

A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro

Leônidas Soares Pereira^{1*}

Universidade Federal do Rio Grande do Sul¹

RESUMO

"What is this Indie thing?" Com esta frase B. Simon abriu a introdução da edição especial da revista *Loading...* dedicada ao desenvolvimento de jogos independentes, também chamados de "indies". De fato, uma rápida análise passando desde os questionamentos de Zimmerman, em 2002, sobre a possível não-existência de jogos independentes, até obras mais recentes baseadas na (re)popularização do termo após o lançamento do jogo *Braid*, em 2008, revelam que uma clara definição e consequente consenso sobre seu significado ainda permanece inexistente. Este short paper visa apresentar uma pesquisa em andamento sobre como o jogador e o desenvolvedor brasileiro percebem e compreendem o termo "jogo indie". A partir de uma revisão teórica abrangendo algumas das principais obras da área e tendo por base o trabalho de Garda & Grabarczyk, relativo a busca de um conceito de jogos independentes e jogos indie, sete entrevistas com grupos de desenvolvedores de jogos brasileiros ligados a cena independente foram realizadas abordando o tema. Tal esforço resultou na identificação de 13 atributos que influenciam na conceptualização do termo, que se planejam utilizar como fundamento para uma pesquisa quantitativa mais ampla.

Palavras-chave: indie games, jogos eletrônicos, produções independentes, design de jogos.

1 INTRODUÇÃO

"Mainstream", "hardcore", "AAA", ... o aspirante a pesquisador no campo dos jogos eletrônicos recorrentemente se depara com termos nem sempre claros de se definir. "Jogos indie" (uma abreviação para "jogos independentes") é mais um exemplo disto. Apontado como um ambíguo e "ubíquo designante para certos tipos de jogos digitais" [1] e também "uma das mais populares buzzwords nas discussões concernentes a videogames" [2], este termo elusivo continua a ter sua definição como algo confuso [3][4][5]. Contudo, tal assertiva não deve ser associada a um possível descaso ou falta de relevância quanto ao estudo do tópico, pelo contrário, a importância da compreensão e melhor conhecimento das características dos jogos indie é salientada tanto para com os círculos acadêmicos [6], quanto para a indústria [7], onde seu papel na expansão e inovação na mesma são especialmente ressaltados [8].

Esta pesquisa, como parte de um estudo maior relativo a investigação de práticas gerenciais em grupos desenvolvedores de jogos digitais e *game mods* [7], visa apurar qual o entendimento do termo "jogo indie" por parte do jogador e de desenvolvedor de jogos eletrônicos brasileiro. Para o tal, foi desenvolvida uma investigação qualitativa baseada em entrevistas semiestruturadas com desenvolvedores de jogos ligados a cena indie brasileira.

Ressalta-se que esta pesquisa não se propõe, inicialmente, a questionar ou se ater ao significado da palavra "independente" através de um viés semiótico ou etimológico. Ao invés disso, se almeja identificar quais conjuntos de características mais comumente compõem a concepção do termo "jogo indie" no raciocínio do brasileiro.

Este paper é dividido em cinco partes. A seção que segue tem como enfoque os obstáculos e dificuldades no estabelecimento de uma definição para o termo "jogos indie", como também apresentar algumas das tentativas de definição já propostas, visando estabelecer uma base teórica. A seção se encerra com a descrição da proposta de Garda & Grabarczyk [2] que é utilizada como base comparativa no presente trabalho. Na terceira seção são, então, apresentados os métodos e procedimentos adotados para a coleta dos dados qualitativos através de entrevistas. A seção subsequente trata da análise e discussão dos dados obtidos e da operacionalização dos mesmos para a segunda parte do pesquisa (ainda a ser executada). Este paper conclui com algumas reflexões sobre os resultados obtidos, também detalhando os próximos direcionamentos visando a continuidade da investigação.

2 ESFORÇOS PARA DEFINIÇÃO NA LITERATURA

Historicamente, a existência de jogos ditos "indie" pode ser rastreada até a década de 1980 [1][9], com certos autores [7] indo além ao propor que não seria equivocado afirmar que estes precederam o surgimento dos jogos eletrônicos como uma realidade comercial de fato. Todavia, a dificuldade de caracterizar com clareza quais as qualidades que permitem a estes jogos ou grupos de desenvolvedores serem considerados os pioneiros dos jogos indie, fica evidente ao se observar, por exemplo, o caso da empresa Activision. Fundada, em 1979, por ex-funcionários da Atari [10][11], a empresa se autodenomina como "a primeira desenvolvedora e distribuidora independente de software de videogame" [12]. Entretanto, uma rápida revisão da literatura revela autores questionando se a mesma poderia, em primeiro lugar, ser chamada de independente [2], ou mesmo a colocando, contemporaneamente, em plena oposição ao o que é visto por eles como indie [3][9][13].

