

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
BACHARELADO EM ARTES VISUAIS**

Alanys Cavalcante Milagre

O Potencial Artístico dos Videogames Indies: um estudo de caso do jogo Coralina

Bacharelado em Artes Visuais

Juiz de Fora
2025

Alanys Cavalcante Milagre

O Potencial Artístico dos Videogames Indies: um estudo de caso do jogo Coralina

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientadora: Prof^ª. Dra. Leticia Perani Soares

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Cavalcante Milagre, Alanys.

O Potencial Artístico dos Videogames Indies: um estudo de caso do jogo Coralina / Alanys Cavalcante Milagre. -- 2025.
52 f.

Orientador: Letícia Perani Soares
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design, 2025.

1. Videogames Independentes. 2. Processo criativo. 3. Narrativas interativas. 4. Estudo de games. I. Perani Soares, Letícia, orient. II. Título.

Alanys Cavalcante Milagre

O Potencial Artístico dos Videogames Indies: um estudo de caso do jogo Coralina

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Visuais do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Artes Visuais.

Aprovada em (dia) de (mês) de (ano)

BANCA EXAMINADORA

Titulação Nome e Sobrenome - Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação Nome e Sobrenome
Instituição

Titulação Nome e Sobrenome
Instituição

Dedico este trabalho à minha família, por ouvir, apoiar e incentivar com toda a paciência e carinho. À toda comunidade de desenvolvedores de jogos independentes, que mesmo diante de desafios, continuam criando com paixão e sensibilidade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a oportunidade de conclusão desta etapa e dedicar essa dissertação a:

Minha família, por todo o suporte e amor durante minha jornada acadêmica. À minha mãe Vera, ao meu pai Wilson, e ao meu irmão Kevin, obrigada por sempre acreditarem em mim e me apoiarem nos momentos mais desafiadores.

Meus amigos, que estiveram sempre comigo, obrigada por cada risada e momentos que trouxeram leveza aos dias difíceis, pelos jogos que jogamos juntos, experiências compartilhadas e por todo companheirismo ao longo dessa jornada.

Aos meus alunos, que são minha maior força, a razão pela qual cada dia é uma nova oportunidade de aprendizado. Obrigada por estarem por perto e por me lembrarem do valor da curiosidade, da alegria e da simplicidade.

Meus professores da UFJF, sou profundamente grata por todo o conhecimento compartilhado, pelos desafios que me fizeram crescer e perceber que essa é a profissão mais bela, altruísta e inspiradora de todas.

Ao Gabriel Maki, desenvolvedor da série de jogos *Coralina*, que, além de um grande amigo, contribuiu diretamente para este trabalho, aceitando participar da entrevista e compartilhando seu processo criativo e visão sobre o cenário *indie* de videogames.

À minha psicóloga, Karina, por sua escuta, acolhimento contínuo e por sempre me ajudar a encontrar equilíbrio em meio a dias cinzentos.

Minha orientadora, Prof^ª. Dra. Leticia Perani Soares, expressei minha profunda gratidão pela dedicação e valiosas orientações ao longo da produção dessa dissertação.

Por último e não menos importante, à arte em todas as suas formas – a música que me acompanha a cada milissegundo, aos videogames que tive o privilégio de jogar, aos filmes que me inspiraram e expandiram minha visão de mundo. Cada uma dessas experiências me fez valorizar ainda mais a beleza de sentir e criar. *(E um agradecimento especial aos Beatles, porque, convenhamos, eles merecem.)*

Que a existência siga seu curso, e que eu possa continuar aprendendo com ela. A vida sempre persiste.

“O final não é mais importante que nenhum dos momentos que levam até ele” (To The Moon, 2011).

“And in the end, the love you take is equal to the love you make.” (The End, The Beatles, Abbey Road, 1969)

RESUMO

Este trabalho analisa o potencial artístico dos videogames independentes, com foco na produção brasileira. O objetivo é compreender como esses jogos podem ser formas legítimas de expressão estética e cultural. A pesquisa utilizou três métodos: revisão de literatura em bases acadêmicas, estudo de caso da série *Coralina* (2023–2024), de Gabriel Maki, e uma entrevista com o desenvolvedor. A análise da série destacou a presença de elementos autorais, poéticos e simbólicos que dialogam com diferentes linguagens, como cinema, literatura e artes visuais. A entrevista complementou a análise ao revelar o processo criativo e os desafios da produção indie no Brasil. Os resultados indicam que, apesar das limitações estruturais, os jogos independentes oferecem liberdade criativa, experimentação narrativa e contribuições significativas ao campo artístico. Conclui-se que os videogames *indies* representam uma linguagem emergente e relevante na cultura contemporânea, com potencial para transformar as formas de criar, narrar e experienciar a arte.

Palavras-chave: videogames independentes, processo criativo, narrativas interativas, estudo de games.

ABSTRACT

This work analyzes the artistic potential of independent video games, focusing on Brazilian productions. The objective is to understand how these games can function as legitimate forms of aesthetic and cultural expression. The research employed three methods: a literature review using academic databases, a case study of the *Coralina* game series (2023–2024) by Gabriel Maki, and an interview with the developer. The analysis highlighted the presence of authorial, poetic, and symbolic elements that engage with different artistic languages such as cinema, literature, and visual arts. The interview further revealed insights into the creative process and the challenges of indie game development in Brazil. The results indicate that, despite structural limitations, indie games offer significant creative freedom, narrative experimentation, and meaningful contributions to the artistic field. It is concluded that independent video games represent an emerging and relevant artistic language in contemporary culture, with the potential to transform how art is created, narrated, and experienced.

Keywords: independent video games, creative process, interactive narratives, game studies.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. OMORI . Direção: OMOCAT. Califórnia: OMOCAT, LLC, 2020 _____	13
Figura 2. JOURNEY . Direção: Jenova Chen. Califórnia: Thatgamecompany, 2012 _____	14
Figura 3. RETURN OF THE OBRA DINN . Direção e produção: Lucas Pope. Tóquio: 3909 LLC, 2018 _____	15
Figura 4. Agradecimento de Gabriel Maki, desenvolvedor de <i>Coralina: a Memory Tale</i> __	19
Figura 5. Artes de <i>Coralina: a Memory Tale</i> _____	21
Figura 6. Artes de <i>Coralina: a Memory Tale</i> _____	22
Figura 7. Fotografia da atriz que interpreta Coralina _____	23
Figura 8. Quadro da <i>Mona Lisa</i> acompanhado da inscrição “Perfecta proportio non est peccatum”, em cena do jogo <i>Coralina: a Memory Tale</i> _____	24
Figura 9. Referência visual ao filme <i>Le Voyage dans la Lune</i> (1902), de Georges Méliès, incorporada ao cenário de <i>Coralina: a Memory Tale</i> _____	25
Figura 10. Personagens de <i>Coralina: a Memory Tale</i> junto ao disco de Jorge Ben Jor ____	25
Figura 11. Referência visual a um livro de Nicolau Flamel _____	26
Figura 12. Personagens de <i>Coralina: a Memory Tale</i> com vestimentas que fazem referência ao time do Flamengo e à cantora Weyes Blood _____	26
Figura 13. Referências à cultura pop e ao universo dos animes e <i>videogames</i> em <i>Coralina</i> _	27
Figura 14. Personagem <i>Coralina</i> usando um broche com a bandeira trans, simbolizando um aspecto essencial de sua identidade _____	28

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	1
2. METODOLOGIA	3
2.1 REVISÃO DE LITERATURA	3
2.1.1 ANÁLISE DA SÉRIE DE JOGOS “CORALINA” DE GABRIEL MAKI	4
2.1.1.1 ENTREVISTA COM O DESENVOLVEDOR	4
3. DESENVOLVIMENTO	5
3.1 CONCEITUALIZAÇÃO E HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES INDIES	5
3.2 VIDEOGAMES PELAS LENTES DA ARTE	9
3.3 VIDEOGAMES E OUTRAS MÍDIAS ARTÍSTICAS: PARALELOS E INTERSEÇÕES	16
3.4 ANÁLISE DA SÉRIE DE JOGOS “CORALINA” DE GABRIEL MAKI	19
3.5 ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM O DESENVOLVEDOR DE “CORALINA”	30
4. CONCLUSÃO	36
5. REFERÊNCIAS	38
6. CITAÇÕES	41

1. INTRODUÇÃO

Na jornada para compreender o vasto universo da arte, nos deparamos com uma encruzilhada filosófica, onde a própria essência da arte se torna uma questão indescritível. O questionamento que ecoa no pensamento humano é: podemos realmente definir algo tão sublime e subjetivo quanto a arte? Essa inquietação filosófica que permeia a definição da arte é uma jornada que nos leva para além do óbvio, desafiando a mente humana a abraçar a ambiguidade como sua aliada. Segundo Weitz, a arte não precisa ser definida, propondo a ideia de ser impossível definir uma essência. Afinal, a maior possibilidade no mundo da arte, é que suas transformações não parem de acontecer (apud. RAMME, 2009). Já para Gombrich, apresentado em seu livro *História da Arte* (1950), somos levados a desmistificar a "Arte" com "A" maiúsculo, na verdade, para ele existem somente artistas. Portanto, estamos inseridos em um cenário que nos leva a repensar a rigidez associada à definição tradicional de Arte, propondo uma abordagem que reconheça a riqueza de significados que o termo pode abarcar em diferentes contextos, tempos e lugares.

No que diz respeito aos videogames como mídia, pode-se afirmar que estes têm se popularizado cada vez mais desde a década de 80 (WOLF, 2001). Videogames são definidos por Alexander Galloway como: “(...) um objeto cultural, limitado pela história e pela materialidade, constituindo-se de um dispositivo computacional eletrônico e um jogo, simulado a partir de um software”. Uma tecnologia nova pode transformar a sociedade, no entanto, quando essa arte tecnológica ainda está na infância, poucas pessoas são capazes de perceber todo o seu potencial. Por exemplo, quando o computador foi criado, ele não passava de uma ferramenta capaz de aumentar a eficiência de processos, e havia quem achasse que cinco computadores bastariam para o mundo inteiro (SCHULTES, 2004). Quando os videogames se tornaram uma realidade, as pessoas achavam que seria só mais um meio de se entreter, criações somente com esse cunho e objetivo. Mais tardiamente, estes também sofreriam com estigmas, incluindo a crença de que poderiam estimular comportamentos violentos em jovens (DILL, 1998; DELISI, 2013). Com um pouco mais de reflexão, essas mesmas pessoas poderiam vir a pensar os processos de criação desses jogos e observá-la pelas lentes da arte (WOLF, 2001). Ainda em Galloway (2006), o autor também define os videogames como ‘uma forma de arte que combina elementos de narrativa, interatividade e jogabilidade’. Contudo, quanto a natureza destes dentro do vasto universo da arte, ainda existem muitas discussões sobre como eles se enquadram entre as diferentes disciplinas, e

para além disso, dentro da concepção das grandes massas, estes últimos são meros objetos de entretenimento, não os configurando como peças artísticas.

Os jogos *indie* ou jogos independentes são videogames produzidos fora de grandes estúdios e geralmente possuem um orçamento inferior aos jogos criados por empresas consolidadas na indústria dos *games* (PEREIRA, 2018; GRABARCZYK, 2016). Não é incomum que jogos independentes tenham suas criações estabelecidas dentro de ambientes domésticos, por um pequeno grupo de pessoas ou até mesmo um único artista (PRIETO & NESTERIUK, 2021). No que diz respeito a esses videogames desenvolvidos em pequenos estúdios, há uma propensão a explorar dessa forma de mídia como uma possibilidade poética e artística de modo a criar mundos e objetos potencialmente capazes de promover uma experiência estética e narrativa (FERREIRA, 2017; LIMA, 2014). Há uma tendência entre esses desenvolvedores que apontam para uma produção mais experimental, por meio de fatores que os tornam artísticos como a ambientação, imersão e interatividade, a não-linearidade, aspectos de narrativa e meios audiovisuais derivados da arte, com o objetivo de expressar emoções e ideias através de um processo criativo ou de uma linguagem cinematográfica (RUFFINO, 2020; FERREIRA, 2017).

