



Side Quest

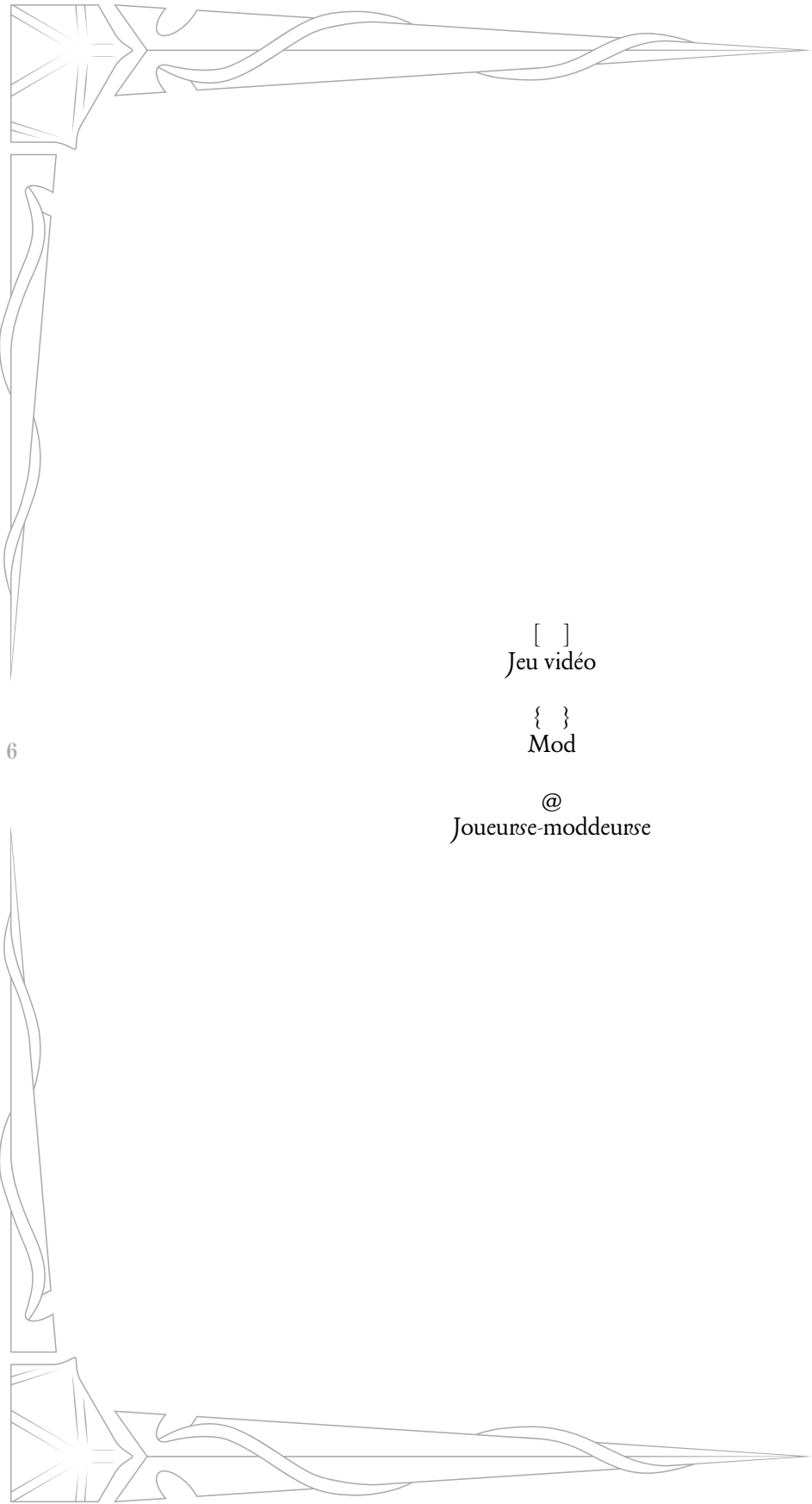
Side Quest

Loane De Almeida Costa

Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués,
Design et Création en Environnement Numérique.
École Estienne • Promotion 2024-2026



Aux geeks, aux nerds, aux no-life.



[]
Jeu vidéo

{ }
Mod

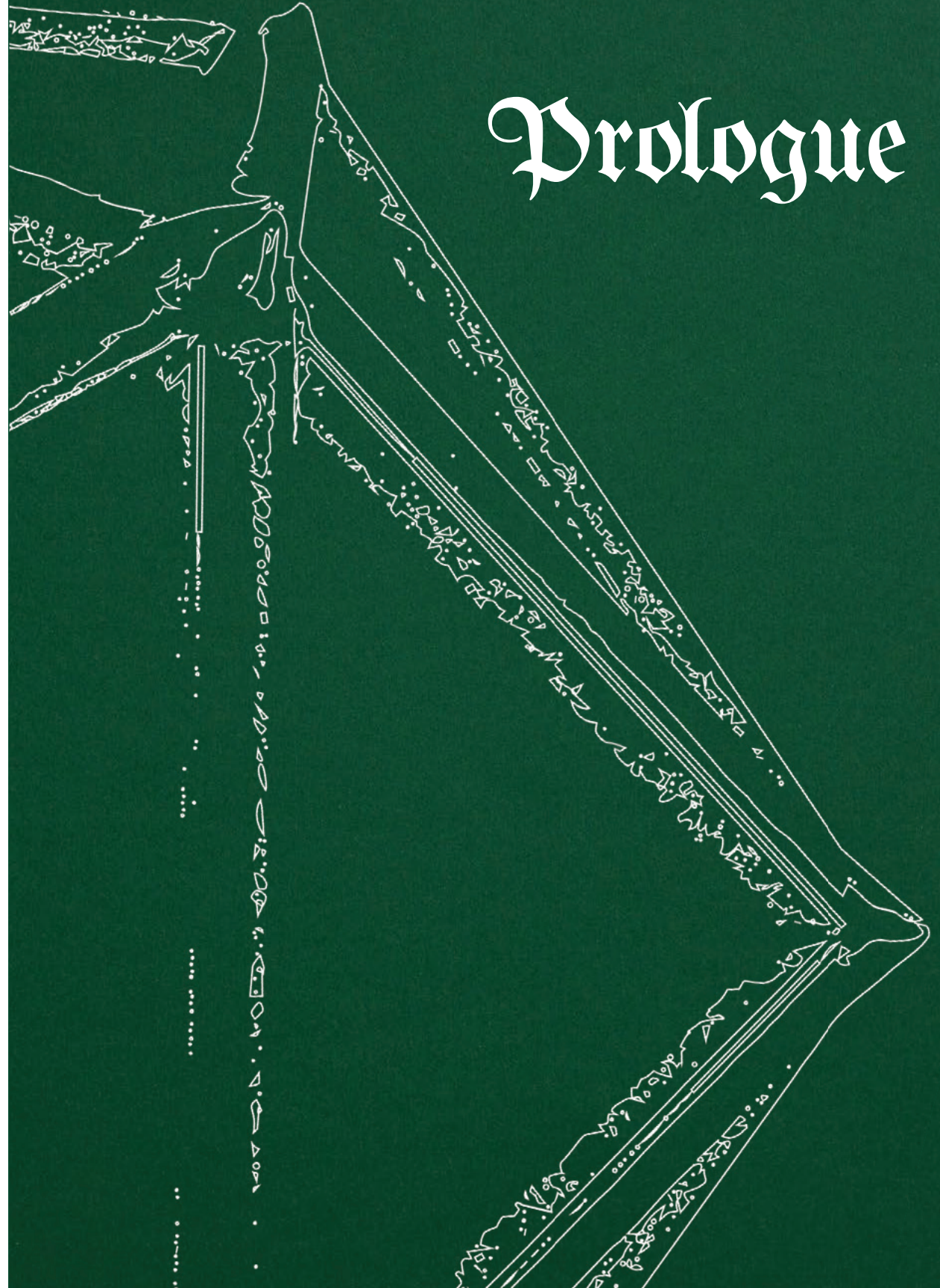
@
Joueurse-moddeurse



Sommaire

Prologue	8
<i>Les mods et moi</i>	12
Chapitre I: Avoir du jeu	16
<i>Le détournement comme geste</i>	22
<i>Jouer comme les autres</i>	26
<i>Sommes-nous libres dans nos jeux?</i>	28
<i>Liberté dans un système réglé</i>	32
Chapitre II: Ce qu'on se raconte, ce qu'on vit	36
<i>Récit scripté et récit vécu</i>	42
<i>Être de la partie</i>	48
<i>Bouleverser le système</i>	52
Chapitre III: Changer de classe	56
<i>Figure hybride</i>	66
<i>Jouer à...</i>	72
<i>Transmuter l'économie</i>	76
Chapitre IV : Les mains dans le cambouis	80
<i>Apprendre sur Internet</i>	100
<i>Entraide et communauté</i>	104
<i>Transmission</i>	106
Épilogue	110
<i>Les mods et les studios</i>	114
Annexes	116
<i>Bibliographie</i>	130
<i>Remerciements</i>	134

Prologue



Extrait 251108

Ce matin, je me suis levée avec la curieuse envie de créer mon propre mod. Il est déjà arrivé à plusieurs reprises que cette pensée se fraie un chemin dans mon esprit, mais c'est bien la première fois qu'elle y reste ancrée. Après mon habituelle journée de travail, je me suis installée mon ordinateur, prête à débiter mon entreprise. Seulement, une question pourtant assez évidente s'était gardée de se faire entendre jusque-là.

Comment est-ce que l'on crée un mod ?

Certes, je ne suis pas totalement étrangère au développement de jeux vidéo. J'ai quelques connaissances des langages de programmation les plus courants comme le *Python* et le *JavaScript*, j'ai déjà roulé ma bosse sur des moteurs de jeux comme *Unity*, *Construct* ou l'*Unreal Engine* pour créer de courtes expériences interactives. Rien de prodigieux ou de très approfondi, mais tout de même, je ne suis pas une totale novice, du moins j'aime à le croire. Là où ma confiance s'effrite, c'est lorsque je m'imagine mettre les mains dans le code produit par de grands studios.

Avant toute chose, il est nécessaire que je réfléchisse plus précisément à ce que je souhaite créer et surtout, sur quel jeu. Assez rapidement, mon choix se porte sur [Baldur's Gate III], un jeu de rôle dans l'univers de *Donjons & Dragons* développé par Larian Studios en 2023. Un chef-d'œuvre multirécompensé et qui se trouve aussi être mon jeu préféré, celui que je connais par cœur, celui sur lequel je passe le plus clair de mon temps libre, celui sur lequel j'ai déjà installé des centaines de mods. D'un point de vue pratique, je possède déjà sur mon poste certains des outils nécessaires au modding du jeu, ce qui va déjà me faire gagner beaucoup de temps.

Quant à quelle forme allait prendre mon mod, j'y réfléchirai demain.

Les mods et moi

Étrangement, je me souviens assez précisément de la toute première fois que j'ai installé un mod.

2016. J'avais tout juste quatorze ans et j'ai réussi à me procurer en ligne une copie piratée¹ mais complète du jeu de simulation [The Sims4] (Maxis, 2014). Mon ordinateur était plutôt médiocre pourtant j'arrivais tout de même à faire tourner le jeu. Je lançais le jeu, impatiente d'enfin pouvoir le tester. Naturellement, lorsque j'arrivai dans l'interface de création de personnage, c'est moi que je souhaitais virtualiser en premier. Je me mis au travail avec un sérieux exemplaire. Seulement, quand vint le moment fatidique de choisir une coupe de cheveux, je m'effondrai. Parmi la cinquantaine de coiffures disponibles, une grande majorité représentait des cheveux raides. Il y avait bien quelques coiffures afro cachées ici et là, mais aucune chevelure bouclée mi-longue. J'étais frustrée. Il m'était impossible de créer un personnage avec le type de cheveux que moi et donc, dans ma logique d'ado de quatorze ans,

il m'était impossible d'exister dans ce monde qui était censé permettre une personnalisation des « moindres détails de nos Sims »².

Déçue, j'ouvris Internet et tapai. « Cheveux mi-longs bouclés Sims4 ». Et là où je m'attendais à trouver un forum rempli de plaintes similaires à la mienne, apparut l'image d'une simsette³. Une simsette exactement similaire à celle que j'avais créée, à l'exception près qu'elle possédait des cheveux bouclés mi-longs. J'étais émerveillée. Sans réfléchir aux conséquences potentiellement désastreuses pour mon ordinateur, j'appuyai sur le lien de téléchargement situé sous l'image. En retournant sur le jeu, un sourire apparut sur mon visage. Enfin, je pouvais jouer. Ce jour-là, sans en avoir conscience, j'ai installé mon tout premier mod : du contenu personnalisé créé par une autre joueuse. En une décennie, j'ai téléchargé des centaines de mods pour des dizaines de jeux différents. Avec le recul, je percevais cet événement comme un point de bascule dans ma vie de gameuse. J'ai refusé

de jouer à un jeu qui ne correspondait pas à mes attentes de joueuse. Mais tenant tout de même à y jouer, je l'ai modifié.

Un mod, de l'anglais *modification*, est un fichier d'altération créé par une joueuse et qui est ensuite ajouté à un jeu pour en enrichir l'expérience. Définir ce qu'est un mod est une tâche ardue étant donné qu'il n'y a aucune frontière établie. Un mod peut aussi bien être une traduction des textes du jeu qu'un changement de couleur dans l'interface ou qu'une réécriture complète du récit. La seule chose que tous les mods ont en commun, c'est que leurs créatrices sont amatrices dans le développement de jeu vidéo. C'est un hobby, une activité qu'elles effectuent sur leur temps libre.

Le modding connaît une croissance littéralement exponentielle⁴ ces dernières années qui le sort progressivement de l'activité de niche. Alors pourquoi sommes-nous de plus en plus à vouloir utiliser ou créer des mods, à potentiellement risquer d'abîmer nos sauvegardes de jeu ou notre matériel informatique, pour une simple coupe de cheveux ? Ces questions en apparence anecdotiques sont révélatrices d'un rapport singulier des joueuses avec leurs jeux. Jouer de la manière dont les développeurs l'entendent ne suffit plus. Les parties *vanilla*, c'est-à-dire sans mods, ne sont plus qu'une partie de l'expérience d'un jeu vidéo. Ma recherche part de constats issus autant de mon expérience de joueuse que de mes observations. Lorsque je modde⁵ un jeu mon rapport avec celui-ci est altéré et ce geste, qui n'est pas universel parmi les joueuses, confère une sensation d'appropriation

sur l'objet virtuel. Ce travail fait dialoguer *game studies* (étude de l'objet jeu) et *play studies* (étude de l'expérience de jeu) en définissant le jeu comme une expérience numérique complète, qui se déploie en dehors des objets physiques que sont les consoles et les ordinateurs. En exploitant les règles, systèmes, et structures des jeux, les mods créent de nouveaux usages, de nouveaux gestes. Ces nouveaux gestes suggèrent une potentielle agentivité des joueuses, une capacité à produire du changement et à exercer du pouvoir sur le médium tout en jouant avec ses limites.

Ce mémoire visera à interroger le modding, en tant que pratique amateur, et à investiguer la manière dont ce procédé manifeste de l'agentivité des joueuses et transforme leur rapport aux systèmes, aux narrations et aux mondes vidéoludiques. Pour cela, je vais tenter de repérer des constantes, des usages schématiques ou des questions répétées en étudiant les mods des RPG⁶ que je côtoie, en interrogeant des joueuses via des sondages ou des entretiens personnels, mais aussi et surtout, en me prêtant moi-même à l'expérience de créer un mod, afin de mettre à l'épreuve ma propre agentivité. J'essaierai de démontrer le caractère unique de cet objet ordinaire autour des notions de détournement, d'indépendance, de partage.

4• Statistiques de téléchargements de mods entre 2005 et 2025 sur la plateforme NexusMods.

5• J'utilise ce terme à la fois pour désigner l'installation de mods que la création de ceux-ci.

6• Abréviation de *Role Playing Game*, jeu de rôle

Ikoza, un des mes personnages créée sur [Baldur's Gate III] en utilisant seulement les options de personnalisation présents dans le jeu *vanilla*.



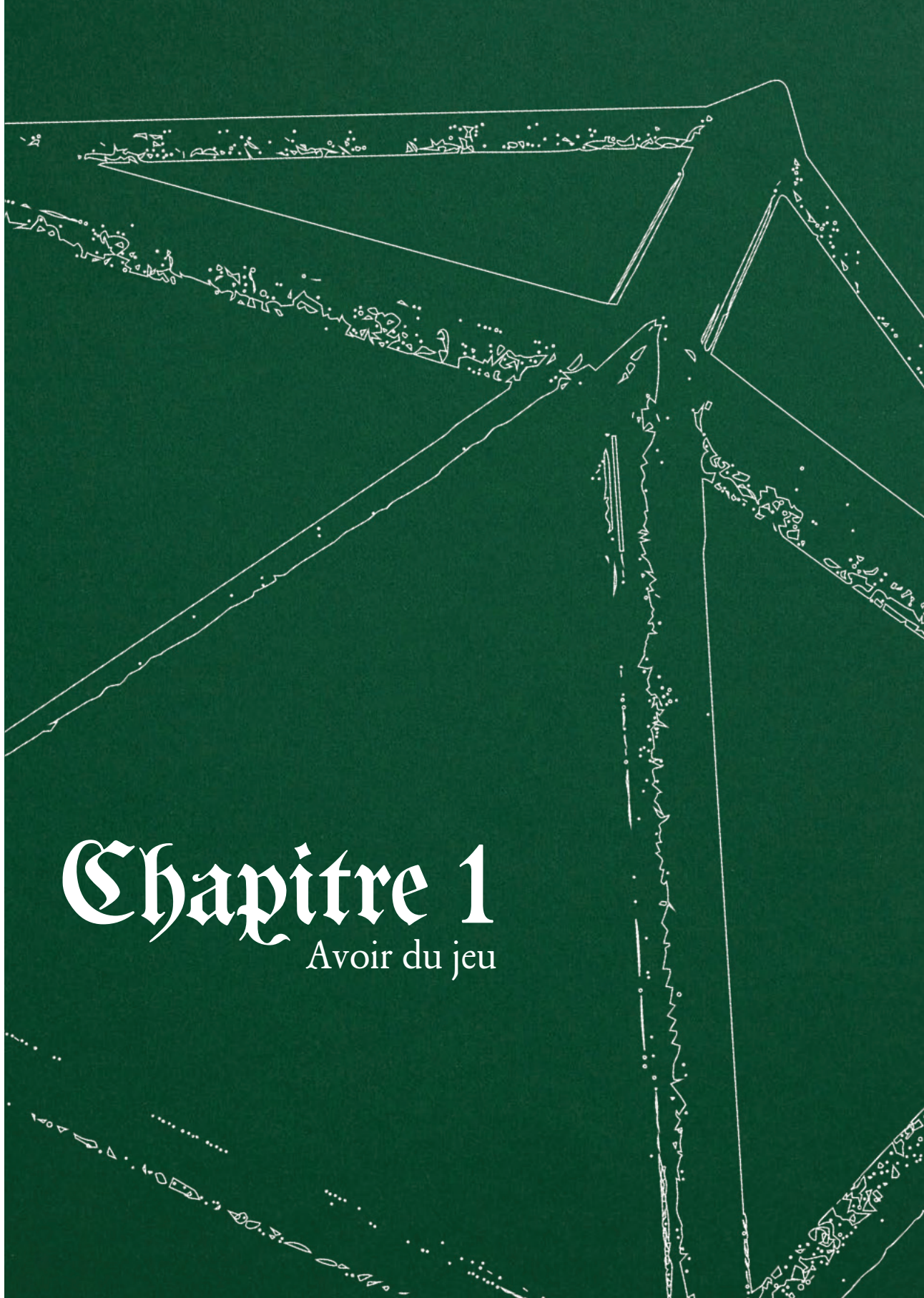
Toujours Ikoza, mais créée en utilisant plus de huit mods (notamment pour la forme du visage, la coiffure, les cornes et les accessoires) afin d'aligner ma vision du personnage à son design.





Chapitre 1

Avoir du jeu



Extrait 251109

Je vais faire un dé.

[Baldur's Gate III] transpose dans son univers numérique les deux mécaniques principales de *Donjons & Dragons* : les jets de dés et les points de compétences. Lancer le dé décide de la manière dont nous interagissons avec les personnages du jeu, de la puissance de notre attaque ou de la discrétion de notre larcin. Aux résultats de ces jets de dé, sont ajoutés des bonus désignés par les différents points de compétences de notre personnage. Le dé est l'objet le plus central du jeu, et son interface est celle que l'on côtoie le plus au cours de notre aventure ; vouloir modifier cet aspect du jeu semble être une évidence.

