
O espaço da criação independente na indústria dos videojogos

João Alves de Sousa

Research Center for Science and Technology of the Arts (CITAR)
Portuguese Catholic University – School of the Arts
Rua Diogo Botelho 1327, 4169-005 Porto, Portugal
joaoalvesdsousa@gmail.com

Carlos Sena Caires

Research Center for Science and Technology of the Arts (CITAR)
Portuguese Catholic University – School of the Arts
Rua Diogo Botelho 1327, 4169-005 Porto, Portugal
ccaires@porto.ucp.pt

Abstract

Este artigo visa sistematizar o que caracteriza os videojogos independentes e, conseqüentemente perceber qual o significado do actual movimento *Indie* e o seu espaço nesta indústria. Como metodologia de trabalho, numa primeira fase, propomos a definição e distinção entre *developers Indie* e os diferentes tipos de videojogos por eles desenvolvidos. Na segunda fase procedemos à criação e análise de uma base de dados composta por exemplos relevantes do que são, ou que podem ser, videojogos *Indie*. Utilizamos como elemento delimitador de recolha e amostragem os vencedores do *Independent Games Festival* (IGF) desde o seu início há 15 anos até a sua edição de 2013.

Author Keywords

Videojogos; autor; criatividade; *Indie*; independente;

Definição de *Indie*

A definição de Videojogo *Indie* não é, até agora, consensual visto que o termo é abordado em diversas dimensões seja por *developers*, críticos ou académicos.

"2D Boy is an indie game studio based in San Francisco, making games the old fashioned way - a team of two, a few ideas, and a whole lot of "love". Our goal is to make games that everyone can play, with gameplay nobody has seen before" (2D Boy)

Em consulta às regras de submissão de videojogos a concurso do *Independent Games Festival* (IGF) verificamos que é referido como condição de participação que o trabalho seja desenvolvido no "*espírito Indie*" por um criador artisticamente independente que faz os jogos que quer fazer. Esta definição é algo ambígua pois sugere que cada candidato se defina como *Indie* ou não, o que eleva ainda mais o carácter subjectivo desta questão. Iguamente subjectivo é o que se qualifica como "*espírito indie*" sendo que de facto é algo que se torna perceptível quase a nível emocional mais do que racional (Grace, 2011).

Eric Zimmerman mostrava em 2002 algumas dúvidas sobre a existência de videojogos *Indie* pois considerava

que a eficácia da distribuição *online* deste tipo de conteúdos ainda teria que ser comprovada. Desde então a popularidade das plataformas de Distribuição Digital como a *Steam*, *WiiWare*, *X-Box Live* e *PSN* sugerem que essa condicionante foi ultrapassada. Zimmerman refere também que os *developers* devem parar de tentar alcançar o realismo estético colando-se a uma linguagem típica do cinema. Em vez disso, os videojogos devem seguir a sua própria identidade como uma forma de expressão interactiva e dinâmica que pode ir de encontro a uma forma de expressão autoral (2002).

Bart Simon diz ser irrelevante a criação de definições formais para termos como *Indie* pois terão tendência para se tornar desactualizadas devido à constante inovação neste campo. Não nega porém que os videojogos *Indie* podem ter um estilo estético ou de *design* comum mas considera que o termo é principalmente utilizado para indicar um modo de produção e distribuição (2013).

Lindsey Grace refere que os limites do que é "*Indie*" não podem ser rígidos pois, tal como na Arte, é algo que deve ser sentido mais do que percebido. Além disso, é um campo em constante mutação e evolução, enquadrando aqui o termo no domínio do conteúdo ou experiência da obra criada. Paralelamente rejeita a classificação de videojogos como *Indie* simplesmente tendo-se em conta o número de indivíduos que participaram na sua criação pois isso implicaria incluir neste domínio videojogos da indústria que, quer pelo tempo que foram feitos, quer pela sua simplicidade, puderam ser executados com recurso a equipas diminutas (2011).

