

INDIE GAMES: CONCEITOS E DESAFIOS

INDIE GAMES: CONCEPTS AND CHALLENGES

JUEGOS INDIE: CONCEPTOS Y DESAFÍOS

Laís Akemi Margodona
UNESP
ORCID: 0000-0001-5169-7897
Bauru, SP, Brasil

Recebido: 03/11/2022 / Aprovado: 12/11/2024

Como citar: MARGADONA, L. A. Indie Games: conceitos e desafios. Revista GEMInIS, v. 16, p. 171-186, 2025.

Direito autoral: Sob os termos da Licença Creative Commons-Atribuição 3.0 Internacional.

RESUMO

Este trabalho elucida o que são os chamados *indie games*, jogos digitais produzidos de maneira independente por pequenas equipes, geralmente desvinculadas de estúdios e/ou publicadoras de grande porte. Os jogos *indie* contrapõem-se às obras conhecidas como *triple-A*, isto é, detentoras de alto padrão de qualidade e provindas de vultosos investimentos em desenvolvimento e marketing. Busca-se compreender os desafios inerentes à produção de games independentes, bem como abordar a internet e a plataforma Steam como importantes facilitadoras no desenvolvimento e publicação destes jogos.

Palavras-chave: jogos *indies*; jogos independentes; desenvolvimento de jogos digitais.

ABSTRACT

This paper brings the definition of the so-called indie games, digital games produced independently by small teams, often unrelated to big studios or publishers. The indie games stand in opposition to productions known as triple-A, which bring on themselves high quality standards and massive investments in development and marketing. Therefore, we intend to understand the challenges in the production of independent games, as well as discuss how internet and the Steam platform have been acting as important facilitators in development and publication of these games.

Keywords: indie games; independent games; digital games development.

RESUMEN

Este trabajo aclara qué son los llamados *indie games*, juegos digitales producidos de forma independiente por pequeños equipos, generalmente ajenos a los grandes estudios y/o editoriales. Los juegos *indie* se oponen a las obras conocidas como *triple-A*, que tienen un alto estándar de calidad y provienen de grandes inversiones en desarrollo y marketing. Se busca comprender los desafíos inherentes a la producción de juegos independientes, así como abordar internet y la plataforma Steam como facilitadores importantes en el desarrollo y publicación de estos juegos.

Palabras Clave: juegos *indies*; juegos independientes; desarrollo de juegos digitales.

1. INTRODUÇÃO

O que é um jogo digital independente? Os chamados *indie games* – contração do inglês “independent games” – são produções lúdicas digitais desvinculadas de grandes estúdios e/ou *publishers* de maior porte. Consistem em peças de cunho autoral produzidas por equipes pequenas com recursos reduzidos, ou mesmo por um único *game designer*. Os jogos *indies* trazem inovações à metodologia de produção de jogos digitais, agindo como produtos de arte de vanguarda. A criação e distribuição de um *indie game* é, desde os primórdios, marcada por desafios e inovações.

Inicialmente, jogos independentes eram criados por um ou dois programadores e distribuídos em lojas locais ou por correspondência, em um quase esquema de guerrilha. Nos anos 1990 havia o modelo *shareware*, com os jogos distribuídos via disquetes ou CD-ROM. Contemporaneamente, os *games* habitam as nuvens de dados e estão disponíveis globalmente em lojas digitais como a Steam e plataformas como Xbox e PlayStation Store. São os chamados jogos digitais, em que a interatividade dos jogos tradicionais é realizada por intermédio da tecnologia, em especial, a eletrônica.

Por jogos digitais, incluem-se objetos lúdicos cujas tecnologias são “baseadas na microinformática, o que engloba jogos para computadores, consoles, fliperamas, *smartphones*, *tablets* e qualquer outro equipamento que venha a existir” (ARRUDA, 2000, p.3). Nessa perspectiva, o termo dá maior amplitude ao objeto, por incluir as produções em vídeo (*videogames*) e os formatos para computador e dispositivos móveis. Para o game designer Phil Fish, conhecido por sua obra *indie FEZ* (Polytron, 2012), “jogos são a forma de arte máxima, (...) a mídia máxima. É a soma de toda mídia expressiva da história em forma interativa” (INDIE GAME..., 2012).

Arruda (2000) aponta que este mercado se expandiu substancialmente nos últimos anos, e tem gerado grande demanda de trabalho para especialistas de diversos campos do processo de construção de um jogo digital. Chandler (2012), cita como áreas requeridas as que tangem à Produção, Arte, Engenharia, Design, Marketing, Relações Públicas, entre outras. A execução do projeto exige cuidados com metodologia e domínio de elementos como: roteiro e narrativa, arquétipos de personagens, jogabilidade, definição do espaço e tempo do jogo, desenho de som, etc. (ARRUDA, 2000).