Je veux créer un dé, à la fois esthétique et pratique, qui s'intègre parfaitement à l'univers du jeu, mais qui devienne également un lien entre mes différents personnages et facilite mon exploration des recoins les plus cachés de la Porte de Baldur. Mon dé aura un visuel qui reflétera celle que je suis, en reprenant mes couleurs et mon logotype, mais il appliquera également un bonus passif permanent, à savoir augmenter tous les résultats de jets de dés de deux points. Je vais lui écrire une légende, quelques lignes de texte qui permettront d'intégrer son existence dans le récit dicté par le jeu.

J'ai l'idée, il n'y a plus qu'à la concrétiser. Ne sachant pas comment débiter cette aventure, je me rends sur le site de *NexusMods*, un catalogue en ligne pour télécharger les créations d'autres joueuses. Sur la page consacrée à [Baldur's Gate III] trône une bannière bleue portant l'inscription

New to modding [Baldur's Gate III]? Start with the essential starter mods and helpful tools to begin your journey.

Exactement ce dont j'ai besoin. Le lien me redirige vers une page tierce où l'on me propose des lots de mods populaires à intégrer au jeu, et un peu plus bas, la section que je cherchais sur comment modder. J'y récupère une invitation pour rejoindre un serveur sur le réseau social *Discord*, dédié au modding du jeu, ainsi qu'un lien vers le *Wiki* officiel de Larian Studios où se bousculent des dizaines de guides pour installer et utiliser le *Toolkit*, l'outil développé par le studio pour créer des mods. J'ai mis la main sur un véritable trésor.

Extrait 251110

Je décide de débiter par ce qui me semble être la partie la plus aisée de mon dessein, à savoir les textures personnalisées pour mon dé. Je télécharge le *Toolkit*, je lance l'application, j'ouvre le tutoriel intitulé *Adding dice*. L'interface du logiciel est particulièrement complexe et il faudrait que je prenne le temps d'apprendre sa structure avant de commencer. Je n'ai pas ce temps. Il va falloir apprendre sur le tas. Alors, telle l'enfant des années 2000 que je suis, je commence par suivre un tutoriel.

Tout est détaillé, rien ne me paraît infaisable. Je crée une structure de dossiers, j'ajoute des fonctions élémentaires, je renomme précautionneusement mes fichiers. Tout roule. Arrive le moment d'ajouter les images 2D, aussi appelées *sprites*, de mon dé au dossier. Des *sprites*? Pourquoi dois-je ajouter des *sprites*?

De manière quelque peu idiote, je m'étais auto convaincue que je devrais fournir au jeu un objet 3D. Il se trouve en réalité que le dé, qui semble tout à fait tridimensionnel en jeu, n'est en réalité rien d'autre qu'une séquence d'images en deux dimensions. Je me retrouve donc à devoir créer une grande quantité d'images fixes, dans des angles déterminés avec une rigueur mathématique au lieu de « simplement » créer un modèle 3D. Je suis assurément moins douée pour la 2D que la 3D, mais je pense pouvoir être capable de créer ces sprites. C'est exactement ce que j'ai pensé à la seconde qui a précédé ma découverte du nombre d'images demandées par le jeu.

495.

Le détournement comme geste

Aux origines du modding, il y a d'abord un geste anodin, une blague orchestrée par deux lycéens. En 1983, Andrew Johnson et Preston Nevins décident de parodier le jeu [Castle Wolfenstein] (Muse Software, 1981), un classique du jeu d'infiltration sorti sur la console *Apple II*. Véritable succès commercial de l'époque, [Castle Wolfenstein] nous plonge en pleine Seconde Guerre mondiale en tant que soldat étasunien retenu dans un château par une cohorte nazie. La mission de la joueuse est de s'exfiltrer du château, non sans laisser une pile de cadavres derrière elle. Un jeu classique reposant sur un antagoniste unanimement considéré, mais qui laisse peu de place à la surprise et ennuyait les deux amis. Johnson et Nevins vont alors décider de parodier ce jeu d'une manière inédite. Ils vont choisir d'intervenir sur le jeu lui-même en transformant les soldats SS en créatures bleues de la forêt : les Schtroumpfs. En utilisant des moyens techniques rudimentaires (une cartouche du jeu, un logiciel de dessin, un éditeur de disque

et un générateur de voix primitif), les deux jeunes gens ont donné naissance à {Castle Smurfenstein}, considéré comme le premier mod de l'histoire. Cette parodie s'inscrit dans une tradition du détournement des œuvres culturelles, que l'on peut faire remonter à l'Antiquité grecque avec *Le Margitès* autour de - 700, une épopée se moquant ouvertement des grandes mythes homériques, et qui s'est perpétuée encore dans notre époque contemporaine avec *L.H.O.O.Q* de Marcel Duchamp en 1919. Ces pratiques de détournement bricolées sont le fondement même de la culture du *hack*, qui a donné naissance à [Spacewar!] le premier jeu vidéo sorti en 1962.

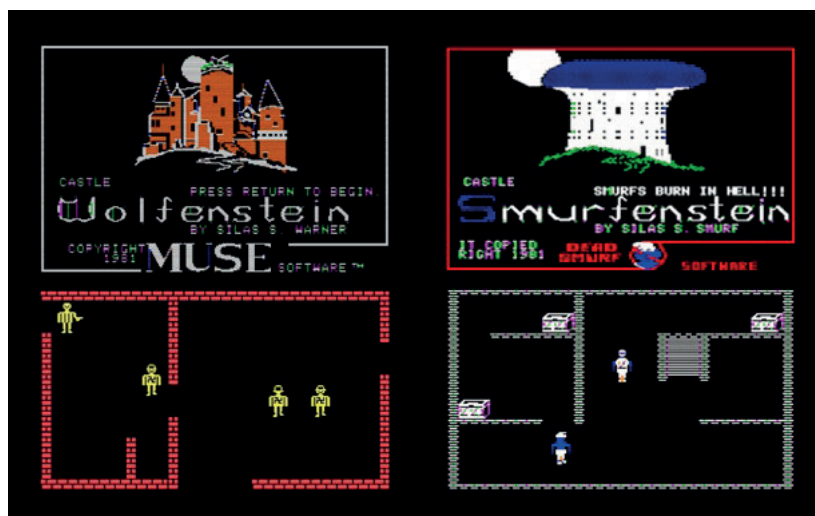
Souvent relégué au rang d'anecdote, ce premier mod révèle pourtant un geste essentiel pour définir le devenir du médium : celui de s'autoriser à agir sur une œuvre préexistante. Modder, c'est intervenir sur l'objet d'origine, et non pas, comme dans les exemples cités plus haut, en parler au travers d'autres objets. Il n'existe plus de distance entre l'original et

7• Guy Debord, *La société du spectacle* (Gallimard, 1967), 199.

le détourné. En transformant ces nazis en personnages enfants, Johnson et Nevins ont altéré le message porté par le jeu en déplaçant l'idéologie de l'univers. Ce geste manifeste une agentivité puissante permise par le modding : agir sur un dispositif dont le système de règles, la narration et les enjeux semblaient déjà établis. En affirmant que le détournement est « le contraire de la citation, de l'autorité théorique toujours falsifiée du seul fait qu'elle est devenue citation »⁷, Guy Debord oppose deux typologies d'appropriation d'œuvres différentes. La citation fige un sens et une temporalité ; le détournement fait agir l'œuvre autrement et la place dans un nouveau contexte. Les mods déplacent l'autorité narrative et systémique d'un jeu, permettant aux joueuses d'intervenir sur ces structures pour les reconfigurer.

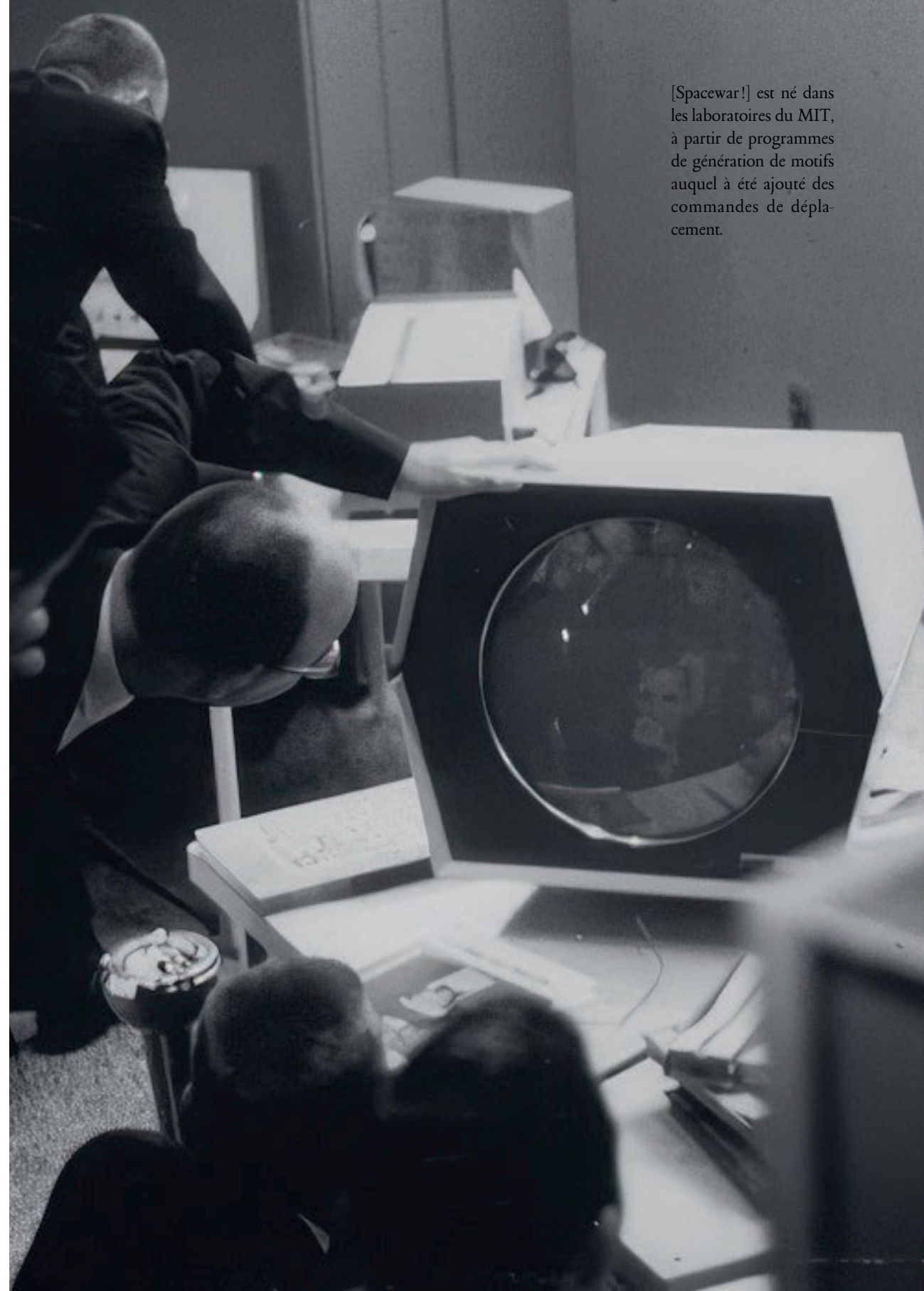


L.H.O.O.Q., où quand Marcel Duchamp détournait le tableau le plus célèbre du monde en 1919



À gauche, [Castle Wolfenstein], le jeu de Muse Software. À droite, {Castle Smurfenstein}, le mod créé par Johnson et Nevins. Le mod remplace les ennemis nazis par des schtroumpfs et va même jusqu'à modifier l'écran d'accueil du jeu.

[Spacewar!] est né dans les laboratoires du MIT, à partir de programmes de génération de motifs auquel a été ajouté des commandes de déplacement.

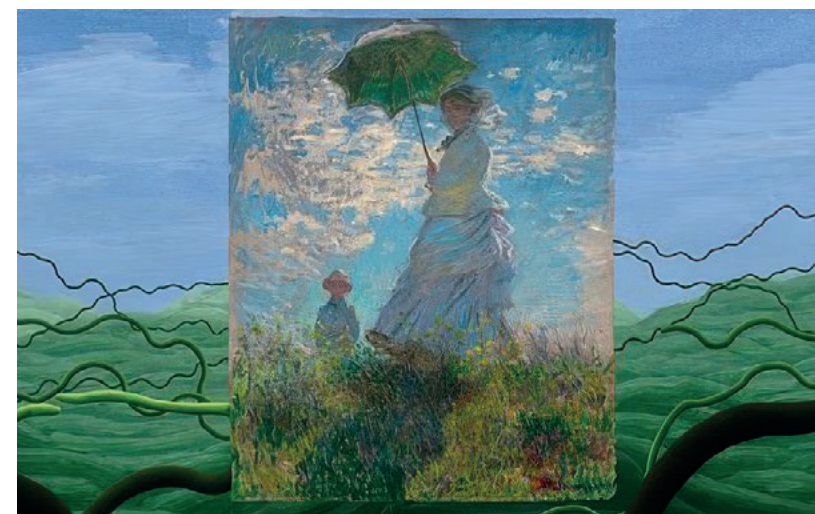


Jouer comme les autres

Le modding constitue, dans le jeu vidéo, l'une des formes les plus explicites du détournement à l'ère du numérique. Les jeux vidéo sont « des objets dynamiques, en attente continuelle d'être enrichis, commentés ou même modifiés ».⁸ Ils sont amenés à être saisis par leurs joueuses, à être réinvestis et manipulés dans leur structure. Paradoxalement, ces modifications restent réversibles. Ils altèrent notre expérience de jeu sans pour autant altérer irrévocablement la structure originale du jeu. Cette permission à la manipulation, simplement par le fait de jouer de sa propre manière, fait que le jeu vidéo n'existe jamais en tant qu'objet figé. Il existe autant de versions d'un jeu vidéo que de personnes qui y jouent, car il y a autant d'expériences vécues.

Une différence notable entre la peinture et la musique est que le compositeur a fini son travail lorsqu'il écrit la partition, même si ce sont les exécutions qui sont les produits terminaux, tandis que le peintre doit achever le tableau. Peu importe le nombre des études ou des révisions faites dans l'un ou l'autre cas, la peinture est à ce point de vue un art à une phase et la musique un art à deux phases.⁹

Chaque manière d'appréhender un jeu est unique, même lorsque l'on se retrouve face à une narration linéaire. L'intégralité de notre expérience, des moments où la solution à l'énigme nous échappe aux pauses prises en laissant le jeu allumé, fait partie de ce qui fait notre jeu. L'expérience ne se limite pas au seul acte de jouer, mais à tout ce qui gravite autour de ce moment de jeu. Ainsi, on peut qualifier les jeux vidéo d'art allographique. Ce concept, théorisé par Nelson Goodman dans *Langages de l'Art* (1990), pose cette forme d'art comme reproductible par nature et dont plusieurs versions peuvent exister en concordance ; en opposition aux arts autographiques comme la peinture, qui existent par leur support.



L'intégralité du *platformer* [The Master's Pupil] a été réalisé à partir de peintures de l'artiste Claude Monet et d'éléments peints à l'acrylique par le développeur.

Le jeu vidéo est une partition de musique. Il n'existe qu'un tableau unique de *La Promenade* (1875) de Claude Monet, mais il existe des milliers d'expériences du jeu [The Master's Pupil]¹⁰ (Pat Naoum, 2023). L'essence d'un jeu ne se trouve pas tant dans son support que dans la manière dont la joueuse va l'investir. Cette malléabilité intrinsèque aux jeux vidéo peut-être décuplée par

l'apport de mods. Là où le jeu permet une quantité astronomique d'expériences différentes, mais contraintes dans ce que le jeu permet, les mods repoussent les limites des mondes virtuels, offrant un nombre indéfini d'expériences supplémentaires, qui deviennent personnalisables. Les mods exacerbent les possibilités des joueuses d'une manière encore inédite pour un média.

10• [The Master's pupil] est un jeu de puzzle qui nous plonge dans l'univers du peintre Claude Monet.

8• Fanny Barnabé « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : Une incarnation du play », *RESET*, 21 Décembre 2015.
9• Nelson Goodman, *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles*. (Éditions Jacqueline Chambon, 1990), 236.

Sommes nous libres dans nos jeux ?

Les jeux, qu'ils soient vidéo ou non, sont présentés comme des espaces paradoxaux de liberté pure mais encadrés par des règles. Johan Huizinga définit ainsi cette liberté du jeu :

Tout jeu est d'abord et avant tout une action libre. Le jeu commandé n'est plus du jeu. Tout au plus peut-il être la reproduction obligée d'un jeu. Déjà par ce caractère de liberté, le jeu déborde le cours de l'évolution naturelle. Il s'y ajoute, il s'y superpose comme un ornement. Ici, cela va de soi, la liberté doit être entendue au sens large où le problème du déterminisme ne se trouve point effleuré. On pourrait dire que cette liberté n'existe pas pour le jeune animal et l'enfant ; ceux-ci doivent jouer, en raison d'un commandement de leur instinct, et parce que le jeu sert à l'épanouissement de leurs facultés physiques et sélectives. Pourtant, introduire le terme instinct, c'est se retrancher derrière une inconnue, et admettre l'hypothèse que l'utilité du jeu équivaudrait à une pétition de principe. L'enfant et l'animal jouent, parce qu'ils trouvent du plaisir à jouer, et leur liberté réside là.¹¹

Dans son ouvrage, Huizinga soulève un point essentiel, à savoir que le jeu est une activité libre car elle procure du plaisir. Ce *Playsir*¹², décrit par Stéphane Vial, doit absolument être conservé dans nos postures de jeu. Selon les joueuses, ce *playsir* peut passer par un besoin de performance (du challenge en jeu, une victoire ou un accomplissement), ou par l'exact opposé (la détente, la facilité, l'exploration). Retrouver

de la liberté de jeu, cela peut aussi être de retourner sur un jeu que l'on adore et y chercher de la nouveauté. Ces deux pôles du jeu sont théorisés par Roger Caillois comme le *Ludus* et la *Paidia* : « Pareille puissance primaire d'improvisation et d'allégresse, que je nomme *paidia*, se conjugue avec le goût de la difficulté gratuite, que je propose d'appeler *ludus* »¹³. Existe-t-il alors un moyen pour que chaque joueuse puisse trouver

une nouvelle liberté en jeu ?

Pour exercer cette agentivité, cette liberté d'agir sur le jeu, certaines aimeraient vivre des situations anachroniques permises par les jeux vidéo, augmenter la difficulté des combats devenus trop faciles pour eux ou les faciliter pour pouvoir plus amplement apprécier le récit, ou encore désirer que notre personnage nous ressemble trait pour trait. Jouer est une action sacrée dans laquelle la joueuse s'autorise à avoir des caprices, à exiger d'évoluer dans un monde de la manière dont il le souhaite. Grâce aux mods, les joueuses vont pouvoir réaliser ces fantasmes de jeu. Si ils souhaitent vivre un anachronisme burlesque, ils peuvent obtenir un fusil d'assaut dans le monde médiéval fantastique de [Baldur's Gate III] ou chevaucher un dragon dans

[Grand Theft Auto V] (Rockstar Games, 2013). Dans [The Elder Scrolls V: Skyrim] (Bethesda, 2011), que je raccourcirai par la suite en [Skyrim], vous pouvez augmenter la difficulté des phases de combat ; ou dans [Stardew Valley] (Eric Barone, 2016), rendre la pêche un peu moins complexe.

Le modding et la personnalisation des expériences qu'il propose peuvent alors apporter une sensation de liberté plus grande sur un jeu vidéo pour ses utilisatrices. Selon le sondage que j'ai réalisé en amont de cette recherche, 98 % des joueuses qui installent des mods estiment que ceux-ci leur permettent de passer plus de temps sur leur jeu préféré¹⁴. Et si jouer est une action libre, alors le modding lui permet de le rester au fil du temps.

12. « Le jeu doit être considéré comme l'intervalle temporel pendant lequel la rencontre entre la réalité interne du sujet et la réalité externe des objets prend la forme d'un plaisir transcendant, que nous appelons à dessein un *playsir*, c'est-à-dire un plaisir jouable » Stéphane Vial « Pour introduire le "playsir" ». *Interfaces numériques*, 12 Décembre 2017.

13. Roger Caillois. *Les jeux et les hommes: Le masque et le vertige*. (Gallimard, 2009), 77.

14. D'après mon sondage préliminaire sur l'utilisation des mods par les joueuses



Le mod {Large Dragon} de @Quechus13 permet de chevaucher un dragon dans [GTA V].

11. Johan Huizinga. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu* (Gallimard, 1938), 24.

A large green ogre (Shrek) is the central figure, looking slightly to the right with a gentle smile. He has a thick, green, wrinkled skin and a large, bulbous nose. A thick, grey rope is draped around his neck, with a wooden gourd hanging from it. To his right, a smaller green ogre (Ikoza) is shown from the waist up. Ikoza is wearing ornate, silver-colored armor with intricate designs and a large, curved horn on his head. He is pointing his right index finger towards Shrek. The background is a dark, blurred forest scene with trees and foliage. The image is framed by decorative white lines in the corners.

