

Daniel Teixeira Prieto, Sérgio Nesteriuk, Marcos Mortensen Steagall *

Desenvolvimento Independente de Games: breves apontamentos da prática no contexto pós-digital

*

Daniel Teixeira Prieto é vinculado ao PPG Design (Mestrado) da Universidade Anhembi Morumbi, trabalhando na linha “Meios Interativos e Emergentes”, pesquisa o universo dos games, com ênfase no desenvolvimento independente. Tem experiência na área de Design de Games, atuando no estúdio independente Galactonautas.

<danprieto99@gmail.com >

ORCID 0000-0003-4988-7370

Sérgio Nesteriuk é professor dos bacharelados em Design de Games e em Animação, docente e Coordenador do PPG Design da Universidade Anhembi Morumbi.

<sngallo@anhembi.br>

ORCID 0000-0001-6558-1684

Resumo Este trabalho discute as relações entre o contexto do pós-digital e do desenvolvimento independente de jogos, retratando os pontos de convergência e de divergência entre os dois. Para tanto, exploramos algumas das linhas de força da sociedade pós-digital e da independência no âmbito dos games. Busca-se, assim, relacionar características, motivações, potencialidades, desafios e diferenças entre aspectos marcadores da independência dos indie games a características pós-digitais.

Palavras chave Jogos digitais, Jogos independentes, Indie games, Pós-digital.

Independent Game Development: Brief considerations of the practice in the post-digital era

Abstract *This paper discusses the link between the post-digital era and the independent game development scene, stating the converging and diverging aspects betwixt both. Thus, we approach some of the post-digital society's strengths as well as the independency amongst videogames. It is hoped, in this sense, to connect characteristics, motivations, potentialities, challenges and differences uniting indie game's independency markers and post-digital characteristics.*

Keywords Videogames, Independent games, Indie games, Post-digital.

Marcos Mortensen Steagall Senior lecturer na Auckland University of Technology (AUT), Nova Zelândia, onde coordena a graduação e o Programa de Pós-Graduação em Communication Design. Organizador do LINK Symposium (www.linksymposium.com), evento destinado à pesquisa orientada à prática em Arte e Design.

<marcos.steagall@aut.ac.nz>

ORCID 0000-0003-2108-4445

Desarrollo Independiente de Juegos: breves notas da prática en el contexto post-digital

Resumen *Este trabajo analiza la relación entre el contexto posdigital y el desarrollo de juegos independientes, retratando los puntos de convergencia y divergencia entre ambos. Para ello, exploramos algunas de las fortalezas de la sociedad posdigital y la independencia en el campo de los juegos. Así, buscamos relacionar características, motivaciones, potencialidades, desafíos y diferencias entre aspectos que marcan la independencia de los juegos indie frente a las características posdigitales.*

Palabras clave *Videojuegos, Juegos independientes, Indie games, Posdigital.*

Introdução: além do digital

Em 1998, Nicholas Negroponte publicou na revista Wired o texto intitulado “Beyond Digital” (além do digital), no qual defendia que o digital estava fadado a se tornar banal. “Como o ar para respirar e água para tomar, ser digital não será mais notado por sua presença, mas sua ausência”. Negroponte (1998) também enumera cinco forças oriundas da era digital e que afetariam o planeta profundamente. De forma resumida, são elas:

- **Ser global:**

Refere-se a um processo de globalização intenso, em que no mundo todo as pessoas passariam a compartilhar culturas iguais ou muito semelhantes.

- **Ser grande ou pequeno:**

As empresas, projetos e iniciativas digitais tendem a se tornar ou grandes ou pequenas. As médias deixarão de existir.

- **Ser “nobre”:**

Qualquer horário do dia seria considerado “horário nobre”, levando em conta que ao vivermos vidas assíncronas, a ideia de “horário nobre” ou “horário de trabalho” deixaria de fazer sentido.

- **Ser igual:**

As castas sociais tenderiam a se diluir, assim como a distância entre idosos e jovens se encurtar. Assim, os anos produtivos da vida se expandiriam e o reconhecimento pelas conquistas viria de seu próprio valor.

- **Ser não territorial:**

Habitaremos, comercializaremos e dividiremos o espaço virtual mais do que o mundo analógico.

