

Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil

Daniel Teixeira Prieto
 Universidade Anhembi Morumbi
 PPG Design
 São Paulo, Brasil
 danprieto99@gmail.com

Sérgio Nesteriuk
 Universidade Anhembi Morumbi
 PPG Design
 São Paulo, Brasil
 nesteriuk@hotmail.com

Resumo—Este artigo realiza uma revisão bibliográfica da literatura acadêmica brasileira que tenha como objeto de estudo os jogos independentes (*indie games*). A partir do trabalho de Parker (2013), é proposta uma categorização dos textos, enquadrando-os nas trilhas de estudo propostas pelos autores, e que permitem estabelecer o estado da arte deste tema no país.

Palavras-chave— *Indie Game Studies*, *Jogos independentes*, *Indie Games*.

I. INTRODUÇÃO

Os jogos digitais são cercados de alguns pontos de incertezas e discordâncias. De acordo com Luz [29], não há, por exemplo, consenso para a definição de qual jogo poderia ser considerado o primeiro *game* de todos. No campo dos *game studies*, os trabalhos acerca de jogos independentes também são recheados de desacordos e polêmicas - a começar pela própria nomenclatura. Há autores que consideram *indie* como a contração da palavra *independent*, já outros entendem o termo como “independente” de qualquer outra palavra. Curiosamente, há um consenso sobre o ponto de partida dos chamados *indie games studies*: quando Eric Zimmerman [53] questiona a própria existência de jogos independentes.

Este artigo procura explorar os desdobramentos acadêmicos brasileiros da questão inicialmente levantada por Zimmerman [53]. Por meio da revisão bibliográfica, esta pesquisa de cunho exploratório tem como objetivo central entender qual o estado da arte da literatura brasileira sobre jogos independentes. Por meio da análise de quarenta e sete trabalhos acadêmicos, datados entre 2009 e 2020, busca-se melhor entender as linhas de força bem como lacunas (ou pontos de potencial desenvolvimento) nesta mirada.

Relacionando a revisão realizada nesta pesquisa ao trabalho de Felan Parker [36], autor que elaborou estudo prévio sobre o estado da arte da literatura em língua inglesa a respeito de jogos independentes, é possível observar algumas similaridades – ainda que guardem suas especificidades. Parker [36] dividiu quatro categorias em que se encaixam os trabalhos pesquisados: história; teoria; economia-política e socioculturais. Analogamente, buscamos relacionar e analisar os trabalhos nacionais que dissertam sobre questões atinentes aos jogos independentes [53]. Para tanto, faz-se necessário uma breve introdução acerca da história dos jogos independentes, sobretudo do desenvolvimento independente brasileiro.

II. PANORAMA DE DESENVOLVIMENTO NACIONAL

De acordo com Nesteriuk (2015), o início da primeira geração de jogos para consoles e computadores pessoais também marcou o surgimento dos *bedroom coders*, definidos como: “(...) espécie de híbrido de jogadores e hackers que, ao acessar ao código de um game, procuravam aprender de maneira autodidata como programar um jogo ou apenas como alterar alguns de seus elementos” [35, p. 133]

Para o autor, ainda que muitos dos estúdios dessa primeira geração, mesmo aqueles de maior destaque, tivessem certas características próximas a de estúdios considerados independentes atualmente, o nascimento do desenvolvimento independente de jogos está intimamente ligado aos chamados *bedroom coders*. Estes operavam sob o espírito DIY (*do-it-yourself*), experimentando e desenvolvendo os jogos que queriam jogar, livres de amarras corporativas ou criativas. Sua presença não passou despercebida, longe disso, o volume de jogos, muitas vezes cópias de jogos com qualidade inferior, foi um dos principais fatores para o chamado *crash do software* no início da década de 1980 [35]. Por mais turbulenta que tenha sido sua contribuição inicial para a indústria dos *games*, pode-se especular que os *bedroom coders* pavimentaram o caminho para o que conheceríamos posteriormente como desenvolvimento independente.

Atravessando o oceano Atlântico, o desenvolvimento brasileiro caminhava a passos lentos. Em 1983, o jogo de aventura baseado em texto denominado Amazônia era lançado. Apesar de o lançamento do primeiro *game* integralmente brasileiro ter acontecido no início da década de 1980, as produções originais brasileiras ainda demorariam para pegar ritmo. O atraso deve-se muito a política conhecida como reserva de mercado, do governo Médici (1969-1974), que impedia a importação de eletrônicos, culminando em que os consoles e *games* que circulavam no país fossem fruto ou de contrabando ou de pirataria [52]. Por muitos anos, os jogos “brasileiros” disponíveis eram na verdade produtos internacionais que tinham os títulos e capas alterados para gerar maior apelo ao público brasileiro, ficando conhecidos como jogos reaproveitados ou reprogramados. Os jogos “Didi na Mina Encantada!” (1982) ou “Mônica no Castelo do Dragão” (1991), por exemplo, eram adaptações dos jogos *Pickaxe Pete* (1982) e *Wonder Boy in Monster Land* (1987), respectivamente [22].

No fim da década de 1990, vimos o primeiro *game* do gênero FPS (*first person shooter*) brasileiro ser lançado e bem recebido: “Incidente em Varginha” (1998), da Perceptum Informática. O jogo foi comercializado no exterior sob o título

“*Alien Anarchy*”, onde acabou tendo maior projeção e reconhecimento.

Voltando novamente os olhos para o mercado exterior, no fim dos 2000, alguns jogos com propostas próprias começaram a ganhar notoriedade. Em uma época em que os gráficos 3D eram tendência, equipes grandes e investimentos milionários estavam solidificando as grandes indústrias de jogos, esses tinham o visual gráfico elaborado em um estilo 2D retrô, foram feitos por equipes de uma ou duas pessoas e trabalhavam mecânicas experimentais, temas afrontosos e até intimistas. Ficaram conhecidos como *indie games*. Títulos como *Braid* (2008), *Super Meat Boy* (2010), *Minecraft* (2011), *Journey* (2012) e *FEZ* (2012) trouxeram o desenvolvimento independente aos holofotes.

No Brasil, pouco depois, observamos o surgimento de desenvolvedores e jogos independentes de sucesso. Para Hall (2017), as novas plataformas e a distribuição digital tiveram papel importante para estimular a produção independente de jogos no país. O autor coloca que “(...) a crescente diversidade de novas plataformas, e a popularização da distribuição digital permitiriam que as produções nacionais ganhassem um novo fôlego. Os lançamentos dos *indie games* brasileiros *Knights of Pen and Paper* (2013, *Behold Studios*), *Aritana* e *a Pena da Harpia* (2014, *Duaik Entretenimento*) e *Chroma Squad* (2015, *Behold Studios*) atestam isso graças ao reconhecimento no mercado internacional por serem jogos *indie* de qualidade.” [22, p. 65]

A produção brasileira de jogos, especialmente no que se refere a jogos independentes, caminha de forma mais célere que outrora. Contudo, ainda se faz necessário buscar entender uma série de fatores que restringem a ampliação do setor e os percalços mercadológicos, bem como as inspirações, métodos e contribuições dos desenvolvedores brasileiros para o universo dos *games*.

