Game jams et scène indé

Curiosité Numérique Digeste du 6 janvier 2026 par Martin

Définitions

- JEU INDÉPENDANT : Comment définir un jeu indé ?! Budget ? Finances propres ? Taille de l'équipe ? Liberté artistique totale ? Sorti sans éditeur ?
- SCOPE : portée / taille / champ d'application
- JAM : vient du milieu de la musique (bœuf)
- CRUNCH : heures supplémentaires (payées ou non, selon le studio, l'époque et/ou le pays) sur des périodes pouvant atteindre des mois, donnant lieu à du surmenage, des burnouts, des problèmes avec l'entourage (https://www.jeuxactu.com/rockstar-les-epouses-se-rebiffent-42230.htm)

Périodes importantes pour les jeux indépendants

- Dès les premiers ordinateurs personnels, des gens ont fait des jeux de façon indépendante et les ont partagés sur disquette, soit pour le fun, soit pour rejoindre des entreprises. Mais sans Internet, difficile d'atteindre une large audience.
- Début des années 2000 : des sites de jeux Flash, comme Newgrounds, voient une véritable scène indé se créer et devenir très populaire.
    - Newgrounds en 2005 : https://web.archive.org/web/20050828164309/https://www.newgrounds.com/
    - Meat Boy : https://www.newgrounds.com/portal/view/463241
    - Alien Hominid : https://www.newgrounds.com/portal/view/59593
    - The Binding of Isaac : https://www.newgrounds.com/portal/view/581168
- Lancement du Xbox Live Arcade en 2004/2005 sur Xbox et Xbox 360, qui expose le grand public aux jeux indés sur console. (Sorties de Braid en 2008, Limbo en 2010, Fez en 2012)
    - Braid, Limbo, Castle Crashers, Fez
    - Jeux sortis sur le Xbox Live Arcade : https://www.youtube.com/watch?v=gEBHhfXgvmA
- Spécialisation d'éditeurs en jeux indés (Devolver Digital créé 2009 commence en 2013 à éditer des jeux indés avec Vlambeer, puis Hotline Miami, Annapurna Interactive créé en 2016 à partir d'Annapurna Pictures, société de production de films et séries indépendants, etc. qui édite What Remains of Edith Finch, Gorogoa, Outer Wilds, Journey)
    - Exemples de jeux édités par Devolver Digital : Hotline Miami, OlliOlli
    - Exemples de jeux édités par Annapurna Interactive : Gorogoa, Journey
- Lancement de Steam en 2003 pour mettre à jour automatiquement les jeux Valve.
- Ouverture aux autres jeux en 2005.
- Ajout du Steam Workshop en 2011 (qui permet d'ajouter du contenu aux jeux et de les modifier), puis du programme Steam Greenlight en 2012 : les jeux indés sont proposés au public, qui vote et décide si le jeu “mérite” d'accéder à la plateforme.
    - Jeux connus issus du programme Greenlight : https://simple.wikipedia.org/wiki/Category:Steam_Greenlight_games
- Steam change de façon de faire en 2017 : désormais, il suffit de remplir un formulaire administratif pour les impôts des USA et de payer les $100 (frais ajouté dès 2012 pour éviter les faux jeux, et somme reversée à une charité) pour mettre son jeu en ligne > résultat des milliers de titres de très faible qualité sont rajoutés tous les ans, de façon exponentielle (71 jeux ajoutés en 2007, 1 715 en 2015, 18 626 en 2024)
- Création de Itch.io en 2013, où on retrouve d'ailleurs des tonnes de game jams : https://itch.io/jams
- Aujourd'hui, tout le monde utilise le terme “indé” : des énormes studios (Dave the Diver, édité par Nexon Co., Ltd, au recettes nettes de 627 239 100 €) à des équipes réduites mais avec un budget suffisant pour embaucher une centaine de personne temporairement (Clair Obscur Expedition 33). Double Fine, racheté par Microsoft pour éviter la faillite, est-il encore un studio indé ?

Lien vers les prototypes et versions commerciales de quelques jeux

(Reprise de https://lite.framacalc.org/m5vf367asg-aiud)

Celeste
prototype - version commercialisée

Ici, les graphismes s'améliorent et les limitations (imposées) du logiciel/console PICO-8 sont dépassées pour donner un gameplay plus profond.

Inscryption (Ludum Dare 43)
Thème : Sacrifices must be made
prototype - version commercialisée

Le jeu de jam correspond à peu près au 1er chapitre du jeu complet, qui développe l'histoire en ajoutant deux chapitres ayant un gameplay différent.

Rollerdrome (GMTK Jam 2017)
Thème : Dual Purpose Design
prototype - version commercialisée - youtube

Seul le concept est gardé. On passe d'un jeu en vue de dessus à une vue TPS (placée derrière le personnage). Gros travail sur la direction artistique.

Dicey Dungeons (7-day Roguelike Challenge 2018)
prototype - version commercialisée

Le prototype s'est concentré sur le gameplay qui est déjà bien avancé, au détriment des graphismes, très sobres, voire minimalistes. Gros travail sur la direction artistique pour le jeu final.