No mercado de jogos *indies* brasileiros, há uma rica variedade de títulos que retratam elementos da cultura nacional, exploram narrativas, estéticas e temáticas imersivas, conquistando cada vez mais espaço entre a comunidade. Jogos como *Surrealidade* (Dimitri Kozma, 1999), que explora o mundo do inconsciente em uma jornada surrealista e experimental, e *Asleep* (Black Hole Games, 2024), que transporta os jogadores para o Nordeste brasileiro dos anos 90, são apenas alguns exemplos da diversidade criativa presente nessa cena. Entre essa variedade de jogos, destaca-se a série *Coralina*, de Gabriel Maki, que aponta para uma produção mais intimista e experimental, que combina diferentes estilos artísticos, caracterizando esta como uma obra de grande valor para estudos intermidiáticos.

A partir da problematização exposta, se faz necessário entender como os videogames *indies* se inserem nas discussões contemporâneas sobre arte e como estes podem ser caracterizados como objetos para as pesquisas no campo das artes interativas. Diante disso, a atual pesquisa tem como objetivos principais:

- I. Conduzir uma revisão da literatura acerca do potencial criativo dos jogos independentes, destacando seu valor artístico e cultural, buscando apresentar os videogames enquanto objetos interdisciplinares e intermediáticos;
- II. Executar uma análise da série dos jogos *Coralina* (2023) e *Coralina: a Memory Tale* (2024) a fim de explicitar os elementos artísticos e culturais presentes nestas produções;
- III. Realizar entrevista semiestruturada de natureza qualitativa com o desenvolvedor da série dos jogos *Coralina* (2023) e *Coralina: a Memory Tale* (2024) a fim de compreender seu processo criativo, inspirações, dificuldades enfrentadas e suas percepções acerca do cenário *indie* no Brasil.

2. METODOLOGIA

2.1 REVISÃO DE LITERATURA

Foi realizada uma revisão de literatura, focada na análise do potencial criativo dos jogos independentes. Foi utilizada a base de dados *Google Scholar* empregando-se o seguinte código de busca: *video game* or videogame* or game* or jogo eletrônico* and indie* or independent**. O uso dos termos de busca com asterisco será adotado a fim de otimizar a busca e evitar repetições e permitir que variações desses termos sejam encontradas, além disso o código de busca será aplicado ao tópico (título, abstract e palavras chaves) a fim de se otimizar o processo de busca.

Foram considerados para a revisão capítulos de livros, artigos publicados em periódicos e artigos publicados em congressos nos idiomas português, espanhol e inglês, sem restrição de data, que tenham como objeto de estudo jogos *indies* e abordam pelo menos uma das seguintes áreas: elementos artísticos, elementos relacionados à representatividade cultural e elementos relacionados a inovação narrativa/poética. Foram desconsiderados trabalhos em outros idiomas, de revisão sistemática e literatura cinza ou a qual temática de estudo não está relacionada com o tema. Na primeira etapa da triagem os trabalhos retornados tiveram seu tópico analisado (título, abstract e palavras chaves) a fim de se entender sua adequabilidade para o estudo do tema proposto. Na segunda etapa da triagem foi realizada a leitura na íntegra dos trabalhos e foram analisadas e extraídas as informações de interesse para o presente trabalho.

2.1.1 ANÁLISE DA SÉRIE DE JOGOS “CORALINA” DE GABRIEL MAKI

A segunda etapa deste trabalho concentrou-se na análise da série de jogos independentes *Coralina*, criada pelo desenvolvedor brasileiro Gabriel Maki. A investigação teve como objeto os títulos *Coralina* (2023) e *Coralina: A Memory Tale* (2024), e foi estruturada como um estudo de caso qualitativo, com enfoque nos aspectos estéticos, narrativos e culturais da obra.

Para tanto, foram analisados momentos do jogo, estudando cenas e diálogos com referências visuais, poéticas e literárias que permeiam a experiência estética proposta pela série. A análise buscou evidenciar os elementos que caracterizam a produção independente — como a subjetividade, a pessoalidade autoral, a liberdade criativa e a experimentação formal — presentes tanto na concepção visual quanto nas estruturas narrativas.

Além disso, foram observados aspectos como a colaboração entre artistas envolvidos na criação dos jogos, o uso de linguagens híbridas (cinema, literatura, arte visual e sonora), a construção de atmosferas sensíveis e simbólicas, e a maneira como o jogo se relaciona com o imaginário brasileiro e elementos da cultura nacional.

2.1.1.1 ENTREVISTA COM O DESENVOLVEDOR

A terceira etapa da pesquisa consistiu na realização de uma entrevista com Gabriel Maki, desenvolvedor independente responsável pela criação dos jogos *Coralina* (2023) e *Coralina: A Memory Tale* (2024). O objetivo desta etapa foi aprofundar a compreensão sobre o processo criativo do autor, suas influências artísticas, as especificidades da produção de jogos independentes no Brasil, bem como os desafios enfrentados ao longo do desenvolvimento.

A entrevista foi conduzida de forma online, por meio do envio de um formulário contendo dezoito perguntas elaboradas especificamente para este trabalho. As questões foram construídas com base nos principais eixos temáticos da pesquisa — autoria, subjetividade, liberdade criativa, referências visuais, narrativas e potencial artístico voltados à independência — buscando explorar como esses aspectos se manifestam nos jogos analisados e na trajetória pessoal do desenvolvedor.

O desenvolvedor respondeu ao questionário por meio de áudios gravados, posteriormente transcritos integralmente e redigidos para compor a dissertação, mantendo-se o conteúdo e o estilo da fala original sempre que possível, a fim de preservar a autenticidade das respostas.

A análise dos dados obtidos foi qualitativa, com foco na identificação de temas recorrentes, metáforas, referências culturais e posicionamentos estéticos relevantes para o entendimento do fazer artístico nos jogos independentes. As informações extraídas da entrevista foram utilizadas como subsídio para aprofundar a leitura crítica da série *Coralina*, bem como para fortalecer a discussão teórica em torno da produção de jogos indie no Brasil.

3. DESENVOLVIMENTO

3.1 CONCEITUALIZAÇÃO E HISTÓRICO DOS VIDEOGAMES INDIES

Traçar um histórico dos videogames *indies* é uma tarefa difícil uma vez que o próprio conceito de independência é discutido por alguns autores. Grabarczyk (2020) aponta que não existe um consenso estabelecido no uso do termo, e vai além, pontuando que dentro do universo dos *indies* existem pelo menos 3 formas de independência que devem ser analisadas individualmente. Seguindo a classificação de Grabarczyk (2020) os jogos *indies* são aqueles que são independentes em pelo menos uma de três modalidades estabelecidas: Independência financeira, Independência criativa e Independência de publicação. A independência financeira está relacionada com o desvinculamento total do investimento de capital dos grandes estúdios; a independência criativa com a liberação de imposições e regras no processo de produção; por fim, a independência de publicação é relacionada com a autonomia em relação às grandes *publishers*¹. Torna-se mais fácil caracterizar um jogo indie a partir da definição de seu oposto: os *standards*² da indústria, representados pelos chamados *triple A*. Estes são os *blockbusters*³ dos *videogames*, sendo o próprio termo “AAA” uma referência ao sistema de classificação de créditos desenvolvido por uma das maiores instituições financeiras da América: a Moody’s, S&P e Fitch (FINNEY, 2019). Os jogos AAA são, portanto, os jogos de classificação mais “elevada” no que diz respeito aos investimentos monetários, a produção e a capacidade de

¹ Publicadoras; empresas que são responsáveis pela publicação, distribuição e promoção de jogos

² Sistema usado para classificar *videogames* com base na adequação ao público-alvo

³ Jogos eletrônicos de grande sucesso comercial e popularidade, com características como grande orçamento de produção, marketing abrangente e um alto nível de investimento em tecnologia e desenvolvimento.

satisfazer as expectativas financeiras dos investimentos (GLOBAL, 2020; BERNEVEGA & GEKKER, 2022).

Em contraste com a classificação "*mainstream*"⁴ e "AAA", há de fato uma complexidade conceitual inerente aos jogos independentes. Yoko Taro, diretor e roteirista japonês de jogos eletrônicos, mais conhecido por seu trabalho na série *Drakengard e NieR*, comentou brevemente sobre essas produções e ressalta a ideia de que a complexidade conceitual apresentada por muitos jogos *indies* não está presente em maior parte dos títulos AAA. Apesar de Taro estar inserido em um cenário de produções de grande investimento, é interessante notar que, embora muitos desses jogos possam ser criticados por uma aparente falta de inovação e criatividade artística, há exceções notáveis que desafiam essa generalização, conforme argumenta Yoko Taro durante uma entrevista para o programa *Toco Toco TV*, disponível no canal do YouTube *Archipel*.

Olhando para os jogos AAA, claro que os considero interessantes e deslumbrantes, mas depois de 20 minutos os jogando, eu me pergunto se vão ser a mesma coisa nas próximas 20 horas. Estou um pouco cansado disso. Se possível, eu gostaria de fazer jogos que são inesperados, jogos que continuam mudando. [1] (TARO, 2017)

A partir de uma breve contextualização dos jogos *indies*, torna-se mais fácil traçar o histórico desses jogos, que, por serem desenvolvidos por poucas pessoas ou até mesmo por um único desenvolvedor, muitas vezes permanecem desconhecidos e não resistem à passagem do tempo. Do Nascimento et al. (2014) em um estudo sobre aspectos gerais dos jogos *indies*, recapitula a história dos *videogames* independentes partindo de uma origem em comum com os *videogames* tradicionais: a origem se dá com o desenvolvimento do jogo *Spacewar* por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) e testado pela primeira vez a 30 de julho de 1961. Posteriormente este mesmo grupo desenvolveu jogos para Commodore 64 (C64), ZX Spectrum, etc. A popularização destes ocorreu no início dos anos 1980, entretanto sua distribuição era rigidamente controlada por grandes *publishers*, o que obrigava pequenos desenvolvedores a se submeterem a essas empresas para que seus jogos pudessem ser publicados.

⁴ Jogos que são popularizados e amplamente jogados, com um público amplo

No ano de 1984, dois anos após o lançamento do Atari 5200 — sucessor do bem-sucedido Atari 2600 —, o mercado de jogos eletrônicos nos Estados Unidos enfrentava uma grave crise. A saturação do setor com inúmeros consoles concorrentes e a proliferação de jogos de baixíssima qualidade resultaram em uma forte queda na confiança dos consumidores (DO NASCIMENTO et. al, 2014). Um dos casos mais emblemáticos desse momento foi o fracasso comercial do jogo *E.T. The Extra-Terrestrial* (Atari, Inc., 1982), lançado com grande expectativa devido ao sucesso do filme, mas amplamente criticado por sua jogabilidade precária e sendo considerado um dos piores jogos da história. Como consequência, várias empresas fecharam ou saíram do setor, e o mercado de consoles domésticos entrou em colapso temporário (DO NASCIMENTO et al., 2014).

Esse colapso, conhecido como o crash dos *videogames* de 1983 — cujo impacto se estendeu até 1984 —, contribuiu diretamente para a ascensão dos computadores pessoais como plataformas alternativas para jogos, visto que ofereciam maior versatilidade e não dependiam do controle das grandes empresas do setor. Nesse novo contexto, surgiu um ambiente mais favorável ao desenvolvimento independente, pois os computadores proporcionavam maior liberdade criativa, acesso a ferramentas de programação e a possibilidade de criação fora dos grandes estúdios (DO NASCIMENTO et al., 2014).

No ano de 1985 surgiram as primeiras *engines*⁵ voltadas à criação de jogos no ambiente doméstico, que foram desenvolvidas para o Commodore 64, sendo o Activision Gamemaker o mais importante. Nos anos seguintes inúmeros programas acessíveis e de fácil aprendizagem destinados a criação de jogos surgiram, como o ZZT em 1991 e o Gamemaker em 1999. Com o lançamento da plataforma de distribuição digital de jogos *Steam* em 2003, os desenvolvedores *indie* tinham ainda mais opções e acessibilidade para distribuir seus jogos globalmente, consolidando um ecossistema mais democrático e diversificado na indústria dos games (DO NASCIMENTO et al., 2014).

