ATTUALITÀ

Il fenomeno degli eSport

di **Fondazione AIDR** · 8 novembre 2021, 16:19

di Enrica Cataldo, Socio AIRD con la collaborazione dell'atleta Antonio Giulio Bonaccorso

La nuova tendenza legata alla crescita continua degli e-Sport sta diventando un elemento cruciale per creare esperienze che coinvolgono e aggregano i fan, che intrattengo gli appassionati e i supporter e che sono in grado di conquistare nuovi target. Da quando il Comitato Olimpico Internazionale ha manifestato interesse verso gli eSports, questo termine è diventato un trend.

Gli e-sport, di fatto, possono essere considerati come *"lo sport di giocare ai videogame a livello competitivo organizzato e professionistico"*[1] e in questo costituiscono un vero e proprio ecosistema in cui è possibile giocare da soli o in squadra, tanto è che esistono versioni che emulano e riproducono i tornei più famosi; **Fifa** per gli appassionati di calcio, **Call of Duty** pe chi preferisce i giochi di guerra.

I tornei live vengono seguiti in streaming, e sono organizzati con arbitri e commentatori specializzati nel gioco specifico come nei tornei reali.

Si tratta di piattaforme di gioco virtuali create mediante l'uso di sistemi elettronici o informatici che si basano sull'interazione tra uomo e computer. La sfida può avvenire tra un giocatore e un software o tra semplici giocatori, disposti in singolo o schierati in squadre alla conquista di un obiettivo comune. Ad oggi sono centinaia i videogiochi che compongono il panorama degli E-Sports.

Nella loro evoluzione, iniziata negli anni '80, si è arrivati oggi a montepremi globali che sfiorano i 500 milioni di dollari (le previsioni per il 2021 indicano quasi 2 miliardi di dollari) con un pubblico che si aggira sui 150 milioni di persone.

In Italia lo sviluppo di questo settore risulta fortemente rallentato rispetto alle cifre che si raggiungono all' estero a causa delle lentezze burocratiche, della mancanza di sponsorizzazioni importanti, di linee internet inadeguate e di una cultura non sempre adatta.

Questi ultimi hanno raggiunto all'estero un'importanza tale che sono visti come veri e propri eventi sportivi. I tornei elettronici, infatti, soprattutto negli Usa e in Asia assumono dimensioni importanti, tanto da generare un giro d'affari nel 2016 di 463 milioni di dollari.

Quest'anno la previsione è di 696 milioni di dollari, mentre per il 2021, secondo il report annuale di *Newzoo*, la mappa più autorevole dei numeri degli e-sport, la previsione è di 1,5 miliardi, con un trend in rapida evoluzione.

Nascono, da questa prospettiva, l'interesse e l'attenzione dei nuovi social media digitali per l'acquisizione dei diritti sportivi, basti pensare agli investimenti di *Snapchat, Facebook e Amazon* nello sport in generale e negli e negli e-Sport, nel caso di specie, che avvalorano come l'innovazione stia conducendo le organizzazioni sportive verso nuove opportunità di reddito e verso nuove aree di business.

In termini di incassi, a tiolo di esempio, una partita come Inter-Milan, che ha fatto segnare il record di sempre al botteghino, con il ricorso alla realtà virtuale in grado di amplificare la dimensione e la portata dell'evento sportivo e di favorire la partecipazione virtuale appunto, di spettatori reali, potrebbe aumentare vertiginosamente.

Per effetto delle moderne tecnologie informatiche è possibile individuare quali brand gli spettatori osservano con maggiore attenzione durante gli eventi sportivi, creando nuove opportunità di business e nuovi spazi da vendere.

I più famosi tornei itineranti, non ancora diffusi nel belpaese, sono il DreamHack e l'Intel Extreme Masters, le cui finali ormai occupano il Medison Square Garden o interi stadi di calcio. Alcuni permettono ai cyber-atleti di una certa nazionalità o nati in uno specifico continente di partecipare, mentre altri sono invece globali ed attirano i migliori giocatori e le migliori squadre del mondo.

Le dimensioni amplificate sono in grado di generare un indotto di biglietti e di sponsorizzazioni decisamente interessanti. Sicchè marchi comeIntel, MSI, Razer, ACER, ASUS, Logitech e HyperX hanno investito per primi, ricevendo in cambio ritorni di immagine esponenziali.

In Italia la cultura del gaming non è sviluppata come nei paesi asiatici o nei paesi nordici europei, laddove le tradizioni legate a giochi PC hanno subito, nel tempo, evoluzioni interessanti, malgrado il gap che ci divide con l'estero, si sta riducendo grazie a giochi elettronici e tornei. Non solo l'Asia, quindi,vera e propria patria del movimento grazie alle sfide di Starcraft in Corea del Sud, ma anche la Polonia, dove a Katowice, si svolge uno dei più importanti eventi del mondo.

Uno dei videogiochi più giocati al mondo è League of Legends, basti considerare che la finale dei “Worlds”, che equivale ai mondiali di calcio, è stata disputata nel “Bejing National Stadium”. All’evento hanno assistito circa 73 milioni di spettatori, un numero enorme se si pensa che le Finals NBA 2017 ne hanno raggiunti 20 e sono state le più viste dal 1998.

Articolo pubblicato su Istituzioni24: https://www.istituzioni24.it/2021/11/08/il-fenomeno-degli-esport/

© 2026 Istituzioni24