Vinte e quatro anos após a publicação dessas ideias, podemos observar que essas forças preconizadas pelo autor viriam, pelo menos em parte, se realizar. A globalização é cada vez mais presente, mesmo que junto dela venham as vantagens assim como as desvantagens de um mundo conectado. (HAN,2018); (LONDON, 2013); (O'NEIL, 2020); (SANTAELLA, 2016)

Aproximando-se do universo dos games, a Microsoft é terceira maior empresa, por valor de mercado do mundo, no patamar 2.104 trilhão de dólares. A companhia especializada apenas em jogos digitais de maior valor de mercado é a Activision Blizzard Inc., ranqueada na posição duzentos e cinquenta e com valor de 60.82 bilhões de dólares. (Companiesmarketcap.com, 2022). Deixando de lado as mega companhias do universo dos games e olhando para os jogos em si, o game mais vendido de todos os tempos pode ser inusitado. Minecraft (Mojang, 2009) foi inicialmente desenvolvido por apenas uma pessoa, Markus Persson, e ocupa, atualmente, a primeira posição no ranking de mais cópias vendidas, com 238 milhões – vale notar que entre 2009 e junho de 2013 só era possível comprar o game em mídia digital.

Mais que qualquer outro acontecimento recente, a pandemia de COVID-19 nos mostrou os limites do home-office, borrando as fronteiras entre público, pessoal e privado, e eliminando o horário formal de trabalho. No mesmo sentido, temos os serviços de streaming de filmes, música e jogos a popularizando o conteúdo sob demanda e as compras online que agravam ainda mais a irrelevância do relógio. Não é mais necessário ir, em horário comercial, a uma loja ou locadora comprar ou alugar um jogo, nem mesmo ficar em filas para garantir o lançamento do ano, os jogadores compram um produto digital em pré-venda e no primeiro minuto do dia de lançamento, podem acessar o conteúdo à vontade. Podemos escolher quando, como e onde consumir, sem se preocupar com horário, estoque ou mesmo em carregar as compras para casa.

A loja online especializada em jogos digitais, Steam (Valve L.L.C., 2003), contava com um acervo de 10.696 jogos em 2021 (CLEMENT, 2022), os quais podem ser comprados inteiramente online. Não apenas, os jogadores/consumidores podem, se assim o quiserem, comprar o reembolsar qualquer título que tenham adquirido e jogado por um período de tempo menor ou igual à duas horas.

A igualdade, talvez, esperançada por Negroponte (1998) não se concretizou, ao contrário. Segundo O'Neil (2020), os mesmos algoritmos responsáveis por manter a convivência digital se asseguram de que desigualdade não só permaneça como aumente. É possível sugerir que em função da pandemia a distância entre as classes sociais vem crescendo rapidamente. Por outro lado, Negroponte (1998) parecer ter acertado sua previsão de a aposentadoria se tornar cada vez mais rara e longínqua, com os anos de trabalho se estendendo ao passo que a expectativa de vida também aumenta - ou seria o contrário?

Por fim, os “territórios” virtuais vêm ganhando cada vez mais relevância na contemporaneidade. Seja na página principal de um mecanismo de busca, na primeira opção de uma loja virtual, no feed de usuários das

redes sociais ou de forma mais literal, em “terrenos” no recém destacado “metaverso”.

As prospecções de Negroponte (1998) são majoritariamente positivas, nas quais a técnica e a tecnologia digital explicitam novas grandes possibilidades. Lemos (1998) retrata esse pensamento como tecno-utópico (Eco, 1979): “veem nas novas tecnologias um enorme potencial emancipatório, fonte de criação de inteligentes coletivos, de resgate comunitário e de enriquecimento do processo de aprendizagem” (LEMONS, 1998, p. 48). Esses tecno-utópicos fazem oposição aos neoludditas¹, que encaram os avanços da tecnologia de forma crítica, defendendo maior controle e regulamentação. Com isso, torna-se mais clara a percepção de que a tecnologia é recebida e interpretada sob ângulos diferentes há muito tempo.

Considerações sobre o Pós-Digital

O termo “pós-digital”, empregado para referir-se a um dos contextos atuais da sociedade, já foi previamente discutido e rediscutido, aceito e rejeitado. O objetivo deste texto não é o de propor mais uma definição de pós-digital, mas sim buscar compreender a atual conjuntura do desenvolvimento independente de games usando como artifício alguns dos conceitos relacionados ao contexto do pós-digital. Assim sendo, a fim de evitar confusão semântica, definir-se-á como lugar comum a conclusão do Transmediale-Berlin 2014, que reuniu pesquisadores da Universidade de Arhus com o objetivo de fornecer uma definição sólida do termo.