O ano 2008 é considerado um dos anos de grande expansão para os jogos independentes, devido ao lançamento de jogos que são conhecidos hoje em dia como clássicos dos *indies*, exemplos destes são: *Braid* (Number None), *Castle Crashers* (The Behemoth) e *World of Goo* (2D BOY). Nos anos seguintes de 2009 e 2010 os jogos *indies* *Limbo* e *Osmos* (Hemisphere Games) se destacaram e foram fortemente aclamados tanto pelo

⁵ Programa de computador para o desenvolvimento de jogos eletrônicos ou outras aplicações com gráficos em tempo real

público geral quanto pela mídia (DO NASCIMENTO et. al, 2014). Jogos independentes mais recentes, como *Undertale* (2015), *Stardew Valley* (2016), *Hollow Knight* (2017), *Gris* (2018), *Celeste* (2018), *Disco Elysium* (2019) e *Hades* (2020) continuam a demonstrar a diversidade e o impacto cultural dos jogos indies no cenário atual. O mais impressionante é que esses títulos, que alcançaram uma recepção extremamente positiva tanto do público quanto da crítica, foram desenvolvidos por equipes pequenas, muitas vezes compostas por menos de 10 pessoas. Esse feito apenas revela a genialidade e a paixão desses criadores, que, mesmo com poucos recursos, possuem um poder único e intrínseco do ser humano de criar histórias e mundos fascinantes.

Já no cenário brasileiro, a chegada dos *videogames* ocorreu de forma bastante única, em especial devido à política de Reserva de Mercado, que esteve em vigor no país desde o final dos anos 1970 e durante toda a década de 1980. Essa política ficou conhecida por impedir a importação de componentes eletrônicos por parte das empresas brasileiras para a fabricação de seus produtos, principalmente aqueles relacionados ao setor de informática ou microeletrônica. Além disso, a Reserva de Mercado também impedia que empresas estrangeiras desses setores vendessem seus produtos no país. O objetivo da política era estimular o desenvolvimento tecnológico nacional, especialmente nas áreas em que a informática tinha presença, visando reduzir a dependência de nações estrangeiras. Desse modo, como os *videogames* eram constituídos de componentes eletrônicos, eles também foram enquadrados nas restrições da Reserva. Em outras palavras, a importação de jogos eletrônicos no Brasil foi proibida (FERREIRA, 2020).

No entanto, mesmo com a lei privativa, a política tomou rumos inesperados no país. O Brasil conseguiu encontrar uma forma de viabilizar a produção e a comercialização de jogos no país a partir da chamada clonagem, que envolvia “copiar” projetos completos dos dispositivos a partir da técnica conhecida como “engenharia reversa”. Sem esse método, o Brasil provavelmente levaria ao menos uma década para ter contato significativo com *videogames*, consoles e computadores (FERREIRA, 2020).

Dessa forma, também podemos traçar o cenário de clones de computadores pessoais por empresas brasileiras nesta época. Uma mudança de paradigma trazida por esses computadores é que eles foram responsáveis por formar as primeiras gerações de desenvolvedores de jogos eletrônicos. Diferentemente dos consoles, que apenas promoviam o consumo de *videogames*, os computadores, mesmo naquela época, já possibilitaram que

jovens programadores e entusiastas entrassem no incipiente mundo do design e desenvolvimento de *videogames*, mesmo que de maneira rudimentar, criando assim, uma nova cultura em torno dos jogos eletrônicos. Esses desenvolvedores, que hoje seriam chamados de *indies*, foram, de certo modo, pioneiros no desenvolvimento de jogos no Brasil (FERREIRA, 2020). Exemplo destes é Renato Degiovani, que criou o primeiro game nacional distribuído em larga escala: “Amazônia”, de 1983, ponto de partida da indústria de desenvolvimento de games no país. A versão inicial, intitulada "Aventuras na Selva", era comercializada em fita cassete e desenvolvida para microcomputadores da linha Sinclair ZX81 (ZAMBON, 2017).

Atualmente, segundo o Jornal da USP, o Brasil lidera a produção de *games* na América Latina, e a indústria de jogos independentes passa por um crescimento exponencial em seus últimos anos (BUENO, 2024). A cena dos jogos *indies* nacionais é composta principalmente por jogos que são construídos sobre elementos da cultura brasileira, representatividade ou de uma narrativa inovadora (MAIA & SILVA, 2023).

A partir do breve histórico pode se observar que, embora seja difícil traçar com precisão a cronologia do desenvolvimento e popularização dos jogos *indies*, existem marcos importantes na indústria. Com a democratização da tecnologia cada vez mais pessoas estão dispostas a produzir seu próprio jogo, tornando os *videogames* como um terreno cada vez mais fértil para o florescimento de novos conceitos. Como resultado, o meio *indie* se mostra como um palco para a inovação, criatividade e diversidade.

3.2 VIDEOGAMES PELAS LENTES DA ARTE

Videogames são meios interdisciplinares em sua essência (LEMOS, 2013). As discussões sobre jogos digitais como forma de arte e o potencial desse meio já existem há algum tempo. A consideração sobre esse assunto remonta ao final da década de 1980, com uma variedade de exposições de *videogames* em diversos museus internacionais (DE LUCENA & DA MOTA, 2017). Já no Brasil, grande parte dos estudos com jogos digitais teve início na década de 1990, focando-se principalmente no processo de ensino-aprendizagem (SOARES, 2008). No entanto, quando se trata de alcançar um consenso sobre a natureza artística dos *videogames*, ainda persiste uma considerável resistência. Os impactos dos jogos na sociedade e no campo da arte continuam sendo, em grande parte, subestimados ou negligenciados, raramente recebendo o mesmo reconhecimento e seriedade

destinados ao estudo de pinturas, literatura, filmes e outros (DE LUCENA & DA MOTA, 2017).

Atualmente, no entanto, pesquisas em diversas áreas da ciência se dedicam a explorar e dialogar sobre a influência e o potencial dos jogos digitais em suas respectivas disciplinas. Nessa perspectiva, os estudos sobre jogos, conhecidos como *game studies*, são uma vertente relativamente nova no âmbito de pesquisas acadêmicas. Por essa razão, o próprio conceito de jogo ainda é muito amplo e inconsistente, necessitando de mais investigação e definição.

Desta forma, o entendimento pessoal sobre jogos se desenvolve de maneira desordenada e fragmentada. Para aqueles com mais de quarenta anos, a exposição limitada aos jogos durante a juventude pode ser uma realidade. Mesmo para aqueles que cresceram envolvidos com jogos eletrônicos, o conhecimento pode estar restrito a alguns gêneros específicos (ISBISTER, 2013). Os efeitos dessa compreensão limitada dos *videogames* reside no risco de conduzirmos discussões rasas sobre jogos, correndo o perigo de descartar algo valioso juntamente com as críticas. Esse cenário assemelha-se ao que ocorreu com os quadrinhos, os quais, devido à sua origem voltada para crianças, foram por muitos anos subestimados pelos pesquisadores e críticos, incapazes de reconhecê-los como algo além de um entretenimento infantil, como comenta Isbister (2013):

[...] Por que isso importa? Se não elevarmos o nível de nossa conversa sobre jogos, correremos grandes riscos. Um deles é jogar fora o bebê junto com a água do banho. Isso quase aconteceu com os quadrinhos. Como eles começaram como um meio para crianças, os críticos, por muitos anos, não os viam como nada além de coisas sensacionalistas para crianças. Hoje temos uma ampla gama de graphic novels brilhantes e comoventes, mas levou muito tempo e muita luta para chegarmos aqui. [...] [2] (ISBISTER, 2013, p. 16)

Ao longo da tradição, nós herdamos a ideia de que arte e entretenimento não se entrelaçam bem. Em termos simples, enquanto à arte é atribuída uma natureza mais elevada, tudo que está associado ao entretenimento parece vulgar e desnecessário (SANTAELLA, 2017). Em determinadas pesquisas envolvendo instituições, a mídia, designers, público e outros profissionais, os principais argumentos contrários à consideração dos *videogames* como forma de arte parecem se concentrar no fato de serem produtos, o que colocaria em xeque sua legitimidade artística. Além disso, questiona-se de que forma a interatividade — elemento central dos games — afetaria a autoridade e a intenção do artista, uma vez que o

jogador também interfere na obra. Argumenta-se ainda que os *videogames* não teriam o mesmo potencial de provocar reflexão crítica ou oferecer experiências estéticas e emocionais profundas, como acontece em outras formas artísticas consolidadas. Ademais, a forte associação dos jogos ao entretenimento e à superficialidade é frequentemente usada como justificativa para excluí-los do campo artístico. Tais críticas direcionadas ao meio dos jogos digitais parecem derivar de uma compreensão da arte que, se estendida a outras formas artísticas, também colocaria sua legitimidade em questão. Afinal, a maior parte do que atualmente é entendido como arte legítima tem suas raízes na interatividade e entretenimento (DE LUCENA & DA MOTA, 2017).

A discussão sobre os *videogames* como forma de arte se conecta a um histórico de rupturas na tradição artística, em que o lúdico ganha destaque. Johan Huizinga já apontava que a brincadeira é um elemento essencial na cultura humana, e essa ideia se reflete nas transformações da arte ao longo do século XX. Artistas como Duchamp, Lygia Clark e Hélio Oiticica passaram a questionar a separação entre arte e vida, propondo obras que exigiam a participação ativa do público. Essas mudanças antecipam características dos jogos digitais, como a interatividade e o envolvimento do jogador (DE LUCENA & DA MOTA, 2017).

Podemos afirmar que antigamente as ciências eram rigidamente separadas em pequenas caixas. No entanto, com a perspectiva epistemológica pós-moderna, essas barreiras se tornaram menos rígidas, permitindo que a interdisciplinaridade se fortalecesse e abrisse espaço para novas interpretações e abordagens de estudo, que antes visavam superar as soluções baseadas em observações descontextualizadas e cadeias fragmentadas de problemas (PIRES, 1998). Os *videogames*, nesse contexto, são analisados por diversas áreas da ciência, mas ainda não há um consenso de que eles sejam uma forma de arte concreta. Por outro lado, a crescente integração entre a linguagem artística, narrativa e jogo, em alguns casos demonstrou prover uma expressão artística que supera até mesmo a sétima arte (BRANDÃO, 2012). Esse potencial é explorado em termos intermediáticos com a combinação de mídias, muito explorado por Claus Clüver em seu texto “Intermedialidade” de 2007. O conceito de “plurimedialidade” se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia, característica evidente nos *videogames* (SILVEIRA, 2016). Essas experiências interativas abarcam estética,

*storytelling*⁶, *concept arts*⁷, trilhas sonoras, criação de mundos, personagens, narrativas, entre outros diversos aspectos que conferem uma profundidade única à obra e oriundas de tecnicidade artística. No entanto, a contribuição cultural dos jogos digitais como ferramenta de transposição de culturas ainda é uma área em desenvolvimento (SILVEIRA, 2016).

Quando a discussão se volta para os jogos independentes, torna-se evidente que seus desenvolvedores se envolvem profundamente com os aspectos criativos, assumindo funções que, em outras mídias, seriam atribuídas a artistas, escritores e designers. Isso desmonta a visão reducionista que limita os jogos unicamente à programação, técnica ou à engenharia, uma crítica comumente usada para deslegitimar *videogames* como arte.

Pereira (2018) argumenta que os jogos *indie* são mais do que simples produtos da indústria de entretenimento, são agentes de inovação, que desafiam não apenas a definição de jogos eletrônicos, mas também contribuem para a expansão e evolução da indústria. Produções artísticas independentes, em sua natureza, são experimentais, expansivas e criativas, pois a liberdade proporcionada pela ausência de grandes influências comerciais permite aos artistas explorarem territórios antes não explorados. Sem amarras das expectativas de grandes produtoras ou financiadores, esses criadores têm a possibilidade de arriscar, quebrar convenções e dialogar diretamente com o público de maneira autêntica e única. A independência, portanto, torna-se um espaço fértil para o surgimento de novas linguagens e formas de expressão, além de contribuir para a diversificação cultural (DE PAULA & HILDEBRAND, 2013).

Os jogos independentes podem, assim, ser vistos como uma extensão dessa liberdade criativa e disruptiva, onde a ênfase está na originalidade e na expressão pessoal. Essa independência também contribui para a democratização da produção de jogos, pois permite que criadores de diferentes origens e culturas tenham voz no cenário global, sem a necessidade de enormes investimentos ou recursos. Isso resulta em uma variedade de jogos que representam uma gama muito maior de experiências, histórias e perspectivas culturais do que se poderia esperar de uma indústria dominada por grandes corporações (DE PAULA & HILDEBRAND, 2013; LIMA, 2014).

