

JUEGOS INDIE: CONCEPTOS Y DESAFÍOS

INDIE GAMES: CONCEITOS E DESAFIOS

INDIE GAMES: CONCEPTS AND CHALLENGES

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

Recebió: 03/11/2022 / Aprobado: 12/11/2024

Como citar: MARGADONA, L. A. Jogos Indie: conceitos y desafíos. Revista GEMInIS, v. 16, p. 171-186, 2025.

Derecho Autoral: Licencia bajo los términos de Creative Commons-Attribution 3.0 International License..

RESUMEN

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

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

RESUMO

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

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

ABSTRACT

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

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

1. INTRODUCCIÓN

¿Qué es un juego digital independiente? Los llamados juegos independientes – contracción del inglés “independent games”– son producciones lúdicas digitales no relacionadas con grandes estudios y/o *publishers*. Consisten en piezas autorales producidas por pequeños equipos con recursos reducidos, o incluso por un solo *game designer*. Los juegos independientes traen innovaciones a la metodología de producción de juegos digitales, actuando como productos de arte de vanguardia. La creación y distribución de un juego independiente está, desde el principio, marcada por desafíos e innovaciones.

Inicialmente, los juegos independientes fueron creados por uno o dos programadores y distribuidos en tiendas locales o por correo, casi como una guerrilla. En la década de 1990 existía el modelo *shareware*, con juegos distribuidos a través de disquetes o CD-ROM. Actualmente, los *games* habitan las nubes de datos y están disponibles globalmente en tiendas digitales como Steam y plataformas como Xbox y PlayStation Store. Son los llamados juegos digitales, en que la interactividad de juegos tradicionales se realiza a través de la tecnología, especialmente la electrónica.

Los juegos digitales incluyen objetos lúdicos cuyas tecnologías están “basadas en microcomputadoras, que incluyen juegos para computadoras, consolas, salas de juegos, teléfonos inteligentes, tabletas y cualquier otro equipo que pueda existir” (ARRUDA, 2000, p.3). Desde esta perspectiva, el término otorga mayor alcance al objeto, ya que incluye producciones de video (videojuegos) y formatos para computadora y dispositivos móviles. Para el diseñador de juegos Phil Fish, conocido por su obra independiente FEZ (Polytron, 2012), “los juegos son la forma de arte definitiva, (...) el medio definitivo. Es la suma de todos los medios expresivos de la historia en forma interactiva” (INDIE GAME..., 2012).

Arruda (2000) señala que este mercado se ha expandido sustancialmente en los últimos años y ha generado una gran demanda de trabajo para especialistas en diferentes campos del proceso de construcción de un juego digital. Chandler (2012) cita como áreas requeridas las relacionadas con Producción, Arte, Ingeniería, Diseño, Marketing, Relaciones Públicas, entre otras. La ejecución del proyecto requiere cuidado con la metodología y dominio de elementos como: guión y narrativa, arquetipos de personajes, jugabilidad, definición del espacio y tiempo del juego, diseño de sonido, etc. (ARRUDA, 2000).

Como elemento cultural, los juegos están sujetos al escenario de producción artística de su época. Contracción del adjetivo independiente, el término *indie* proviene del inglés y se traduce como “independiente”, es decir, el arte cuya producción no está ligada a grandes inversores de capital. Es

importante recalcar que las producciones independientes son comunes a todo el ámbito de la comunicación y la expresión artística, como se puede apreciar en el extracto:

Términos como independiente, alternativo, marginal, enano, *underground* se han utilizado durante algún tiempo para identificar posiciones similares en la literatura y la poesía, en el cine y el video, en la prensa, en el teatro. (...), cada uno de estos términos acaba cumpliendo con cierto acierto el papel de identificar un determinado tipo de producción artística. (VAZ, 1988, p.11, nuestra traducción).

Cobbett (2017) y Parker (2013) señalan que, en los primeros días del nacimiento de la producción de juegos, casi todos los juegos eran independientes, en el sentido de que no había una industria o un *framework* económico en el que basar la práctica (PARKER, 2013, pág. 3). El concepto de lo que es un juego independiente ganó definición entre las décadas de 1990 y 2000, como resultado del crecimiento exponencial de la industria de los juegos convencionales y el auge de la distribución digital, como argumenta Parker (2013, p.3). Los límites de la conceptualización de lo que es un juego independiente aún no son sólidos. Para Cobbett (2017), se pueden pensar en tres escenarios generales: 1. la estética del juego creada por una sola persona; 2. el aspecto comercial, de trabajar sin *publishers*, y 3. el contenido, en el que el juego *indie* destaca por no crear lo que hacen las empresas más grandes.