Pós-digital, outrora entendido como a reflexão crítica do imaterialismo da estética “digital”, agora descreve a condição confusa e paradoxal da arte e da mídia após as revoluções digitais. O “pós-digital” não distingue entre mídias “velhas” e “novas” nem reafirma ideologicamente uma ou outra. O pós-digital mescla o “velho” e o “novo”, frequentemente aplicando experimentos culturais de rede às tecnologias analógicas, que são reutilizadas e investigadas, tende a se focar no experimental em detrimento do conceitual e busca por agência DIY (faça-você-mesmo) - fora da ideologia totalitária da inovação e por conexões externas ao capitalismo do big data. Ao mesmo tempo, o pós-digital também se tornou comercial (ANDERSEN, COX & PAPA-DOPOULOS, tradução nossa², 2014, p. 5)

Cramer (2014), um dos pesquisadores participantes do evento que culminou a definição acima, ilustra o conceito com um caso: um escritor levou uma máquina de escrever a um parque público, onde senta-se para escrever histórias inéditas e customizadas aos transeuntes interessados. Para o autor, o uso de uma máquina de escrever mecânica pode ser entendido como uma renúncia deliberada à tecnologia eletrônica. O escritor do parque foi muito criticado na internet, sendo taxado de “hipster” e tornando-se um “meme”. A imagem divulgada omitia o fato dele ser um escritor

profissional que estava vendendo suas histórias como forma de sustento.

Posteriormente, revelou-se que a escolha da máquina de escrever não era apenas um artifício em busca de atenção, mas uma escolha própria do autor para escrever histórias ao ar livre. Como observa Cramer (2014), a máquina de escrever é um artefato resistente, não seria alvo de roubos, não depende de uma fonte de energia elétrica e permite um trabalho mais rápido que escrever à mão. Para o autor, este caso: “é um perfeito exemplo de escolha pós-digital: usar a tecnologia mais apropriada para o trabalho ao invés de selecionar, por padrão, o mais recente aparato da nova mídia” (tradução nossa³, p.12).

Neste sentido, Cramer (2014) considera o termo “pós-digital” inapropriado, pois pode levar a uma falsa conclusão de que se refere a algo que há de vir depois do digital, após o digital. No entanto, o autor defende que “pós” deve ser entendido no mesmo sentido daquele utilizado em termos como “pós-punk”, “pós-feminismo” ou mesmo “pós-apocalíptico”. Nesses casos, “pós” é empregado enquanto “continuação do”, isto é, não substitui o sufixo, mas é uma revisão, uma continuação reformulada de seu prefixo.

Desencantos Digitais

A transição para um modelo de “metasociedade”, unificada em uma espécie de “holodeck”, com todas suas facilidades e praticidades, também apresenta uma série de reveses. Sobre a força globalizadora da qual Negroponte (1998) nos alerta, London (2013) observa uma homogeneização da sociedade. Desde as religiões que foram reduzidas praticamente a rede judaico/cristã/islamita, os idiomas ao inglês, mandarim, árabe e hindi até a um sistema matemático único e comum a todas as nações.

Krenak (2019) aborda esse caminhar da globalização como um processo de alienação, achatamento cultural e exploração. O autor menciona como sintomas desse caminhar as organizações mundiais como a UNESCO, concomitadas com uma lógica de exploração sem fronteiras. “Para essa instituição, é como se bastasse manter apenas alguns lugares como amostra grátis da Terra” (2019, p.12). O distanciamento das raízes e a absorção de uma cultura mundial que está sempre a surgir contribuem para a perpetuação de uma sociedade alienada que não toma decisões e aceita de cabeça baixa os abusos do establishment.

A noção de que esses processos também carregam efeitos negativos levou uma parcela da população a um desencanto com o digital. Não apenas com a lógica de consumo ininterrupto e injustificado, mas com a dependência de megacorporações e com a vigilância e manipulação constante das redes. “Em um mundo regido por big data e pela ideologia da inovação, o pós-digital pode ser pensado como a crítica do capitalismo semântico” (SANTAELLA, 2016, p.87). Para a autora, a lógica do pós-digital em si é uma recusa da tecnologia pela tecnologia que afeta, em especial, a arte e a cibercultura.