Bowen & Deuze [13] afirmam que o discurso indie prevalente na indústria é de que um jogo indie não pode ser criado sob o controle criativo e financeiro de entidades externas, e que costumam carregar uma noção de oposição a cultura *mainstream* dos jogos digitais. Contudo, os autores complementam esta declaração ressaltando que a distinção entre desenvolvimento de jogos de forma independente e corporativa não é tão evidente ou clara como esta retórica coloca. Tal sentimento é compartilhado por Latorre [9] e, em certos aspectos, também por Ruffino [14], que questiona a legitimidade (ou mesmo utilidade) de uma definição baseada em "emancipação".

Jahn-Sudmann [15], ao estudar jogos independentes através de um estudo comparativo com o conceito de filme independente,

*e-mail: leonidaspereira@outlook.com

conclui que os mesmos não devem ser entendidos através de uma lógica de oposição explícita a indústria vista como *mainstream*, pois, recorrentemente, esta oposição sequer é observável nestes jogos, uma assertiva corroborada pelas conclusões de Lipkin [3].

Guevara-Villalobos [16], por sua vez, afirma que dois discursos coabitam de maneira problemática no que forma o senso de independência em jogos: uma visão de indies como empreendedores *self-made* em uma "missão por 'tomar as rédeas de seu destino'" e de seu ambiente de trabalho; e um discurso em direção a um estilo artístico pessoal de se fazer jogos e a uma "cultura de *work/play* associada a inspirações de techno-culturas '*free/open*'".

Harvey e Shepherd [17], defendem a existência de dois diferentes tipos de desenvolvedores de jogos ligados ao termo "indie": indies profissionalizados, que adotam práticas profissionalizadas de trabalho dessa forma se assemelhando ao restante da indústria; e indies não-profissionalizados, ligados a práticas amadoras e hobbistas. Neste contexto, os autores também apontam para contradições existentes entre o recorrente discurso indie subversivo ou de oposição, frente às práticas dos desenvolvedores de alguns dos principais jogos que levam este rótulo.

Já Wilson [8], afirma que "indie design" não é um campo unitário, se sobrepondo com tópicos como novas mídias, empreendedorismo e *new age*, ora se aproximando ora se dissociando da produção de jogos *mainstream* industrial, com os próprios desenvolvedores tendo diferentes posições quanto ao tema. Todavia, o mesmo também ressalta que são identificáveis elos comuns nestes jogos e desenvolvedores "indie" incluindo custos de produção diminutos frente aos do restante da indústria, e a apropriação dos benefícios conferidos por fatores como o crescente letramento tecnológico, a queda de custos das tecnologias de informação e comunicação, o surgimento de novos canais de distribuição e redes digitais, além de uma ética de "faça você mesmo" e de apropriação cultural. Sumarizando, o autor propõe a produção de jogos independentes como "aquilo que ocorre fora dos tipos de nexos que empresas como EA [Electronic Arts] exemplificam".

Por fim, Jull [4], apesar de não se propor a definir o termo "jogo interdependente" especificamente, sugere a existência de um estilo visual "independente" próprio de videogames desta natureza.

A proposta de definição adotada por base para esta pesquisa é de autoria de Garda & Grabarczyk [2] e difere das demais por distinguir entre "jogos independentes" e "jogos indie". Para os autores, o termo "jogos independentes" está ligado a três tipos ou dimensões de independência - financeira, criativa e de publicação (*self-publishing*) - não mutuamente exclusivas, as quais um jogo ou empresa poderia ser associado. Estas três dimensões, por sua vez, seriam fortemente relacionadas com propriedades contingentes (um estilo visual específico ou uma tecnologia em particular, por exemplo) determinadas por circunstâncias culturais, tecnológicas, sociais e econômicas da época que se está analisando. Seguindo neste raciocínio, o termo "jogos indie" teria, então, um caráter temporal, se referindo a um conjunto de propriedades contingentes de um tipo específico de jogos independentes de por volta de 2005, no ocidente, que podem ser ilustrados por nove propriedades principais: distribuição digital, natureza experimental, orçamento reduzido e preço baixo, estilo retrô, tamanho reduzido, equipe pequena, mentalidade indie, conexão com a cena indie, *middleware*. A seguir, detalhamos brevemente cada propriedade.