No recente estudo académico intitulado "*The Indie Game*" o autor refere que o termo surgiu de forma

pragmática sendo uma indicação da independência de um estúdio em relação a uma editora. *Indie* seria todo o videojogo editado directamente pelo seu estúdio de produção (Graebisch, 2012). Mais uma vez pode-se pôr o problema levantado por Grace da abrangência demasiado englobante que essa definição acarreta. Neste caso cabem nela estúdios compostos por uma só pessoa como o *Number None* de Jonathan Blow até estúdios vastos como a *Epic Games* ou *Valve* pois tanto uns como os outros são independentes de outras empresas. Graebisch refere porém que a definição de *Indie* rapidamente tornou-se mais vasta sendo o termo utilizado colectivamente de forma qualitativa apesar do seu significado ser individualmente definido por quem o refere (2012).

Outra abordagem pertinente é a da cultura *Indie* que engloba desde a identidade social deste movimento e a sua ideologia de autonomia e criatividade como as actividades comunitárias desenvolvidas neste âmbito (Simon, 2013). Os festivais competitivos, as *Indie Game Jam*, o *Indie Fund* e até a partilha de ideias de *developers Indie* entre si e com jogadores e críticos através de *blogs*, *Twitter* e *Facebook*, são tudo pontos importantes quando pensamos em *Indie* a partir do seu aspecto social ou cultural.

Como se pode verificar as várias propostas de definição do termo *Indie*, no contexto dos videojogos são maioritariamente complementares e não contraditórias, mostrando-se como duas abordagens principais para o mesmo tema: produção independente e estética independente, sendo que na estética estamos a englobar grafismo, som, narrativa e jogabilidade. Graebisch propõe a avaliação de um videojogo como *Indie* segundo essas duas dimensões e uma terceira, a cultura independente, sendo cada videojogo mais ou menos *Indie* de acordo com a sua incidência em uma, duas ou todas elas, (Graebisch, 2012). Estes três pontos são directamente comparáveis com a

caracterização de cinema *Indie* feita por Geoff King (2005).

Apesar de ser uma abordagem válida consideramos que a utilização tripartida do termo *Indie* pode gerar alguma confusão. Além disso, neste estudo, o nosso foco é sobre os videogames em si e não tanto nos elementos socioculturais que os envolvem. Consideramos assim pertinente incidir apenas no elemento criador e no objecto por ele criado separando esses dois componentes da seguinte forma:

Developer independente de videogames – É um indivíduo ou pequeno estúdio/equipa que cria videogames sem o apoio financeiro ou restrições criativas de uma produtora/editora. O resultado do trabalho produzido por estes *developers* serão Videogames Indie.

Posto isto, é importante realçar que tal como Saltsman refere em entrevista à *Eurogamer*, os *Indie Developers* não criarão necessária e exclusivamente videogames no "*espírito Indie*", ou seja, com propósitos artísticos e criativos acima dos comerciais (Dutton, 2012). Dessa forma consideramos que se tornará mais claro se a aplicação do termo *Indie* seja apenas uma referência ao seu modo de produção (a partir de um *developer* independente). Torna-se assim pertinente subdividir qualitativamente os videogames *Indie* nos seus dois grandes grupos principais:

1: Videogames Casuais- São simples de entender e jogar. Têm um forte intuito comercial e encontram como plataformas principais os portais *online* de videogames assim como redes sociais (Wardle, 2006) e dispositivos como *smartphones* e *tablets*. São aqueles

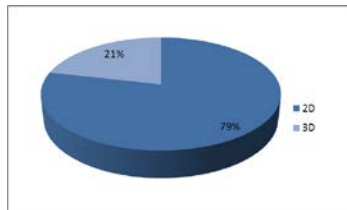
videogames normalmente encarados como um entretenimento rápido, possíveis de ser jogados em curtos espaços de tempo (Jahn-Sudmann, 2008). Os géneros mais frequentemente abordados neste segmento são os *puzzles*, *infinite runners*, *trivia* e cartas (ESA, 2013). Muitas vezes encaixam no modelo de negócio de "*Free to Play*" ou seja, podem ser descarregados gratuitamente mas tentam levar o jogador a adquirir *Items* ou outros elementos dentro do próprio jogo (*In App Purchase*) que tornem o produto rentável. São videogames potencialmente infinitos pois geralmente não implicam uma conclusão narrativa.