É importante ressaltar que há outra parcela da população que, para além de seu papel de consumidores, passa também ao papel de produtores, pois já não basta o consumo passivo de produtos ou informações, é necessária uma troca. Os usuários de redes sociais, por exemplo, consumindo de uma fonte interminável de fotos e vídeos, devolvem para a rede suas próprias fotos e vídeos. Essas são (re)produzidas, editadas e postadas pelos próprios usuários não em uma lógica pós-digital de recusa, mas justamente o contrário, de aceitação de consumo *ad aeternum*.

Por outro lado, vemos um crescimento no interesse da produção “artesanal”, como, por exemplo, em fazer o próprio pão e cerveja para o consumo próprio ou familiar. Nestes casos, há uma recusa de consumir, pelo menos, parte do que lhe é imposto e um caminhar em direção a uma independência do mercado. (LONDON, 2013)

Essa relação de consumo passivo e geração ativa é o que Han (2018) denomina de comunicação simétrica. Nos últimos anos pudemos observar um crescimento expressivo tanto na produção como no consumo de conteúdo ao vivo em plataformas de streaming. É comum que um *streamer* - aquele que transmite sua tela e interage com o público ao vivo- esteja jogando em seu computador e transmitindo sua partida ao vivo para milhares de pessoas. Nesse caso, a comunicação simétrica não tem cadência de conversa, com réplica e tréplica, o consumo e a geração de conteúdo gritam um com o outro ao mesmo tempo. Ainda, como analisaram Nesteriuk e Mesquita (2019), a plataforma de streaming *TwitchTV* borra ainda mais a borda entre consumidor e criador, somando o papel de jogador à mistura. De forma anônima, um canal sob o nome *TwitchPlaysPokemon* em 2014, no qual o jogo *Pokémon Red* (Creatures Inc, Game Freak e Nintendo, 1996) era transmitido pela plataforma, mas jogado pelos (não mais) espectadores por meio da janela de bate-papo.

Para Han (2013), a força de “ser nobre” relativa à transformação em todo horário em horário nobre, denota um significado completamente diferente daquele preconizado por Negroponte (1998). Diante da realidade em que não mais importa o relógio, o ponteiro sempre marca que hora do trabalho: “[...] os aparatos digitais produzem uma nova coação, uma nova exploração. Eles nos exploram ainda mais eficientemente na medida em que eles, por causa de sua mobilidade, transformam todo lugar em um lugar de trabalho” (HAN, 2013, p.65).

Diante de uma dependência cada vez maior destes aparatos digitais, da constante busca por produção e progresso, e do vigiar infalível das redes, Han (2018) contesta o trabalhador homo faber e afirma que na realidade intangível que se monta, o jogador homo ludens (HUIZINGA, 1990) toma seu lugar: “Desse modo, o trabalhador se aproxima, de fato, do jogo. [...] O jogador se dopa e se explora até que ele se arruíne com isso.” (HAN, 2013, p.63)

Em vista do caminhar e do destino do trabalhador -ou jogador- digital, a reação pós-moderna da qual trata este trabalho surge em meio aos jogos digitais e seus desenvolvedores/jogadores.

A Independência dos Games

A discussão acerca dos chamados indie games é ampla, multifacetada e controversa (PRIETO e NESTERIUK, 2021). Esse artigo não busca se aprofundar nas nuances desta discussão, mas sim abordar alguns fundamentos relevantes aos jogos independentes no contexto pós-digital.

Nesse sentido, por mais que a noção da independência no desenvolvimento de jogos tenha começado a ser discutida no início do século XXI, o tema ainda segue controverso. Zimmerman (2002) inaugura esta discussão no contexto acadêmico, relacionando a cena do cinema independente com a dos jogos independentes e coloca pontos a respeito da prática que são até hoje alguns dos pilares desta discussão.

Aspectos da independência nos games

Para o autor, a independência está relacionada a fatores tangíveis: como o projeto é financiado, comercializado, distribuído e o escopo do projeto. Mas também a noções abstratas: o “espírito e cultura” da obra, buscando entender se é uma peça experimental, autoral e original, ou algo que repita a mesma fórmula de predecessores.

Guarda e Grabarczyk (2016) investigam a independência no universo dos jogos separando-a em três vertentes: independência criativa – caracterizada pelo autor ser seu próprio público-alvo –, independência financeira – o autor é seu próprio agente financiador – e independência de publicação – o autor age como a própria publicadora.

