FILIPE VILICIC

Em busca do próximo Steve Jobs

O criador da Atari explica os caminhos da inovação tecnológica e propõe uma fórmula para identificar jovens talentos, como fez com seu pupilo, o fundador da Apple

O engenheiro americano Nolan Bushnell, hoje com 69 anos, tem no currículo duas realizações que ajudaram a moldar o mundo em que vivemos. Com a criação da Atari, em 1972, ele transformou os jogos virtuais, antes restritos a experiências em universidades, em fenômeno de massa. Sem ele, talvez os videogames demorassem uma década para se popularizar. Bushnell foi o primeiro a perceber o talento de Steve Jobs, então com 19 anos. O fundador da Apple o descrevia como um "mentor". Bushnell vem ao Brasil no fim do mês para fazer uma palestra na edição paulistana da Campus Party, o maior evento nerd do planeta. Duas semanas depois ele lançará nos Estados Unidos seu primeiro livro, *Finding the Next Steve Jobs* (À Procura do Próximo Steve Jobs).

GILBERTO PADRAN

Existe realmente uma fórmula para incentivar o surgimento de "novos Steve Jobs"? Ele tinha 19 anos quando entrou na minha sala na Atari e pediu emprego. É a pura verdade o que se diz sobre sua excentricidade. Steve não gostava de tomar banho, cheirava mal. Sua aparência certamente assustaria um executivo tradicional de uma grande empresa. Mas eu também era jovem. Havia fundado a Atari com 29 anos, e fui um dos pioneiros de um modelo de empreendedorismo, aquele em que um garoto funda uma startup promissora e com potencial de revolucionar o mundo. Hoje isso é bastante valorizado, mas não era assim nos anos 70. Enfim, eu não era um CEO tradicional. Percebi que Steve tinha o mais importante, aquela faísca nos olhos só exibida por gênios da criatividade. Apostei nele. Dois anos depois, quando resolveu criar a Apple, com apenas 21 anos, muitos duvidaram dele. Um garoto com a ambição megalomaníaca de revolucionar o mundo parecia ingênuo e fadado a falir. Eu, ao contrário, acho

que jovens com boas ideias devem ser incentivados a arriscar. Disse a ele que muitas vezes os projetos de um jovem sonhador têm tudo para ser melhores que os de um CEO careta de uma multinacional. O resultado é conhecido. Steve criou a Apple, a Pixar e revolucionou nosso cotidiano. A fórmula para identificar talentos é a seguinte: executivos e investidores, de qualquer área, inclusive fora do universo digital, devem ter a coragem de apostar em ideias. Muitos executivos acham perigoso arriscar. Essa é a política da maioria das empresas. Steve e eu sentimos isso na pele, de maneira extremamente negativa. Para mim, perigoso é não arriscar. Eliminar a criatividade e a inovação leva as empresas ao declínio e, por consequência, prejudica toda a sociedade.

Steve Jobs era conhecido por ter poucos amigos. Como foi seu relacionamento com ele? Fomos amigos íntimos e nos falávamos constantemente. Éramos vizinhos no Vale do Silício e tínhamos o hábito de sair para caminhar juntos e conversar. Tenho orgulho de saber que Steve dizia a todos que eu era seu mentor. Dizia que o ajudei a acreditar em si próprio no começo da Apple. Steve disse que lhe servi de modelo de como deveria ser um empreendedor jovem, de como criar uma indústria, de como pensar mais em revolucionar seu mercado do que em ganhar muito dinheiro. Se fosse qualquer outro, tomaria tais elogios como bajulação. Mas Steve foi uma das pessoas mais honestas que conheci.