2: Videogames Autorais- são mais experimentais, ou complexos mas não necessariamente longos. O objectivo primário de quem o desenvolve não é o lucro mas sim criar algo que caracterize o autor como artista e, idealmente, que tenha um significado único para o jogador. Normalmente implicam um estilo estético fora do comum, uma abordagem criativa à jogabilidade e um caminho narrativo delineado, culminando numa conclusão. São efectivamente estes os videogames com o "*espírito Indie*" referidos na chamada a submissões do *IGF*.

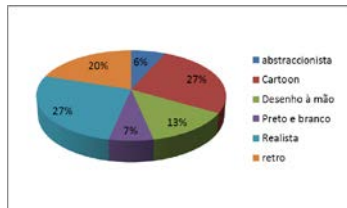
Consideramos relevante a questão dos videogames autorais pois, por um lado, a figura do autor de videogames desenvolvidos independentemente é frequentemente valorizada pelo trabalho despendido e pelo estilo pessoal que passa para os seus videogames (Wilson, 2012). Este tipo de valorização traz implicações para a investigação sobre videogames assim como para os seus intervenientes industriais, sociais e culturais (Simon, 2013).

A diferenciação entre estes dois tipos de videogames *Indie* é importante pois demonstra duas abordagens

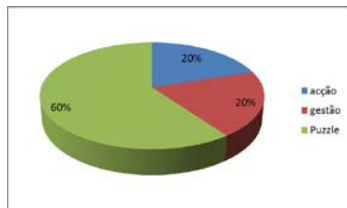
Excellence in Design



Excellence in Visual Arts



Nuovo Award



quase antagónicas, a primeira com o intuito comercial acima do pessoal e artístico e a segunda praticamente o seu inverso (Blow, 2007).

Desta forma, quando se afirma que os videojogos *Indie* procuram ser experiências que insistem em romper com as convenções e seguir a sua própria abordagem (Grace, 2011) é certo que não estamos em ter em consideração videojogos casuais desenvolvidos por criadores *Indie* que de facto não têm essa intenção nem esse resultado. É devido a este tipo de generalizações e à multiplicidade de conotações que o termo tem que consideramos relevante e necessário a ampliação e diferenciação dos termos a usar.

Indie Games Festival (IGF)

Na investigação em desenvolvimento, e com o objectivo de compreender melhor o que os *Videojogos Autorais Indie* efectivamente são e o que os torna únicos, procedemos à criação de um Quadro Sinóptico que os categoriza. O elemento delimitador da amostragem a recolher foram os videojogos vencedores em quatro categorias do *Indie Games Festival* (IGF). Esta escolha assenta no facto de que este é o maior e mais conceituado festival de videojogos *Indie* pois insere-se na *Game Developers Conference*, evento organizado pela *UBM Tech* que são também os produtores do *site* de referência da indústria *Gamasutra*. O Festival teve início em 1998 com o objectivo de promover a inovação nos videojogos com foco na criação independente, procurando ser o paralelo do que acontece na indústria cinematográfica com o *Festival de Sundance*.