Debido a su aspecto autoral, el desarrollo de los juegos independientes ha influido en la escena de los juegos electrónicos desde la década de 1980 (NASCIMENTO et al., 2014, p. 153). Sin embargo, sus producciones autorales y vanguardistas no siempre acabaron consiguiendo el debido reconocimiento de las grandes *publishers* y del público en general. Actualmente, sin embargo, iniciativas de empresas como Microsoft han buscado poner en valor la escena de los juegos independientes y aprovechar las soluciones e innovaciones encontradas en estos trabajos (LEMES, 2009, p. 27).

Para la construcción metodológica de este trabajo se consultó la explicación sobre conceptos de juegos digitales de Arruda (2000); la descripción de Chandler (2012) del proceso de desarrollo de juegos; el artículo de Nascimento et al. (2014) sobre aspectos generales de los juegos *indie*, así como las disertaciones defendidas por Lemes (2009), específicamente sobre juegos independientes, y por la diseñadora de juegos Thais Weiller (2012), cuya producción profesional es destacada en el contexto indie brasileño. Los testimonios de los *game designers* se recopilaron en el documental norteamericano Indie Game: The Movie (2012). En el ámbito de las conferencias, se consultaron publicaciones del Simposio Brasileño de Juegos Digitales (SBGames), evento académico brasileño vinculado al área de los juegos digitales.

2. INDIE GAMES *VERSUS* JUEGOS TRIPLE-A

Los juegos independientes se oponen a las producciones denominadas *triple-A* (del inglés, “triple A”), o AAA, por la industria de *games*. Los juegos *triple-A* provienen de los principales estudios y publicadoras (o *publishers*) y obtienen grandes inversiones en desarrollo y *marketing*. Para el *game designer* Jonathan Blow, estos juegos son productos muy pulidos que se adaptan a la audiencia más amplia posible (INDIE GAME..., 2012).

Ejemplos de producciones de este tipo son los juegos de las franquicias y series *God of War* (Sony Comp. Entertainment y Capcom), *Far Cry* y *Assassin's Creed* (Ubisoft), *The Sims* (Electronic Arts), *Mass Effect* (Electronic Arts y Microsoft) y *Mario* (Nintendo). Dada la gran inversión de capital en la producción y distribución de estos productos, de brío comercial y dirigidos al gran público, es posible establecer un paralelismo entre los juegos *triple-A* con los *blockbusters* de Hollywood, provenientes del cine estadounidense.

Los juegos independientes, por otro lado, generalmente son producidos por un pequeño equipo o incluso por un solo *game designer*. Según los propios diseñadores, la mayor motivación para afrontar el largo proceso de desarrollo de un juego es la pasión por el oficio. Esta definición la confirma el periodista Chris Dalen, en *Indie Game: The Movie*: “Los juegos independientes son juegos en los que un pequeño grupo o una sola persona ha trabajado por su propia visión. Algo que querían hacer, programar y terminar”. La expresión autoral es la tónica de estos juegos digitales, que revolucionan, experimentan e innovan en la forma de expresar la información y las interacciones.

El desarrollo de juegos digitales independientes generalmente no está relacionado con los principales estudios y editores, o editores, como Ubisoft, Capcom, Electronic Arts, entre otros. Es posible comparar este tipo de producción de juegos digitales con películas de cine B, separadas de las grandes productoras y distribuidoras, o incluso con producciones musicales de autor, independientes de sellos y compañías discográficas.

Como ejemplos de juegos digitales independientes, mencionamos *Braid* (Number None, 2008), *Super Meat Boy* (Team Meat, 2008), *Minecraft* (Mojang Specific., 2009), *Limbo* (Playdead, 2010), *Bastion* (Supergiant Games, 2011) y *FEZ* (Polytron Corp., 2012). En producciones latinoamericanas, citamos los juegos *Knights of Pen and Paper* (Behold Studios, 2013), *Dungeonland* (Critical Studio, 2013) y *Mr. Bree+* (TawStudio Entertainment, 2013) – es importante señalar que estas tres obras brasileñas están disponibles en la plataforma Steam, que se describirá más adelante.

Figuras 1 a 3 – Imágenes promocionales de los juegos *Braid*, *Super Meat Boy* y *FEZ*, mencionados en la película *Indie Game: The Movie*.



Fuente: <store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/>. Acceso en: 02 nov. 2022.