Baba is You (Nordic Game Jam 2017)
Thème : Not There
prototype - version commercialisée

Le concept est là, les graphismes sont temporaires et suffisent. Même si le jeu final est plus beau, il reste très simple car l'intéret est dans son gameplay.

Superhot (7-day FPS Challenge 2013)
prototype version commercialisée La plus grosse différence entre le jeu de jam et le jeu complet est l'aspect visuel léché. On note également l'ajout d'autres armes et mécaniques.

Dome Keeper (Ludure Dare 48)
Thème : Deeper and Deeper
prototype version commercialisée

Le prototype était déjà très abouti, même au niveau visuel.

Dorfromantik (Ludum Dare 46)
Thème : Keep it Alive
prototype - version commercialisée

Le prototype était déjà très abouti, même au niveau visuel.

Surgeon Simulator (Global Game Jam 2013)
Thème : Sound of a Heartbeat
prototype - version commercialisée

Peu de différence entre le prototype et le jeu complet, à part du contenu supplémentaire.

Mini Metro (Ludum Dare 26)
Thème : Minimalism
prototype - version commercialisée

Le concept est là, les graphismes sont temporaires et suffisent. Même si le jeu final est plus beau, il reste très simple car l'intéret est dans son gameplay.

Nuclear Throne (Mojam Humble 2013)
prototype - version commercialisée - youtube

Peu de différence entre le prototype et le jeu complet, à part du contenu supplémentaire.

The Binding of Isaac (Jam interne à 2 personnes en 2011)
Thème : Version roguelike de The Legend of Zelda
version commercialisée

3 mois de dev à mi-temps pour sortir le jeu

Goat Simulator (Jam interne de 1 mois en 2014)
version commercialisée

Parti d'une blague au studio

Costume Quest et Stacking (Double Fine Amnesia Fortnight (2 semaines))
prototype - version commercialisée

Une jam peut permettre à des studios de créer des projets plus courts pendant le développement d'un jeu plus ambitieux.

Liste de jeux connus ayant débuté en jam : https://en.wikipedia.org/wiki/Category:Game_jam_video_games
Playlist des bandes-annonces : https://www.youtube.com/playlist?list=PLRkTmGdFTDM3fZaxILpGdzjbFh4c_tKA2

Remarques

- Les types de jeux sont variés (on peut donc faire à peu près tous les types de jeu en jam)
- Le lien avec le thème est parfois peu évident, l'important est de créer un jeu et de s'amuser. Le thème sert de point de départ, de contrainte qu'on peut facilement contourner.
- Certains ont choisi de s'éloigner de la version de jam, d'autres se sont concentrés sur l'amélioration des graphismes et le peaufinage du gameplay, d'autres encore on rendu le jeu plus ambitieux.
- Les jams ne sont pas forcément publiques/mondiales. Certains studios en organisent en interne, pour apporter un changement de rythme aux équipes ou pour stimuler la créativité ou changer les rôles au sein d'une équipe (Goat Simulator, Binding of Isaac et les jeux de Double Fine).

Avantages des jams pour le développement indépendant

- Le fait de créer des petits projets rapidement avec une date butoir (éviter les problèmes de scope, qui affecte les indés comme les gros studios) > sinon, on peut avoir les yeux plus gros que le ventre (mon 1er jeu sera un MMORPG) et ne jamais terminer un projet.
- On peut faire tester à plein de monde > Sinon on peut avoir tendance à rester un peu dans son coin (le jeu devient trop dur, ou ne plaît pas à grand monde)
- Ça peut apprendre à jeter des idées (trop ambitieuses, pas intéressantes une fois mises dans le jeu et testées par d'autres personnes) sans gros enjeux et ne pas avoir peur de “l'échec”
- Puisque le thème est différent à chaque fois (même si certains ont tendance à revenir), et que les participant.es sont différents, on apprend toujours qq chose
- Apprendre à collaborer et déléguer (si on est habitué.e à travailler en solo)
- Rencontrer des gens et pourquoi pas de monter un studio

Inconvénients/problèmes des jams

- Ça peut donner de mauvaises habitudes (avoir des résultats rapides, dormir peu et de mal se nourrir, “cruncher”, avoir un esprit de compétition comme avec la Ludum Dare qui a des vainqueurs)
- Ça peut donner une mauvaise impression du processus de dev de jeux (qui comporte beaucoup d'autres compétences, comme le marketing, de la compta, du test, du community management)
- Attention au biais du survivant (vous connaissez des jeux connus qui ont commencé en jam, donc votre jeu commencé en jam peut aussi devenir connu, même si c'est un statistiquement trèèèèèèès peu probable)
- Parfois, c'est la direction artistique qui fait d'un jeu de jam sympa un très bon jeu.
- Ces remarques concernent surtout les personnes qui voudraient rejoindre un studio existant ou vendre leurs propres jeux

Article extrait de : http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse : **http://www.lesporteslogiques.net/wiki/cnd/game_jams_scene_inde**
Article mis à jour: **2026/10/13 12:32**