Em 2013, Felan Parker [36] fez uma análise da literatura em inglês que se propunha a discutir os jogos independentes. Para melhor compreender o estado da arte da pesquisa brasileira no setor dos *indie game studies*, far-se-á um comparativo do cenário acadêmico nacional com as colocações de Parker. A próxima sessão é dedicada a retomar os apontamentos de Parker e os avanços da pesquisa anglófona sobre jogos independentes até 2013.

III. INDIE GAME STUDIES

Em 2013, Parker [36] identificou quatro principais tendências nas pesquisas acadêmicas realizadas sobre jogos independentes em inglês até aquele momento. As quatro trilhas colocadas pelo autor são: 1) *Relatos teóricos sobre indie games e tentativas de conceituar independência*; 2) *Pesquisa histórica sobre jogos independentes e seu desenvolvimento*; 3) *A economia política nos indie games*; e 4) *Estudos sobre indie games em seus contextos socioculturais* [36, p.3, tradução nossa]. Por mais que as quatro linhas se sobreponham com frequência, Parker as classifica de acordo com a ênfase de cada autor em particular em alguma das tendências.

Na linha de teoria, é colocado que a definição (ou impossibilidade dela) da independência é assunto frequente, mas que não é comum uma imposição sobre o assunto. Nessa trilha, são ressaltados os autores: Wilson (2005), Martin & Deuze (2009), McCrea (2012), Lipkin (2013), Westcott (2013), Ruffino (2013) e Joseph (2013).

As pesquisas de ênfase histórica levantadas por Parker (2013a) revelam uma tendência na busca pela compreensão do cenário independente em diferentes localidades. São ressaltados Ito (2007), no Japão, Swalwell (2007; 2008), na Austrália e Nova Zelândia, Della Rocca (2013) e Lessard (2013) no Canadá. Aqui, também é observado que a fatia histórica menos estudada está relacionada a um momento anterior aos *indie games*, quando eram chamados de jogos de “(...) amadores, hobbistas, fãs, *shareware*, *demoware*, *freeware* e outros” [36, p.3, tradução nossa] sem intenção de lucro.

O aspecto de economia política das pesquisas foi apontado como bastante recorrente, focado, sobretudo, nas condições de trabalho, produção e distribuição. Os autores salientados por Parker (2013), são: Jahn-Sudmann (2008), Dyer-Witherford & Peuter (2009), Martin & Deuze (2009), Joseph (2011), Guevara-Villalobos (2011), Pederecini (2012), Latowska (2012), Withson (2013), Lipkin (2013), McCrea (2013) e Harvey & Fisher (2013).

Por fim, foi observado por Parker [36] que a via de pesquisa sociocultural, frequentemente buscava entender as relações entre as comunidades de jogadores e de desenvolvedores. De forma semelhante às pesquisas históricas, na trilha sociocultural foi comum a incidência de trabalhos que buscaram entender o cenário em determinado local, dessa vez mirando em eventos, organizações e na comunidade. Também é feita menção a *gamearte* (jogos digitais pensados como obras / manifestações artísticas), questões de gênero e desigualdade na indústria. São destacados os autores: Ito (2007), Jahn-Sudmann (2008), Martin & Deuze (2009), Guevara-Villalobos (2011), Merenkov (2012), Joseph (2013), Fisher & Harvey (2013), Consalvo (2013), Westcott (2013), Stein (2013), Wilson (2012), Parker (2013b) e Gouglas & Rockwell (2013).

Em seu trabalho, Parker [36] especula sobre perspectivas e possibilidades acadêmicas nos anos seguintes a publicação do texto. No que se refere ao consumo dos jogos independentes, é verificado a potencialidade de um trabalho que busque entender como os *indie games* são recebidos pelo público. Isso engloba entender as relações dos jogadores e do jogo em um nível mais profundo, analisando como o jogador percebe os *indie games* e suas características de independência. Ademais, o autor vê necessidade em uma demarcação mais firme entre os jogos independentes e outras formas de arte e entretenimento afins, como “*jogos amadores, políticos, “serious games” e ficção interativa (...)*” [36, p.7, tradução nossa]. Ainda, o autor levanta a questão dos jogos e desenvolvedores independentes nos países emergentes e de terceiro mundo. “*Se jogos independentes são um fenômeno global, como configura-se a independência em diferentes contextos nacionais, regionais e locais?*” [36, p.7, tradução nossa].

IV. ESTUDO DOS JOGOS INDEPENDENTES

Em 2002, Eric Zimmerman [53] provocou pesquisadores na área dos *games* a “resolverem o problema não resolvido dos *games* independentes” (p. 5, tradução nossa). Em sequência ao título de Felan Parker [36], oito anos depois, este artigo tem por objetivo entender como está se desenhando a literatura brasileira que busca resolver o problema instigado por Zimmerman [53]. Dessa forma, foram levantados e analisados quarenta e sete textos em língua portuguesa, escritos por brasileiros, que abordem diretamente os jogos

independentes ou abordem temas tangentes ou sobrepostos, como a *gamearte*, por exemplo. Restringiu-se a análise apenas de textos acadêmicos, descartando publicações em revistas informais, *websites*, *blogs* ou outros veículos de informação não científicos. Ainda, este trabalho propõe-se a analisar apenas artigos, monografias, dissertações e teses, excluindo excepcionalmente livros.

Os trabalhos analisados foram coletados por meio da busca de termos chave no *Google Acadêmico* (GOOGLE LLC, 2004), que possui caráter mais abrangente e aglutinador em relação a outras plataformas e bases indexadoras, no *Catálogo de Dissertações e Teses* da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), em anais de congressos, simpósios e eventos, como o SBGames, em repositórios de acesso aberto (ResearchGate e Academia) e também por meio da retroalimentação da busca entre as próprias referências dos autores coletados - sendo este o último processo realizado.

Como indica o gráfico abaixo, os *indie game studies* no Brasil tiveram atenção expressiva a partir do ano 2013, apesar de o primeiro trabalho ter sido publicado quatro anos antes, por Lemes [26]. Entre 2010 e 2012, não foram encontrados trabalhos acadêmicos que tivessem os jogos independentes como objeto central de estudo. Observa-se também que após este marco inicial, o volume de textos não cresceu uniformemente, mas manteve-se no padrão de seis a sete produções por ano, com a exceção dos anos de 2016, 2018 e 2020, com apenas quatro cada e de 2015, com oito textos, sendo o ano de maior produção nacional acerca dos jogos independentes.



Fig. 1. Total de textos tangentes aos jogos independentes publicados no Brasil. Fonte: Autores

Observa-se, no gráfico a seguir, que a grande maioria dos trabalhos acadêmicos na área dividem-se entre artigos e dissertações de mestrado, somando 70% dos trabalhos analisados. Salienta-se os trabalhos em nível de graduação que buscam discutir o tema, somando apenas um trabalho a menos que as teses de doutorado. Vale notar que metade das monografias foram escritas por egressos da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP – no ano de 2015. Por mais que exista o interesse no tema na graduação, as contribuições acadêmicas para a área são muito mais expressivas na pós-graduação, somando 88%.