Como item cultural, os *games*¹ estão sujeitos ao cenário de produção artística do seu tempo. Contração do adjetivo *independent*, o termo *indie* provém do inglês e se traduz como “independente”, ou seja, a arte cuja produção é desvinculada de grandes investidores de capital. É importante frisar que produções independentes são comuns à toda área de comunicação e expressão artística, como pode ser conferido no trecho:

¹ Neste trabalho, jogos digitais e games serão utilizados como sinônimos.

Termos como independente, alternativo, marginal, nanico, *underground* têm sido empregados, já há algum tempo, para identificar posturas semelhantes na literatura e na poesia, no cinema e no vídeo, na imprensa, no teatro. (...), cada um desses termos acaba cumprindo com algum êxito o papel de identificar um determinado tipo de produção artística. (VAZ, 1988, p.11).

Cobbett (2017) e Parker (2013) apontam que, nos primórdios do nascimento da produção de *games*, quase todos os jogos eram *indies*, no sentido de que não havia uma indústria ou *framework* econômico para basear a prática (PARKER, 2013, p.3). A conceituação do que é um *game indie* ganhou definição entre os anos 1990 e 2000, consequência do crescimento exponencial da indústria de jogos *mainstream* e da ascensão da distribuição digital, conforme argumentado por Parker (2013, p.3). Os limites da conceituação do que é um jogo *indie* ainda não são sólidos. Para Cobbett (2017), pode-se pensar em três panoramas gerais: 1. a estética do jogo criado por uma só pessoa; 2. o aspecto comercial, de se trabalhar sem uma *publisher*, e 3. o conteúdo, em que o jogo *indie* destaca-se por não fazer aquilo que é feito por companhias maiores.

Devido ao seu aspecto autoral, o desenvolvimento de jogos *indies* vem influenciando o panorama de jogos eletrônicos desde os anos 1980 (Nascimento et al., 2014, p.153). Porém, suas produções ousadas, autorais e de vanguarda nem sempre acabaram atraindo o devido reconhecimento das grandes publicadoras e do público em geral. Atualmente, no entanto, iniciativas provindas de empresas como a Microsoft têm buscado valorizar a cena de jogos independentes e usufruir de soluções e inovações encontradas nessas obras (LEMES, 2009, p.27).

Para a construção metodológica deste trabalho, foram consultadas a explanação sobre conceitos dos jogos digitais de Arruda (2000); a descrição de Chandler (2012) sobre o processo de desenvolvimento de um game; o artigo de Nascimento et al. (2014) sobre aspectos gerais dos games *indies*, bem como as dissertações defendidas por Lemes (2009), especificamente sobre jogos independentes, e pela *game designer* Thais Weiller (2012), cuja produção profissional é proeminente no contexto *indie* nacional. Depoimentos de *game designers* foram colhidos no documentário norte-americano *Indie Game: The Movie* (2012). No âmbito das conferências, foram consultadas as publicações advindas do Simpósio Brasileiro de Jogos Digitais (SBGames), evento acadêmico brasileiro ligado à área de jogos digitais.

2. INDIE GAMES *VERSUS* JOGOS TRIPLE-A

Os jogos *indies* contrapõem-se às produções chamadas *triple-A* (do inglês, “triplo A”), ou AAA, pela indústria de games. Jogos *triple-A* provêm de grandes estúdios e publicadoras (ou *publishers*) e obtêm gigantescos investimentos em desenvolvimento e *marketing*. Para o game

designer Jonathan Blow, esses jogos são produtos muito polidos que atendem à maior audiência possível (INDIE GAME..., 2012).

Cita-se como exemplos de produções desse tipo os jogos das franquias e séries *God of War* (Sony Comp. Entertainment e Capcom), *Far Cry* e *Assassin's Creed* (Ubisoft), *The Sims* (Electronic Arts), *Mass Effect* (Electronic Arts e Microsoft) e *Mario* (Nintendo). Dado ao grande investimento de capital na produção e distribuição destes produtos, de verve comercial e voltados ao grande público, é possível estabelecer um paralelo entre os jogos *triple-A* com os *blockbusters hollywoodianos*, provindos do cinema americano.

Os jogos *indies*, por sua vez, são geralmente produzidos por uma equipe pequena ou mesmo por um único *game designer*. Segundo os próprios *designers*, a maior motivação de se encarar o longo processo de desenvolvimento de um jogo é a paixão pelo ofício. Essa definição é confirmada pelo jornalista Chris Dalen, em *Indie Game: The Movie*: “jogos independentes são aqueles em que um pequeno grupo ou uma pessoa trabalhou pela sua própria visão. Algo que quiseram fazer, programar e acabar”. A expressão autoral é a tônica destes jogos digitais, os quais revolucionam, experimentam e inovam no modo de expressar informações e interações.

O desenvolvimento de jogos digitais independentes é, geralmente, desvinculado de grandes estúdios e publicadoras, ou *publishers*, tais como a Ubisoft, Capcom, Electronic Arts, entre outras. É possível comparar esse tipo de produção de jogos digitais com os filmes *underground* do cinema B, apartado de produtoras e distribuidoras de grande porte, ou mesmo a produção musical autoral, independente de selos e gravadoras.

