

SUPSI

La crescita degli eSport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Studente/essa

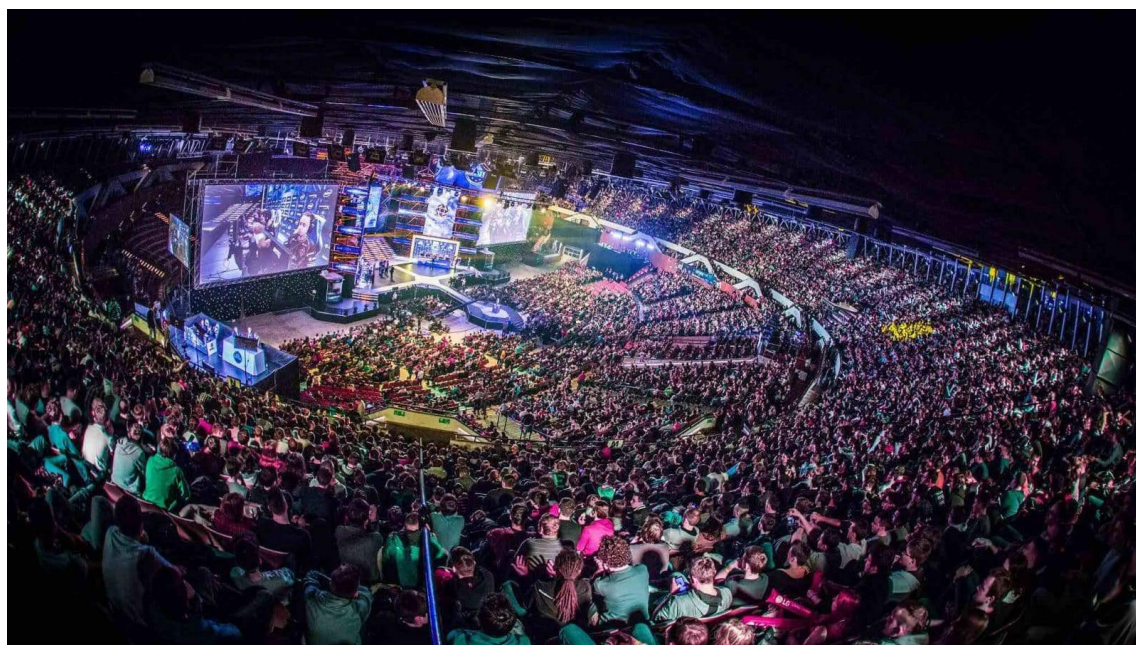
Sean Michele De Stefano

Corso di laurea

Economia aziendale

Tipo di documento

Tesi di Bachelor



Luogo e data di consegna

Manno, 31 agosto 2022

Titolo: La crescita degli eSport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Autore: Sean Michele De Stefano

Relatore: Fabrizio Traversa

Tesi di Bachelor in Economia aziendale
Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
Dipartimento economia aziendale, sanità e sociale

Manno, 31 agosto 2022

“L'autore è l'unico responsabile di quanto contenuto nel lavoro”

Ringraziamenti / dediche / citazione significativa

Ringrazio per primo il mio relatore il professor Traversa per avermi dato fiducia nella scelta dell'argomento e delle mie scelte prese durante l'intero lavoro di elaborazione della mia Tesi.

Ringrazio poi la mia famiglia, che mi ha appoggiato in questo lungo percorso universitario e di aver creduto in me fino alla fine.

Infine vorrei ringraziare il mio amico Enrico Guerra, che mi è stato di grande aiuto negli ultimi anni ed è sempre stato presente nei momenti difficili che ho passato.

Abstract

Il mondo virtuale sta guadagnando sempre maggiori spazi nella nostra vita di tutti i giorni e l'intrattenimento sportivo elettronico non è certo rimasto indietro, nonostante quello che si possa pensare.

Gli esport stanno sempre diventando una parte fondamentale dell'intrattenimento sportivo mondiale, specialmente nei paesi sviluppati, dove è normale per ogni persona possedere un suo computer personale e difficilmente i ragazzi non posseggono una console su cui poter giocare ai loro giochi preferiti e sfidarsi contro i loro amici o sconosciuti online.

Questa continua voglia di affrontarsi ha portato i giocatori ad organizzare veri propri tornei e squadre in modo di poter stabilire chi fosse il miglior giocatore o clan in circolazione per un determinato gioco o in una determinata località.

Con la crescita del movimento e l'arrivo dei canali online, come Twitch, su cui poter vedere i propri beniamini, e l'interesse a portare questi tornei ad un livello agonistico superiore si è giunti al professionismo anche nel mondo sportivo elettronico.

Grazie all'arrivo anche di numerosi sponsor importanti e il maggior interesse di grandi aziende del mondo d'internet, come Amazon attraverso Twitch, Facebook come Facebook Gaming e Google con youtube, il mondo degli eSport è diventato sempre più popolare e seguito.

Negli Stati Uniti che è il secondo mercato degli eSports, dopo il mercato asiatico, si ha la maggior crescita di questo spettacolo e la mia tesi si focalizzerà nella sua crescita, nelle varie tipologie di esport, giochi sportivi, sparattutto, picchiaduro e di guida, nel Nord America degli ultimi cinque anni e di come è stata possibile questa crescita che ha permesso di essere il secondo intrattenimento sportivo dopo la NFL seguito dal popolo americano, cercando di analizzarne i motivi.

Si cercherà infine di rispondere alla domanda e capire se gli eSport nel prossimo futuro potranno diventare stabilmente la prima forma d'intrattenimento sportivo negli Stati Uniti, andando a scalzare tutti gli sport tradizionali oppure se è solo una moda passeggera che andrà piano a piano sgonfiarsi nei prossimi anni.

Indice

1. Introduzione	1
1.1. Obbiettivi dell'elaborato.....	1
1.2. Metodologia	2
2. Presentazione degli Esports	3
2.1. Descrizione Esports	3
2.2. Esport player.....	10
2.3. Storia degli ESports	13
2.4. Gli esport ed i suoi problemi.....	15
3. Situazione degli Esport nel panorama americano negli ultimi cinque anni	18
3.1. Gli esport nel panorama americano	18
3.2. Situazione dei MOBA	21
3.3. Situazione dei Battle Royale	24
3.4. Situazione degli sparatutto.....	25
3.5. Situazione nei giochi elettronici sportivi.....	28
4. Possibile crescita degli esport nel futuro	31
5. Conclusioni	34
6. Bibliografia	Errore. Il segnalibro non è definito.

1. Introduzione

Lo scopo di questa tesi consiste nel comprendere come gli Esports, ovvero gli sport elettronici competitivi, sono diventati un fenomeno d'intrattenimento sportivo di primaria importanza negli Stati Uniti e se in un futuro questa tipologia di attività sportiva diventerà la più seguita del paese Nord Americano.

In questo elaborato tratterò esclusivamente l'evoluzione e la crescita delle squadre professionistiche, andando ad escludere il mondo degli streamer, che ha un'importanza rilevante nella crescita dell'intrattenimento attraverso delle piattaforme online (twitch, youtube). Questo avviene però attraverso completamente un'altra tipologia di comunicazione con il pubblico e quindi non verrà trattato all'interno di questa tesi. Vi è comunque una forte presenza di atleti professionisti che effettuano degli stream delle loro partite di allenamento o quando si dedicano ad altri giochi per diletto per aumentare la loro popolarità e tenere contatto con i loro fan

1.1. Obiettivi dell'elaborato

Per riuscire a rispondere a questa domanda bisogna andare ad analizzare diversi fenomeni partendo da quelli socioculturali e concludendo con quelli economici che saranno determinanti per le strategie future di questo intrattenimento sportivo

Il primo obiettivo è capire che ci troviamo in un momento storico di grande cambiamento a livello socioculturale, cambiamento che si è accelerato anche grazie ai lockdown dovuti alla pandemia globale causata dal Coronavirus. Bisognerà quindi andare ad analizzare gli ultimi anni del mercato americano per capire se la loro crescita è dovuta prevalentemente alla situazione pandemica, oppure aveva già una forte base su cui crescere ed il coronavirus ha solo accelerato questa crescita nel mercato dell'intrattenimento sportivo.

Secondariamente sarà necessario andare a capire quali sono i motivi socioculturali e economici che hanno portato questa crescita ed analizzarli per comprendere se questi fattori potranno avere ancora un impatto fondamentale nella crescita degli esports.

Successivamente sarà essenziale capire quali settori degli sport elettronici competitivi sono cresciute maggiormente nell'ultimo periodo e comprendere quali hanno maggiore margine di crescita per attirare sempre più pubblico rispetto agli sport tradizionali

In conclusione, bisogna capire se questo fenomeno d'intrattenimento sarà in grado di diventare stabilmente quello più seguito nel mercato sportivo americano oppure rimarrà sempre in secondo piano rispetto agli sport tradizionali del paese a stelle e strisce.

1.2. Metodologia

Per poter comprendere il contesto socio-economico attuale ed analizzare le cause che hanno portato gli esport ad entrare come attore importante nel mondo dell'intrattenimento sportivo nel mercato americano, è stato necessario raccogliere il maggior numero d'informazioni attraverso delle ricerche e dei rapporti condotti da diverse fonti, come libri, blog e siti specializzati riguardanti gli esport e la loro crescita negli ultimi cinque anni. Queste informazioni hanno origine da fonti secondarie come le leghe professionistiche che le hanno rielaborate per permetterne la lettura anche a spettatori interessati e probabili futuri sponsor in modo più veloce e facile. Purtroppo, non potrò avere la possibilità di attingere a fonti primarie, vista la difficoltà nell'intervistare persone che lavorano e vivono nel territorio americano, oltre al fatto che queste persone difficilmente collaborano a progetti di tesi. Inoltre, mi è stato anche impossibile creare un questionario ed ottenere un numero di risposte sufficienti per avere dei dati attendibili per la mia tesi

Per approcciare il tema della mia tesi è stato necessario conoscere il mondo degli esport nel suo intero, partendo da come sono nati e la loro storia per poi capire quali sono le loro caratteristiche principali e quali sono le maggiori differenze dagli sport tradizionali, in modo tale da mettere in risalto la correlazione di come questo mondo è cambiato in correlazione con i cambiamenti tecnologici e socioculturali nello stesso periodo. Grazie a questo approfondimento iniziale è possibile capire come gli esport sono diventati parte integrante della nostra cultura, specialmente nelle nuove generazioni

Una volta descritto il mondo degli esport si è potuto analizzare il mercato americano, vedere quali giochi sono più seguiti e giocati, su quali tipo di giochi le leghe e le squadre professionistiche sembrano spingere maggiormente e di come questo mercato si è evoluto negli ultimi cinque anni. Tutto questo è stato possibile grazie ai report e alla sitografia delle più importanti leghe professionistiche americane degli esport, i siti delle squadre professionistiche e blog e siti specializzati.

La fase conclusiva, una volta che le fonti secondarie hanno confermato la crescita degli esport nel panorama dell'intrattenimento sportivo americano, ci porterà a rispondere al quesito della tesi. Se questo tipo d'intrattenimento sarà quello più seguito nel futuro negli Stati Uniti. Questo sarà possibile andando ad analizzare le previsioni future di crescita degli esport e dei suoi competitor principali, ovvero le leghe professionistiche e collegiali degli sport tradizionali presenti nel panorama a stelle e strisce.

2. Presentazione degli Esports

2.1. Descrizione Esports

Gli Esports, che è il termine inglese per electronic sport, sono delle competizioni che prevedono dei giocatori che si sfidano sia online che di persona solitamente davanti ad un pubblico. (tuttovideogiochi, s.d.) Queste competizioni prendono forma sotto forma di leghe, circuiti competitivi e leghe, e vengono organizzate su un videogioco specifico e da un organizzatore specifico, che ne definisce le regole ed il formato e possono essere disputate sia da squadre di giocatori che giocatori singoli. Il fatto che questi eventi siano regolati ed abbiano una struttura ben definita distingue gli esport da quando il videogioco viene goduto in maniera occasionale o come hobby. (ISFE, s.d.)

Come negli sport tradizionali, dove ogni forma di sport ha una propria natura ed in base a quella natura le forme di competizioni sono organizzate in maniera differente, come ad esempio i campionati di calcio, i tornei di tennis, anche le competizioni degli esport possono variare il loro formato in base a diversi fattori, come il tipo di videogioco su cui è incentrata la competizione, il tipo di pubblico a cui si rivolge e a che livello di professionismo sono gli atleti partecipanti, così abbiamo giocatori che competono ad esempio nella Overwatch League o nel campionato europeo di League of Legends. (ISFE, s.d.)

Senza i videogiochi, intesi come tutti i giochi che vengono giocati attraverso uno schermo usando un apparecchio elettronico (Pc, console, tablet, telefonino, ecc), gli esport non esisterebbero. Infatti, sono i videogiochi la colonna portante degli esport e per questo che i creatori e i proprietari dei videogiochi sono ben attenti a controllare lo sviluppo dei tornei e come i loro videogiochi possono essere utilizzati al meglio. I videogiochi sono considerati delle opere creative, per questo il loro utilizzo è tutelato dai diritti d'immagine e quindi per ogni utilizzo commerciale questi diritti devono essere rispettati per essere utilizzati. Quindi gli organizzatori dei vari tornei devono essere sicuri di possedere tutte le licenze ed i permessi necessari per utilizzare i videogiochi in relazione ai tornei che vogliono organizzare. (ISFE, s.d.)

