

Carta Aberta ao SBGames

25 de Junho de 2021, precisamos falar sobre SBGames.

Para quem desconhece, “O SBGames é o maior evento acadêmico da América Latina na área de Jogos e Entretenimento Digital. Realizado pela Sociedade Brasileira de Computação, o evento reúne pesquisadores, estudantes e empresários que têm os jogos eletrônicos como objeto de investigação e produto de desenvolvimento.” (Trecho retirado do site <https://www.sbgames.org/>), o evento tem acontecido desde 2004, com participação e organização rotativa de acadêmicas/os e pesquisadoras/es do setor, onde empenha-se dedicação e trabalho para que possamos evoluir, tensionar ou provocar debates; realizar showcases e compartilhar descobertas; trocar expertises, formar laços e conexões que fortaleçam o setor. É um espaço, para muitos, de crescimento coletivo, de (auto)descobertas, de acolhimentos, de primeiros acessos e contatos com profissionais e acadêmicas/os mais experientes.

Organizar um espaço orgânico como este, com a proposta de rotatividade entre os gestores de suas trilhas (os *chairs*), tem seus ônus. Infelizmente, este trabalho crucial não é remunerado, mas gratificado em forma de crescimento no setor, redes de contatos e outras formas, abrindo margem para relações de exploração. As tensões e conflitos que surgem (e permanecem) são dados como naturais, e quando bem administrados, possuem grande potência de mudança e evolução. Porém não acreditamos que censura, silenciamento e ostracismo sejam mecanismos/ferramentas de resolução de tais tensões. Compreende-se, enquanto perspectiva acadêmica de produção de conhecimento coletivo, que tensões e diferentes modos de organização e produção de diferença sejam ferramentas de mudança e expansão de áreas do saber, e não elementos a serem erradicados.

Para entender melhor, o SBGames detinha um rol de trilhas atravessadas por humanidades em sua interdisciplinaridade; um feito extraordinário para nosso setor, que infelizmente comumente não reconhece as humanidades. Dentre essas trilhas se encontram previamente: Artes e Design, Cultura e Educação. Este ano teríamos todas elas sob gestão e supervisão de novos *chairs* já convidados e em concordância de aceite para o evento, porém fomos surpreendidos de maneira amarga e desagradável: com a exclusão da atividade de Jogos Diversos e o desligamento sem notificação dos que seriam originalmente os *chairs* delegados pelos seus pares na sucessão da organização de algumas das trilhas.

Chamamos de surpresa justamente pois não houve aviso prévio, nem mesmo posterior à mudança ocorrida. Ao nosso ver, isso se deu de forma arbitrária e sem transparência, visto que não houve comunicação formal ou informal. Nenhum e-mail, nenhuma mensagem em redes sociais, nada. Ficamos cientes dessa

IMPORTANTE mudança acessando o site do evento, onde, nele, já informava outro cronograma de trilhas e não as previamente combinadas.

Frisamos a importância da transparência e do profissionalismo para a organização de um evento de tamanha dimensão. Não apenas isso, mas adicionamos à conta a importância do respeito pessoal, do caráter afetivo e emocional, bem como o trabalho empenhado e participação significativa de colegas de setor; também é importante relevar que muitos das/dos colegas afetadas/os já dedicam há anos seu tempo e serviço prestado no evento. Nada disso foi levado em consideração. Nenhum aviso foi emitido.

Vimos aqui também conversar por meio desta carta, uma vez que todas as outras tentativas de diálogo já foram previamente utilizadas sem sucesso. Isso nos leva a cogitar não haver interesse, por parte dos agentes dos desligamentos de, de fato, dialogar. Não cabe aqui um tom acusatório, contudo, nos pareceria negligente com valores aos quais o evento se compromete não apresentarmos relato dos eventos ocorridos e os negativos impactos que estes trazem para a indústria e o campo de estudos dos Jogos Digitais. Não temos a referência para saber de quem veio a decisão (e muito nos alegraria ter esse conhecimento, pois prezamos muito pela boa convivência, transparência e o afeto entre os colegas), por isso essa carta traz um tom generalista.

Há algum tempo que nós, que desenvolvemos pesquisas focadas em humanidades, questionamos a quase nenhuma contrapartida que nossa presença recebe do evento, e o quão inacessível o SBGames é em aspectos como valores elevados de taxas de inscrição e a escolha de locais turísticos como sedes em detrimento de pólos acadêmicos e de desenvolvimento de jogos em nosso país. Essa configuração exclui principalmente estudantes de graduação e pequenos criadores de jogos, nos fazendo questionar o comprometimento da organização em realmente fomentar um cenário diversificado e inclusivo para o desenvolvimento de jogos no Brasil.