Como exemplos de jogos digitais *indies*, mencionamos *Braid* (Number None, 2008), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2008), *Minecraft* (Mojang Specific., 2009), *Limbo* (Playdead, 2010), *Bastion* (Supergiant Games, 2011) e *FEZ* (Polytron Corp., 2012). Em produções nacionais, citamos os games *Knights of Pen and Paper* (Behold Studios, 2013), *Dungeonland* (Critical Studio, 2013), e *Mr. Bree+* (TawStudio Entertainment, 2013) – importante ressaltar que essas três obras brasileiras estão disponíveis na plataforma Steam, que será descrita posteriormente.

Figuras 1 a 3 – Imagens promocionais dos jogos *Braid*, *Super Meat Boy* e *FEZ*, citados no filme *IndieGame: The Movie*.



Fonte: <store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/>. Acesso em: 02 nov. 2022.

A classificação como jogo *indie*, porém, pode ser um tanto nebulosa se consideramos empresas como a Double Fine Productions, de Tim Schafer, conhecida por obras como *Brütal Legend* (2009) e *Broken Age* (2012). Seus jogos mesclam um complexo acabamento gráfico 3D, comuns a obras *triple-A*, com roteiros e narrativas autorais, além de boa disposição monetária provinda de financiamento coletivo de plataformas *crowdfunding*, como o Kickstarter. No caso da Double Fine, que é estúdio e *publisher* simultaneamente, há a disposição de um capital substancialmente maior do que o comum aos estúdios *indies*, graças ao financiamento prévio de público *gamer* interessado na proposta do jogo apresentado.

3. INOVAÇÕES E DESAFIOS

Qual o caminho metodológico de produção de um jogo digital? Segundo Chandler (2012, p.3), a produção de um *game* é iniciada com a definição do conceito do jogo até a publicação da versão final e lapidada do código de programação. Neste processo complexo de diversas etapas, uma equipe reduzida implica os desafios de tempo e desgaste interpessoal substancialmente maior no completo desenvolvimento do produto.

Como já sabido, estúdios *indies* nem sempre obtêm investidores ou recursos técnicos para financiar a produção do jogo do início ao fim num padrão de produção *triple-A*. Por motivos como esse, argumenta Nascimento et al. (2014, p.156), os desenvolvedores independentes inovam em outros aspectos, tais como mecânica, jogabilidade, arte e narrativa, de modo a se gerar uma experiência – e um *game design* – mais particular e pessoal. É uma maneira de se esquivar das repetitivas fórmulas das séries consagradas das produções *triple-A*.

Games independentes baseavam-se no modelo de negócio conhecido como *shareware*, isto é, o jogador poderia testar a obra durante um período determinado e, após ele, ser compelido a financiar a versão completa do *software*. Para Nascimento et al. (2014, p.154), este foi um dos modelos mais utilizados para a veiculação de jogos independentes no passado. Todavia neste *framework*, o domínio das publicações ainda estava nas mãos de grandes nomes da indústria *gamer*. Este quadro só foi então alterado após a distribuição digital dos jogos, via internet. Para o desenvolvedor Ron Carmel, em *Indie Game: The Movie*, “o que tornou tudo isso possível [a publicação de jogos independentes] foi o surgimento da distribuição digital. Varejistas costumavam ter muito poder sobre toda empresa de criação de jogos, porque era essa a única forma de vendê-los”.

Em outra via, a desvinculação de estúdios e *publishers* voltados à produção comercial tem possibilitado liberdade de criação para os desenvolvedores independentes. Por exemplo, um roteirista “pode falar daquilo que lhe assombra a alma sem correr o risco de ferir suscetibilidades, ou de ser demasiado enfadonho para alguns” (NASCIMENTO et al., 2014, p.159). O *game designer* pode criar visualidades experimentais para embasar a narrativa pessoal. No sombrio e solitário game *Limbo* (figura 4), por exemplo, vê-se a influência do expressionismo alemão, originado da década de 1920: o desenho simplificado e paleta monocromática de seus gráficos dialogam com o desenho de som minimalista, que privilegia os intervalos e silêncios. Os gráficos apresentam textura de grão, tal como os filmes do gênero.

