

Jogos Indie: um mapeamento sistemático sobre seus impactos na Indústria de Jogos Digitais

Indie Games: a systematic mapping of their impacts on the Digital Games Industry

Bruna dos Santos de Jesus¹, Matheus Augusto Souza dos Santos¹, Leandro Cruz¹,

¹Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA)

R. São Cristóvão, s/n - Novo Horizonte, Lauro de Freitas - BA, 42700-000 – Brasil

{brunasjifba, msmsmatheusaugusto}@gmail.com, leandro.cruz@ifba.edu.br

Abstract. *This article examines the contribution of indie games to the gaming industry, highlighting their capacity for innovation and cultural impact. Using an exploratory approach and bibliographic research, the study maps relevant indie games, revealing their role in introducing new techniques and mechanics. The results indicate that indie games significantly influence trends and patterns in the digital gaming industry.*

Keywords: *Indie Games, Game Industry, Innovation, Cultural impact.*

Resumo. *Este artigo examina a contribuição dos jogos independentes para a indústria de jogos, destacando sua capacidade de inovação e impacto cultural. Utilizando uma abordagem exploratória e pesquisa bibliográfica, o estudo mapeia jogos independentes relevantes, revelando seu papel na introdução de novas técnicas e mecânicas. Os resultados indicam que os jogos independentes influenciam consideravelmente as tendências e padrões da indústria de jogos digitais.*

Palavras-chave: *Jogos Indie, Indústria de Jogos, Inovação, Impacto cultural.*

1. Introdução

Nos últimos anos, a indústria de jogos digitais tem testemunhado um crescimento exponencial, evidenciado pelo aumento significativo nos investimentos nesse setor. Segundo o SEBRAE (2023), somente em 2021, o Brasil registrou um crescimento de aproximadamente 27,4% nesse mercado. Esse fenômeno não apenas despertou um interesse renovado na área, mas também incentivou a produção de uma ampla variedade de jogos, tanto os de grande escala (AAA) quanto os independentes (Indie). No entanto, autores como Gonçalves (2010) apontam para a saturação do mercado de jogos, acompanhada pela prevalência da reutilização de mecânicas e técnicas de desenvolvimento já estabelecidas.

Isso resultou na proliferação de jogos com semelhanças marcantes em termos visuais, mecânicos e narrativos, saturando o mercado e criando uma sensação de estagnação na indústria. É neste contexto que os jogos indie emergem como agentes de inovação, frequentemente pioneiros na introdução de novas técnicas, mecânicas, narrativas e estilos visuais. Muitas vezes, eles lideram o caminho para novas tendências e padrões de mercado, como exemplificado por jogos como "Hades" (2018), que influenciou o surgimento de uma série de jogos no estilo roguelike, e "CupHead" (2017),

amplamente creditado pelo ressurgimento do interesse nos jogos de plataforma e pelo revival estético dos desenhos animados da década de 1920.

Os jogos indie, ou independentes, são geralmente desenvolvidos por indivíduos ou estúdios de pequeno porte, sem os recursos financeiros ou de mão de obra disponíveis para os grandes estúdios. Eles frequentemente se concentram em objetivos específicos, como a introdução de mecânicas inovadoras, visuais distintos ou jogabilidade única.

Dada a importância dos jogos indie para o mercado de jogos, este estudo propõe um mapeamento dos jogos independentes relevantes para a indústria, com o objetivo de identificar, analisar e catalogar sucintamente esses jogos e suas contribuições para o mundo dos jogos digitais. O resultado final será a elaboração de uma tabela contendo uma seleção de jogos indie significativos.

2. Referencial teórico

De acordo com Pereira e Bernardes (2018), as indústrias produtoras de jogos Indies são pequenas empresas, seguindo a classificação europeia de porte empresarial, por isso tendem a ter menos orçamento para os seus produtos. Para superar este obstáculo, precisam inovar para poder alcançar mais com menos, ao contrário do que ocorre com as empresas de alto porte, consideradas como mainstream, que tendem a seguir o modelo fordista e a organização mais tradicional para a produção de games.

