

In Italia oltre un milione di aspiranti campioni elettronici

IL FENOMENO Forse non saremo ancora ai livelli di nazioni come Corea del Sud (la patria per eccellenza), Stati Uniti o Francia, dove gli e-sports sono un business milionario. Ma di certo anche qui gli sport elettronici stanno diventando un fenomeno in grado di spostare masse di giocatori e spettatori sempre più ampie. E se l'apertura del Comitato olimpico internazionale, che lascia immaginare il possibile ingresso dei videogame alle Olimpiadi, ha suscitato parecchie polemiche, da anni gli e-sports vivono e proliferano. Basti pensare che fra gli sponsor dei principali tornei italiani di videogame come Fifa o Call of Duty figurano alcune banche, e che Red Bull organizza con successo le Factions, tornei del popolarissimo videogioco strategico League of Legends. **IL MERCATO** Nel mondo il giro d'affari degli e-sports vale circa 700 milioni di dollari, e la società di analisi Newzoo stima che questa cifra raddoppierà nei prossimi tre anni. In Italia il valore del settore, che coinvolge un milione e 200 mila persone, nel 2016 era di circa 12 milioni di dollari. Mentre gli e-sports saranno parte dei Giochi Asiatici del 2022, in Europa anche le squadre di calcio si stanno organizzando per avere dei propri giocatori da schierare. Pionieristiche sono state la Sampdoria e l'A.S.Roma di James Pallotta, che oggi può vantare tre giocatori di Fifa (un inglese e uno svedese diciottenni e un milanese di 23). Se la domanda è cosa abbiano a che spartire i team di videogiocatori con i corrispettivi sportivi oltre ai tornei, la risposta potrebbe sorprendere molti. **IL TORNEO** Il Team Forge, una delle squadre più forti in Italia, che quest'anno ha vinto le Red Bull Factions per la seconda volta consecutiva, ha base a Cagliari. I componenti, che provengono da diverse nazioni vivono tutti insieme in una cosiddetta gaming house, una sorta di comune del videogame, dove ci sono stanze per dormire e luoghi per allenarsi. Una realtà che permette loro di concentrarsi ma anche di farsi assistere per 24 ore al giorno da uno staff di allenatori. «Siamo un'



associazione sportiva dilettantistica a tutti gli effetti, riconosciuta dall' Asi, Associazioni sportive sociali italiane sottolinea Alessandro Sesani, direttore di Team Forge e l' unica realtà di professionisti in Italia». Una trentina di persone che vivono di questa attività e che rappresentano l' Italia nei vari tornei di Counter Strike, Starcraft o Overwatch, ogni videogame come se fosse uno sport a sé. Se poi il mondo li riconosca a tutti gli effetti come sport o meno, non è un loro problema. Andrea Andrei © RIPRODUZIONE RISERVATA.