Para os autores, a noção de que um jogo possa ser mais ou menos independente é plausível, a depender de quantas dessas vertentes a obra se enquadra. Dessa forma, a independência deixa de ser binária (independente/dependente), mas passa a se apresentar em diferentes níveis.

Algumas das características que se relacionam com a independência e com o momento pós-digital são aquelas que se definem menos como modelos de negócio e mais como elementos da obra, que sejam vistas como elemento visual na obra final ou como parte dos princípios que culminaram nas ideias do jogo.

O Middleware, no escopo deste texto, pode ser entendido como um facilitador que oferece as ferramentas específicas para a criação de um jogo; são os motores gráficos – ou game engines, como são mais comumente chamados. Esses programas permitem que os desenvolvedores construam seus jogos em um ecossistema próprio, projetado para isso. Recentemente foram popularizados game engines gratuitas, mas capazes de entregar produtos em par com os da indústria mainstream – não independente. Alguns exemplos destas games engines são: Unity 3D (UNITY TECHNOLOGIES, 2005), GameMaker Studio (YOYO GAMES, 1999), Unreal Engine (EPIC GAMES, 1998), RPG Maker (ENTERBRAIN & ASCII, 1999) e Godot (LINIETSKY et. al, 2014).

O uso de um desses motores gráficos não é um fator determinante da independência, mas um marcador comum, visto que simplifica o proces-

so de desenvolvimento consideravelmente, permitindo que mais pessoas tenham acesso de forma mais direta às ferramentas necessárias à implementação de games.

Outro aspecto bastante recorrente, é o estilo visual “retrô”. A pixel art 2D é muito associada aos jogos independentes, tanto por um saudosismo dos desenvolvedores, quanto por se mostrar uma alternativa mais barata às tecnologias gráficas modernas. Juul (2014) afirma que um estilo independente normalmente usa de tecnologias digitais e eletrônicas para emular o analógico, faz uso de pixel art 2D ou mesmo de 3D com baixa contagem poligonal (low-poly). Para o autor, desde a metade final dos anos 2000, já era possível supor, com certa precisão, se um jogo era indie ou não apenas observando alguma dessas características.

Jogos Independentes como Resistência

Uma característica importante e que muitas vezes pode não ser tão diretamente observada quanto as qualidades gráficas de uma produção independente, é o ethos-anticorporativo presente na indústria (COTE & HARRIS, 2020). Há um sentimento nostálgico em relação aos tempos de desenvolvimento de “garagem” e uma recusa às estruturas formais de empresas e grandes corporações. Esses desenvolvedores resistem a lógica de mercado da indústria e se atém a uma noção “hobbysta” da prática.

A noção do ethos-anticorporativo de Cote e Harris (2020) dialoga com a obra de Alves (2016), que defende os jogos independentes como uma extensão da contracultura da década de 1960.

A contracultura surge, então, como um movimento de recusa ao status quo, sendo criada, principalmente, por uma juventude que buscava valores mais humanos e pessoalistas, no lugar de princípios técnicos, industriais e de racionalidade (ALVES, 2016, p. 3)

Nesse sentido, surgem designers que usam dos games independentes para questionar a própria indústria de games, os sistemas políticos, os costumes, as leis, o establishment. Paolo Pedercini é um designer de games italiano cujo projeto Molleindustria tem o seguinte moto: “Jogos radicais contra a tirania do entretenimento” (tradução nossa). Um dos jogos mais conhecidos de Pedercini é Phone Story (2011), um jogo para plataforma mobile que conta a história da manufatura de aparelhos celulares, desde a exploração dos materiais em países africanos às linhas de montagem em condições análogas à escravidão. O jogo foi banido da App Store (APPLE, 2008) e esse fato é exibido com orgulho na home page do jogo na web.

Figura 1 Home page de Phone Story
Fonte <http://www.phonestory.org>

PHONE STORY

Phone Story is an educational game about the dark side of your favorite smart phone. Follow your phone's journey around the world and fight the market forces in a spiral of planned obsolescence.