Adicionalmente, Pressanto (2021) explica que muitos jogos desenvolvidos por empresas independentes recorrem a soluções alternativas viáveis, inclusive optando por cortar elementos ou mecânicas, seja por restrições de recursos ou limitações orçamentárias, e, em alguns casos, realizando reformulações parciais ou totais do projeto.

Em uma pesquisa, feita pelos autores Alencar e Jucá (2019), realizada com cinco empresas Indies brasileiras, foram levantadas questões sobre como elas estruturam sua cultura empresarial. A maioria respondeu que prefere focar na inovação, flexibilidade e criatividade, já que os modelos de organização aplicados a grandes empresas não eram adequados para empresas pequenas. Geralmente sua cultura é voltada para o trabalho como lúdico, “legal” e “divertido”, além de ter alta dependência a redes de comunicação e acesso a todos aspectos do projeto.

Apesar da reputação por sua adaptabilidade, a indústria de jogos também recebe críticas por suas técnicas e narrativas pré-estabelecidas, consideradas há muito tempo como antiquadas ou clichês pelo público. Tais práticas continuam sendo empregadas devido ao receio de arriscar em abordagens novas, resultando em uma indústria inflexível, conforme apontado por pesquisas e artigos, como o de Gonçalves (2010). Os jogos indies emergem nesse contexto, onde, embora os desenvolvedores desses jogos possuam restrições financeiras, desfrutam de ampla liberdade criativa. Esta liberdade é possível pela ausência da pressão para obter um retorno financeiro proporcional ao investimento, permitindo a utilização de recursos que aproximam o público de sua produção, como a incorporação de elementos e referências regionais e culturais, como destacado por Zambon e Chagas (2018).

Nessa pesquisa, os efetivos da empresa eram poucos, geralmente de 1 até 6 pessoas, sendo o restante terceirizados, tendo um grande foco em trabalhos remotos. Por

isso, esta estrutura é mais focada em saber todos os aspectos do projeto, já que a limitada quantidade de mão de obra, faz necessário trabalhar em mais de um setor.

As empresas Indies pesquisadas demonstram uma inclinação para o autofinanciamento, complementado ocasionalmente por práticas de crowdfunding conforme necessário. Em geral, seus funcionários tendem a manter empregos paralelos à criação de jogos, buscando financiar suas próprias propriedades intelectuais (IPs). Há uma preferência por uma abordagem de execução inicial seguida de avaliação posterior, indicando não a falta de acompanhamento das tendências de mercado, mas sim a ausência de uma metodologia mais elaborada e técnica para a projeção de custos e receitas, em conformidade com o que foi apresentado no estudo de Alencar e Jucá (2019).

Quanto ao controle de qualidade, as decisões são majoritariamente internas, baseadas em experiências prévias, sendo complementadas pelo controle externo de qualidade, muitas vezes não remunerado, através do lançamento de demonstrações dos jogos para obter feedback do público-alvo.

Através dessas observações e estudos, percebe-se que as empresas independentes (Indies) são altamente inovadoras e flexíveis. Esse comportamento difere substancialmente de suas contrapartes de grande porte. A conclusão sugere que, devido ao seu porte menor, uma organização muito verticalizada com estruturas complexas poderia prejudicar a fluidez do processo. Em muitos casos, o apego às suas IPs pode levar a uma certa negligência das estimativas de lucro e viabilidade, evidenciando certo descontentamento em relação às empresas mainstream. Entretanto, essa versatilidade das indústrias Indies tem contribuído significativamente para a quebra de paradigmas e a inovação no contexto da décima arte, os jogos eletrônicos.