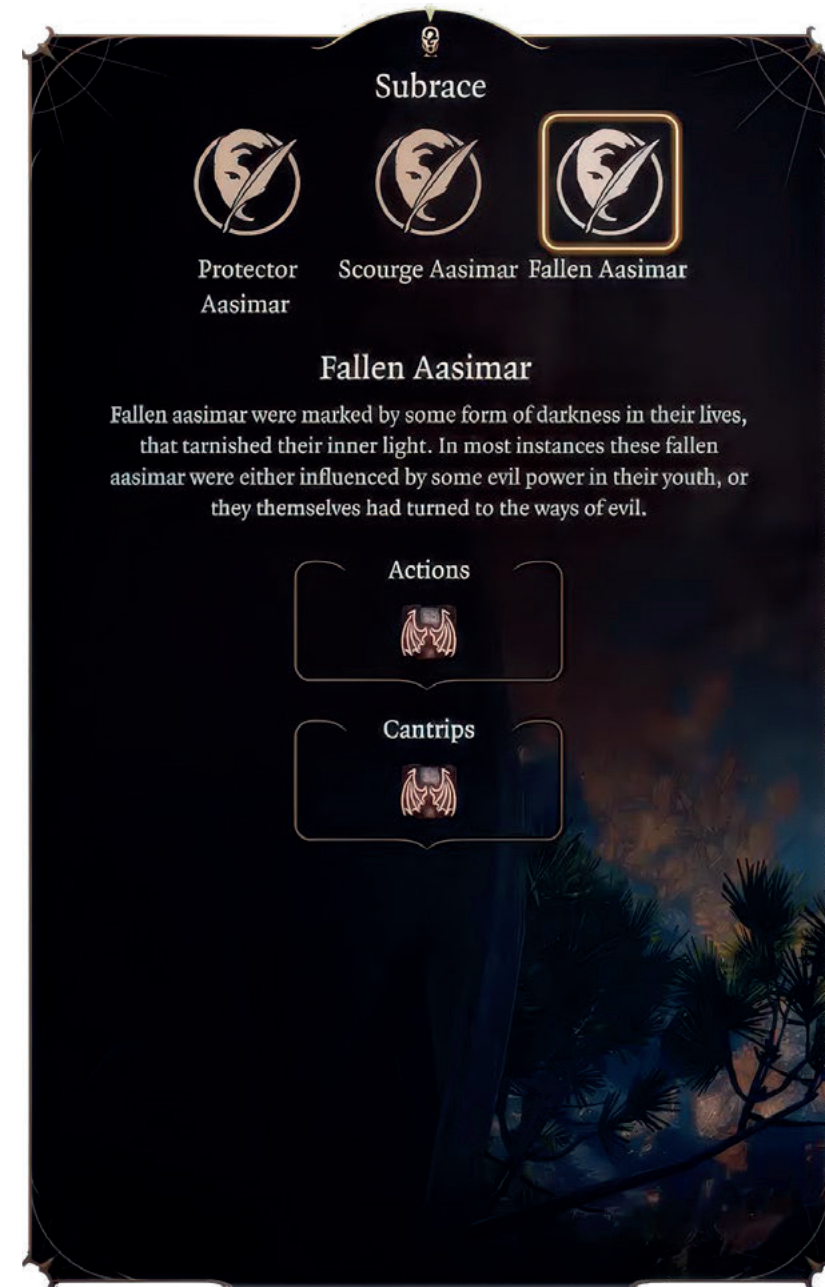
Ikoza et Shrek, son nouvel acolyte
ajouté par le mod {Shrek Summon}
de @MaestroMetty

Liberté dans un système réglé

Dans un jeu vidéo, la liberté passerait donc par le pouvoir de faire tout ce que l'on souhaiterait. Seulement, jouer à un jeu vidéo, c'est se confronter à un univers régit par des règles codées par des développeurs. Le jeu est façonné par ses règles qui vont permettre ou non certaines choses. Lorsque je réfléchis à ma propre pratique, la considération de ces systèmes y est centrale. Pourquoi est-ce que je joue à des RPG ? Parce que j'aime avoir une multitude de possibilités ? Peut-être. Pour me plonger dans des univers complexes et avoir l'occasion de les mettre à l'épreuve ? C'est certain. Pour pouvoir raconter ma propre histoire à l'intérieur d'une autre, mettre à l'épreuve mon imagination et inventer autrement ? Oui, c'est surtout ça. Le système de règles d'un jeu va, selon moi, directement influencer la narration que je me fais de celui-ci. Ce qui me plaît, c'est de voir comment je vais évoluer et faire preuve de créativité dans un monde qui me pose des contraintes, de la même manière que c'est ce que j'aime dans mon activité de desi-

gneuse¹⁵. Paradoxalement, j'utilise également des mods pour faciliter mon exploration narrative des jeux vidéo, et donc, je triche.

J'ai eu l'occasion de discuter avec @Eltayr, une comparse designeuse et écrivaine qui passe également beaucoup de temps sur [Baldur's Gate III] et de nombreux autres jeux de rôles. En l'interrogeant sur son rapport aux mods et à la manière dont elle les appréhendait une fois en jeu, nous avons dérivé sur le concept de *Evil Run*. [Baldur's Gate III] permet aux joueuses de vivre une aventure dans laquelle notre personnage devient un tyran sanguinaire, dépeint assez logiquement comme « le mauvais chemin », et c'est ce qu'on appelle une Evil Run. En évoquant sa propre partie maléfique, @Eltayr a soulevé un rapport intéressant entre mod et narration : « J'ai fait une *Evil Run* avec un mod qui ajoute la classe Ange Déchu, car je trouvais que ça ornait bien l'histoire. Après, je n'ai pas parlé de tout ce qui est mods de triche, comme ceux qui montrent à l'avance



Description de l'Ange déchu du mod {Half angel (Aasimar 5E)} de @DarthRen :

« Les Aasimar déchus ont été marqués par une forme de noirceur dans leur vie, qui a terni leur lumière intérieure. Dans la plupart des cas, ces Aasimars déchus ont soit été influencés par un pouvoir maléfique dans leur jeunesse, ou se sont eux-mêmes tournés vers des chemins sombres. »

l'impact de nos actions sur le récit. Ce genre de mods peut aussi me permettre de modéliser une histoire comme je le souhaite. Par exemple, si j'ai envie que mon personnage ait un type de relation précise avec certains personnages, je peux vérifier ce que tel ou tel choix provoquera afin que j'obtienne le résultat qui me convient le plus dans cette partie.

@Eltayr parle des mods de triche comme étant justifiables tant qu'ils servent un intérêt narratif. Un mod considéré comme «de triche» est

une altération qui va à l'encontre des règles préétablies par le système du jeu ou qui va rendre visible des informations censées rester invisibles pour la joueuse. Le mod qu'elle évoque est {Overexplained Interaction Options}, et est d'ailleurs un de mes mods préféré pour les mêmes raisons qu'elle. Ce mod est utilisé lorsque l'aventure du jeu a déjà été vécue une première fois et que l'on souhaite en découvrir plus sur celui-ci; alors pourquoi ne pas se donner un petit coup

de pouce? Cependant, cette prise de contrôle peut entrer en conflit avec l'expérience pensée par les concepteurs et le principe même du jeu.

Retrouver une liberté dans un système réglé passe par la manipulation de ses règles et l'exploitation de ses failles. Les changements apportés par certains mods peuvent paraître anecdotiques, et le sont peut-être. Le fait est qu'agir sur la structure même d'un système est une forme de contrôle qui n'est pas per-

mise par tous les médiums. Et dans de tels engrenages d'algorithmes, un changement de règle, même minime, peut conduire à un glissement dans le récit. Certains mods de triche court-circuitent les contraintes et la joueuse ne compose alors plus avec les règles, mais les neutralise. Ils gagnent en pouvoir d'actions, la liberté absolue ne semblant pas toujours compatible avec les dynamiques même du jeu.

Narrateur : *Les pensées de Lae'zel deviennent vôtres. La vision d'Orphéys emplît son esprit, dans lequel résonnent les paroles de Voss. Elle a l'intention de renier Vlaakith pour toujours.*

- » 1. [PERSUASION] À genoux, Lae'zel. Être l'élue de la déesse reine est un immense honneur.
- 2. [SAGESSE] Établir le lien avec le parasite de Lae'zel pour lui dire : "Commandante des dragons. Telle est votre destinée."
- 3. Restez sur vos positions. Ne vous laissez pas embobiner par les mensonges de Vlaakith.
- 4. Garder le silence.

Narrateur : *Les pensées de Lae'zel deviennent vôtres. La vision d'Orphéys emplît son esprit, dans lequel résonnent les paroles de Voss. Elle a l'intention de renier Vlaakith pour toujours.*

- » 1. [PERSUASION] [DC 30] À genoux, Lae'zel. Être l'élue de la déesse reine est un immense honneur. (Lae +10) : (Ast +1)(Gay -1)(Hal -1)(Jah -1)(Kar -1)(Msc -1)(Mth +1)(Wyl -1) si Réussi : (Gay +1)(Hal +1)(Jah +1)(Kar +1)(Lae -1)(Msc +1)(Omb +1)(Wyl +1) si Échoué
- 2. [SAGESSE] [DC 30] Établir le lien avec le parasite de Lae'zel pour lui dire : "Commandante des dragons. Telle est votre destinée." (Lae +10) : (Ast +1)(Gay -1)(Hal -1)(Jah -1)(Kar -1)(Msc -1)(Mth +1)(Wyl -1) si Réussi : (Gay +1)(Hal +1)(Jah +1)(Kar +1)(Lae -1)(Msc +1)(Omb +1)(Wyl +1) si Échoué

{OIO - Overexplained Interaction Options} de @xmas214. En haut, un dialogue classique du jeu. En bas, le même dialogue mais avec les informations ajoutées par le mod.

Ici, on peut voir l'ajout de la difficulté du jet de dé avec une mention (DC30) ainsi que l'impact sur les personnages de nos différents choix (Laezel +10, Gayle -1...)



Chapitre 2

Ce qu'on se raconte,
ce qu'on vit

Extrait 25112

Deux jours plus tard, je retourne sur le projet avec une idée plus claire de la marche à suivre. Le tutoriel que je suis ne couvre que l'insertion du dé dans le jeu et pas la création des visuels du dit-dé. Sur *NexusMods*, je trouve un ensemble de scripts *Python* nommé *Dice Sprites Generator*, me permettant de générer les *sprites* nécessaires à partir de mon modèle 3D. Je télécharge également un petit logiciel créé par *Nvidia* qui me permet de convertir mes fichiers .png en .dds, le format d'image supporté par le moteur de jeu. J'exécute les scripts que je viens d'acquérir. Ils fonctionnent parfaitement. En moins de vingt minutes, j'ai réussi à générer l'intégralité des *sprites* nécessaires pour l'interface de lancer de dé.

Avec tous ces éléments en ma possession je me penche à nouveau sur le tutoriel, remplie de détermination. L'interface du *Toolkit* n'est pas plus agréable à côtoyer la seconde fois. Je termine de suivre les instructions et j'exporte le mod que j'installe ensuite dans mon jeu.

Rien ne se passe.

Enfin, presque rien. Le jeu me propose bien d'utiliser mon nouveau dé mais lorsque je le sélectionne, il n'apparaît pas. Il n'y a rien d'autre qu'une ombre décevante à l'endroit où devrait se trouver mon dé. Je relis le tutoriel. J'en trouve d'autres qui me disent exactement la même chose. Je recommence, mais toujours rien, c'est même pire.

À ce moment-là, je me rappelle du serveur *Discord* que j'ai rejoint ce week-end. Je cherche l'endroit adéquat pour poster ma question dans un anglais approximatif.

Hey, sorry if I am not asking this in the right channel, but i tried to follow a tutorial for custom dice on <https://baldursgate3.game/> as it felt "easy" for a beginner, I published local my mod but when i launch game it doesn't appear at all (see attached picture). So i relaunched my toolkit and now it tells me some metadata is missing in the dice file. Could anybody help me to know what could be the problem? Thank you very much to anyone who would take time to answer!

Extrait 251113

Je me réveille avec une réponse à mon message de la veille.

So I didn't make my dice using the toolkit so sadly I am not familiar with this process, I instead made them by primarily using the Dice Mod Helper alongside with some other programs. I made a video guide on it to send to my friends. I could send that to you if you want ?

@Onyx.omens, ma sauveuse suédoise. Elle-même nouvelle au modding, elle a cependant déjà réussi à faire ce que je souhaite. Et pour se rappeler de la méthode et la partager avec ses amis, elle a créé son propre tutoriel. Elle utilise les mêmes scripts *Python* que moi, mais ne passe à aucun moment par le *Toolkit*. En fait, je comprends que c'est d'ailleurs le cas pour la majorité des mods créés pour [Baldur's Gate III]. Je trouve ça... Curieux. À la place, ils utilisent des outils créés par d'autres joueuses comme *LSlib* créé par une utilisatrice *GitHub* du nom de @Norbyte. De ce que j'ai compris, cette personne est un des piliers de la communauté.

En plus de *LSlib*, je télécharge trois autres outils, en croisant les doigts qu'aucun ne puisse causer préjudice à mon ordinateur. Il y a donc d'abord *LSlib*, qui permet de manipuler et compiler les fichiers ; *Dice Mod Helper* pour compiler les *sprites* de 2D dans un seul et même fichier qui est lisible par le jeu ; *XMH Tool* pour convertir les fichiers .png en .dds avec les bons types de métadonnées ; et enfin le *Bulk Rename Utility* pour transformer certains .dds en .DDS car cela peut apparemment me causer quelques ennuis.

Je suis minutieusement la vidéo d'@Onyx.omens et réexporte mon mod. Cette fois-ci, lorsque le jeu se lance, je vois mon dé s'afficher. J'ai réussi à créer la première partie de mon mod. C'était incroyablement périlleux pour quelque chose qui paraissait aussi simple. Je vais me reposer un peu avant d'attaquer la deuxième partie.

Récit scripté et récit vécu

Comment une joueuse appréhende-t-elle le récit qui lui est raconté au travers d'un jeu vidéo ? Dans une conversation autour d'univers fictifs, on entendra souvent revenir les termes de *canon* et de *headcans*, entendez, ce qui est explicite et factuel dans l'univers, où ce qui est interprété ou pensé par ceux qui y sont confrontés. Cela va des noms de lieux, aux événements historiques du *Lore*¹⁶, le genre ou l'orientation sexuelle des personnages, etc. L'altération de ce canon par les fans prend le plus souvent la forme de *fanfictions* ou de *fanarts*, respectivement des écrits et des images créées par les fans en prenant comme socle ces univers de fiction. Ces interprétations traditionnelles restent détachées de l'œuvre originale bien qu'elles puissent s'étendre à toute une communauté. Qu'en est-il dans le jeu vidéo, là où les mods existent ?

Certains mods vont se contraindre au canon du monde, s'inscrire dans la prolongation de celui-ci tout en l'enrichissant. Dans [Skyrim],

on peut trouver des dizaines de mods permettant d'ajouter de nouvelles armes comme le fait {Heavy Armory} de @PrivateEye. Ce mod ajoute plus de 150 armes différentes, qui respectent toutes le canon médiéval fantastique du jeu. L'ajout de cet armement s'intègre parfaitement au monde. Au contraire, certains mods eux, choisissent de s'éloigner du canon, et dans un but de plaisir pur, brisent cette cohérence entre le monde et le *gameplay*.¹⁷ Toujours sur [Skyrim], on peut retrouver {Lore Friendly Guns of Skyrim} de @ENR qui dote la joueuse d'armes à feu. Un point intéressant à soulever sur ce mod est le début de son titre : *Lore-Friendly*, soit cohérent avec le monde. Ce qui est sous-entendu ici est que le visuel de ces fusils se fonde parfaitement dans l'ambiance visuelle du jeu, bien que ce ne soit pas le cas de l'objet en lui-même ; comme si ce que l'on voyait avait plus d'importance que ce qui est dit.

Ce décalage entre la narration du jeu et son *gameplay* est une dissonance ludo-narrative. Cette dissonance

16• Le lore est l'Histoire d'un univers fictionnel en dehors de l'intrigue présentée par l'œuvre.

17• Ensemble des actions possibles par la joueuse

entre la narration et les mécaniques de jeu « est souvent exemplifiée par la contradiction flagrante entre le récit d'un héros bienveillant et le *gameplay* qui consiste à tuer des ennemis »¹⁸. Lorsque le fond et la forme ne concordent pas, quelle valeur donne-t-on à chaque élément ? Cette dissonance, autrement impossible dans les jeux originaux, sauf si bourde des développeurs, est alors permise pour les joueuses via les mods. On peut modder en consonance ou en dissonance avec

l'univers, et chaque approche a sa communauté. C'est une des libertés de la joueuse.

Cette question du *canon* va s'appliquer également dans des espaces qui ne concernent pas le *gameplay* mais le récit. Dans ces cas-là, les mods peuvent-ils faire autorité dans le monde ? Durant ma discussion avec @Eltayr, la designeuse-gameuse, la question de la valeur des interactions ajoutées ou altérées par les mods vis-à-vis du canon s'est posée.

Je pense que, sur le moment, les interactions non-cansons ont la même valeur, puisqu'elles font autant partie de mon expérience de jeu que les autres. En revanche, si je sors de ma partie et que je considère le jeu dans son ensemble, alors non. Mais, dans la temporalité de mon expérience jouée, étant donné que [Baldur's Gate III] est un jeu de rôle et que je joue le rôle de mon personnage, l'interaction s'ajoute à mon aventure, à l'histoire que je me raconte et que je joue. Elle gagne la même valeur que le reste, puisqu'elle m'est présentée de la même manière que les informations canons.

Il s'agit ici de souligner l'importance du *play*, l'expérience du jeu qui prime sur l'objet jeu. Si dissonance il y a, peu importe tant qu'il sert le *play*. Parfois, altérer la narration du jeu est le but recherché. 32 % des joueuses avouent même avoir déjà installé des mods qui contestaient, détournaient ou subvertissaient le message d'un jeu¹⁹. On revient ici à l'assimilation faite aux arts *allographiques*. « Ceux-ci se différencient des arts *autographiques* (comme la peinture, où le support matériel de l'œuvre fait sens et où l'original est distingué de ses reproductions), dans le sens où ils se présentent comme des "partitions" permettant d'exécuter une même œuvre une infinité de fois »²⁰. Un jeu attend des modifications, des interprétations, des contestations.

18. Hélène Sellier. « Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur » *Cahiers de Narratologie*, 19 Janvier 2021.

19. D'après mon sondage préliminaire sur l'utilisation des mods par les joueuses.

20. Fanny Barnabé « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs : Une incarnation du play », *RESET*, 21 Décembre 2015.



{Heavy Armory} de @PrivateEye ajoute des armes blanches à [Skyrim]



{Lore-Friendly Guns of Skyrim} de @Enroys ajoute des armes à feu mais leur donne une esthétique proche de celle des armes blanches de [Skyrim], afin de réduire la dissonance ludonarrative.



{DAR Rifles Standalone} de @Jamiedow99 ajoute des armes militaires à [Skyrim] et l'équipement qui va avec.