Possiamo caratterizzare i videogiochi in diversi modi, partendo dal tipo di apparecchio elettronico che viene usato per giocarlo, passando al numero di giocatori che possono partecipare, ma probabilmente il modo più facile per catalogarli è attraverso il genere a cui appartiene il videogioco sia da quelli che sono esistenti fin dall'inizio, come gli sparattutto e i giochi di corsa, ad esempio, e quelli nati di recente come i MOBA e i Battle Royale. Non tutti i generi o giochi hanno avuto lo stesso impatto nel mercato globale per pubblico che li segue e tornei organizzati, ma i seguenti generi che vi presenterò brevemente hanno ottenuto un buon seguito in tutte le parti del mondo e fanno parte dei maggiori circuiti internazionali professionistici:

- **Picchiaduro:** sono dei videogiochi in cui i videogiocatori si affrontano uno contro uno utilizzando un personaggio e le sue abilità di calci, pugni e mosse speciali per sconfiggere il proprio avversario in un combattimento ravvicinato. I più famosi sono le saghe di Street fighter, Mortal Kombat e Tekken
- **Giochi di corsa:** sono delle simulazioni virtuali di competizione di corsa. I videogiocatori usano prevalentemente dei simulatori costruiti appositamente per questo genere di esport. Fra i videogiochi più seguiti abbiamo F1, iRacing e Assetto corsa.
- **Giochi sportivi:** questi videogiochi si basano sulla simulazione virtuale realistica degli sport professionistici come calcio, basket e football americano. Fifa è una delle saghe più popolari al mondo di questa categoria insieme allo storico Nba 2k
- **Giochi di carte digitali:** Sono dei videogiochi a turni dove i giocatori si affrontano usando delle carte online e come nei giochi simili nel mondo reale i videogiocatori devono essere capaci di creare dei mazzi vincenti. I videogiochi fra i più giocati sono Heartstone e Magic: the Gathering Arena
- **Giochi di strategia in tempo reale:** Questo genere di videogiochi include principalmente quattro elementi fondamentali: edifici, ricerca, unità e risorse. I giocatori di solito si sfidano "in tempo reale" uno contro uno e cercano di sconfiggere l'avversario utilizzando le tattiche migliori, facendo crescere e rendendo più potente il loro regno. Giochi molti famosi sono Starcraft II ed Age of Empires II
- **Sparatutto:** questa categoria può essere divisa in due, gli sparatutto in prima persona o meglio conosciuti come FPS, first person shooting, si differenziano dagli altri videogiochi perché hanno una visuale in prima persona e gli sparatutto in terza persona dove il videogiocatore ha una visuale del suo personaggio da dietro e leggermente dall'alto. Di solito si affrontano due squadre che devono o eliminare tutti gli avversari oppure raggiungere un determinato obiettivo. Fra i più famosi abbiamo Rainbow Six, Call of duty e Counter Strike ed Halo
- **Arena di battaglia multiplayer online o MOBA:** due squadre di giocatori si affrontano in una mappa chiusa partendo ognuna dal proprio campo base ed ogni giocatore dovrà scegliere un personaggio che ha delle peculiarità che lo contraddistinguono da ogni altro personaggio del gioco. Lo scopo è distruggere il quartier generale della squadra avversaria. I videogiochi più in voga sono Dota2 e League of Legends.
- **Battle Royale:** L'ultimo dei generi ad essere diventato famoso a livello globale, specialmente nell'ultimo decennio. In questa competizione si affrontano decine se non centinaia di giocatori contemporaneamente e lo scopo principale è sopravvivere ed essere l'ultimo giocatore o l'ultima squadra ad esser in vita per vincere la partita. Fornite ed Apex Legends sono i titoli che sono più in voga in questo genere al momento. (ISFE, s.d.)

Come detto in precedenza, gli esport sono un settore molto vario che coinvolge una miriade di videogiochi, rivolgendosi anche ad un pubblico molto vasto e variato, non potendoli racchiudere in un unico grande gruppo, ma piuttosto in diversi grandi gruppi.

Non tutti i videogiochi, essendo dei prodotti commerciali, possono penetrare in modo omogeneo tutte le parti del mondo, ma è possibile che certi titoli e generi di videogiochi abbiano una maggior penetrazione in alcune parti del mondo rispetto ad altre, come ad esempio i giochi picchiaduro sono uno dei generi preferiti nel mercato asiatico ed americano, ma rimane ancora molto di nicchia nel mercato europeo. Il fattore geografico ha una grande importanza per sapere quanto gli esport sono in grado di penetrare un mercato. Infatti, nonostante il mercato cinese sia quello con più appassionati, quello nord americano ha quello con maggior penetrazione rispetto al numero di abitanti. (ISFE, s.d.)

Tabella 1: Numero di appassionati esports per territorio

Territorio	N° di appassionati (a)	% totale popolazione (b)
Nord America	18.2 mln	4,93
Sud America	18.3 mln	2,80
Europa	29.2 mln	3,90
Medio Oriente e Africa	15.3 mln	0,90
Cina	88.0 mln	6,09
Resto dell'Asia e Pacifico	46.4 mln	1,55
Globale	205.4 mln	

Fonte: (Newzoo, s.d.)

Questa penetrazione può variare in modo significativo anche all'interno dello stesso territorio geografico, come da esempio nel continente europeo è la Spagna che ha una delle più alte penetrazioni a livello europeo per gli esport. Questo ha portato il paese ad avere una delle più grandi scene di esport più sviluppate in Europa.

Gli esport sono composti da cinque attori principali che possiamo suddividere in

- Editori
- Organizzatori
- Team
- Giocatori
- Pubblico

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Gli editori sono aziende che finanziano lo sviluppo, la commercializzazione e la produzione di videogiochi. Gli editori sono anche responsabili nel portare i videogiochi sul mercato attraverso i distributori e piattaforme.

Gli editori detengono i diritti d'immagine dei videogiochi e con questi, come detto in precedenza, sono in grado di strutturare in maniera significativa il modo di operare negli esport. Sviluppare un titolo competitivo richiede anni e costi non indifferenti, che possono arrivare fino a cento milioni di dollari. Una volta lanciato il videogioco, il lavoro dell'editore non è finito, visto che per avere un ritorno economico l'editore deve essere in grado di mantenere il titolo operativo per più anni. Infatti, uno dei compiti più difficili per gli sviluppatori dei videogiochi è mantenere in piedi una complessa struttura in grado di reggere l'attività di milioni di utenti, oltre ad essere in grado di non rendere il gioco noioso, aggiornandolo ed aggiungendo contenuti che ne tengano alta la giocabilità e l'interesse da parte della community. (ISFE, s.d.)

Tabella 2: Alcuni organizzatori di tornei internazionali

Azienda	Paese d'origine
AfreecaTV	Corea del Sud
Beyond the Summit	Stati Uniti d'America
BLAST Entertainment	Danimarca
Dreamhack	Svezia
ESL	Germania
EPICENTER	Russia
Esports Engine	Stati Uniti d'America
Gfinity	Regno Unito
Liga de Videojuegos Profesional (LVP)	Spagna
ONE Esports	Singapore
PGL	Romania
Starladder	Ucraina
VSPN	Cina

Fonte: (ISFE, s.d.)

Gli organizzatori dei tornei possono essere gli stessi editori, che di solito organizzano i tornei più famosi, ma la maggior parte di questi tornei sono organizzati da altri attori. Una volta che gli organizzatori hanno ottenuto le licenze e discusso con le case di produzione dei videogiochi

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

i vari termini su come effettuare il torneo, si mettono in moto per programmare e progettare il torneo. Solitamente gli organizzatori gestiscono più tornei che di solito includono più videogiocatori e includono tutti i livelli dei giocatori. La più famosa è probabilmente la ESL che fra le competizioni che mette in scena, come la ESLone e la Proleague permette ai migliori team di giochi famosi come Counter Strike e Dota 2 di affrontarsi, oltre a permettere anche a professionisti e giocatori amatoriali di affrontarsi sulla loro piattaforma online.

Molti dei tornei, anche quelli a livello mondiale, permettono ai giocatori di tutte le categorie di partecipare e di affrontarsi a meno che le regole d'iscrizione del torneo non pongano dei limiti e permettano solo ai giocatori professionisti di partecipare.

I team sono quelle organizzazioni professionali che assumono i giocatori e li stipendiano in modo che possano competere ai tornei sotto il loro nome. Le squadre di esport professionistiche di solito hanno diversi roster che competono su diversi videogiochi e a diversi tornei. Il numero di squadre professionistiche negli esport sono ormai centinaia e molte di queste possiedono strutture di allenamento che non hanno nulla da invidiare alle strutture delle altre attività sportive. I team hanno ormai creato delle organizzazioni complesse che non solo assumono i giocatori, ma assumono anche del personale altamente specializzato come allenatori, dietologi, preparatori atletici, fisioterapisti e psicologi. Questo a dimostrazione che anche negli esport, per avere dei buoni risultati, bisogna saper gestire bene il giocatore ed occuparsi sia del suo benessere mentale e fisico. (ISFE, s.d.)

Giocatori: nel prossimo capitolo parlerò in modo più approfondito dei videogiocatori professionisti, ma qui porterò un breve accenno al tema. La più grande attrazione degli esport è la possibilità che giocatori amatoriali e professionali possano giocare uno contro l'altro in tornei ufficiali, questo è specialmente possibile negli Stati Uniti dove diversi giocatori amatoriali fanno parte di esport scolastici, dove i più bravi possono ricevere addirittura delle borse di studio da parte dei college americani in modo da potere continuare a studiare e giocare anche a livello accademico. Grazie alla sempre più vasta popolarità degli esport anche gli stipendi dei videogiocatori professionisti sono aumentati e questo gli ha permesso di rendere il giocare ai videogiochi la loro fonte di guadagno primaria. Alcuni sono diventati delle vere e proprie star del web, diventando veri e propri personaggi pubblici con il proprio seguito di tifosi e la possibilità di poter chiudere delle sponsorizzazioni personali, creandosi un futuro dopo il gaming professionistico attraverso i social e la creazione di contenuti dentro di essi. (ISFE, s.d.)

Il pubblico è il vero motore trainante di questo spettacolo. Se non ci fossero milioni di persone che seguono i propri beniamini online o dal vivo, difficilmente gli esport sarebbero all'attuale livello di seguito e di capacità di attrarre anche sponsor importanti per continuare la loro sopravvivenza nel mondo dell'intrattenimento sportivo.

Tabella 3: Crescita del pubblico esports (globale)

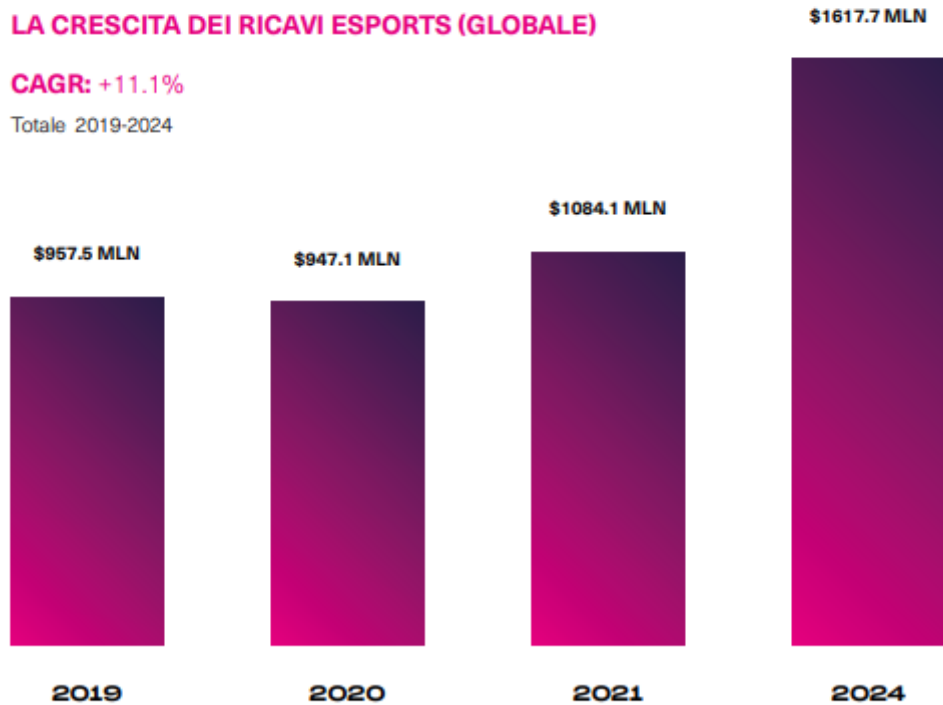


A causa dell'arrotondamento gli appassionati di esports e gli spettatori occasionali non corrispondono al pubblico totale

Fonte: (ISFE, s.d.)

Come possiamo vedere la crescita di pubblico è costante e non si fermerà nel futuro, questo perché ogni videogioco è in grado di attrarre qualunque membro della nostra società, basta vedere come anche il pubblico femminile ha raggiunto oramai il 38% del pubblico totale nel 2021 ed è formato per la maggior parte di gente sopra i 21 anni. La crescita del pubblico e la sua composizione non sono uguali per ogni competizione o videogioco, ma si parla di un pubblico molto attento che va a raccogliersi in diverse community che si distinguono per i videogiochi e che vanno approcciate ognuna in maniera diversa da parte dei videogiocatori e degli organizzatori. Quello che hanno in comune sono la passione per questo genere d'intrattenimento, oltre una forte attesa che i loro beniamini e gli organizzatori diano sempre il massimo per far aver lo spettacolo migliore. (ISFE, s.d.)

Questo enorme mercato di pubblico è stato in grado di generare nel 2021 un ricavo globale di circa 1.1 miliardi di dollari.

Tabella 4: La crescita dei Ricavi Esports (Globale)

Fonte: (Newzoo, s.d.)

Come possiamo notare, nell'anno del Covid, nonostante quello che si pensa, si ha avuto un leggero calo degli introiti, dovuto alle minori entrate a causa del calo di vendite di merchandising e biglietti dei vari tornei live che, per motivi sanitari, non sono stati organizzati. La maggior entrata, circa il 60%, è dovuta alle varie sponsorizzazioni di aziende che vogliono attrarre le nuove generazioni verso i loro prodotti perché si è passati dall'aver come sponsor unicamente aziende del mercato tecnologico, come ASUS, Intel o Logitech ad avere anche forti sponsorizzazioni anche da aziende come Coca Cola, BMW ecc ecc. Gli altri ricavi si suddividono in diritti dei media, ovvero i ricavi generati attraverso la vendita di contenuti o diritti di trasmettere delle competizioni, le commissioni degli editori, ovvero i soldi che gli editori di alcuni videogiocatori pagano agli organizzatori di tornei per creare eventi e tornei con i loro videogiochi, poi si hanno i ricavi di ticket e merchandising, che includono la vendita di biglietti ai tornei e dei gadget delle squadre e dei tornei ed infine si hanno i ricavi streaming ovvero i soldi guadagnati dai giocatori ai team quando fanno degli stream attraverso i loro canali. (ISFE, s.d.)

2.2. Esport player

Nell'immaginario comune, specialmente fra gli appartenenti alla generazione dei baby boomer, i videogiocatori non sono visti come dei veri atleti perché non rispecchiano il concetto che per essere un atleta bisogna svolgere dell'attività fisica. I videogiocatori o come vengono chiamati con disprezzo, i nerd, d'altro canto con il loro vivere sempre rinchiusi in casa davanti ad uno schermo e con l'aspetto quasi malaticcio ed un fisico che non incarna certo i canoni di bellezza occidentali, oltre ad una poca propensione a socializzare con il mondo esterno che non aveva i loro stessi interessi, sono stati per anni spesso ostracizzati dall'opinione pubblica.

Questa visione sta cambiando molto velocemente con l'avvento delle nuove generazioni, molto più abituate ad essere in contatto con la tecnologia in ogni momento e avere l'intrattenimento videoludico come una cosa normale della propria vita, anche il concetto negativo verso i nerd e videogiocatori professionisti sta cambiando in modo positivo. Questa visione positiva del nerd o videogiocatore è visibile anche grazie alla televisione che con serie come *The Big Bang Theory* e *Stranger Things* hanno normalizzato questa figura.