3. Metodologia

O presente estudo adotou uma abordagem metodológica exploratória, utilizando também o método de pesquisa bibliográfica, para o levantamento e coleta de informações, conforme delineado por Severino (2017) na segmentação da metodologia do trabalho científico. Essas abordagens são pertinentes para a condução deste trabalho, que visa realizar um mapeamento sistemático da literatura sobre os jogos independentes. A natureza exploratória desta pesquisa se fundamenta na análise e compreensão abrangente do panorama atual dos jogos independentes, considerando a diversidade de abordagens, inovações e impactos na indústria de jogos eletrônicos.

No processo do mapeamento sistemático da literatura, foram estabelecidos critérios de seleção meticulosos para identificar e analisar os artigos mais relevantes e alinhados com o tema dos jogos independentes. A busca foi direcionada para artigos diretamente relacionados ao tema, a fim de contribuir substancialmente para este estudo. Artigos parcialmente alinhados, embora não completamente pertinentes, foram considerados como fontes de consulta complementares para enriquecer a análise e oferecer perspectivas adicionais. Por outro lado, aqueles artigos que, apesar de tratarem de jogos digitais, não apresentavam conexão direta com o tema dos jogos independentes foram excluídos de forma integral, uma vez que não contribuem de maneira significativa para os objetivos desta pesquisa.

Para iniciar a pesquisa bibliográfica, foram acessados diversos sites acadêmicos que disponibilizavam uma variedade de trabalhos abrangendo diferentes assuntos, por

exemplo, *ACM Digital Library* e o *IEEE Xplore*. Como o foco da pesquisa era nos jogos independentes, esse critério foi primordial na busca por trabalhos acadêmicos relacionados ao tema. Após a seleção dos trabalhos com critérios específicos, procedeu-se à leitura para utilização na discussão deste estudo; aqueles com alguma relação ao tema foram usados como material de apoio, enquanto os que não se alinhavam ao tema proposto, como citado anteriormente, foram excluídos, não sendo utilizados para o levantamento de informações. Também, durante a leitura dos trabalhos, foram selecionados trechos considerados mais relevantes para o trabalho e separados para uso futuro. Em síntese, o método da pesquisa foi constituído desses três tópicos gerais:

A) Processo de busca - Os autores revisaram artigos, livros, trabalhos e pesquisas científicas referentes ao tema do artigo, priorizando revistas e editoras voltadas para a área de jogos.

B) Critérios de Exclusão - No entanto, foram selecionados apenas os artigos que tratavam explicitamente de jogos independentes, com um enfoque específico na indústria, no ramo e no desenvolvimento desses jogos.

C) Análise das informações - Os autores organizaram uma tabela comparativa/expositiva analisando tema, foco, métodos e referências abordados e utilizados nos artigos escolhidos, visando filtrar apenas as informações relevantes e influentes para o tema deste artigo.

3.1. Motivações e limitações da pesquisa

Este artigo teve sua origem após o desenvolvimento de um estudo iniciado durante o curso de Tecnologia em Jogos Digitais (IFBA), nas aulas de Game Design e Roteirização, que contaram com as seguintes etapas: elaboração de discussões sobre jogos e suas respectivas importâncias, tal como jogos independentes e seus marcos para a indústria de jogos.

Em seguida, elaborou-se uma pesquisa e discussão sobre quais seriam os jogos mais relevantes e importantes para a indústria de jogos. Para isso, seguiram-se critérios como ano de lançamento, gameplay, jogabilidade, visual, mecânicas distintivas e jogos que criaram gêneros ou subgêneros. Após isso, iniciou-se a etapa de catalogação, mapeamento e filtragem desses jogos, resultando na elaboração de uma lista com 10 jogos.

4. Trabalhos Relacionados

O mapeamento sistemático da literatura sobre jogos independentes revelou um campo de estudos diversificado e em constante evolução, refletido na variedade de trabalhos acadêmicos e pesquisas apresentadas nos diferentes portais. Esta seção tem como propósito explorar os trabalhos correlacionados e estabelecer conexões entre os estudos existentes, contribuindo para uma compreensão mais aprofundada do cenário atual da pesquisa sobre jogos independentes.