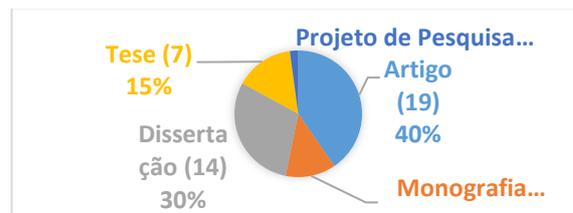


Fig. 2. Trabalhos por tipo de produção acadêmica. Fonte: Autores

Outro aspecto que chama a atenção na divisão dos trabalhos de dissertação de mestrado e tese de doutorado atinentes ao tema é a grande variedade de programas de pós-graduação aos quais fazem parte. Foram identificadas quinze (sub)áreas diferentes que trabalharam com o tema, sendo que as mais frequentes foram: Artes Visuais (3); Design (3); Comunicação (3); e Imagem e Som (2), ainda, vale ressaltar que dentre os quinze programas, outras três linhas de pesquisa estão intimamente ligadas às artes visuais: Arte (1); Educação Arte e História da Cultura (1); e Comunicação e Artes (1). Outro programa, de Design e Expressão Gráfica (1), está ligado a área de design. A ênfase na área das artes chama a atenção, sinalizando não só um entendimento por parte da academia de que os jogos independentes como produto cultural estão intimamente ligados as artes, outrossim que a prática do desenvolvimento independente é um processo que desperta o interesse de pesquisa dentro deste campo.

Discutindo ainda as produções acadêmicas na pós-graduação, salientamos no gráfico abaixo as instituições de ensino superior com produção na área dos jogos independentes. A supracitada Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” é a instituição com mais trabalhos publicados, com quatro. Na sequência, com três trabalhos, a Universidade Federal de Pernambuco. Com dois trabalhos cada a Universidade Federal de São Carlos, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Universidade Presbiteriana Mackenzie e a Universidade de Brasília. Com uma produção cada, a Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Universidade Federal de Santa Catarina, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Universidade Federal de Santa Maria, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Universidade Federal do Rio Grande do Norte e a Universidade de São Paulo.

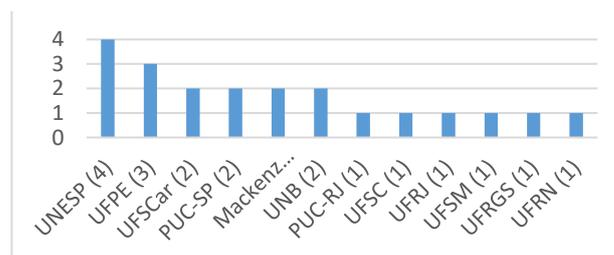


Fig. 3. Teses e dissertações na área de jogos independentes. Fonte: Autores

Especula-se que um dos reflexos da concentração de empresas de jogos digitais no Sudeste, especialmente em São Paulo, [16] possa ter relações com a desigualdade regional também observada nas produções acadêmicas. A região Sudeste, como mostrado no gráfico abaixo, abriga treze (cerca de 60%) dos trabalhos desenvolvidos na área dos jogos independentes.

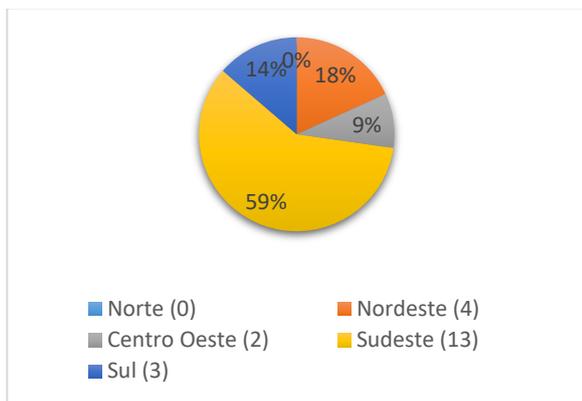


Fig. 4. Distribuição por região geográfica brasileira das dissertações e teses a respeito de jogos independentes. Fonte: Autores

Abarcando, agora, todos os trabalhos coletados, analisa-se a ênfase temática das produções por palavra-chave. Imediatamente a variedade de termos distintos presentes nas palavras-chave dos documentos chama a atenção. Foram cento e trinta e nove termos distintos, sendo que cento e três apareceram apenas uma única vez. Dados como esses podem significar uma grande rede de possibilidades e subtemas sob o guarda-chuva conceitual dos jogos independentes (ou ainda a ausência de um vocabulário comum aos pesquisadores). Dessa forma, verifica-se que o assunto é bastante multidisciplinar e multifacetado.

Os termos com incidência maior ou igual a cinco foram quinze: Jogo (36); digital (25); game (19); independente (15), indie (14) cultura (9), criativa (8), desenvolvimento (8), produção (8), eletrônico (7), design (6), arte (5), economia (5), indústria (5) e videogame (5). É curioso observar que as áreas com mais trabalhos em pós-graduação (Arte, Design e Comunicação) apareçam em número reduzido, especialmente considerando que “comunicação” só foi mencionada duas vezes enquanto palavras-chave.



Fig. 5. Nuvem de palavras com os termos mencionados nas palavras-chave de trabalhos acadêmicos na área de jogos independentes

V. RELAÇÕES ENTE AS PRODUÇÕES BRASILEIRAS E AS TRILHAS DE PARKER

As trilhas em que as pesquisas observadas por Parker [36] se dividiam em quatro: história, sociocultural, economia política e teoria. Este trabalho busca também verificar a possibilidade de se enquadrar as produções brasileiras nas quatro trilhas ou em suas variações combinatórias, em que mais de uma trilha seja trabalhada. Propomos também, uma quinta trilha, a de curadoria – conforme será elucidado mais adiante.

Os trabalhos inseridos na trilha de curadoria ocupam-se com a tarefa de analisar obras independentes em si, dissecando-as a fim de estudar o design do jogo propriamente dito, compreendendo suas relações com a independência, seu potencial expressivo, aspectos visuais (muitas vezes relacionados às quatro outras trilhas, no que tange escolhas projetuais tomadas em razão de limitações ou influências), design, seja de personagens, narrativas, cenários ou outros elementos que compõem os jogos.

Analisa-se, então, as produções brasileiras em questão, categorizando-as de acordo com as trilhas de pesquisa propostas por Parker [36] e a trilha de curadoria, proposta nesse trabalho. Dessa forma, buscamos entender como os trabalhos realizados em território nacional dialogam com as proposições feitas pelo autor em outro contexto cultural e temporal.