Essere un videogiocatore professionista non richiede le abilità atletiche di un atleta professionista tradizionale, ma richiede un altro genere di abilità. Nonostante quello che si può pensare gli esport player non sono immuni da infortuni fisici, anche se difficilmente vedremo mai un professionista di esport rompersi un ginocchio, ma possono soffrire di lesioni ai tendini, infiammazioni, problemi di vista e danni al sistema nervoso che, se non adeguatamente curati e trattati, possono compromettere una carriera. Quindi i professionisti non solo devono seguire una buona preparazione atletica, che può variare in base al tipo di titolo giocato dal professionista, ma anche seguire una corretta alimentazione e degli esercizi correttivi, specialmente per la schiena e di fisioterapia. (ISFE, s.d.; Sambaldi Chiara, 2019)

Rispetto agli sportivi tradizionali, gli esporter devono possedere una maggior testa, intesa come forza mentale, ovvero la capacità di reggere allo stress, il saper fare più cose simultaneamente o essere bravi a fare più cose, essere molto rapidi nella capacità decisionale ed essere bravi a rimanere concentrati sotto sforzo. La tenuta mentale è la prima causa di abbandono del mondo professionistico da parte dei giocatori, che sono a forte rischio di burnout per non riuscire a resistere lo stress che porta essere un professionista. (Sambaldi Chiara, 2019) Emblematico è il caso del team del team di *Overwatch* degli Shanghai Dragons che, nel 2018, fu sottoposta ad un regime di allenamenti così intenso che tutta la squadra titolare finì in burnout e la squadra non vinse neanche una partita in tutto il campionato. (inverse, 2018)

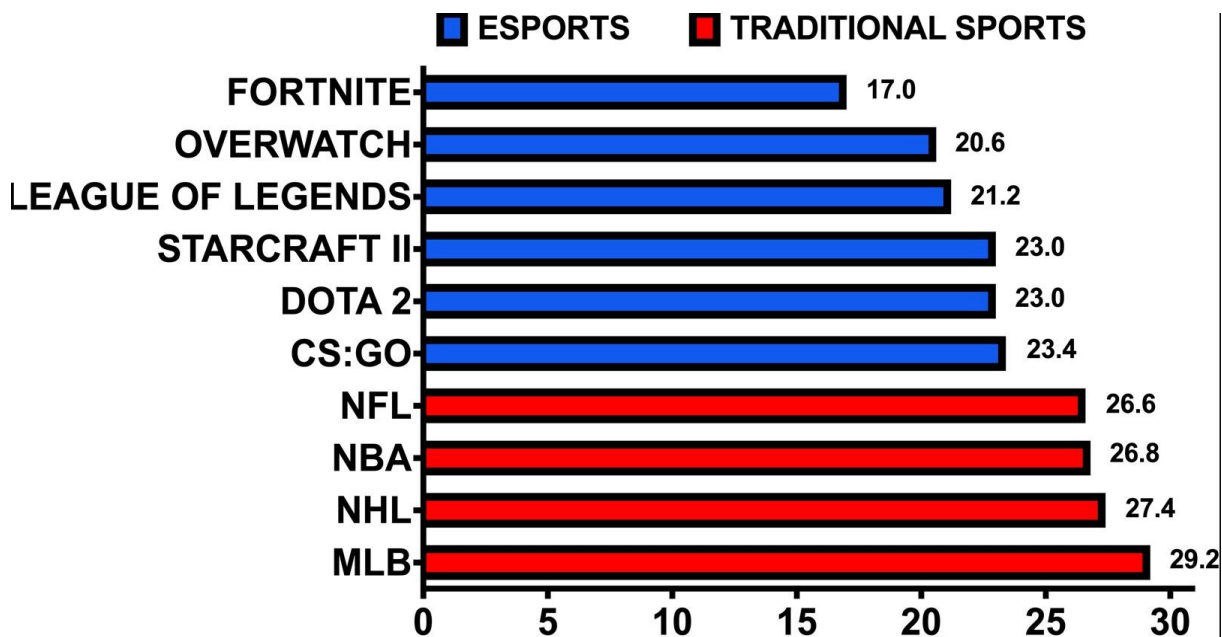
Questa forte pressione sui giocatori è dovuta agli intensi allenamenti che gli esporter devono fare ogni giorno, si parla dalle 6 alle 12 ore al giorno di allenamento o di studio delle tattiche di gioco dei propri movimenti e i player si allenano sia da soli che in squadra per i giochi che lo richiedono. Se poi aggiungiamo che nessuno ha preparato i ragazzi in anticipo, visto che la maggior parte dei ragazzi, perché si parla di ragazzi giovanissimi nella maggior parte dei casi appena maggiorenni con un range di età che va dai 17 ai 24 anni, ammettono di essere giunti al professionismo per caso perché i team hanno notato le loro statistiche online nei vari tornei

amatoriali oppure in quei tornei dove sia i proplayer che i giocatori normali si possono sfidare, vedendo quindi del potenziale su cui poter scommettere. Quindi rispetto ai giovani degli altri sport che giungono al professionismo più accompagnati e attraverso una crescita più costante composta dai vari step delle giovanili e delle selezioni per le grandi squadre.

Visto che poi i videogiocatori professionisti non hanno mai un periodo di pausa rispetto alla loro controparte degli altri sport, che conoscono lunghi periodi di riposo e di stacco dalle loro attività agonistiche quando finisce una stagione. I proplayer invece non hanno questa possibilità perché i computer sono il mezzo con cui interagiscono con l'esterno e la loro carriera è legata a come utilizzano il PC e come ci interagiscono; quindi, ogni volta che si collegano finisce sotto i riflettori anche sui social, dove i fan con i loro commenti sulle loro prestazioni aggiungono ancora maggior pressione ai giocatori rischiando di limitarne la carriera non certo lunghissima. (ISFE, s.d.)

Per proteggere le proprie star e gli investimenti degli sponsor, i team hanno cominciato a riunire i giocatori in delle team house dove i giocatori si possono allenare in tranquillità e venire seguiti dai professionisti sia per evitare gli infortuni fisici, quindi avere dei preparatori atletici, dei fisioterapisti e anche dei dietologici per fare in modo che le loro prestazioni fisiche e il loro fisico non si rovinano per le troppe ore passati seduti ad allenarsi, ricordiamo che sia parla di sessioni di circa 10h per sei giorni a settimana, ai mental coach e psicologi che permettono ai giocatori di essere aiutati a superare le forme di stress mentali, oppure dei comportamenti che possono essere nocivi per il team, come annichilire i propri compagni di squadra, l'egocentrismo ed il narcisismo dei giocatori più forti, i giocatori vengono anche controllati e gli viene insegnato come avere un utilizzo sano dei social media e l'interagire con altre persone. Il fatto di allenarsi comunque anche a contatto reale con altre persone e non dalla propria stanza a distanza aiuta questi ragazzi spesso ad avere un beneficio mentale e di salute non indifferente. (ISFE, s.d.; Sambaldi Chiara, 2019)

Tabella 5: Età media degli sportivi professionisti



Fonte: (Eoin, Kowala, J.Toth, & Mark Campbell, 2021)

Come si può vedere nel grafico precedente, i videogiocatori sono nella maggior parte ragazzi giovanissimi, si parla di giocatori che vanno da un range dai 16 anni ai 24 di media. Questa media può variare in base alle discipline giocate, nei picchiaduro e nei giochi di strategia l'età media può alzarsi anche fino ad arrivare fino ai 30, mentre in giochi più frenetici come Fornite l'età media si può abbassare di molto. La carriera media dei giocatori professionisti è molto breve e si parla di circa due o tre anni di media fra gli atleti di esport, inferiore per dire ai giocatori di Football americano per esempio. Questa media è molto presente nelle competizioni dove si gioca come team e dove riuscire a trovare un rimpiazzo per migliorare la propria squadra è molto facile, nelle competizioni dove si gioca in solitaria di solito i giocatori riescono ad avere una carriera leggermente più lunga. (Suncho, s.d.; Jonathan, 2022)

Le ragioni per cui i giocatori si ritirano da giovani, si parla di mediamente intorno ai ventisei anni, età media dei giocatori NBA per intenderci, fra cui abbiamo già citato l'alto riciclo di giocatori da parte dei team per essere sempre al top. Altre ragioni sono i vari infortuni che bloccano per sempre la carriera ai giocatori, i bassi guadagni per i giocatori che non sono dei top player, dove negli esport l'1% dei giocatori sono quelli che incassano la maggior parte della torta e gli altri si devono accontentare delle briciole. Come abbiamo già detto molti lasciano perché non sono in grado di gestire completamente la pressione mentale imposta dal professionismo degli esport e dalla pressione esterna dei propri fan. Alcuni devono lasciare le competizioni perché i loro giochi semplicemente non attraggono più come prima e i guadagni non sono più così allettanti e quindi se non riescono a cambiare gioco la loro carriera semplicemente finisce. Non per ultimo anche il fatto che essere un pro player negli esport lascia poco margine al potersi dedicare ad altre cose oppure ad avere una vita sociale, quindi questo e come il bisogno di magari crearsi una famiglia, poter aver dei figli porta molti videogiocatori a mollare il mondo del professionismo. (Suncho, s.d.)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Escludendo i top player che sono riusciti a guadagnare un bel gruzzolo durante la loro carriera da professionisti e quindi possono anche godersi una merita pensione già a trent'anni, per molti ex giocatori professionisti bisogna trovare altre strade per potersi mantenere. Diversi tornano ai lavori che svolgevano in precedenza prima di diventare professionisti oppure a riprendere il percorso di studi che avevano abbandonato, mentre altri devono trovare altre vie.

Una carriera molto comune per gli ex giocatori è quella del commentatore delle varie competizioni. L'ex giocatore utilizzando la sua esperienza può commentare abilmente le varie fasi delle partite per poi andare ad analizzarle e spiegarle al pubblico del perché alcuni giocatori o team hanno utilizzato quelle tattiche. Altro lavoro molto apprezzato dagli ex giocatori è quello del coach dei team per le future squadre. I coach oltre a portare la loro esperienza devono essere in grado di riuscire a far performare la squadra nel migliore dei modi, non solo creando e applicando le giuste strategie, ma anche sfruttando pregi e difetti dei propri giocatori per creare il team più solido e vincente. Una carriera molto apprezzata dagli ex giocatori è quella dello streamer, ovvero mandare online dei contenuti, che nel caso degli ex professionisti sono le loro partite giocate normalmente da casa contro altre persone. Nonostante quello che si possa pensare, ovvero che basta giocare come si faceva da professionista per avere successo da streamer, il discorso rimane più complicato perché l'ex giocatore non deve essere solo capace a giocare ad un determinato gioco, ma deve anche avere delle abilità di comunicazione e d'intrattenimento non indifferente per riuscire a tenere incollati allo schermo migliaia di persone senza che s'annoiano e decidano di cambiare canale. (Giovanni, 2018)

2.3. Storia degli ESports

La prima competizione riconosciuta di esport al mondo risulta essere giocata il 19 ottobre 1972 presso l'università di Stanford in California. In questo evento i giocatori si sfidavano a Spacewar, un gioco di combattimento spaziale progettato nel 1962. Il primo premio era un abbonamento per un anno alla rivista Rolling Stones (Florian, 2022)

Nel 1978, con l'avvento del gioco dell'azienda Taito, Space Invaders, si può dire che si è giunti all'era dell'oro per i videogiochi arcade. In queste simulazioni arcade i player si sfidavano a chi raggiungeva il punteggio più alto e registrava il suo punteggio con le proprie iniziali. Nel 1980 più di 10'000 persone parteciparono al torneo di Space Invaders organizzato da Atari, facendo diventare così i videogiochi un hobby mainstream. Nel 1983 viene fondata Twin Galaxies che si poneva l'obiettivo di tenere registrati tutti i record dei vari videogiochi negli Stati Uniti, negli stessi anni viene fondato l'U.S. Videogame national Team che aveva il compito di creare dei tornei e di sponsorizzare dei tornei in giro per gli Stati Uniti per pubblicizzare i videogiochi. Questi tornei venivano monitorati ed i risultati pubblicati sia su giornali che dei periodici, fra cui il Time, e i videogiocatori come Billy Mitchell divennero anche delle celebrità. Nello stesso periodo negli Stati Uniti cominciano anche ad andare in onda trasmissioni dedicate a questi tornei, come Starcade, dove i giocatori si sfidavano per vedere chi riusciva a raggiungere il punteggio più alto in una puntata. (Florian, 2022)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

La prima rivoluzione in questo stile di gioco si ha nel 1988 quando esce Netrek, un videogioco online, il terzo su internet, che permetteva a sedici giocatori di sfidarsi online su diversi server e venne definito il primo esport online della storia. (Florian, 2022)

Negli anni '90, con l'avvento del console casalinghe e sempre dei personal computer più potenti, si ha un graduale passaggio dei giocatori che si sfidano attraverso i punteggi allo sfidarsi direttamente uno contro uno per determinare chi è il giocatore più forte. Questa transazione comincia con i picchiaduro come Street fighter II che aprirono la strada ai futuri videogiocatori d'azione, deathmatch e multiplayer che andranno a spopolare in futuro. (Florian, 2022)

Appaiano anche i primi tornei come quello organizzato dalla Nintendo, Nintendo World Championship, dove i giocatori di diverse città si sfidavano a Tetris, Supermario e Ra-racing e i finalisti giocavano le finali agli Hollywood Studios. Anche la famosa catena di video a noleggio a Blockbuster in collaborazione con la rivista Game-pro nel 1994 crea il proprio Game Word Championship con giocatori dagli Stati Uniti, Cile, Canada, Australia e Regno unito che si sfidano a diversi giochi fra cui Virtual Racing e NBA Jam (Florian, 2022)

La vera rivoluzione avviene però non attraverso le console ed i tornei organizzati, ma grazie all'avvento di un internet sempre più potente e dei migliori computer che permettono ai ragazzi di giocare fra di loro comodamente da casa oppure organizzarsi a fare delle Lan per sfidarsi a giochi come Quake, Doom, Counter Strike nel genere degli sparatutto e Starcraft per il genere strategia online. (Florian, 2022)