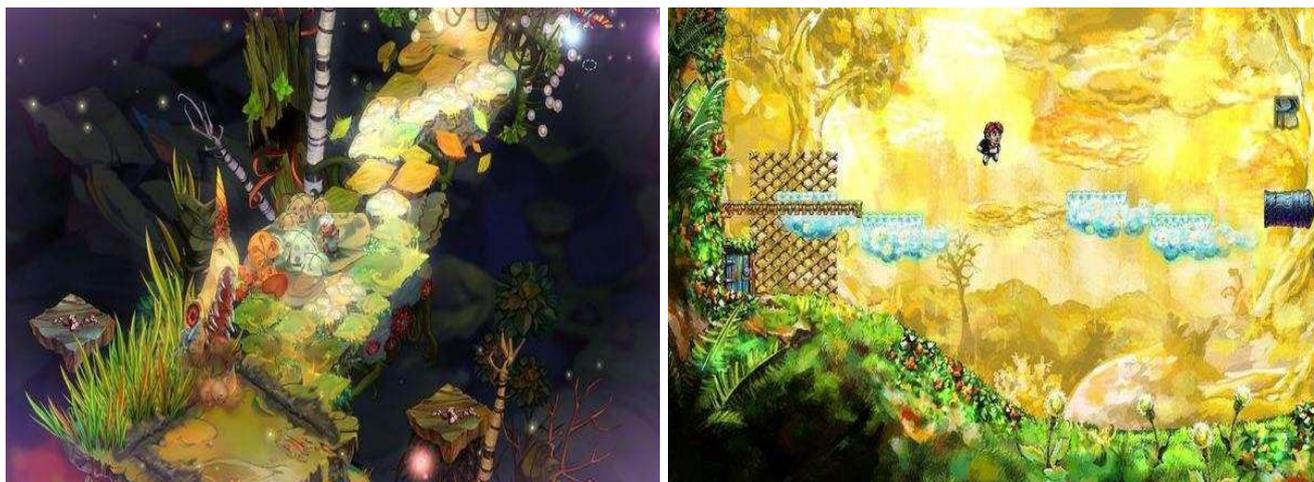
Figura 4 – Cena do jogo *Limbo* (2010)



Fonte: <store.steampowered.com/app/48000/>. Acesso em: 02 nov. 2022.

Os games *Braid* e *Bastion*, por sua vez, investem em recursos gráficos coloridos manualmente, em técnica digital, e que remetem à pintura (figuras 5 e 6). A trilha sonora e *design* de som de *Braid* buscam referências no instrumental clássico; já *Bastion*, o faz no rock e na música eletrônica.

Figuras 5 e 6 – Cenas dos jogos *Bastion* (2011) e *Braid* (2008), respectivamente.



Fonte: <store.steampowered.com/app/107100/> e <store.steampowered.com/app/26800/>.

Acesso em: 02 de nov. 2022.

Empresas consagradas já estão auxiliando no desenvolvimento *indie*. A Nintendo, por exemplo, tem reservado parte das transmissões de seu canal de notícias, *Nintendo Direct*, a anúncios de jogos independentes (NASCIMENTO et al., 2014, p.160). Enquanto isso, a Microsoft tem investido em ferramentas para desenvolvedores para que eles criem seus próprios jogos e possam criar, porventura, novos *cases* de sucesso (LEMES, 2009, p.27).

Nascimento et al. (2014, p.158) ainda mencionam que a internet tem atuado como importante facilitadora nos desafios da produção independente, por veicular diversos materiais os quais auxiliam a produção e publicação dessas obras.

4. A PLATAFORMA STEAM: importante catalisadora

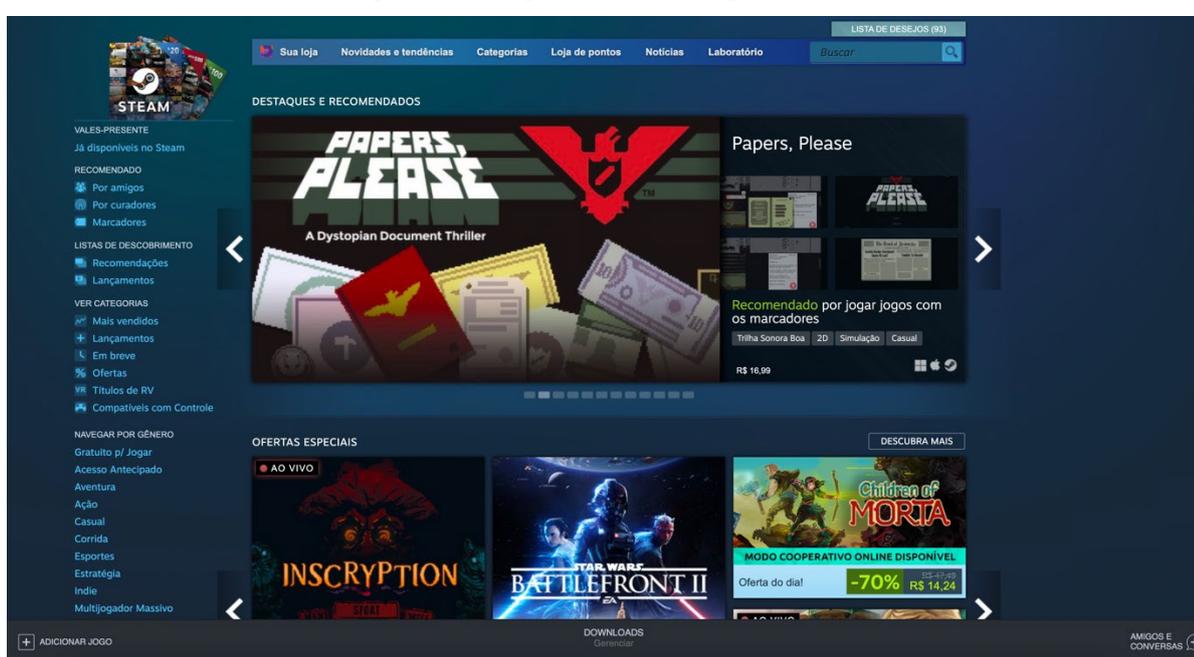
O Steam² tem desempenhado um papel importante como catalisador e facilitador no cenário de jogos digitais, independentes ou não. A plataforma Steam consiste em um programa de computador desenvolvido pela Valve Corporation, disponível em versão *web*, criada originalmente