Salienta-se que nenhum trabalho se enquadrou apenas na trilha de história, sendo sempre acompanhados de outra discussão adjacente. Dessa forma, observou-se a quantidade de trabalhos enquadrados em cada uma das trilhas (trabalhos podem enquadrar-se em mais de uma trilha):

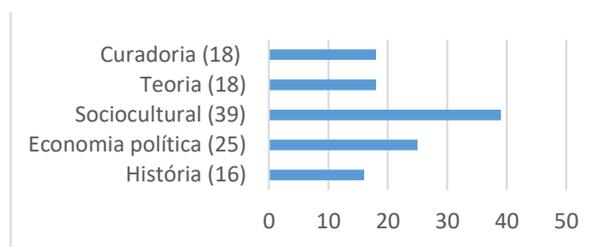


Fig. 6. Textos enquadrados nas trilhas de Parker (2013) e de curadoria. Fonte: Autores

Observou-se ainda, que a maioria dos trabalhos apresenta caráter multidisciplinar, dialogando com duas ou três trilhas de pesquisa.

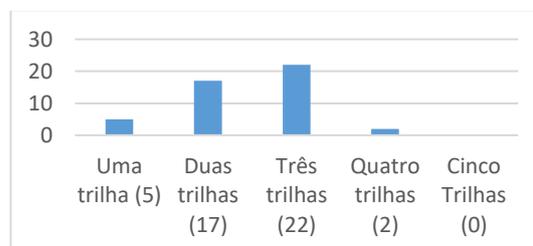


Fig. 7. Quantidade de trabalhos por número de trilhas em que se enquadram

A seguir, apresentamos as produções por trilha, dividindo-as por autor, ano e palavras-chave. Inicia-se pelos trabalhos enquadrados em apenas uma trilha, seguindo para duas, três e quatro trilhas.

TABLE I. ECONOMIA POLÍTICA

Economia Política		
Autor	Palavras-chave	Ano
Arthur de Castro Callado et al.	Scrum, criação de jogos; desenvolvimento de jogos; elementos artísticos	2017
Bruno Xavier; Rodrigo Pereira	jogos digitais; modelagem de negócio; ecossistemas	2020

Economia Política		
Autor	Palavras-chave	Ano
dos Santos & Davi Viana	de software; interação academia-indústria	

Há um total de dois trabalhos tangentes ao estudo dos jogos independentes e que se encaixam apenas na trilha de economia política. Callado et al. [24] concentram seus esforços na análise dos processos produtivos dos estúdios independentes, propondo uma metodologia ágil e multidisciplinar para os desenvolvedores. Enquanto Callado et al. [24] discutem a relação de produção dos estúdios, Xavier, Santos e Viana [41] carregam a discussão para o âmbito financeiro, estudando modelos de negócios para os estúdios independentes, entendendo a distribuição digital como vantagem a ser explorada.

TABLE II. TEORIA

Teoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Rodrigo Dorta Marques	Arte-tecnologia; Games; Game Art	2019

Marques [31] é o único autor enquadrado apenas na trilha de teoria, discutindo em seu trabalho a relação dos jogos com a arte, refletindo sobre a *Game Art*, jogos independentes, *notgames*, games alternativos e a mídia dos jogos enquanto objeto cultural. O autor aplica suas reflexões na prática, desenvolvendo um total de quatro jogos a fim de verificar as hipóteses levantadas na pesquisa.

TABLE III. SOCIOCULTURAL

Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Cecilia da Fonte Alves	Independente; Indie; Jogos Digitais; Contracultura.	2016

Novamente, apenas um trabalho foi classificado conforme apenas uma trilha. Alves [3], agrega a discussão sociocultural em torno dos jogos independentes discutindo o movimento independente em si, relacionando-o com a contracultura. São estudados os valores praticados no cenário independente, bem como o comportamento de desenvolvedores.

TABLE IV. CURADORIA

Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Bruno Henrique de Paula & Hermes Renato Hildebrand	jogos digitais; expressão em jogos; jogos independentes	2013

Paula & Hildebrand [37] discutem o potencial expressivo nos jogos *indie* e na *gamearte* por meio da análise de dois jogos digitais: *Flower* (2009) e *Journey* (2012). As obras são estudadas como generalização do campo dos jogos independentes, da mesma forma que são estudadas como fenômenos destacados em si, observando a relevância obtida pelas obras.

TABLE V. ECONOMIA POLÍTICA; SOCIOCULTURAL

Economia Política; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Guilherme Xavier	-	2014
Lucas Vieira	Games Independentes; Cadeia Produtiva; Inovação; Economia Criativa.	2015
Alberto José Miranda Vaz	Comunicação Organizacional; Indústria Criativa de Jogos Digitais; Estudos Organizacionais; Gestão da Criatividade; Ambiente de Trabalho	2017
Jardiel de Moura Gomes	Produtor Independente; Ação Empreendedora; Effectuation; Produção; Indie Game; Processo Criativo.	2018
Érika Fernanda Caramello	indie games; formação profissional; economia criativa; temáticas; narrativas.	2019
Caio Ayres Farage	-	2019
Bruno Lopes Xavier & Rodrigo Pereira dos Santos	-	2019
Leandro de Almeida Melo	Motivação; game jams; hackathons; eventos curtos e colaborativos; comunidades de prática, CSCW	2020

As oito obras que dividem a trilha de economia política e sociocultural discutem, em algum nível, as relações de produção, trabalho e distribuição dos desenvolvedores independentes, como abordam as práticas da comunidade independente em si. Contribuindo para a expansão da discussão, Xavier [49] lida diretamente com a problemática da produção no contexto brasileiro. Vaz [44], recorta sua pesquisa no modelo organizacional da Indie House Brasília (um coletivo de estúdios de jogos que dividem o mesmo espaço na cidade de Brasília), estudando de forma aprofundada as práticas dos desenvolvedores e estúdios do coletivo. Gomes [19], em linha semelhante a Vaz [44], estuda quatro estúdios de desenvolvimento independente, contudo, espalhados pelo Brasil e com foco em seus movimentos de empreendimento. Caramello [7], ainda discutindo as relações de produção, trabalho e distribuição, busca entender o repertório acadêmico/técnico dos profissionais, propondo uma crescente ênfase das ciências humanas nos cursos relacionados ao desenvolvimento de jogos. Farage [13], assim como Vaz [44], trabalha dentro dos limites de Brasília. O autor busca entender o tamanho do mercado na cidade e as práticas dos desenvolvedores por meio da análise do coletivo Bring (grupo de desenvolvedores brasileiros). Xavier & Santos [40] preocupam-se em elaborar um modelo de negócios para os estúdios independentes brasileiros. Por fim, no trabalho mais recente, Melo [32], trabalha mais diretamente com as práticas da comunidade, explorando as *game jams* (eventos de desenvolvimento de curta duração, em que grupos de desenvolvimento projetam e desenvolvem jogos digitais) e revelando que desenvolvedores independentes

frequentemente participam dos eventos em busca de oportunidades de negócios.

