

## **Entrevista - Esteban Clua**

### **“Indústria não acompanha ritmo da formação”**

A formação na área de jogos digitais no Brasil está à frente do desenvolvimento da indústria, e o país tem se beneficiado da valorização das iniciativas independentes na produção de jogos casuais, segundo Esteban Clua, doutor em computação gráfica pela PUC-Rio e professor da Universidade Federal Fluminense (UFF). Ele diz que prefere ver pelo aspecto positivo a saída de talentos para o exterior: “Eles trazem projetos para o Brasil”.

### **Como anda a formação, dentro e fora das universidades, na área de games?**

O Brasil é um país apaixonado por videogames e por novas tecnologias. Isso criou aqui ambiente propício para enorme proliferação de cursos dos mais diversos tipos na área de videogames, sendo muitos deles em instituições de renome e tradição em pesquisa. Podemos dizer que, no que se refere a cursos e formação, o Brasil se coloca entre os países mais avançados. Infelizmente não temos uma indústria que acompanhe esse ritmo. Entretanto, é interessante notar que a formação na área de games tem permitido que muitas outras áreas afins saiam beneficiadas, em função do elevado número de pessoas que são formadas: simulação, realidade virtual, TV digital, animação etc.

### **Como vê o mercado na área de jogos, incluindo a saída de brasileiros para trabalhar em outros países?**

O grande problema no Brasil é a falta de empresas grandes e com orçamentos para superproduções. São dezenas de empresas, mas na maioria pequenas, start-ups e incubadas. Mesmo assim, o mercado mundial vem valorizando muito a produção de jogos casuais, muitas vezes produzidos por desenvolvedores independentes. Nesse sentido, temos um panorama muito interessante para o Brasil, pois indies são o que não falta por aqui. E quanto à evasão de profissionais, sim, existe. Por um lado é bom, pois muitos voltam e trazem seu know-how e contatos para cá. Acredito que há um sentimento de patriotismo e constantemente somos procurados por pessoas que estão no exterior, mas querem ajudar a trazer projetos e recursos para o Brasil.

### **Em que áreas do desenvolvimento de games o Brasil está bem servido de profissionais e técnicas, e quais são aquelas em que é preciso crescer?**

O Brasil tem muitos grupos trabalhando com os chamados advergames (jogos para fins publicitários) e jogos sérios (para fins de educação, simulação, treinamento). O processo de gameificação – o uso do conceito de games para diversas áreas – vem ganhando bastante espaço no mundo todo e não é diferente no Brasil. Temos empresas e equipes que se equiparam ao primeiro mundo. Também temos boa produção de jogos mobiles, especialmente porque podem ser feitos por equipes pequenas e a baixo custo. Precisamos crescer na produção de jogos para os grandes consoles.