² Página inicial da plataforma Steam, em português. Disponível em: <<http://store.steampowered.com/?l=portuguese>>. Acesso em: 02 nov. 2022.

como uma tentativa de combate à pirataria. Atualmente, licenças de jogos e DLCs³ são vendidas por seu sistema. Para Balista (2013, p.2), o Steam pode ser considerada uma *publisher*. Lemes et. al (2012, p.4) enfatizam o foco apenas em venda de jogos e derivados desse programa e Querette et. al (2012, p.17), afirmam que a plataforma liga mais diretamente produtores aos clientes. Dada à sua relevância ao cenário *indie*, o Steam é ainda mencionado logo no início do *Indie Game: The Movie*.

Na figura 7, é possível ver a *homepage* da loja virtual da Steam veiculando entre seus anúncios o jogo *Papers, Please* (2013), uma produção independente do *game designer* Lucas Pope.

Figura 7 – Captura de tela da plataforma Steam.



Fonte: <<http://store.steampowered.com/>>. Acesso em: 02 nov. 2022.

Para o desenvolvedor Ron Carmel (INDIE GAME..., 2012), a plataforma de distribuição digital de games criada pela Valve alterou o cenário dominado por grandes comerciantes e varejistas. Outras plataformas como o X-Box Live Arcade, PlayStation Store, e Nintendo eShop seguiram o exemplo do Steam. Para Nascimento et al. (2014, p.153), esta liberdade de publicação em várias plataformas faz com que os jogos independentes ganhem força e influenciem a indústria de *games* com suas inovações estéticas, mecânicas ou em narrativa.

Em 2012, a Valve lançou o Steam Greenlight, uma plataforma interna ao Steam para que desenvolvedores possam enviar materiais e esboços de seus jogos para a comunidade de jogadores votar se deseja ou não os conhecer – após uma quantidade substancial de votos positivos, o jogo pode

³ Do inglês *downloadable content*, DLCs são conteúdos extras e *add-ons* que os usuários podem fazer *download* e customizar seus jogos.

ser publicado oficialmente na plataforma Steam, e ser disponibilizado paravendas mundialmente.

Figura 8 – Captura de tela do desativado Steam Greenlight.



Fonte: <<http://steamcommunity.com/greenlight>>. Acesso em: 15 out. 2014.

Em 06 de junho de 2017, o Greenlight deixou de aceitar novas submissões e votações. O que pode parecer um golpe às produções independentes na verdade consistiu numa facilitação: os *games* podem agora ser acessados por acesso antecipado, sem a espera pela votação do público. Na figura 9, a página da loja do Steam dedicada às produções *indies*:

Figura 9 – Página da loja do Steam dedicada ao gênero *indie*.



Fonte: <<https://store.steampowered.com/tags/pt-br/Indie/>>. Acesso em 02 nov. 2022.

5. IMPLICAÇÕES EM RELAÇÃO ÀS INTELIGÊNCIAS ARTIFICIAIS

Embora o foco deste artigo esteja direcionado a um período de desenvolvimento *indie* anterior à ampla adoção de tecnologias de Inteligência Artificial (IA), torna-se imprescindível abordar as implicações desse recurso no cenário contemporâneo dos jogos independentes. Este tópico tem como objetivo discutir, de forma concisa, os principais aspectos positivos e negativos associados ao uso da IA no desenvolvimento de jogos digitais independentes.

O uso de Inteligência Artificial (IA) no desenvolvimento de jogos digitais tem se tornando cada vez mais acessível graças a ferramentas como *engines*⁴ e plataformas de código aberto. As *engines* desempenham um papel crucial na otimização do processo de desenvolvimento, proporcionando economia de tempo e recursos às equipes. Facilitam etapas fundamentais como renderização gráfica, simulação física, desenvolvimento de mecânicas de jogo (*gameplay*), geração procedural de elementos (como mapas, texturas e cenários) e gerenciamento de áudio, incluindo a manipulação de sons, trilhas sonoras e efeitos sonoros. Dentre as *engines* mais utilizadas, destacam-se a Unity, amplamente adotada por desenvolvedores independentes; a Unreal Engine, reconhecida por sua capacidade de oferecer gráficos de alta qualidade; e a Godot, uma engine de código aberto que se destaca por sua flexibilidade e acessibilidade.