_____Estamos, inclusive, com profundo desgosto do significado que tal decisão esboça, visto o momento histórico que vivemos. Sabemos do sucateamento do setor de pesquisa como um todo e sobretudo da perseguição ostensiva aos setores acadêmicos que atravessam as humanidades. Vemos essa exclusão como simbólica, sintomática e preocupante; então decidimos que muito além de escrever esta carta por uma perspectiva de ética profissional, ela também se torna um ato de responsabilidade civil/política. Temos consciência que ainda assim, tal sintoma pode ser uma mera coincidência/acidente de percurso; mas dada a falta de transparência, comunicação e respeito, só nos resta a dedução e a suposição (e houve tentativa de esclarecimento).

Sendo assim, e somados de algumas insatisfações para com o espaço, nos cabe ser propositivos, e não apenas provocativos. É de nossa intenção mudar esse cenário, oferecer novas vozes, narrativas e perspectivas. Vemos como necessário, debruçadas/os sob esse fato, uma oxigenação do setor. Então também convidamos as/os colegas a voltarem as atenções a outras propostas e alternativas de evento que melhor representem as preocupações de todos.

Assinam esta carta:

Alessandra Maia, Pós-doutoranda do PPGCom/UFF e Pesquisadora de Inovação do Laboratório de Mídias Digitais (Uerj).

Ana Laura Torquato, pesquisadora da área de jogos, Licenciada em Artes Visuais (UNESPAR/FAP) e Mestra em Artes Visuais pela UNICAMP.

Beatriz Blanco, Doutoranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e Coordenadora dos cursos Tecnologia em Jogos Digitais e Tecnologia em Produção Multimídia pelo Centro Universitário Senac São Paulo

Camila de Ávila, Doutoranda em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Carla Gabriela Vargas, Pesquisadora (game studies e gênero) pela UFRGS, antropóloga, educadora do Projeto Dandara de Educação Popular, desenvolvedora pelo selo oiCable.

Emmanuel Ferreira, Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Coordenador do GP Games da Intercom (2020-2022).

Enric Granzotto Llagostera, doutorando no centro de pesquisa Technoculture, Art and Games da Concordia University (Montréal, Canadá) e desenvolvedor de jogos.

Euge Stumm, mestranda no Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

Jaderson Souza, doutorando em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades pela Universidade de São Paulo.

Julia Stateri, Pesquisadora de Pós-doutorado pelo TIDD da PUC-SP, coordenadora da Pós-graduação em Desenvolvimento de Games do Senac de Campinas

Kennet Anderson da Cruz Medeiros, jornalista (UFRN) e pesquisador pelo Coletivo Interdisciplinar de Pesquisas em Games (CIPEG).

Letícia Rodrigues, doutoranda em Tecnologia e Sociedade pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná, pesquisadora na área de gênero, jogos e aprendizagem e co-organizadora do coletivo G.G. - Grupo de Estudos em Gênero e Games.

Lucas Aguiar Goulart, pesquisador independente

Mariana Michels Fontoura, pesquisadora na área de gênero e tecnologias. Formada em Design Gráfico e Mestra em Tecnologia e Sociedade pela UTFPR, e co-organizadora do coletivo G.G. - Grupo de Estudos em Gênero e Games.

Mario Augusto Carneiro, mestrando em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas na Universidade de Campinas (Unicamp) e professor no Cursinho Popular Lélia Gonzalez (Campinas/SP)

Ricardo Urbano, professor no curso de Jogos Digitais da Faculdade Impacta Tecnologia

Samyr Paz, Professor do curso de Relações Públicas da Universidade Feevale e Doutorando em Comunicação e Informação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Suely Dadalti Fragoso, professora Titular-Livre da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Tarcízio Macedo, doutorando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Thais Weiller, professora do curso de Tecnólogo em Jogos Digitais da PUCPR e mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP.

Thiago Falcão, Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba

Yago Nascimento, mestrando em Comunicação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Convidamos à comunidade desenvolvedora, estudantes e entusiastas dos videogames que queiram apoiar nossa carta, que a compartilhem em suas redes.

Abaixo, seguem prints do site onde não consta a atividade dos Jogos Diversos:

