

eSports: la rivoluzione sportiva dei giovani

Data: Invalid Date | Autore: Redazione



Un fenomeno diventato estremamente popolare negli ultimi anni, soprattutto tra millennials e generazione Z, è quello degli eSports. Gli sport elettronici: tornei di videogiochi organizzati come vere e proprie competizioni sportive, con arbitri, regole, commentatori e federazioni riconosciute ufficialmente come la MLG (Major League Gaming). Insomma, chi pensa ancora che gli eSports siano un fenomeno di nicchia relegato a pochi gamer si sbaglia di grosso. Anche se in Italia siamo molto indietro, nel mondo è uno dei business a più grande crescita. A dimostrazione di ciò basta vedere come tutti i bookmaker che si rispettino, a partire da Rabona, abbiano ormai una sezione dedicata agli eSports, sempre piene di eventi su cui poter scommettere.

Basti pensare che nel 2019 il giro d'affari legato agli sport elettronici è stato pari a 600 milioni di euro, con un audience di circa 450 milioni di persone, e la prospettiva di raddoppiare il suo valore entro pochi anni. Questi numeri danno solo un'idea della portata del fenomeno dei video game giocati a livello competitivo, particolarmente diffusi in Asia (Cina e Corea del Sud in primis) e in America (USA in testa), tanto che potrebbero ben presto entrare di diritto tra le nuove discipline olimpiche.

In Asia, in particolare, gli eSports sono diventati un fenomeno così popolare che la finale mondiale di League of Legends 2020 è stato il primo evento a inaugurare il nuovissimo Pudong Stadium di Shanghai, ed è stato seguito da milioni di appassionati in tutto il mondo. In Italia si tratta di un fenomeno ancora poco studiato ma destinato senza dubbio a esplodere. Ne è già una prova evidente la cerimonia di premiazione degli Italian Esports Award: i premi destinati ai videogiocatori che si sono distinti nel corso dell'anno.

Gli eSports hanno trasformato un passatempo ludico in una competizione estremamente professionale, che sarà presto capace di generare un giro d'affari da miliardi di dollari, superando molte discipline sportive. Un fenomeno globale che si è sviluppato e affermato in maniera indipendente dagli altri sport, seguendo un percorso tracciato dalle nuove tecnologie e dalle opportunità messe a disposizione dalla rete. Nel 2019, il settore dei videogiochi ha registrato una crescita del 12% potendo contare su una fetta di appassionati di circa 450 milioni. Un fenomeno che supera per impatto globale uno sport come il golf, seppure è ancora molto lontano dalla popolarità del calcio, seguito da oltre tre miliardi di persone, o dal tennis, che ne conta circa un miliardo.

In Europa è la Spagna a detenere il record di crescita in questo settore: basti pensare che il 62% degli spagnoli sa già cosa significhi la parola eSport e il 55% ha assistito ad almeno una partita o torneo nel corso dell'ultimo anno. L'Italia, in questa classifica, è situata sul secondo gradino del podio, con il 58% di persone che conoscono il termine eSport e con il 53% ad aver assistito a un torneo. Al terzo posto si trova la Germania, seguita da Svizzera e Paesi Bassi. Il fenomeno degli eSports sembra destinato a crescere nel corso dei prossimi anni, complici le nuove tecnologie di gioco immersivo e realtà virtuale, e si stima che il mercato possa raggiungere il miliardo di euro entro il 2022.

Articolo scaricato da www.infooggi.it
<https://www.infooggi.it/articolo/esports-la-rivoluzione-sportiva-dei-giovani/125103>