La clasificación como juego indie, sin embargo, puede resultar un tanto confusa si tenemos en cuenta empresas como Double Fine Productions, de Tim Schafer, conocida por obras como *Brütal Legend* (2009) y *Broken Age* (2012). Sus juegos mezclan un complejo acabado gráfico en 3D, propio de las obras *triple-A*, con guiones y narrativas de autor, además de una buena disposición monetaria proveniente de la financiación colectiva de plataformas de *crowdfunding*, como Kickstarter. En el caso de Double Fine, que es a la vez un estudio y una publicadora, hay un capital disponible sustancialmente mayor que el habitual en los estudios independientes, gracias a la financiación previa de los jugadores interesados.

3. INNOVACIONES Y DESAFÍOS

¿Cuál es la forma metodológica de producir un juego digital? Según Chandler (2012, p.3), la producción de un juego comienza con la definición del concepto hasta la publicación de la versión final y pulida del código de programación. En este complejo proceso de varios pasos, un equipo reducido implica desafíos de tiempo sustancialmente mayores y desgaste interpersonal en el desarrollo completo del producto.

Como ya se sabe, los estudios independientes no siempre obtienen inversores o recursos técnicos para financiar la producción del juego en un estándar de producción *triple-A*. Por razones como esta, argumenta Nascimento et al. (2014, p.156), los desarrolladores independientes innovan en otros aspectos, como la mecánica, la jugabilidad, el arte y la narrativa, para generar una experiencia – y un diseño de juego – más particular y personal. Es una forma de evitar las fórmulas repetitivas de las series establecidas de producciones *triple-A*.

Los juegos independientes se basaban en el modelo de negocio conocido como *shareware*, es decir, el jugador podía probar la obra durante un período determinado y, después de eso, verse obligado a financiar la versión completa del *software*. Para Nascimento et al. (2014, p.154), este fue uno de los modelos más utilizados para la transmisión de juegos independientes en el pasado. Sin embargo, en este marco, el dominio de las publicaciones seguía en manos de grandes nombres de la industria *gamer*.

Esta imagen solo se modificó después de la distribución digital de los juegos, a través de Internet. Para el desarrollador Ron Carmel, en *Indie Game: The Movie*, “Lo que hizo posible todo esto [la publicación independiente de juegos] fue el surgimiento de la distribución digital. Los minoristas solían tener mucho poder sobre todas las empresas que fabricaban juegos porque esa era la única forma de venderlos”.

De otro modo, la desvinculación de estudios y editores centrados en la producción comercial ha permitido libertad creativa a los desarrolladores independientes. Por ejemplo, un guionista “puede hablar de lo que le atormenta el alma sin correr el riesgo de herir susceptibilidades, o de resultar demasiado aburrido para algunos” (NASCIMENTO et al., 2014, p. 159). El *game designer* puede crear imágenes experimentales para apoyar la narrativa personal. En el oscuro y solitario juego *Limbo* (figura 4), por ejemplo, podemos ver la influencia del expresionismo alemán, que se originó en la década de 1920. El diseño simplificado y la paleta monocromática de sus gráficos dialogan con el diseño de sonido minimalista, que privilegia intervalos y silencios. Los gráficos cuentan con textura de grano, al igual que las películas del género.

Figura 4 – Escena del juego *Limbo* (2010)



Fuente: <store.steampowered.com/app/48000/>. Acceso en: 02 de nov. 2022.

Los juegos *Braid* y *Bastion*, por su parte, invierten en recursos gráficos coloreados manualmente, en técnica digital, y que hacen referencia a la pintura (figuras 5 y 6). La banda sonora y el diseño de sonido de *Braid* buscan referencias a instrumentos clásicos; *Bastion*, en cambio, lo hace en el rock y la música electrónica.

Figuras 5 e 6 – Escenas de los juegos *Bastion* (2011) y *Braid* (2008), respectivamente.



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

Acceso en: 02 nov. 2022.

Las empresas establecidas ya están ayudando en el desarrollo independiente. Nintendo, por ejemplo, ha reservado parte de las transmisiones de su canal de noticias, Nintendo Direct, para anuncios de juegos independientes (NASCIMENTO et al., 2014, p. 160). Mientras tanto, Microsoft ha invertido en herramientas para desarrolladores para que puedan crear sus propios juegos y, quizás, crear nuevos casos de éxito (LEMES, 2009, p. 27).

Nascimento et al. (2014, p. 158) también mencionan que internet ha actuado como un facilitador importante en los desafíos de la producción independiente, al transmitir diversos materiales que ayudan a la producción y publicación de estos trabajos.