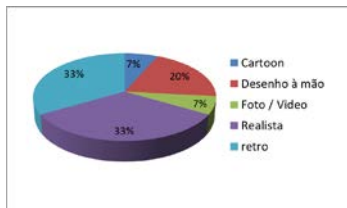
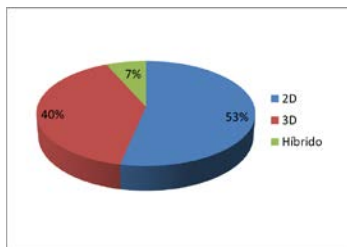
Criamos um Quadro Sinóptico que permitiu a categorização dos premiados do *IGF* em vários

parâmetros sendo que a nível estético optamos por diferenciar entre representações 2D, 3D ou híbridas e o estilo gráfico seguido. Em termos da jogabilidade procedemos a uma categorização dos géneros de videojogos utilizando alguns dos géneros e termos mais comuns como caracterizadores da jogabilidade assim como a distinção entre número de jogadores possíveis (Carr, Buckingham, Burn & Schott, 2006).

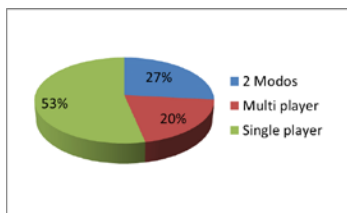
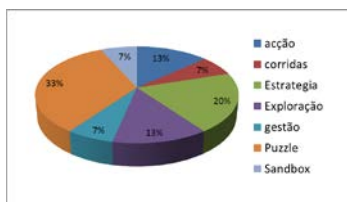
Esta análise permitiu-nos as seguintes conclusões:

1. No prémio *Excellence in Design* verificamos que desde 2005 os vencedores foram sempre videojogos 2D, numa clara valorização do ambiente bidimensional que se reflecte no género com melhores resultados alcançados nesta categoria, os videojogos de *puzzle*, especificamente *puzzle*/plataformas.
2. No prémio *Excellence in Visual Art* em termos quantitativos estão empatadas as contraditórias estéticas realista e *cartoon*, seguindo-se o estilo *retro* e o desenho à mão. É importante realçar contudo que os videojogos com estética *cartoon* foram premiados pela última vez em 2007 (*Castle Crashers*) sendo evidente desde então uma tendência e valorização de estilos mais artísticos como o desenho à mão, a utilização do preto e branco e a homenagem à história dos videojogos com o estilo *retro*.
3. O prémio de inovação (*Nuovo Award*) existe apenas há 5 anos e foi atribuído uma única vez a um videojogo 3D, *Tuning* (2010), que conta com estética geométrica *retro*. Curiosamente todos os outros premiados foram videojogos 2D com estética *retro* mostrando que é possível inovar ao mesmo tempo que se olha para o passado. Em termos de género, foram premiados três

Grand Prize



Estética



Mecânica

puzzle games com mecânicas de jogo experimentais e também *Nidhogg* (2011) que é um videojogo competitivo de esgrima e *Cartlife* (2013), uma simulação provocadora do trabalho dos vendedores de rua nos EUA.

4. No que toca ao *Grand Prize* pode-se verificar que em termos estéticos está empatado entre o aspecto realista e o retro equiparando-se também no que toca à utilização do 2D ou do 3D. Em termos de mecânica, os *puzzles* têm ligeira vantagem mas é um prémio com bastante variância neste parâmetro. São maioritariamente experiências de um só jogador sendo que apenas dois têm jogabilidade exclusivamente multijogador e ambos são jogos de estratégia, um do ano 1999 e outro de 2001.

É interessante verificar ainda que nos últimos quatro anos o prémio máximo do *IGF* foi sempre atribuído a videojogos com estética retro e nos três anos anteriores a videojogos com um estilo visual reminescente do desenho à mão. Só se observa a utilização de gráficos tendencialmente mais realistas de 1999 a 2004 sendo que a evolução tecnológica evidencia bastante a passagem do tempo relativamente a estes videojogos, ou seja, não se aproximam da qualidade estética ou técnica de videojogos 3D actuais. O facto dos últimos anos mostrarem um claro afastamento desse caminho permite-nos pensar que, ou os criadores *Indie* desinteressam-se da complexidade exigida por este tipo de abordagem e/ou decidiram não competir directamente num campo de qualidade gráfica e técnica em que os videojogos produzidos pelos grandes estúdios são imbatíveis.

