L’ascesa femminile nel mondo del gaming

Con il passare degli anni, sempre più ragazze e donne cominciano ad avvicinarsi al mondo del gaming e, inoltre, moltissime di loro sono accanite spettatrici di **e–sport**.
Recentemente, la società britannica **The Insights People**, ha eseguito 5,000 interviste su soggetti femminili con età inferiore ai 18 anni fra i mesi di Luglio e Settembre. Secondo i risultati molte ragazze sono più interessate a determinati fattori dei videogiochi che ad altri; infatti, rispetto al 75% registrato nello scorso anno, la percentuale di ragazze che passano il loro tempo libero giocando è arrivato addirittura a una soglia dell’84%. Secondo i dati raccolti **il 15% di queste ragazze guarda gli e-sport**, e, soprattutto, ci sono più ragazze tra i 13-18 anni che guardano queste partite dal vivo rispetto ai ragazzi della stessa età.
Infine, **i videogiochi sono riusciti a superare lo shopping** arrivando ottavi nella classifica degli hobby preferiti dalle ragazze. Sfortunatamente però, quelle che giocano a livello competitivo è infimo. Vedremo mai una parità di genere all’interno dei vari team e-sport?

GT Sport: Mercedes-Benz e-cup 2018

La serie ***Gran Turismo*** non è nuova ai tornei **e-sport,** né a eventi di spessore come la **GT Academy**, evento organizzato **in collaborazione con Nissan** e Sony che miscela l’esperienza virtuale a quella reale, con la possibilità di poter **pilotare una vera auto da corsa** della casa automobilistica giapponese.
Questa volta, anche se non con le stesse modalità, **tocca a Mercedes-Benz** prendere il testimone: da qualche mese infatti, è partito il primo torneo italiano di **e-sport** dedicato a ***Gran Turismo***, un **e-cup (quindi completamente virtuale)**, che si è svolto in più battute e con tre diverse modalità di partecipazione.

Il torneo ha avuto un gran successo tra i fan della serie, anche per la modalità di partecipazione **FFA (Free For All)**, iniziato con il **One Day Cup**, un evento tenuto settimanalmente per tutto il periodo **da Luglio a Settembre** tramite il sito PlayStation Italian League, al quale si potrà partecipare dalla propria postazione di gioco e che darà l'accesso alla finale a **sette tra i piloti più veloci**.

Sono inoltre previsti **altri due eventi dal vivo** per la qualificazione alla finale, uno che si è già concluso (il **GP di Monza**), organizzato in occasione del Gran Premio di Monza, tenutosi alla Darsena dal 29 Agosto all'1 Settembre e che **ha già eletto i tre piloti più performanti** mentre, il secondo è **il Last Chance Qualifier**, che si terrà **dal 5 al 6 Ottobre** durante il **Milan Games Week**, evento che darà la possibilità ad **altri due aspiranti piloti** di poter partecipare alla finalissima.

L'evento finale quindi vedrà scontrarsi i 12 piloti migliori per salire sul podio e un succoso montepremi.

L'esport mobile è in crescita

Gli **esport** continuano a crescere, anche se non a ritmo forsennato, e secondo **Newzoo**, società di ricerca, e **Arm**, società di software, la maggior vendita di hardware di fascia alta porta a un aumento dei giocatori anche in campo mobile.
Secondo una ricerca condotta dalle due società, c'è un maggior interesse per i videogiochi mobile in Oriente e anche un media di hardware in circolazione più alta.
L'esport in generale negli ultimi anni è cresciuto a dismisura a livello globale: il settore mobile rimane tuttora una piccola fetta dell'insieme, ma ha subito anch'esso un considerevole boom. Nel solo 2017, l'industria del settore ha raccolto un totale di **655 milioni di dollari** derivanti da