⁶ A prática de narrar histórias, frequentemente usada em diversas mídias, como literatura, cinema, teatro e jogos, para transmitir mensagens, emoções ou informações de maneira envolvente e estruturada

⁷ Ilustrações e desenhos que servem como referência visual para a criação de personagens, cenários, objetos e outros elementos dentro de uma obra, especialmente em áreas como filmes, animações e jogos eletrônicos. Eles ajudam a definir o estilo visual e a direção artística do projeto

Jogos como *Omori* (OMOCAT, 2020) (figura 1), *Journey* (THATGAMECOMPANY, 2012) (figura 2) ou *Return of the Obra Dinn* (LUCAS POPE, 2018) (figura 3), exemplificam bem como a independência dos desenvolvedores oferecem novas possibilidades poéticas e artísticas de modo a criar mundos e objetos potencialmente capazes de promover uma experiência estética e emocional. Esses títulos perpassam o propósito único de entretenimento. Eles são, principalmente, reflexões poderosas sobre temas como identidade, saúde mental ou relações humanas e amplamente aclamados pela comunidade em geral. São exemplos de jogos que recobram uma parcela de beleza e profundidade do que é ser humano, provas reais de que, mesmo com recursos limitados, é possível criar algo extraordinário e servir como testemunhos do poder singular humano.

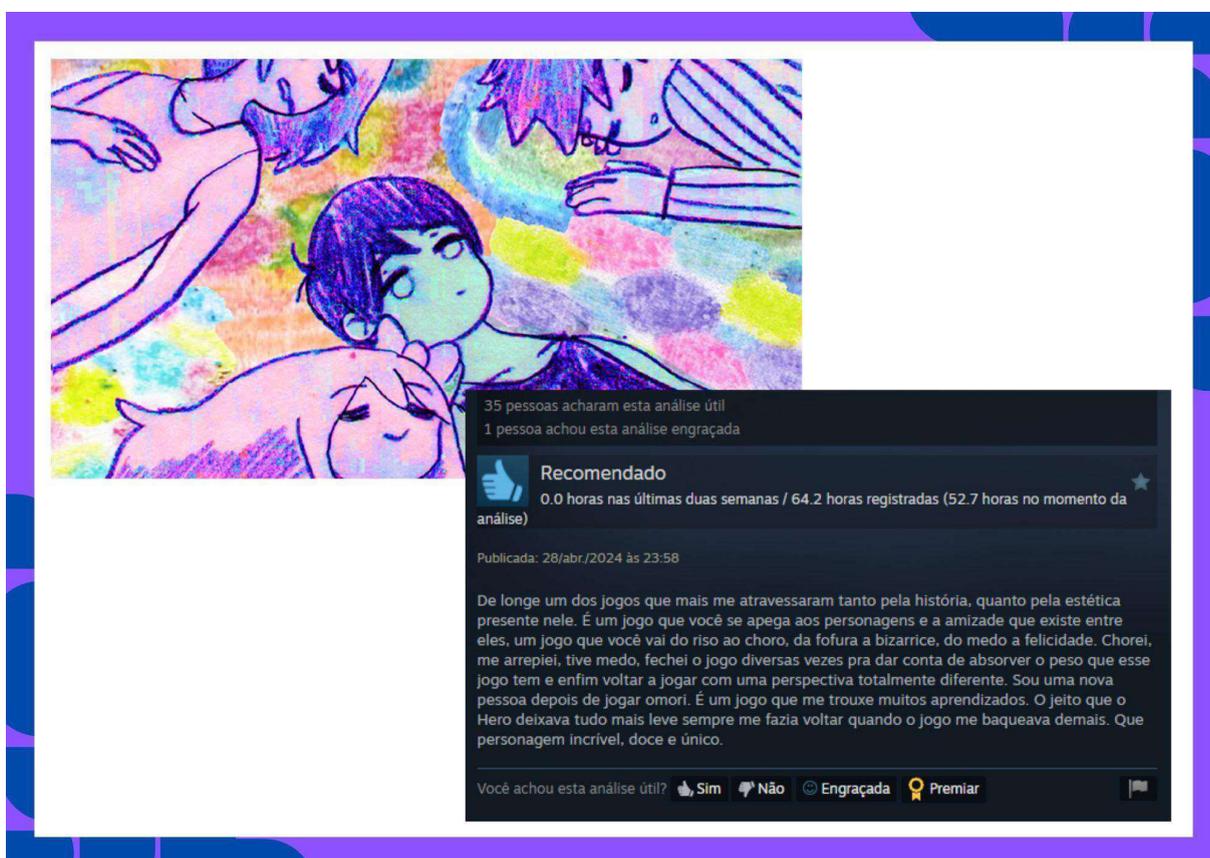


Figura 1. OMORI. Direção: OMOCAT. Califórnia: OMOCAT, LLC, 2020.

Análise do jogo, disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/omocat/omori> e <https://store.steampowered.com/app/1150690/OMORI/>

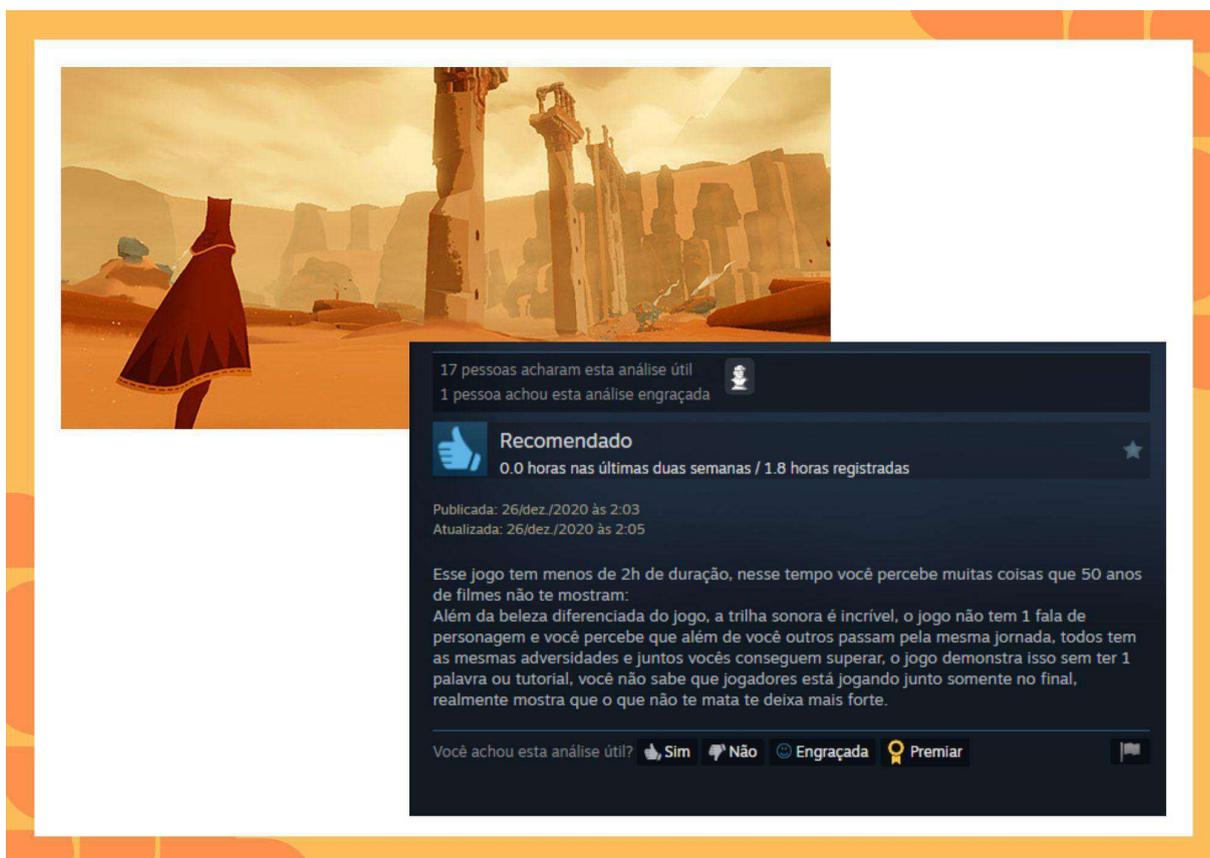


Figura 2. JOURNEY. Direção: Jenova Chen. Califórnia: Thatgamecompany, 2012.

Análise do jogo, disponível em:

<https://gamehall.com.br/journey-sera-lancado-em-disco-no-ps4-este-ano/> e

<https://store.steampowered.com/app/638230/Journey/?l=portuguese>



Figura 3. RETURN OF THE OBRA DINN. Direção e produção: Lucas Pope. Tóquio: 3909 LLC, 2018. Análise do jogo, disponível

em: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=3085675939> e

https://store.steampowered.com/app/653530/Return_of_the_Obra_Dinn/

3.3 VIDEOGAMES E OUTRAS MÍDIAS ARTÍSTICAS: PARALELOS E INTERSEÇÕES

No início do século XX, o cinema enfrentou uma série de barreiras até ser reconhecido na área artística (ALMEIDA, 2017; ELSAESSER & HAGENER, 2020). Curiosamente, os *videogames* parecem estar seguindo uma trajetória semelhante, especialmente nos debates pós-2000 sobre o valor artístico destes (DA SILVEIRA, 2016). Assim como a sétima arte foi, em seu momento, questionada como uma forma cultural, os *videogames* estão agora no centro de um debate sobre seu papel na cultura contemporânea. Por muito tempo vistos apenas como produtos de entretenimento, os jogos eletrônicos têm o potencial de serem reconhecidos no âmbito das artes interativas. Novamente, isso é especialmente tratado neste estudo para aqueles desenvolvidos por pequenos artistas, onde a narrativa e simbolismos não são meramente observados, mas moldados pela ação do jogador (FOLHA VITÓRIA, 2024). Jogos são experiências interativas e, se faz necessário uma compreensão multidisciplinar e multifacetada da arte, uma vez que esta deve ser tratada como um campo de experimentação contínua (RAMME, 2009; PRIETO & NESTERIUK, 2021; FOLHA VITÓRIA, 2024).

É importante lembrar que, para além de seu próprio papel interdisciplinar nas diferentes esferas sociais, os games envolvem uma série de conhecimentos - computação, arte, semiótica, música, literatura, entre outros, e para além disso, também necessitam de uma vasta qualidade de competências profissionais: arte gráfica, narratividade, computação, ambientação, ilustração, modelagem, roteiro, cinematografia e demais (SANTAELLA, 2017). Nesse contexto, é evidente as características do processo de criação e técnicas artísticas no desenvolvimento de um jogo.

A imersividade nos *videogames* está intrinsecamente vinculada à narrativa e à forma como os jogadores vivenciam a história por meio da jogabilidade (BRANDÃO, 2012). A jogabilidade é um elemento chave nesse meio, uma vez que dita como o jogador interage com este universo digital e o explora. Este fator adiciona uma nova dimensionalidade na percepção do espectador que deixa de ser chamado de ocupar esse papel e se torna um jogador e co-autor da história. Neste sentido a própria postura do jogador se torna diferente em relação ao espectador, Brandão (2012), observa que os jogadores geralmente tendem a assumir a postura *lean forward*⁸, sinalizando uma tendência ao engajamento e interação com a obra. Em contrapartida, outros meios onde a interação não é um dos pilares, como por exemplo o

⁸ Do inglês “curvar-se para frente” ou “inclinarse”.

cinema, a postura *lean back*⁹ é mais amplamente praticada. Nesta última o espectador assume um papel passivo onde recebe as informações e as processa através da sua percepção.

A dimensionalidade adicionada pelo fator jogabilidade nos *videogames* é capaz de projetar no jogador um infinito repertório de sensações e emoções, exemplos disso podem ser observados em várias produções. Entre as centenas de exemplo do uso desta tática, pode se destacar *Silent Hill 2* (Konami, 2001), onde o jogador pode controlar o movimento do avatar, mas não o ângulo da câmera; esse elemento, combinado com os cenários obscurecidos do jogo, evoca uma sensação de tensão e impotência no jogador, aproximando-o da experiência proposta pela narrativa ao avatar, onde este se encontra praticamente indefeso em relação aos perigos que o espreitam. Apesar da jogabilidade ser um aspecto exclusivo dos *videogames*, a natureza híbrida deste meio permite amplificar qualidades inerentes a outras formas de mídia. Em algumas obras que bebem das fontes cinematográficas, a própria *gameplay* se torna, em certos momentos, uma adição à experiência tradicional da sétima arte. Mais recentemente foi possível observar convergências ainda mais claras entre o cinema e os *videogames* nos conhecidos dramas interativos (*sensu* BRANDÃO, 2012). Nestes estão presentes todos os elementos presentes no cinema, porém com uma valiosa adição - a possibilidade de se criar ramificações e consequências que alteram a narrativa em tempo real. Em alguns jogos, o fotorrealismo e o uso da câmera podem imergir o jogador na pele do protagonista, como em *Indiana Jones and The Great Circle* (Machine Game, 2024), que recria uma narrativa similar à famosa série de filmes, porém em primeira pessoa e com gráficos ultra-realistas.