Questa possibilità di poter giocare insieme senza dover per forza andare a casa di amici e il poter aumentare in modo esponenziale le persone con cui giocare ha portato alla nascita dei primi Clan, ovvero gruppi di ragazzi che giocavano sempre insieme e si allenavano per sviluppare delle tattiche vincenti. Questi Clan saranno gli embrioni da cui si formeranno i futuri team professionisti. Contemporaneamente si cominciarono a formare anche le prime leghe professionistiche con dei tornei in cui i giocatori non vincono dei gadget o simili, ma veri propri premi in denaro come la Cyberathlete Professional League (CPL) e la Professional Gamer League (PGL). Uno di questi tornei, il Red Annihilation che aveva il videogioco Quake come gioco su cui i player si dovevano sfidare. Dopo le selezioni online di 2000 giocatori i restanti sedici si sfidarono ad Atlanta in Georgia. Questo evento venne seguito sia da un pubblico presente all'evento che da un pubblico online. L'evento aveva in palio come premio una Ferrari 328 GTS. Questo evento venne considerato da molti come la prima vera competizione di Esport (Florian, 2022)

Con la crisi nel mercato asiatico poco prima degli anni 2000, in Corea del Sud la gente doveva trovare un altro modo per passare il tempo alla ricerca d'intrattenimenti più economici, questo porterà molti giovani a ritrovarsi negli Internet Cafè per giocare ai videogiochi. Questo aumento esponenziale dei videogiocatori e dei tornei di videogames nel paese del sud est asiatico ha portato a creare un ministero apposito che regolasse il mercato dei esport e fu proprio un suo ministro a coniare il termine Esport. Visto sempre il maggior seguito che questi esport cominciavano ad avere in corea del sud, cominciarono ad arrivare anche i primi grandi sponsor come Samsung e alcuni media decisero di trasmettere in televisione canali dedicati ai tornei e

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

alle partite degli esport. In Corea del Sud i campioni di videogiochi come Starcraft erano delle vere proprie superstar che non avevano niente da invidiare all'epoca alla fama dei nostri sportivi di maggior successo. (JIn, 2020)

Nel resto del mondo gli esport non ebbero una crescita così enorme perché i vari tentativi di creare dei canali appositi sugli esport fallivano miseramente dopo 2 o 3 anni, sono di esempio la XLeague TV in Gran Bretagna o la GIGA TV in Germania. Questo problema non fermò però la crescita dei vari tornei che esplosero in tutto il mondo passando dalle 10 che esistevano nel 2010 ai 260 nel 2010. (Ben, 2013)

Il vero punto di svolta per l'esplosione del mondo degli esport è stato nel 2011 con l'avvento delle piattaforme di servizio streaming come Twitch, che trasmettevano le competizioni di tutti gli esport. Nel 2013 erano stati visti ben 12 miliardi di secondi di esport sulla piattaforma. Con la possibilità di raggiungere sempre più facilmente un pubblico giovane ed interessato a questo tipo d'intrattenimento sono aumentati anche i numeri di tornei e premi in denaro che, dal 2009 al 2012, sono quintuplicati passando dai 2 milioni di dollari del 2009 ai 10 del 2012. Anche il format dei tornei si è evoluta con l'avvento di Twitch, passando da dei tornei dove erano presenti più giochi a dei tornei dedicati completamente ad un unico gioco permettendo così al pubblico di poter scegliere quale torneo seguire in base al gioco a cui era più interessato, portando sempre un maggior interesse agli sviluppatori di videogiochi ad essere coinvolti in questo mercato e tipo di torneo e aziende come Activision. Blizzard e Valve cominciarono a creare i loro tornei con i loro giochi di punta. (Ben, 2013) Questo seguito online veniva corrisposto anche da un folto seguito da parte della gente agli eventi, nel 2014 a Seoul per la finale di League of Legends ben 40'000 persone erano presenti allo stadio per vedere dal vivo le prestazioni dei loro beniamini e gli Imagine Dragons suonarono un concerto durante l'evento.

Nel 2017 il comitato olimpico ha deciso di prendere in discussione la possibilità per alcuni esport di diventare anche disciplina olimpica, vista la loro continua crescita e il sempre maggior seguito che hanno fra i giovani. (Karolos, 2017)

2.4. Gli esport ed i suoi problemi

Anche gli esport, come tutte le altre competizioni professionistiche non sono immuni da comportamenti scorretti ed illegali da parte dei partecipanti e dei loro team. Quelli più comuni sono il match fixing, ovvero quando due persone o due team si mettono d'accordo e possano trarre un profitto da un risultato, il doping, quando gli atleti cercano di migliorare le proprie prestazioni atletiche con sostanze proibite ed infine esiste il cheating, ovvero utilizzare degli aiuti elettronici per essere più competitivi, oppure per rendere il proprio avversario più debole.

Il match fixing, come detto in precedenza è quando durante una competizione sportiva le due parti si accordano per avere un risultato finale, in modo che loro o dei terzi possano trarre guadagno dal risultato utilizzando le scommesse. Questo comportamento, oltre ad essere illegale perché permette a delle persone di incassare dei soldi attraverso delle scommesse su

risultati già concordati in precedenza e quindi di usare un inganno per fare dei soldi, truffando le aziende di scommesse, viene combattuto dagli organizzatori dei tornei perché questo comportamento rovina il prodotto finale, ovvero le partite, e andrebbe a far perdere pubblico agli eventi e a cascata quindi anche sponsor e soldi. Questo comportamento illecito avviene a tutti i livelli degli esport competitivi, ma vede la sua maggior diffusione nei livelli meno alti e conosciuti, dove non girano grandi soldi da parte di sponsor e non si hanno grosse retribuzioni per le vincite dei tornei. A questi livelli è più facile che i giocatori, allenatori e manager possano essere attratti dalla possibilità di ottenere del denaro in maniera più veloce, anche se per questo non si debbano comportare in maniera onesta e sportiva. Diversi scandali hanno colpito tutti i vari tipi di torneo, a partire dai tornei di Starcraft II in Corea del Sud nel 2011 dove undici persone vennero ritenute colpevoli di aver fissato alcuni match e quindi la federazione sudcoreana decise di espellerli a vita da ogni manifestazione, passando per un torneo nel 2015 di Counter Strike dove ben sette atleti vennero ritenuti colpevoli di aver perso appositamente delle partite e quindi venire espulsi dalle competizioni. Per combattere quella calamità gli organizzatori di torneo si affidano sia dal 2016 alla organizzazione no profit eSports Integrity Coalition (Esic), che si occupa di vigilare la correttezza ed integrità degli esport sotto ogni punto di vista oppure affidandosi ad aziende esterne che nel caso del match fixing è la Sportradar, che è già attiva in altri campi del settore sportivo per combattere questo fenomeno. (Mazza, Ruggiero, & Russo, 2021)

Il doping, nonostante tutto quello che si possa credere, è un problema dilagante negli esport. Rispetto agli altri sport dove il doping serve a migliorare delle prestazioni fisiche ed atletiche, nel mondo degli esport il doping serve non a quello, stiamo parlando di gente che comunque effettua la sua attività sportiva da seduto, ma serve a migliorare i riflessi e la concentrazione degli atleti, che, come abbiamo visto in precedenza, sono le abilità principali degli esporter, per partite che possono durare anche ore. Quindi come detto sopra le sostanze dopanti maggiormente in voga nei tornei degli esport sono quelle in grado di migliorare le capacità cerebrali e cognitive oltre ad essere in grado di diminuire l'ansia da prestazione e lo stress. Queste sostanze forniscono un effetto che nel linguaggio medico viene identificato come neuropotenziamento e queste sostanze sono identificate sotto i nomi di nootropic o smart drugs. Per molto tempo questo problema è stato sottovalutato dagli organizzatori di torneo, sia perché come detto in precedenza lo sforzo fisico non è un elemento fondamentale dell'attività dei cyberatleti e quindi non si riteneva che potessero doparsi, sia perché si è cercato di chiudere un occhio per far in modo che gli atleti potessero fare delle prestazioni migliori in modo da attirare maggior pubblico ed incassi. Solo nel 2015 il fenomeno del doping negli esport viene alla luce, grazie alla confessione di un famoso giocatore professionista di Counter Strike, Kory "Semphis" Friesen, che ammise l'uso da parte sua e del suo team dell'Adderall durante diversi tornei. L'Adderall è uno stimolatore cognitivo, che, come medicinale, viene usato per combattere i deficit di attenzione patologici e iperattività, ma che se usato come doping può essere paragonato all'anfetamina. Al momento delle dichiarazioni questo farmaco non era né sconsigliato né bandito da nessuna autorità, quindi per i giocatori era normale assumere certi tipi di sostanza. Dopo le dichiarazioni rilasciate da Friesen il mondo degli esport attraverso al Esic si è mosso per regolamentare l'utilizzo di certe sostanze da parte dei propri atleti, mettendo nero su bianco quali sostanze fossero bandite, quali fossero sotto controllo in caso di abuso e a quali controlli dovevano sostenere gli atleti e le sanzioni nel caso

ci fossero delle violazioni. La Esic si trova a combattere contro un altro fenomeno nell'ultimo periodo, ovvero i cocktail multivitaminici, che aumentano le prestazioni cognitive degli atleti, che sono sostanze che vivono molto sul confine della legalità, ma che possono avere degli effetti molto nocivi per la salute degli atleti. Oltre alle iniziative organizzate dalla Esic e dai vari organizzatori dei tornei, ci si sta muovendo per far ricadere questo problema sotto il controllo dei vari comitati olimpici nazionali e del Cio e quindi anche gli esport e i suoi atleti verrebbero sottoposti al controllo della WADA (World Anti Doping Agency) a livello mondiale. (Mazza, Ruggiero, & Russo, 2021)

Il cheating è forse il problema più famoso nei vari esport, perché non colpisce solo i grandi giocatori nei vari tornei, ma perché è un fenomeno molto comune anche nelle varie partite fra i giocatori casuali. Questo tipo d'infrazione può essere suddivisa in tre.

- **Software Cheating:** Sono quelli più frequenti e comuni nel mondo dei videogiochi. Si tratta di utilizzare dei software per migliorare le proprie prestazioni, come ad esempio il più famoso è aimbot che aiuta il giocatore a mirare e colpire i propri avversari nel minor tempo possibile nelle competizioni di sparattutto.
- **Hardware Cheating:** ovvero usare le proprie apparecchiature elettroniche per ottenere dei vantaggi significativi nelle prestazioni. In molti tornei gli organizzatori concedono ai partecipanti una possibilità limitata ai propri partecipanti su quale attrezzatura personalizzata possono sfruttare per il torneo per evitare che i giocatori possano trarre vantaggio da alcune macro programmate su mouse e tastiera.
- **Utilizzo di Bug:** Si tratta di sfruttare delle imperfezioni del gioco a proprio vantaggio. Nei videogiochi i bug sono comuni e difficilmente sono evitabili, ma utilizzarli a proprio vantaggio per crearsi una situazione favorevole nei confronti dei propri avversari è bandito nei vari tornei. Nei principali tornei è infatti vietato utilizzare i bug conosciuti da parte dei videogiocatori. (Peter, 2021)

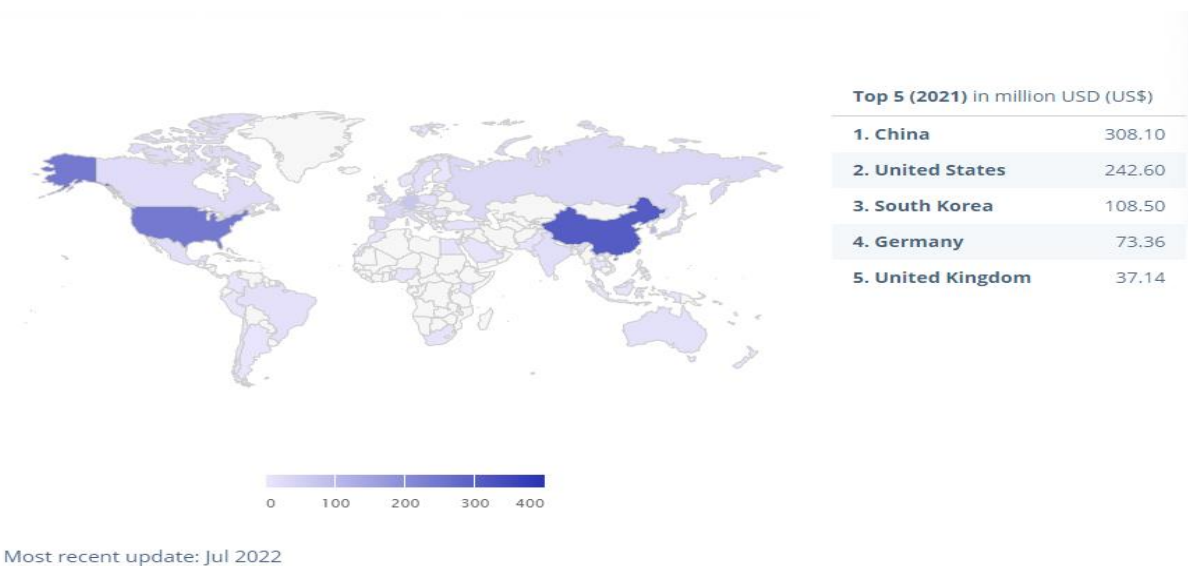
Il problema del cheating è un problema ben conosciuto da parte degli organizzatori dei vari tornei, che investono una parte considerevole nel loro budget, per la ESL si parla di cifre che occupano circa 1/3 del loro budget tecnologico per programmi anticheat. Questi programmi si basano sia su programmi come Punkbeaster, che bloccano l'accesso alle partite ad utenti a cui viene scoperto che hanno installato nel gioco dei programmi cheat, sia utilizzando algoritmi che analizzano i replay dei giocatori per capire se usano dei cheat o il loro comportamento è sospetto. Le pene per utilizzare dei cheat sono molto severe, nel 2008 due giocatori sono stati esclusi per cinque anni da ogni competizione per aver utilizzato degli aimbot durante una competizione di counterstrike. (Graham, 2019)

3. Situazione degli Esport nel panorama americano negli ultimi cinque anni.

3.1. Gli esport nel panorama americano

Come abbiamo visto nel capitolo precedente, il mercato americano ha avuto sempre grande importanza nel mondo degli esport fin dai suoi albori ed è rimasto sempre uno dei maggiori bacini di utenza e di pubblico per queste competizioni. Dopo la Cina il mercato degli Stati Uniti d'America è anche uno dei mercati più ricchi per gli organizzatori di Esport generando nel 2021

Figura 1: Primi 5 paesi per introiti da Esport



Fonte: (statista, s.d.)

degli introiti per un valore di circa 240 milioni di dollari, poco sotto al grande mercato cinese, ma che vale il doppio del mercato sudcoreano, uno dei mercati storici e più solidificati di questo settore.

Il mercato americano è il primo per investimenti nel settore, anche grazie al fatto che la maggioranza delle aziende produttrici di videogiochi hanno sede negli Stati Uniti

La crescita negli ultimi anni degli esport è stata sempre costante e non ha mai rallentato fino ad arrivare all'anno scorso, quando gli esport sono stati il secondo movimento più seguito dal pubblico con 84 milioni, superando colossi come la NBA e la MLB. Il campionato più seguito rimane ancora la NFL che è di gran lunga avanti con ben 141 milioni di spettatori.