Distribuição digital: diz respeito ao jogo ser primariamente distribuído através de canais digitais. Natureza experimental: diz respeito a utilização de temáticas, mecânicas ou gêneros inovadores ou não convencionais. Orçamento reduzido e preço baixo: custos de produção, marketing, distribuição e venda

reduzidos quando comparados a produtos de empresas de grande porte ou *mainstream*. Estilo retrô: uso de pixel art 2D. Tamanho reduzido: primariamente relativo ao tamanho total do jogo em bytes. Equipe pequena: reduzido número de desenvolvedores na equipe de trabalho. Mentalidade indie: diz respeito a identificação do jogo ou empresa com a narrativa ou tendências do discurso indie (geralmente de oposição a certas características da indústria dita tradicional "não-indie"). Conexão com a cena indie: estar ligado a eventos ou comunidades centradas no tópico de jogos indie (ex.: Independent Games Festival). *Middleware*: diz respeito ao uso de ferramentas e tecnologias específicas, particularmente a *game engine* Unity e assemelhados multiplataforma.

3 MÉTODOS E PROCEDIMENTOS

A presente pesquisa compõe parte de um estudo mais amplo e, portanto, os dados primários aqui apresentados foram coletados paralelamente a demais informações relevantes a outras facetas do estudo. Dado o caráter exploratório do mesmo, se optou pela utilização, em um primeiro momento, de um processo qualitativo baseado em entrevistas semiestruturadas com especialistas e posterior análise de conteúdo [18]. Salienta-se que não se tem por objetivo primário desta pesquisa questionar ou validar as definições propostas por Garda & Grabarczyk [2], mas sim explorar o entendimento do brasileiro sobre o termo "jogo indie", tomando a obra dos mencionados autores como base comparativa.

Com base na literatura analisada e nos demais interesses do estudo mais amplo do qual esta pesquisa faz parte, os critérios para inclusão de participantes utilizados foram:

- A empresa ou grupo ao qual o participante está associado não deve exceder, em número 10 pessoas;
- A empresa ou grupo ao qual o participante está associado deve ter no meio digital seu principal canal de venda / distribuição;
- A empresa ou grupo ao qual o participante está associado deve estar ligada a cena de jogos indie nacional. *Tal critério foi satisfeito ao se tomar por base para o convite de participantes apenas grupos ou indivíduos nomeados para premiação em alguma das categorias do Brazil's Independent Games Festival¹, nas edições de 2014-2016.*

A amostra final obtida consistiu de participantes de sete grupos de desenvolvedores de jogos eletrônicos nacionais ligados à cena indie, produtores de um misto de jogos de computador (7), mobile (6) e console (2), baseados em seis diferentes estados da Nação.

As entrevistas foram realizadas no período de Fevereiro a Março de 2017, todas via Skype, tendo seu conteúdo de áudio gravado com software específico e anonimizado para posterior análise. Entre outros tópicos externos a pesquisa aqui em questão (relativos a aspectos gerenciais e organizacionais dos grupos aos quais participavam), os participantes eram convidados a responder:

- Na sua opinião, o que caracteriza, um jogo indie?
- Na sua opinião, o que caracteriza, uma empresa indie?

A duração de cada entrevista variou de aproximadamente 33 a 66 minutos. Todos entrevistados eram homens e ocupavam cargos de liderança nos grupos aos quais faziam parte.

4 RESULTADOS PRIMÁRIOS

Os dados coletados foram primeiramente transcritos, seguido, então, de uma categorização das respostas baseada em agrupamentos temáticos. A partir das entrevistas, se identificaram,

¹ Brazil's Independent Games Festival (www.bigfestival.com.br) é considerado o maior festival de jogos independentes da América Latina e um dos três maiores do mundo [19].

no total, 13 atributos associados a conceptualização de um jogo como sendo indie. A Figura 1 apresenta os atributos constatados, seguido do número de entrevistas em que cada um foi observado. Se almejou manter a descrição de cada atributo o mais fiel possível ao relatado. A isto seguiu-se por associar os atributos resultantes com as dimensões de “independência em jogos” e propriedades de “jogos indie” propostas por Garda & Grabarczyk [2]. O resultado é ilustrado na Figura 2. A seguir, apresentamos uma breve revisão sobre o significado de cada atributo.