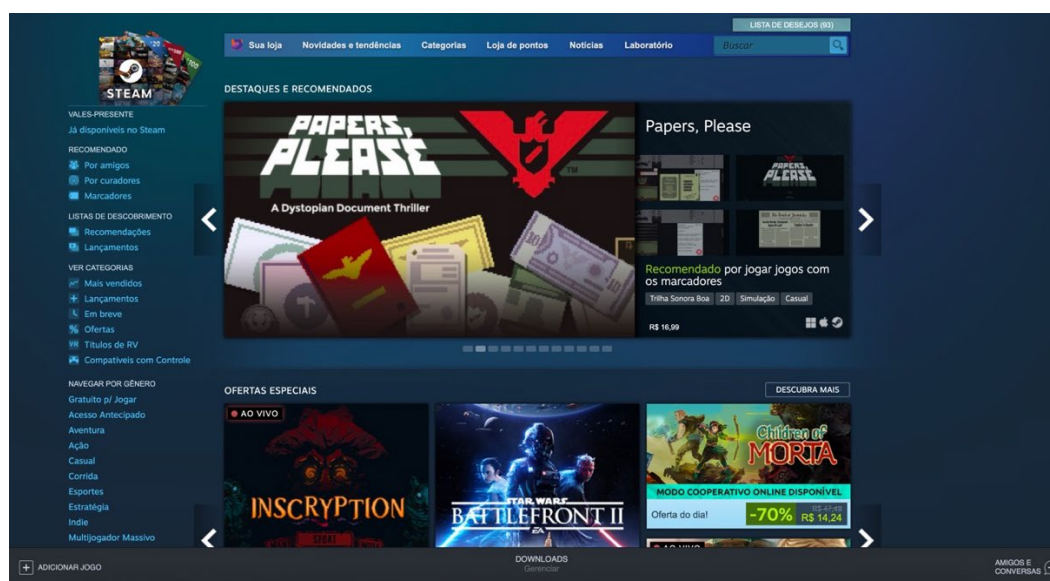
4. LA PLATAFORMA STEAM: una importante catalizadora

El Steam ha jugado un papel importante como catalizador y facilitador en la escena de los juegos digitales, independientes o no. La plataforma Steam consiste en un programa informático desarrollado por Valve Corporation, disponible en versión web, creado originalmente como un intento de combatir la piratería. Actualmente, su sistema vende licencias de juegos y DLCs. Para Ballista (2013, p.2), Steam puede considerarse una *publisher*. Timones et. al (2012, p.4) enfatizan el enfoque solo en la venta de juegos y derivados de este programa y Querette et. al (2012, p.17) afirman

que la plataforma conecta a los productores con los clientes de manera más directa. Dada su relevancia para la escena independiente, Steam se menciona al principio de *Indie Game: The Movie*.

En la figura 7, es posible ver la página de inicio de la tienda virtual Steam que presenta entre sus anuncios el juego *Papers, Please* (2013), una producción independiente del diseñador de juegos Lucas Pope.

Figura 7 – Captura de pantalla de la plataforma Steam.



Fuente: <<http://store.steampowered.com/>>. Acceso en: 02 nov. 2022.

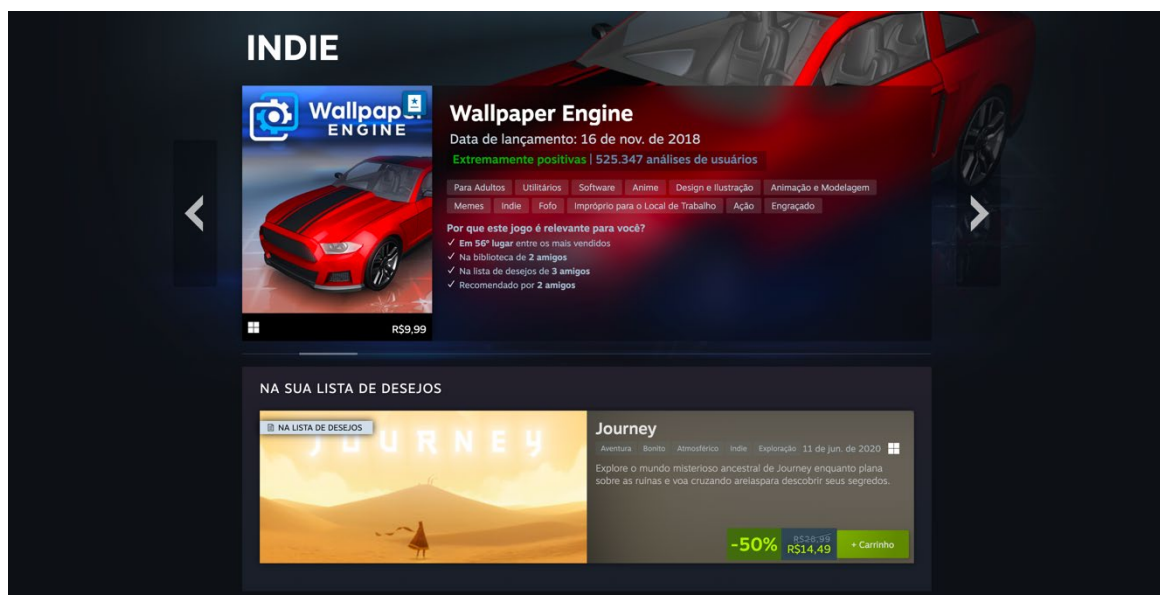
Para el desarrollador Ron Carmel (INDIE GAME..., 2012), la plataforma de distribución de juegos digitales creada por Valve cambió el escenario dominado por los grandes comerciantes y minoristas. Otras plataformas como X-Box Live Arcade, PlayStation Store y Nintendo eShop siguieron el ejemplo de Steam. Para Nascimento et al. (2014, p.153), esta libertad de publicación en múltiples plataformas hace que los juegos *indies* ganen fuerza e influyan en la industria del juego con sus innovaciones estéticas, mecánicas o narrativas.