Com o intuito de contextualização, uma citação de Hideo Kojima em entrevista para a revista Nintendo Power, de 2011, na qual disserta um pouco sobre o futuro da indústria dos jogos em fusão com a indústria audiovisual:

No passado, o setor era para pessoas com sonhos desfeitos porque não conseguiam trabalhar naquilo que queriam. Hoje, a indústria amadureceu num espaço maravilhoso onde as pessoas com mais talento podem encontrar o seu caminho. Num futuro próximo, penso que veremos o termo videogames desaparecer à medida que a indústria vá evoluindo e absorva o cinema e a música para formar um todo no entretenimento digital. [2011, p. 74] [3] (NINTENDO POWER, 2011)

⁹ Do inglês “curvar-se para trás” ou “reclinar-se”.

Em Smut (2005) o potencial dos *videogames* como arte é avaliado minuciosamente, e em suas conclusões finais o autor enuncia o vindouro potencial das produções artísticas dessa mídia. Dessa forma, existem pesquisas e discussões que antecipam um futuro em que jogos não apenas serão reconhecidos como arte, mas também servirão como novas formas de expressão e experimentação artística.

3.4 ANÁLISE DA SÉRIE DE JOGOS “CORALINA” DE GABRIEL MAKI

Ora como apresentado nesta pesquisa, a indústria dos *videogames* não é composta apenas pelas grandes produções. Ela se mantém através de uma estrutura diversificada de desenvolvimento, onde diferentes camadas de criadores desempenham papéis essenciais. Na base dessa estrutura, há uma camada de artistas profundamente apaixonados, que utilizam a mídia como um meio para dar voz às emoções mais profundas de suas almas. A série de jogos *Coralina* é um reflexo, por vezes intrigante e etéreo, por vezes envolvente e cativante dessa camada de artistas.

Coralina (2023) e sua sequência, *Coralina: a Memory Tale* (2024), são ambos desenvolvidos por Gabriel Maki, artista e escritor independente de Sergipe e publicados por meio da plataforma aberta Steam. Inspirado por obras literárias, cinematográficas e por clássicos dos jogos *indies*, *Coralina* propõe uma jornada introspectiva e intimista ao Limbo, um espaço misterioso e de memórias fragmentadas. A protagonista Cora, uma estudante de cinema, precisa desvendar os eventos que levaram à morte de seus três amigos, navegando por puzzles e interações que desafiam o jogador a interpretar o enredo de forma ativa.

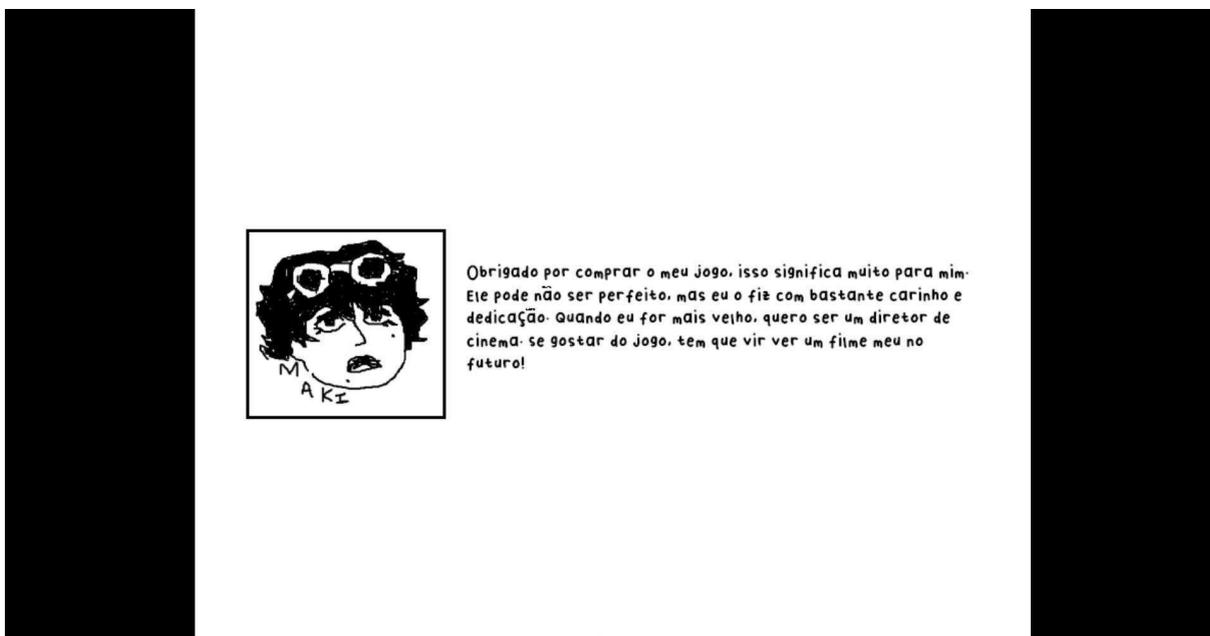


Figura 4. Agradecimento de Gabriel Maki, desenvolvedor de *Coralina: a Memory Tale*, expressando sua gratidão aos jogadores e compartilhando suas aspirações futuras. Captura de tela realizada pela autora.

Gabriel Maki, seu criador, menciona em uma entrevista concedida à Folha Vitória em janeiro de 2024, que seu jogo surgiu de um momento de bloqueio criativo enquanto tentava escrever um livro. O contato com a trilha sonora do *videogame* independente *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018) despertou a ideia de um jogo como meio para reorganizar sua criatividade. Esse processo reflete a interseção entre diferentes formas de expressão artística – literatura, música, cinema e games – que se encontram na obra. Suas principais inspirações incluem *A Divina Comédia* (Dante Alighieri, 1987), *O Segredo Além do Jardim* (Cartoon Network, 2014), *Undertale* (Toby Fox, 2015) e as produções de David Lynch, especialmente *Twin Peaks* (1990) e *Blue Velvet* (1986). É interessante notar como essas referências se manifestam tanto na ambientação do jogo quanto em sua estrutura narrativa. Seja na construção do Limbo como um espaço transitório entre diferentes esferas da existência, na estética e na tonalidade melancólica ou mesmo nas influências na jogabilidade e interações entre personagens.

Visualmente, *Coralina* adota um estilo *pixel art*, mas incorpora diferentes estilos artísticos ao longo do jogo. Maki destaca que essa diversidade estética contribui para a singularidade da experiência, evocando a sensação de um mundo fragmentado e subjetivo.

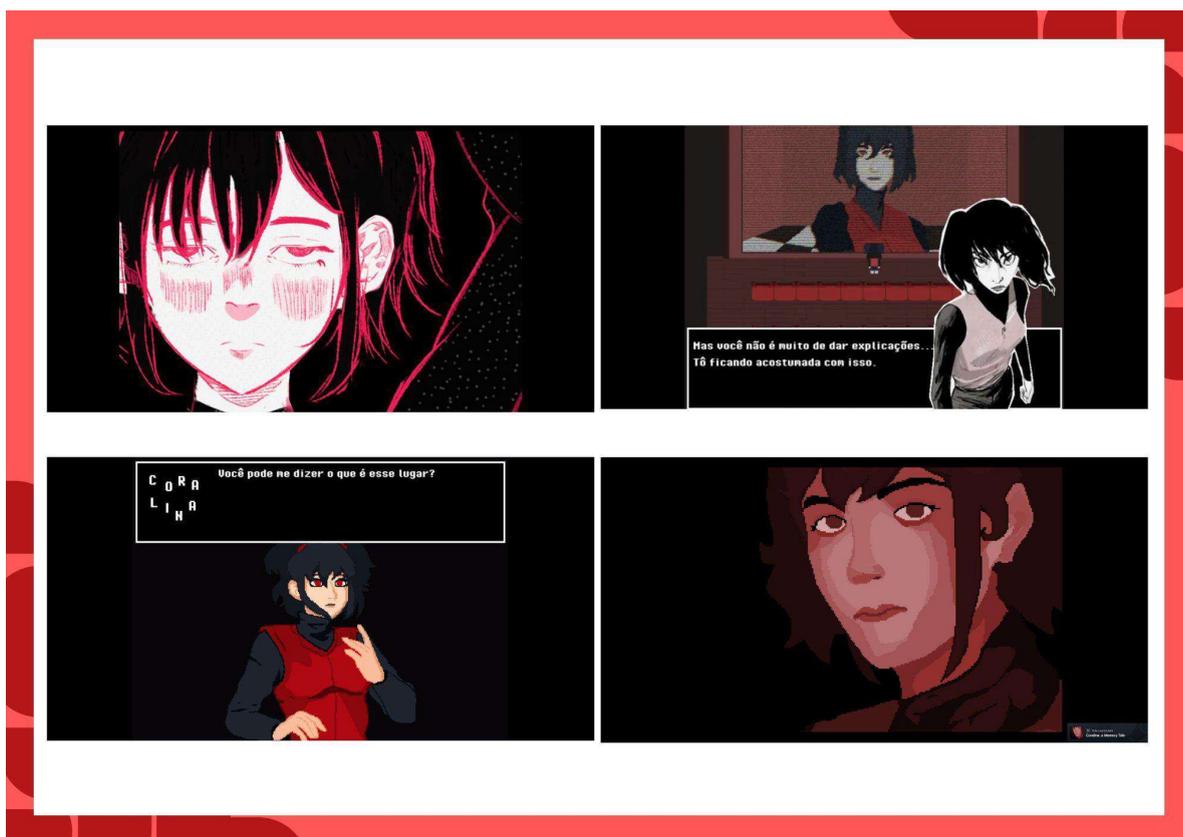


Figura 5. Artes de Coralina: a Memory Tale, apresentando a diversidade de traços e estilos artísticos utilizados para apresentar a personagem. Capturas de tela realizadas pela autora.

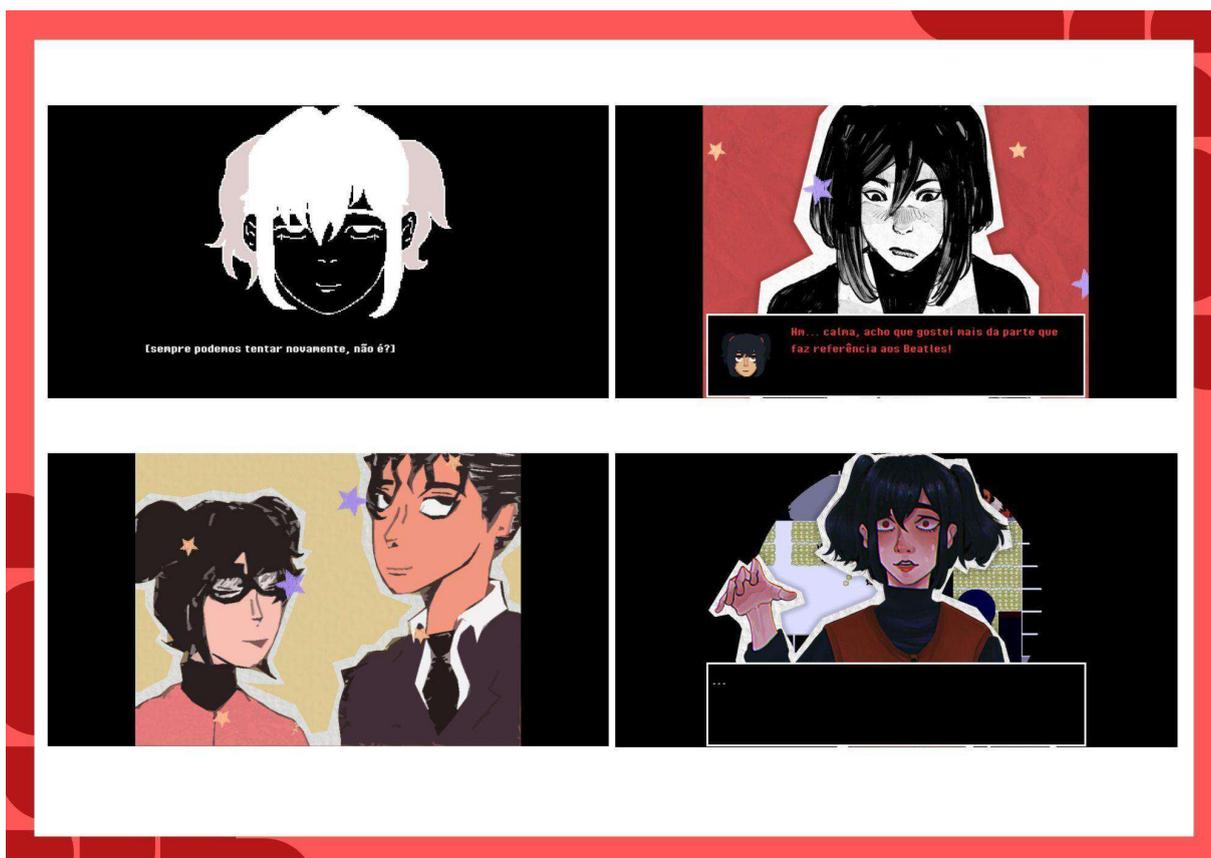


Figura 6. Artes de *Coralina: a Memory Tale*, apresentando a diversidade de traços e estilos artísticos utilizados para apresentar a personagem. Capturas de tela realizadas pela autora.

