

## **"I GLADIATORI DIGITALI"**

*Di Antonella Cignarale*

*Immagini di Giovanni De Faveri, Carlos Dias e Cristiano Forti*

*Ricerca Immagini di Paola Gottardi*

*Grafiche di Giorgio Vallati*

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Nel mondo dei videogames un segmento di mercato che è esploso è quello degli eSports, gli sport elettronici: competizioni videoludiche in cui giocatori, singoli o a squadre, si sfidano online, in tornei virtuali. Ma quando si disputa la finalissima, il gioco si trasforma in uno spettacolo aperto al pubblico reale. Questa è la finale mondiale del videogioco League of Legend, giocata a Parigi di fronte a 20mila spettatori; il montepremi messo in palio è stato superiore ai due milioni di dollari.

### **MARCELLO MINENNA - DIRETTORE GENERALE AGENZIA DOGANE E MONOPOLI**

C'erano i gladiatori nell'Antica Roma, poi siamo passati ai tornei di calcio e di Premier League, io credo che ora stiamo muovendo verso gli eSports.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Le competizioni vengono trasmesse in diretta streaming e l'audience è in continua crescita. Su Twitch le ore dedicate dagli italiani a guardarle sono aumentate più del 300% in tre anni.

### **MARCEL VULPIS - VICEPRESIDENTE VICARIO LEGA PRO**

Determinate finali sono state seguite da oltre cento milioni di utenti, quindi numeri superiori alle persone che vedono in America il Superball.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Cinque discipline che simulano gli sport reali hanno preso parte alle Olympic Virtual Series, il primo evento eSport con licenza ufficiale del Comitato Internazionale Olimpico, inaugurate un mese prima delle Olimpiadi di Tokyo. A vincere la gara virtuale di GranTurismo è stato l'italiano Valerio Gallo.

### **VALERIO GALLO – CAMPIONE MOTORSPORT OLIMPYC VIRTUAL SERIES 2021**

Si pensava che l'automobilismo vero potesse partecipare alle Olimpiadi mentre invece lo sono stati i simulatori di guida ad essere i primi ad entrare a far parte delle Olympic Virtual Series.

### **ANTONELLA CIGNARALE**

Hai avuto qualche riconoscimento anche dal CONI in Italia?

### **VALERIO GALLO – CAMPIONE MOTORSPORT OLIMPYC VIRTUAL SERIES 2021**

In realtà no. È un agonismo a tutti gli effetti e quindi spero che ci sia più considerazione in futuro di questa cosa.

### **SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO**

Gladiatori virtuali. Si tratta della nuova frontiera dello sport. Gli eSports. Buonasera. Sono competizioni al termine delle quali riconoscono anche un titolo. Nessuno avrebbe immaginato anni fa di trovare 20 mila persone radunate a fare il tifo per due che giocano con uno schermo. Si tratta di competizioni che, se riconosciute come sport, potrebbero entrare a pieno titolo nelle Olimpiadi. E con le federazioni in crisi, potrebbe

accadere di tutto. La federazione automobilistica sta cercando il nuovo Ayrton Senna. Le squadre di calcio hanno bisogno di tifosi. Allora che cosa fanno? Creano il proprio avatar, comprano i videogiocatori intorno ai quali si radunano dei tifosi. E la speranza è che possano passare dalla squadra virtuale a quella reale. Creando anche l'indotto economico. All'estero gli eSports stanno spopolando. Il videogioco della simulazione di guida è stato riconosciuto dalla Federazione Internazionale di Automobilismo come sport. Allora, l'equivalente, la nostra Aci, ha chiesto la stessa cosa al Coni. Vedremo come andrà a finire. Ma per quello che riguarda tutti gli altri eSports come la mettiamo? La nostra Antonella Cignarale.

#### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

La simulazione di guida è l'unico sport elettronico ad essere iscritto nel registro CONI come disciplina sportiva. A chiederne il riconoscimento è stata l'ACI, la Federazione per lo sport automobilistico, perché è una modalità per allenare i piloti reali e anche per scovare nuovi talenti tra i quattro milioni di appassionati ai videogiochi da avviare sulle piste reali.

#### **MARCO FERRARI - DIRETTORE SPORT AUTOMOBILISTICO ACI**

Magari tra quei quattro milioni ci potrebbe essere un Senna o un nuovo Schumacher o un nuovo Leclerc italiano da far crescere nel mondo reale.

#### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

A differenza della Federazione dell'Automobile, altre Federazioni non hanno riconosciuto gli sport elettronici come discipline sportive, neppure quello del calcio.

#### **COMMENTATORE CAMPIONATO ITALIANO ESERIE A FIFA 2022**

Ronaldigno ce l'ha sul mancino, dentro, Koulibaly... Il Toro fa 1 a 0.

#### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Eppure, ogni club di serie A ha creato il proprio avatar, investendo in un team di videogiocatori per gareggiare nei campionati virtuali. Anche la Lega Pro ha organizzato il campionato della serie C elettronica: i players si sono sfidati indossando la maglia del club reale, con tanto di cronisti per lo streaming, fan e trofei.

#### **MARCEL VULPIS - VICEPRESIDENTE VICARIO LEGA PRO**

Avremo in Italia, come già succede all'estero, dei momenti in cui magari nel pre-partita ci saranno questi gamer. Tra questi ragazzi ci saranno i fan, quindi i tifosi del futuro che potrebbero entrare anche a seguire la partita tradizionale.

#### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

In Italia i fan delle competizioni virtuali sono un milione e 620mila e spendono in eSports circa un miliardo di euro all'anno. A livello internazionale gli appassionati di eSports sono diventati il nuovo bacino di clienti che ha magnetizzato l'interesse dei grandi sponsor.

#### **MARCEL VULPIS - VICEPRESIDENTE VICARIO LEGA PRO**

Un'azienda che oggi deve puntare a presentare i propri prodotti e parlare e dialogare con i giovani, qual è lo scenario migliore se non gli sport elettronici?

#### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Un mercato che cresce mentre la figura del videogiocatore professionista in Italia non è disciplinata.

### **NICOLÒ MIRRA AKA INSA- VIDEOGIOCATORE PROFESSIONISTA**

Se tieni premuto l'R2 mentre tiri, diventa più difficile per un portiere parare il pallone.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Lui è Insa e come lavoro fa il videogiocatore: nella serie A virtuale ha giocato con la Roma, l'Inter e ora è nel team eSport dell'Atalanta. Il primo ingaggio lo ha ottenuto perché, oltre a sapere giocare bene, prometteva come influencer.

### **ANTONELLA CIGNARALE**

C'è uno stipendio fisso per un giocatore professionista?

### **NICOLÒ MIRRA AKA INSA- VIDEOGIOCATORE PROFESSIONISTA**

Sì, c'è uno stipendio fisso e poi ci sono delle percentuali sui premi, delle percentuali magari sull'attività di marketing. La maggior parte dei team, quando paga lo stipendio a un giocatore, pagano anche la palestra, ti mettono a disposizione qualcuno che ti segue su alimentazione. Poi oltre a questo, ovviamente, c'è tutto l'allenamento effettivo. Su Fifa un giocatore forte si allena tra le quattro e le sei ore al giorno.

### **ANTONELLA CIGNARALE**

Come giocatore professionista vorresti essere riconosciuto come sportivo a tutti gli effetti come un calciatore di serie A?

### **NICOLÒ MIRRA AKA INSA - VIDEOGIOCATORE PROFESSIONISTA**

Ci sarebbero più tutele; non sei fisicamente coperto da una federazione o da delle regole standard e da contratti standard.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

A differenza dell'Italia, la Francia si è preoccupata di disciplinare lo status di videogiocatore professionista, stabilendo che per ingaggiarlo le società devono essere autorizzate dal ministro per gli Affari digitali, definendo le condizioni e la durata dei contratti.

### **ANTONELLA CIGNARALE**

Oggi che cos'è che serve per tutelarli tutti?

### **DOMENICO FILOSA - PRES. COMMISSIONE SPORT TECH & ESPORTS – ASSOC. AVVOCATI DELLO SPORT**

Quello che serve sono delle linee guida a cui tutto il settore si debba ispirare. Il riconoscimento sicuramente sarà qualcosa che pone delle basi chiare da cui partire.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Regole specifiche servirebbero anche per i locali aperti al pubblico in cui si praticano gli eSports, oltre che per giocare, anche per allenarsi a livello professionistico. Il caso è scoppiato la scorsa primavera quando l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, in seguito ai controlli, ha sequestrato gli apparecchi perché non omologati. Ma c'è un problema.

### **ALESSIO CICOLARI - ESPORT PALACE**

L'omologazione prevede il fatto che la macchina non possa subire modifiche né nel software né nell'hardware. Sarebbe improponibile. Se non sono collegate alla rete, non possono eseguire i software che la gente utilizza sia per gli eSport che per i gaming.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

In attesa che si esprima il legislatore, la soluzione transitoria è stata quella di inquadrare questi apparecchi al pari di quelli che si trovano nei luna park itineranti per i quali non è prevista l'omologazione purché i giochi non diano premi in denari.

### **STEFANO SARACCHI – RESPONSABILE DIREZIONE CENTRALE GIOCHI – AGENZIA DOGANE E MONOPOLI**

La questione ha una rilevanza mondiale che deve, per forza di cose, essere affrontata. Gli sport elettronici potranno essere qualificati o come veri e propri sport o come fenomeno culturale.

### **ANTONELLA CIGNARALE FUORI CAMPO**

Al CONI è stato creato un Comitato Promotore per offrire consulenza alle federazioni sportive che volessero riconoscere il corrispettivo sport simulato.

### **GIOVANNI COPIOLI – MEMBRO DI GIUNTA NAZIONALE CONI**

Il fine ultimo dovrebbe essere quello di poter trasferire coloro che praticano questi sport elettronici o simulati verso gli sport reali.

### **SIGFRIDO RANUCCI IN STUDIO**

C'è una grande operazione di marketing intorno agli eSports. È un fenomeno che non puoi fermare. Sarebbe intelligente invece regolamentarlo. Tuteleresti i videogiocatori, molti dei quali sono anche minorenni, non sono regolamentati anche con regole certe neppure i luoghi dove giocano o si esercitano. All'estero invece sono regolamentati e hanno dato il via anche a una bella attività economica. Organizzano anche i mondiali, cosa che è inconcepibile in Italia perché non si può istituire un montepremi in denaro perché sarebbe illegale. Pochi giorni fa il Parlamento Europeo ha votato una risoluzione che impegna i paesi membri, le istituzioni a parlare del futuro degli eSports.