En 2012, Valve lanzó Steam Greenlight, una plataforma interna para que los desarrolladores envíen materiales y *sketches* de sus juegos para que la comunidad de jugadores vote. Después de una cantidad considerable de votos a favor, el juego puede ser publicado oficialmente en la plataforma Steam y disponible para la venta en todo el mundo.

Figura 8 – Captura de pantalla de Steam Greenlight en 2014.


Fuente: <<http://steamcommunity.com/greenlight>>. Acceso en: 15 out. 2014.

El 6 de junio de 2017, Greenlight dejó de aceptar nuevos envíos. Lo que puede parecer un golpe a las producciones independientes en realidad consistió en una facilitación: ahora se puede acceder a los juegos a través del acceso anticipado, sin esperar a que el público vote. En la figura 9, la página de la tienda Steam dedicada a las producciones *indies*:

Figura 9 – Página de la tienda Steam dedicada al género *indie*.


Fuente: <<https://store.steampowered.com/tags/pt-br/Indie/>>. Acceso en: 02 nov. 2022.

5. IMPLICACIONES EN RELACIÓN CON LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES

Aunque el enfoque de este artículo está dirigido a un período de desarrollo indie anterior a la amplia adopción de tecnologías de Inteligencia Artificial (IA), resulta imprescindible abordar las implicaciones de este recurso en el escenario contemporáneo de los juegos independientes. Este apartado tiene como objetivo discutir, de forma concisa, los principales aspectos positivos y negativos asociados con el uso de la IA en el desarrollo de juegos digitales independientes.

El uso de la Inteligencia Artificial (IA) en el desarrollo de juegos digitales se ha vuelto cada vez más accesible gracias a herramientas como motores de juego (*engines*¹) y plataformas de código abierto. Las *engines* desempeñan un papel crucial en la optimización del proceso de desarrollo, al proporcionar ahorros de tiempo y recursos a los equipos. Estas herramientas facilitan etapas fundamentales como la renderización gráfica, la simulación física, el desarrollo de mecánicas de juego (*gameplay*), la generación procedural de elementos (como mapas, texturas y escenarios) y la gestión de audio, incluyendo la manipulación de sonidos, bandas sonoras y efectos sonoros. Entre las *engines* más utilizadas destacan Unity, ampliamente adoptada por desarrolladores independientes; Unreal Engine, reconocida por su capacidad para ofrecer gráficos de alta calidad; y Godot, una *engine* de código abierto que sobresale por su flexibilidad y accesibilidad.

Entre los aspectos positivos de la adopción de IA en el desarrollo de juegos digitales independientes, se destaca la automatización de procesos creativos, particularmente en tareas repetitivas como la generación de terrenos, personajes y objetos. Este recurso posibilita la creación de mundos virtuales complejos con un esfuerzo humano significativamente reducido. Para este propósito, se emplean ampliamente motores y herramientas especializadas, como Unity ML-Agents, además de soluciones de IA integradas en motores como Unreal Engine y Godot, que ofrecen soporte avanzado para estas aplicaciones.

