

Mercoledì 13 Settembre 2017



di Gianfranco Colasante

Prima ad aprire (spalancare?) le porte è stata la FIFA, la federazione mondiale del calcio governata da qualche tempo dall'italo/svizzero Gianni Infantino. Dopo dodici anni di sperimentazione, nello scorso agosto si è conclusa alla Westminster Hall di Londra la prima edizione ufficiale della Interactive Club World Cup (FICWC), un torneo calcistico digitale cui hanno preso parte 24 finalisti selezionati attraverso eliminatorie continentali che hanno coinvolto 2,5 milioni di giocatori (avete letto bene). Sfidatisi sulle due piattaforme interattive PlayStation-4 e Xbox One. Il tutto in diretta televisiva, rilanciata nel mondo (anche in Italia) dalla piattaforma SKY. E con la benedizione, e i soldi, della FIFA.

Non mette conto tanto riferire delle tecniche o strategie messe in campo (pardon, sul video) dai concorrenti, quanto la circostanza che i due finalisti hanno ricevuto rispettivamente 200 mila e 40 mila dollari. Il vincitore, l'inglese Spencer "Gorilla" Ealing ha trionfato con una rete messa a segno dall'avatar di Ruud Gullit.

Da tempo c'è chi sollecita a prendere in esame la possibilità di inserire giochi digitali di ultima generazione alle Olimpiadi, considerata la disponibilità crescente del CIO ad aprire i programmi olimpici verso i giovani (tra gli ultimi ingressi, surfing, skateboarding, climbing). Considerato poi che l'impatto economico del digitale è impressionante. Una delle società più attive nel settore, la finlandese Rovio Entertainment (quella dei popolarissimi "Angry Birds" per capirci), può vantare 80 milioni di utenti mensili con punte di 11 milioni giornalieri che "scaricano" i suoi giochi. Nessuno sport tradizione può neppure lontanamente sperare di raggiungere livelli simili.

La rivista britannica *Significance*, organo della Royal Statistical Association, ha pubblicato

recentemente uno studio sulle gare olimpiche dell'antichità disputate tra il 776 a.C. e il 277 d.C. Ne risulta che degli 833 eventi di cui conosciamo il nome del vincitore, almeno il 49% riguardano prove assimilabili alla moderna atletica, il 32% sono gare di combattimento, l'11% corse con i carri o con le bighe, il 4% corse con i cavalli. Ma il rimanente 4% si distribuisce su manifestazioni "non fisiche", come dire artistiche, musicali, oratorie, per trombettieri, ecc.

Partendo da questi dati, la rivista si è chiesta se non sia giunto il momento di aggiungere agli sport olimpici moderni (il CIO ne riconosce 39 per la rassegna estiva, 15 per quella invernale) almeno una prova "non fisica", ai nostri giorni riconducibile alla categoria dei giochi elettronici, sulla falsariga di FIFA Interactive o StarCraft o Counter-Strike. Considerato che a Tokyo le medaglie da assegnare saliranno a 339, una medaglia per gli eSport avrebbe un impatto inferiore a quanto, nei Giochi dell'antichità, avevano le prove artistiche.

Se ne discuterà presto o tardi nel CIO? Interpellato al riguardo, il presidente Thomas Bach si è limitato a rispondere, un po' sibillinamente, che il Comitato ha preclusioni solo verso le manifestazioni che incitano alla violenza e alla discriminazione. Più di uno spiraglio lo ha invece aperto Tony Estanguet, presidente del comitato organizzatore di Parigi 2024 che, parlando alla AP, ha detto: "The youth, yes they are interested in eSport and this kind of thing. Let's look at it. Let's meet them. Let's try if we can find some bridges".

Intanto, per restare al tema, si apprende che ad aprirsi agli eSport (electronic sports o competitive gaming) saranno per primi i Giochi Asiatici. Nell'edizione 2018 che si terrà a fine agosto in Indonesia gli eSport saranno dimostrativi, per entrare a pieno titolo nel programma nel 2022, quando la rassegna si sposterà in Cina. Per chi fosse interessato ad approfondire, tutti i dettagli prossimi/futuri si trovano su en.wikipedia.org/wiki/ESports.

info@sportolimpico.it