◆ VERSÃO DIGITAL: WWW.JORNALISMOUNAERP.COM.BR/MURAL/ ◆

MURALENTREVISTA

CURSO DE JORNALISMO UNAERP
Av. Costábile Romano, 2201 | (16) 3603.6716

DEZEMBRO DE 2021

ANO 6 | RIBEIRÃO PRETO

ENTREVISTA: ADRIANO CERATO

Problemas velhos em um cenário jovem

Wood7, um dos nomes mais experientes no e-sports, fala sobre um futuro melhor

REPÓRTER: BRUNO DAL AVA

Adriano "Wood7" Cerato, 26 anos, jogador profissional de Counter-Strike: Global Offensive, concede entrevista exclusiva para o MURAL ENTREVISTA, debatendo sobre os problemas que envolvem o cenário profissional sul-americano. O experiente awper e jogador da MIBR, tenta trazer soluções e idéias, para contribuir por um cenário promissor. Com um público jovem, mas com problemas antigos, relacionado a questões econômicas, políticas, sociais, famíliares e psicológicas, o Brasil, desperdiça seus talentos pela falta de apoio.

MURAL ENTREVISTA: Como foi seu primeiro contato com os jogos, o computador, o CS?
WOOD7 – Meu primeiro contato foi com o Super Nintendo, quando eu tinha cinco, seis anos de idade, jogava Top Gear, Super Mário, era aquela fase de toda a criança e eu sempre joguei em console, até aos 12 anos, quando comecei a jogar no computador, TIBIA e CS 1.6. Joguei por três anos CS 1.6, inclusive cheguei bem perto de ser profissional, porém já era na época final do jogo, na fase de transição entre o CS 1.6, League of Legends e o lançamento próximo do CS GO. Acabei indo para o League of Legends, cheguei em um nível bem alto, mas parei por causa da faculdade, em 2016. Acompanhava muito o cenário e toda a época de ouro que ele viveu, e decidi que queria ser jogador profissional de CS GO. Voltei a jogar e estou aqui até hoje.

Quando você viu que o CS podia projetar um futuro para sua carreira?
Então, é até louco de pensar, porque eu voltei a jogar em 2016 e em 2017 ainda era bem amador. Meu time já tinha alcançado a Liga Pro e ainda não tinha remuneração alguma, até conversando com alguns jogadores hoje, eram pouquíssimos os times que recebiam algo, e ainda era algo bem inexpressivo. Em 2018 assinei com minha primeira organização profissional e já éramos um dos melhores times do Brasil. Ainda sim o salário era metade de um salário mínimo. Acabei parando por problemas familiares. Cursava faculdade de Engenharia Civil, trabalhava de manhã e à tarde, estudava à noite e treinava de madrugada, então, para os meus pais, não fazia sentido eu cursar engenharia se eu queria ser jogador profissional.

Após começar a competir mesmo, como foi conciliar estudos e o jogo?
Na verdade acabou sendo mais fácil do que eu imaginava, porque em 2018 eu terminei a faculdade, sou formado em Engenharia Civil, mas o grande ponto foi em 2019, quando assinei com a RED Canids, comecei a morar com a minha noiva em Porto Alegre e ela fazia estágio, foi a primeira vez que eu pude me concentrar de verdade no jogo, treinar o dia inteiro, digamos que foi meu "start" profissional.

Vejo que sua mãe sempre é muito engajada com você nas redes sociais, mas muitos jovens até hoje sofrem com a falta de apoio dos pais. Como foi com você quando decidiu se profissionalizar nessa área?
A preocupação dos pais é normal, todo pai que ama o filho, se preocupa com o futuro dele, e a preocupação dos meus pais era justamente essa. Eu já não era mais um garoto de 16, 18 anos, já tinha passado a marca dos 20, 21 anos, e eles tinham medo daquilo não ter futuro algum. A virada de chave foi quando eles viram cair um salário um pouco mais significativo e a minha felicidade por estar fazendo aquilo. Mesmo assim ainda foi complicado, meu pai é mais durão; minha mãe desde a época da RED Canids já era mais engajada nas redes sociais. Creio que o apoio vem com o tempo e as coisas dando certo.

O financeiro ainda é um grande problema hoje nos e-Sports no Brasil. As organizações dificilmente conseguem segurar seus melhores jogadores no país. Isso atrapalha o desenvolvimento do cenário ou o retorno financeiro é o suficiente?
Não é o suficiente. Eu comparo bastante com o futebol, é bem difícil o futebol brasileiro competir com o europeu, por causa da diferença de investimento. Apesar de aqui ter evoluído, lá também evoluiu, existe um investimento maior, organizações remuneradas, apoio para os jogadores, mas o Brasil é subdesenvolvido em quase tudo. Eu vejo que uma grande melhora para o cenário seria se os times brasileiros que já estão no topo, voltassem a competir no Brasil, paiN, FURIA, MIBR, trariam vagas, todo o cenário cresceria em conjunto.

O Brasil é uma potência no CS, tanto em títulos quanto em revelar jogadores. Mesmo assim, ainda, falta apoio no cenário de e-Sports. O que falta para haver mais investimentos, tanto público, quanto privados?
É algo que foge um pouco da minha alçada responder, nunca parei pra pensar nisso, mas em questão de iniciativa privada, como as organizações, tem de vir muito da paixão pelo jogo, afinal, talvez com a desenvolvedora do jogo focando mais no desenvolvimento com certeza trariam grandes organizações de volta ao jogo. E sobre o governo, recentemente eles queriam regulamentar os jogos, com isso poderia haver oportunidade de tirar dinheiro e dariam mais atenção, mas não seria benéfico para nós. Hoje é fácil empresas fazerem os campeonatos; e com o governo em cima, talvez não seja tão livre.

Você é favorável ao apoio governamental ou acredita que as equipes e jogadores deveriam batalhar por patrocínios da iniciativa privada?
É uma troca mútua. Os jogadores devem dar seu máximo em cada jogo, cada dia fazer valer cada real investido neles, isso seja privado ou seja governamental. E as iniciativas devem trazer o investimento merecido para esses jogadores, seja esse investimento privado ou governamental. O valor tem de vir dos dois lados.

Para você, qual a maior dificuldade hoje para alguém conseguir ser jogador profissional de CS no Brasil?
É mais de uma dificuldade, mas, para mim, a primeira é familiar. A segunda é financeira. O CS é um jogo elitizado, você precisa de todo um equipamento muito bom, isso demanda um investimento muito alto; é um jogo de alta performance. E o terceiro ponto é em relação às vagas. Tem muito time bom e pouca vaga. Então sempre os mesmos vão e assim muitos jogadores promissores desistem do sonho e acabam parando de jogar. ◆

EXPEDIENTE
O projeto Laboratorial MURAL ENTREVISTA é desenvolvido como atividade prática da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem, ministrada na 2ª etapa do curso de Jornalismo da Unaerp – Universidade de Ribeirão Preto.
Coordenador do curso de Jornalismo
Profº Geraldo José Santiago
Orientação e Edição (pauta, reportagem e redação)
Profª Elivanete Zuppolini Barbi
Projeto Gráfico
Prof. João Flávio de Almeida
Pautas, entrevistas e redação
Alunos da disciplina Técnicas de Redação e Reportagem – 2ª etapa
Apoio técnico
Gabriel Bordonal (Lecograf-Laboratório de Editoração Eletrônica e Computação Gráfica dos cursos de Comunicação Social da Unaerp)