



CI-DESSUS  
Montage du jeu Adsona  
à l'ArtGame Weekend,  
nouvellement Zoo Machines  
Festival.

## THE TIMES THEY ARE A-CHANGIN'

Jamais un mouvement créatif, gratuit, expérimental, social, n'a su prendre une ampleur comparable à celle des game jams. En quelques années, ces rencontres-laboratoires du jeu vidéo sont devenues un phénomène mondial bouleversant non seulement l'industrie, mais aussi toute la manière de faire et de penser le médium.

**T**out commence dans une cave, un appartement exigu ou un bureau étroit reconverti en espace créatif, quelque part en Californie. Par exemple à Oakland, au mois de mars 2002, où une douzaine de développeurs, des techniciens, des codeurs se réunissent pour la première Indie Game Jam. Leur but : sortir une douzaine de jeux en quatre jours, là où d'ordinaire cela prend des mois, voire bientôt des années. Parmi eux, Doug Church, l'un des piliers, parfois méconnus, du mythique Looking Glass Studios (*System Shock*, *Thief*), et déjà Jonathan Blow, six ans avant la sortie de *Braid*, titre désormais charnière du nouveau jeu vidéo indépendant. Quelque chose est alors en train d'apparaître que l'industrie du jeu vidéo commence, aujourd'hui, à récupérer. Quelque chose qui naît, comme toujours, à la marge, au même endroit où autrefois sont nés le blues, le rock, les films de John Cassavetes, Jonas Mekas ou Jim Jarmusch, et surtout le jeu vidéo. Quelque part entre les années 1970 et les restes d'une contre-culture croisant le boom technologique, et les années 1980 voyant l'expansion et le détournement de l'informatique domestique par des génies, parfois en herbe, qui se lanceront dans la *demoscene* et autres hackatons – ces marathons du code informatique que *The Social Network*, le film, montrera tardivement à l'écran. Comme le cinéma, le jeu vidéo a commencé par du

bricolage avant d'atteindre une maturité industrielle poussant à explorer de nouvelles voies, souvent plus personnelles, tenant à la foi de quelques créateurs dévoués ne comptant pas le temps de leurs obsessions. Depuis la fin des années 2000, ce mouvement n'a cessé de croître et prend désormais une ampleur folle. En quelques années, ce n'est pas seulement le jeu vidéo indépendant qui a explosé, mais aussi le nombre de jeunes créateurs prêts à cramer leur week-end dans une game jam, le plus grand laboratoire créatif autonome jamais conçu.

### INDIE BOOM

Tout recommence avec Internet. Avec ses forums, ses 4chan, ses TIGSource, ces plateformes d'échanges où la communauté du jeu vidéo va naître. Et avec elle celle des développeurs. Simon Bachelier, membre pilier du collectif français One Life Remains, enseignant à Supinfogame et fin connaisseur des game jams en témoigne : « Tous les développeurs ayant travaillé dans les années 1990 me disent qu'Internet a tout changé. Avant, lorsqu'ils se retrouvaient, c'était lors de gros événements comme la Game Developers Conference. À moins d'être dans la même ville, ils n'avaient pas

**En quelques années, ce n'est pas seulement le jeu vidéo indépendant qui a explosé, mais aussi le nombre de jeunes créateurs prêts à cramer leur week-end dans une game jam.**