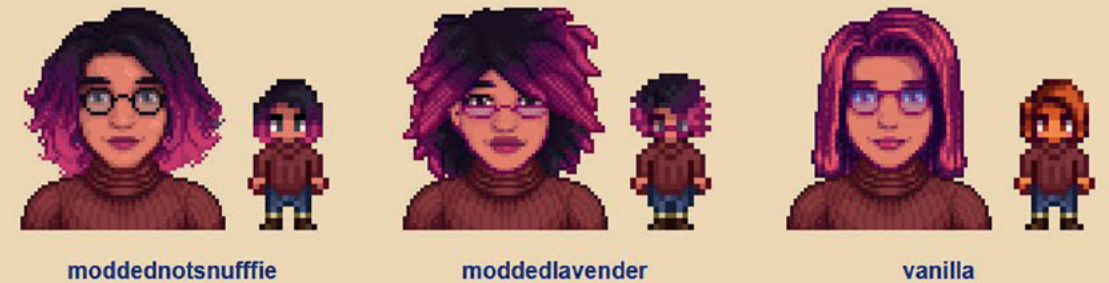
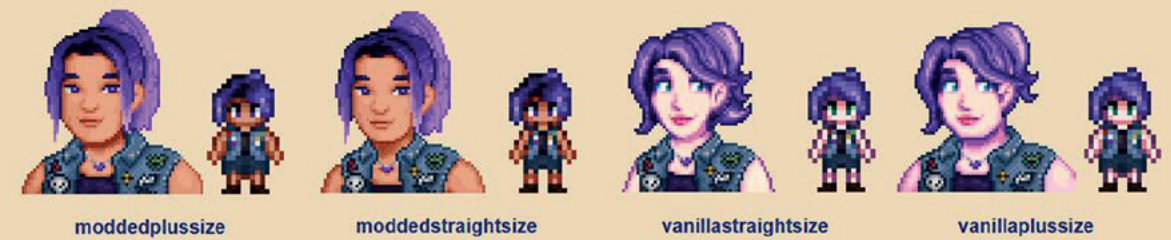


Ikoza utilisant une carabine ajouté à [Baldur's Gate III] par le mod {Colt Carabine (M4) - Assault Rifle} de @Palmaman33 et créant une dissonance dans le jeu

Être de la partie

Cette narration alternative peut être recherchée par des joueuses qui vont avoir certains *headcanons*, une vision personnelle du *lore*, et qui souhaiteraient les transposer à l'intérieur du jeu. L'exemple du personnage d'Harvey du jeu [Stardew Valley], imaginé par une grande partie de la communauté comme un homme originaire d'Asie du Sud, est un exemple qui revient souvent à ce sujet-là. On voit ainsi apparaître des mods comme {Diverse Stardew Valley}, qui vont venir ajouter de la diversité ethnique et physique au jeu. Ainsi, le personnage d'Harvey est transformé en homme indien et s'aligne ainsi avec les *headcanons* des joueuses. Tous les autres personnages sont également modifiables sans que ce ne soit jamais obligatoire. Le mod permet de créer une représentation personnalisée pour chaque joueuse. La frontière entre jeu *vanilla* et jeu moddé est floutée. Les mods permettent une amélioration des représentations ethniques, comme avec le personnage de Maru, une femme

métisse qui peut désormais arborer des cheveux frisés. L'exemple évoqué en introduction de ce mémoire montre aussi ce besoin presque incontrôlable de représentation que le jeu vidéo fait naître en nous. Dans les jeux de rôle, dès lors que l'on a la possibilité de personnaliser l'avatar que nous allons contrôler, nous cherchons à ce que celui-ci puisse nous ressembler, ou du moins à ce qu'il puisse ressembler exactement à ce que nous désirons. Ce besoin s'accroît naturellement plus pour les personnes appartenant à des communautés socialement marginalisées (personnes racisées, en situation de handicap, LGBTQIA+, etc.). Ainsi, on peut voir fleurir des champs de mods plus inclusifs, offrant une visibilité pour des communautés qui ne se sentaient pas encore représentées. Grâce au modding, chaque personne a le pouvoir de faire entendre sa voix et n'est plus contraint à côtoyer des mondes qui semblent hostiles à son existence. Le jeu ne fait



Certaines altérations dans le physique des personnages de [Stardew Valley] avec le mod {Diverse Stardew Valley} de @Airyn.



21. Terme utilisé pour désigner un personnage masculin à la force surhumaine et capable de rivaliser avec des armées entières sans être blessé. Figure majoritaire des jeux de tir et d'aventure.

22. Remarquez ici que l'écriture au masculin est volontaire.

23. Pour une plongée détaillée dans la sexualisation des femmes dans les jeux vidéo, je vous conseille le mémoire de ma marraine de promotion Flore Wodey : « Règle 34 : jeux vidéo et regard genre » (Mémoire de DSAA, École Estienne, 2026).

24. Personnages Non-Joueuses

plus autorité narrative, celle-ci étant redirigée vers les joueuses.

La représentation des groupes marginalisés est d'autant plus primordiale dans un domaine comme celui des jeux vidéo où les figures qui dominent habituellement, à savoir celle du *One-Man Army*²¹ blanc sans faiblesse. Il est d'autant plus important lorsque l'on voit encore la stigmatisation subie par les personnages féminins par les communautés. Il n'y a qu'à voir la vague de haine qui a été déversée par les joueurs²² suite à la sortie du premier trailer de [The Witcher IV] (CD Projekt, TBA) fin 2024. De grandes réactions misogynes avaient émergées car Ciri, l'héroïne de cet opus, ne serait pas assez sexy et féminine ; comme cela avait déjà été le cas avec le personnage d'Aloy de [Horizon Zero Dawn] (Guerilla Games, 2017). On pense à la sexualisation des personnages féminins, à commencer par Lara Croft dans [Tomb Raider] dès 1996 et qui est toujours d'actualité dans les jeux de combat et les RPG dans lesquels elles combattent avec des armures pas plus couvrantes qu'un bikini²³ ; les personnages noirs déshumanisés ou relégués au second plan ; les innombrables antagonistes masculins affublés de caractéristiques jugées féminines, etc.

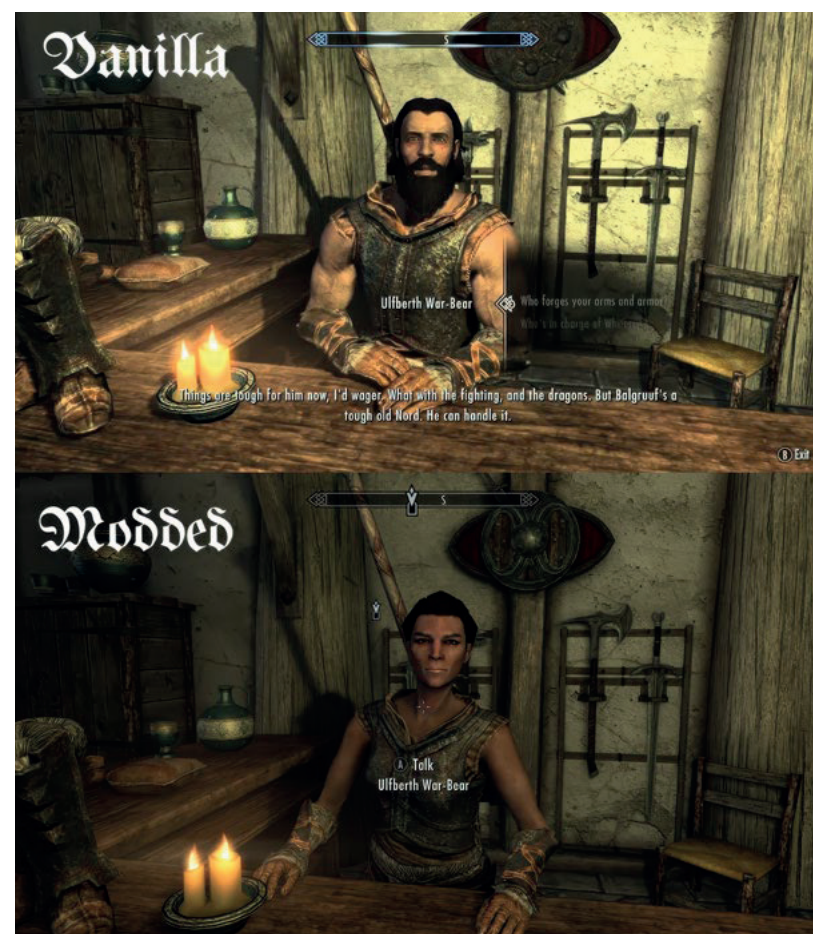
Certains moddeuses vont chercher à pallier ces représentations discriminatoires ou ces invisibilisations par la modification du jeu comme avec {Lesbians in Skyrim} de @vashsunglasses. Le mod va remplacer certains personnages masculins du jeu par des femmes, et donc créer des couples lesbiens au sein du jeu sans avoir à ajouter de nouveaux PNJ²⁴. L'intérêt de ce mod est que la

représentation homosexuelle n'est plus un ajout superflu, puisque les personnages affectés font intégralement partie de la narration du jeu et sont dans des positions de pouvoir. Les joueuses vont naturellement être confrontées à elles sans que cela ne paraisse forcé.

Seulement, cette typologie de mods n'est pas exempte de toute critique. Il y a débat quant à la réelle portée inclusive de ce genre de mods qui « ne rajoute des minorités que pour dire qu'il y en a ». C'est d'ailleurs une critique qui est faite à beaucoup de studios qui représentent, par exemple, des personnes noires sans pour autant montrer ce que cela implique dans ce monde. Bien que [Skyrim] soit un univers fantastique, il repose tout de même sur une réalité historique de notre monde. Mettre en lumière les communautés marginalisées sans pour autant mettre en avant leur combat peut être considéré comme une autre forme d'invisibilisation. On peut cependant tout de même être heureuse en tant que femme homosexuelle d'avoir accès à cette sexualité dans le jeu, mais le fait qu'il n'y ait aucune conséquence à cela occulte le combat porté dans la vraie vie. Est-ce qu'une mauvaise représentation vaut mieux qu'aucune ? Ce n'est pas une question à laquelle il existe une réponse tranchée, mais le fait est, que les mods permettent aux joueuses d'avoir le choix.



Le mod {Aloy Explicit Outfit} de @orangy est le second à apparaître sur NexusMods lorsque l'on tape le nom du personnage de [Horizon Zero Dawn] dans la barre de recherche du site.



Le personnage de Ulfberth War-Bear transformé en femme grâce à {Lesbians in Skyrim} de @vashsunglasses

Bouleverser le système

Certains mods peuvent permettre de changer la narration de notre jeu en s'attaquant directement à celle-ci, mais qu'en est-il pour les autres typologies de mods ? Qu'est-ce que cela implique de modifier le système de règles d'un jeu ? Mathieu Triclot, enseignant-chercheur en philosophie, décrit le jeu vidéo comme une « expérience instrumentée qui se déploie dans la relation à l'écran »²⁵, un système de règles et de contraintes choisies par les développeurs.

*Si le récit est "l'histoire que notre jeu raconte", le narrative design est la création de cette histoire et le design des mécaniques par lesquels elle est racontée. C'est-à-dire que le narrative design comprend non seulement l'histoire en elle-même, mais aussi la manière dont l'histoire est communiquée aux joueurs et dont les autres éléments du jeu accueillent et immergent le joueur dans le monde du jeu.*²⁶

25• Mathieu Triclot. *Philosophie des jeux vidéo* (Zones, 2011), 208.

26• Hélène Sellier. « Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur » *Cahiers de Narratologie*, 19 Janvier 2021.

Le narrative design, c'est demander aux joueuses de marteler les boutons quand son personnage effectue une action éreintante, de pousser délicatement le *joystick* de la manette quand il faut se faire discrète, mais aussi de devoir gérer sa jauge de faim pour rendre l'environnement

Les règles sont les fondations du jeu, tant dans sa forme, *comment on se déplace*; que dans son fond, *pourquoi je me déplace*. La commande à exécuter est indissociable de la symbolique de cette action. Le lien qui existe entre les deux est réfléchi par les concepteurs du jeu, c'est ce qu'on appelle le narrative design. Hélène Sellier, narrative designeuse et chercheuse en jeux vidéo, décrit ainsi cette branche :

plus hostile. Le terme de narrative design a émergé suite à l'essor du genre de jeux narratifs et la volonté des studios de remettre les récits au centre du jeu. Réfléchir ce que peut ou ne peut pas faire une joueuse, c'est lui donner des indications sur l'univers dans lequel il évolue.



[Baldur's Gate III] utilise un système de déplacement *Point&Click*, c'est à dire que la joueuse doit cliquer à l'endroit où il souhaite que se rende son personnage. Cette mécanique de jeu est mise en place pour renforcer l'impression de jouer à un jeu de rôle sur table, offrant même une vue zénithale.



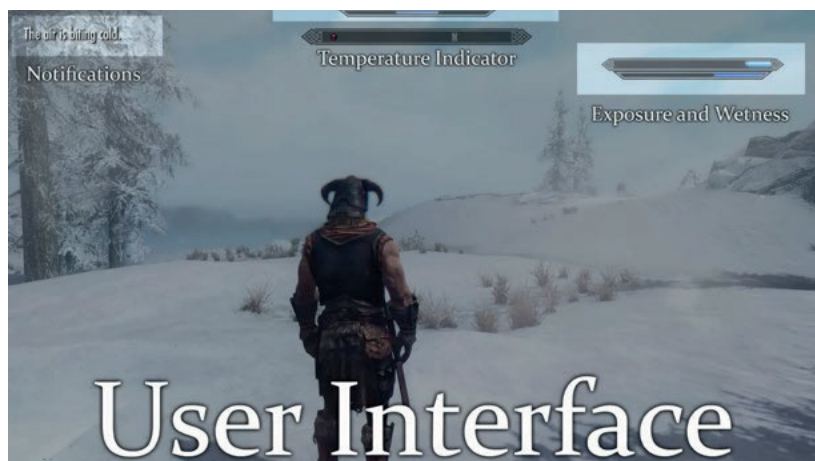
Un mod comme {WASD Character Movement} de @Ch4nKyy efface cette référence en donnant la possibilité de se déplacer avec les touches du clavier. Le point de vue des joueuses est alors totalement bouleversé.

Un jeu, est donc un système de règles, d'interdictions et de permissions, qui vont façonner notre appréhension du monde de jeu. Changer, ajouter ou supprimer une règle revient donc à changer une partie de la narration du jeu et surtout de la manière dont elle est perçue par la joueuse. Les mods peuvent alors peut-être devenir également vecteurs de récits implicites. Ces récits vont émerger, non pas de l'histoire qui nous est explicitement racontée, mais de ce que le système valorise, autorise, ou interdit, transposant une structure du monde dans la structure du jeu. En modifiant ces paramètres, la joueuse déplace la fenêtre d'interprétation par laquelle iel voit le jeu vidéo, révélant des intentions narratives et politiques contées dans les mécaniques de *gameplay*.

Un exemple pertinent se trouve encore une fois dans [Skyrim]. Vous vous baladez, insouciant ou presque, dans les vallées de *Bordeciel*, sans vous arrêter pour vous reposer ou vous nourrir, bravant les températures glaciales des régions nordiques. Vous êtes un héros

vaillant que rien n'arrête. Vous vous sentez puissante. Arrive {Frostfall}, un mod créé par @Chesko en 2016. Avec {Frostfall}, dites au revoir à votre capacité surhumaine de marcher dans la neige pendant des jours en étant à moitié nu. Maintenant, si vous souhaitez survivre, il vous faudra vous couvrir correctement, vous arrêter camper et récupérer de l'eau. Le mod vous oblige à devoir choisir vos équipements non plus uniquement en fonction des avantages de puissance qu'ils apportent, mais aussi de leur capacité à vous garder en vie dans des climats extrêmes. Ce renversement de mécaniques peut sembler intervenir comme un ajout de *gameplay* ou de difficulté, mais il effectue en réalité un basculement vers le jeu de survie et avec lui, un changement de la diégèse. Les enjeux d'un jeu d'aventure ou de survie ne sont pas les mêmes, le premier centré sur l'exploration et les combats, le second sur (comme son nom l'indique) la survie et l'amélioration de notre qualité de vie. Nos priorités changent, ceux de notre personnage avec. Explorer les contrées

{Frostfall} de @Chesko ajoute trois nouveaux paramètres à l'interface de [Skyrim]: un indicateur de température, une jauge d'humidité et des notifications sur la météo actuelle du jeu. Chacun de ces paramètres va ralentir la progression du joueur et rendre l'exploration moins aisée.



de *Bordeciel* n'est plus une promenade de santé, mais un voyage périlleux, qui demandera peut-être des sacrifices et de réfléchir à ses ressources différemment.

Dans une autre mesure, il y a également le mod {Alternate Start - Live Another Life} de @Arthmoor, l'un des plus populaires de NexusMods avec près de 10700000 téléchargements. Celui-ci offre aux joueuses une expérience nouvelle de l'incipit du jeu. L'aventure commence habituellement par une très longue cinématique où vous découvrez votre personnage, un prisonnier sur l'échafaud dont la vie va être sauvée par une attaque du dragon *Aldwin*. Ce mod permet de s'épargner cette

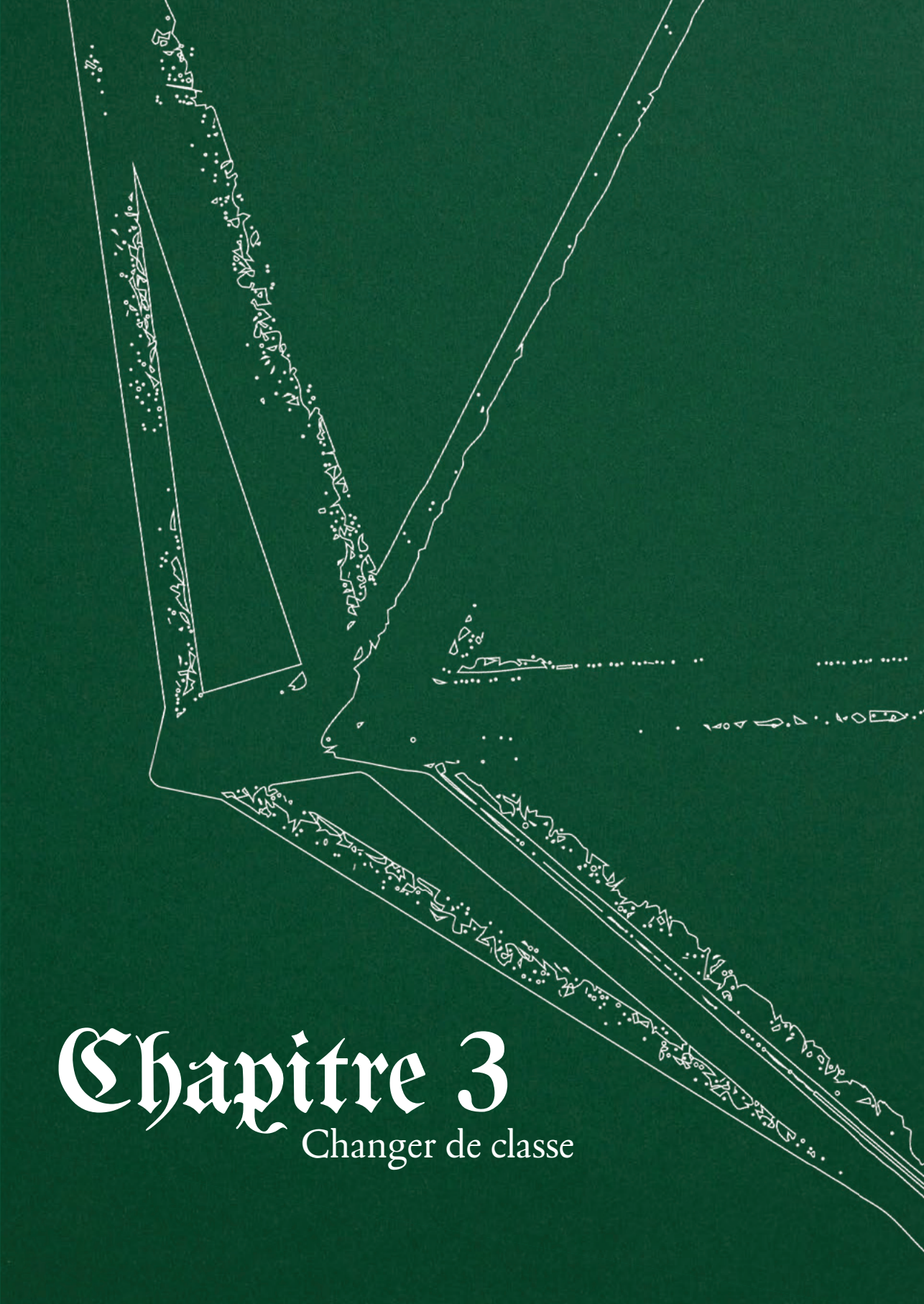
interminable introduction autrement inévitable et de débuter son aventure à un autre endroit de la carte. Changez l'endroit d'où vous venez et vous changez l'ordre dans lequel vous allez être confronté aux quêtes, donc vous changez la manière dont l'histoire vous est racontée. Bouleverser un système de règles permet de se redonner de l'emprise sur les récits qui nous sont contés. Lorsque l'on change un paramètre de l'algorithme, on modifie la trajectoire du récit et on le reconfigure. Dans un système interactif, chaque règle agit en réseau avec les autres. Le système est sensible et le modder transforme l'architecture narrative de l'expérience du jeu vidéo.

{Alternate Start - Live Another Life} de @Arthmoor propose une introduction différente à [Skyrim]. Au lieu de débuter par une exécution évitée à *Helgen*, la joueuse commence dans une cellule abandonnée de laquelle iel va devoir s'échapper.



Chapitre 3

Changer de classe



Extrait 251125

Cela fait plus de dix jours que j'ai réussi à faire la première partie de mon mod. Le temps ne joue pas en ma faveur en ce moment et je n'ai pas eu l'opportunité de me pencher à nouveau sur ce projet. Je dois maintenant intégrer mon dé dans le jeu en tant qu'équipement et lui attribuer un bonus. Ne sachant pas comment m'y prendre, je cherche sur *NexusMods* un mod similaire. {Crooked Dice} de @jonhinkerton est ce qui s'en rapproche le plus, alors je lui envoie un rapide message via le site, espérant pouvoir récolter quelques pistes sur le *Comment faire*.