A pluralidade visual também remete ao conceito de memória como algo não linear, onde imagens e estilos distintos coexistem e se entrelaçam. Na verdade, tal subjetividade acaba sendo sua maior aliada. O jogo é profundamente intimista e, ora, confuso, mas é justamente essa abertura interpretativa que o torna significativo. A arte, em sua essência, encontra-se na subjetividade – na capacidade de permitir que cada pessoa construa suas próprias conclusões, visões e significados a partir da experiência e na visão que cada sujeito tem sobre o mundo. (FERREIRA & FERREIRA, 2017).

Nesse sentido, a obra se aproxima de conceitos da semiótica em elementos visuais, diálogos e a própria ambientação, que funcionam como signos que o jogador precisa interpretar, atribuindo-lhes diferentes camadas de sentido. A subjetividade, portanto, não é um obstáculo à compreensão da obra, mas sim uma ferramenta que amplia sua expressividade e profundidade emocional. O impacto positivo disso reside na maneira como cada jogador preenche suas lacunas e se apropria da experiência.

Após o lançamento de *Coralina: a Memory Tale* em setembro de 2024, novas análises e críticas aprofundaram a compreensão desta obra. Com o desenvolvimento de *A Memory Tale*, Maki expande ainda mais os temas e a mitologia estabelecidos no primeiro jogo. A nova abordagem narrativa coloca a protagonista lado a lado com a até então antagonista, Cometa, explorando a dinâmica entre suas personalidades e a forma como elas influenciam uma à outra. Nessa continuação da história, os jogadores podem se surpreender com o uso de videoartes, fotografias de uma atriz e referências visuais que remetem à cultura brasileira, ampliando o impacto artístico da obra e fazendo proveito da linguagem cinematográfica e da arte contemporânea.



Figura 7. Fotografia da atriz que interpreta Coralina, utilizada como recurso visual e expressivo em *Coralina: a Memory Tale* e trailer oficial. Captura de tela realizada pela autora. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/2375990/Coralina_a_Memory_Tale/

Neste contexto, o jogo apresenta simbologias e detalhes que enriquecem a narrativa, mas para além disso, também funcionam como uma colcha de retalhos dos gostos pessoais de

seu criador. Embora não seja possível traçar correlações óbvias, o autor provoca relações curiosas, compelindo o jogador a entrar nesse labirinto para descobrir possíveis significados subentendidos. É uma experiência que se propõe em diversos momentos a ser um testemunho das grandes criações humanas ao longo da história, perpassando por uma vasta gama de referências que atravessam formas de expressão artística e intelectual. Nesse sentido, incorpora elementos que vão da pintura ao cinema, da música à literatura, da poesia à matemática, instigando o jogador a decifrar essas influências em uma espécie de malabarismo mental.



Figura 8. Quadro da *Mona Lisa* acompanhado da inscrição “Perfecta proportio non est peccatum”, em cena do jogo *Coralina: a Memory Tale*. Captura de tela realizada pela autora.

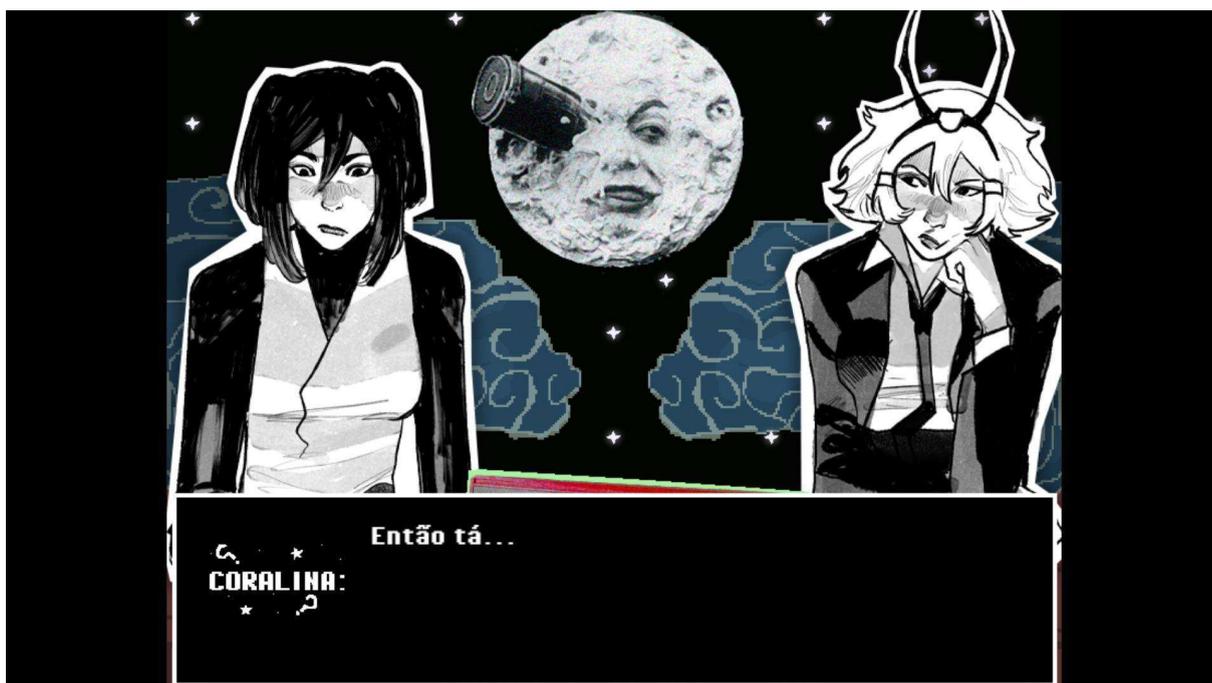


Figura 9. Referência visual ao filme *Le Voyage dans la Lune* (1902), de Georges Méliès, incorporada ao cenário de *Coralina: a Memory Tale*, reforçando o diálogo do jogo com a história do cinema. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 10. Personagens de *Coralina: a Memory Tale* junto ao disco de Jorge Ben Jor, lançado em 1969. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 11. Referência visual a um livro de Nicolau Flamel, incorporando elementos históricos e alquímicos à narrativa. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 12. Personagens de *Coralina: a Memory Tale* com vestimentas que fazem referência ao time do Flamengo e à cantora Weyes Blood. Captura de tela realizada pela autora.



Figura 13. Referências à cultura pop e ao universo dos animes e *videogames* em *Coralina: a Memory Tale*, com personagens usando camisas de *Duna* e *MF Doom* e imagem de David Bowie ao fundo. Captura de tela realizada pela autora.

Em alguns momentos entre o bombardeio de símbolos, mensagens aparentemente *nonsense*¹⁰ e figuras presentes no jogo, diversas pistas são discretamente oferecidas ao jogador, contribuindo para a construção da narrativa. Quando reunidas, tais pistas revelam detalhes profundos da história, como o fato de que a protagonista, Cora, é uma mulher trans — um aspecto essencial de sua identidade, embora raramente discutido pela comunidade. Ainda que a representatividade de gênero seja um ponto extremamente explorado e necessário em diversas obras no século XXI, em *Coralina* a representatividade em questão é abordada de maneira tão sutil que pode passar despercebida por muitos. Em uma entrevista para o canal Carol Fitzpatrick, Gabriel Maki comenta sobre essa tendência a ir contra o senso comum e evita usar a representatividade como uma ferramenta de marketing do jogo. Ele afirma:

[...] Mas eu queria fazer um negócio... É mais sutil... Uma pessoa que tenha alguma ligação com essa questão de gênero e tal, ela vai pegar aquilo sabe? Para mim já está bom! É que muitas vezes o pessoal cai nessa de quando algum personagem faz parte de algum grupo que é minoria, muitas vezes as pessoas gostam de resumir a existência do personagem a isso sabe? Tipo uma pessoa que é trans não pode ter uma história que seja da mesma maneira que a de qualquer outro personagem não, ela tem sempre que ter algo que seja resumido ao fato dela ser trans. Ela não pode ter uma aventura como qualquer outro personagem sabe? Eu queria fazer algo que não fosse dessa maneira, ela só está existindo, ela é uma pessoa normal que nem qualquer outra pessoa que tá passando por uma aventura [...] [4] (MAKI, 2023)

¹⁰ Do inglês “sem sentido”, “contrassenso” ou “absurdo”



Figura 14. Personagem *Coralina* usando um broche com a bandeira trans, simbolizando um aspecto essencial de sua identidade. Captura de tela realizada pela autora.

O visual de *Coralina* se destaca pelo uso do RPG Maker e a combinação de pixel art, desenhos digitais manuais e arte experimental criam um mosaico visual que remete à estética do diário ilustrado, da memória fragmentada, e do artesanal. Comparando com as artes visuais tradicionais, *Coralina* se aproxima do expressionismo e do surrealismo ao priorizar sensações subjetivas, atmosferas oníricas e composições não realistas. Sua paleta de cores oscila entre tons suaves e escuros, estabelecendo um ritmo visual guiado. As composições cenográficas funcionam como quadros, em que a disposição dos elementos visuais — personagens, fundos, objetos — reforça o clima introspectivo, melancólico ou inquietante de cada cena. Essa relação entre visualidade e emoção pode ser interpretada pela perspectiva de Janet Murray (1997), que reconhece nos jogos digitais um ambiente de “imersão estética”, em que cada detalhe visual contribui para a construção narrativa e emocional da experiência. A repetição, os vazios e os contrastes de luz e cor funcionam como linguagem poética no espaço digital.

A trilha sonora original, composta por Guilherme Alexandre (guigagliardo), ambienta e participa da narrativa como um personagem invisível. Em momentos de silêncio ou tensão,

o som carrega o papel dramático e emocional que, nas artes cênicas ou no cinema, seria atribuído à música incidental. Isso se conecta com Huizinga (2014), que reconhece o poder da forma lúdica dos jogos de transcender a realidade, e com Jenkins (2004), que identifica nos games uma nova forma de narrativa sensorial.

Para discutir *Coralina* como arte, é importante recorrer a autores que exploram os *videogames* como meio expressivo. Janet Murray (1997) vê o potencial narrativo e emocional dos jogos como um “meio de encantar”, enquanto Henry Jenkins (2004) fala dos jogos como espaços narrativos que produzem significado por meio da exploração e da participação. Vilém Flusser (1985) propõe que os dispositivos tecnológicos devem ser compreendidos como ferramentas criativas e não apenas técnicas, o que legitima o uso do RPG Maker como um meio de produção artística, ferramenta comumente utilizada por desenvolvedores independentes de jogos, como nos aclamados *Yume Nikki* (Kikiyama, 2004), *To The Moon* (Freebird Games, 2011) e *Omori* (2020).

Já Huizinga, ao colocar o jogo como parte constitutiva da cultura, permite enquadrar a experiência de *Coralina* como um ritual simbólico, onde o lúdico e o poético se entrelaçam. Além disso, a obra aborda a questão da interatividade como linguagem estética, o que permite pensar *Coralina* não apenas como um produto de entretenimento, mas como uma obra aberta, que exige sensibilidade e participação do jogador como coautor da experiência.

