



26.1.17

di *Marco Perisse*

10 università americane avranno una squadra di eSports

E i club calcistici europei tesserano i migliori giocatori di e-calcio. Per le competizioni di videogiochi è arrivata l'ora del boom

Gli e-sports all'università. Riconoscendo la popolarità degli sport alla consolle nei campus, dieci grandi atenei americani manderanno in campo i loro team online nel gioco League of Legends e, grazie alla partnership col Big Ten Network, daranno vita a un campionato con due **conference**, est e ovest, e playoff finali. Come avviene per le **Leghe**, il **Big Ten Network** trasmetterà in streaming le gare e le repliche di una selezione di partite, compresa la finale di marzo, via cavo ovvero per la platea di 60 milioni di residenze collegate negli Stati Uniti. Nella prima trasmissione del 30 gennaio si affrontano **Rudgers** e **Maryland** grazie a un accordo tra l'editore di **League of Legends**, **Riot Games**, il network che fa capo alla **Fox** e la **Big Ten Conference**. Al momento gli e-sports non fanno parte della Ncaa, sotto la cui egida si svolgono i campionati universitari delle discipline praticate nei college dove sono molto popolari anche i videogiochi di football. Tuttavia la **Robert Morris University** di Chicago offre una borsa agli e-sportivi come avviene nei college per il basket e gli altri sport.

La **University of California** ha aperto una sezione di e-sports nel circuito delle associazioni studentesche.

Se gli e-sports vengono "sdoganati" nei college degli States, la loro crescita esponenziale di popolarità e praticanti non è sfuggita ai club calcistici europei di vertice che, per intercettarla, hanno preso a "tesserare" i videogamer migliori. Oggi, se sei un Messi del game Fifa, puoi esser contrattualizzato da una grande squadra. Così quest'anno a settembre **Koen Weijland**, 24, tifoso dell'Ajax da bambino, ha ottenuto dalle mani di Erwin van der Saar la maglia n.39 essendo pagato per giocare per la squadra del cuore, però con i pollici invece che con i piedi. Ogni tanto lo ospitano pure al campo di allenamento.

L'Ajax non è il solo club che abbia una sezione di e-calciatori. Per tenere il passo col mercato in espansione, **Manchester City**, **West Ham**, **Psg**, **Schalke 04**, **Wolfsburg**, **Valencia**, **Sporting Lisbona**, tutti hanno 'e-sporters' alle consolle che

giocano ufficialmente vestendo le rispettive maglie. Il fenomeno è cresciuto con la diffusione delle competizioni, ma i videogiocatori sono milioni e averne di ufficiali significa anche rafforzare il brand. Così **Kieran “Kez” Brown**, 19, ingaggiato l’anno scorso dal City, non solo partecipa ai tornei, ma – ha sottolineato il **New York Times** – per contratto produce contenuti e li veicola sui social e You Tube. Quest’anno la **Fifa Interactive World Cup** avrà un montepremi di 1,3 milioni di dollari – 200mila dei quali al vincitore – e la finale sarà trasmessa in streaming per un audience globale da Londra.