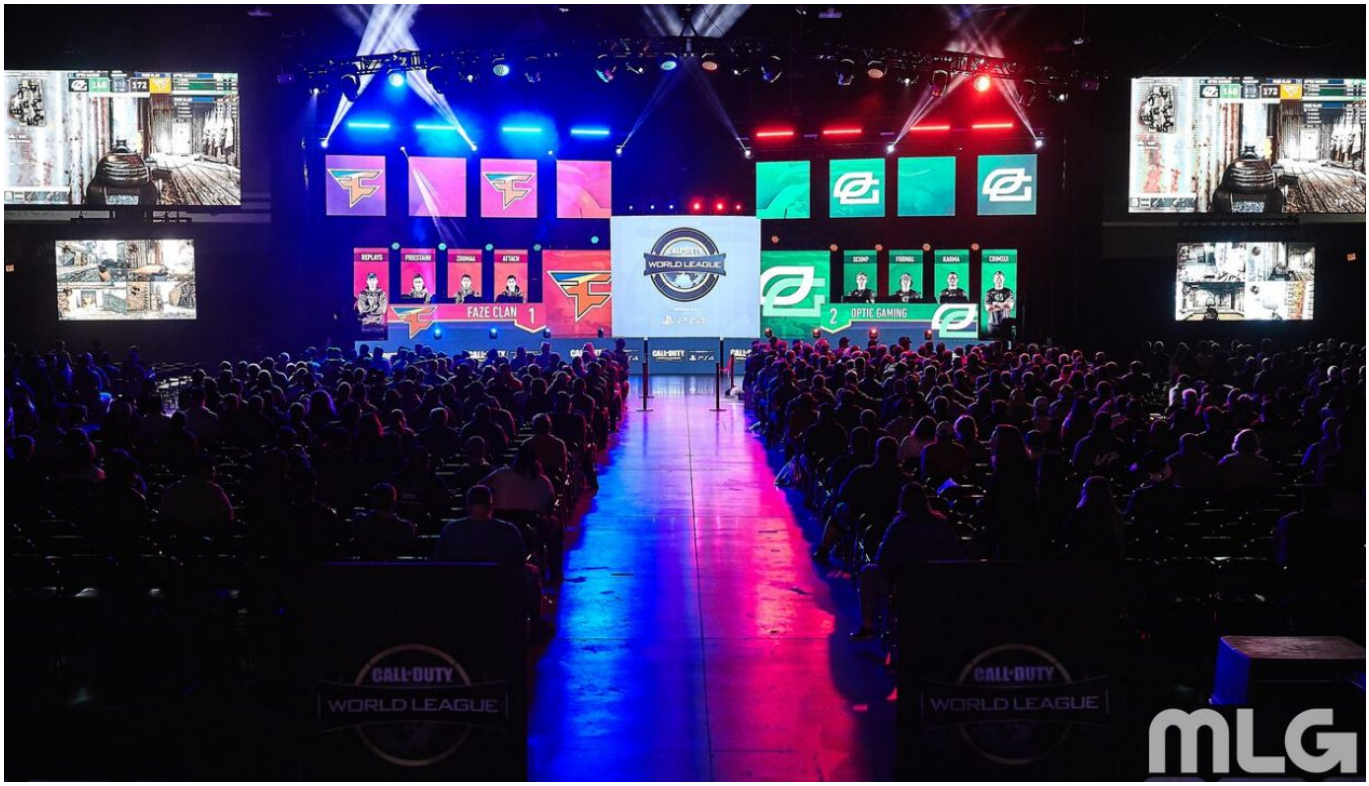
pubblicità, sponsorizzazioni, biglietti e merchandise. Secondo la società di ricerca, quest'anno il settore potrebbe fruttare all'incirca **906 milioni** (38% in più rispetto allo scorso anno) e, vista la crescita del mercato, **nel 2021 potrebbe raggiungere i 1.7 miliardi di dollari**.
Il successo del settore è quasi del tutto concentrato in paesi orientali come la Cina, patria della Tencent, nel cui alveo sono nati titoli del calibro di ***Clash Royale*** e ***Arena of Valor***.
Il settore degli esports mobile è guidato da eventi come la **King Pro League**, evento di maggior portata di **Tencent Games**, di *Honor of Kings* che ha raggiunto i 18.000 partecipanti alle finali dello *Spilt* a **Shangai**, in cui i giocatori si sono scontrati per il montepremi di 1 milione di dollari.

La ricerca afferma che gli esport mobile in **Occidente** stanno crescendo a un ritmo molto più lento di quelli su PC, anche se giochi come *Clash Royale*, *Vainglory* e *Summoners War* e *Arena of Valor* stanno aiutando lo sviluppo del settore.
Il **Supercell's Crown Championship** (famoso torneo di *Clash Royale*) è il più grande evento di esport mobile occidentale, e ha visto **122.000 ore** di visualizzazioni totali su **Twitch** durante le finali del 2017 a dicembre, ma le sue visualizzazioni sono tuttavia poca cosa in confronto a quelle degli esport per Pc.
Infine, **Newzoo** e **Arm** vedono la crescita della vendita dei dispositivi di fascia alta a livello mondiale come un fattore di crescita futura per gli esport mobile e i giochi mobile in generale. A Giugno, secondo la ricerca, il **31,1% di tutti gli smartphone attivi a livello globale erano di alta fascia, il 76% in più rispetto all'anno precedente**. **Il 44% di tutti gli smartphone avevano schermi da 5,5″** o maggiori, caratteristica che migliora in particolare l'esperienza di gioco competitivo. L'esport è quindi in costante crescita, il che porterà a un'espansione del settore sempre più ampia grazie anche a titoli di alto livello rilasciati dalle varie software house.