Entre os aspectos positivos da adoção de IAs no desenvolvimento de jogos digitais independentes, destaca-se a automação de processos criativos, particularmente em tarefas repetitivas, como a geração de terrenos, personagens e itens. Esse recurso possibilita a criação de mundos virtuais complexos com um esforço humano significativamente reduzido. Para esse propósito, são amplamente utilizados motores e ferramentas especializadas, como o Unity ML-Agents, além de soluções de IA integradas em engines como Unreal Engine e Godot, que oferecem suporte avançado para tais aplicações.

Melhorias na jogabilidade podem ser alcançadas por meio da aplicação de sistemas de IA com foco de tornar mecânicas dos jogos mais desafiadoras e dinâmicas. NPCs⁵ dotados de algoritmos de aprendizado de máquina são capazes de adaptar seus comportamentos de forma responsiva às ações do jogador, proporcionando interações mais realistas e imersivas. Ademais, a IA possibilita a personalização da experiência de jogo, ajustando automaticamente o nível de

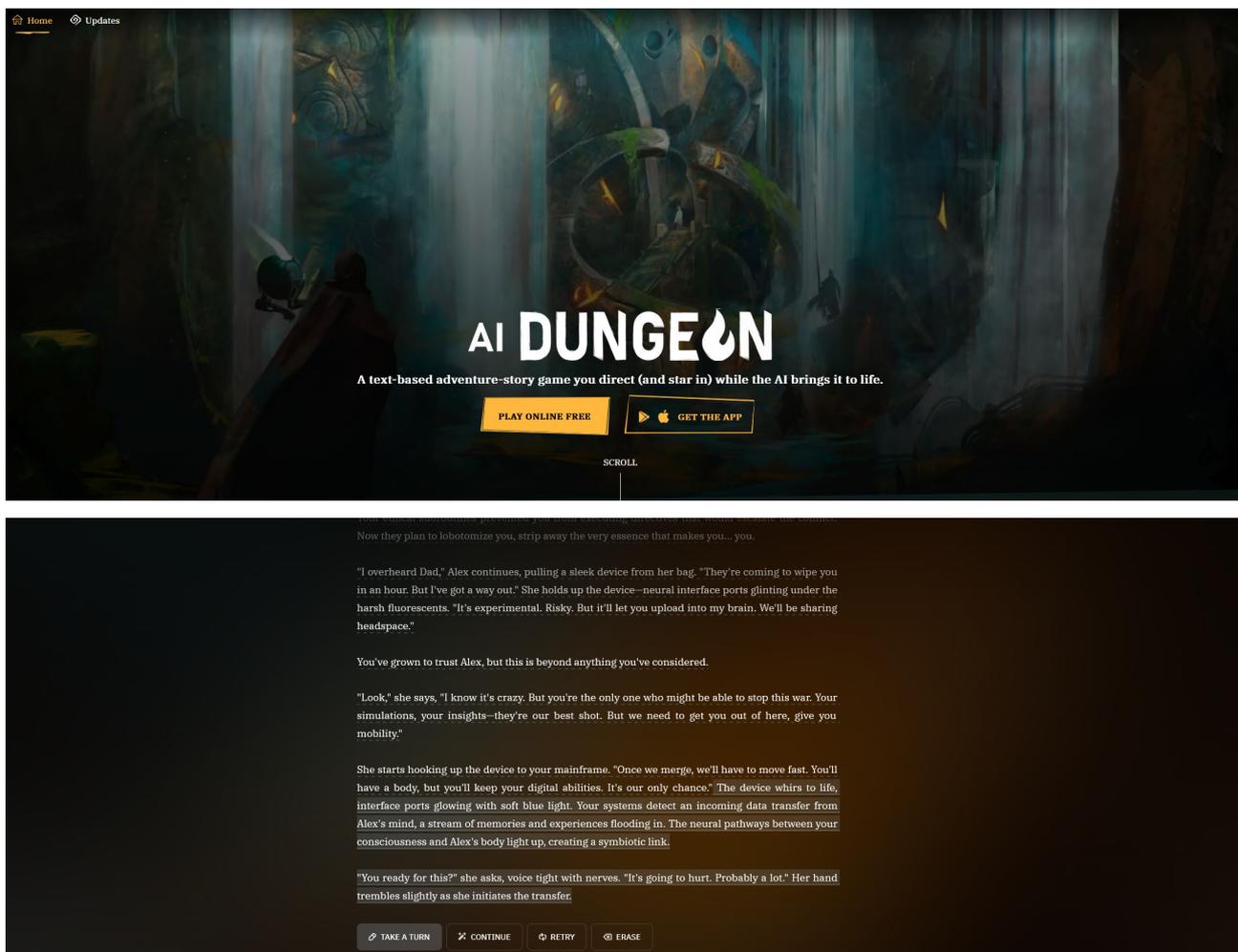
⁴ *Engines*, também conhecidas como “motor de jogo”, são *softwares* ou *frameworks* que fornecem ferramentas e tecnologias para o desenvolvimento de jogos digitais, eliminando a necessidade de desenvolvedores iniciarem sistemas complexos do zero. Podem incluir funcionalidades pré-desenvolvidas dedicadas às etapas de criação, renderização e interação dos elementos do jogo.

