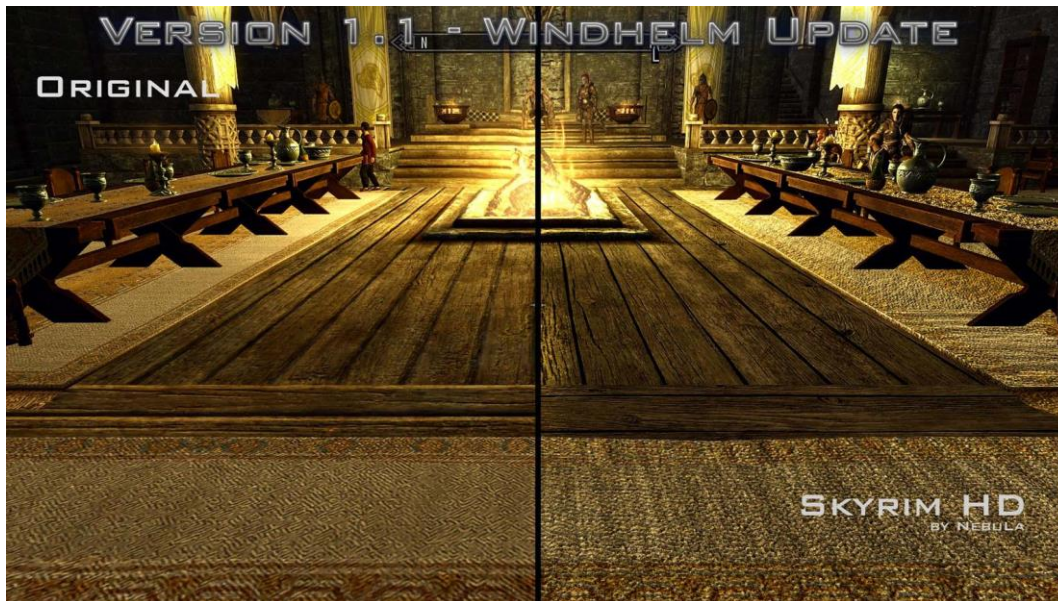
L'infanterie de Liège en pleine bataille

Ce détournement du jeu *Age of Empires II* a été réalisé par des joueurs passionnés d'Histoire⁴ qui, insatisfaits du contenu de l'œuvre originale, souhaitent nourrir et préciser ce dernier. Néanmoins, le succès que le *mod* (diffusé librement sur Internet) a rencontré auprès des joueurs ne semble pas s'expliquer uniquement par cette ambition de rigueur intellectuelle. Une autre cause en est, plus simplement, le plaisir qu'ont pris les utilisateurs à jouer leur propre civilisation et revivre leur Histoire. En ce sens, cet exemple précis de réappropriation témoigne du profond intérêt que représente le *modding* pour l'industrie du jeu vidéo et éclaire l'importance croissante qui lui est accordée. En effet, la possibilité de réappropriation que le médium vidéoludique offre à ses utilisateurs peut avoir des conséquences très favorables sur les œuvres détournées et ce, à plusieurs niveaux.

Premièrement, les réappropriations accroissent considérablement la durée de vie des jeux d'origine. Ainsi, les modifications successives que les joueurs ont imposées à *Age of Empires II* n'ont cessé de renouveler l'intérêt de l'œuvre – qui date pourtant de 1999 – et lui ont offert une deuxième vie. 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. En témoigne, par exemple, le jeu de rôle *The Elder Scrolls V: Skyrim*⁵ qui, n'ayant bénéficié que de peu de maintenance de la part de ses développeurs, a été largement réinvesti par les joueurs. De nombreux *mods* graphiques non-officiels ou des corrections de bugs ont, ainsi, visiblement amélioré la qualité du jeu.

⁴ Comme en témoigne le blog personnel de Kor Bosch : *A Dutchman's Life*. URL : <http://korbosch.wordpress.com/about/>.

⁵ Développé par Bethesda Softworks et édité par Ubisoft en 2011.