Neste contexto, os trabalhos relacionados abordam uma ampla gama de aspectos ligados aos jogos independentes, desde questões de desenvolvimento e inovação até análises críticas sobre seu impacto na indústria de entretenimento digital. Ao examinar

esses trabalhos, é possível identificar tendências, lacunas e áreas de interesse específicas que têm sido objeto de estudo e investigação por parte dos acadêmicos e pesquisadores.

Dentre esses estudos, destaca-se a pesquisa de Prieto (2021), que evidencia o papel das novas plataformas e da distribuição digital no estímulo à produção independente de jogos no Brasil. O autor cita exemplos de jogos independentes brasileiros, como *Knights of Pen and Paper*, *Aritana* e *a Pena da Harpia*, e *Chroma Squad*, que ganharam reconhecimento internacional devido à sua qualidade. Além disso, Prieto (2021) destaca as contribuições de Hall (2015) ao ressaltar como a disseminação das plataformas de distribuição de jogos digitais tem ampliado o alcance dos produtores independentes, atingindo diferentes segmentos do público gamer.

No estudo de Pereira e Bernardes (2018), foram investigadas empresas Indies brasileiras para analisar a relação entre seu potencial inovador e suas estruturas organizacionais. As pesquisas levantaram aspectos como gestão, controle de qualidade e horas trabalhadas. Pereira e Bernardes (2018) também sugerem duas áreas de pesquisa para aprofundar o entendimento nesse campo. Uma delas aborda os desenvolvedores de jogos independentes como impulsionadores da inovação na indústria de jogos, enquanto a outra propõe investigar as possíveis conexões entre desenvolvedores de jogos independentes e criadores de jogos por hobby.

Os tópicos abordados tanto no estudo de Pereira e Bernardes (2018), quanto em Prieto (2021) dialogam e convergem diretamente com os interesses do estudo realizado neste presente artigo, porém os próprios elucidam que há margem para pesquisas e novas descobertas na área a serem realizadas, a fim de promover uma discussão substancial sobre o tema.

5. Resultados e Discussões

Nesta seção, serão discutidos os resultados obtidos a partir do processo exploratório de construção da pesquisa. Esse processo teve como objetivo mapear sistematicamente a literatura e as produções de jogos indies, e suas respectivas contribuições para a indústria de jogos. Para tal, foram consultados portais acadêmicos, anais de eventos e lojas de jogos online, como o Steam (<https://store.steampowered.com/>), a fim de se encontrar títulos que tenham trazido algum tipo de contribuição.

5.1. O Estado da Arte

Ao totalizar o número de artigos encontrados e extraídos em diferentes portais acadêmicos, tornou-se evidente a variedade e a extensão da pesquisa realizada, conforme listado na Tabela 1. Esses resultados preliminares destacam a ampla disponibilidade de fontes e a relevância do tema, evidenciando o interesse acadêmico e a produção científica sobre os jogos independentes.

Com base nesses resultados iniciais, a pesquisa avança para uma análise mais aprofundada e crítica dos artigos selecionados, visando extrair informações essenciais e identificar padrões, convergências e divergências entre as diversas fontes. Essa abordagem permitirá uma discussão embasada e fundamentada sobre a influência e o papel dos jogos independentes no contexto da indústria de jogos, e entretenimento digital.

Essa seção, portanto, proporcionará uma análise cuidadosa dos dados obtidos, de modo a estabelecer um panorama consistente e informativo sobre o cenário dos jogos

independentes, contribuindo para uma compreensão mais profunda de sua importância e impacto na indústria de jogos eletrônicos.