TABLE VI. SOCIOCULTURAL; CURADORIA

Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Priscila Maria Cardoso Garone & Ana Elisa Pereira Poubel	design de jogos; educação; ludismo	2013
Caio José Ribeiro Chagas	Jogos digitais; Indústrias criativas digitais; Processos independentes de produção simbólica; Relatório técnico científico; diário de desenvolvimento de produto; Análise post mortem	2018

Os trabalhos enquadrados nas trilhas sociocultural e de curadoria lidam diretamente com práticas da comunidade e contexto cultural, usando jogos como objeto de estudo e análise. Garone & Poubel [17] discutem o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro independente, que apesar das diferenças para os jogos digitais, faz-se relevante para essa revisão bibliográfica uma vez que lida com práticas de independência na indústria dos jogos. Em seu trabalho, as autoras analisam o desenvolvimento de um jogo sobre a história da escravidão dos africanos no Brasil. Chagas [10] realiza o acompanhamento do desenvolvimento do jogo Lux Ex, produzido apenas por um desenvolvedor. O autor busca entender as implicações do processo produtivo solitário, analisando não apenas a produção em si como a obra final.

TABLE VII. SOCIOCULTURAL; TEORIA

Sociocultural; Teoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Emelyne Stefânie Lisboa do Nascimento et al.	Videogames; Game Indie. Jogos Eletrônicos; Desenvolvimento Indie	2014
Manoel Ricardo Pegorer de Bem	-	2015
Cecilia da Fonte Alves	Independente; Indie; Jogos Digitais; Cultura	2015
Lucas Aguiar Goulart	Jogos Digitais; Gênero; Sexualidade; Cibercultura	2017
Leônidas Soares Pereira	indie games; jogos eletrônicos; produções independentes; design de jogos;	2018

As cinco publicações que permeiam as trilhas sociocultural e de teoria buscam discutir e conceituar os jogos independentes e as comunidades que os cercam. Nascimento et al. [34] levantam o questionamento acerca da caracterização independente e as consequências da relevância dos *indies* na indústria AAA (lê-se *triple A*, é o conjunto dos grandes estúdios de desenvolvimento, que contam com grandes quantidades de recursos e mão de obra). O estudo de Bem [5] contribui para o entendimento da definição de *indie* e faz, por meio do desenvolvimento de um produto, um estudo das práticas da comunidade independente. Em dissertação de

mestrado, Alves [4] pretende “compreender qual o sentido da independência no contexto de atividades culturais” [4, p. 7]. Goulart [20], em tese de doutorado, estuda a cena de desenvolvimento independente e dos jogos *queer* - um movimento sobre gênero, sexualidade, raça e outras estruturas de diferença e/ou populações oprimidas que renegam o multiculturalismo liberal e assimilacionista, tendo como objetivo minar as próprias estruturas que constroem as diferenças enquanto hierárquicas [20, p.32]. Por fim, Pereira [38] ocupa-se com a percepção do jogador brasileiro em relação a independência - vale notar que Parker [36] levanta a importância dessa discussão e a falta de produções sobre o assunto.

TABLE VIII. TEORIA; CURADORIA

Teoria; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Anelise Witt	arte contemporânea; jogo; game; diversão; subversão	2013
Denner Mark Hall	Jogos digitais; produção independente; distribuição digital	2015

Os trabalhos em teoria e curadoria buscam expandir a discussão acerca da definição de independência, para isso, analisam e classificam obras. Witt [47] procura estabelecer alguns limites entre jogos independentes e *gamearte*. A autora expõe, não somente, sua experiência pessoal na produção de games, como apresenta outras produções contemporâneas. Hall [23], conceitua também os *indie games*, mas preocupa-se principalmente em analisar as “estruturas narrativas, estéticas e produtivas na criação de jogos eletrônicos independentes” [23, p.45].

TABLE IX. HISTÓRIA; ECONOMIA POLÍTICA; SOCIOCULTURAL

História; Economia Política; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Tiago André da Cruz	Gestão de Design; Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos; Produção de Jogos Eletrônicos	2013
Afonso Fleury Davi Nakano; José Henrique Dell’Osso & Cordeiro	Jogos Digitais; Indústria Brasileira; Indústria Brasileira de Jogos Digitais	2014
Pedro Santoro Zambon	Jogos Digitais; Políticas Públicas; Políticas de Comunicação, Políticas Culturais; Regulação Da Mídia; Cultura Digita	2015
Leonardo Lucas Rodrigues Rocha	-	2015
Pedro Santoro Zambon	jogos digitais; processo produtivo; independente; inovação; criatividade	2017
Fernando Rejani Miyazaki	Modelos de negócios; jogos digitais; monetização	2019
Érika Fernanda Caramello	Games; Práxis pedagógica; Formação profissional; Indústria	2019b

História; Economia Política; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
	cultural; Indústria criativa; Identidade cultural nacional	
Pedro Santoro Zambon	Hubs Criativos; Clusters Criativos; Indústria de Jogos Digitais	2020

As oito publicações que transitam nas trilhas de história, economia política e sociocultural oferecem análises dos momentos iniciais dos jogos independentes ou de recortes específicos na história da mídia, enquanto preocupam-se com as questões de trabalho, desenvolvimento e distribuição da mídia, relacionando com as comunidades de desenvolvedores e consumidores, assim como diferentes contextos culturais. Cruz [12] investiga a formação das indústrias de jogos na grande Florianópolis (SC) e sua capacidade de se adequar ao mercado em constante movimento, analisando práticas de gestão de design nas empresas abordadas. Os estudos de caso revelaram práticas de desenvolvimento e da cultura das empresas. Nakano, Dell’Osso e Cordeiro [16] fazem uma abrangente análise da indústria brasileira de jogos digitais como um todo, investigando sua formação, dificuldades, condições de trabalho e comunidades, oferecendo um panorama do setor. Zambon, com três trabalhos enquadrados [50, 51, 52] discute, com perspectiva histórica, a formação da indústria brasileira de jogos. No trabalho de 2015 são abordadas as políticas públicas oferecidas ao longo dos anos de governo do Partido dos Trabalhadores, investigando aspectos econômicos. Em 2017, o foco do trabalho é na inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos, fazendo relação com as condições de independência. Já em 2020, o foco é deslocado para as comunidades de desenvolvimento e distribuição, analisando a formação de *hubs* e *clusters* criativos globais e locais.

Rocha [39] oferece uma análise da indústria brasileira de jogos enquanto integrante da economia criativa, buscando traçar os obstáculos e potencialidades do segmento. Já Miyazaki [33] trabalha mais no campo da economia política, oferecendo uma proposta de modelo de negócios para os desenvolvedores independentes brasileiros. Sua pesquisa leva em conta fatores históricos e da comunidade de desenvolvimento para a elaboração do modelo de negócios, dessa forma, adequando-se a realidade dos desenvolvedores. Caramello [8] propõe um trabalho que analisa a vivência profissional-docente da autora na indústria brasileira de games. Com isso, é investigado principalmente a formação acadêmica dos profissionais na área de desenvolvimento de games. Também é objeto de interesse a identidade cultural dos jogadores e desenvolvedores brasileiros. São discutidas práticas trabalhistas e produtivas e o papel das instituições públicas na indústria brasileira de games.

