

## L' eSport

La maggior parte delle persone alla vista della parola "eSport" pensa ad un errore di battitura di qualcuno che voleva semplicemente scrivere "Sport". Ma non è così, la parola "eSport" esiste e sta per "Electronic Sport", in italiano "Sport Elettronico".

Questo fenomeno, che è già da anni famoso e supportato all'estero, sta finalmente cominciando ad affermarsi anche qui in Italia. Ma cos'è?

In poche parole l'eSport è la competizione a livelli organizzati sui videogiochi.

Proprio perché stiamo parlando di videogiochi, questo settore a livello italiano è molto arretrato rispetto alla media globale, visto che qui nel Bel Paese il mezzo videoludico è considerato ancora un qualcosa di infantile e quasi pericoloso.

Fatto sta che a quanto pare questo mondo infantile, solo per quanto riguarda l'ambito competitivo, abbia registrato nel 2016 un giro d'affari che si avvicina ai 500 milioni di dollari, con centinaia di milioni di appassionati sparsi per tutto il globo e con stime sempre al rialzo. E' quindi evidente che si tratti di un fenomeno molto importante dato che anche i mercati cominciano ad adattarsi ad esso. Ma per il popolo italiano tutte queste cose sono sciocchezze da bambini. Andiamo, chiunque può giocare ad un videogioco, premere due tasti ed essere bravo no?

Che senso hanno dei tornei con milioni di dollari in palio, delle società, delle squadre,



delle organizzazioni e degli sponsor che stanno dietro a tutto ciò?

Se si va a scoprire questo ambito più approfonditamente possiamo tranquillamente rispondere alla domanda.

Chi pratica eSport, chi quindi compete su dei videogiochi, è considerato a tutti gli effetti un atleta, che si deve allenare, che ha degli sponsor e una società alle spalle che lo stipendia.

Questo perché giocare ad alti livelli è qualcosa di molto più complesso di quello che ci si possa aspettare. Richiede una grande dedizione, una capacità di collaborazione con il team (nei giochi in cui esso è richiesto ovviamente) e una comprensione incredibile delle meccaniche di gioco, che sono molto più complicate di quelle che un videogiocatore occasionale sia in grado di vedere. Inoltre iniziare a competere ed entrare in questo modo può rivelarsi un'esperienza molto costruttiva che può permettere di imparare una lingua, stringere legami con persone anche molto distanti e, con un pizzico di fortuna e impegno, trovare uno sbocco lavorativo in questo settore.

Anche a livello lavorativo è un mondo ricco di possibilità: ci sono i commentatori, la stampa specializzata, gli organizzatori degli eventi, i giocatori stessi e chi più ne ha più ne metta... esattamente come il calcio e tutti gli altri sport tradizionali.

In Italia tutto ciò sta arrivando con molta calma grazie all'impegno di alcuni ragazzi che lottano da anni per portare l'eSport alla luce anche qui da noi. Alcune società (come quelle calcistiche) stanno cominciando ad investire su queste cose e i numeri delle persone che seguono queste competizioni stanno aumentando in maniera impressionante. In tutto il mondo è previsto un grandissimo futuro per questo settore... cosa ci aspetta qui da noi? Il nostro paese riuscirà a comprenderlo? Non possiamo saperlo, ma se il gioco degli scacchi è considerato uno sport, dato che mette alla prova le capacità mentali di un individuo, perché per i videogiochi non potrebbe essere lo stesso?

E' un mondo ancora in pieno sviluppo e tutto da scoprire, che può aprire la strada a molte opportunità. Riflettiamoci.

*Mirco Martone*

## Il manicomio rivive: "The Town of Light"

Il manicomio di Volterra torna in vita grazie al videogioco *The Town of Light* realizzato da LKA, una compagnia sviluppatrice di videogiochi italiana. Il videogioco, rilasciato

a febbraio 2016, narra la storia di Renée, una ex paziente dell'istituto che ha l'obiettivo di riscoprire il suo passato e i misteri che aleggiavano nel manicomio quando era ancora in funzione. Grazie a questo lavoro interamente italiano, sarà possibile visitare virtualmente l'ex padiglione psichiatrico, partendo dallo stabilimento Charcot per poi spostarsi negli altri edifici. Il videogioco ha una trama psicologica con degli elementi horror, e tratta di temi come le violenze sessuali, gli aborti e terapie estreme come l'elettroshock, usato spesso sui pazienti dei



manicomi durante gli anni 70. Il gioco ha riscosso delle critiche perlopiù positive, totalizzando dei buoni voti su tutte le riviste specializzate di videogiochi nel mondo. Inoltre, il gioco supporta anche la tecnologia per la realtà virtuale. Questo gioco è la dimostrazione che anche noi italiani possiamo farci valere nel mercato dei videogiochi, e che abbiamo numerosi lavoratori creativi capaci di realizzare delle vere e proprie perle come questa.

*Flavio Calastri*