Iel me répond dans la minute. Iel ne se souvient pas vraiment de la manière dont iel a procédé, l'ayant conçu il y a déjà deux ans, mais iel m'assure que passer par le *Toolkit* ne ferait que me compliquer la tâche et que je devrais davantage me pencher sur le *Modders Multitool* de @ShinyHobo, un outil créé par la communauté avant que l'outil officiel n'existe. Iel m'autorise également à fouiller dans son code et à m'appuyer dessus durant le projet. Il est tant de repartir de zéro à nouveau.

Extrait 251129

Je n'avais pas vraiment prévu de revenir sur mon mod aujourd'hui, mais au détour d'une conversation sur *Discord* avec Matthieu, un très bon ami qui se trouve être étudiant en informatique, j'évoque l'écriture de mon mémoire et la création du mod et de ce journal. Il se propose de m'aider et nous fouillons Internet pendant des heures pour établir un plan d'attaque et trouver comment poursuivre le travail. J'ai retrouvé de la motivation.

Extrait 251130

Matthieu a pris le jeu du modding très, très, personnellement. Il est encore plus entêté que moi et veut absolument comprendre comment tout cela fonctionne. Il me submerge de liens, de tutoriels, de lignes de codes. Le *Modders Multitool* demande de créer des fichiers en .lsx, une nomenclature unique à Larian Studios. Tout cela est très mal documenté, mais on trouve tout de même des choses en grattant la surface et en envoyant des messages aux bonnes personnes. Cette approche un peu plus conventionnelle du développement qui passe par un éditeur de texte est peut-être beaucoup plus effrayante de prime abord, mais finalement, elle est bien plus simple.

Désormais, nous sommes deux à travailler sur ce mod. La fabuleuse équipe de Matthieu et Loane. On travaille sur le projet tout le restant de la journée. À 15h06 Matthieu me partage une image du jeu dans le quel on aperçoit un bonus intitulé « Dé de Loane ».

Extrait 251202

Matthieu a pris le temps de m'expliquer tout le cheminement et les petits détails qui mènent à faire fonctionner un mod. La manière la plus simple de procéder désormais semble être de fusionner les deux mods, celui que j'ai fait et celui de Matthieu, pour qu'ils ne fassent plus qu'un. Tâche qui s'est révélée, et oui vous devez le voir venir, bien plus ardue que prévu. J'ajoute les fichiers nécessaires pour lier les deux dossiers, je mets à jour les chemins d'accès, je mets à jour les textes, et je fais même vérifier mes fichiers à *Claude*, une IA spécialisée dans la programmation. Je suis tellement sûre de moi que je dépose l'intégralité de mon code sur le dépôt *GitHub* que nous avons avec Matthieu.

Tout est bon. Tout correspond à la documentation que nous avons trouvée. Et pourtant...

Figure hybride

Qui sont ceux qui créent des mods ? Avant tout des joueuses passionnées de jeu, de *hack*, de recherche, de travail artistique et de coopération²⁷. Au-delà de ça, qu'est ce qui peut bien pousser toutes ces amatrices à passer de fastidieuses heures de développement bénévoles pour améliorer du contenu sur jeu qu'ils aiment ? Les mods sont gratuits et leurs développeuses se rémunèrent à peine grâce à quelques dons, bien que la majorité des utilisatrices ne donnent pas²⁸. Modder est extrêmement chronophage, cela demande d'apprendre des compétences que l'on a pas forcément et ça ne paie pas assez pour vivre. Alors pourquoi est-ce qu'on crée des mods ?

Lorsque l'on interroge les différents joueuses non-créatrices sur l'utilité des mods, des récurrences émergent. Donner un coup de jeune à un vieux jeu, améliorer ou optimiser l'expérience, ajouter des fonctionnalités qui semblaient manquer, corriger des bugs. Cette volonté des joueuses à vouloir parfaire

leur jeu implique un changement de posture important. Étrangement, la majorité des joueuses sont passifs face au produit qu'est le jeu. Cela peut paraître quelque peu contradictoire étant donné que l'interaction est la pierre angulaire du jeu vidéo, cependant interagir ne veut pas dire s'engager. En installant des mods, les joueuses s'engagent dans l'expérience du jeu de manière différente. Le modding induit une logique d'action peu importe de quel côté de celui-ci nous nous trouvons, créatrice ou utilisatrice.

Le mod naît souvent d'un désaccord, d'un manque, d'une imperfection ou d'une envie « d'ailleurs ». Que ce soient des *bugs*, des manques narratifs ou visuels, des traductions, avec les mods on choisit de résoudre les problèmes laissés par les développeuses. En souhaitant pallier ces lacunes, le jeu est transformé en un espace d'expérimentation active pour les joueuses dont le mod est la porte d'entrée. Par sa capacité à altérer le jeu sans détruire l'œuvre originale, le mod permet de

27. Pawel Frelik. « Changer la réalité : Les mods des jeux vidéo, la (micro) politique et les genres de l'imaginaire » *ReS Futurae*, 19 Décembre 2018.

28. D'après mon sondage préliminaire, 86 % des utilisatrices de mods n'ont jamais fait de dons, malgré que 82 % d'entre elles estiment normal que les moddeuses demandent une rémunération.

hasarder et d'avancer à tâtons dans un programme numérique complexe sans la peur de l'erreur fatale. Cet espace s'étend en dehors de la forme habituelle du jeu vidéo côtoyée par le grand public. Les moddeuses qui participent à améliorer et augmenter leurs jeux vidéo sont l'exemple du flou de la frontière entre joueuse et créatrice au fil des années. En interrogeant @Caites, une moddeuse d'Ukraine, elle a utilisé un terme très intéressant pour définir son statut, celui de chaînon manquant.

« Je me sens davantage comme un chaînon manquant entre les développeuses, qui connaissent leurs outils, mais qui souvent ne jouent pas énormément; et les joueuses, qui jouent beaucoup et savent ce qui manque, mais ne peuvent pas le changer. »²⁹

Les moddeuses agissent comme

un pont entre l'industrie du jeu vidéo et les joueuses, la transition entre l'émetteur et le récepteur. Dans cette position hybride, les moddeuses entre dans la catégorie des Pro-Am³⁰, des amateurs « innovants, engagés et connectés, travaillant selon des normes professionnelles »³¹. Ces praticiennes du numérique sont capables de créer des programmes qui s'accordent parfaitement avec ceux des professionnelles. Une telle pratique ne peut être qualifiée ni de loisir, ni de travail. C'est une chose à mi-chemin de tout ça, un jeu-création durant lequel les moddeuses peuvent mettre à l'épreuve les limites d'un objet technique qu'elles n'ont pas conçu et dont elles doivent décoder le fonctionnement. Les moddeuses jouent-ils un rôle dans le succès d'un jeu? Dans sa durée de vie? Leurs créations sont-elles des objets simplistes qui n'influeraient pas le jeu?

Deux des grandes critiques faites à [Baldur's Gate III] sont l'interface de jeu très complexe et le déplacement en Point&Click³². Bien que ce choix soit une volonté des développeuses pour reproduire le plus fidèlement possible l'expérience d'un véritable jeu de rôle sur table et la complexité que cela implique, l'interface n'en reste pas moins compliquée à prendre en main. C'est d'autant plus le cas pour les joueuses console. Ainsi, des moddeuses comme @Caites, plutôt que d'abandonner le jeu pour ses défauts, vont préférer prendre le temps pour chercher à améliorer l'expérience de toute

la communauté. Émergent alors des mods d'UI/UX qui vont améliorer l'expérience de jeu sans en dénaturer l'essence. Les moddeuses parviennent à trouver ce juste-milieu, ce compromis qui avait échappé aux développeuses, celui qui facilite la vie sans la bouleverser. La place que prennent désormais les Pro-Am dans l'industrie ne met par pour autant en péril l'activité des professionnels. Le modding autorise des dialogues nouveaux, entre moddeuses et développeuses, qui n'étaient pas permis lorsque les joueuses étaient impuissantes face à leurs jeux.

32• Le déplacement en Pointer & Cliquer ne concerne que la version PC du jeu et pas les copies sur consoles.

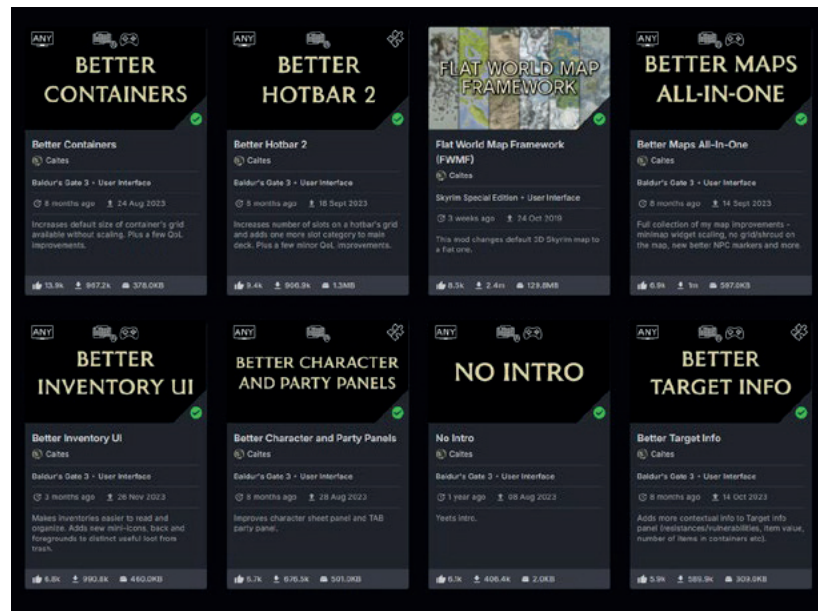
33• Patrice Flichy. *Le sacre de l'amateur socio-logie des passions ordinaires à l'ère numérique.* (Seuil, 2010), 9.

Si la figure de l'amateur devient centrale dans notre société, ce n'est pas parce qu'elle va détrôner celle de l'expert ou du professionnel; elle annonce un mouvement d'une tout autre importance. De même que la démocratie politique donne le pouvoir à des citoyens largement ignorants de la chose publique, de même la nouvelle démocratisation s'appuie sur des individus qui, grâce à leur niveau d'éducation et aux nouveaux outils informatiques, peuvent acquérir des compétences fondamentales dans le cadre de leurs loisirs. Selon les cas, ces compétences permettent de dialoguer avec les experts, voire de les contredire en développant des contre-expertises.³³

29• À la question « Do you feel more like a very invested player or a playing creator? » Caites répond: « I feel more like a missing link between developers, who know their tools but often don't play much; and gamers, who play a lot and know what's lacking but can't change it ».

30• Contraction de Professionnel et Amateur.

31• Charles Leadbeater, Paul Miller. *The pro-am revolution: How enthusiasts are changing our society and economy.* (Demos, 2004), 274.



Quelques mods créés par @Caites, principalement centrés autour de l'expérience utilisateur sur [Baldur's Gate III] et [Skyrim].

Ikoza peut désormais diversifier son arsenal de sorts avec {Mystra's Spells} de @Randomkillla. Jouer la même classe dans une partie différente est moins redondant et offre de nouvelles options de *gameplay*.



Jouer à...

Les personnes qui créent ou téléchargent des mods, travaillent-ils dans l'industrie du jeu vidéo? Certains oui, d'autres non; il est difficile d'évaluer vraiment l'origine professionnelle des moddeuses, mais il est assez sûr de pouvoir affirmer que la majorité ne vient pas de ce secteur. En réalité, peu importe quel métier ils exercent, tout le monde peut modder. Le modding est un apprentissage similaire à celui de n'importe quelle compétence numérique, à la différence près que celui-ci prend place dans un contexte ludique. En fait, le jeu commence dès le téléchargement ou la création d'un mod. L'acte de modifier son jeu fait partie intégrante de l'expérience de jeu. Pour ajouter des mods à un jeu vidéo, il faut d'abord trouver un endroit qui répertorie des mods, installer un gestionnaire de mods adapté à ce jeu, veiller à ne pas corrompre les fichiers originaux, télécharger les mods, les installer sans créer de conflits. Fanny Barnabé, enseignante-chercheuse à l'Université de Liège, inclut ce processus dans

une démarche presque simulacre du jeu. « Néanmoins, l'affordance propre à ces altérations de l'œuvre vidéoludique ne se contente pas d'encourager à (re)jouer au jeu, mais invite aussi à "jouer au modding" ». ³⁴ Jouer au modding, voilà une façon de jouer en dehors du jeu. De la même manière que lorsque l'on est enfant on joue à la docteure ou à la maîtresse d'école, on joue désormais à faire du modding. Lorsque l'on installe des mods, nous nous projetons dans le corps d'une conceptrice de jeu vidéo, qui évalue ce qui est le mieux pour l'expérience de jeu. Lorsque l'on crée un mod, alors on joue aux développeuses, aux *level designers*, on joue aux artistes 3D, aux programmeuses. La joueuse se place dans une simulation professionnelle. Le jeu commence en amont de la partie. Cette posture est particulièrement visible avec certains types de mods comme les mods d'équilibrage ou balance mod. {Requiem – The Roleplaying Overhaul} est un mod [Skyrim] de rééquilibrage systé-

mique, c'est-à-dire un mod qui ajuste les règles internes du jeu – difficulté, progression, statistiques des personnages et des ennemis; afin de rendre la progression plus gratifiante. En supprimant le *level scaling*, un système algorithmique du jeu par lequel les ennemis s'adaptent automatiquement au niveau actuel des joueuses, le mod transforme le monde en zone volontairement hostile et dangereuse. Le mod illustre ainsi une tentative de *game design* amateur, dans laquelle la joueuse-moddeuse intervient sur la structure du jeu afin de produire une expérience jugée plus crédible et immersive. La joueuse n'agit plus seulement sur le jeu, mais aussi sur lui-même, en changeant sa posture et son regard face à l'œuvre. En jouant au modding, il transforme son rapport au médium, passant d'une posture de réception à une posture de conception, tout en restant, fondamentalement, une joueuse.

34. Fanny Barnabé « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs: Une incarnation du play », *RESET*, 21 Décembre 2015

VANILLA



MODDED



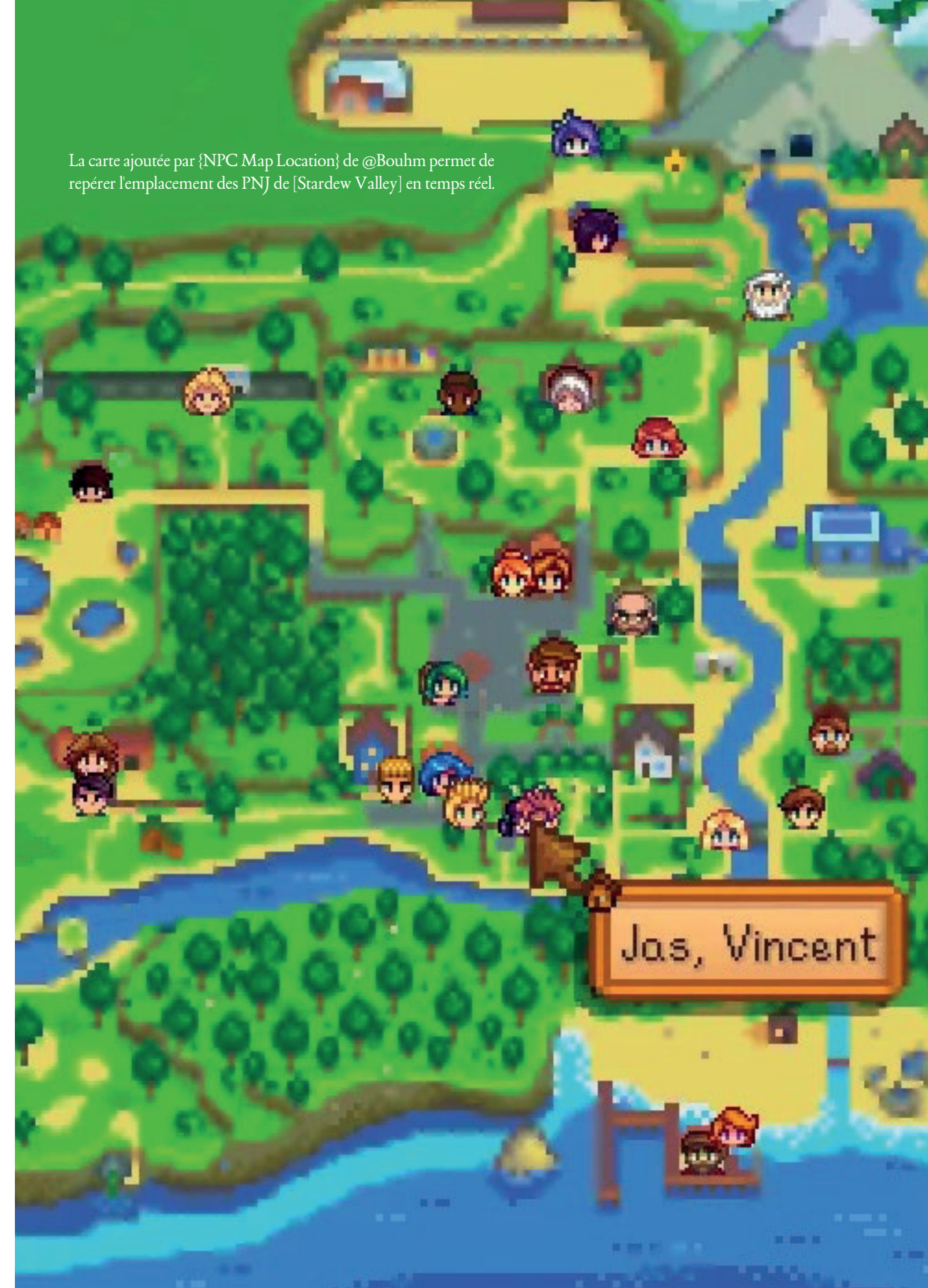
Avec {Better Hotbar 2}, @Caites modifie l'interface d'action de [Baldur's Gate III] pour la rendre plus ergonomique et simple d'utilisation.

Grâce à son expérience en tant que joueuse, iel a pu dégager des points d'amélioration dans l'expérience utilisatrice de ce menu.

Transmuter l'économie

Un des piliers des communautés de modding est la gratuité du contenu. En effet, l'ensemble du catalogue des sites *NexusMods* et *CurseForge* est accessible gratuitement. Il existe cependant certains mods, hébergés sur d'autres plateformes, qui demandent un prix ou un don minimum, mais cela ne représente qu'une infime partie des mods publiés. Les deux plateformes leaders dans la distribution de mods restent accessibles 100 % gratuitement. En découvrant la quantité de travail et de temps nécessaire à la conception de mods, nous serions alors en droit de nous demander si leurs créateurices ne mériteraient pas une compensation financière. 82 % des joueuses estiment d'ailleurs légitime que certains mods soient payant, car « tout travail mérite salaire », et pourtant, seulement 14 % d'entre elles ont déjà fait un don ou payé pour un mod³⁵. De plus, la monétisation directe d'un mod est souvent moins bien perçue par la communauté qu'un appel aux dons, et ce pour deux raisons. Premièrement,

il existe un flou juridique autour du modding. Selon les lois européennes, seuls le code source et l'objet codé (le jeu exécutable) sont protégés par le copyright³⁶. Les moddeuses créent sur un support qui ne leur appartient pas, et parfois même pour des jeux qui ne tolèrent pas le modding, comme les jeux Nintendo. Deuxièmement, le modding est d'abord et avant tout une pratique communautaire, qui vise au partage et à l'entraide³⁷, il est donc normal de rester sur des logiques de gratuité. Cependant, un mod comme {NPC Map Location} de @Bouhm pour le jeu [Stardew Valley] est l'un des mods les plus téléchargés de tous les temps sur NexusMods avec plus de 12 400 000 téléchargements en 10 ans. Le mod a reçu une mise à jour en Octobre 2025, son créateurice travaille toujours sur ce mod qui est visiblement très apprécié et utile pour la communauté. Une personne travaillant régulièrement sur un projet utile à la communauté depuis dix ans ne mériterait-elle donc pas de rémunération ?



La carte ajoutée par {NPC Map Location} de @Bouhm permet de repérer l'emplacement des PNJ de [Stardew Valley] en temps réel.