Desde seu lançamento, *Coralina* conquistou uma base de jogadores significativa, vendendo mais de 7.000 cópias na *Steam*. Embora tenha sido majoritariamente adquirido no Brasil, o jogo também encontrou público internacional, algo significativo e gratificante para o cenário de jogos independentes brasileiros, permitindo que as produções nacionais sejam cada vez mais disseminadas mundo afora.

3.5 ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA COM O DESENVOLVEDOR DE “CORALINA”

Fale um pouco sobre como surgiu a ideia de Coralina. Quais foram suas principais referências artísticas, culturais ou pessoais durante o desenvolvimento do jogo?

Gabriel Maki: Tá, vamos lá. Primeira pergunta. O jogo surgiu por conta de um bloqueio criativo. Eu estava escrevendo uma outra história, não conseguia continuar a escrita. Era pra ser em formato de livro. E aí eu ouvi a trilha sonora de um jogo chamado Celeste. Eu pensei que seria bom fazer um joguinho meio besta pra poder me distrair dessas ideias. Acabou que o jogo foi muito além e eu passei a me focar muito mais nele. Tanto que até hoje eu nunca mais voltei a escrever o livro que eu estava tentando fazer. Nunca voltei pra aquela história. Porque hoje o jogo se tornou o meu principal. Minhas inspirações foram obras que eu passei a gostar durante a minha vida. Como “Undertale”, “Omori”, “Twin Peaks”, “Divina Comédia”, que eu gosto muito também. Acho que essas foram as principais.

Como foi o processo de desenvolvimento do jogo? Foi um trabalho feito aos poucos durante um longo prazo ou você teve picos criativos onde o jogo se desenvolvia de uma maneira intensa e acelerada ?

Gabriel Maki: Como foi o processo de desenvolvimento do jogo? Eu acho que ela foi um pouco, eu não diria que eu tive picos. Claro que tiveram. Houve momentos assim que eu tava mexendo mais no jogo, mas eu acho que nunca foi uma coisa, tipo, abaixar muito, sabe? Tipo, foi bem, hum, eu não sei como é que eu posso escolher a palavra agora. Foi bem habitual mexer no jogo pra mim. Tipo, porque eu tava muito decidido a terminar, então qualquer tempo livre que eu tivesse, eu gastava tentando terminar a demo. E posteriormente o jogo completo.

Existe alguma narrativa ou mensagem específica que você quis transmitir no jogo?

Gabriel Maki: Se tem alguma narrativa ou mensagem específica que eu quis transmitir durante o jogo. Cara, não dá pra falar muito bem sobre isso, porque a história ainda tá aberta. Eu não terminei o terceiro e último capítulo, então não dá pra colocar um ponto final nisso tudo. Mas acho que toda essa narrativa, apesar de ter muitos sub-textos fantásticos e tudo

mais, enfim, coisa fantasiosa, é muito mais sobre a Coralina. encontrar pontos dela, não só a Coralina, mas os personagens importantes para a obra, principalmente a Cometa também, encontrar pontos mesmo que ela goste, sabe? E ver que tipo de pessoa ela quer ser no meio dessa narrativa toda.

Seu jogo é conhecido pela mescla de vários estilos e trabalhos de outros artistas. Tanto no primeiro capítulo de Coralina, quanto no segundo, o processo de criação visual foi conduzido por você, mas também envolveu a participação de outros artistas. Como você lidou com essa colaboração?

Gabriel Maki: Ah, foi bem tranquilo de lidar, porque os artistas que eu procurei pra fazer arte comigo, eles eram muito abertos, porque, por exemplo, eu sempre fazia um sketch, um esboço bem simples mesmo, pra mostrar como é que eu queria a cena. Eu descrevia também, escrevia um parágrafo falando como é que eu queria, tipo de expressão, que tipo de tom era pra ter, e sempre que eu pedia alguma alteração, eles eram muito tranquilos em relação a isso, então foi muito bom fazer esse tipo de colaboração, porque foi muito respeitoso, foi muito tranquilo, foi muito, sabe, natural. Eu acho que não teve nenhum choque, assim, nem nada, e por isso que saiu bom, porque a gente tava rimando entre si. Sim, estamos em consonância.

Em seu papel como desenvolvedor de jogos, você se considera um artista também?

Gabriel Maki: Sim, eu acredito que sim. Eu acho que fazer jogo é arte também. É uma forma de expressão, é uma forma de contar o que você quiser, mostrar o que você quiser, proporcionar a experiência que você quiser. Então, dependendo do jogo, ah, sei lá, é um jogo artístico, é um jogo por causa da narrativa. Tipo, tanto faz. Acho que qualquer jogo diz respeito aos pensamentos da pessoa que está por trás, aos posicionamentos, aos gostos, às vontades. Então, isso por mim já válida como se fosse uma arte. Porque é.

Qual a sua visão sobre videogames no que diz respeito a discussão sobre arte, você enxerga estes como forma de arte?

Gabriel Maki: Enxergo estes como formas de arte. Claramente enxergo como formas de arte, porque isso já se junta um pouco com o que eu acabei de falar agora. Tipo, de toda forma, é uma expressão de sentimentos, é uma expressão de gostos, é uma expressão de vontade. Afinal, se você está fazendo um jogo, se você está criando esse tipo de "produto", eu sei que tem jogos que são meramente produtos. Eu sei que existem jogos Triple A e tudo mais. Independente disso, ainda não é um trabalho 100% automatizado que só as máquinas fazem. Ainda tem pessoas ali atrás que estão trabalhando em character design, que estão trabalhando em alguma parte do visual. Então, por mais vazio que algum jogo pareça ser por ser Triple A, ainda tem pessoas que trabalharam ali. Ainda tem pessoas que colocaram suas vontades, seus gostos, o que elas achavam bonito ou não na hora de desenvolver aquela coisa. Então, eu acho que isso já caracteriza jogos como uma forma de arte, como uma forma de expressão, você querendo ou não.

Você acredita que os *videogames* independentes exibem maior tendência a englobar elementos presentes em outras formas de arte?

Gabriel Maki: Sim, eu acredito que sim, porque, primeiramente, é muito uma questão de que o mercado está muito saturado, principalmente com jogos Triple A e tal. Então, eu acho que, tipo, se o desenvolvedor *indie* não tentar, sabe, ir para um caminho diferente do que o mercado está inflando, não tem como o jogo dele se destacar. Porque jogo *indie* não tem marketing de milhares de dólares para poder investir em nada do gênero. Sabe, você tem que vender uma ideia boa, e é só isso. Então, eu acho que a tendência maior de explorar outros campos da arte nos jogos independentes é justamente essa necessidade de fazer com que as pessoas prestem atenção no que você está desenvolvendo. Você tem que fazer um produto cinco vezes melhor do que o Triple A básico, que lucra milhões, para poder lucrar um terço disso. Mas, enfim, sabe, você tem que se esforçar o triplo para poder fazer jogo *indie* e que ele seja bem recebido pelas pessoas.

Como você vê Coralina inserido no panorama dos *videogames* independentes brasileiros?

Gabriel Maki: Como eu vejo Coralina inserido no panorama de jogos *indies* brasileiros? Ah, eu acho que, não sei... Se os jogos *indies* brasileiros fazem uma festa, eu acho que, sei lá, a Coralina está ali, no cantinho, bebendo e conversando com algumas pessoas. Ela conhece uma galera, mas não é bem essa pessoa, essa super identidade, essa super figura, nem nada do gênero. Mas, ela está ali, está se divertindo e é amiga do pessoal. Acho que essa é a visão que eu tenho de Coralina ali no panorama de jogos independentes brasileiros. Acho que é importante também para mostrar que jogos de RPG Maker dá pra, não diria, tipo, ter sucesso financeiro e blá blá blá. Mas, sabe, dá pra vender jogos de RPG Maker. Eu acho que muitas pessoas se questionam disso, porque também é uma engenharia muito, muito subestimada. As pessoas têm um certo preconceito com RPG Maker.

Que papel a sua identidade cultural desempenha em suas criações artísticas? De que forma o meio cultural em que você se insere foi transcrito para o seu jogo?

Gabriel Maki: Geográfico, claro que tem influências daqui de onde eu vivo mesmo, tipo, sul do Nordeste e tal. Minha cidade tem umas coisinhas da hora também, mas acho que é menos geográfico e, tipo, mais, por exemplo, principalmente influências que meus pais me deram. Meus pais, eles são professores. Minha mãe é de Português, meu pai é de História. Mas minha mãe tem, sabe, tem um gosto bom pra muitas coisas, principalmente pra música. Meu gosto musical foi moldado em boa parte por ela. E meu pai, ele, sabe, sempre tentava mostrar um monte de coisa pra mim. Enfim, eu acho que, tipo, foi moldado muito por isso, sabe. Tipo, depois eu cresci, eu tenho meus próprios gostos hoje em dia, eu gosto de saber de outras coisas também, tipo. Mas acho que, tipo, tudo isso teve início por conta dessa influência dos meus pais. Então, acho que influencia completamente. Completamente.

Houve algum momento em que você considerou abandonar o projeto? O que te motivou a continuar?

Gabriel Maki: Se eu já quis abandonar? Cara, abandonar, não. Às vezes, eu, sei lá, já tive vontade de parar de fazer por um tempinho. Mas, acho que, que eu me lembre, eu nunca cheguei a parar de fazer, porque eu realmente queria terminar esse projeto. Eu queria tornar realidade o que eu estava fazendo. Queria saber também, né, se eu conseguia fazer algo bom

ou se eu só achava que conseguia. Porque eu nunca tinha feito nenhum jogo, e a gente sempre tem aquela ideia, tipo: "Ah, sei lá, a gente consegue fazer." Mas eu nunca tinha feito nada. Então, sei lá, eu tinha que ver a verdade também.

No aspecto financeiro, como foi o processo de financiamento dos dois jogos? Você utilizou recursos próprios, crowdfunding ou incentivos culturais?

Gabriel Maki: Até hoje foi tudo dinheiro do meu bolso mesmo. Tipo, o segundo jogo, ele foi com o dinheiro que eu recebi do primeiro, que deu pra investir. Era um pisco lá. Tipo, eu pensei em fazer um Catarse, mas acabei desistindo da ideia. E incentivo cultural também, porque eu acho que aqui em Aracaju não tem pra isso. Aqui em Sergipe não tem pra jogo ainda. Mas estamos vendo isso aí, né, a comunidade vai vendo como é que, quando que vai rolar algo assim.

Como você equilibra as dificuldades relacionadas com tempo e recursos limitados com sua visão artística? As limitações técnicas impactaram o design e o estilo artístico de Coralina?

Gabriel Maki: Sim, as limitações técnicas com certeza impactaram o design de Coralina. O estilo artístico um pouquinho também. Se eu pudesse fazer coisas muito mais bonitas, se a engenharia não fosse tão limitada... Mas eu acho que dá pra me virar bem com as limitações. Eu acho que as limitações são boas também para incentivar uma certa criatividade, pra fazer mais gambiarra.

Existe alguma mecânica ou elemento visual no jogo que você considera inovador ou experimental?

Gabriel Maki: Cara, inovador, isso foi. Então, eu acho que, eu não sei... Não tem muita coisa inovadora assim em Coralina. Eu acho que, tipo, a parte mais característica mesmo é a questão de estilos artísticos diferentes e tal. De resto, eu acho que não tem nada muito

inovador nem experimental. São ideias que pessoas pelo resto do mundo já tiveram. Enfim, mas eu gosto delas, de como foi a recepção.

Como foi a recepção de Coralina até agora? A reação do público correspondeu às suas expectativas?

Gabriel Maki: Cara, a recepção foi boa. Eu fiquei surpreso, né, que as pessoas gostaram do primeiro jogo. Claro que tem muita gente que não gosta, né, tipo, sei lá. O primeiro jogo tem 94% de aprovação, então, obviamente, tem umas reviews negativas. Mas, tipo, pô, sempre vai ter, né? Sempre vai ter um cara que fala: "Ah, não entendi p**** nenhuma da história, jogo chato pra c*****, não sei o quê," coisa assim e tal. Mas isso não me incomoda muito, porque, tipo, a maioria das pessoas gostou pra caramba. Isso me surpreende, né. Não achei que elas fossem gostar tanto. Então, poxa, atendeu sim, correspondeu às minhas expectativas. Tô feliz demais com o resultado de tudo isso.