Tabela 1. Artigos selecionados para o Estudo

Portal	Artigos Encontrados	Artigos Extraídos	Artigos Utilizados
<i>Springer</i>	2.185	4	2
<i>ACM</i>	31.389	4	2
<i>IEE Explore</i>	17	3	1
<i>Science Direct</i>	15	4	0
<i>Scopus</i>	8	3	1
<i>Scielo</i>	312	3	2
<i>Tandf Online</i>	1.156	4	1
<i>SBGames</i>	60	5	5

A variação no número de artigos encontrados em cada portal pode ser atribuída à diversidade de focos e especializações de cada plataforma. Por exemplo, o ACM destaca-se pela quantidade significativa de artigos, possivelmente devido à sua ênfase em computação e ciência da computação, áreas que frequentemente abordam aspectos técnicos e desenvolvimento de jogos.

A extração desses dados é essencial para compreender e formar a base para promover uma discussão consistente sobre o impacto dos jogos independentes na indústria de jogos eletrônicos e no âmbito do entretenimento digital. O processo crítico oferece o material necessário para fundamentar os argumentos relativos à influência dos jogos independentes nessas esferas.

Após a filtragem do conteúdo, observou-se em comum entre os trabalhos sobre jogos independentes os seguintes pontos:

- **Inovação e diversidade de conteúdo:** Os jogos independentes se destacam por sua propensão a apresentar ideias e conceitos inovadores, explorando temas e mecânicas pouco convencionais na indústria *AAA*. Essa singularidade contribui substancialmente para a diversidade de conteúdo, desafiando e renovando o mercado de jogos, oferecendo experiências únicas aos jogadores.
- **Estímulo à criatividade e à experimentação:** A flexibilidade proporcionada pelos jogos independentes oferece aos desenvolvedores liberdade criativa, permitindo a exploração e experimentação de novas ideias sem as limitações impostas pela indústria *AAA*. Essa liberdade promove a criatividade e a inovação no processo de desenvolvimento de jogos.
- **Ampliação do mercado de jogos:** Com custos de produção mais acessíveis em comparação aos jogos *AAA*, os jogos independentes oferecem uma oportunidade para que desenvolvedores de menor porte ingressem no mercado de jogos. Essa acessibilidade amplia o mercado e proporciona um terreno fértil para o sucesso de novos talentos, enriquecendo o ecossistema dos jogos digitais.

- Contribuição para a formação de novos desenvolvedores:** A natureza dos jogos independentes, frequentemente desenvolvidos por equipes pequenas ou individuais, abre portas para a emergência de novos talentos na indústria de jogos. Isso possibilita que novos desenvolvedores surjam e se destaquem, contribuindo para o avanço e enriquecimento do cenário dos jogos digitais.

5.2 Os Jogos Independentes

A análise revela a importância dos jogos independentes para a indústria de jogos. Muitos se destacam por inovar, aprimorar e criar mecânicas e design de jogos que se tornam padrões para a indústria. A Tabela 2 apresenta um breve mapeamento de alguns jogos indies, destacando seus principais marcos e relevâncias.

Tabela 2. Jogos Independentes selecionados para a análise

Nome do jogo	Ano de Lançamento	Gênero	País de Origem	Principais Contribuições
Cuphead	2017	Run and gun, Plataforma	Estados Unidos da América	Estilo visual único inspirado em animações dos anos 1930, jogabilidade desafiadora, sucesso crítico e comercial.
Limbo	2010	Plataforma, Quebra-cabeça, Aventura	Dinamarca	Atmosfera sombria e minimalista, narrativa implícita, pioneiro na tendência do uso de estética monocromática em jogos independentes.
Hades	2018	Roguelike, RPG, Luta, Ação	Estados Unidos da América	Combina elementos de narrativa e jogabilidade roguelike, desenvolvimento de personagens e diálogos dinâmicos.
Stardew Valley	2016	RPG, Aventura	Estados Unidos da América	Recriação moderna e expansiva de simulação de fazenda, jogabilidade aberta e foco em comunidade e relações.
Dead Cells	2017	Roguelike-Metroidvania	França	Combinação de elementos roguelike e metroidvania, mecânicas de combate fluídas, níveis gerados proceduralmente.
Five Nights at Freddy's	2014	Survival horror, Simulação, Aventura	Estados Unidos da América	Uso inovador de câmeras de segurança como mecânica central, narrativa baseada em mistério e jumpscare efetivos.
Fez	2012	Plataforma, Quebra-cabeça	Canadá	Manipulação de perspectiva 2D/3D para resolução de quebra-cabeças, estilo visual retrô, narrativa ambiental