Mejoras en la jugabilidad pueden lograrse mediante la aplicación de sistemas de IA diseñados para hacer que las mecánicas de los juegos sean más desafiantes y dinámicas. Los NPCs² dotados de algoritmos de aprendizaje automático son capaces de adaptar sus comportamientos de forma responsiva a las acciones del jugador, lo que permite interacciones más realistas e inmersivas. Además, la IA posibilita la personalización de la experiencia de juego al ajustar automáticamente el

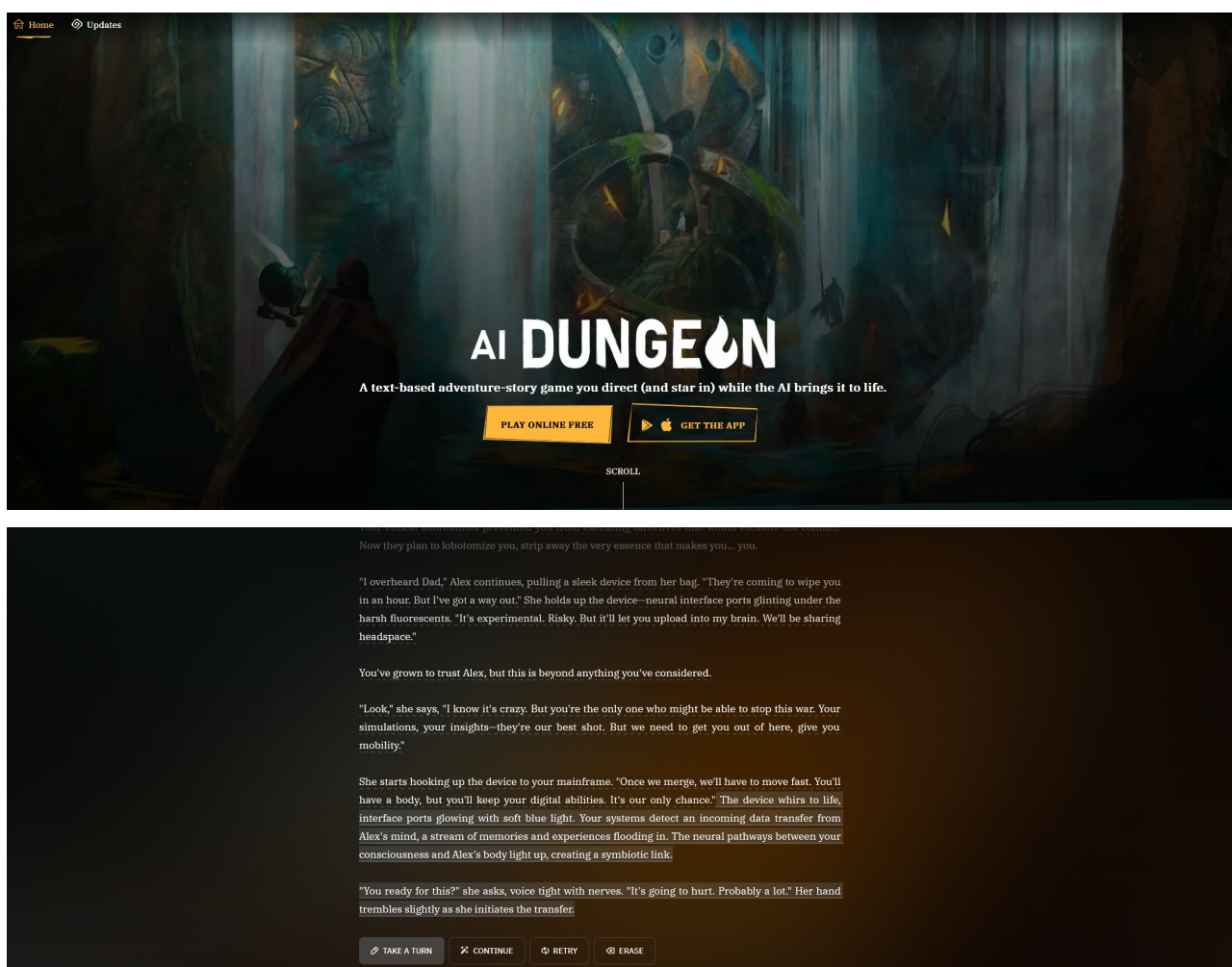
¹ Motores de juego (*Engines*) son *softwares* o *frameworks* que proporcionan herramientas y tecnologías esenciales para el desarrollo de videojuegos, eliminando la necesidad de que los desarrolladores diseñen sistemas complejos desde cero. Estos motores pueden incluir funcionalidades predesarrolladas dedicadas a las etapas de creación, renderización e interacción de los elementos del juego.

² NPC (del inglés *Non-Playable Character* o "Personaje No Jugable") es un elemento dentro de un videojuego que no es controlado directamente por el jugador. Estos personajes están programados para desempeñar funciones específicas dentro de la jugabilidad, que pueden variar desde interacciones simples hasta roles centrales en la narrativa del juego.

nivel de dificultad y modificar eventos en función de las preferencias y habilidades individuales de cada usuario, promoviendo una experiencia única y adaptativa.