Ritirarsi dagli eSport a 24 anni

Come citato da Engadget, dopo 11 anni di attività, **Matthew "Burns" Potthoff** si è ritirato da player professionista di ***Call of Duty*** ad appena 24 anni. Oggi, due anni dopo il ritiro, lavora dietro le scene per **eUnited**, una squadra di eSport con giocatori professionisti di ***Call of Duty***, ***Counter-Strike: Global Offensive***, ***Gears of War***, ***Smite*** e ***Playerunknown's Battleground.***

Fa strano sentire di un player professionista che si ritira a questa giovane età: negli sport tradizionali, come il calcio, siamo abituati a sentire di ritiri dal professionismo dopo i 35, o 40 anni. Eppure negli eSport, settore nato da poco, ma in grandissima espansione, tanto da ricevere grossi investimenti e apprezzamenti da figure storiche del gaming, come **John Romero**, e addirittura da parte del **CIO**, il comitato olimpico internazionale, il ritiro di **Potthoff** fa notizia. Com'è possibile ritirarsi dalle competizioni in giovane età? Ce lo spiega proprio lui, raccontando la sua storia.



Gli inizi di **Matthew** sono umili: il padre lo accompagna al suo primo torneo nel 2005, in una piccola esibizione per giocatori di ***Halo*** e ***Call of Duty***. **Burns** ha partecipato a entrambi i tornei, riuscendo a vincere pure un premio, ma di entità inferiore a quanto pubblicizzato, e quindi il genitore sentenziò che gli eSport erano una truffa.

Tredici anni fa, la situazione del professionismo videoludico era molto diversa rispetto a quella che conosciamo adesso: nonostante piccoli tornei già attivi sul suolo americano, mancava la scintilla che avrebbe acceso la miccia degli eSport. Ci toccherà attendere quattro anni per l'exploit mondiale di ***League of Legends***, e addirittura sei anni per il primo torneo milionario di ***Dota 2***. Sei anni che ci

separano pure dalla nascita di **Twitch**, fattore fondamentale per la crescita di questo settore.

Ma **Potthoff** aveva fiutato il potenziale del *pro gaming*, e cominciò a partecipare sempre a più tornei possibili, fino a vincere un *free-for-all* nazionale di ***Modern Warfare 3***, portando a casa ben 25.000 dollari.
A proposito del suo iniziale approccio al professionismo, **Burns** ha dichiarato:

> **«Penso che molti giocatori possano capirmi: ai tempi usavo i videogiochi come uno strumento per sfuggire dalla dura realtà. I miei genitori si erano appena separati, e vivevo tra la casa di mia madre e quella di mio padre, e l'unico modo che avevo per non perdere i contatti con i miei amici era quello di giocare online insieme. Dopo qualche anno ho notato che avevo del talento, e che a scuola parlavano tutti di quanto fossi forte. Ma nonostante la creazione di DeathWisH, il mio team, ho deciso che era meglio accantonare il mondo degli eSport e concentrarmi sul college: solamente dopo essermi laureato in economia dell'intrattenimento ho deciso di ritornare a tempo pieno nel campo del gaming professionistico.»**

Anche qui, sembra che il destino abbia compiuto un cattivo scherzo al ragazzo: solamente nel 2014, due anni dopo aver preso la laurea, è stata introdotta la prima borsa di studio dedicata agli eSport, a cura della **Robert Morris University**. Solamente due anni dopo sarebbe nata la **National Association of Collegiate eSports**, un ente che riconosce e gestisce programmi di eSport in più di 60 college americani e che punta a diventare l'equivalente videoludico dell'**NCAA**, la lega collegiale americana di sport come basket e football.

> **«Cos'avrei fatto se la scena professionistica di allora fosse come quella odierna? Probabilmente avrei lasciato il college per dedicarmi agli eSport al 100%. Dico così perché allora i salari erano**

> **molto inferiori rispetto a quelli odierni: quando avevo 21 anni guadagnavo circa 500 dollari al mese ed ero costretto a vincere tornei per portare il cibo in tavola. Adesso ci sono ragazzi di 16 o 17 anni che guadagnano quanto guadagnavo a 21 anni, e hanno tutto il tempo per migliorare le loro abilità.»**

La questione dei salari merita un approfondimento: l'industria degli eSport è in crescita e si sta stabilizzando, con giochi di prima fascia come ***League of Legends*** oppure ***Overwatch*** dove sono stati istituiti i salari minimi per i giocatori professionisti, rispettivamente a 75.000 dollari per il **MOBA** di **Riot Games** e 50.000 dollari per il titolo di **Blizzard**. Però non sono tutte rose e fiori, e anche un sistema in rapida crescita presenta delle discrepanze: infatti ***Call of Duty*** non garantisce un salario minimo e non ha le stesse regole dei due giochi citati in precedenza.