Braid	2008	Quebra-cabeça, Plataforma, Independente	Brasil	Manipulação inovadora do tempo como mecânica central, narrativa complexa e simbólica, influente no renascimento dos jogos indie.
Among Us	2018	Sobrevivência, Dedução Social	Estados Unidos da América	Popularização do gênero de dedução social, jogabilidade centrada em interações multiplayer, acessibilidade e design simples.
Gris	2018	Plataforma, Independente	Espanha	Estilo artístico aquarela, narrativa emocional sem diálogos, foco em exploração e resolução de quebra-cabeças.
Ori the Blind Forest	2015	Plataforma, Aventura	Estados Unidos da América	Estilo visual deslumbrante, narrativa emocional, jogabilidade fluida e desafiante.

A Tabela 2 apresenta uma seleção de jogos independentes, destacando suas principais contribuições para a indústria de jogos eletrônicos. Cada um desses jogos trouxe inovações e características únicas que influenciaram o desenvolvimento de outros jogos e moldaram tendências no mercado.



Figura 1. Captura de tela do CupHead (fonte: Página oficial do jogo na Steam)

Koster (2013), em seu estudo sobre teoria do design de jogos, argumenta que a diversão nos jogos está intimamente ligada à maneira como os jogadores aprendem e dominam novos desafios. Jogos como "Cuphead", ilustrado na Figura 1, exemplifica essa ideia ao oferecer uma jogabilidade desafiadora que recompensa a perseverança e a habilidade do jogador. A abordagem visual distinta de "Cuphead" também ilustra a importância de uma direção artística inovadora, algo frequentemente encontrado nos jogos independentes.

Nakamura e Csikszentmihalyi (2009) destacam a teoria do fluxo, onde a experiência ideal do jogador é alcançada quando há um equilíbrio entre desafio e habilidade. Jogos como "Hades" e "Dead Cells" aplicam essa teoria ao combinar mecânicas de jogo dinâmicas com uma curva de aprendizado que mantém os jogadores engajados, proporcionando uma experiência satisfatória e contínua.

Parker (2013) analisa o impacto cultural e acadêmico dos jogos independentes, sublinhando sua capacidade de experimentar com novos conceitos e desafiar normas

estabelecidas. Jogos como "Braid" e "Fez" exemplificam essa tendência ao introduzir mecânicas inovadoras e narrativas complexas que expandem as fronteiras do design de jogos.

Latorre (2016) discute as nuances entre o mainstream e o indie, destacando como jogos independentes podem oferecer alternativas significativas aos títulos mainstream. "Stardew Valley", por exemplo, reimagina o gênero de simulação de fazenda, oferecendo uma experiência rica em comunidade e relações, algo que muitas vezes é subexplorado em jogos de grande orçamento.

Lipkin (2013) explora a política de produção e a independência dos jogos indie, abordando como eles resistem à cooptação pelo mainstream. Jogos como "Five Nights at Freddy's" exemplificam essa resistência ao apresentar mecânicas e narrativas inovadoras que desafiam as convenções estabelecidas, criando novos caminhos para a interação com o jogador.

Geloneze e Arielo (2017) analisam a evolução da indústria de jogos eletrônicos e o papel dos jogos independentes nesse contexto. Jogos como "Among Us" demonstram a capacidade dos jogos indie de capturar a atenção do público através de mecânicas simples e eficazes, enfatizando a importância da acessibilidade e da inovação no design de jogos.