Un ejemplo notable en el escenario indie es el juego *AI Dungeon* (Latitude, 2019). El desarrollo de este juego utilizó procesamiento de lenguaje natural (PLN) para la creación de narrativas infinitas y adaptables, mediante un modelo avanzado de IA. Respuestas dinámicas se generan en tiempo real según las decisiones y acciones tomadas por los jugadores. Basado en texto (Figura 11), el juego permite que el usuario elija entre diversos tipos de guiones (fantasía, ciberpunk, postapocalíptico, entre otros) y guíe el destino de la narrativa de forma personalizada.

Figuras 10 y 11 – Versión web del juego *AI Dungeon*



Fuente: <https://aidungeon.com/>.

Así, la adopción de la Inteligencia Artificial (IA) en el desarrollo de juegos digitales no solo promueve la democratización del proceso —esencial para los equipos reducidos típicos del escenario indie—, sino que también pone a disposición tecnologías avanzadas que permiten la creación de

productos de alta calidad con recursos limitados. Esta accesibilidad técnica se complementa con la capacidad de la IA para introducir innovaciones significativas en las mecánicas de juego, facilitando experiencias de jugabilidad altamente personalizadas, responsivas e inmersivas.

Entre los puntos críticos del uso de la IA se destacan las barreras de entrada tecnológica, el riesgo de homogeneización entre diferentes productos creados con la misma plataforma y las cuestiones éticas intrínsecamente ligadas a este tipo de tecnología. En lo referente a las barreras tecnológicas, el entrenamiento de ciertos modelos de IA puede resultar costoso y lento para equipos pequeños con recursos limitados. La automatización creativa también puede generar contenidos que no reflejen la visión artística del desarrollador, además de provocar una posible homogeneización visual y de mecánicas entre diferentes productos. Finalmente, los sistemas de IA que recopilan y analizan datos de los jugadores plantean cuestiones sobre la privacidad y el uso ético de la información recolectada.

De esta forma, el uso de la Inteligencia Artificial en el desarrollo de juegos indie se ha consolidado como una herramienta fértil y democratizadora, ofreciendo recursos y posibilidades técnicas que facilitan superar los desafíos mencionados en este trabajo. Sus contribuciones abarcan desde la automatización de procesos creativos, antes costosos y lentos, hasta la personalización del gameplay de manera adaptativa y responsiva. Asociada a las *engines*, la IA abre caminos para la democratización de herramientas avanzadas, permitiendo la creación de juegos de alta calidad con recursos limitados y equipos reducidos, características típicas del escenario independiente.

No obstante, su uso no está exento de desafíos creativos y éticos. Si la marca autoral es una de las fuerzas motrices de los juegos indie, considerados en este trabajo como productos de vanguardia, el uso repetitivo de recursos de IA por diversos estudios puede crear un corpus de productos semejantes. También es necesario considerar las cuestiones éticas relacionadas con el manejo de los datos de los jugadores. A pesar de ello, las IAs continúan siendo herramientas fértiles y útiles, capaces de ampliar significativamente el alcance creativo y técnico de los desarrolladores independientes, permitiendo la exploración de nuevas fronteras en el diseño y la experiencia de los juegos digitales.

CONSIDERACIONES FINALES

De forma similar a las vanguardias artísticas, los juegos digitales independientes experimentan, prueban e implementan innovaciones en aspectos estéticos, mecánicos o narrativos. Tales ideas pueden continuar en trabajos posteriores, incluidos juegos comerciales y de plataformas grandes. Empresas establecidas como Microsoft, Nintendo y Sony han buscado beneficiarse de las

nuevas ideas del mercado *indie*. El escenario, sin embargo, implica desafíos, como la dificultad de producir medios complejos por equipos pequeños y la escasez de inversiones para desarrolladores desconocidos para el público.

Internet ha actuado como un facilitador importante para la escena del juego independiente nacional e internacional. Opera en tres frentes: 1. la distribución a través de varias tiendas virtuales; 2. disponibilidad de sitios web y *blogs* que enseñan e instruyen cómo crear juegos digitales, apoyando técnicamente a los desarrolladores independientes e instruyéndolos sobre cómo publicar sus juegos, y 3. disponibilidad de *engines*, plataformas para crear juegos, como Unity, Unreal y Godot – la última, completamente gratuita y de código abierto. La plataforma Steam ha sido una catalizadora importante para la publicación de obras de pequeños estudios, reduciendo el dominio de los grandes minoristas.