Atributo (um jogo indie deve...)	Presença em entrevistas
-ter financiamento próprio	4
-ter ausência de publisher	4
-ter total liberdade criativa por parte dos desenvolvedores	3
-ser desenvolvido por uma empresa/grupo "pequena"	3
-ter orçamento "reduzido"	3
-ser desenvolvido em um ambiente semiamador, hobbista ou não profissionalizado / formalizado	3
-possuir ideia / conceito próprio	2
-ter um conjunto estilístico gráfico e audiovisual alternativo / não-convencional	2
-advir de uma equipe de desenvolvimento de tamanho "reduzido"	2
-ser um jogo de escopo / escala "menor"	1
-possuir características retrô (seja de arte, som ou gameplay)	1
-possuir características que o diferenciem dos jogos "AAA"	1
-estar mais ligado a paixão pelo jogo do que por obter lucro	1

Figura 1: Descrição atributos / presença em entrevistas

Atributo (Pereira, 2018)	Tipo de independência / propriedade (Garda & Grabarczyk, 2016)
- ter financiamento próprio	- independência financeira
- ter ausência de publisher	- independência de publicação
- ter total liberdade criativa por parte dos desenvolvedores	- independência criativa
- ser desenvolvido por uma empresa / grupo "pequena"	- equipe pequena - orçamento reduzido e preço baixo
- ter orçamento "reduzido"	- orçamento reduzido e preço baixo
- ser desenvolvido em um ambiente semiamador, hobbista ou não profissionalizado / formalizado	---
- possuir ideia / conceito próprio	- independência criativa - independência financeira
- ter um conjunto estilístico gráfico e audiovisual alternativo / não-convencional	- natureza experimental - mentalidade indie
- advir de uma equipe de desenvolvimento de tamanho "reduzido"	- equipe pequena
- ser um jogo de escopo / escala "menor"	- tamanho reduzido
- possuir características retrô (seja de arte, som ou gameplay)	- estilo retrô
- possuir características que o diferenciem dos jogos "AAA"	- natureza experimental - mentalidade indie
- estar mais ligado a paixão pelo jogo do que por obter lucro	- mentalidade indie

Figura 2: Relação entre achados dos estudos

O atributo de “financiamento próprio” diz respeito a capacidade de um grupo de desenvolvedores de financiar sua produção sem envolvimento de terceiros, independente de quem forem. “Ausência de publisher” trata do envolvimento contratual com publishers, entidades externas ao grupo de desenvolvedores e comuns na indústria de jogos, responsáveis por atividades de publicação, promoção e distribuição do jogo além de possível financiamento. “Total liberdade criativa por parte dos desenvolvedores” é um atributo associado aos dois anteriores que, porém, vai além ao refutar toda e qualquer sorte de influência externa sobre as decisões criativas do grupo. O atributo “desenvolvido por uma empresa / grupo ‘pequena’” intencionalmente mantém o uso da palavra “pequena” apesar de sua subjetividade inerente, dado que uma empresa pequena pode se referir a uma multiplicidade de aspectos diferentes de uma empresa (número de funcionários, espaço físico, presença no mercado, etc.). O atributo de “orçamento reduzido” segue a linha de raciocínio do item anterior, tendo por contraponto comparativo as altas cifras envolvidas no desenvolvimento de jogos ditos “AAA” (uma classificação informal para jogos eletrônicos produzidos com altos investimentos geralmente por grandes empresas). O atributo de “desenvolvido em um ambiente semiamador, hobbista ou não profissionalizado / formalizado” é autoexplicativo. “Possuir ideia / conceito próprio” se refere a base conceitual do jogo ter origem na própria empresa / grupo sem influência, condicionantes ou requisitos impostos por terceiros e, portanto, complementa o atributo de “total liberdade criativa” ao adicionar um elemento ligado a origem. O atributo de “possuir características retrô” representa uma especificação do atributo “ter um conjunto estilístico gráfico e audiovisual alternativo / não-convencional” que, por sua vez, trata de uma diferenciação frente ao que é visto como lugar comum ou modismo. “Possuir características que o diferenciem dos jogos 'AAA'”, a seu tempo, é um atributo mais amplo e trata de diferenciação, não necessariamente apenas relativa ao lado artístico do jogo, frente especificamente a jogos vistos como produções do tipo “AAA”. Os atributos de “advir de uma equipe de desenvolvimento de tamanho ‘reduzido’” e “ser um jogo de escopo / escala ‘menor’” se referem, respectivamente, ao número de envolvidos com a produção do jogo e a amplitude do projeto do jogo como um todo, comparativamente às equipes e projetos de grandes empresas do mercado. Por fim, possivelmente o atributo mais relativo à ideologia ou mentalidade do desenvolvimento indie, “estar mais ligado a paixão pelo jogo do que por obter lucro” faz menção justamente as intenções e princípios presentes no desenvolvimento de um jogo eletrônico.