Ruberg (2019) investiga o trabalho precário dos criadores de jogos queer indie, discutindo quem realmente se beneficia das melhorias na indústria de jogos. Jogos como "Gris" mostram como os desenvolvedores independentes podem abordar temas complexos e sub-representados, contribuindo para a diversidade e inclusão na narrativa dos jogos.

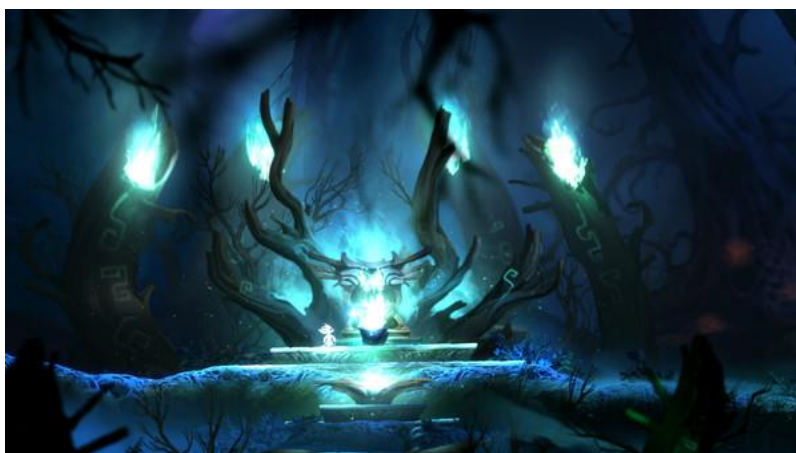


Figura 2. Captura de tela do Ori The Blind Forest (fonte: Página oficial do jogo na Steam)

Harvey e Fisher (2013) abordam o trabalho imaterial no design de jogos indie e os mercados de redes sociais, destacando as dinâmicas de gênero nesse processo. "Ori and the Blind Forest", representado na Figura 2, ilustra a integração harmoniosa entre estética e narrativa, demonstrando como os desenvolvedores independentes podem utilizar essas dinâmicas para criar experiências de jogo memoráveis.

Essas contribuições destacadas na Tabela 2 mostram como os jogos independentes podem introduzir inovações significativas, influenciar tendências e expandir os limites do design e da narrativa nos jogos eletrônicos. Ao explorar novas mecânicas, estilos visuais e abordagens narrativas, esses jogos têm um impacto duradouro na indústria, demonstrando a importância da criatividade e da experimentação no desenvolvimento de jogos.

6. Considerações Finais e Trabalhos Futuros

Este artigo oferece uma visão panorâmica sobre os jogos independentes, delineando sua relevância histórica e os impactos na indústria de jogos eletrônicos. A presença e evolução dos jogos independentes estabelecem um cenário promissor para a inovação e diversidade no mercado de jogos digitais. Compreender as implicações futuras desse movimento é fundamental para acompanhar o dinamismo e as transformações constantes na indústria de entretenimento digital.

Ao explorar a importância histórica desses jogos, esta pesquisa revela suas origens e seu papel transformador na narrativa dos jogos eletrônicos. Destacar os impactos na indústria evidencia a capacidade dos jogos independentes de desafiar convenções, oferecer novas abordagens e romper com os paradigmas das grandes desenvolvedoras. Isso cria oportunidades para a criatividade e atrai um público mais diversificado.

A perspectiva otimista apresentada sugere que a presença duradoura e em constante evolução dos jogos independentes não apenas fortalece a indústria, mas também estimula a criatividade e a experimentação. A inovação desses projetos reenergiza o setor e contribui para a formação de uma comunidade de jogadores mais variada e interessada em novas experiências.

