Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento
Piazza Dante 15, 38122 Trento
Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615
uff.stampa@provincia.tn.it

COMUNICATO n. 2490 del 14/10/2018

Esports: un mondo di appassionati per gare non soltanto virtuali

Un viaggio nel mondo degli esports, i giochi elettronici di simulazione degli sport tradizionali che coinvolgono un numero impressionante di appassionati, in crescita vertiginosa anche in Italia: è stata la tavola rotonda che stamattina ha visto riempirsi la Sport Tech Arena, il luogo dove sport e tecnologia si incontrano in questa prima edizione del Festival dello Sport.
Il giornalista della Gazzetta dello Sport Giulio Di Feo ha accompagnato i presenti in un itinerario che ha svelato i segreti di un fenomeno che non riguarda solamente gli adolescenti, come certi stereotipi potrebbero far pensare. Gli esports, ha detto Di Feo, sono certamente la disciplina più seguita dopo il calcio dai giovani fra 15 e 28 anni. Le slide proiettate sul grande schermo alle spalle dei relatori hanno confermato anche l'interesse di altre fasce di età: 191 milioni di spettatori in tutto il mondo nel 2016, di cui il 38% sono uomini tra 21 e 35 anni, che nel 2017 hanno fatto raggiungere al mercato del settore quasi 600 milioni di dollari di fatturato, con la previsione di raggiungere il miliardo nel 2019. Cifre importanti, che muovono l'interesse della sport industry e che ruotano attorno a veri e propri team di giocatori, con le società calcistiche che sostengono anche questa forma di pratica sportiva non soltanto virtuale.

Il pluripremiato campione a livello italiano, europeo e mondiale Mattia Guarracino, che dallo scorso anno gareggia con Sampdoria Esport, ha portato la sua esperienza in proposito, parlando di allenamenti anche fisici per mantenere il livello di abilità e concentrazione necessari a competere a grandi livelli. Il videogioco più amato in Italia è anche il più competitivo e simula tornei di calcio di livello internazionale, con giocatori affiliati a squadre storiche (in Italia per esempio, oltre alla Sampdoria, anche la Roma e il Parma hanno la loro squadra di players), ma oggi a Trento era presente un rappresentante di F1 Esports, Julian Tan, che sta lavorando per rendere la Formula 1 virtuale un prodotto assolutamente realistico, capace di attrarre gli appassionati in un mondo parallelo a quello dei gran premi reali, con le scuderie maggiori interessate ad espandersi in questo settore. Daniel Schmidhofer, di Progaming Italia, che organizza competizioni a livello professionistico, ha parlato del grande interesse che i videogiochi riscuotono tra i giovani di tutto il mondo e delle sfide ancora aperte, che potrebbero anche portare a breve termine la disciplina verso le Olimpiadi.

Il cofondatore di Mkers, Amir Hajar, ha parlato della ricerca di giovani talenti e delle loro qualità: il videogiocatore non deve essere solo molto forte, ma avere capacità di raccontarsi agli altri e investire il proprio tempo all'interno del gioco, affrontando allenamenti fisici e mentali singolarmente e in squadra. Capacità che vanno al di là delle sole abilità fisiche, coinvolgendo anche elementi di intuizione e strategia, che rendono l'esports un gioco senza barriere. Concetti molto lontani dai timori della dipendenza: il gioco virtuale affina le capacità di problem solving e richiede una preparazione fisica adeguata ad affrontare le molte ore di competizione che spesso costituiscono le sfide in questo ambito sportivo. Il coinvolgimento dei club di calcio è stato affrontato anche dall'avvocato Edoardo Revello, di SportGeneration, che ha auspicato una crescita del rapporto con gli sviluppatori dei giochi, per consentire la necessaria organizzazione dei tornei. Associare i videogiochi allo staff delle grandi squadre è il primo passo perché si creino maggiori opportunità sia per i team sia per i giocatori. A Trento l'incontro di oggi alla Sport Tech Arena è stato

anticipato, nelle giornate di venerdì e sabato, da un torneo esport di calcio. Organizzato dalla sezione eSport dell'Universita di Trento ha visto la partecipazione di un folto gruppo di giovani appassionati premiati, tra gli altri, dal delegato del rettore per lo Sport dell'Università di Trento e da Trentino Sviluppo.

(sil.me)