

PREFACE

O SBGames, o maior e mais tradicional simpósio da área de videogames na América Latina, está em sua sétima edição.

Tradicional não deve ser visto aqui como sinônimo de engessado, pelo contrário. Em sua última edição o SBGames inaugurou a sua quarta trilha: Games & Cultura. Esta nova trilha, apesar de recente, apresentou um amadurecimento surpreendente em seu segundo ano. Foram enviados este ano mais que o dobro de artigos em relação ao seu ano de estréia, e não apenas em número, mas também em qualidade, visto que a nota de corte para aprovação dos artigos aumentou em mais de um ponto.

Era de se esperar que a Trilha de Cultura fosse a última a ser inaugurada. Para haver uma cultura, é preciso, antes de mais nada, que o objeto dela seja produzido e, em seus primeiros 5 anos, as Trilhas de Computação, Negócios e Design, têm cumprido esse papel com maestria. Tudo que é produzido provoca modificações em seu meio, e é preciso entender como essas modificações acontecem, como elas modificam os ambientes nas quais essas novas mídias são inseridas. Com esse propósito, os profissionais da área de cultura tentam entender, e até projetar, essas modificações, que, no caso de uma mídia tão difundida quanto os videogames, afetam um grande número de pessoas. Não basta produzir games. Temos de entender como e para que eles estão sendo feitos, e em que proporções afetam o mundo em que vivemos.

É com esse intuito que a Comissão Científica da Trilha de Games e Cultura traz a vocês 17 artigos completos e 9 artigos resumidos selecionados por 21 pessoas da mais alta competência nesse assunto. É obvio que isso ainda é muito pouco para se ter uma visão ampla de tudo que acontece na cultura dos videogames, mas, ano após ano, assunto após assunto, entenderemos como os videogames são capazes de modificar as pessoas bem como o mundo em que vivemos. Esperamos usar esse conhecimento para que essas modificações sejam feitas com o intuito de termos um mundo melhor e mais divertido.

Muito obrigado a todos que participaram do processo de seleção e de organização do SBGames durante o ano de 2008, e principalmente aos que enviaram seus trabalhos. Esperamos que tenha sido uma experiência tão gratificante para vocês, quanto foi para nós, e esperamos revê-los nos próximos encontros.

Belo Horizonte, Novembro de 2008,

Roger Tavares, Carla Coscarelli e Francisco Marinho
Chairs do Comitê de Programa da Trilha de Games & Cultura