Quanto a trabalhos futuros, sugerem-se pesquisas que investiguem mais profundamente a conexão entre os jogos independentes e seus impactos na indústria como um todo, além de estudos que explorem os mecanismos de financiamento alternativos para esse tipo de produção. A continuação deste trabalho pode incluir análises mais detalhadas das preferências de público e os efeitos psicológicos dos jogos independentes nos usuários, contribuindo para uma compreensão mais abrangente dessas experiências na indústria de jogos eletrônicos.

Referências

- Alencar, A. Y. de, & Jucá, P. M. (2019). “Dificuldades Organizacionais de Empresas Indies de Desenvolvimento de Jogos Digitais”. Apresentado no XVIII SBGames, Rio de Janeiro, RJ, Brazil, 28-31 de outubro de 2019.
- Geloneze, F. R., & Arielo, F. S. (2017). Um breve análise sobre a Indústria de Jogos Eletrônicos e os Indie Games. *Revista Multiplicidade*, 8(8).
- Gonçalves, L. D. (2010). “Rerroupagem: Impactos e Influências na Concepção e Desenvolvimento de Jogos Educativos”. Apresentado no IX SBGames, Florianópolis, SC, de 8 a 10 de Novembro de 2010.
- Hall, D. (2015) "*Indie Games: O movimento independente dos jogos eletrônicos; suas inovações técnicas e narrativas e seu sucesso no mercado de games*". CINEMÍDIA: Encontro Internacional do Grupo de Estudos sobre História e Teoria das Mídias Audiovisuais. 2015.
- Harvey, A., & Fisher, S. (2013). Intervention for inclusivity: Gender politics and indie game development.
- Koster, R. (2013). Theory of fun for game design. " O'Reilly Media, Inc."
- Latorre, Ó. P. (2016). Indie or mainstream? Tensions and nuances between the alternative and the mainstream in indie games. *Anàlisi*, 15-30.

- Lipkin, N. (2013). Examining Indie's Independence: The meaning of " Indie" Games, the politics of production, and mainstream cooptation. *Loading...*, 7(11).
- Nakamura, J., & Csikszentmihalyi, M. (2009). Flow theory and research. *Handbook of positive psychology*, 195, 206.
- Parker, F. (2013, August). Indie Game Studies Year Eleven. In DiGRA Conference.
- Pereira, L. S., & Bernardes, M. M. (2018). Aspects of independent game production: An exploratory study. *Computers in Entertainment (CIE)*, 16(4), 1-16.
- Phillips, T. (2015). “*Don't clone my indie game, bro': Informal cultures of videogame regulation in the independent sector*”. Retirado da revista *Cultural Trends*, de 4 de Julho de 2010.
- Pressanto, B. P. (2021). “Apontamentos teóricos para o desenvolvimento de jogos independentes de terror com baixo custo de produção”. Apresentado no XX SBGames, Gramado, RS, Brasil, de 18 a 21 de outubro de 2021.
- Prieto, D. T., & Nesteriuk, S. (2021). “*Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil*”. In *Trilha de Indústria – Artigos Completos - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGAMES)*, 20th, Online, Anais (pp. 745-754). Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação.
- Ruberg, B. (2019). The precarious labor of queer indie game-making: Who benefits from making video games “better”? *Television & New Media*, 20(8), 778-788.
- SEBRAE. (2023) “Mercado de games: tendências e oportunidades 2023”. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/mercado-de-games-tendencias-e-oportunidades,767cf253be2a6810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 10 de Dezembro de 2023.
- Severino, A. J. (2017). *Metodologia do trabalho científico*. Cortez editora.
- Williams, K. (2022). “*The first Indie Game developer*”. Acesso em: 17 de Novembro de 2023.
- Zambon, P. S., & Chagas, C. J. R. (2018). “Produção independente de jogos digitais: o desenvolvedor ‘*Lone Wolf*’”. Apresentado no XVII SBGames, Foz do Iguaçu, PR, Brasil, de 29 de outubro a 1 de novembro de 2018.