35. D'après mon sondage préliminaire sur l'utilisation des mods par les joueuses.

36. D'après une décision de la cour européenne suite à une affaire entre Sony et Datel au sujet de logiciels modifiés. Voir Arrêté de la cour du 17 Octobre 2024 sur l'affaire C-159/23

37. Je développerai cet aspect très important dans mon quatrième chapitre.

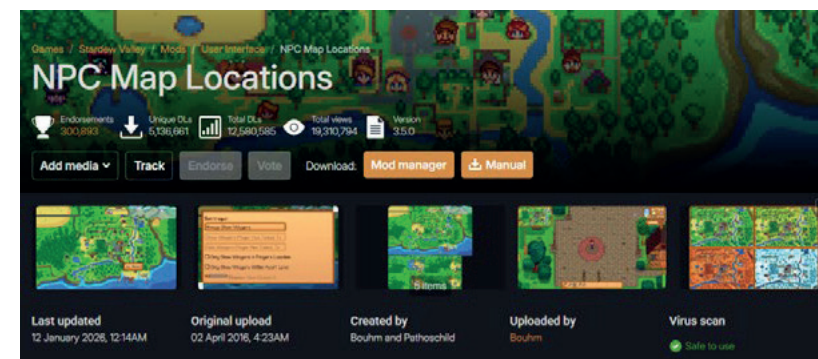
38. Littéralement payer pour gagner, modèle économique de nombreux jeux en ligne où payer permet de faciliter la victoire. C'est le cas de nombreux jeux mobiles comme Clash Royale ou HeartStone.

39. Le jeu service le plus populaire de tout le temps est sans aucun doute Fortnite. Les jeux services sont gratuits mais proposent de manière ultra-régulière de nouveaux contenus cosmétiques qui sont eux payants. Ce modèle est de plus en plus populaire car très rentables pour les éditeurs.

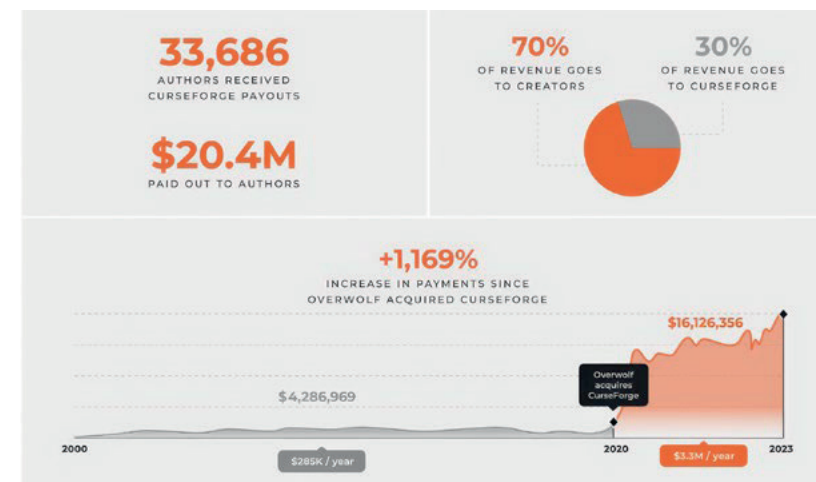
On se retrouve alors coincé entre deux argumentaires très valables pour et contre la rémunération des moddeuses. Les systèmes de donations via des plateformes comme *Patreon* semblent être une première piste équitable pour permettre aux créatrices d'obtenir une compensation sans pour autant rendre leurs mods payants. Ces dernières années, de nouvelles formes de rémunération ont émergé dans la communauté. Les systèmes mis en place par les sites *CurseForge* et *NexusMods* offrent une solution assez innovante dans une industrie du jeu vidéo devenue ultra-capitaliste. Sur *NexusMods*, les joueuses peuvent souscrire à un abonnement *premium* qui leur permet des avantages techniques comme des téléchargements plus rapides et en simultané, un retrait des publicités et globalement, de quoi faciliter et améliorer leur expérience du modding. L'argent perçu par la plateforme est en partie redistribué aux créatrices proportionnellement à l'engagement suscité par la communauté autour de leurs mods. Le site dit avoir donné plus de 15 millions de dollars US aux mod-

deuses depuis leur création. *CurseForge*, eux, parlent de 20,4 millions redistribués, récoltés via les dons de studios comme Mojang ou Maxxis dont 70 % reviennent directement aux créatrices. *CurseForge* utilise trois modèles de revenus dont un programme de récompense attribuées par les joueuses (aussi présent sur *NexusMods* mais beaucoup moins développé) et un nouveau système d'abonnement, encore en bêta.

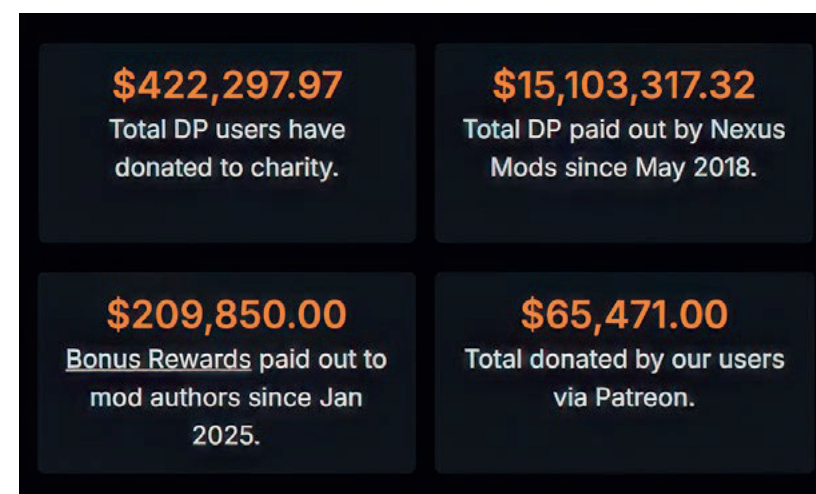
Les joueuses, les moddeuses et les plateformes ont réussi à mettre en place un modèle économique alternatif à ceux présents dans l'industrie, à savoir l'achat unique, le pay-to-win³⁸ et les jeux services³⁹. Refusant de choisir entre rendre les mods payants et travailler gratuitement, repoussant les tentatives des studios comme Bethesda et leur *Creation Club* qui achètent les mods pour ensuite les vendre eux-mêmes aux joueuses; la communauté modding semble avoir réussi à établir un modèle qui convient au plus grand monde, qui ne fait pas de compromis et parvient à s'aligner aux attentes à la fois des joueuses et des moddeuses.



Page du mod {NPC Map Location} qui fêtera bientôt ces dix ans.



Statistiques sur l'argent récolté et redistribué par *CurseForge*. Consulté le 25 janvier 2026



Statistiques sur l'argent récolté et redistribué par *NexusMods*. Consulté le 25 janvier 2026



Chapitre 4

Les mains dans
le cambouis

Extrait 251203

Le mod ne fonctionne pas. Et on ne comprend pas pourquoi.

En cherchant l'origine du problème et en voulant réinstaller d'autres outils pour tenter de résoudre le problème, j'ai vu l'intégralité des fichiers de mon ordinateur disparaître. Je ne sais pas si tous ces outils sont responsables de cette combustion spontanée de laquelle je n'ai rien pu récupérer, mais c'est un risque que je connaissais. Heureusement, il n'y avait plus que les quatre derniers mois de travail sur mon ordinateur et j'avais envoyé la dernière version du mod à Matthieu. Disons que c'est mieux que rien.

Je suis trop dépitée pour reprendre le travail aujourd'hui, mais dès demain, et je me le promets, je trouverai la solution.



Extrait 251204

Marche pas.





Extrait 251205

Marche pas.





Extrait 251206

Marche pas.



Extrait 251207

Enfin, ça fonctionne.

Presque.

Matthieu a réussi à régler les multiples fautes que j'avais disséminées dans nos fichiers. Des chemins d'accès erronés, des dossiers au mauvais endroit, des noms qui ne correspondent pas. La preuve évidente de pourquoi je ne serai jamais informaticienne et que faire un mod - aussi simple semble-t-il être, n'est pas une mince affaire. Le mod est fonctionnel, mais pas parfait, il manque encore quelques petits réglages avant de pouvoir le poster.



Extrait 251208



Après un mois d’ajustements, de plantages incompréhensibles et de créations de visuels ; nous avons enfin créé notre premier mod.



Bricosta Family Dice

Bricosta
family dice

PASSIVE BONUS AND DICE SKIN



Activé

THE BRICOSTA FAMILY DICE IS A TREASURED HEIRLOOM PASSED DOWN THROUGH GENERATIONS OF YOUR FAMILY, BELIEVED TO CARRY THE LINGERING LUCK AND BLESSINGS OF THOSE WHO CAME BEFORE YOU. WHETHER THROUGH SUPERSTITION OR TRUE ENCHANTMENT, THESE DICE SEEM TO SUBTLY

When equipped, the Bricosta Family Dice grant PASSIVE BONUSES TO SAVING THROWS AND SKILL CHECKS, as well as attacks. In addition, the mod unlocks a CUSTOM, COMPLEMENTARY DICE SKIN, allowing you to visually represent this unique family relic during your rolls.

The item can be found in the TUTORIAL CHEST, making it accessible in early game or through the "Summon Tutorial Chest" mod.

Désinstaller

Signaler

Spécificités

Dé familial des Bricosta

[Léendaire]

Équipé par : Zeal

Test de compétence +2

Attaquer +1

Jet de sauvegarde +1

Ce dé vous a été confié par votre plus proche parent juste avant votre départ de la maison, comme il est de tradition dans la famille, on vous racontait que c'était un puissant porte-bonheur de magie très ancienne.

0,5 8,000

Force



Lancer 1d20+3

Précisions :

+1 dû à : Force

+2 dû à : Dé familial des Bricosta

Choix du visuel du dé



Métal éraflé



Bleu béhér



Dé des Bricosta



Mysterious Artifact Dice



Mysterious Artifact Dice Clean

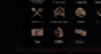
Mods installés



Alucard Head By Re



ASTRL Hair Color S



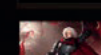
Backgrounds Enhanc



Better Inventory UI



Better Target Info



Blood Mage



Bricosta Family Dice



Car Wildshape



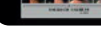
Races



Ezuneo's Face Horns and Feathers



Personnalisation



Faces of Faerun

Personnalisation

Différents éléments d'interface de [Baldur's gate III] dans lesquels apparaît notre mod.

Persuasion

Test de Charisme

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

7



Cliquer sur les dés pour les lancer

+2



Dé familial des
Bricosta

Bonus total +2

Interface des jets de dé dans [Baldur's Gate III] laquelle on peut voir le bonus de notre mod {Dé familial des Bricosta} s'afficher ainsi que l'esthétique du dé modifié.


```
BricostaFamilyDice/
├── Mods/
│   └── BricostaFamilyDice/
│       ├── meta.lsx                # Métadonnées du mod
│       ├── GUI/
│       │   ├── metadata.lsx        # Métadonnées GUI
│       │   └── Assets/DiceSets/
│       │       ├── BricostaDice/   # Textures des dés
│       │       │   ├── d20.DDS
│       │       │   ├── d20_1.DDS ... d20_20.DDS
│       │       │   ├── d20_faceCover.DDS
│       │       │   ├── single_roll.DDS
│       │       │   └── double_roll_*.DDS
│       └── Localization/
│           ├── English/BricostaFamilyDice.xml
│           └── French/BricostaFamilyDice.xml
├── Public/
│   ├── Game/GUI/Assets/            # Icônes de l'objet
│   ├── ControllerUIIcons/items_png/
│   │   └── Item_LOOT_BricostaFamilyDice_Icon.DDS
│   ├── Tooltips/ItemIcons/
│   │   └── Item_LOOT_BricostaFamilyDice_Icon.DDS
│   └── BricostaFamilyDice/
│       ├── Assets/
│       │   ├── Item_LOOT_BricostaFamilyDice_Model.GR2  # Modèle 3D compilé
│       │   ├── Item_LOOT_BricostaFamilyDice_Model.xml  # Définition du modèle 3D
│       │   └── Textures/
│       │       ├── Icons/
│       │       │   └── BricostaFamilyDice_Icons.dds    # Icône inventaire (atlas)
│       │       └── 3d_maps/
│       │           ├── BricostaFamilyDice_bm.DDS      # Texture basecolor
│       │           ├── BricostaFamilyDice_nm.DDS      # Texture normalmap
│       │           └── BricostaFamilyDice_pm.DDS      # Texture physicalmap
│       ├── Content/
│       │   ├── [PAK]_BricostaFamilyDice/
│       │   │   ├── _merged.lsx        # MaterialBank + TextureBank (3D) + VisualBank
│       │   │   └── UI/[PAK]_UI/
│       │   │       └── _merged.lsx    # TextureBank (icônes)
│       ├── CustomDice/CustomDice.lsx  # Définition du set de dés
│       ├── DLC/DLC.lsx                # Définition du DLC
│       ├── GUI/Icons_Items.lsx        # TextureAtlas des icônes
│       ├── RootTemplates/merged.lsx   # Template de l'objet
│       ├── Stats/Generated/
│       │   ├── TreasureTable.txt      # Table de loot
│       │   └── Data/
│       │       ├── Armor.txt          # Stats de l'objet
│       │       └── Spell_*.txt        # Stats des sorts (optionnel)
└── summon                            # Script pour invoquer l'objet
```



Apprendre sur Internet

Nous avons créé notre premier mod, le {Dé familial des Bricosta}. Super. J'ai fait l'exercice de l'agentivité dont j'ai parlé pendant les chapitres précédents, et celle-ci s'est avérée beaucoup moins palpable que je l'imaginai. Pour être tout à fait honnête, sur le chemin, je me suis plus souvent sentie dépassée qu'en position de contrôle. Créer un mod, ça demande beaucoup de temps et de compétences techniques, deux ressources dont je manquais à ce moment-là. Pour autant, ce n'est pas parce qu'on ne sait pas faire quelque chose, qu'on ne peut pas l'apprendre. Au XXI^e siècle, nous avons Internet, et il est rempli de ressources pour apprendre toute sorte de choses. Seulement, tout n'est pas très bien documenté. Les ressources pour créer un mod sur [Baldur's Gate III] sont peu nombreuses, et très bien cachées. C'est un jeu qui a à peine deux ans et ce n'est peut-être donc pas le cas pour des doyens comme la série [The Elder Scrolls, Oblivion] étant sorti en 2006 et [Skyrim] en 2011. Pas d'inquiétude au départ,

le jeu proposant un outil officiel, « un moteur qui fournit tout ce dont vous avez besoin pour donner vie à votre projet »⁴⁰, je me retrouve tout de même assez vite à devoir faire sans savoir. Le moindre tutoriel en ligne était une ressource précieuse, et alors que rien ne décrivait la procédure pour arriver là où je souhaitais aller, je me retrouvais à devoir assembler des bouts de cartes disparates. Alors j'ai testé encore et encore, et encore, et encore. Ce que vous apprend votre premier mod, c'est que tout le processus n'est que *Trial and Error*⁴¹, au point que j'ai eu 26 heures d'activité en deux semaines sur le jeu, sans jamais y jouer. Le processus de création du mod a été jalonné de bugs, de crashes, de certaines fonctionnalités, pourtant simples en apparence, qui ne fonctionnaient pas comme prévu : scripts ignorés, interactions rompues, paramètres écrasés sans raison apparente. À force d'itérations, j'ai progressivement compris certaines logiques du moteur, non pas par une explication théorique mais par l'observation des réactions

40• Description du Toolkit sur la page Steam du [Baldur's Gate III].

41• Essais et erreurs, une méthode de résolution de problème caractérisée par une répétition d'essais jusqu'à obtenir un résultat.

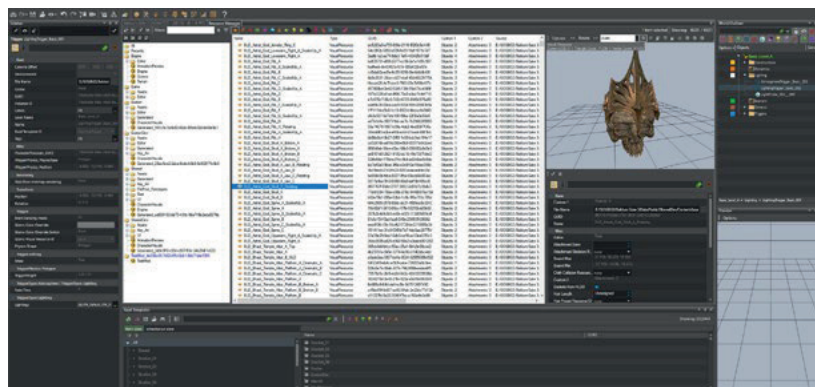
du jeu face à mes erreurs. Modder est bien différent de développer par ce point qu'il demande de travailler avec une matière préexistante, qui possède un algorithme propre qu'il faut cerner et apprivoiser.

J'ai rapidement compris également une chose assez déroutante : l'outil développé par le studio du jeu est moins performant que ceux créés par les communautés amateurs, lorsqu'il s'agit de créer des choses simples. Publié un an après la sortie du jeu, le *Toolkit* est très loin d'être *user-friendly* et réunit encore moins de documentation que les pages *GitHub* des petits moddeurs indépendants. Pourquoi cela ? Comment les créateurs même du moteur de jeu, les développeurs originels ne peuvent-ils pas créer un outil facile ? Le logiciel ressemble plus à une interface complexe semblant dissimuler le réel fonctionnement du jeu devenu une boîte noire. Cette occultation est-elle volontaire de la part de Larian Studios ? Si l'on comprend comment se servir du *Toolkit*, il permet bien de simplifier certaines modifications complexes et de réduire le temps passé dessus, mais pourquoi n'est-ce pas le cas pour les choses plus basiques ?

Il est efficace pour manipuler des modèles 3D sans avoir à faire des aller-retours constants entre le jeu et les fichiers. Derrière l'interface se cachent des protocoles, des systèmes de règles et des hiérarchies que nous ne sommes pas amenés à manipuler et qui ne se révèlent qu'en cas de dysfonctionnement. Ce qui se devait d'être simple devient alors plus obscur qu'une feuille de code ouverte sur *Visual Studio Code*⁴². Le *Toolkit* n'offre qu'une compréhension partielle, et frustrante, des logiques internes au jeu. Cette interface *no-code* donne une illusion de contrôle et de pouvoir. Ne pas choisir ce qui semble être la voie de la facilité, et se contraindre à prendre des chemins rocaillieux mène à une connaissance accrue du système qui permet d'acquérir des compétences qui seront réexploitables si l'envie me prend de me plonger à nouveau dans le modding du jeu. Le modding repose sur une logique d'expérimentation, d'essais et d'erreurs, similaire à celle de la bidouille et du bricolage. Assembler des fragments de code pour en créer un autre, et recommencer indéfiniment.

42. Éditeur de code le plus populaire, et également celui que j'ai utilisé.

L'interface du *Toolkit* de Larian Studio.



O'fe: Essayer de vous rapprocher.

Dressage

Test de Sagesse

DEGRÉ DE
DIFFICULTÉ

10

10

RÉUSSITE

Un simple point-virgule oublié dans une ligne de code empêche le dé de s'afficher correctement en jeu.

Continuer

Communauté et entraide

Lorsque j'ai voulu créer mon mod, je me suis retrouvée seule face à mon écran. Au final, plus de dix personnes sont venues m'épauler dans cette création. Il y a d'abord évidemment Matthieu (que je remercie encore) mais aussi @Onyx.omens, @CommanderStrawberry et d'autres utilisatrices du serveur *Discord BG3 Modding Community*, sans oublier @Caites et @Jonhinkerton, des moddeuses contactées via *NexusMods*. Iels ont répondu à mes questions, analysé mon code, recommandé des outils, pris de leur temps pour m'expliquer comment fonctionnaient les choses. Sans l'aide de ces autres créatrices je doute sincèrement d'avoir réussi à terminer mon projet, et au final, ce n'est pas si grave. Le modding est de ces activités qui sont par essence sociales. Un mod est voué à être partagé aux autres, mais aussi à être créé à plusieurs. Il y a évidemment toujours un ou deux conceptrices, parfois même des équipes entières fonctionnant presque comme des petits studios indépendants, mais

chaque personne qui va prendre le temps de commenter, donner un avis ou un conseil va apporter sa pierre à l'édifice. Les joueuses ont déjà fait des retours sur notre mod, nous les prenons en compte pour améliorer notre création, et c'est aussi ce qui la rend vivante.

Les différents forums, serveurs et blogs forment l'infrastructure du modding, les fondations héritées de la culture du *hack*. Le modding a un caractère profondément social dans tout le cheminement de son existence. D'abord, il provient d'une œuvre vidéoludique de masse, qui réunit déjà autour d'elle une communauté. L'envie de créer ou d'installer un mod vient d'un perfectionnisme et une vision prospective de ce que le jeu aurait pu être. *Et si ?*

Les joueuses se dégage des logiques établies par sa capacité à modifier ce qu'il possède. Le mod, en tant qu'entité, est un objet de design complet qui répond à un problème soulevé par les joueuses et est ensuite redistribué aux autres, sans attente pécuniaire. Sa construction va

reposer sur des savoirs acquis via des tutoriels trouvés sur *Youtube* ou des wikis créés par des fans, et sa finalité est d'être utilisé et profitable à l'ensemble de la communauté. Bien que la pratique se démocratise de plus en plus au fil des années, elle reste encore une activité de *nerds*, de niche, qui est loin de concerner la totalité des joueuses.

