

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. 2505 del 12/10/2019

Come ti regolo gli eSports

Gli sport elettronici, cioè i videogiochi a livello competitivo, sono un fenomeno nuovo, non del tutto regolamentato. Paesi e Federazioni cercano di regolamentarli, ma le insidie non sono poche: scommesse, doping, cheating, mercato e giocatori minorenni, tra le altre. E una burocrazia che in Italia sta frenando il settore. Oggi l'incontro alle Gallerie di Piedicastello, nell'ambito del Festival dello Sport.

Aesvi è l'associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia. "I nostri obiettivi sono tre - afferma Thalita Malagò, direttore generale di Aesvi - fare informazione sul settore, sviluppare il business dei nostri associati (creando condizioni perché le aziende aumentino il loro fatturato e offrano opportunità di lavoro, ndr) e intervenire su alcuni aspetti della regolamentazione attuale".

Attualmente non c'è praticamente nessun sindacato che tuteli i giocatori, ma per i relatori i tempi non sono ancora maturi. "Parlare di sindacati è prematuro, l'obiettivo di Aesvi è quello di definire un modello di contratto standard che le aziende possano utilizzare per i loro gamer" prosegue Thalita Malagò.

"Un sindacato servirebbe, ma per ora l'ecosistema non è pronto - gli fa eco Jacopo Ierussi, responsabile affari legali di Gec (Giochi elettronici competitivi) - Prima bisogna affrontare il problema del vincolo sportivo e prevedere un'indennità di fine carriera per chi abbandona l'attività".

"I grandi eventi eSports sono molto importanti, ma se in Italia ci sono delle barriere alla loro realizzazione è un bel problema - afferma Ian Smith, eSports Integrity Coalition - Molte città in tutto il mondo cercano di attirare questi eventi, se in Italia non li vogliono si sta poco ad andare da un'altra parte. È un grosso problema, da risolvere al più presto. Sono eventi che portano tanti soldi, e fondamentali per alimentare il settore stesso, perché consentono al pubblico di conoscerlo e trovare ispirazione in quello che vedono, sognando un giorno di diventare un videogiocatore professionista".

Anche i gamer possono ricorrere a sostanze illecite per aumentare le loro prestazioni. "Ma fino a quando gli eSports non verranno riconosciuti come sport (la situazione in cui si trovano la maggior parte dei Paesi del mondo, ndr) non possiamo fare nulla nella lotta al doping. A livello mondiale non esiste quindi nessun ente che possa occuparsi dell'antidoping" dice Ian Smith.

Il Cio è importante per lo sviluppo degli eSports? Per Jacopo Ierussi, Edoardo Revello e Thalita Malagò non è indispensabile, ma lanciano segnali di apertura. Per Ian Smith è invece il Cio ad avere bisogno degli eSports. "Il Cio è interessato, ne ha bisogno, perché tutti gli sport a parte il calcio sono in calo di popolarità. Tra quindici anni verrà aregarci di andare sotto il loro ombrello".

(ao)