Anthropy (2012) afirma que o maior problema da indústria de games é que os jogos *mainstream* são pensados apenas para um mesmo grupo ou perfil de pessoas. Assim, desenvolvedores fazem jogos, que influenciam novos jogadores e que, eventualmente, também se tornarão desenvolvedores e acabam reproduzindo essa mesma lógica. Destarte, a questão sobre a autenticidade da obra ganha relevância nesta discussão. Assim como Alves (2016), Anthropy (2012) coloca, acima de outros marcadores da independência, que a originalidade e a liberdade criativa são os pontos definidores mais relevantes para se definir e pensar os games independentes.

Desenvolvimento Independente de Games no Contexto Pós-Digital

No cerne do movimento independente de games, há, como vimos, um sentimento anti *status-quo*. Muitos dos desenvolvedores que escolhem a “rota indie” o fazem porque são desencantados com a indústria, não querem fazer parte da lógica dominante de mercado, e/ou por quererem poder expressar suas ideias livremente. Lipkin (2013) coloca que o simples fazer jogos, fora do domínio *mainstream* é, por natureza, um ato de protesto e resistência. Esse sentimento e motivação aproximam os desenvolvedores independentes da lógica pós-digital.

[...] o termo passou a ser usado para descrever tanto o desencanto com os sistemas de informação digital e os gadgets midiáticos quanto esse período em que nossa fascinação com esses sistemas e dispositivos tornou-se histórica. (SANTAELLA, 2016, p. 84)

No documentário *Surviving Indie* (2016), Richard James Cook retrata sua busca por reconhecimento e frustração na indústria AAA -mainstream- e que eventualmente o levou ao desenvolvimento independente. Em outro documentário, *Indie Game: The Movie* (PAJOT & SWIRSKY, 2012), o desenvolvedor do jogo *Super Meat Boy* (2010) Tommy Refnes, afirma que não se importa com jogos AAA, como *Call of Duty* ou *Halo*, porque os considera jogos ruins e que aqueles que gostam desses jogos não gostariam de seu jogo. Para Santaella (2016): “[...] essa posição tem afetado sobremaneira as práticas artísticas e a crítica da cibercultura”.

Cramer (2014) observa que há, no pós-digital, uma revitalização de mídias antigas ou mesmo uma hibridização das mídias antigas com as mídias novas. Um fenômeno muito parecido foi observado por Juul (2014) no texto *High-tech Low-tech Authenticity*, em que o autor relaciona uma tendência dos jogos independentes em emularem mídias antigas nas mídias novas. Por exemplo: fazer uso de gráficos em 8-bits com computadores muito mais potentes dos que os utilizados originalmente para fazer os primeiros games em 8-bits. Isso reflete uma escolha consciente, muito parecida com a escolha da máquina de escrever trazida por Cramer (2014). Os desenvolvedores utilizam as tecnologias mais apropriadas para o trabalho, sem se voltar por padrão a certa mídia ou tecnologia mais recente que domina o mainstream.

Games Independentes no Enxame

A supramencionada comunicação simétrica de Han (2018), a qual é parte fundamental da lógica pós-digital de tanto consumir como produzir, é nativa ao mundo dos games. É sempre necessária uma comunicação simétrica: sem ninguém para apertar play, controlar as personagens, comandar as ações do jogo, o jogo não acontece. No universo dos games independentes, Paolo Pedercini também usa dessa característica para gerar críticas. No jogo ironicamente intitulado *The best Amendment* (2013), Pedercini propõe uma crítica à política armamentista estadunidense na qual só é possível ganhar o jogo se o jogador não fizer nada.

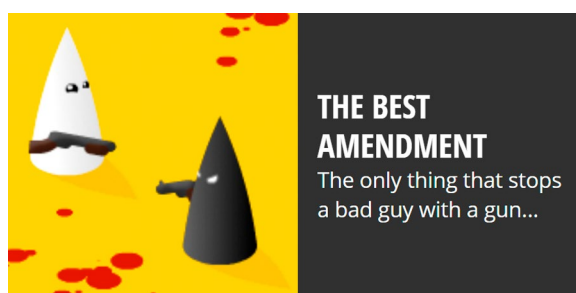


Figura 2 The Best Amendment

Fonte <http://www.molleindustria.org>

Podemos especular que jogos como *The Best Amendment* não existiria, não fosse o desenvolvimento independente. Pode-se hipotetizar que lojas, distribuidoras e agentes financiadores não aceitariam uma obra de tamanha polêmica e tão fora dos padrões dos jogos AAA. *The Best Amendment* só existe porque a distribuição digital, e o que Han (2018) chama de “desmediatização”, possibilita.