O senhor vendeu a Atari à Warner, um gigante do setor de entretenimento, em 1976. O resultado foi uma crise criativa na empresa e uma pausa no desenvolvimento da indústria de videogames. A venda não entra em contradição com seu discurso em defesa da inovação? Vender a Atari à Warner foi um erro enorme. Naquele momento parecia a coisa certa a fazer. Pensei que valia a pena porque iríamos multiplicar milhões de vezes a verba para nossos projetos. Mas a Warner adotou a típica postura das grandes corporações e resolveu levar a companhia por um caminho considerado seguro por seus executivos. Transformou a Atari em uma simples gravadora de jogos comerciais, esquecendo que éramos, sobretudo, um núcleo de criatividade, de novidades. Foi horrível. Tínhamos, por exemplo, a ideia grandiosa de criar o primeiro videogame multiplayer *(games disputados a distância por múltiplos jogadores, usualmente via internet)*. Como a internet que conhecemos ainda não existia, usaríamos os cabos de telefonia para transmitir informações do game aos jogadores. Seria o precursor do que hoje é uma das mais rentáveis maneiras de jogar. De certa forma, anteciparia também o que é a web para as massas. A Warner teve medo de apostar e resolveu acabar com o projeto. E essa era só uma de nossas ideias. No fim, fui afastado da empresa.

> **“Tenho orgulho de saber que Steve Jobs dizia a todo mundo que eu era seu mentor. Ele me considerava um modelo de empreendedor, de como pensar mais em revolucionar o mercado do que em ganhar dinheiro”**

Quanto tempo demorou para que a Warner percebesse que estava matando a galinha dos ovos de ouro? De início, o planejamento da Warner para vender mais, sem inovar, rendeu fortunas. O Atari chegou a representar mais de um terço do faturamento do grupo. Isso durou pouco. Pela falta de novidades, a Atari ficou à beira da falência e levou ao descrédito a indústria de games na década de 80. O mercado só se recuperou nos anos 90. A Atari nunca voltou ao patamar alcançado no passado. Sem explosões de criatividade, nada dura em um mundo de inovações constantes. Quando o primeiro carro foi criado, certamente a maioria das pessoas pensava: “Isso não vai vingar, prefiro meu cavalo”. O mesmo ocorreu com o telefone, o PC e milhares de outras inovações. O ser humano é conservador por natureza. Temos de pôr nossas esperanças e também nosso dinheiro naqueles poucos que ousam pensar além do convencional.

Qual será o foco de sua palestra no Brasil? Minhas palestras são divididas em duas partes. A plateia sempre espera algumas histórias dos bastidores da indústria de videogames e do mundo digital. Falarei sobre como criei os primeiros fliperamas comerciais da história, o *Computer Space* e o *Pong*. O *Pong*, o primeiro game a ter sucesso com a massa, é aquele no qual se joga uma partida virtual de pingue-pongue. Também relatarei como fundei a Atari. Lembro-me bem da primeira vez que vi um game. Tive o privilégio de jogar o primeiro videogame criado, o *Spacewar!*. Não era um console como aquele a que estamos acostumados. Era uma máquina de 120 000 dólares. Eu estudava engenharia na Universidade de Utah e, de madrugada, com outros estudantes, invadíamos a sala onde estava o *Spacewar!*. A experiência revolucionou meu pensamento. Foi naquelas noites que pensei: “Isso tem de ser acessível a todos, será um sucesso e renderá fortunas”. Assim nasceu o videogame tal qual o conhecemos.

Como será a segunda parte da palestra? Falarei sobre como incentivar a inovação e a criatividade. Tenho certeza de que as próximas décadas serão marcadas pelo empreendedorismo. Hoje, bastam um punhado de dólares e uma coleta de informações na internet para montar uma empresa e começar a produzir softwares e hardwares. Uma década atrás, uma empreitada dessas demandaria investimentos milionários.

Veremos um número crescente de jovens criando empresas bem-sucedidas, em áreas que vão do desenvolvimento de aplicativos a equipamentos médicos. E isso tudo na garagem de sua casa. Pense que o *Minecraft*, um dos games mais populares dos últimos anos, foi desenvolvido por um rapazinho e rendeu centenas de milhões de dólares. Em suma, direi à plateia: "Acredite em sua ideia, fuja do óbvio, ouse".

A explosão de empreendedorismo é bastante restrita a países ricos, como os Estados Unidos. O Brasil tem chance de participar? Os países pobres precisam se livrar do complexo de inferioridade. Há uma tendência a pensar "nós não podemos fazer", "isso de inovar é para americanos e chineses". Pessoas geniais podem surgir em qualquer canto. Aposto todas as minhas fichas que o barateamento das ferramentas necessárias para inovar vai incentivar o surgimento de novos Steve Jobs mundo afora. Tenho certeza absoluta de que há no Brasil um garoto ou uma garota com ideias brilhantes e potencial para se tornar um bilionário da web. Mas esse talento só vingará se tiver o apoio necessário.

