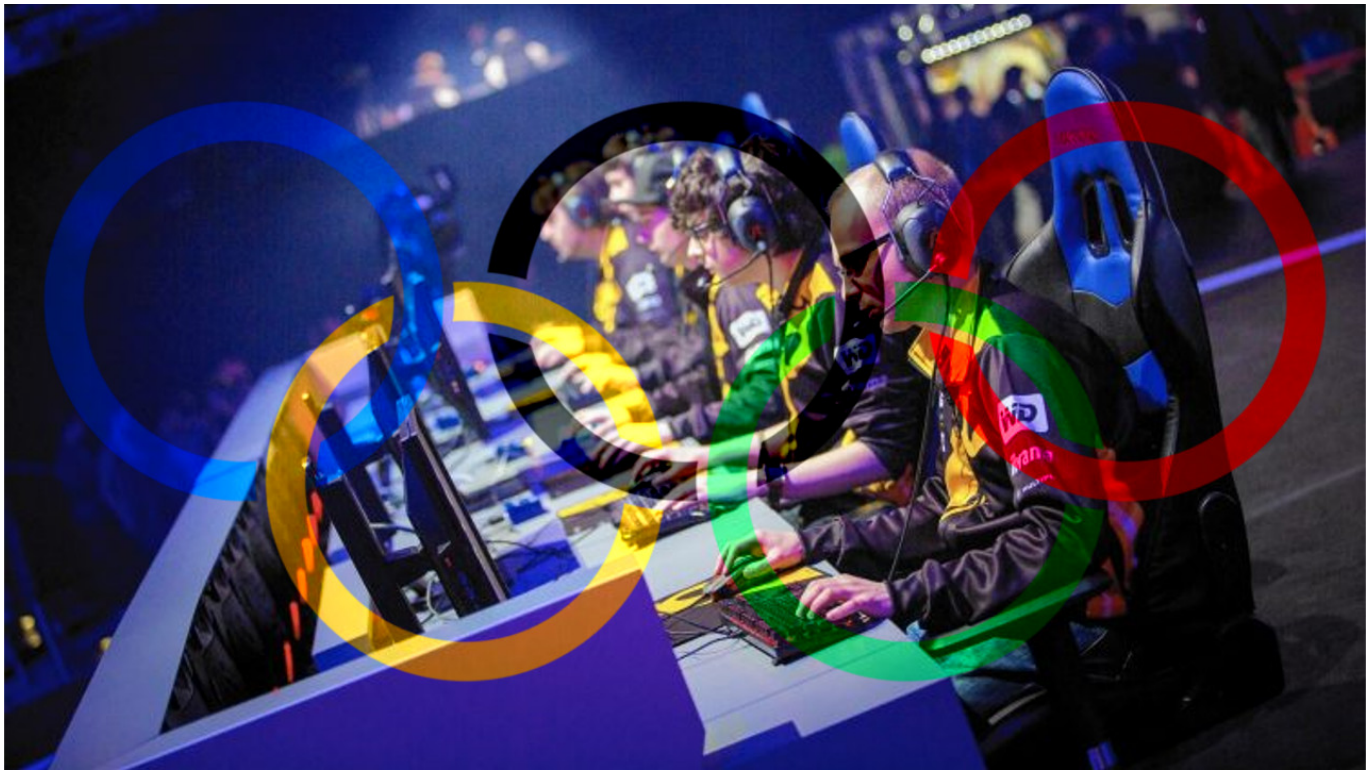
eSport e Olimpiadi sempre più vicini

Si parla ormai da mesi della possibilità di introdurre gli **eSport** all'interno dell'evento sportivo più antico e famoso al mondo; c'è chi è contrario perché, così facendo, si andrebbe a "imbrattare" lo spirito delle olimpiadi stesse, chi è favorevole e reputa che i videogiochi competitivi vadano trattati alla stregua delle competizioni sportive, chi pensa che sia tutta una trovata commerciale, chi no, e così via. È sicuramente un tema che ha fatto, fa e farà discutere e potrebbe persino cambiare le sorti di come il videogioco viene considerato dal pensiero comune. Ma mentre se ne continua a parlare, c'è chi sta facendo effettivamente qualcosa, a partire dall'**Olympic Council of Asia** che inserirà ufficialmente gli eSport all'interno dei Giochi Asiatici di **Hangzhou 2022**.



Nel frattempo anche il **CIO** (Comitato Olimpico Internazionale) sta iniziando a prendere seriamente la cosa, avendo organizzato un meeting con il **GAISF** (Global Association of International Sports Federations), ma anche giocatori professionisti, sponsor, publisher, organizzatori, media e rappresentanti del **Movimento Olimpico**, per esplorare le sinergie, costruire dei punti in comune e impostare una piattaforma per la futura unione tra gli eSport, l'industria del gaming e appunto, il Movimento. Il meeting si svolgerà all'interno del Museo Olimpico di **Losanna**, in Svizzera, il prossimo 21 luglio. Verranno trattati anche delle particolari tematiche, come "Il mondo degli eSport", "Cosa definisce il Movimento Olimpico?", "Un giorno nella vita di un giocatore professionista" e "Parità dei sessi in tutti gli sport".
Qualunque sia l'esito della riunione, che comunque rappresenta un passo molto importante nella storia dei giochi olimpici, gli eSport non potranno sbarcare alle Olimpiadi prima di **Parigi 2024** (anche se vederli per la prima volta a Tokyo 2020 sarebbe stato il massimo). Non resta che incrociare le dita.