A desmediatização é aquilo que se chama de P2P (peer-to-peer-), um formato de arquitetura de sistemas em que o cliente e o servidor são um só, descartando, assim, a necessidade de um servidor central e tornando mais acessível a distribuição digital de jogos. Desenvolvedores podem enviar seus jogos a todos que quiserem, sem a preocupação com políticas de lojas ou distribuidoras. Contudo, Han (2018) afirma que:

A demediatização, em contrapartida, leva, em muitos âmbitos, a uma massificação. Linguagem e cultura se achatam. Elas se tornam vulgares. A autora americana de sucesso Bella Andre comenta: “Posso botar para fora rapidamente meus livros. Não preciso primeiro convencer meus agentes de minhas ideias. Posso escrever exatamente o livro que os meus leitores querem. Eu sou meus leitores” (p. 38)

No universo dos jogos digitais, entretanto, essa ideia se aproxima da noção de independência criativa defendida por Guarda e Grabarczyk (2016) – o desenvolvedor é seu próprio público-alvo – sinalizando, outrossim, para um movimento de independência.

Sobre a Distribuição Digital e a Perda da Autenticidade

A distribuição digital “não desmediatizada”, por outro lado, tem o potencial de se afastar da independência criativa e do espírito experimental da independência e do pós-digital. Isso se deve, em partes, pelos modelos digitais transformarem tudo em dados enumeráveis (HAN, 2013).

Lojas e plataformas de venda digital “livres” como a Steam (Valve Corporation, 2003), AppStore (Apple, 2008) ou a Google Play (Alphabet Inc, 2008) operam sob um sistema enumerável. Os jogos e aplicativos são posicionados na loja, com destaque ou escondidos, de acordo com métricas baseadas em dados coletados pela própria loja. Analisando de antemão se aquele produto tem um potencial de venda e sucesso, induzindo ou não os consumidores ao jogo. Configura-se uma busca a se adequar ao padrão de sucesso das lojas e garantir assim uma posição de destaque nas prateleiras virtuais.

Considerações Finais

Esse artigo discutiu as relações entre a lógica pós-digital e do desenvolvimento independente de jogos. Foram trazidos argumentos a respeito da configuração da sociedade pós-digital, ilustrando suas potencialidades, desafios e reveses. Da mesma forma, trouxemos argumentos acerca da configuração da independência na esfera dos jogos digitais, comparando os diferentes aspectos marcadores da independência a características pós-digitais.

Retomando a definição de pós-digital de Andersen, Cox e Papadopoulos (2014), o desenvolvimento independente, assim como o pós-digital, não distingue entre tecnologias “velhas” e “novas”. Ademais, como na lógica pós-digital, existe não só uma “agência Do It Yourself” (faça-você-mesmo) mas “Do The Right Thing” (faça-a-coisa-certa) (LIPKIN, 2013). Dessa forma, observamos uma aproximação das duas forças, os jogos independentes se mostram como uma extensão, uma continuação do pós-digital. Um “pós-pós-digital”.

Agradecimentos

“O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001”.

Acknowledgements

“This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001”.

Notas de fim

¹ Ned Ludd deu nome ao movimento inglês do século XIX dos “luddites”. Esses, temendo perderem seus empregos nas fábricas para as máquinas, quebravam-nas em sinal de protesto.

² Texto original: Post-digital, once understood as a critical reflection of “digital” aesthetic immaterialism, now describes the messy and paradoxical condition of art and media after digital technology revolutions. “Post-digital” neither recognizes the distinction between “old” and “new” media, nor ideological affirmation of the one or the other. It merges “old” and “new”, often applying network cultural experimentation to analog technologies which it re-investigates and re-uses. It tends to focus on the experiential rather than the conceptual. It looks for DIY agency outside totalitarian innovation ideology, and for networking off big data capitalism. At the same time, it already has become commercialized

³ Texto original: This is a perfect example of a post-digital choice: using the technology most suitable to the job, rather than automatically 'defaulting' to the latest 'new media' device.

⁴ Texto original: This is a perfect example of a post-digital choice: using the technology most suitable to the job, rather than automatically 'defaulting' to the latest 'new media' device.

Referências

ALVES, C. **A Contracultura da Década de 60 e a Cena Indie de Jogos Digitais.** Blucher Design Proceedings, [S. l.], v. 9, n. 2, 2016.