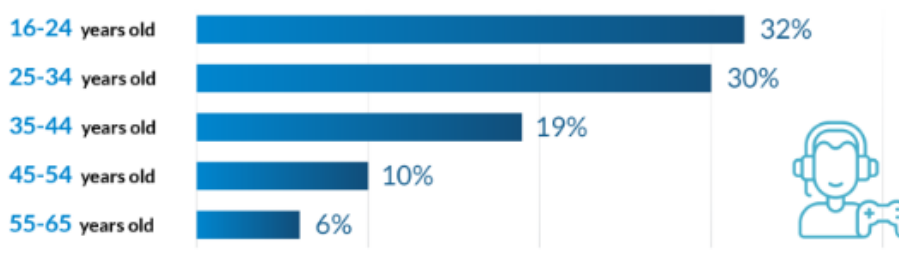
La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Tabella 6: Spettatori Esport e principali leghe sportive americane

League	Viewers
NFL	141M
Esports	84M
MLB	79M
NBA	63M
NHL	32M
MLS	16M

Fonte: (Syracuse University, s.d.)

I grandi numeri degli esport sono dovuti anche al fattore che le loro trasmissioni non si concentrano solo su una disciplina, ma riuniscono tornei e competizioni, che includono diversi videogiochi e sono in grado grazie al loro servizio online di poter attrarre un pubblico anche internazionale molto più alto rispetto alle altre leghe americane. Questo si può vedere dal fatto che ben 70 milioni di persone hanno guardato una finale di esport, sempre indietro rispetto al Superbowl, ovvero alla finale della NFL, ma ben superiore delle Finals delle altre competizioni americane.

Tabella 7: Pubblico degli esport suddiviso per età

Fonte: (Gilbert, s.d.)

Come è ben visibile nel grafico precedente, la maggioranza del pubblico degli esport è un pubblico molto giovane con una età media intorno ai 28 anni, rispecchiando anche il profilo del videogiocatore medio. Circa il 70% di questo pubblico è maschile, mentre solo il 30% è femminile, ma si nota comunque una tendenza in aumento per il pubblico femminile. (Gilbert, s.d.)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Circa il 70% della popolazione americana, si parla di circa 220 milioni di persone, dice di appartenere alla categoria di videogiocatore e questo fornisce agli esport una larga fanbase di gente che “pratica” il proprio sport anche a livello amatoriale ed è interessata a guardare i professionisti della propria passione in streaming sulle varie piattaforme, sui canali televisivi oppure direttamente dal vivo ai vari tornei. Queste persone non guardano i tornei solo per poter migliorare il loro modo di giocare, ma anche per l'intrattenimento e potersi godere lo spettacolo. (Todd, 2021)

Nonostante tutti questi grandi numeri d'incassi e pubblico che segue gli esport, il mercato nordamericano presenta un grosso ritardo rispetto ad altri mercati che per gli esport sono meno remunerativi, ovvero la mancanza di top player americani in grado di vincere e dominare la scena globale nei giochi più in voga, nessun team americano ha vinto un titolo mondiale di DOTA negli ultimi 10 anni ad esempio. Questo ritardo nell'arrivo di top player americani è dovuto principalmente a due fattori. Il fattore principale è che i migliori giocatori americani non entrano nel mondo del top gaming, ma decidono per lo streaming che permette una carriera più lunga e più remunerativa rispetto al gamer medio. (Zorine, 2021) L'altro fattore è la formazione della lega nazionale di College di Esport, dove i migliori giocatori dei licei americani ricevono delle borse di studio per partecipare ai tornei online organizzati dalla NCAA per il college che gli concede la borsa di studio. Il programma è nato nel 2016 e ad oggi conta ben 170 college che sono iscritti al programma ed è in forte ascesa fra i vari tornei americani. Vista la giovane età media dei professionisti negli esport, la concorrenza del torneo collegiale diminuisce il bacino per possibili cyberatleti professionisti americani. (NACE, s.d)

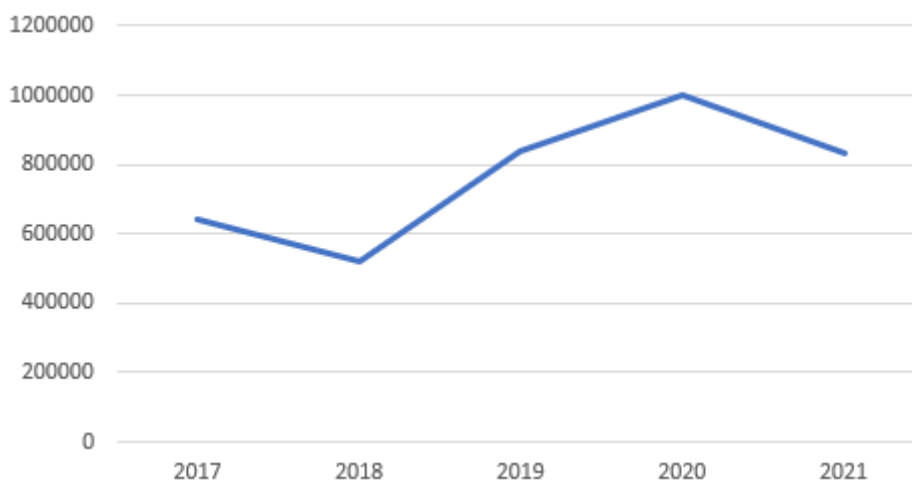
Nei prossimi capitoli analizzeremo come sono cresciuti i tornei più importanti negli Stati Uniti per aver un'idea più completa di questo mercato. Per analizzare questi tornei useremo il sito [esportcharts](#), che raccoglie ed analizza i dati streaming delle piattaforme Twitch, YouTube e Facebook, dei maggiori tornei di esport mondiali e ci baseremo sui seguenti valori. Picchio di visualizzazioni, valore medio di pubblico connesso al minuto, totale di ore visualizzate e quante visualizzazioni ha avuto in totale il torneo. Utilizzerò un arco temporale, dove mi sarà possibile di cinque anni, dal 2017 al 2021.

3.2. Situazione dei MOBA

In questo capitolo analizzeremo i tornei dei giochi MOBA, ovvero i multiplayer online battle arena. Questa categoria è l'ultima che è entrata nel panorama degli esport, ma ha conquistato molto velocemente ampie fette di mercato diventando una fra le più seguite e con i montepremi fra i ricchi in generale. Questa crescita è dovuta principalmente a due giochi, League of Legends (LoL) e Dota2. I tornei di Dota2 sono prevalentemente online e infraregionali e nazionali ed analizzare la crescita di tornei solo americani di questo gioco è pressochè impossibile; quindi, ci concentreremo su LoL

La competizione ufficiale di LoL è il League of Legends Championship Series, nato nel 2013 con il nome di North America League of Legends Championship Series. Il campionato si divide su due tornei, uno, quello primaverile, che si gioca da fine gennaio a fine aprile, mentre quello estivo si gioca nei mesi dagli inizi di giugno a fine agosto generalmente. Agli inizi il torneo primaverile era quello più seguito per poi andare sempre più a perdere spettatori rispetto a quello estivo che lo ha definitivamente superato nel 2020 diventando il torneo di lol più seguito negli Stati Uniti

Tabella 8: Picco di visualizzazioni League of Legends



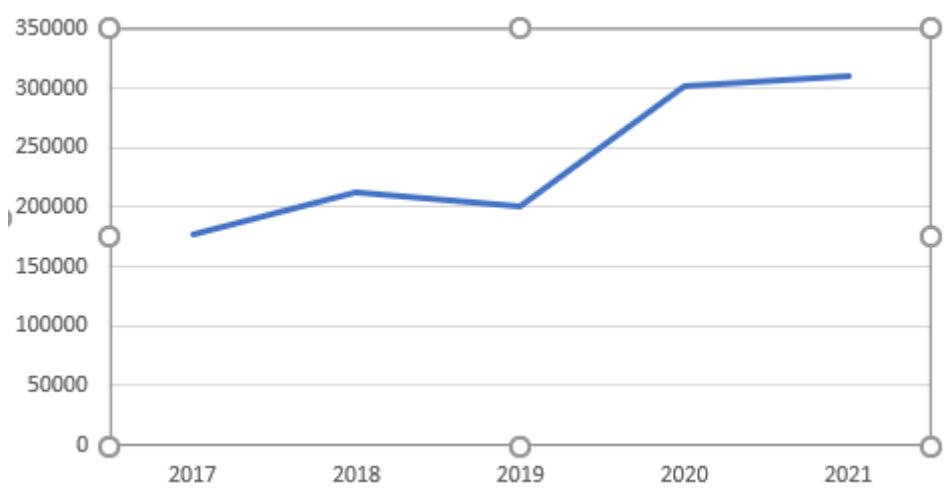
Fonte: (Escharts, s.d.) rielaborata dall'autore

Partendo dal picco di visualizzazioni, ovvero il momento con più spettatori collegati allo stesso momento, che di solito coincide con la finale di uno dei due tornei, possiamo notare come fin da subito questi tornei hanno avuto un bel seguito, con valori in tutti gli anni superiori al mezzo milione di persone connesse allo stesso momento per una partita di League of Legends. Dopo una flessione di spettatori nel 2018 rispetto al 2017 possiamo vedere come la tendenza è in salita negli anni successivi con il picco massimo di oltre 1'000'000 di spettatori nel 2020. Questo picco coincide con il periodo di Covid e dove era impossibile seguire i tornei Live e diverse altre competizioni sportive sono state annullate o ridotte, come NBA che, ad esempio,

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

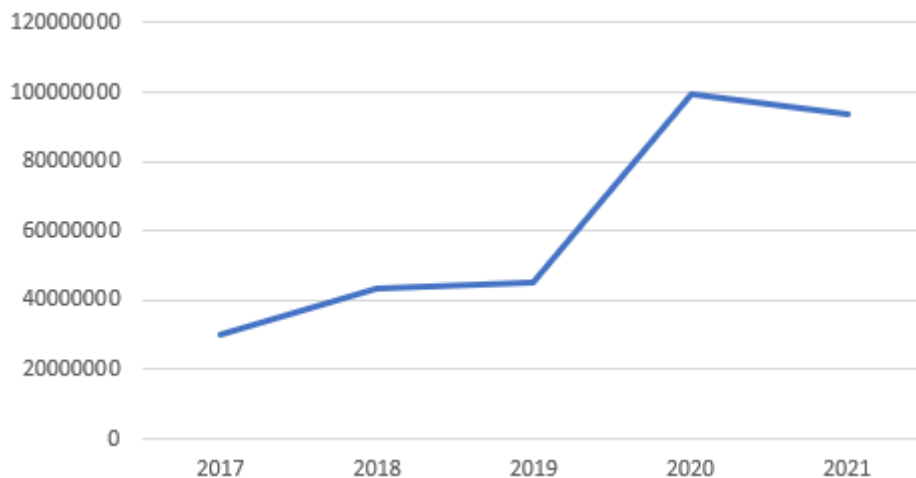
ha visto il suo campionato accorciarsi o le finali della pallacanestro collegiale, la famosissima March of Madness che è stata annullata a causa del covid, e quindi ha permesso a diversi curiosi di deviare i loro interessi dal guardare le competizioni tradizionali e poter interessarsi anche a seguire i tornei degli esport. Nel 2021 il valore degli spettatori si attesta a quello del periodo pre-pandemico, confermando comunque una crescita d'interesse da parte del pubblico americano per le competizioni di questa categoria di esport e di come questi numeri non siano solo casuali o dovuti ai vari obblighi di quarantena del 2020, ma sono dovuti anche alla qualità del prodotto che viene mandato in onda e di come questo prodotto sia in grado di mantenere l'interesse elevato anche nell'arco del tempo.

Tabella 9: Pubblico medio per minuto League of Legends



Fonte: (Escharts, s.d.), rielaborata dall'autore

Questo grafico ci mostra quante persone sono mediamente collegate al minuto durante una partita di LoL durante i tornei nel nord America. Come nel grafico precedente possiamo notare come la tendenza è in crescita anche in questi cinque anni presi in esame. Si ha fin da subito una crescita importante che porta ad aumentare il pubblico medio di LoL di ben 20 punti percentuali che gli consente di sfondare le 200'000 unità di spettatori per minuto. L'anno successivo si ha una flessione praticamente nulla, circa mille persone in meno rispetto all'anno precedente, per poi esplodere nel 2020. I motivi di questa esplosione sono riconducibili anche in questo caso alla pandemia e al fatto che molte persone sono state costrette a rimanere a casa. Come per il grafico precedente questo aumento esponenziale è dovuto sia al fatto che molti hanno ripiegato a seguire gli sport sui canali di streaming dove dominano gli esport per rimpiazzare le altre competizioni che sono state annullate e per occupare il tempo che erano costretti a stare a casa senza poter uscire per lavorare o per semplicemente passare il tempo. Al contrario di quello che si potrebbe pensare si può notare nel 2021. Anche con un maggior ritorno alla normalità, questi numeri non sono crollati, anzi sono anche aumentati, anche se in modo molto inferiore rispetto all'anno precedente, dove l'aumento è stato di cinquanta punti percentuali, segno che comunque questo gioco è riuscito non solo a mantenere i numeri pre-pandemici, ma è riuscito anche a crescere e ad ottenere nuovi spettatori, questo a dimostrare come questo tipo di gioco abbia attirato nuovi giocatori e spettatori.

Tabella 10: Totale visualizzazioni League of Legends

Fonte: (Escharts, s.d.), rielaborata dall'autore

Un'altra statistica molto interessante è il numero di visualizzazioni che ha globalmente il torneo in un anno. Questa è la statistica che oggettivamente interessa più agli sponsor ed agli organizzatori del torneo, perché sta a significare quando un torneo è visto sia quando viene visto in diretta, che quando il torneo viene rivisto dagli appassionati anche in un secondo momento perché o impossibilitati a guardare la diretta oppure perché si volevano riguardare in un secondo momento con più calma le partite della competizione. Questa statistica interessa molto agli organizzatori della competizione perché gli permette di far vedere a chi sponsorizza i tornei e di pubblicizzare il loro marchio, come questo torneo è seguito dalla popolazione, ricordiamo che la maggior parte del pubblico ha un'età inferiore ai 35 anni, di come investire nella propria competizione porta un buon ritorno d'immagine. Il grafico segue l'andamento dei grafici antecedenti nel complessivo, con una crescita nel globale ed una forte impennata durante l'anno di pandemia. Qui la crescita è stata ben oltre le altre caratteristiche ed il valore delle visualizzazioni sono più che raddoppiate in un solo anno passando dalle circa 45'000'000 di visualizzazioni del 2019 per arrivare quasi a toccare il centinaio di milioni di visualizzazioni nel 2020. Il covid, con le limitazioni di spostamento e la possibilità di avere altri tipi d'intrattenimento al di fuori dello streaming delle competizioni sportive o altri intrattenimenti casalinghi, ha certamente aiutato questa crescita, consentendole di riuscire a raggiungere certi numeri. Come nel picco di visualizzazioni si ha un leggero calo di numeri nel 2021, anche questo probabilmente dovuto ad un ritorno maggiore alla normalità da parte della gente comune e della nazione in generale, però non si ha nemmeno qui un crollo vertiginoso, si parla di un calo del 5% del totale delle visualizzazioni che rimangono comunque ben superiori alle 90'000'0000.