Como pode se observar na Figura 1, os atributos de maior frequência - “financiamento próprio” e “ausência de publisher” - juntamente com o atributo ligado a liberdade criativa, correspondem de maneira muito adequada às 3 dimensões de independência em jogos propostas por Garda & Grabarczyk [2]. No que tange o conjunto de propriedades que tais autores apresentam como marcas distintivas de jogos indie, novamente ocorrem semelhanças com os achados desta pesquisa, todavia não de maneira completa. Das nove propriedades elencadas por Garda & Grabarczyk [2], três - “distribuição digital”, “conexão com a cena indie” e “middleware” - não foram mencionadas por nenhum dos entrevistados. Ressalta-se, porém, que a limitação de amostra de um estudo qualitativo, como também a possibilidade de os entrevistados considerarem certas propriedades como implícitas, óbvias ou banais (distribuição digital, por exemplo, é praticamente um padrão ou norma na indústria de jogos eletrônicos hoje em dia), pode parcialmente justificar sua ausência. Concomitantemente, um dos atributos citados pelos entrevistados - “ser desenvolvido em um ambiente semiamador, hobbista ou não profissionalizado / formalizado” está ausente na listagem de

Garda & Grabarczyk [2]. É possível argumentar que tal atributo poderia ser associado a propriedade de “equipe pequena”, entretanto, é da opinião deste autor que as diferenças existentes entre as duas descrições são suficientemente consideráveis para justificar sua separação. De toda forma, são significativas as semelhanças gerais entre os achados das duas pesquisas.

Em adição aos atributos identificados e suas conexões com o material teórico de base, a análise das respostas dos entrevistados resultou também em três questionamentos quanto a natureza do termo indie no contexto de jogos:

- a) Um jogo ser ou não indie é de fato algo binário ou mais se aproxima de um contínuo onde ser 100% indie está em um extremo e ser 0% indie está no outro?
- b) A concepção geral do que é um jogo indie sofre alterações ao longo do tempo?
- c) A concepção geral do que é um jogo indie sofre alterações dependendo do contexto?

O questionamento “a” tem origem na dificuldade dos entrevistados em responder o que caracterizaria uma empresa indie. Em mais de uma entrevista se identificou momentos em que o entrevistado apontava que certos atributos de uma empresa a identificavam com o rótulo “indie”, contudo outros não. Tal dificuldade encontra paralelos com a visão proposta por Garda & Grabarczyk [2] da existência de três diferentes tipos de independência.

O questionamento “b” deve sua existência a respostas como a do entrevistado 7 que afirmou que “essa visão do que é indie está mudando de uns 10 anos para cá” e ao fato de Garda & Grabarczyk [2] associarem o termo “jogo indie” a um período temporal específico.

O questionamento “c”, por sua vez, tem relação direta com o item anterior, e indaga sobre a afirmação de Garda & Grabarczyk [2] de que o senso de independência em jogos está altamente associado a propriedades que dependem de circunstâncias externas (culturais, econômicas, etc.) e que estas associações estão em constante transformação.

5 CONCLUSÕES PARCIAIS E DESDOBRAMENTOS FUTUROS

Através dos resultados apresentados neste short paper, pode-se afirmar, em caráter inicial, que as proposições teóricas de Garda & Grabarczyk [2], de forma geral, encontram amparo prático no entendimento do que desenvolvedores de jogos indie brasileiros conceitualizam como sendo um jogo indie. Entretanto, destaca-se a ausência, nas entrevistas, de afirmativas diretamente ligando “jogo indie” a um conjunto de características de jogos eletrônicos de um período temporal específico. Este fato levanta a possibilidade de que os entrevistados entendam o termo de forma diferente de tais autores.