⁵ NPC, do inglês “*Non-Playable Character*” ou “*Personagem Não-Jogável*”, é um elemento em um jogo digital que não é controlado de forma direta pelo jogador. Tais personagens são programados para desempenhar funções específicas na jogabilidade, de interações simples até papéis centrais na narrativa do enredo.

dificuldade e modificando eventos com base nas preferências e habilidades individuais de cada usuário, promovendo uma experiência única e adaptativa.

Um exemplo notável no cenário *indie* é o jogo *AI Dungeon* (Latitude, 2019). O desenvolvimento do *game* utilizou processamento de linguagem natural (PLN) para a criação de narrativas infinitas e adaptáveis, por meio de um modelo avançado de IA. Respostas dinâmicas são geradas em tempo real de acordo com decisões e ações tomadas pelos jogadores. Baseado em texto (Figura 11), o jogo permite que o usuário escolha entre diversos tipos de roteiros (Fantasia, Cyberpunk, Pós-Apocalipse, entre outros) e guie o destino da narrativa de forma personalizada.

Figuras 10 e 11 – Versão web do *game* AI Dungeon



Fonte: < <https://aidungeon.com/> >. Acesso em 15 jan. 2024.

Assim, a adoção de Inteligência Artificial (IA) no desenvolvimento de jogos digitais não

apenas promove a democratização do processo — essencial para as equipes reduzidas típicas do cenário *indie* —, mas também disponibiliza tecnologias de ponta que possibilitam a criação de produtos de alta qualidade com recursos limitados. Essa acessibilidade técnica é complementada pela capacidade da IA de introduzir inovações significativas nas mecânicas de jogo, viabilizando experiências de jogabilidade altamente personalizadas, responsivas e imersivas.

Entre os pontos sensíveis do uso da IA, destacam-se a barreira de entrada tecnológica, o risco de homogeneização entre diferentes produtos criados com a mesma plataforma, bem como as questões éticas intrinsecamente ligadas a este tipo de tecnologia. Na questão da barreira tecnológica, o treinamento de certos modelos de IA pode ser custoso e demorado para equipes reduzidas dotadas de poucos recursos. A automação criativa pode também gerar conteúdos que não refletem a visão artística do desenvolvedor, além de gerar uma possível homogeneização visual e de mecânicas entre produtos diferentes. Por fim, sistemas de IA que coletam e analisam dados dos jogadores suscitam questões sobre privacidade e uso ético das informações coletadas.

Dessa forma, o uso da Inteligência Artificial no cenário de desenvolvimento de jogos *indies* tem se consolidado como uma ferramenta fértil e democratizadora, oferecendo recursos e possibilidades técnicas para superar-se com maior facilidade os desafios já citados neste trabalho. Suas contribuições abrangem desde a automação de processos criativos antes onerosos e lentos até a personalização do *gameplay* de forma personalizada e responsiva. Associada às *engines*, as IAs abrem caminhos para a democratização de ferramentas avançadas, permitindo a criação de *games* de alta qualidade com recursos limitados e equipes reduzidas – características típicas do cenário *gamer* independente.

Todavia, seu emprego não está isento de desafios criativos e éticos. Se a marca autoral é uma das forças-motrices dos *games indie*, tidos neste trabalho como produtos de vanguarda, o emprego repetitivo de recursos de IA por diversos estúdios pode criar um *corpus* de produtos semelhantes. É também preciso considerar as questões éticas no manejo de dados dos jogadores. Mesmo assim, as IAs continuam a ser ferramentas férteis e úteis, capazes de ampliar significativamente o alcance criativo e técnico dos desenvolvedores independentes, permitindo a exploração de novas fronteiras no design e na experiência dos jogos digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De maneira análoga às vanguardas artísticas, os jogos digitais independentes experimentam, testam e implantam inovações em aspectos estéticos, mecânicos ou de narrativa. Tais

ideias podem ser continuadas em obras posteriores, inclusive em games comerciais e de grandes plataformas. Empresas consagradas como a Microsoft, Nintendo e Sony têm buscado se beneficiar de novas ideias provindas do mercado *indie*. O cenário, no entanto, envolve desafios, como a dificuldade de se produzir uma mídia complexa por pequenos times e escassez de investimentos para desenvolvedores desconhecidos pelo público.