Il y a là une démarche d'accessibilité et d'*open-source* sous-jacente à la création de mods. Les mods sont gratuits, donc tout le monde peut les télécharger. Des outils de conversion de fichiers comme *LSLib* de @Norbyte, sur [Baldur's Gate III], permettent en quelques clics d'extraire des fichiers .pak l'intégralité de leur code. À plusieurs reprises, lorsque je demandais de l'aide concernant la programmation, j'avais des réponses similaires à « Voici mon mod, il ressemble au tien sur certains points, n'hésite pas à piocher dedans », et c'est ce que je faisais. Cette posture d'amatrice passionnée se base sur une curiosité, une soif de connaissance qui ne

laisse pas de place au gate-keeping.⁴³ Les mods sont des ressources numériques développées collectivement, qui ne sont pas le fruit d'une entreprise, mais d'une entité intangible qu'est la communauté. Ce modèle de création décentralisé des modèles porte des valeurs alternatives à celles de la production de masse. Le mod n'est pas un acte individuel mais le résultat d'une action collective. Le modding s'éloigne des circuits habituels de l'innovation technologique de notre époque, où chaque nouvelle découverte tente d'être accaparée par une entité unique. Les ressources liées au modding sont des biens communs destinés à se répandre auprès de tous les aficionados via leurs propres voies.

43. Littéralement « garder la porte », le *gate-keeping* est un filtrage des ressources et de l'information qui sont rendus inaccessibles ou partiellement censurés.

Une partie du guide créé par Matthieu et moi pour pouvoir reproduire notre mod.

Prérequis

- LSLib Toolkit pour la compilation du mod et des fichier *.lsx
- BG3 Modder's Multitool
- NVIDIA Texture Tools ou équivalent pour exporter en DDS

Textures BricostaDice (Set de Dés)

Les textures de dés se trouvent dans :

Mods/BricostaFamilyDice/GUI/Assets/DiceSets/PhosDice/

Format des fichiers

Fichier	Dimension	Description
d20.DDS	512x512	Texture principale du dé
d20_1.DDS à d20_20.DDS	128x128	Texture de chaque face
d20_faceCover.DDS	128x128	Couverture des faces
single_roll.DDS	256x256	Animation lancer simple
double_roll_1/2.DDS	256x256	Animation double lancer

Il nous faut ensuite ajouter des fichiers de description pour lier les textures du dé au jeu:

- Public\BricostaFamilyDice\CustomDice\CustomDice.lsx : dans ce fichier on peut décrire le dé avec un nom, une description...
- Public\BricostaFamilyDice\DLC\DLC.lsx : dans ce fichier on peut définir un nouveau contenu de jeu

Icône BricostaFamilyDice (Item)

L'icône de l'objet se trouve dans trois emplacements :

Fichier	Dimension	Descrip
Public\Game\GUI\Assets\ControllorUIIcons\Items_png\Item_LOOT_PhosLuckyDice_Icon.DDS	144x144	Il est vu même endroit pour l'it ci-dessc mais est affiché uniquer pour les joueurs

Side Quest

Transmission

Le mod existe, mais sa création ne s'arrête pas à là. C'est désormais à notre tour de perpétuer cette tradition. Avec Matthieu, nous faisons désormais partie d'une boucle, un cercle de transmission du savoir, un passage de flambeau. Cette logique de legs de nos connaissances n'étant pas encore naturelle pour moi il y a quelques semaines, c'est Matthieu qui a fait émerger l'idée en créant un guide détaillé sur la plateforme *GitHub* afin de permettre à d'autres personnes de créer des mods similaires. Nous avons travaillé ce guide en le détaillant assez pour qu'une personne totalement nouvelle au monde de la programmation puisse tout de même réussir à créer quelque chose. C'est ici l'aboutissement de tout un geste de participation active. En partageant ce code, nous ne donnons pas seulement à voir, mais nous rendons également l'action reproductible par d'autres, que ce soit une seule personne ou tout un groupe. Notre mod n'est pas un objet fonctionnel fermé, mais un potentiel point de

Les mains dans le cambouis

107

Ikoza partage le pouvoir du {Dé Familial des Bricosta} de @TartexFumex et @LoanePhos avec le reste de ses compagnons.



Épilogue



Extrait 260124

Nous sommes déjà à la version 6.4 du mod. Il est en perpétuelle amélioration, Matthieu et moi ne semblons pas capable de nous arrêter. Nous avons eu 159 téléchargements en trois jours. Nous n'en revenons pas. Les joueuses nous laissent des commentaires pour suggérer des améliorations. Tout cela nous donne encore plus envie de continuer, de créer d'autres mods.

Fin du journal.

Les mods et les studios

Le modding révèle des mutations importantes dans le paysage vidéoludique, et particulièrement sur les attentes des joueuses. Les mods vont d'abord métamorphoser les jeux dans leur forme et leurs signifiants, devenir des outils de détournement, de critiques ou d'indépendance pour des joueuses à la recherche de nouveauté et de singularité. Les utilisatrices de ces mods vont retrouver une forme de liberté en jeu similaire à aucun autre médium. Ces changements de structures vont se répercuter, volontairement ou non, sur les narrations inhérentes aux œuvres. En altérant le signifiant d'un jeu, son signifié va être affecté, allant parfois jusqu'à changer la typologie même de l'expérience. Les joueuses vont obtenir la possibilité d'aligner leurs *headcanons* aux *canons* du jeu et ainsi leur offrir une expérience plus inclusive et personnalisée. Les personnes qui créent ces mods sont elles également en train d'apporter des modifications significatives aux industries du jeu vidéo, avec une posture nouvelle, entre l'amateurisme et le professionnalisme, en s'inscrivant dans de nouveaux modes de consommation. Les mods transforment les jeux en problématiques de design auxquelles chaque joueuse est capable d'apporter une solution, de la mettre à l'épreuve et de l'améliorer constamment. Les joueuses choisissent

de remplir cette quête secondaire et se projettent dans un rôle inhabituel, une *side quest* qui les mène sur de nouveaux sentiers.

En produisant mon propre mod, j'ai réalisé l'investissement que cela demandait, mais également le pouvoir que cela m'a procuré en tant que membre d'une communauté. La force du modding se trouve dans ce travail d'équipe titanesque qui réunit des centaines de milliers de joueuses autour d'une problématique commune à laquelle il existe une infinité de solutions. Face aux *ProAm* qui s'emparent de leurs jeux, quelles sont les réactions des studios de jeux vidéo? Parfois encourageants, souvent réticents, voire véhéments, tous les studios de développement ne réagissent pas de la même façon à l'appropriation de leur produit par la communauté. Maintenant que le modding se démocratise à grande échelle et a déjà prouvé sa capacité à garder en vie des jeux vieux de plus d'une décennie comme [Skyrim], reste à savoir de quelle manière les entreprises intègrent ce futur imprévisible à leur logique de production et de distribution.

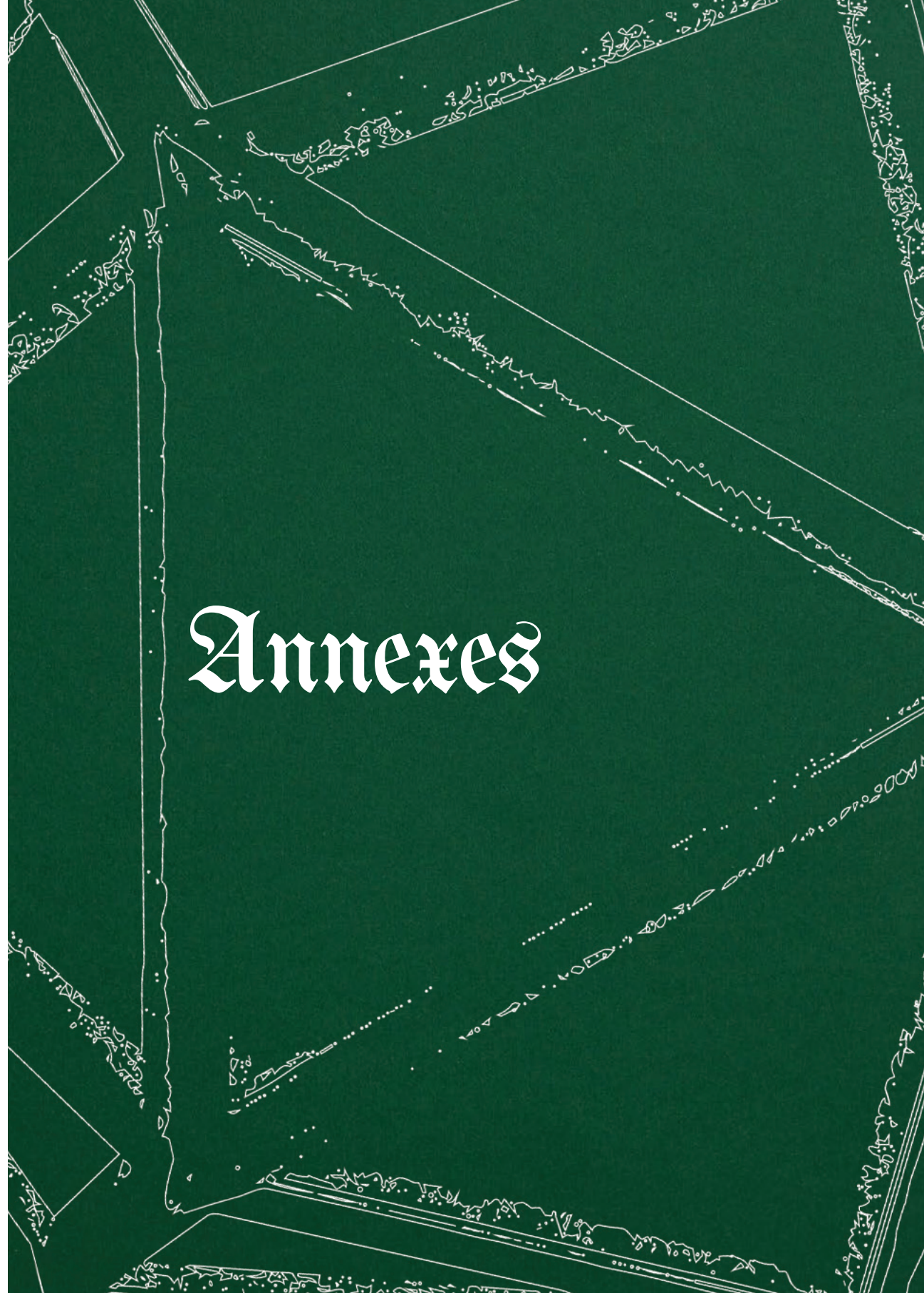
De toute cette expérience, se sont dégagés des principes, des commandements, des règles qui font ce qu'est le modding. Prenez-les, et si l'envie vous en dit, n'ayez pas peur de vous lancer dans cette aventure.

Pour débiter le modding

- 1 • Le modding c'est avant tout des gens, qui nous aident et qu'on aide par la suite.
- 2 • Va au-delà des frontières du jeu, pousse ton imagination.
- 3 • Tu peux créer tout ce que tu veux, tant que tu es respectueux.
- 4 • N'hésite pas à tester des choses, la bidouille il n'y a que ça de vrai.
- 5 • N'aie pas peur de risquer la santé de ton ordinateur, mais reste quand même vigilant.
- 6 • N'oublie pas le dépôt *GitHub*, tu te remercieras plus tard.
- 7 • Rends ton savoir *open-source*, partage-le aux autres.
- 8 • Tu galéreras, mais ça finira par fonctionner.



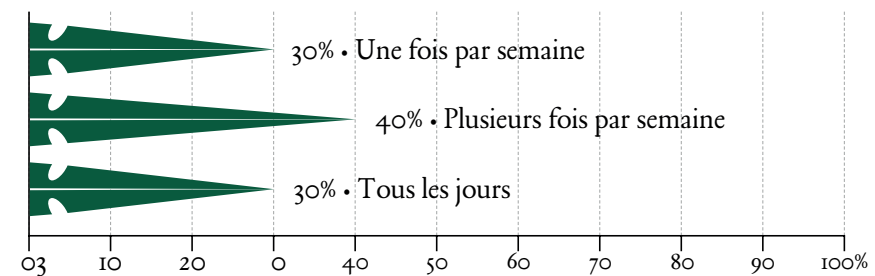
Annexes



Sondage préliminaire

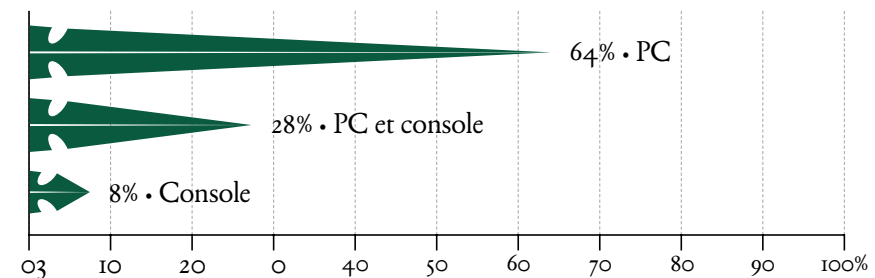
Ce sondage anonyme a été mené en Novembre 2025 auprès de cinquante joueuses francophones ayant déjà pratiqué le modding dans l'objectif de mieux comprendre leurs habitudes et leur perception des mods. Ici, l'objectif est dégager des tendances et de fournir une vision contemporaine des pratiques de modding de jeux vidéo.

1. À quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?



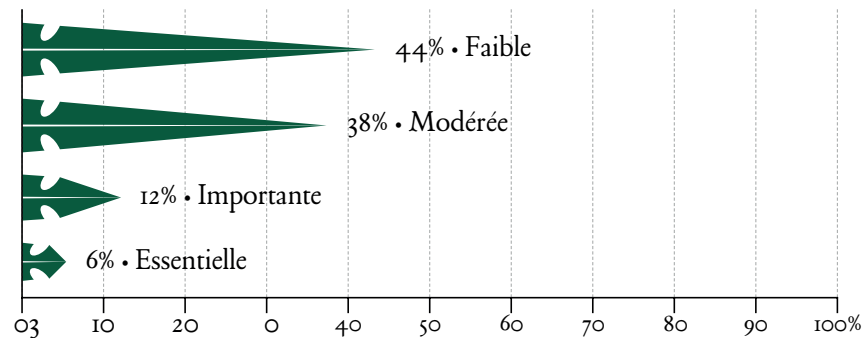
La majorité des répondantes jouent aux jeux vidéo plusieurs fois par semaine, témoignant d'une familiarité forte avec le médium.

2. Sur quel système jouez-vous principalement ?



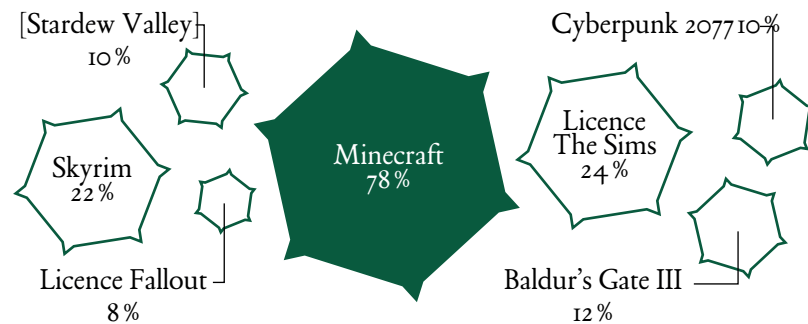
Le système largement dominant parmi les participants est le PC (92 % des joueuses), ce qui est cohérence avec l'importance du système informatique pour le modding. Les consoles apparaissent en proportion plus faible (36%), reflétant les restrictions techniques affectant l'installation de mods sur ces systèmes. Cela confirme que le modding demeure une pratique majoritairement centrée autour du jeu sur ordinateur.

3• Quelle place occupe l'installation de mods dans votre pratique du jeu ?



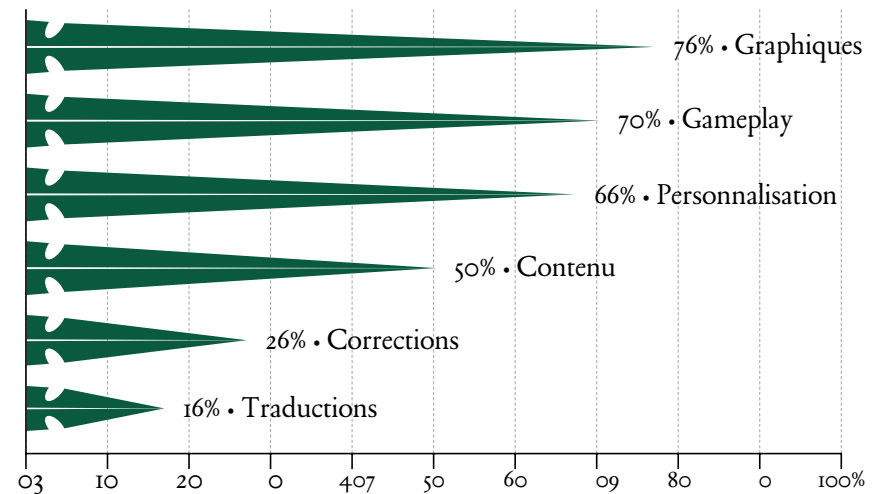
La part de personnes accordant une place importante ou essentielle au modding reste faible (18%). Pour la majorité, le modding reste un ajout loin d'être essentiel à leur expérience de jeu.

4• Quels jeux avez-vous moddé ?



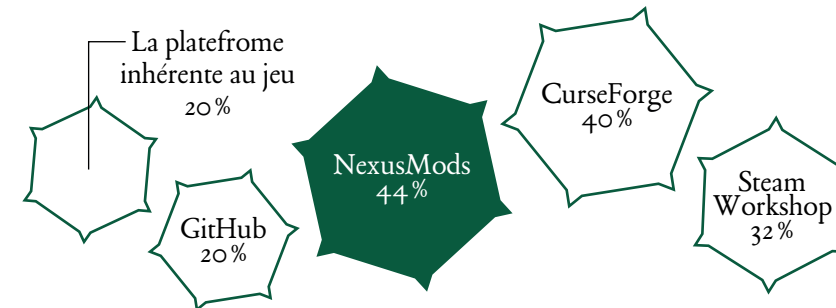
Ici, ne sont représentés que les réponses les plus données par les répondants. Les résultats montrent que [Minecraft] est, de loin, le jeu le plus moddé (78%). Cela s'explique assez simplement par la nature même du jeu, un jeu bas à sable, presque fait pour être moddé. [Minecraft] est souvent la première rencontre des joueuses avec le modding, voire leur seule. D'autres jeux et licences apparaissent également mais dans des proportions nettement plus faibles.

5• Quel typologie de mod installez-vous le plus ?



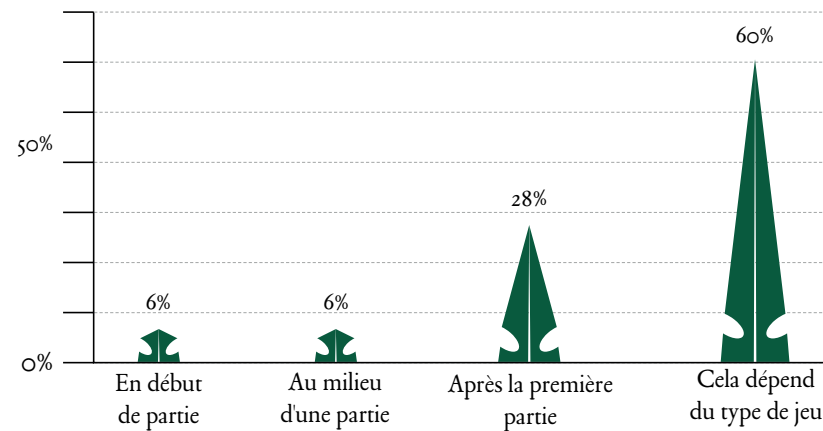
Les mods les plus populaires témoignent d'une recherche pour la joueuse d'une qualité de jeu améliorée. Les mods sont alors majoritairement utilisés comme des outils d'optimisation et/ou de transformation créative.

6• Sur quelles plateformes trouvez-vous vos mods ?



Ne sont présentées ici que les plateformes les plus citées, mais il est important de noter que plus de quinze plateformes différentes ont été mentionnées (*TheSimsResources*, *Patreon*, *Mod.io*, *ModDb*, etc). *NexusMods* et *CurseForge* ressortent comme les plateformes les plus utilisées. Leur accessibilité et leur interface simplifiée permettent une installation simple et rapide de mods, même pour les joueuses novices.

7• À quel moment de votre partie commencez-vous à ajouter des mods ?