Pode-se considerar uma evidência da tendência actual para o desenvolvimento de experiências mais contidas e pessoais pondo de lado a aproximação à indústria evidenciada nos premiados dos primeiros anos do *IGF*.

Conclusão

Se no início a inovação nos videojogos decorreu de pequenas equipas de programadores com progressos técnicos, actualmente o interesse pelo trabalho desenvolvido por criadores independentes parece evidenciar que apesar do progresso tecnológico ser uma parte importante desta indústria é necessária igualmente uma corrente alternativa de criatividade baseada numa abordagem mais autoral, com novos conceitos, ideias de jogabilidade e valores estéticos.

É verdade que muitos *developers* independentes apresentam uma abordagem comercial ao desenvolvimento de videojogos encontrando nos dispositivos móveis uma plataforma onde a concorrência directa com os gigantes da indústria é menos significativa. Outros põem porém a vontade de criar algo único em primeiro lugar, na incerteza do seu sucesso em termos de vendas. Estes criadores que seguem o chamado "espírito *indie*" utilizam ainda os PCs e consolas como as suas principais plataformas.

É nos videojogos criados neste último molde que assenta a análise dos premiados em quatro prémios do *IGF* onde conseguimos perceber quais os principais géneros e opções estéticas abordadas pelos *developers* independentes de videojogos. Devido ao volume de amostragem escolhida não ser elevado tornou-se evidente a necessidade não só de uma análise quantitativa como também qualitativa e cronológica que evidenciou a tendência para um afastamento de

competição directa com a indústria rumo a um caminho próprio, mais contido e tendencialmente mais autoral.

O principal contributo original deste trabalho encontra-se na análise dos videojogos premiados no *IGF* que procura clarificar o caminho seguido neste segmento. Como trabalho futuro desenvolveremos estes temas na redacção de uma tese de doutoramento que explora mais a fundo o conceito da dimensão autoral dos videojogos desenvolvidos por criadores indie.

Referências

2D boy <<http://2dboy.com/>> Consultado a 22-06-2013.

BIOW, J. "Independent Game Summit."
<http://www.gdcvault.com/play/1014831/Indie-Prototyping-Braid-Making-Innovative> (2007)
Consultado a 23-03-2013.

CARR, D., BUCKINGHAM D., BURN A. & SCHOTT G. (2006) *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity Press.

DUTTON, F. (2012) What is Indie?
<<http://www.eurogamer.net/articles/2012-04-16-what-is-indie> (2012) Consultado a 22-07-2013>.

Entertainment Software Association ESA (2013) *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry 2013 Report*.

GRACE, L. (2011) *The Poetics of Game Design, Rhetoric and the Independent DIGRA*

GRAEBSCH, R. (2012) *The Indie Game M.Sc.Thesis in Media Technology & Games at IT University of Copenhagen, Denmark*

JAHN-SUDMANN, A. (2008) *Innovation NOT Opposition The Logic of Distinction of Independent Games*

Eludamos. *Journal for Computer Game Culture*, 2 (1), p.5-10.

SIMON, B. (2013) Indie Eh? Some kind of Game Studies1 Technoculture, Art and Games (TAG) Concordia University, Montreal Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association
INDEPENDENT GAMES FESTIVAL
<<http://www.igf.com/rules.html> Consultado a 10-07-2013> consultado a 22-06-2013

WARDLE, B. (2006) *The future of indie Games*

WILSON, D. (2012) *Disentangling Personal Style from Artistic "Expression": Hokra, Nidhogg, Pole*

ZIMMERMAN, E. (2002) *Do Independent Games Exist?*
In: Lucien King (ed.): *The History and Culture of Videogames*. London: Laurence King Publishing, pp. 120-9.

KING, G. (2005) *American Independent Cinema*. London, New York: I.B. Tauris, pp. 1-2.