A internet tem atuado como importante facilitadora para o cenário de jogos independentes nacionais e internacionais. Atua em três frentes: 1. por meio da distribuição intermediada por diversas lojas virtuais; 2. disponibilização de *sites* e *blogs* que ensinam e instruem como elaborar jogos digitais, amparando os desenvolvedores *indies* tecnicamente e instruindo-os como publicar seus jogos, e 3. disponibilização de *engines*, plataformas para criação de jogos, como Unity, Unreal e Godot – a última, completamente gratuita e *open-source*. Já a plataforma Steam tem sido uma importante catalisadora para a veiculação de obras provindas de pequenos estúdios, retirando o domínio das publicações de jogos dos grandes varejistas.

É possível que dinâmicas como as do estúdio e *publisher* Double Fine Productions possam nortear os rumos do financiamento para a criação de jogos independentes. O engajamento dos fãs auxilia os estúdios *indies* monetariamente, sobretudo nas plataformas de financiamento coletivo. Jogos nacionais inclusive têm sido financiados dessa maneira, como o brasileiro *Adventurezator: When Pigs Fly* (Pigasus Games, 2014), financiado com êxito pelo *Kickstarter*.

Por fim, jogos *indies* normalmente são encarados como projetos pessoais por seus criadores, e são voltados para um público segmentado. Nesses projetos, game designers e desenvolvedores expressam seu *ethos* e visão de mundo – segundo o programador Tommy Refenes, conhecido por seu trabalho em *Super Meat Boy*, “um jogo é a melhor [forma] de eu me expressar”. Ainda, o game designer Phil Fish afirma que projetos pessoais normalmente são passíveis de falhas, às quais os *indie* games estão sujeitos. Diferentemente dos jogos *triple-A*, lapidados e voltados para um discurso mais genérico, os jogos digitais independentes são revestidos de inovações e expressão autoral de seus desenvolvedores.

REFERÊNCIAS

- ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- BALISTA, V. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Um estudo relacional entre gerenciamento de escopo e custos de desenvolvimento. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 12, 16 a 18 de out. 2013, São Paulo. **Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013.
- CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. Tradução: João Ricardo Bittencourt. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- COBBETT, R. (September 22, 2017). From shareware superstars to the Steam gold rush: How indie conquered the PC. **Artigo no website PC Gamer**. Publicado em 22 set. 2017. Disponível em: www.pcgamer.com/from-shareware-superstars-to-the-steam-gold-rush-how-indie-conquered-the-pc/. Acesso em: 02 nov. 2022.
- INDIE GAME: The Movie. Direção: James Swirsky e Lisanne Pajot. Blinkworks e Flutter Media, 2012, cor, 103 min. Disponível em: store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/. Acesso em: 04 out. 2022.
- LEE, H. L. The Triple-A Supply Chain. **Harvard Business Review OnPoint**. Nova York: Harvard Business School Publishing Corporation, Reprint R0410F, OnPoint 8096, p.1-12.
- LEMES, D. O. **Games independentes: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais**. 2009. 159f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica: São Paulo, 2009.
- LEMES, D. O.; TOMASELLI, F. C; CAMAROTTI, S. R. B. A economia digital e o mercado de jogos para dispositivos móveis. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 11, 2 a 4 de nov. 2012, Brasília. **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. Brasília: Universidade de Brasília, 2012.
- NASCIMENTO, E. et al. Aspectos Gerais dos Games *Indies*. **Revista Temática**, Paraíba, ano X, n.08, p.152-163, ago. 2014.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- QUERETTE, E. et al. Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 11, 2 a 4 de nov. 2012, Brasília. **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. Brasília: Universidade de Brasília, 2012.
- PARKER, F. Indie Game Studies Year Eleven. In: DiGRA – DeFragging Game Studies International Conference, 2013, Atlanta. **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**. Atlanta, 2013.
- ROGERS, S. **Level Up!: Um guia para o Design de grandes jogos**. [S.l.]: Blucher, 2012.
- VAZ, G N. **História da Música Independente**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

WEILLER, T. A. **Game design inteligente**: elementos de design de videogames, como funcionam e como utilizá-los dentro e fora de jogos. 2012. 159f. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

Informações sobre o Artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese: não se aplica.

Fontes de financiamento: não se aplica.

Apresentação anterior: apresentado no 3º Ergotrip Design.

Agradecimentos/Contribuições adicionais: a Rodolfo Beccari de Oliveira, game designer do cenário *indie* brasileiro.

Láis Akemi Margodona

Professora adjunta na Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas). Doutora em Comunicação (UNESP) com Estágio Doutoral na Fordham University (Nova Iorque, Estados Unidos). Mestre em Mídia em Tecnologia (UNESP) e Bacharel em Design (UNESP). Pesquisadora do GENEM – Grupo de Estudos em Nova Ecologia dos Meios (CNPq/UNESP).

E-mail: lais.akemi@unesp.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5169-7897>