Game jams et scène indé

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

D'après https://lite.framacalc.org/m5vf367asg-aiud

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?rev=1778158090**
Article mis à jour: **2026/05/07 14:48**