Tendo em vista uma validação mais aprofundada destas assertivas, se tem como intenção prosseguir com esta investigação através de uma abordagem agora quantitativa. Desta forma, não apenas a relevância dos atributos e características identificados pode ser corroborada, mas também a importância e intensidade relativa de cada um pode vir a ser medida.

Para a segunda fase desta pesquisa, portanto, pretende-se desenvolver um *survey* fundamentado na escala de Likert, cujos itens / questionamentos advenham de afirmações de concordância, em grau de intensidade, quanto aos atributos levantados na etapa qualitativa desta investigação, somados às três propriedades citadas por Garda & Grabarczyk [2] que, porém, não se mostraram presentes nas respostas dos entrevistados. Adicionalmente, tenciona-se operacionalizar os três questionamentos relativos a natureza do termo “jogo indie” de forma a se poder incluí-los no mesmo material. Planeja-se disponibilizar este *survey* em portais (ainda a serem selecionados)

de interesse do público consumidor de jogos eletrônicos, visando respostas tanto de jogadores quanto de desenvolvedores brasileiros. O autor espera que, desta forma, a academia científica e, particularmente, os pesquisadores da área de jogos, possam se aproximar mais alguns passos (ou pixels) da resposta para a pergunta de B. Simon [6]: “What is this Indie thing?”.

REFERÊNCIAS

- [1] F. Parker. Indie Game Studies Year Eleven. In *Proceedings of DiGRA 2013*. Atlanta, 2013.
- [2] M. B. Garda & P. Grabarczyk. Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game. *Game Studies*, v.16(1), Outubro de 2016.
- [3] N. Lipkin. Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading...*, v.7(11), p.8-24, 2013.
- [4] J. Jull. High-tech Low-tech Authenticity: The Creation of Independent Style at the Independent Games Festival. In *9th International Conference on the Foundations of Digital Games*. Fort Lauderdale, 2014.
- [5] E. Zimmerman. Do Independent Games Exist? Disponível em: <<http://www.ericzimmerman.com/publications/>> Acesso em 24 de julho de 2018.
- [6] B. Simon. Indie Eh? Some kind of Game Studies. *Loading...*, v.7(11), p.1-7, 2013.
- [7] L. S. Pereira & M. M. e S. Bernardes (no prelo). Aspects of Independent Game Production: an Exploratory Study. *Computers in Entertainment*, v.16(4), 2018.
- [8] J. Wilson. Indie Rocks! Mapping Independent Video Game Design. *Media International Australia*, v.115(1), p.109-122, 2005.
- [9] O. P. Latorre. Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, n.54, p.15-30, 2016.
- [10] S. L. Kent. The ultimate history of video games: from Pong to Pokemon-the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.
- [11] J. Dovey & H. Kennedy. Game Cultures: Computer Games as New Media. Maidenhead: Open University Press, 2006.
- [12] About Activision Publishing. Disponível em: <<https://www.activision.com/company/aboutus>> Acesso em: 24 de julho de 2018.
- [13] C. Bowen & M. M. Deuze. The Independent Production of Culture: A Digital Games Case Study. *Games and Culture*, v.4(3), p.276-295, 2009.
- [14] P. Ruffino. Narratives of independent production in video game culture. *Loading...*, v.7(11), p.106-121, 2013.
- [15] A. Jahn-Sudmann. Innovation NOT Opposition The Logic of Distinction of Independent Games. *Eludamos*, v.2(1), p.5-10, 2008.
- [16] O. Guevara-Villalobos. Independent gamework and identity: Problems and subjective nuances. In *Proceedings of DiGRA 2015*. Lüneburg, 2015.
- [17] A. Harvey & T. Shepherd. When passion isn’t enough: gender, affect and credibility in digital games design. *International Journal of Cultural Studies*, p.1-17, 2016.
- [18] L. Bardin. Análise de conteúdo. 1ed. São Paulo: Edições 70, 2011.
- [19] BIG Festival, LATAM’s largest indie fest, opens game submissions for the entire world. *Gamasutra*, 2017. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/pressreleases/289475/BIG_Festival_LATAMs_largest_indie_fest_opens_gamesubmissions_for_the_entire_world.php> Acesso em: 23 de julho de 2018.