All'epoca anche la **CWL Pro League**, il campionato mondiale di ***Call of Duty***, era strutturato in un modo diverso: veniva usato un sistema simile ai campionati calcistici europei, con promozioni e retrocessioni, dove la squadra con più punti partecipava ai mondiali, dove il premio consiste in 1,4 milioni di dollari. Era lo stesso sistema usato da ***League of Legends*** e ***Overwatch***, almeno fino allo scorso anno, dove sono stati introdotti i salari minimi – come citato prima – ma soprattutto, il passaggio dai team a veri e propri franchise, adottando quindi un modello simile a quello che si vede sui parquet dell'**NBA** o negli stadi della **NFL**.
Anche a causa del sistema non al passo con i tempi della **CWL**, **Potthoff**, ha deciso di ritirarsi, dopo la sconfitta decisiva per 4-3 in un'entusiasmante duello tra gli **H2K** e il suo team, i **Liquid**.

> **«Vincere quella serie avrebbe rilanciato la mia carriera, oltre che aumentato il mio stipendio. Avrei potuto vivere tranquillamente per 8-9 mesi, ma è andata male, e non c'era un torneo da disputare per 4-5 mesi. Avevo pure smesso di giocare, perché la ferita era troppo profonda. Ho riprovato a tornare in carreggiata con un paio di tornei dove sono arrivato tra i primi 24 e i primi 16, ma lì ho capito che non c'era più niente da fare, e quindi ho appeso il pad al chiodo.»**

Burns aveva deciso di mollare la vita da *pro-player*, ma non quella del mondo che ha amato per anni: a 26 anni, nel 2016, entra in **eUnited** prima come **head coach** e adesso ricopre la carica di **general manager**, dove si occupa dello sviluppo e del *recruiting* di molti giocatori giovani.
A proposito di quest'incarico, **Potthoff** dichiara:

> **«Abbiamo anche reclutato quattro giocatori minorenni, ma non metterò mai gli impegni del team prima dei loro obblighi, come scuola e famiglia. Ma ci stiamo impegnando per renderli dei veri professionisti: personalmente penso che siano già a un buon livello, e la loro giovane età li mette in un'ottima posizione, visto che sono gli unici giocatori minorenni della comunità professionista di *Call of Duty*, e vogliamo dare il giusto input per far partire la loro carriera da *pro-players*, così come loro vogliono mettercela tutta per riuscirci.»**

Grandi cifre in palio per il premio finale di Overwatch

Cifre da capogiro per il primo torneo mondiale di ***Overwatch***: il team che si aggiudicherà la vincita riceverà infatti **1 milione di dollari** in bonus oltre ai **50.000 dollari** che verranno elargiti come stipendio annuo a ogni giocatore dei team partecipanti al torneo.
Oltre al suddetto bonus annuale, i singoli giocatori riceveranno un'assicurazione sanitaria, un piano di risparmio pensionistico (ovviamente basato sul solo anno della durata del torneo), casa e attrezzature per gli allenamenti per tutta la durata della stagione.
I bonus totali messi sul tavolo per la prima stagione ammontano all'incredibile cifra di **3.5 milioni di dollari**, di cui, appunto, uno destinato al vincitore. Certo, pur essendo un grossissimo ammontare di denaro, non si avvicina nemmeno ai **20 milioni di dollari** destinati al torneo di ***Dota 2***, ma che comunque fanno volare ***Overwatch*** nella top 10 degli **Esport** con il più alto budget di vincita.

Il campione europeo di Fifa 17 è italiano

Daniele Paolucci, aka **Prinsipe**, è il campione europeo di ***Fifa 17***. Il player romano ha superato il britannico **Spencer Ealing**, aka **Huge Gorilla**, aggiudicandosi la finale del **FUT Championship** con un risultato complessivo di 6-4.
L'italiano era il campione della sezione PS4 mentre l'inglese era stato il vincitore della sezione Xbox One, e la finale è stata programmata in due partite – ognuna giocata su una diversa piattaforma – con la formula andata e ritorno e attuando la regola regole del gol in trasferta, come nelle competizioni calcistiche ufficiali.

> .@Huge_Gorilla @DiviApache The Madrid Grand Final Champion: @DiviApache! What a performance. #FUTChampions ?? ? pic.twitter.com/JVzLg1sKW2
>
> — EA SPORTS FIFA (@EASPORTSFIFA) 6 maggio 2017

Su Xbox one, la partita d'andata è finita 2-2, mentre il ritorno ha visto imporsi su PS4 Prinsipe per 4-2.
Una grande vittoria per un'Italia che si conferma in crescita nel campo degli **eSports** e nella partecipazione videoludica in generale.