ANDERSEN, C. U.; COX, G. e PAPADOPOULOS, G. **Post-Digital Research.** APRJA, v. 3, n. 1, 2014

ANTHROPY, A. **Rise of the videogame zinesters: how freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, dropouts, queers, housewives, and people like you are taking back an artform.** Nova York: Seven Stories Press, 2012. 198 p. ISBN 978-1609803728.

CRAMER, F. **What is 'Post-Digital'?** APRJA, v. 3, n. 1, 2014

ECO, U. **Apocalípticos e integrados.** São Paulo, Perspectiva, 1979

FERREIRA, E. M. **Diz-me com quem andas e direi o quão 'indie' és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes.** Congresso Internacional de Comunicação e Consumo, 2014

GARDA, M. B. e GRABARCZYK, P. **Is Every Indie Game Independent? Towards the Concept of Independent Game.** **Game Studies:** the international journal of computer game research, [S.l.], v. 16, n. 1, p. 1-1, out. 2016. Disponível em: <<http://gamestudies.org/1601/articles/gardagrabczyk>>. Acesso em: 10 fev. 2021.

HAN, B. tradução de Lucas Machado. **No Enxame:** Perspectivas do digital. Petrópolis, RJ: Vozes, 2018. 134 p. ISBN 978-85-326-5851-7

INDIE GAME: The Movie. Direção: James Swirsky e Lisanne Pajot. Produção de BlinkWorks Media e Flutter Media. Estados Unidos: BlinkWorks Media, 2012. Distribuição digital (103 min).

JUUL, J. **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.

LEMOS, A. **O imaginário da cibercultura.** São Paulo em Perspectiva, v. 12, n.4, p.46-53, 1998

LIPKIN, N. **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

LONDON, J. **Adeus, Facebook: O mundo pós-digital.** Rio de Janeiro: Valentina, 2013. 176 p. ISBN 978-85-65859-05-9

MESQUITA, D.; NESTERIUK, S. TWICHTPLAYSPOKEMON COMO EXPERIMENTO DA CULTURA PARTICIPATIVA. **Animus. Revista Interamericana de Comunicação Midiática**, [S. l.], v. 18, n. 37, 2019. DOI: 10.5902/2175497735999. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/animus/article/view/35999>. Acesso em: 13 maio. 2022.

NEGROPONTE, N. **Beyond Digital.** Wired. v.6, n. 12, 1998. Disponível em: <https://web.media.mit.edu/~nicholas/Wired/WIRED6-12.html>. Acesso em: 09 fev. 2022

O'NEIL, C; tradução de Rafael Abraham. **Algoritmos de destruição em massa: Como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia.** Santo André, SP: Editora Rua do Sabão, 2020. 339 p. ISBN 978-65-86460-02-5

PHONE Story: Molleindustria, 2011. Disponível em: <http://www.phonestory.org/>. Acesso em: 9 fev. 2022.

PRIETO, D e NESTERIUK, S. **Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil.** SBC, Proceedings of SBGames 2021. XX Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment: Industry Track. 2021- ISSN: 2179-2259

SANTAELLA, L. **Temas e dilemas do Pós-digital: A voz da política.** São Paulo: Paulus, 2016. 277 p. ISBN 978-85-349-4287-4

STEAM: VALVE CORPORATION, 2003. Disponível em: <https://referenciabibliografica.net/a/pt-br/example/index/abnt/software>. Acesso em: 14 dez. 2021

SURVIVING INDIE. Direção: Richard James Cook. Produção de Gamestarr Arts. Estados Unidos: Devolver Digital Films, 2016. Distribuição digital (96 min.)

THE BEST Amendment. [S. l.]: Molleindustria, 2013. Disponível em: <http://www.molleindustria.org/the-best-amendment/>. Acesso em: 9 fev. 2022.

UNITY 3D: UNITY TECHNOLOGIES, 2005. Disponível em: <https://unity.com/pt>. Acesso em: 05/01/2022

UNREAL Engine 4. [S. l.]: Epic Games, 2014. Disponível em: <https://www.unrealengine.com/en-US/>. Acesso em: 5 jan. 2022.

ZIMMERMAN, E. **Do Independent Games Exist?** In Game On: History and Culture of Videogames, L. King (Ed.). Laurence King Publishing, London, p. 120-129, 2002