Existe algum comentário, feedback ou experiência relativo aos seus jogos que te marcou/impactou?

Gabriel Maki: Cara, acho que, principalmente, me marca quando as pessoas escrevem uma review muito extensa e que, tipo, fala bem não focando necessariamente nos aspectos técnicos do jogo. Tipo, poxa, isso daí eu já sei, eu sou o dev do jogo. Mas, quando uma pessoa conta sobre a experiência que ela teve, sobre as coisas que ela sentiu, sobre o que ela pensou, o que fez ela lembrar... Isso me marca muito, porque eu acho isso muito bonito, que o meu jogo possa tocar pessoas dessa forma.

Como você espera que Coralina seja lembrado ou interpretado no futuro?

Gabriel Maki: Eu espero que as pessoas lembrem como o jogo que foi legal, como um jogo bom que elas gostem. E interpretado, isso daí eu não posso dizer, porque eu acho que parte da arte é como as pessoas interpretam o que você lançou para o mundo. Mas eu espero que seja interpretado de uma maneira boa também, que eles compreendam as nuances do jogo e tal.

Que aprendizados você tirou do desenvolvimento de Coralina que levará para futuros projetos?

Gabriel Maki: Cara, ser mais organizado. Procurar bem alguns profissionais, porque, às vezes, alguém pode deixar você na mão, e você vai esquentar a cabeça com isso. E, não sei, sabe, acho que a organização é o principal aqui. Ser bem organizado em todos os pontos, assim, de quando você se envolve no projeto. Tipo, olhar bem para tudo. Enfim, é isso. Acho que esse é o principal mesmo.

Quais são seus próximos planos como desenvolvedor e artista?

Gabriel Maki: Cara, eu estou fazendo quadrinho por agora. Estou escrevendo quadrinho com um amigo meu. Eu tenho que fazer o último capítulo de Coralina. Mas, enfim, eu quero explorar áreas diferentes. Eu quero escrever roteiro para áreas diferentes. Algum dia, ainda quero fazer meu filme também, uma curta-metragem. E é isso. Eu não sei o que o futuro vai me trazer, mas acho que eu quero mexer em coisas diferentes, explorar coisas diferentes, ver o que mais me faz feliz.

4. CONCLUSÃO

Ao longo do tempo, o conceito de arte foi sendo expandido, acompanhando mudanças culturais e novas formas de expressão. No caso dos jogos digitais, ainda há resistência em reconhecê-los como arte, muitas vezes por um entendimento limitado do que a arte pode ser. No entanto, os games oferecem experiências interativas ricas, com potencial para provocar reflexão, reunir pessoas, abordar temas sociais e inovar na linguagem artística.

Este trabalho revelou como os jogos independentes, uma forma de expressão digital tem se consolidado como um meio relevante e inovador na cultura contemporânea. Ao longo da pesquisa, ficou evidente que os jogos *indies* não apenas proporcionam entretenimento, mas também desafiam as fronteiras tradicionais da arte, explorando novas formas de expressão que combinam elementos de várias linguagens artísticas, como as artes visuais, a música, a literatura e o cinema. Tais jogos oferecem experiências imersivas, onde o jogador não é

apenas um espectador, mas um participante ativo no desenvolvimento da narrativa e da experiência estética.

O potencial artístico dos *videogames* independentes reside em sua liberdade criativa, que se contrapõe às exigências comerciais dos grandes estúdios de produção. Embora muitos jogos *indies* enfrentem restrições orçamentárias e desafios estruturais, essa limitação muitas vezes se traduz em uma maior autonomia para os desenvolvedores, permitindo a criação de obras que exploram temas, estilos e narrativas alternativas, além de novas formas de interação. Essa liberdade permite que jogos independentes proponham uma crítica à sociedade, ao mesmo tempo em que experimentam diferentes formas de criar e fazer arte.

Além disso, a interatividade, característica fundamental dos *videogames*, amplia o potencial de reflexão e de criação de significados, já que o jogador assume um papel ativo na construção de sua própria experiência, influenciando a narrativa e a captação de sensações. Ao integrar áudio, imagem, jogabilidade e narrativa, esses jogos oferecem uma valiosa contribuição para o campo criativo, pois não se limitam a ser apenas um meio de entretenimento, mas podem se configurar como uma ferramenta poderosa de expressão, reflexão e crítica social. A indústria *indie* ainda enfrenta desafios, como a falta de recursos financeiros e o reconhecimento acadêmico e institucional, mas seu impacto cultural é inegável. O que antes era visto apenas como um produto comercial agora se posiciona como uma forma emergente de linguagem criativa do século XXI.

Cumprido destacar que, os *videogames indie*, como ilustrado por *Coralina*, demonstram que a arte está em constante evolução e adaptação às novas tecnologias, propondo novas formas de contar histórias e de se conectar com o público. A diversidade de propostas estéticas e narrativas dentro desse campo reflete um momento de transformação na produção cultural contemporânea, e os jogos independentes estão, sem dúvida, no centro dessa revolução, reafirmando a arte digital como um campo de exploração criativa com imenso potencial.

Por isso, é fundamental que se discuta sua legitimidade como forma de arte, incentivando críticas construtivas, estudos aprofundados e reconhecimento institucional. Isso garante não apenas a preservação e evolução do meio, mas também valoriza a diversidade de vozes que usam os jogos para se expressar.

5. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Rogério de. **Cinema e educação: fundamentos e perspectivas**. Educação em revista, v. 33, p. e153836, 2017.
- Asleep**. Black Hole Games. 2024.
- BLANCO, Beatriz. **Hideo Kojima, Death Stranding e a questão de autoria nos games** 2019. Disponível em:
<https://www.theenemy.com.br/playstation/hideo-kojima-death-stranding-e-a-questao-de-autoria-nos-games> Acesso em: 20 dez. 2023.
- BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos**. XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital-SBGames, 2012.
- BUENO, Felipe. **A expansão do mercado de games brasileiro se deve a mudanças no modo tradicional do trabalho**. Jornal da USP, 08 de abril de 2024. Disponível em:
<https://jornal.usp.br/radio-usp/a-expansao-do-mercado-de-games-brasileiro-se-deve-a-mudancas-no-modo-tradicional-do-trabalho/>. Acesso em: 03 de janeiro de 2025.
- CLÜVER, Claus. **Intermedialidade**. PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM, p. 8-23, 2023.
- Coralina**. Gabriel Maki. 2023.
- DA SILVEIRA, Guaracy Carlos. **Jogos Digitais como Ferramenta Cultural: Uma proposta interdisciplinar**. 2016.
- DELISI, Matt et al. **Violent video games, delinquency, and youth violence: New evidence**. Youth Violence and Juvenile Justice, v. 11, n. 2, p. 132-142, 2013.
- DE LUCENA, Daniel Pettersen; DA MOTA, Rosilane Ribeiro. **Games as expression—On the artistic nature of games**. Proceedings of SBGames 2017, p. 812-21, 2017.
- DE PAULA, Bruno Henrique; HILDEBRAND, Hermes Renato. **Potencial expressivo nos jogos indie e gamearte: Breve análise dos jogos Flower e Journey**. Obra digital: revista de comunicación, n. 5, p. 98-113, 2013.
- DILL, Karen E.; DILL, Jody C. **Video game violence: A review of the empirical literature**. Aggression and violent behavior, v. 3, n. 4, p. 407-428, 1998.
- DO NASCIMENTO, Emelyne Stefânie Lisboa et al. **Aspectos Gerais dos Games Indies**. 2014
- ELSAESSER, Thomas; HAGENER, Malte. **Teoria do cinema: uma introdução através dos sentidos**. Papirus Editora, 2020.

- FERREIRA, Emmanoel. **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil / Retórica processual e experiência videolúdica nos indie games** – pg. 43 a 72 - São Paulo: Intercom, 2017.
- FERREIRA, Emmanoel. Clonagem e pirataria nos primórdios dos videogames no Brasil. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação do Sesc em São Paulo**, 2020.
- Flower.** Thatgamecompany. 2009.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia.** São Paulo: Hucitec, 1985. p. 14-16.
- FOLHA VITÓRIA. “**Videogames: Uma Arte Do Século XXI? - Arte+.**” *Arte+*, Oct. 2024, www.folhavitoria.com.br/colunas/artemais/artigos/videogames-uma-arte-do-seculo-xxi/. Acesso em: 6 Out. 2024.
- GALLOWAY, Alexander. **Gaming: Essays on Algorithmic Culture.** University of Minnesota Press, 2006.
- GOMBRICH, E. H. **A história da arte** (livro de bolso). Rio de Janeiro: LTC. 2013
- GRABARCZYK, Pawel. Todo jogo indie é independente? Rumo ao conceito de jogo independente. *Game Studies*, v. 16, n. 1, 2016.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.* 6. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- ISBISTER, Katherine. **How games move us: Emotion by design.** Mit Press, 2016.
- JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture.** In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (orgs.). *First person: new media as story, performance, and game.* Cambridge, MA: MIT Press, 2004. p. 118–130.
- Journey.** Thatgamecompany. 2012.
- LEMOS, Adriana Falqueto; DALVI, Maria Amélia. **Videogames, leitura e literatura: aproximações bibliográficas multi e transdisciplinares.** *Revista (Con) Textos Linguísticos*, v. 7, n. 8.1, p. 6-27, 2013.
- LIMA, Anita Cavaleiro Me Leonardo. **Notgames: convergências entre videogames e arte interativa.**
- MAIA, Ana Flávia Martins; SILVA, Tarcisio Torres. Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara. **Comunicação & Inovação**, v. 24, p. e20238974-e20238974, 2023.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace.** Cambridge, MA: MIT Press, 1997. p. 98-99.
- Omori.** Omocat. 2020.

- PAGE, Matthew J. et al. **The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews**. *bmj*, v. 372, 2021.
- SOARES, Leticia Perani et al. Interfaces gráficas e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional. 2008.
- PEREIRA, Leônidas Soares. **A independência dos jogos: um estudo sobre a percepção do jogador brasileiro**. XVII SBGames. Novembro, 2018.
- PIRES, Marília Freitas de Campos. **Multidisciplinaridade, interdisciplinaridade e transdisciplinaridade no ensino**. *Interface-Comunicação, Saúde, Educação*, v. 2, n. 2, p. 173-182, 1998.
- PRIETO, Daniel Teixeira; NESTERIUUK, Sérgio. **Indie Games BR: estado da arte das pesquisas sobre jogos independentes no Brasil**. In: *Anais Estendidos do XX Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*. SBC, pág. 745-754, 2021.
- RAMME, Noeli. **É possível definir arte?**. *Analytica-Revista de Filosofia*, v. 13, n. 1, p. 197-212, 2009.
- RUFFINO, Paolo, ed. **Independent Videogames: Cultures, Networks, Techniques and Politics**. Routledge, 2020.
- SANTAELLA, Lucia. **Game arte no contexto da arte digital**. *DAT Journal*, v. 2, n. 1, p. 3-14, 2017.
- SCHULTES, Dominik. **I think there is a world market for maybe five quantum computers**. 2004.
- Surrealidade**. Dimitri Kozma. 1999
- WOLF, Mark J. P. **The Medium of the Video Game**. ed. Foreword by Ralph H. Baer. Austin: University of Texas Press, 2001.
- ZAMBON, Pedro Santoro. **As vantagens de ser independente**. *Revista Metamorfose*, vol. 2, n. 1, maio de 2017. P. Santoro Zambon, 276-295. 2017

6. CITAÇÕES

- [1] ARCHIPEL. toco toco - Yoko Taro, Game Creator. YouTube, 30 jun. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L3wScHE28K8>. Acesso em: 5 mar, 2024.
- [2] ISBISTER, Katherine. How games move us: Emotion by design. Mit Press, 2016. p. 16-17.
- [3] NINTENDO POWER, 2011. Power Profiles. 268, p. 74-78.
- [4] GABRIEL MAKI. Canal Carol Fitzpatrick via TikTok. Acesso em: 10 fev, 2025. Disponível em: https://www.tiktok.com/login?redirect_url=https%3A%2F%2Fwww.tiktok.com%2F%40eu_carolfitzpatrick%2Fvideo%2F7223129798904696070&lang=en&enter_method=mandatory