

25/01/2024 às 16h24 - Atualizado em 25/01/2024 às 17h59

Start! Biblioteca Nacional recebe torneio de e-sports até o fim de semana

Competições em 11 modalidades do Cyber Open ocorrem até o próximo domingo (28) com a participação de mais de 150 gamers. Interessados podem acompanhar a disputa no espaço exclusivo montado para o evento

Por [Josiane Borges, da Agência Brasília](#) | Edição: [Vinicius Nader](#)



Os apaixonados por jogos eletrônicos podem conferir, até o próximo domingo (28), a segunda etapa do Cyber Open, na Biblioteca Nacional de Brasília. A competição, que começou nesta quinta-feira (25), pode ser acompanhada pela população tanto presencialmente quanto online. A expectativa dos organizadores é receber até mil pessoas diariamente para acompanhar os jogos.

Na noite de quarta-feira (24), a cerimônia de abertura marcou o início da fase presencial da competição, que reúne mais de 150 atletas de e-sports em 11 modalidades de games. A competição conta com o apoio do Governo do Distrito Federal (GDF), fruto de uma parceria entre a Secretaria de Cultura e Economia Criativa (Secec-DF) e a Federação Brasileira de Esportes Eletrônicos e Tecnologia (FBDEL). O evento, em todas as etapas, reunirá aproximadamente oito mil gamers.





A expectativa dos organizadores é receber até mil pessoas, que poderão acompanhar o evento tanto presencialmente quanto online | Fotos: Joel Rodrigues/ Agência Brasília

O secretário de Cultura e Economia Criativa, Cláudio Abrantes, destaca a importância da gamificação na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) e o crescimento do setor em escala mundial. “Os gamers no mundo tomam uma força muito grande sobretudo pelo olhar da economia. A gamificação faz parte de uma das 50 atividades econômicas dentro da economia criativa e remete a uma cadeia produtiva que tem crescido no mundo todo. No Brasil, os valores estão na casa dos R\$ 12 bilhões, é um dos países líderes na América Latina. No DF, nos últimos anos, o setor chegou a faturar R\$ 8,5 milhões. Então, o nosso olhar está voltado para a economia criativa”, destaca o secretário.

Abrantes ressalta também a Biblioteca Nacional de Brasília como um centro de conhecimento e aprendizado que está abrindo as portas para a população de diversas maneiras. “Estamos dando acessibilidade a um espaço de que muitos brasilienses passam na frente e nem sabem que aqui é uma biblioteca, sobretudo nesse campo cultural. Claro que tudo no seu devido espaço: o local de estudo, exposição e as atividades gamers”, completa.





O torneio oferece salas de estudo para board games e uma central de transmissão com narradores, entrevistas de atletas e convidados

O presidente da FBDEL, Arthur Jerônimo, destaca o reconhecimento do GDF à prática como modalidade esportiva e acredita que isso incentiva os organizadores e atletas. “O reconhecimento que Brasília dá para o esporte eletrônico é único, o que torna o nosso desafio maior. Está nesse espaço, e ver os atletas e o público chegarem é um sentimento ímpar. Queremos ver as pessoas vindo assistir, que elas tenham acesso aos equipamentos e que os jovens e praticantes conheçam um espaço gamer de verdade, de maneira profissional, e saibam que é um circuito com os mais diversos profissionais envolvidos, não é uma brincadeira”, salienta.

Lucas Henrique Penna, de 22 anos, líder de uma equipe de atletas de e-sports, expressa a realização de um sonho ao participar do evento. “Apesar de tudo ter sido uma grande brincadeira no início, quando tinha 8 ou 9 anos, viver isso aqui é o nosso sonho e agora poder viver dele é maravilhoso. Nunca imaginei que eu estaria em 2024 na Biblioteca Nacional participando dos jogos da federação. É extremamente gratificante”, conta o líder de equipe. Além de medalhas e troféus, os finalistas concorrerão a um prêmio de R\$ 20 mil.





Lucas Henrique Penna começou a jogar na infância como uma brincadeira: “Nunca imaginei que eu estaria em 2024 na Biblioteca Nacional participando dos jogos da federação”

O torneio oferece diversos espaços para os visitantes acompanharem, incluindo salas de estudo para board games (jogos de tabuleiro) e uma central de transmissão com narradores, entrevistas de atletas e convidados.



Espaço Gamer

Como contrapartida ao apoio do GDF, a competição deixa como legado um espaço gamer com equipamentos de última geração, disponível para uso da comunidade. A partir de 29 de janeiro, os interessados poderão agendar horários para utilização no balcão do segundo andar da biblioteca. O Espaço Gamer contará com 11 computadores gamers, televisores e consoles próprios para jogos.

[Relacionadas esquerda_direita_centro=”direita”]

Marmenha Rosário, diretora da Biblioteca Nacional de Brasília, destaca a importância de oferecer uma infraestrutura moderna de jogos eletrônicos para a população, possibilitando a profissionalização e diversão. “É uma oportunidade para o público do Distrito Federal e para os visitantes da nossa cidade terem uma infraestrutura moderna de jogos eletrônicos. Essa modalidade movimenta várias áreas da economia criativa. É importante fazer com que a população tenha acesso a essas máquinas e possa se profissionalizar, aproveitar um pouquinho e se divertir”, declara.

A BNB funciona de segunda a sexta, das 8h às 22h, e aos sábados, das 8h às 14h. Além dos computadores, um estúdio para gravação de podcasts ficará disponível para produção de projetos na área da leitura, escrita e oralidade para a Secec e para a comunidade.