Capture d'écran comparant les graphismes du jeu original *The Elder Scrolls V: Skyrim* à ceux d'une version « moddée » (où les textures des sols et des différents objets ont été affinées).

À travers ces productions au statut ambigu (productions de grande qualité mais diffusées en marge des circuits traditionnels) se définit une nouvelle figure de lecteur-créateur : le « pro-am »⁶, un amateur qui mène sa pratique en se conformant à des standards professionnels.

Deuxièmement, le *modding* représente une plus-value pour l'industrie vidéoludique en ce qu'il peut constituer un jeu à part entière. Nous avons déjà mentionné⁷ les exemples d'œuvres telles que *Minecraft*⁸ (ce vaste set de « LEGO virtuels ») : celles-ci se présentent comme des bases de données qu'il revient au joueur de ré-agencer en un univers cohérent. Dans ces jeux, en d'autres termes, l'entièreté du *gameplay* se fonde sur le principe du *modding*. Le caractère ludique de cette pratique se marque, en outre, par sa profonde tendance au second degré. Les *mods* humoristiques ou parodiques, en plus d'être nombreux à circuler sur le web, sont très appréciés par les joueurs : pour exemple, un *mod* de *The Elder Scrolls V: Skyrim* s'est attelé à inclure au jeu des montures ayant l'apparence des jouets *Mon petit poney*. Plus qu'un amateur qui chercherait à professionnaliser sa pratique, le « moddeur » reste donc, avant tout, un joueur qui « se joue du jeu ».

Enfin, l'exemple précis du détournement *Age of Chivalry : Hegemony* illustre un autre aspect de la place importante qu'occupe la réappropriation dans la réception des œuvres vidéoludiques. En effet, le jeu vidéo n'existe pas en dehors de l'action du joueur (celui-ci participe à l'énonciation de l'œuvre). Or, comme le souligne Sébastien Genvo⁹, cette industrie n'est autre qu'un médium de masse : si les différents jeux sont conçus dans un contexte culturel précis, ils s'adressent néanmoins à un public d'ampleur mondiale, diffusant ainsi largement des éléments culturellement marqués. La difficulté est donc la suivante : « comment impliquer des individus de cultures diverses avec une

⁶ FLICHY (Patrice), *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris, Seuil, 2010.

⁷ BARNABÉ (Fanny), « Autour du jeu vidéo : la culture de la réappropriation » sur *Culture*. URL : http://culture.ulg.ac.be/jcms/prod_1301677/autour-du-jeu-video-la-culture-de-la-reappropriation?part=2.

⁸ Développé par Mojang en 2011.

⁹ GENVO (Sébastien), « Comprendre les différentes formes de " faire soi-même " dans les jeux vidéo », *Colloque « Ludovia »*, Ax-Les-Thermes, 2008. Disponible en ligne sur *Ludologique* (URL : <http://www.ludologique.com/>).

même œuvre, alors que les différents peuples ont leurs propres conceptions de ce qui est ou non ludique ? »¹⁰. Selon Genvo, cet obstacle propre au jeu vidéo trouve sa solution dans les possibilités de réappropriation que le médium fournit à ses utilisateurs : « dans ce cadre, au sein d'un domaine globalisé reposant essentiellement sur des processus de médiation interculturelle, une perméabilité sémiotique accrue en faveur de l'utilisateur est un facilitateur permettant à chacun de mettre en scène son propre imaginaire du jeu »¹¹. Ainsi, dans les *mods* du jeu *Age of Empires II*, l'inclusion de nouvelles civilisations et de nouveaux pans de l'Histoire a permis aux joueurs de s'investir plus intimement dans l'univers ludique, sans devoir se résoudre à aligner leurs identités diverses sur un modèle unique et uniformisant. Les nombreux mécanismes de réappropriation – dont le *modding* est un exemple – font donc du jeu vidéo un médium de masse qui, loin de lisser les individualités, permet l'expression simultanée de sensibilités hétérogènes.

Fanny Barnabé
Novembre 2013

¹⁰ GENVO (Sébastien), *art. cit.*, p. 7.

¹¹ *Ibid.*