TABLE X. TEORIA; SOCIOCULTURAL; CURADORIA

Teoria; Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Anita Cavaleiro de Macêdo Cabrera	Jogos digitais experimentais; curadoria; arte interativa; notgames	2016
Cauan Gibran Viera Chaves &	Jogos; Arte; Gamearte	2016

Teoria; Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Antônio Carlos Vargas		
Anelise Witt	arte e entretenimento; entretenimento crítico; gamearte; indie games; arte computacional.	2018

Nas trilhas de teoria, sociocultural e curadoria, a independência nos jogos é abordada em diferentes contextos e apresentada por meio da análise de obras. Cabrera [6] discute sobre os jogos e os “não-jogos” (jogos experimentais conhecidos internacionalmente como *notgames*) e seu espaço em exposições artísticas. Chaves e Vargas [11], em linha similar, abordam a *gamearte*, analisando algumas obras e suas implicações políticas, sociais e artísticas. Witt [46] trabalha os jogos independentes como tema adjacente a *gamearte*, sua pesquisa busca contribuir para a arte contemporânea justamente traçando os limites da arte inserida no contexto dos jogos, separando-a de outras categorias de estudo. Os conceitos são apresentados, não somente no contexto brasileiro, mas também na análise de obras relevantes ao estudo.

TABLE XI. TEORIA; HISTÓRIA; CURADORIA

Teoria; História; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Emmanoel Martins Ferreira	Jogos Eletrônicos; Indie Games; Retórica; Imersão; Cognição	2013

A tese de doutorado defendida por Ferreira em 2013 enquadra-se nas trilhas de teoria, história e curadoria. Em seu trabalho, o autor explora a potencialidade expressiva e de afecção na mídia dos jogos digitais, em especial jogos independentes. A história do desenvolvimento independente também é revisada, assim como alguns jogos *indie*.

TABLE XII. HISTÓRIA; SOCIOCULTURAL; CURADORIA

História; Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
David de Oliveira Lemes	desenvolvimento; games; jogos digitais; metodologia.	2009
Filipe Henrique Bezerra de Matos Alencar	Pixel Art; Low Poly Art; Criatividade; Nostalgia; Videogame	2017
Rowan Henrique Sarmento Silveira	Personagens de videogame; Pixel art; Potencial empático; Representação gráfica.	2017
Denner Mark Hall	Jogos digitais; Produção independente; Indie games. Economia criativa; Geração procedural.	2017
Felipe Agnelli	Identidade nacional; cultura; jogos digitais brasileiros; games; produção de jogos.	2019

Quatro trabalhos compõem a gama que permeia as trilhas de história, sociocultural e curadoria. Dentre eles, o primeiro trabalho brasileiro sobre o assunto, Lemes [26], em

dissertação de mestrado, investiga a história dos games independentes no Brasil, levando em conta as particularidades do país e analisando uma série de jogos independentes e AAA para dissertar sobre os elementos componentes das obras. Alencar [2] analisa com mais profundidade os aspectos visuais dos jogos, investigando a popularidade do estilo *pixel art* (técnica de produção visual em que os elementos visuais apresentam (ou representam) *pixels* visíveis e distinguíveis entre si) entre os jogos independentes. O autor fornece a análise imagética de algumas obras em seu trabalho. No mesmo ano, Silveira [43] também aborda a *pixel art*, com recorte em personagens desenvolvidos com a técnica, com a finalidade de verificar qual o seu potencial empático. São analisados vinte jogos independentes com personagens em *pixel art*. Por fim, Hall [22] explora a evolução dos jogos digitais independentes no Brasil e no mundo e realiza uma análise profunda do game *No Man's Sky* de 2016, investigando seu universo, técnicas de produção e design e avaliando suas propostas. Já Agnelli [1] foca em “analisar o estágio de desenvolvimento da identidade nacional na produção de games brasileiros” [1, p.4]. O autor analisa quatro obras nacionais buscando compreender os sinais e características culturais brasileiras nos trabalhos.

TABLE XIII. ECONOMIA POLÍTICA; SOCIOCULTURAL; CURADORIA

Economia Política; Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Samara de Sena & Richard Perassi de Souza	Design de jogos, Conhecimento gráfico-visual; Interface digital.	2016

Richard e Souza [42] realizam um estudo voltado a sintaxe visual aplicada ao design de jogos independentes. Em seu trabalho, são avaliadas as características e capacidades dos desenvolvedores, a valorização do conhecimento de sintaxe visual e a competição mercadológica entre os jogos independentes. O trabalho analisa também uma obra brasileira.

TABLE XIV. ECONOMIA POLÍTICA; TEORIA; CURADORIA

Economia Política; Teoria; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Laís Akemi Margadona, Dorival Campos Rossi & Wilson Massashiro Yonezawa	Jogos Indies; Desenvolvimento de Jogos Digitais; Produção Cultural Independente	2014

Na trilha de curadoria, economia e teoria, Margadona, Rossi e Yonezawa [30] investigam o que são os *indie games*, investigam os desafios tangentes a prática do desenvolvimento independente e elaboram sobre a plataforma de venda de jogos *online*, *Steam* para analisar a distribuição digital. O trabalho analisa uma série de produções a fim de configurar a independência das obras.

TABLE XV. ECONOMIA POLÍTICA; TEORIA; SOCIOCULTURAL

Economia Política; Teoria; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Guilherme Xavier	Jogos eletrônicos; Metodologia;	2013

Economia Política; Teoria; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
	Produção; Ludologia; Design	
Emmanuel Ferreira	Gênero; Indie Games; Mainstream; Videogames; Consumidor-fã	2014
Jardiel de Moura Gomes & Anderson Diego Farias da Silva	Produtores independentes; discurso; categorias foucaultiana [sic]	2020

Xavier [48] e Ferreira [14] constituem os autores que desenvolveram trabalhos nas linhas de economia política, teoria e sociocultural. [49] aborda a problemática da produção nacional, desde a especialização (desenvolvendo a “experiência *Gamerama*, uma experiência de ensino de produção de jogos (...)” [48, p.7], até a distribuição e tributação. Ainda, o autor elabora a respeito da criação de valores nos jogos nacionais independentes. [14] trabalha discutindo não somente os aspectos atinentes a independência, mas classificando-a de acordo com os *modelos de desenvolvimento e publicação* – termo proposto pelo autor referindo-se aos processos tangentes a produção e distribuição de um jogo eletrônico [15]. Além disso, o autor faz uma análise do processo de criação de fãs em torno dos desenvolvedores independentes. Gomes e Silva [18] fazem uma análise dos discursos dos produtores independentes, da mídia e dos grandes produtores a respeito dos jogos independentes. São analisados problemas e potencialidades no segmento, bem como a visão da comunidade a respeito do fenômeno da independência. O trabalho oferece uma perspectiva na dissonância de visão entre diferentes partes da indústria de jogos quando o assunto são *indie games*.