Queste statistiche ci dimostrano come i MOBA pur essendo l'ultima categoria arrivata negli esport ha portato fin da subito grandi numeri e si dimostra un prodotto vincente, specialmente fra i più giovani anche del pubblico degli esport, che nonostante la concorrenza riesce a mantenere una buona crescita costante del proprio pubblico, riuscendo non solo a fidelizzarlo, ma anche a conquistare nuovi interessanti a questa disciplina. (Escharts, s.d.)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

3.3. Situazione dei Battle Royale

Nonostante diversi giochi soprattutto, come Counter Strike, Half Life, Quake III, includano da anni la modalità Battle Royale, ovvero essere l'unico personaggio vivo al termine della partita, fino agli inizi della scorsa decade non si sono visti giochi completamente dedicati a questa modalità di gioco. Questa categoria di giochi è esplosa grazie all'uscita di Fortnite nel 2017 e grazie alla semplicità di gioco e di grafica ed essere di libero accesso a tutti, ovvero free to play ha subito spopolato sia fra i giocatori dilettanti che fra gli streamer, come Ninja per poi diventare un altro pilastro su cui si basano gli esport.

Vista la loro natura di giochi con numerosi partecipanti, i tornei di questa categoria di giochi sono nella maggior parte dei casi online, ovvero dove ognuno gioca comodamente da casa sua senza doversi spostare fisicamente per partecipare ad un determinato torneo. Questo fattore unito al fatto che i partecipanti e il pubblico dei tornei anche con base in America sono di tutto il mondo, riesce difficile a cercare e trovare dei dati affidabili per la nostra ricerca. Inoltre, la maggior parte di questi tornei sono sponsorizzati da Twitch e permettono anche a giocatori non professionisti o non affiliati a nessun team di poter partecipare e di poter vincere i ricchi premi in denaro che sono messi in palio.

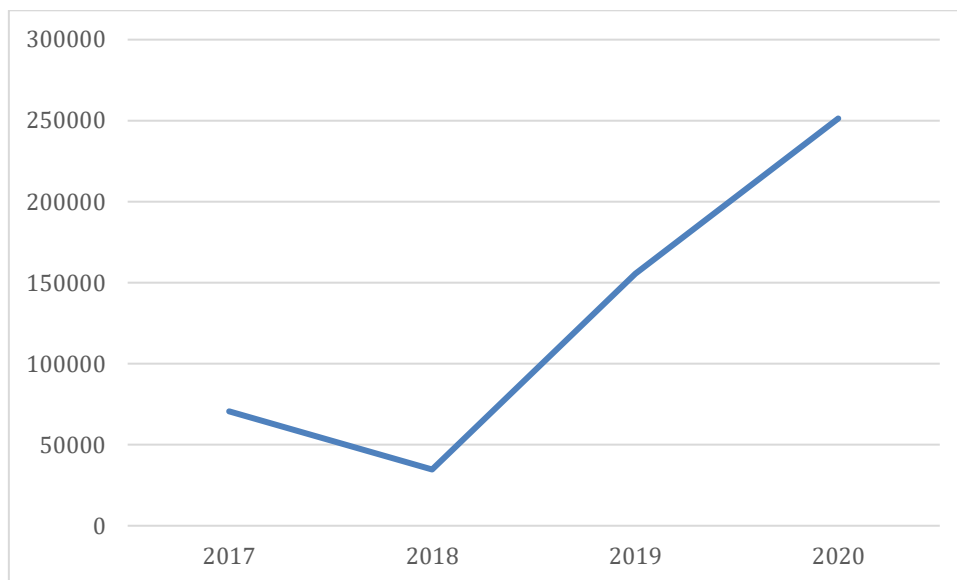
Possiamo affermare che sono una categoria che sta crescendo sia a livello di tornei organizzati che di persone che li seguono., anche se in maniera molto meno veloce rispetto alle altre categorie, ma che non deve il suo successo al come sono organizzati i tornei o perché ci sono dei team forti che decidono d'investire ed allenare le proprie squadre a partecipare a queste competizioni, nonostante i lusinghieri premi messi in palio, si parla di premi milionari, ma perché ci partecipano in maniera importante diversi streamer e perché questi eventi sono in gran parte pubblicizzati da Twitch, che è il principale canale per la visualizzazione dei tornei di esport. Solo Apex Legends sta cercando di svincolarsi da questa struttura, organizzando dei tornei anche regionali, con poi una finale mondiale fra i vari vincitori dei tornei regionali, che solo nel 2022 è stata giocata in presenza dai vari partecipanti. Il percorso è ancora molto lungo e deve prevedere una maggior collaborazione fra le case editrici dei videogiochi, che sono le maggiori organizzatrici dei tornei e i team professionisti per poter creare dei tornei solidi, con una struttura simile anno per anno in modo da poter dare una costanza anche per il pubblico che li segue, se no si rischia che la costante frammentizzazione dei tornei dei diversi giochi provochi un lento abbandono da parte del pubblico della visualizzazione dei tornei e che si possano dedicare solo allo seguire lo streaming dei propri beniamini su questa categoria di gioco (Escharts, s.d.)

3.4. Situazione degli sparatutto

La madre di tutte le categorie degli esport. Gli sparatutto sono la colonna portante dagli arbori della nascita di questa disciplina. Giochi come Quake, Doom, Call of Duty hanno fatto la storia non solo degli esport, ma anche dei videogiochi in generale. Alcune partite di questi giochi sono passate alla leggenda degli esport e diversi atleti sono delle star mondiali o si ritrovano nella Hall of Fame di questo sport. In questa categoria troviamo un fan base molto matura, fra le prime formatesi verso la fine degli anni 90 ed inizi anni 2000, quando gli esport cominciarono ad essere riconosciuti ed affacciarsi ad essere un fenomeno globale e non solo un incontro amatoriale fra amici nelle loro camerette.

Per questa categoria analizzeremo un gioco che nelle sue diverse versioni ed aggiornamenti ha abbattuto ogni limite temporale e si è dimostrato uno dei videogiochi più longevi e giocati di sempre. Il gioco in questione è Counter Strike (CS), uno sparatutto in prima persona dove due squadre si affrontano e per vincere devono o abbattere tutti gli elementi della squadra avversaria, oppure portare a termine la loro missione. Questo videogioco è giocato in diversi tornei, noi andremo ad analizzare quello più importante, ovvero l'ESL Pro League. Come noterete le statistiche durano fino al 2020 perché fino al 2020 i campionati erano divisi fra il continente europeo ed americano e per ogni continente venivano giocati 2 tornei annuali e poi venivano giocate le finali fra i migliori team europei ed americani una volta negli Stati Uniti ed una volta in Europa

Tabella 11: Picchio visualizzazioni Counterstike



Fonte: (Escharts, s.d.), rielaborata dall'autore

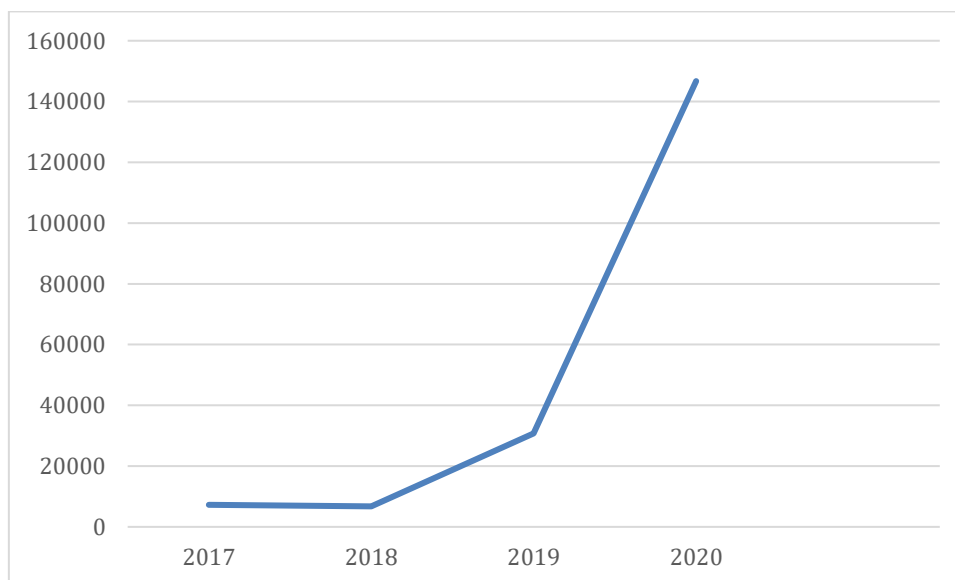
Come si può notare i numeri sono nettamente inferiori ai MOBA, ma questo è dovuto principalmente a due fattori. Il primo è che gli i MOBA sono i videogiochi preferito dal pubblico giovane e quindi più avvezzo a guardare i propri beniamini e le proprie competizioni sui siti di streaming, mentre per il pubblico medio di CS si ha una maggior preferenza ad andare a

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

vedere il torneo direttamente in loco. Oltre questo CS ha avuto un successo maggiore in Europa, rispetto agli Stati Uniti ed i team più forti e le competizioni più vantaggiose vengono giocate e seguite nel mercato europeo e quindi si ha una parte del pubblico americano che segue principalmente le competizioni europee dove si trovano i loro beniamini principali. Per questa analisi ho deciso di escludere le finali giocate negli Stati Uniti anche perché i numeri sono eccessivamente alti dal pubblico europeo che ha seguito l'evento e quindi si avrebbe un risultato non veritiero.

Come si nota il grafico nel 2018 si ha un profondo calo delle visualizzazioni che porta il valore praticamente a dimezzarsi andando a toccare i circa 35'000 rispetto ai 70'000 dell'anno precedente. Nel 2019 invece si ha una crescita vertiginosa, causata da alcuni team sudamericani che sono entrati nel circuito nordamericano., che continua anche poi nel 2020 durante il periodo della pandemia. Tuttavia, rimane impressionante la crescita del 2019 che quasi va a quintuplicare il numero di spettatori collegati direttamente per osservare una partita di CS arrivando ad essere superiore ai 150'000 spettatori. Nel 2020 si ha un'ulteriore crescita di questa statistica, come detto in precedenza dovuta al covid e ai vari motivi sociali ed economici che si legano a quel periodo che permette di avere ulteriori 100'000 persone collegate in più a vedere una singola partita. Cosa molto interessante che il picchio di spettatori in questo gioco non avviene quando si ha la finale del torneo, ma avviene quando le due squadre considerate più forti si scontrano durante la regular season.

Tabella 11: Pubblico medio per minuto Counter-strike



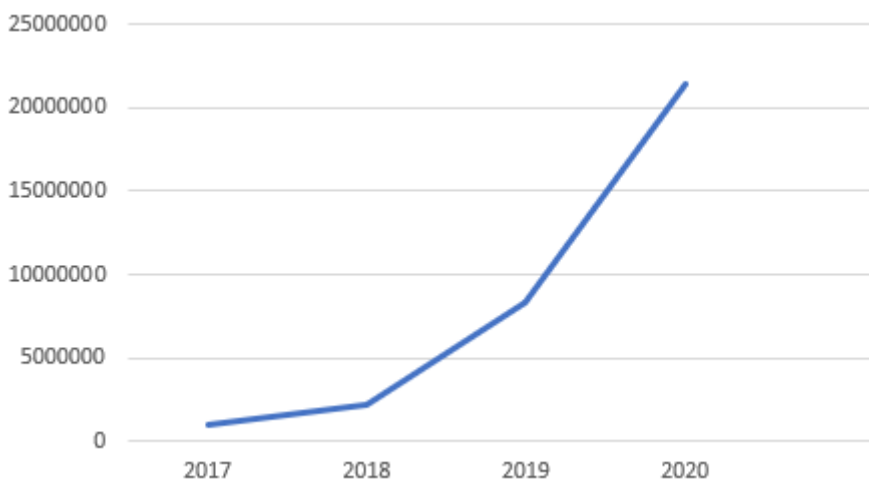
Fonte: (Escharts, s.d.), rielaborata dall'autore

Anche in questa statistica i numeri rispetto ai MOBA sono impietosi, anche in confronto ai Battle Royale, ma come detto questo è dovuto a fattori esterni agli organizzatori dei tornei e difficilmente sono risolvibili in breve tempo. Fra il 2017 ed il 2018 la crescita è praticamente nulla, anzi è presente una leggera flessione, di circa 500 unità. Poi come nel grafico

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

precedente si ha una crescita importante fra il 2018 e 2019 dove il numero cresce in maniera esponenziale e come detto in precedenza è dovuto sia a maggior interesse in questo genere del gioco, se si confronta con i MOBA che hanno avuto una flessione di spettatori in quest'anno, sia come detto nel grafico antecedente dovuta anche grazie all'entrata di diversi team sudamericani nella competizione statunitense

Tabella 12: Totale visualizzazioni Counter-strike



Fonte: (Escharts, s.d.), rielaborata dall'autore

Infine, anche per CS andiamo a visualizzare la statistica che più interessa agli sponsor, ovvero quante visualizzazioni ottiene un torneo e quindi quanto può essere interessante per determinate aziende di sponsorizzare questa competizione oppure pagare degli spazi pubblicitari in questo torneo. Come si può notare il torneo non parte con grandi numeri, nel 2017 le visualizzazioni sono inferiori al milione di unità, ma già nell'anno seguente i numeri crescono in maniera impressionante arrivando ad essere intorno ai due milioni di visualizzazioni. Come nelle statistiche precedenti l'esplosione di pubblico avviene nel 2019, anno precedente al covid dove si superano le 8'000'000 di visualizzazioni, che, come detto in precedenza, è dovuto anche a spettatori di paesi esterni agli USA che hanno deciso di seguire i loro team nel mercato nordamericano. Questo, unito al Covid, ha permesso al torneo più importante di CS di sfondare le venti milioni di visualizzazioni nel 2020. Il gioco presenta una forte crescita d'interesse da parte del pubblico americano interessato agli sparattutto e questo è dovuto anche al calo di ascolti subito dal principale concorrente di CS ovvero il gioco Tom Clancy: Rainbow Six, che ha delle modalità simili, ma non è riuscito a sostenere la concorrenza del suo rivale.