Es posible que dinámicas como las del estudio y *publisher* Double Fine Productions puedan guiar los caminos de financiación para la creación de juegos independientes. La participación de los fans ayuda monetariamente a los estudios *indies*, especialmente en las plataformas de microfinanciación. Juegos latinoamericanos incluso han sido financiados de esta forma, como el brasileño *Adventurezator: When Pigs Fly* (Pigasus Games, 2014), financiado con éxito por Kickstarter.

Por último, los juegos independientes suelen ser vistos como proyectos personales por parte de sus creadores y están dirigidos a un público segmentado. En estos proyectos, los diseñadores y desarrolladores de juegos expresan su *ethos* y visión del mundo; según el programador Tommy Refenes, conocido por su trabajo en *Super Meat Boy*, "un juego es la mejor [manera] de expresarme". Aun así, el diseñador de juegos Phil Fish dice que los proyectos personales suelen ser propensos a fallar, a los que están sujetos los juegos independientes. A diferencia de los juegos *triple-A*, pulidos y enfocados en un discurso más general, los juegos digitales independientes están cubiertos de innovaciones y expresión autoral por parte de sus desarrolladores.

REFERENCIAS

- ARRUDA, E. P. **Fundamentos para o desenvolvimento de jogos digitais**. Porto Alegre: Bookman, 2014.
- BALISTA, V. Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos: Um estudo relacional entre gerenciamento de escopo e custos de desenvolvimento. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 12, 16 a 18 de out. 2013, São Paulo. **Anais do XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013.

CHANDLER, H. M. **Manual de produção de jogos digitais**. Tradução: João Ricardo Bittencourt. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

COBBETT, R. (September 22, 2017). From shareware superstars to the Steam gold rush: How indie conquered the PC. **Artigo no website PC Gamer**. Publicado em 22 set. 2017. Disponível em: <www.pcgamer.com/from-shareware-superstars-to-the-steam-gold-rush-how-indie-conquered-the-pc/>. Acesso em: 02 nov. 2022.

INDIE GAME: The Movie. Direção: James Swirsky e Lisanne Pajot. Blinkworks e Flutter Media, 2012, cor, 103 min. Disponível em: <store.steampowered.com/app/207080/Indie_Game_The_Movie/>. Acesso em: 04 out. 2022.

LEE, H. L. The Triple-A Supply Chain. **Harvard Business Review OnPoint**. Nova York: Harvard Business School Publishing Corporation, Reprint R0410F, OnPoint 8096, p.1-12.

LEMES, D. O. **Games independentes**: Fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais. 2009. 159f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) – Pontifícia Universidade Católica: São Paulo, 2009.

LEMES, D. O.; TOMASELLI, F. C.; CAMAROTTI, S. R. B. A economia digital e o mercado de jogos para dispositivos móveis. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 11, 2 a 4 de nov. 2012, Brasília. **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. Brasília: Universidade de Brasília, 2012.

NASCIMENTO, E. et al. Aspectos Gerais dos Games *Indies*. **Revista Temática**, Paraíba, ano X, n.08, p.152-163, ago. 2014.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

QUERETTE, E. et al. Políticas públicas para a indústria de games: uma agenda para o Brasil. In: Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 11, 2 a 4 de nov. 2012, Brasília. **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)**. Brasília: Universidade de Brasília, 2012.

PARKER, F. Indie Game Studies Year Eleven. In: DiGRA – DeFragging Game Studies International Conference, 2013, Atlanta. **Proceedings of DiGRA 2013: DeFragging Game Studies**. Atlanta, 2013.

ROGERS, S. **Level Up!**: Um guia para o Design de grandes jogos. [S.l.]: Blucher, 2012.

VAZ, G N. **História da Música Independente**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

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

Información sobre el artículo

Resultado de proyecto de investigación, disertación, tesis: No aplicable.

Fuentes de financiación: No aplicable.

Presentación anterior 3º Ergotrip Design (Brasil)

Agradecimientos/Contribuciones Adicionales: Al Rodolfo Beccari, diseñador de juegos de la escena *indie* brasileña.

Laís Akemi Margodona

Profesora adjunta en la Pontificia Universidad Católica de Minas Gerais (PUC Minas). Doctora en Comunicación (UNESP, Brasil), con estancia doctoral en Fordham University (Nueva York, Estados Unidos). Magíster en Medios y Tecnología y Licenciada en Diseño (UNESP). Investigadora del GENEM – Grupo de Estudios en Nueva Ecología de los Medios (CNPq/UNESP).

E-mail: lais.akemi@unesp.br

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