TABLE XVI. ECONOMIA POLÍTICA; TEORIA; SOCIOCULTURAL; CURADORIA

Economia Política; Teoria; Sociocultural; Curadoria		
Autor	Palavras-chave	Ano
Vinicius Oppido de Castro	Design; Games Independentes; Cadeia Produtiva; Inovação; Economia Criativa.	2015

Castro [9], estuda o aspecto expressivo e de relevância cultural dos jogos independentes e de seus desenvolvedores. Ainda, são discutidas as práticas projetuais e o papel da indústria dos games na economia criativa. Ao final do trabalho, o autor expõe o desenvolvimento de um jogo independente, desde sua concepção a distribuição.

TABLE XVII. ECONOMIA POLÍTICA; HISTÓRIA; CURADORIA; SOCIOCULTURAL

Economia Política; História; Curadoria; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Gustavo de Castro Linzmayer	-	2014

Linzmayer [27] traz a discussão o papel das instituições públicas no setor do desenvolvimento de games. É realizada uma revisão histórica dos principais editais oferecidos pelo governo e os impactos das ações públicas nos

desenvolvedores por meio de estudos de caso. O estudo é realizado por meio da análise e acompanhamento do desenvolvimento de uma série de obras.

TABLE XVIII. ECONOMIA POLÍTICA; HISTÓRIA; TEORIA; SOCIOCULTURAL

Economia Política; História; Teoria; Sociocultural		
Autor	Palavras-chave	Ano
Sérgio Nesteriuk	Cultura digital; Games; Videogame; Economia criativa; nativos digitais; tecnologias comunicacionais	2015

Por fim, Nesteriuk [35] investiga aspectos históricos da mídia dos *games*, que de acordo com o autor, já nasceu digital. São observadas possibilidades comunicacionais e modificações na mídia ao longo de sua história, também são discutidos aspectos dos jogos independentes que o tornam um paradigma na economia criativa.

VI. CONCLUSÃO

Neste artigo foi realizada uma revisão da literatura acadêmica em português no que diz respeito aos jogos independentes. Foram verificadas não só as tendências das pesquisas, seu caráter diverso e multidisciplinar, como de suas áreas e instituições de origem. Verificou-se uma grande variedade de termos presentes nas palavras-chave, indicativo da inter e multidisciplinaridade do tema, assim como maior concentração de trabalhos na região sudeste do país.

Foi observado, também, maior ênfase nos trabalhos que abordam aspectos socioculturais dos jogos independentes, enquadrando a maioria dos trabalhos nesta trilha. Ademais, foi reafirmado o caráter inter e multidisciplinar, novamente com a maioria dos trabalhos em pontos de sobreposição das trilhas apresentadas.

O trabalho de Parker [36] mostrou-se válido para a definição das trilhas de pesquisa utilizadas para categorizar os trabalhos analisados. Contemplando, de forma geral, os temas abordados pela pesquisa do tema no Brasil. Contudo, além das quatro trilhas colocadas pelo autor, este artigo propôs uma quinta trilha, que abriga trabalhos ocupados em realizar a curadoria dos jogos digitais independentes.

A trilha de curadoria indica uma preocupação da academia brasileira com os jogos digitais enquanto objeto de mídia, buscando compreendê-los em sua essência, suas influências e características. Assim, também há o interesse de compreender de que maneiras pode se pensar os jogos desenvolvidos no país, visto que os parâmetros de independência são tidos como amplos e variáveis.

Este estudo realizou uma revisão da literatura nacional sobre indie games, relacionando dimensões teóricas e conceituais com uma pesquisa exploratória. Assim, foi possível estabelecer o estado da arte do estudo dos jogos independentes no Brasil, reunindo dados que permitem o melhor entendimento do momento da pesquisa sobre o tema no país – e que, desejamos, possa colaborar em novas pesquisas e desdobramentos.

AGRADECIMENTOS

"O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001"

REFERÊNCIAS

- [1] F. Agnelli, "Identidade Nacional em Games Brasileiros". 2019. 38 f. Trabalho de Conclusão de Curso – Faculdade de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, 2019.
- [2] F. Alencar, "Pixel Art & Low Poly: Catalisação Criativa E A Poética Da Nostalgia". 2017. 203 f. Dissertação (Mestrado) Pós-graduação do Instituto de Artes da Universidade de Brasília. 2017.
- [3] C. Alves, "A Contracultura da Década de 60 e a Cena Indie de Jogos Digitais". Blucher Design Proceedings, v.9, n.2, 2016.
- [4] C. Alves, "Cultura Independente: Conceitos E Práticas Dos Jogos Digitais Indies." 2016. 151 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco. Recife, 2016.
- [5] M. Bem, "Zinni's Quest." 40 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado) – Curso de Design Gráfico, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2015.
- [6] A. Cabrera, "Sobre Jogos e Não Jogos: Um Estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais." 2016. 129 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Artes Visuais, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016
- [7] E. Caramello, "As humanidades invadem as exatas: mudança nas temáticas dos indie games brasileiros e sua relação com os perfis profissionais na economia criativa." 2019. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, setembro 2019a.
- [8] E. Caramello, "Vida Extra: Vivendo e aprendendo na indústria brasileira de games." 2019. 231 f. Tese (Doutorado) – Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura. Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, 2019b.
- [9] V. Castro, "Indie Games: a atuação dos independentes no design de videogames." 2015. 95 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Arquitetura, Arquitetura e Urbanismo, Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2015.
- [10] C. Chagas, "Processo Criativo, Planejamento De Produto E Design De Jogos No Diário De Desenvolvimento De "Lux Ex", Um Jogo Digital Independente." 2018. 83 f. Exame de Qualificação (Mestrado Profissional) – Curso de Pós-Graduação em Mídia e Tecnologia. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2018.
- [11] C. Chaves & A. Vargas. "Gamearte: Uma linguagem poética." 2016. DAPesquisa, v.11, n.16, , agosto 2016, p. 40-52.
- [12] T. Cruz, "Gestão De Design E Desenvolvimento De Jogos Eletrônicos: Um Estudo De Caso Das Empresas Da Grande Florianópolis." 2013. 277 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Design e Expressão Gráfica, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2013.
- [13] C. Farage, "Projeto Bring – Um redesenho do coletivo brasileiro de jogos indie." 2019. 77f. Trabalho de Conclusão de Curso. Design na Universidade de Brasília. 2019.
- [14] E. Ferreira, "Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie' és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes." 2014. Congresso Internacional de Comunicação e Consumo, outubro 2014.
- [15] E. Ferreira, "Indie Games: por uma investigação das potências de afecção dos jogos eletrônicos." 2013. 163 f. Tese (Doutorado) - Curso de Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- [16] A. Fleury, D. Nakano e J. Cordeiro, "Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais." São Paulo: BNDES, 2014.
- [17] P. Garone e A. Poubel, "Design, ludismo e educação: o desenvolvimento de um jogo sobre história da escravidão dos africanos no Brasil." 2014. Blucher Design Proceedings, v.1, n.2, maio de 2014.
- [18] J. Gomes e A. Silva, "Produtores INDIE: os argumentos que constituem os diferentes discursos acerca dos produtores de jogos independentes." 2020, Vianna Sapiens, v.11, n.1, Juiz de Fora, Junho 2020.
- [19] J. Gomes "A ação empreendedora dos produtores de jogos independentes: a atuação dos produtores indie no processo criativo da produção do game." 2018. 121 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de