Rimane un peccato che la ESL Pro League ha deciso di unire il circuito europeo ed americano, impendendoci di conoscere con certezza come è la situazione di CS e dei suoi tornei, se il loro seguito si è mantenuto stabile, cresciuto o crollato una volta che la situazione pandemica è finita e si è quasi tornati alla normalità totale. Vedendo però le statistiche del 2021 ci è lecito credere che il videogioco è cresciuto, anche se ha avuto calo in alcune statistiche, ma questo come nel caso dei MOBA è dovuto principalmente al ritorno della normalità che ad un calo dovuto alla scarsità del prodotto offerto. (Escharts, s.d.)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

3.5. Situazione nei giochi elettronici sportivi

Questa categoria è storica quasi quanto gli sparatutto. Fin dagli albori gli sviluppatori hanno cercato di portare gli sport tradizionali nel mondo videoludico per attirare sempre maggior pubblico e poter vendere maggior numero di copie di un videogioco.

Questo successo a livello di vendita di videogiochi non ha riscontrato lo stesso successo a livello degli esports, ma rimangono comunque una categoria interessante da analizzare perché sono un mercato in forte crescita, anche grazie all'interesse da parte delle leghe professionistiche e dei team degli sport tradizionali di formare dei tornei paralleli a livello elettronico seguiti con il loro patrocinio.

Ci sono diversi giochi collegati agli sport tradizionali americani, purtroppo non sarà possibile analizzare FIFA visto lo scarso interesse da parte del pubblico americano a questa attività sportiva. Andremo invece a analizzare NBA2k che è il gioco di pallacanestro scelto dalla NBA, ovvero la lega professionistica di basket nel continente nordamericano, per portare questa lega anche nel mercato degli esports. Questa lega nasce nel 2018 e quindi analizzeremo a partire dal 2018 fino al 2021

Tabella 13: Picco di visualizzazioni NBA2k



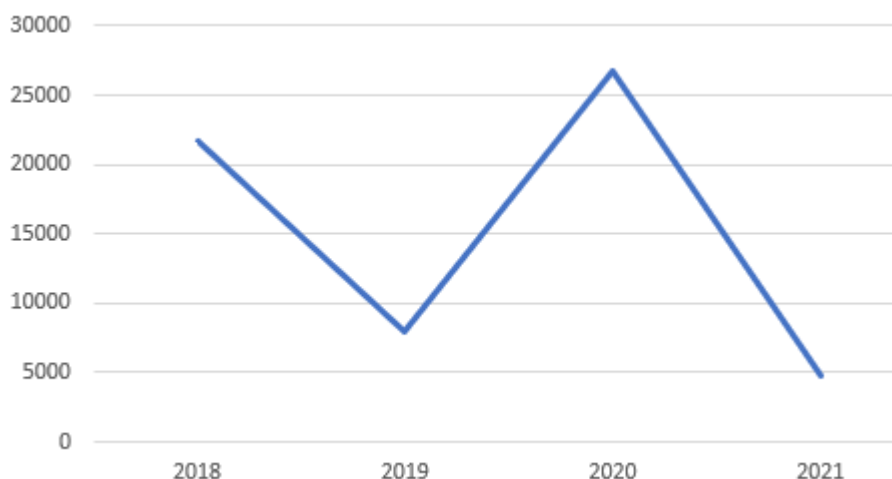
Fonte: (Escharts, s.d.; Streamcharts, s.d.)

Come si può notare dal grafico NBA2k ha avuto un calo importante di persone collegate allo stesso momento per visualizzare una partita in streaming di questo videogioco. Questo fattore è importante perché le persone dopo la novità del 2018 hanno preferito tornare ad osservare in diretta le prestazioni dei loro campioni sportivi in carne ed ossa che le loro repliche sullo schermo. Già nel 2019 il numero si è più che dimezzato a dimostrazione che il prodotto non fosse certo fra i migliori del panorama esports. Nel 2020 si arriva a sfiorare le 50'000 visualizzazioni per un singolo match, ma non riesce nemmeno ad essere vicino al valore del

La crescita degli esports nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

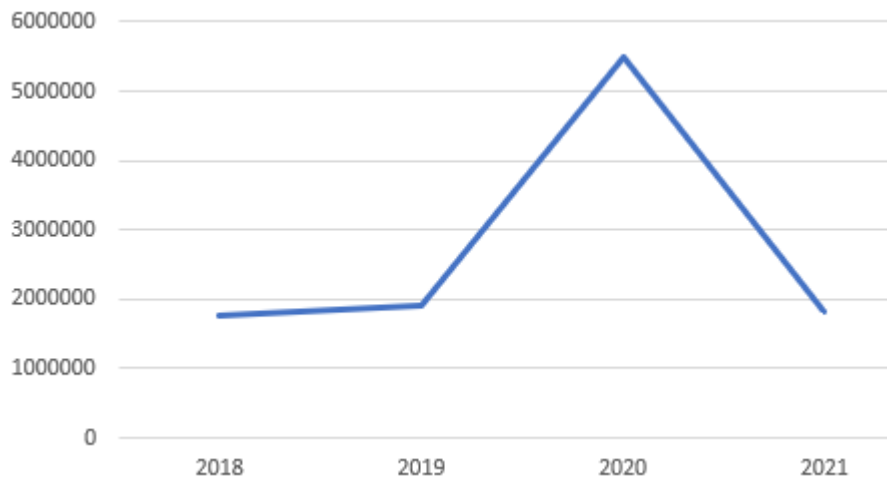
2018, anno in cui è andato a formarsi il torneo. Per poi una volta che la situazione è tornata alla normalità, il numero è tornato a scendere in maniera più lieve rispetto a come era crollato due anni prima.

Tabella 14: Pubblico medio per minuto NBA2k



Fonte: (Escharts, s.d.; Streamcharts, s.d.), fonte rielaborata dall'autore

Questo grafico dimostra in maniera ancora più evidente come l'interesse del pubblico americano per gli esport dedicati ai videogiochi sportivi è molto incostante e non sono particolarmente seguiti. Anche qui come nel grafico precedente si ha un netto calo dei valori già nel passaggio fra il 2018 ed il 2019, mentre come per tutti gli esport si ha un'ottima crescita nel 2020 per i servizi di streaming online sulle piattaforme. Rispetto agli altri esport che hanno avuto una crescita in questa statistica anche nel periodo post covid, qui si ha un crollo ancora più decisivo rispetto a quello avvenuto prima della pandemia. Questo crollo può essere causato anche per fattori esterni al torneo, come già detto precedentemente si ha un ritorno alla normalità e quindi si tende meno a stare davanti al computer e a casa davanti alla televisione. Bisogna anche dire che la NBA è in crisi di ascolti anche nel mondo reale e questo può portare le persone a non voler seguire nemmeno anche la sua versione elettronica. Anche la formattazione del torneo, un campionato dalla durata di circa quattro mesi, può pesare sugli ascolti se questo non propone un programma vario ed interessante per il pubblico e quindi andare a diminuire gli ascolti nelle partite meno interessanti e concentrarsi su quelle più determinanti o verso le finali.

Tabella 16: Totale visualizzazioni NBA2k

Fonte: (Escharts, s.d.; Streamcharts, s.d.), fonte rielaborata dall'autore

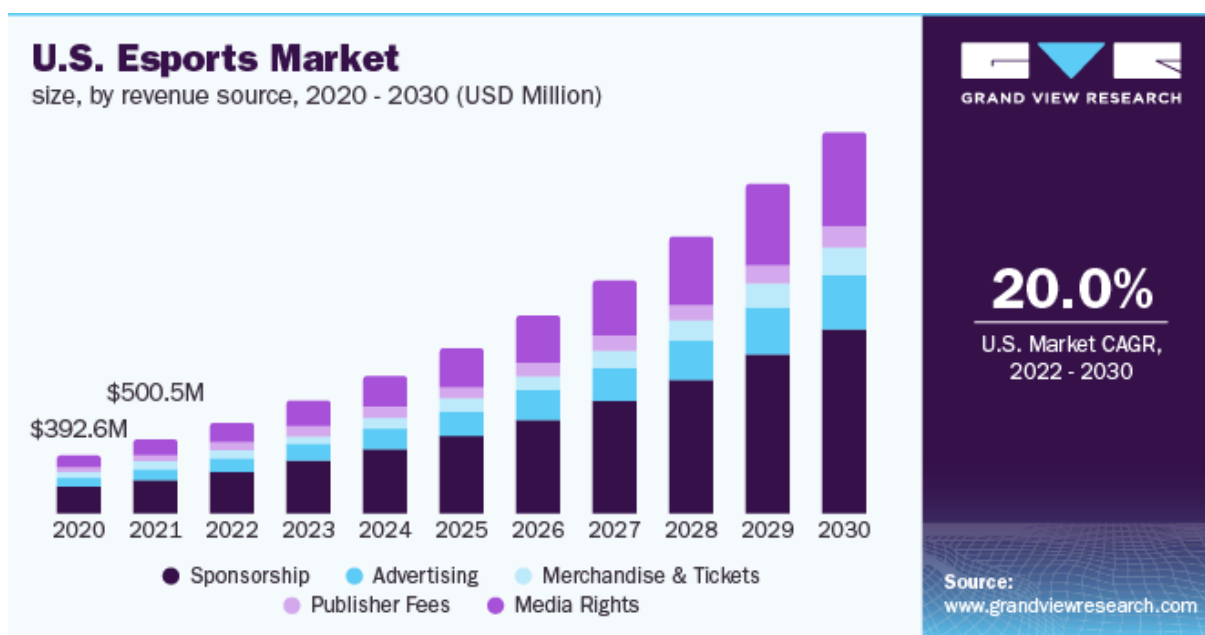
Nonostante il torneo di NBA2k sia molto lungo e quindi dovrebbe avere un valore di visualizzazioni molto alto rispetto agli altri tornei, anche in questo caso il confronto con gli altri sport è impietoso, specialmente nel 2021. Rispetto alle altre statistiche nel 2019 si ha una leggera crescita del totale delle visualizzazioni, per poi andare ad esplodere letteralmente nel 2020, per i motivi di cui abbiamo ampiamente parlato precedentemente, dove però si superano le 50'000 milioni di visualizzazioni. Purtroppo, nel 2021, a differenza degli altri sport che sono riusciti se non ad aumentare le loro visualizzazioni o per lo meno a confermare il dato andando ad avere dei cali di visualizzazioni limitati a dimostrazione che le competizioni offrivano ai propri spettatori un format vincente ed un buon prodotto, NBA2k si è ritrovata ad una situazione precovid con un valore di poco inferiore ai venti milioni. Questo è dovuto al fatto che la competizione, rispecchia in maniera molto simile quella della NBA, quindi un torneo molto lungo con molte partite e questo nello spettatore medio degli sport, abituato a torneo o competizioni di breve durata può portare se non appassionato del gioco a non seguire in maniera costante la competizione o ad abbandonarla in maniera abbastanza rapida.

La fortuna di questa competizione è il non dover per forza dover cercare dei grandi sponsor al momento e di non doversi muovere solo con le sue gambe, perché sovvenzionata e seguita dalla NBA, che è una delle leghe sportive più ricche del pianeta, e dalle squadre che la compongono, che hanno dei budget di centinaia di milioni di dollari e possono permettersi d'investire in un prodotto che non genera dei profitti. (Escharts, s.d.) (Streamcharts, s.d.)

4. Possibile crescita degli esport nel futuro

Come abbiamo visto nel capitolo precedente gli esport sono un'industria giovane in forte crescita. Con un pubblico sempre in crescita ed una maggiore attenzione mediatica possiamo prevedere che nel futuro gli esport continueranno ad avere una crescita costante a livello mondiale sia a livello di pubblico interessato che di guadagni.

Tabella 17: Crescita del mercato americano degli esport dal 2020 al 2030

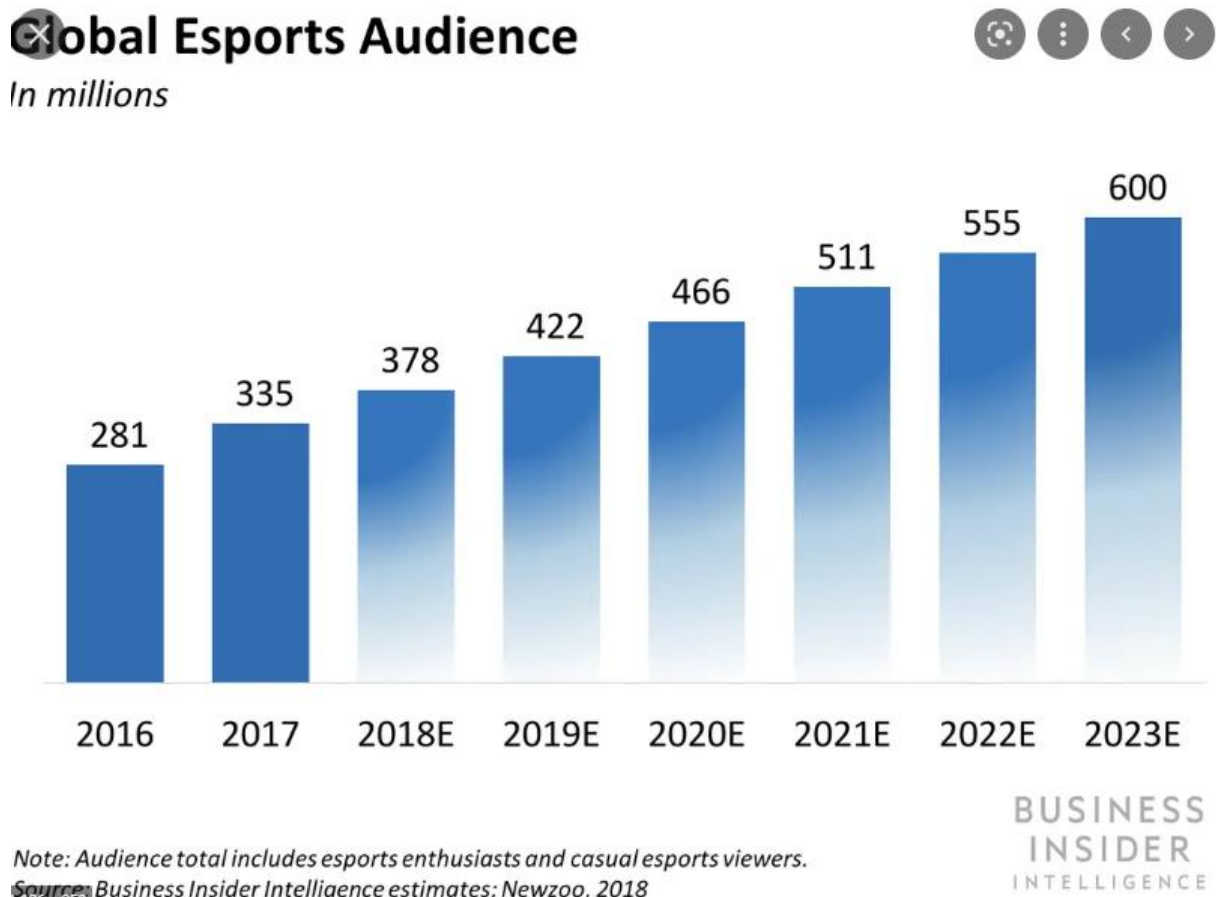


Fonte: (Grand View Research, s.d.)