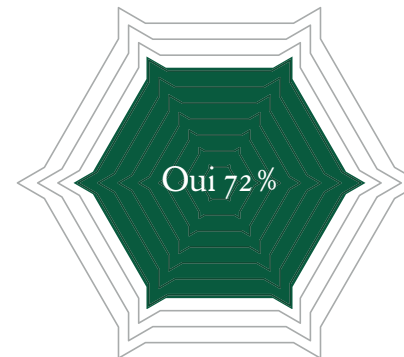


La majorité des répondantes indiquent que l'installation de mods dépend du jeu auquel ils jouent. Ce résultat montre que le modding n'est pas perçu comme une démarche systématique, mais comme une pratique contextuelle, que l'on adapte aux besoins et aux possibilités offertes par chaque titre.

8• (Question optionnelle) En quelques mots, pourquoi jouez-vous avec des mods ?

- "Redonner aux vieux jeux un coup de neuf, ou avoir plus de contenu sur les jeux qui m'ont marqué."
- "Si c'est un gros jeu, c'est pour ajouter du contenu et améliorer certaines choses, pour un petit jeu, la *quality of life*."
- Pour rendre l'expérience plus agréable ou créer de l'étonnement et plus d'excitation lorsque je connais déjà le jeu."
- " Principalement pour rallonger la durée d'un jeu que j'aime ou pour me simplifier la tâche. Pour [Minecraft], mon *gameplay* consiste seulement à construire, donc j'ai installé des mods pour me faciliter la tâche (poser des blocs plus vite, les modifier plus vite, ajouter des textures, des meubles...)."
- "Plusieurs possibilités: rendre plus optimale l'expérience de jeu en supprimant ou simplifiant des visuels dans un objectif de performance; pour personnaliser mon expérience et la faire varier et augmenter la rejouabilité; pour changer totalement le jeu et vivre une expérience différente de celle du jeu d'origine en se servant du jeu initial d'avantage comme une base sur laquelle construire une nouvelle expérience."
- "Je joue rarement avec des mods mais quand je le fais c'est souvent pour avoir plus de contenu ou alors une amélioration graphique."
- "CUSTOMISER !!!!!"

9• Avez-vous déjà moddé un jeu parce que ce qui était proposé par les développeurs ne vous convenait pas ?



Cette proportion importante de "Oui" révèle que le modding joue également un rôle compensatoire: il permet aux joueuses de corriger des aspects du jeu qu'elles jugent incomplets, mal pensés, ou simplement incompatibles avec leurs attentes.

10• Jouer avec des mods vous permet-il de passer plus de temps sur un jeu ?



Une majorité écrasante affirment que l'utilisation de mods contribue fortement à prolonger l'expérience, comme dit par les répondantes à la question 8. Les mods enrichissent suffisamment les jeux pour accroître l'engagement des joueuses.

11• Avez-vous déjà installé des mods qui contestaient, détournait ou subvertissaient le message originel du jeu ?

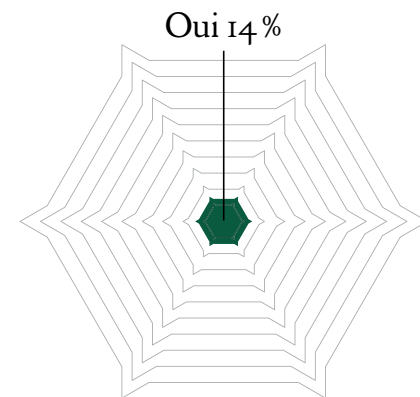


Bien que moins fréquent, le détournement par le mod existe cependant bel et bien. Cet usage satirique illustre un aspect plus critique du modding par lequel les joueuses expriment des idées alternatives.

12• Trouvez-vous légitime que certains mods soient payants ?



13• Avez-vous déjà fait un don à un moddeur ?



Peu de joueuses déclarent avoir déjà fait un don à un moddeur, mais la majorité admettent que demander une rémunération est justifiée dans certains cas. Si certains estiment normal de rémunérer un travail conséquent, d'autres estiment que le modding doit rester une pratique gratuite et communautaire. Cette ambivalence du modding soulève des questionnements sur le statut de ce travail-loisir et de la rémunération autour.

14• Question ouverte: souhaitez-vous ajouter quelque chose ?

- "Si les mods n'existaient pas, les jeux Bethesda seraient extrêmement moins intéressants."
- "Certains mods sont éthiquement problématiques et il doit sûrement y avoir plus de dérives qu'on ne le pense."
- "Nan, Bethesda faut aller se faire f**** avec vos mods payants rincés, vous récupérez l'argent que pour vous puisque les moddeuses travaillent en interne pour l'entreprise (je déteste Bethesda)."
- "Après des années à me sentir lassé de toujours faire la même chose, j'ai redécouvert Minecraft la première fois que j'ai sauté le pas pour modder mon jeu, et il s'agit du genre de cas où je pense que je ne pourrai pas retourner en arrière. Même lorsque je veux tester les nouvelles fonctionnalités des mises à jour récentes, je ne peux pas m'empêcher d'immédiatement aller voir si mon pack de texture habituel, mes *shaders* et mes mods de *Quality of Life*, ont été eux-aussi mis au goût du jour, pour pouvoir les réinstaller. Le vanilla est toujours très appréciable, bien entendu, mais avec un petit coulis de mods, je pense que l'expérience n'en est que sublimée."
- "Je pense que les mods sont le bienvenu dans le monde du jeu vidéo et que ça permet de faire évoluer un jeu qui par la suite touchera plus de personnes."

Entretien avec @Caites

Réalisé le 1^{er} Novembre 2025 sur Discord

Could you introduce yourself briefly?

I'm Caites. I've modded [TES: Skyrim], [Baldur's Gate III], [KCD2], and around 15 games built on *Unreal Engine* ([Claire Obscur], [Oblivion Remastered], [Borderlands 4], [Palworld], etc). My mods focus primarily on gameplay mechanics and UI/UX – that's my main area of expertise.

Which games have you modded the most? Why those ones?

[Skyrim] and [BG3] are the games I've modded the most. [Skyrim] is one of the most modded games of all time and a common starting point for many modders. [BG3] is simply my favorite game from my favorite studio.

Would you describe yourself more as a creator, a tinkerer, an artist, a technician?

All of the above, in almost equal measure. My biggest mod, a complete map rework for [Skyrim], required reverse engineering, inventing a technical workflow for map creation, and drawing maps from scratch. For [BG3] UI mods, I needed both coding and minor art skills, along with a grasp of UI/UX principles. Most of my other mods involve tinkering with gameplay mechanics and UI widgets.

What is your personal motivation to mod games?

To make good games even better – bringing in knowledge and ideas that improve experience for players and myself.

Do you feel more like an invested player or like a playing creator?

I feel more like a missing link between developers, who know their tools but often don't play much; and gamers, who play a lot and know what's lacking but can't change it.

Should modding stay free or is some form of monetisation legitimate?

User-generated content, including mods, will inevitably become more monetized. As long as it's not low-effort tinkering done purely for profit, monetization is fine. Creating something great takes time, skills, non-free assets, and often hired help like voice actors or artists. Without investment, many mods simply wouldn't be possible. NexusMods and CurseForge's revenue-sharing systems allow for this to some extent without making mods paid.

Have you already modded because you disagreed with certain design choices from the devs?

Absolutely. That's often what inspires the best mods.

Do you feel free when modding, or limited by engines, tools or studio policies?
There are always limitations – mostly technicals ones, from how the game engine works to what modding tools are available. Studio policies and ToS are less often the issue, but they do come into play sometimes.

How did you learn modding? Tutorial? Forums? Trial and error?
If it's a well-trodden path, I use guides and tutorials. But more often, it's trial and error, because nobody's done it before. Collaboration with other modders also helps a lot.

What place does collaboration take in the modding community?
It's a major part of modding. Most large projects require people with different skill sets, just like game development. There are dedicated modding teams, skill-based communities, and experiences modders who mentor others.

What do you think about plateformes like NexusMods, SteamWorkshop, ModDB, etc?
SteamWorkshop, CurseForge and Nexus are the three biggest platforms. Steam is free and user-friendly, but very basic – fine for installing one or two mods, but lacking tools and moderation for authors. CurseForge and Nexus are much more modder-oriented, offering revenue sharing, advances mod page tools, troubleshooting support, and moderation. Mod.io is the most prominent dev/publisher-oriented white-label service, it provides API support and no ads, but from a modder's perspective, it's quite limited and lacks moderation. Others like ModDB and itch.io are either niche or too small.

Have you seen mods that you found problematic (racist, sexist, violent, etc.)?
Yes – racist, sexist, or propaganda mods do appear occasionally. They're not mainstream and usually get taken down quickly by the platform.

How does the community usually react to these problematic cases?
The general consensus is that there's no place for such mods. However there's always a vocal minority that opposes moderation of these cases. Most modders are too busy with the real mods to get involved in drama-mods, so I can't say more.

Should there be limits to modding or total freedom since it remains fiction?
There should absolutely be reasonable limits – based on laws and common sense. That includes respecting the industry (like not unlocking paid content for free) and fellow modders (not copy-pasting existing mods).

Entretien avec @Eltayr

Réalisé le 22 Novembre 2025 via Discord

Quels jeux modifies-tu et depuis combien de temps?
Du coup, je modde sur le jeu de [Baldur's Gate III] depuis à-peu-près deux ans, depuis la fin de ma première partie sur le jeu. Comme j'avais découvert une grande partie de ce que le jeu avait à proposer, je me suis dit autant élargir l'expérience et les horizons de ce que le jeu pouvait offrir avec des mods.

Quel type de mods installes-tu le plus sur le jeu?
Il y a deux catégories. Les customisations, parce que c'est toujours chouette d'avoir plein de cosmétiques disponibles, et les ajouts de classes et de pouvoirs notamment pour tester d'autres races de personnages qui ne sont pas accessibles dans le jeu de base, comme les anges par exemple.

Est-ce que l'utilisation de mods de customisation va changer la manière dont tu joues ou la manière dont tu te racontes l'histoire du jeu?
La manière dont je joues, pas nécessairement, mais parfois oui, et ça peut être intéressant, par exemple si tu veux faire une run un peu rigolote. Du genre, j'ai essayé de faire une *run* Shrek, avec tous les personnages du jeu transformé en personnages du film. Parfois, j'allais alors chercher des mods de customisation qui allaient permettre aux personnages de coller plus à ceux de Shrek. Du coup, c'est la narration que je me fais du jeu qui change, mais le jeu en tant que tel, non. En fait, vu que c'est un RPG, c'est plutôt la façon dont je vais imaginer mon personnage et son aventure qui vont changer. C'est l'histoire que je viens me raconter dans le jeu qui change, mais pas l'histoire du jeu en tant que tel.

Tu parlais des mods de classes et de pouvoir qui donnent accès à des choses absentes du jeu de base. Ces mods-ci, tu les télécharges plus par une envie de nouveau gameplay ou simplement pour changer ton personnage?
Je pense que c'est surtout une envie de *gameplay*, pour tester différents styles de combat, mais aussi pour voir les interactions ajoutées par le mod qui n'existaient pas avant. Du coup, ça me rajoute du lore à découvrir, plus de détails à l'univers et à mon expérience du jeu.

Tu dis que cela ajoute de nouvelles interactions avec les PNJs au jeu de base, mais qui par définition, ne sont donc pas canon. Est-ce que pour toi elles ont la même valeur que celles qui sont canon?
Mmh, c'est une bonne question. Je pense que, sur le moment, les interactions non-canon ont la même valeur, puisqu'elles font autant partie de mon expérience de jeu que les autres. En revanche, si je sors de ma partie et que je considère le jeu dans son ensemble, alors non. Mais, dans la temporalité

de mon expérience jouée, étant donné que [Baldur's Gate III] est un jeu de rôle et que je joue le rôle de mon personnage, l'interaction s'ajoute à mon aventure, à l'histoire que je me raconte et que je joue. Elle gagne la même valeur que le reste, puisqu'elle m'est présentée de la même manière que les informations canons.

Donc, en quelques sortes, tu dis qu'il y a deux canons: celui du jeu, et celui de ta partie comme tu l'imagines et la vie?

Exactement.

Est-ce que, lorsque tu installes des mods de customisation, tu retrouves un aspect un peu autobiographique dans ta partie? Par exemple, utiliser des mods pour que le personnages te ressemble davantage, ou vive des choses similaires à ton propre vécu? Est-ce que cet aspect autobiographique arrive quelque part dans l'expérience?

Je pense qu'il y en a un peu. Après dans mon cas, comme je dessine et que j'écris, et que j'ai mes propres personnages qui existent déjà et que j'aime bien placer dans le jeu. Et du coup, avec les mods, il y a un peu ce côté charadesign que moi j'aime bien en tant qu'illustratrice.

Est-ce que les personnages que tu transposent dans le jeu sont eux aussi issus d'univers médiéval-fantasy ou certains viennent aussi de SF par exemple?

Je me permet car le monde du jeu est différent de toute façon du monde dans lequel ils sont écrit, donc je vais retranscrire leur histoire dans de façon à ce que ça colle à l'univers du jeu. C'est comme si mes personnage faisait eux mêmes du rôle play, c'est comme si faisaient des quêtes secondaire. Ou se serait plus exact de dire que je leur crée une vie secondaire.

Est-ce que les mods que tu vas installer vont influencer ta morale dans le jeu, étant donné que tu fais du rôle play? Par exemple, est-ce que si le mod transforme ton personnage en démon cela va t'influencer à faire des «mauvaises actions» ou c'est plutôt parce que tu as envie de faire des «mauvaises actions» que tu vas télécharger un mod pour transformer ton personnage en démon?

Parfois, oui. Par exemple, j'ai fait une *Evil Run* avec un mod qui ajoute la classe Ange Déchu, car je trouvais que ça ornait bien l'histoire. Après, je n'ai pas parlé de tout ce qui est mods de triche, comme ceux qui montrent à l'avance l'impact de nos actions sur le récit. Ce genre de mods peut aussi me permettre de modéliser une histoire comme je le souhaite. Par exemple, si j'ai envie que mon personnage ait un type de relation précise avec certains personnages, je peux vérifier ce que tel ou tel choix provoquera afin que j'obtienne le résultat qui me convient le plus dans cette partie

Lorsque tu fais des parties en co-op avec d'autres joueurs, comment décidez-vous des mods que vous implémentez dans votre partie?

Pour ma part, quand je joue avec des amis sur la même partie, on se met d'accord sur des mods qui vont améliorer l'expérience de jeu en multijoueur. [Baldur's Gate III] à beau être un jeu où la co-op est possible, je ne trouve pas que ce soit un jeu fait pour jouer en groupe, notamment pour certaines limites. Si on joue à deux, ça passe, mais si on est quatre à vouloir jouer ensemble, cela devient compliqué d'interagir avec les PNJs, le jeu n'autorisant pas plus de quatre personnages dans un groupe (joueurs et PNJ compris). Donc le mod qui permet de lever cette limite dans la partie, c'est quand même cool puisque ça permet de ne pas perdre les relations et les histoires que l'on construits avec les compagnons non-joueurs tout en jouant en groupe.

Bibliographie

Barnabé, Fanny. «Les détournements de jeux vidéo par les joueurs: Une incarnation du play». *RESET*, 21 Décembre 2015.
<https://doi.org/10.4000/reset.527>

Barnabé, Fanny. «Rhétorique du détournement vidéoludique : le cas de Pokémon». Thèse de doctorat, Université de Liège, 2017.
<https://hdl.handle.net/2268/210764>

Caillois, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard, 2009.

Debord, Guy. *La société du spectacle*. Gallimard, 1967.

Flichy, Patrice. *Le sacre de l'amateur sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Éditions du Seuil, 2010.

Frelík, Paweł. «Changer la réalité: Les mods des jeux vidéo, la (micro)politique et les genres de l'imaginaire». *ReS Futurae*, 19 Décembre 2018.
<https://doi.org/10.4000/resf.2089>

Goodman, Nelson. *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles*. Éditions Jacqueline Chambon, 1990.

Johan, Huizinga. *Homo ludens: essai sur la fonction sociale du jeu*. tel Gallimard, 1938.

Leadbeater, Charles, Miller, Paul. *The pro-am revolution: How enthusiasts are changing our society and economy*. Demos, 2004.

Lee, Daniel, Lin, Dayi, Bezemer, Cor-Paul, Hassan, Ahmed E. «Building the perfect game—An empirical study of game modifications». *Empirical Software Engineering*, 26 Mars 2020.

Megdoul, Mohamed. «Le capital communautaire. Interview avec l'économiste Mathieu Cocq». *Immersion*, 27 Octobre 2020.

Sellier, Hélène. «Valeur narrative des mécaniques ludiques et corporéité du joueur». *Cahiers de Narratologie*, 19 Janvier 2021.
<https://doi.org/10.4000/narratologie.11692>

Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011.

Vial, Stéphane. *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Presses universitaires de France, 2013.

Vial, Stéphane. «Pour introduire le "playsir"». *Interfaces numériques*, 12 Décembre 2017. <https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1004>

Wodey, Flore. «Règle 34 : jeux vidéo et regard genré». Mémoire de DSAA, École Estienne, 2026.

Woodcok, Jamie. *Consoles, contrôle, classe : Enquête ouvrière dans l'industrie des jeux vidéo*. Sans Soleil, 2025.

Ludographie

[Baldur's Gate III], Larian Studios, 2023

[Castle Wolfenstein], Muse Software, 1981

[Grand Theft Auto V], Rockstar Games, 2013

[Horizon Zero Dawn], Guerilla Games, 2017

[Spacewar !], Steve Russel, 1962

[Stardew Valley], Eric Barone, 2016

[The Elder Scroll IV : Oblivion], Bethesda, 2006

[The Elder Scroll V : Skyrim], Bethesda, 2011

[The Master's Pupil], Pat Naoum, 2023

[The Sims 4], Maxis, 2012

[The Witcher V], CD Projekt, TBA

[Tomb Raider], Core Design, 1996

{Aloy Explicit Outfit} - @orangy

{Alternate Start, live Another Life} - @Arthmoor

{Better Hotbar 2} - @Caites

{Car Wildshape} - @Warouk

{Castle Smurfenstein} - @Johnson et @Nevins

{Colt Carabine (M4) - Assault rifle} - @Palmaman33

{Crooked Dice} - @jonhinkerton

{DAR Rifles Standalone} - @Jamiedow99

{Dé familial des Bricosta} - @TartexFumex et @LoanePhos

{Diverse Stardew Valley} - @Airyn

{Frostfall} - @Chesko

{Half angel (Aasimar 5E)} - @DarthRen

{Heavy Armory} - @PrivateEye

{Large Dragon} - @Quechus13

{Lesbians in Skyrim} - @vashsunglasses

{Lore-Friendly Funs of Skyrim} - @Enroys

{Mystra's Spells} - @Randomkilla

{NPC Map Location} - @Bouhm

{OIO Overexplained Interaction - Options DCs Approvals and Flags in Dialogues} - @xmas214

{Requiem - The Roleplaying Overhaul} - @The Requiem Dungeon Masters

{Shrek Summon} - @MaestroMetty

{WASD Character Movement} - @Ch4nKyy

Merci

À Florence Jamet-Pinkiewicz, Erell Guillemer, Jérôme Duwa, Manuel Charpy et Éric Boisseau pour leur temps, leurs conseils avisés et leur bienveillance.

À Hélène Sellier, d'avoir pris le temps d'échanger avec moi sur ma recherche quand je ne savais pas encore où j'allais.

À ma superbe bande de troubadours de DSAA DCN 2 et à mes trois autres Mouches qui supportent mes plaintes et me font rire malgré le stress.

À Matthieu Bricaud, la deuxième moitié de ce mémoire, celui sans qui tout serait bien différent et qui, par ma faute, a perdu d'innombrables heures de sommeil et s'est retrouvé avec une messagerie *Discord* surchargée.

À Emna, Samuel, Kamilia, DJ Sam et toutes les auteuices perdues qui m'ont aidé dans la réflexion, la rédaction et la conception de ce mémoire.

À Kévin, Arthur et Flore, pour les relectures tardives, la motivation, le soutien sans faille et les belles amitiés.

À Papacito, Mamacita et Zoubi, mon socle, ceux qui m'ont permis d'arriver jusqu'ici et de faire ce que j'aime.

À François, qui a supporté mes *crashouts*, m'a aidé de 1000 et 1 manières tout au long de cette écriture, me soutient au quotidien et sans qui je n'aurais sincèrement pas réussi.



Collection Long Cuts

Antony, Ornella. *Infra-Curating*. 2026.

Calais, Gaspard. *Pure Jam*. 2026.

De Almeida Costa Loane. *Side Quest*. 2026

Migeat, Ulysse. *Parallax View*. 2026.



Achevé d'imprimer à l'imprimerie Launay, 75013 Paris

Fontes utilisées:

Unormative par Eugénie Bidaut et Cédric Rossignol-Brunet

Famille *Garabosse* par U+270D EESAB Rennes

Famille *Baskervvol* par Bye Bye Binary

Famille *Adelphe* par Eugénie Bidaut et Cédric Rossignol-Brunet

École Estienne, Mars 2026





Collection Long Cuts • Collectif Mouche