- Pós-Graduação em Administração, Universidade Federal de Pernambuco, Recife 2018.
- [20] L. Goulart, “Jogos Vivos Para Pessoas Vivas: Composições Queer-Contrapúblicas Nas Culturas De Jogo Digital.” 2017. 259 f. Tese (Doutorado) – Curso de Pós-Graduação em Psicologia Social e Institucional da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.
- [21] P. Grabarczyk e M. Garda, “Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game.” *Game Studies: the international journal of computer game research*, [S.I.], v. 16, n. 1, p. 1-1, out. 2016. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>>. Acesso em: 10 fev. 2021.
- [22] D. Hall, “A Evolução E O Impacto Dos Indie Games: Uma análise sobre No Man’s Sky.” 2017. 165 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, 2017.
- [23] D. Hall, “*Indie Games*: O movimento independente dos jogos eletrônicos; suas inovações técnicas e narrativas e seu sucesso no mercado de games.” 2015. CINEMÍDIA: Encontro Internacional do Grupo de Estudos sobre História e Teoria das Mídias Audiovisuais. 2015.
- [24] P. Jucá, “Um Processo Ágil Multidisciplinar de Desenvolvimento de Jogos para Estúdios Independentes.” 2017. XVI SBGames, Novembro, 2017.
- [25] J. Juul, “High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. International” Conference On The Foundations Of Digital Games, Copenhagen, v. 9, n. 1, p. 1-11, abr. 2014. Royal Danish Academy of Fine Arts - The School of Design. Disponível em: <<https://www.jesperjuul.net/text/independentstyle/independentstyle.pdf>>. Acesso em: 10 fev. 2021.
- [26] D. Lemes, “Games Independentes: Fundamentos metodológicos para criação planejamento e desenvolvimento de jogos digitais.” 2009. 161f. Dissertação (Mestrado) Curso de Tecnologias da Inteligências e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.
- [27] G. Linzmayer, “O Papel da Iniciativa Pública na Produção Nacional de Games.” 2014. 135 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2014.
- [28] N. Lipkin, “Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-potation.” 2013. Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association Vol 7(11): 8-24 Rutgers University, 2013.
- [29] A. Luz, “VÍdeo Games: História, Linguagem e Expressão Gráfica. Do nascimento à consolidação do videogame como linguagem.” São Paulo, Brasil. Blucher, 2010.
- [30] L. Margadona e W. Yonezawa, “Introdução aos jogos digitais independentes: conceitos & desafios.” 2014. III Congresso Ergotrip Design. 2014.
- [31] R. Marques, “Games e Arte: Processos em games alternativos.” 2019. 125 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, São Paulo, 2019.
- [32] L. Melo, “Vai além do desafio! Compreendendo as motivações para participar e colaborar em game jams.” 2020. 167 f. Tese (Doutorado) – Pós-Graduação em Sistemas e Computação do Departamento de Informática e Matemática Aplicada da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2020.
- [33] F. Miyazaki, “Modelos de Negócios para a Indústria Brasileira de Jogos Digitais Independentes.” *Digital games and learning* 2. 2019.
- [34] E. Nascimento et al. “Aspectos Gerais dos Indie Games.” 2014. NAMID/UFPB. v. X, n. 8, Agosto 2014.
- [35] S. Nesteriuk, “*Indie games* como paradigma da indústria criativa: perspectivas e possibilidades comunicacionais.” 2015. *Organicom*. v.12, n.23, 2015, p.124-137.
- [36] F. Parker, “Indie Game Studies Year Eleven.” 2013. 13f. Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies. York University, Toronto, Ontario, Canada, 2013.
- [37] B. Paula e H. Hidelbrand, “Potencial Expressio nos Jogos *Indie* e Gamearte: Análise dos jogos *Flower* e *Journey*”. 2013.
- [38] L. Pereira, “A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro.” XVII SBGames. Novembro, 2018.
- [39] L. Rocha, “A indústria criativa de games no Brasil.” 2015. 62 f. Monografia (Bacharelado) – Curso de Economia, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Araraquara, 2015.
- [40] R. Santos e B. Xavier, “Ecosistemas de Software e Jogos Digitais: Um modelo de Negócio para os Estúdios Independentes Brasileiros.” 2019.
- [41] R. Santos, D. Viana e B. Xavier, “Modelagem de Negócio para Estúdios Independentes nos Ecosistemas de Software de Jogos Digitais.” 2020. XIX SBGames. Novembro, 2020.
- [42] S. Sena e R. Souza, “Conhecimento de Sintaxe Visual aplicado ao Design de Jogos Digitais Independentes.” 2016. *Design & Tecnologia* 11. 2016.
- [43] R. Silveira, “Potencial Empático Visual em Personagens Pixel Art: um Referencial de Design para Jogos Digitais.” 2017. 166 f. Dissertação (Mestrado) Pós-Graduação em Design da Universidade Federal de Pernambuco. 2017
- [44] A. Vaz, “Modelos Inovadores na Indústria Criativa de Indie Games: Uma análise do modelo organizacional da Indie House Brasília” 2017. 79 f. Monografia (Bacharelado) – Curso de Comunicação Social, Universidade de Brasília. Brasília, 2017.
- [45] L. Vieira, “Games Independentes: Plataformas de inovação das novas mídias no contexto da economia criativa.” 2015. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Universidade Estadual “Júlio de Mesquita Filho”, 2015.
- [46] A. Witt, “Arte E Entretenimento Crítico.” 2018. 180 f. Tese (Doutorado) – Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília. 2018.
- [47] A. Witt, “Gamearte: Subversão e Diversão na Arte Contemporânea.” 112f. Dissertação (Mestrado) Curso de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2013.
- [48] G. Xavier, “A Experiência Gamerama: Metodologia e design de jogos eletrônicos para futuros produtores nacionais.” 2013. 264 f. Tese (Doutorado) – Curso de Pós-Graduação em Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- [49] G. Xavier, “Considerações circunstanciais sobre a criação e desenvolvimento independentes de jogos eletrônicos no Brasil: Conforme pesquisas e resultado da vivência com um estudo de caso.” 2014.
- [50] P. Zambon, “As vantagens de ser independente: inovação e criatividade na indústria brasileira de jogos digitais e suas influências no processo produtivo.” *Revista Metamorfose*, [S.I.], v. 2, n. 1, maio 2017, p. 276-295.
- [51] P. Zambon, “Entrando Na Partida: A Formulação De Políticas De Comunicação E Cultura Para Jogos Digitais No Brasil Entre 2003 E 2014.” 2015. 212 f. Dissertação (Mestrado) – Curso de Comunicação, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2015.
- [52] P. Zambon, “Hubs criativos no desenvolvimento da Indústria de Jogos Digitais.” 2020. 262 f. - Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. 2020.
- [53] E. Zimmerman, “Do Independent Games Exist?” In *Game On: History and Culture of Videogames*, L. King (Ed.). Laurence King Publishing, London, 2002, p. 120-129.