

CAMPEONATO DE JOGOS ELECTRÓNICOS IMPULSIONA ECOSSISTEMA DIGITAL ANGOLANO

O *Gaming Online "e-Sports"* é um fenómeno mundial que está a ganhar cada vez mais notoriedade, principalmente entre a população jovem, sendo que a sua popularidade aumentou significativamente nos últimos anos em Angola.

Luanda aos 30 de Dezembro de 2019 - A Angola Cables, Happy Code, NCR e a Comunidade Angolana de Gaming, representada pela Easy Gamer 1+1, uniram forças para realizar o campeonato de jogos electrónicos denominado por «Go Gaming». O evento reuniu jogadores (gamers), desenvolvedores digitais, criadores de conteúdo e videojogos, *streamers*, especialistas de telecomunicações entre outros representantes de empresas do panorama nacional.

O campeonato de jogos electrónicos ocorreu domingo, dia 29 de Dezembro, no Belas Shopping no período 10H-18H. O evento registou um total de 150 *gamers* (jogadores) e uma audiência de mais de 150 visitantes entre aficionados e famílias (adultos e crianças) que experimentaram a área de jogos recreativos. Três salas de jogo foram disponibilizadas para cerca de 8 horas de competição (*fighting games* e *football games*) com uma premiação global de 350.000 Kwanzas em vouchers NCR e oferta de equipamentos informáticos para os melhores jogadores a ocupar o pódio.

A indústria de *Gaming* na sua perspectiva competitiva integra equipas totalmente dedicadas e remuneradas, além de torneios institucionalizados que envolvem patrocinadores de renome internacional. Por outro lado, o *Gaming* na sua vertente casual é caracterizado essencialmente pelo recurso aos videojogos para entretenimento e sociabilidade. Os jogos online estão disponíveis em várias plataformas, reunindo milhares de pessoas de todo o mundo via internet para jogar em tempo real. Globalmente a indústria de *Gaming* vale 152 biliões de USD e conta com mais de 2.4 biliões de jogadores profissionais.

O objectivo para os promotores do evento é dar mais visibilidade ao ecossistema de *Gaming* em Angola, através de campeonatos regulares para fomentar a troca de experiências entre a comunidade e o tecido empresarial, de forma a atingir a profissionalização de equipas em Angola, mecanismos de monetização e recolha estatística sobre o fenómeno do *Gaming* no País.

Paralelamente, estes eventos impulsionam o empreendedorismo digital, uma vez que o *Gaming* pode absorver um conjunto de invenções, novas tecnologias e ser mercado de consumo para o desenvolvimento de software, hardware, jogos e outros conteúdos produzidos em Angola. Em termos desportivos, o campeonato pretende treinar os jogadores Angolanos, uma vez que está em discussão no Comité Olímpico Internacional a inclusão dos *e-sports* nos Jogos Olímpicos 2024 em Paris.

No âmbito das TIC´s a consolidação da indústria de *Gaming* em Angola irá favorecer o tráfego e os índices de penetração de internet no País, um dos requisitos para cativar operadores internacionais a investir em Angola, nomeadamente para colocar parte da sua infra-estrutura (servidores, equipamentos, conteúdos, etc.) em Data Centers locais ou subscrever serviços de conectividade junto de entidades nacionais.

«Para a Angola Cables, o *Gaming* promove a inclusão digital, sendo este um fenómeno que ganha cada vez mais espaço à escala mundial. Mais do que um evento de jogos electrónicos é fundamentalmente uma oportunidade de alavancar a literacia tecnológica e ligação de Angola para o mundo» diz Crisóstomo Mbundo, Gestor de Produto, Angola Cables.

Sobre a Angola Cables

A Angola Cables é uma multinacional do sector das TIC´s com soluções diferenciadas de conectividade para o segmento *wholesale* e *corporate*. Com uma infra-estrutura de transporte robusta e rede IP altamente interconectada a Angola Cables providencia acesso aos maiores *IXP´s*, Operadores *Tier 1* e Provedores de conteúdos globais.

Através dos sistemas de cabos submarinos SACS, Monet e WACS conectamos as Américas, África e Europa assegurando ligações para a Ásia via parceiros. Gerimos o Data Center Tier III AngoNAP Fortaleza (Brasil) e o AngoNAP Luanda (Angola) bem como, o PIX e o Angonix, um dos maiores *Internet Exchange Point* de África.

Providenciamos serviços digitais para múltiplas indústrias e uma oferta customizada em recursos de *cloud* e *gaming*.

Para mais informações, visite o site: www.angolacables.co.ao