Come possiamo vedere dal grafico i ricavi del mondo degli esport sono in crescita e si stima che vedrà crescere il tasso di crescita annuale composto di circa il 20%. Questa crescita come possiamo vedere è dovuta principalmente a sponsorizzazioni e ai diritti mediatici che supportano le leghe ed i tornei. (Grand View Research, s.d.) Queste entrate aumenteranno sempre di più grazie all'interesse sempre maggiori che brand non legati direttamente a questo settore, ma che hanno forte intenzione di sponsorizzare dei tornei oppure dei team famosi e quindi legare il loro nome ad eventi d'interesse per le nuove generazioni. Molti canali tradizionali si stanno avvicinando al settore degli esport e stanno chiudendo dei contratti importanti per potersi giudicare l'esclusiva mediatica, ovvero la possibilità di poter trasmettere i tornei più famosi oppure le competizioni più seguite, visto che i giovani sono sempre più interessati a seguire e quindi spostare il loro bacino di utenza medio. Come, ad esempio, Sky ha lanciato il suo canale dedicato agli esport ed in Corea del Sud il canale SK-telecom ha stretto un accordo con la lega di Starcraft per avere l'esclusiva dei diritti per tre anni del torneo nazionale. (Grand View Research, s.d.)

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

Tabella 18: Crescita del pubblico degli esport dal 2016 al 2023



Fonte: (Grand View Research, s.d.)

Come possiamo vedere anche il pubblico è in costante crescita e già nel 2023 andrà a toccare le seicento milioni di persone in tutto il mondo. Questo aumento è dovuto al fatto che gli esport non solo stanno crescendo nei loro mercati forti, ovvero Cina, Stati Uniti e paesi del Nord Europa, ma sta conquistando anche nuovi mercati, come i paesi latini europei, in particolar modo Spagna ed Italia, ma va a conquistare anche nuovi mercati come India, Sud America e diversi paesi del sud est asiatico.

Il futuro per gli esport si presenta roseo, specialmente perché visto il valore economico che queste competizioni stanno prendendo stanno aumentando anche le partnership non solo fra media locali e competizioni, ma anche fra gli esport team ed i team degli sport tradizionali come, ad esempio, gli Fnatic che hanno stretto una partnership con AS Roma per i tornei di FIFA (Tagliaferri, 2017) oppure il Paris Saint German che si è unito al team cinese Talon per competere a League of Legends (Zijdenbon, 2020). Queste unioni permettono alle squadre e alle competizioni di poter acquistare maggior visibilità grazie a dei marchi e delle aziende conosciute in tutto il mondo a delle persone che per loro sarebbero irraggiungibili altrimenti.

Gli esport si stanno espandendo organizzando sempre nuovi tornei e competizioni dei loro giochi di punti, ovvero Dota2, League of Legends, Fortnite e Counter Strike, che sono i pezzi forti di questo settore e vengono maggiormente pubblicizzati. Oltre a loro i produttori e

La crescita degli esport nel mercato d'intrattenimento sportivo americano

sviluppatori di videogiochi non solo si dedicano a migliorare questi giochi per rendere le partite più interessanti, ma stanno sviluppando anche nuovi giochi adatti alle competizioni professionistiche. Questo si va ad unire al fattore che gli esport dovranno adattarsi ad un nuovo fenomeno, ovvero i mobile games cioè i videogiochi che si trovano su telefonini e tablet. Questo nuovo mercato sta conquistando sempre più il mercato giovanile e quello meno ricco, dove la gente è impossibilitata a permettersi una console oppure un buon computer da gaming ed avere accesso ad una buona connessione internet. I mobile games è il settore dove stanno puntando maggiormente le aziende sviluppatrici di videogiochi perché hanno un bacino di utenza enorme e nonostante la maggior parte dei mobile games sono free to play, questi portano ingenti guadagni alle aziende grazie alle microtransazioni, ovvero pagare dentro al gioco per ottenere dei potenziamenti, oppure delle skin migliori o altre cose simili. Visto il grande bacino d'utenza di questi giochi non è difficile immaginarsi che presto anche gli organizzatori dei tornei e gli e teams si siederanno ad un tavolo per poter organizzare anche delle competizioni dedicate a questo tipo di videogioco.

Infine, un grosso sforzo per il futuro deve essere fatto per guadagnare pubblico nel mercato femminile che al momento si aggira intorno al 20% del pubblico totale. Il mercato femminile non è ancora stato attratto dal mondo degli esport, sia per via dei pregiudizi ancora esistenti dove le persone di genere femminile che seguono queste competizioni sono considerate delle ragazze difficili, con problemi sociali e che non sono adatte per la società in cui viviamo, sia anche per la scarsa presenza di atlete femminili a livelli alti delle competizioni professionistiche. Questo è un mercato ancora molto inesplorato da parte della maggior parte degli attori del mondo degli esport, e che si trova molto in ritardo rispetto alle altre competizioni, ma che va approcciato al più presto per evitare di rimanere indietro e perdere grosse fette di un possibile bacino di utenza vitale per il futuro del mondo degli esports.

Come detto sempre più giovani vogliono fare gli esport player professionisti, tanto che negli stati uniti si sono già formate le squadre liceali che competono a livello nazionale e sempre più college americani, ben oltre cento nell'ultimo anno, offrono borse di studio sportive per gli atleti di esport. Questo dato ci permette di essere fiduciosi sulla crescita sempre maggiore degli esport nel mondo odierno sia a livello di atleti professionisti che escono da strutture ben collaudate sia a livello di pubblico, dove sempre più giovani seguiranno queste competizioni.

5. Conclusioni

Il lavoro ha consentito di studiare ed analizzare come gli esport sono cresciuti nel mercato americano nell'ultimo periodo e di come potranno crescere a livello globale nell'immediato futuro.

Va considerato come non è stato possibile analizzare i bilanci delle varie competizioni e dei team partecipanti perché questi non essendo quotati in borsa, non sono costretti a renderli pubblici e quindi è risultato abbastanza infattibile capire a livello economico quali sono le loro entrate maggiori, quanto valgono esattamente i loro diritti mediatici e che tipo di spese hanno principalmente.

Questa ricerca si è basata principalmente sul pubblico online, grazie ai dati delle piattaforme online come Twitch e youtubegaming, e di come questo si è sviluppato nell'ultimo periodo per i maggiori tornei delle categorie più importanti nel mercato nordamericano.

Nonostante le categorie siano di giochi molto diversi fra di loro per tipologia di gioco, svolgimento del torneo, durata del torneo e tipo di pubblico che li seguiva, possiamo notare comunque come ci sia un filo conduttore comune per tutti.

Possiamo notare come ci sia una crescita globale delle varie statistiche nelle categorie più importanti degli esport, che ha il suo picco durante il periodo pandemico, ma che nonostante tutto era già in trend positivo prima del 2020, anno in cui è arrivato il COVID, solo che questo ha portato ad accelerare il passaggio del pubblico sulle piattaforme online. Questo passaggio come si è visto è dovuto al maggior utilizzo che le nuove generazioni fanno delle piattaforme online rispetto ai canali tradizionali e quindi gli esport hanno puntato fortemente a rendere pubblici i loro contenuti su questi canali di streaming.

Nonostante la grande espansione degli esport a livello mediatico e di come alcune competizioni hanno avuto più spettatori rispetto alle competizioni classiche americane, bisogna tenere di alcune considerazioni. I tornei degli esport hanno un pubblico mondiale rispetto alle competizioni americane, dove il pubblico è prettamente del Nord America e quindi hai un bacino molto più limitato rispetto al bacino che può avere un esport che si basa su un videogioco di fama mondiale. Quindi sarà possibile in un futuro avere gli esport al gradino più alto del podio di come sport più seguito a livello mediatico nel panorama americano, ma sicuramente sarà difficile che accada nel breve periodo perché le leghe degli sport tradizionali, specialmente la NFL, hanno ancora un seguito troppo alto per riuscire solo pensare di riuscire ad impensierire nella voce degli ascolti che esse generano.

6. Bibliografia

- Ben, P. (2013, settembre 30). *Field of streams: how Twitch made video games a spectator sport*. Tratto il giorno Luglio 27, 2022 da theverge.com: <https://www.theverge.com/2013/9/30/4719766/twitch-raises-20-million-esports-market-booming>
- Eoin Conroya, M. K. (2021). *Boosting: Rank and skill deception in esports*. Elsevier.
- Escharts. (s.d.). *Escharts.com*. Tratto il giorno Agosto 12, 2022 da Escharts.com: <https://escharts.com/>
- Florian, L. (2022, Agosto 19). *History of eSports: How it all began*. Tratto il giorno Agosto 23, 2022 da ispo.com: <https://www.ispo.com/en/markets/history-esports-how-it-all-began>
- Gilbert, N. (s.d.). *75 Significant Esports Statistics: 2022 Market, Viewership & Investment Growth*. Tratto il giorno luglio 24, 2022 da financeonline: <https://financesonline.com/esports-statistics/>
- Giovanni, C. (2018, novembre 12). *la pensione dei giocatori professionisti, le nuove opportunità di carriera*. Tratto il giorno Luglio 19, 2022 da everyeye.it: <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-la-pensione-dei-giocatori-professionisti-nuove-opportunita-carriera-41657.html>
- Graham, A. (2019, maggio 27). *Cheating in Esports – How Is It Done, and How Is It Dealt With?* Tratto il giorno Luglio 31, 2022 da esportobserver.com: <https://archive.esportsobserver.com/cheating-in-esports/>
- Grand View Research. (s.d.). *Esport Market*. Tratto il giorno Agosto 16, 2022 da Grandviewresearch: <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/esports-market>
- inverse. (2018, 5 23). *An'overwatch' pro team is losing because they train 72 hours pro week*. Tratto il giorno agosto 7, 2022 da inverse.com: <https://www.inverse.com/article/45170-shanghai-dragons-train-14-hours-a-day>
- ISFE. (s.d.). *Guide to esports*. Tratto il giorno Luglio 13, 2022 da isfe.eu: <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2022/03/Guide-to-Esports-ISFE-ESA-ESA-C-IGEA.pdf>
- JIn, D. J. (2020). *Historography of Korean Esport: Perspective on Spectatorship*. Canada: Simon Fraser University.
- Jonathan, L. (2022, Aprile 19). *Esports stars have shorter careers than NFL players. Here's why*. Tratto il giorno Luglio 18, 2022 da Washingtonpost:

<https://www.washingtonpost.com/video-games/esports/2022/04/19/esports-age-retirement/>

K, C. P. (2021, Maggio 13). *Esport Integrity Policies*. Tratto il giorno Luglio 28, 2022 da liberpub.com: <http://doi.org/10.1089/glr2.2020.0017>

Karolos, G. (2017, Ottobre 28). *E-sports just got closer to being part of the Olympics*. Tratto il giorno Agosto 2, 2022 da [businessinsider.com](https://www.businessinsider.com): <https://www.businessinsider.com/e-sports-gets-closer-to-being-part-of-the-olympics-games-2017-10?r=US&IR=T>

Mazza Barbara, R. C. (2021). *Il mondo degli Esports. Attori, Processi, Regole e Mercati*. Firenze: editpress.

NACE. (s.d). *NACE*. Tratto il giorno Agosto 10, 2022 da nacesport.org: <https://nacesports.org/about/>

Newzoo. (s.d.). *Newzoo*. Tratto il giorno Agosto 5, 2020 da [Newzo.com](https://newzoo.com): <https://newzoo.com/>

Sambaldi Chiara, S. A. (2019). *Esports, Un Universo dietro al videogioco*. Terni: GN Media SRL.

statista. (s.d.). *statista*. Tratto il giorno Agosto 6, 2022 da [Statista.com](https://www.statista.com): <https://www.statista.com/>

Streamcharts. (s.d.). *Streamcharts.com*. Tratto il giorno Agosto 11, 2022 da [Streamcharts.com](https://streamscharts.com): <https://streamscharts.com/>

Suncho, s. (s.d.). *What is an eSports Gamer's Career Length? [and Why do Most Retire Early?]*. Tratto il giorno luglio 28 2022 da esportlane.com: <https://esportlane.com/esports-gamer-career-length/#:~:text=It%20is%20estimated%20that%20eSports,two%20to%20six%20years%20already.>

Tagliaferri, S. (2017, febbraio 14). *L'AS Roma entra nel mondo degli eSport con Fnatic*. Tratto il giorno Agosto 13, 2022 da multiplayer.it: <https://multiplayer.it/notizie/179909-fifa-17-las-roma-entra-nel-mondo-degli-esport-con-fnatic.html>

Todd, S. (2021, luglio 13). *Number of U.S. Video Gamers Hits 227 Million, and Most Say They've Played More During COVID: ESA Study*. Tratto il giorno agosto 7, 2022 da variety.com: <https://variety.com/2021/gaming/news/number-video-game-players-2021-esa-study-covid-1235016079/>

tuttovideogiochi. (s.d.). *Cosa sono gli esport*. Tratto il giorno luglio 9, 2022 da tuttosuivideogiochi.it: <https://tuttosuivideogiochi.it/conosci/guide-ai-videogiochi/cosa-sono-gli-esports-.kl>

With Viewership and Revenue Booming, E. S. (s.d.). *Syracuse University*. Tratto il giorno Agosto 5, 2022 da [syracuse.edu](https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/): <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>

Zijdenbos, A. (2020, Giugno 18). *Paris Saint-Germain joins forces with Talon Esports in new partnership*. Tratto il giorno Agosto 13, 2022 da upcomer.com: <https://upcomer.com/paris-saint-germain-joins-forces-with-talon-esports-in-new-partnership>

Zorine, T. (2021, Agosto 18). *In Esports, the U.S. Still Lags the Rest of the World. Why?* Tratto il giorno Agosto 10, 2022 da globalsportmatters.com: <https://globalsportmatters.com/culture/2021/08/18/united-states-lags-world-esports-why-culture-infrastructure-finances/>