O que mudou para quem joga desde o surgimento do Atari, há quarenta anos? A mais relevante transformação é que hoje se joga em qualquer lugar. Os dispositivos portáteis, como smartphones e tablets, são o resultado do aperfeiçoamento de chips e processadores gráficos. Os games impulsionaram a tecnologia, exigindo avanços nos computadores. Há jogos para qualquer gosto, e não é necessário mais ter um console em casa e aprender comandos complicados. Basta baixar um game simples, como o *Angry Birds*, no smartphone. Os games também não são mais restritos ao lazer. São usados, por exemplo, em treinamentos nas companhias. Acabo de criar uma empresa que espalhará games educativos por escolas. As crianças estão acostumadas a absorver informações mais rápido e de maior quantidade de fontes. Prender a atenção da garotada é um desafio para a escola. Calculo que o aprendizado é dez vezes mais rápido com o uso de um jogo virtual do que seria com uma lousa. No mínimo, o professor ganha a atenção do aluno. Os pais não se incomodariam de ter filhos viciados em games educativos. Nem se eles incorporarem habilidades típicas de quem joga, como pensamento estratégico e capacidade de realizar várias tarefas simultaneamente.

> **"Países pobres, como o Brasil, têm de se livrar do complexo de inferioridade para começar a inovar. Tenho certeza de que há jovens brasileiros com potencial para ser novos bilionários da web. Eles só precisam de incentivo"**

O senhor costuma dizer que os games tiveram um impacto positivo no desenvolvimento dos jovens nos últimos quarenta anos. Por quê? Estudos que comparam crianças que jogam com aquelas que não jogam indicam um maior quociente de inteligência, o QI, entre os jogadores. Esse aumento no QI é igualmente percebido em adultos que gostavam de games na infância. O videogame também incentivou nos jovens a curiosidade sobre tecnologia, a vontade de saber mais sobre a tecnologia por detrás da diversão. Isso fez crescer o número de universitários em áreas como ciências da computação e design. Não conheço um cientista da computação que não tenha jogado. Em efeito contínuo, ganha a inovação. Resumindo em uma frase, os videogames ajudam a criar seres humanos mais produtivos e com raciocínio mais rápido.

Muita gente acha que games com temática violenta servem de gatilho para que psicopatas cometam crimes terríveis, como o recente massacre de crianças numa escola americana. O senhor concorda com essa interpretação? É exagero associar games a esses tristes acontecimentos. Creio que essas tragédias se devem a questões sociais mais profundas. Dito isso, quero deixar claro que considero os games violentos de péssimo gosto. É desnecessário colocar nas mãos de um jovem um jogo no qual se matam inocentes. Isso pode, sim, incentivar comportamentos antissociais. Defendo valores tradicionais, como generosidade e companheirismo. Prefiro games que estimulem o bom comportamento. Pode parecer antiquado para um sujeito como eu, mas às vezes conceitos antiquados são essenciais para a sociedade. Porém, insisto, a motivação para um adolescente cometer atos de loucura não deve ser procurada em um game.

Qual o futuro do videogame? As pessoas querem, cada vez mais, dispor de um instrumento de lazer ao alcance da mão. Dessa forma, podem aproveitar uma pausa no trabalho para jogar no tablet. Se estão na sala de espera do dentista, jogam no smartphone. Há games à disposição dos fregueses em telas nas mesas de restaurantes. No futuro, o público demandará interatividade em uma gama diversa de produtos. Participo de projetos para dar interatividade aos filmes. A ideia é que uma criança possa interagir com o protagonista de um desenho animado. Ou seja, as pessoas não vão mais se contentar em ser meras espectadoras. Em termos de avanços tecnológicos, prevejo a ascensão da realidade virtual. Há anos, quando começamos com experiências de realidade virtual, os games adaptados causavam náuseas. Esse problema já foi superado. Em alguns anos, serão comuns jogos com mundos virtuais complexos, com os jogadores usando roupas e óculos adaptados. ■