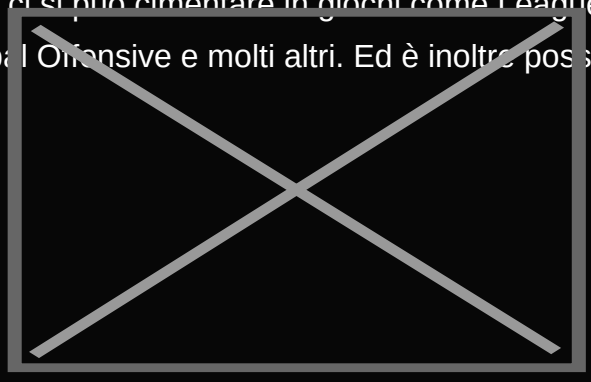
Gli eSports sono i bar del futuro

brooke-winters-579067-unsplash-980d2bf4

Non un vero e proprio bar, ma neppure una sala giochi. Forse, si potrebbe definire come una forma alternativa di pub. O più semplicemente potremmo parlare di “gaming bar”. Chiamatelo come volete, purché ci si capisca su dove si vuole andare a parare. Se nei numeri precedenti avevamo presentato il nuovo concept dei cosiddetti “Barcade”, molto in voga all’estero, questa volta ci concentriamo su un’altra tipologia di locale emergente, che stavolta riguarda anche l’Italia. Stiamo parlando dei locali pubblici che uniscono il mondo del Food & Beverage e del fuori casa a quello degli eSports. Ovvero, i cosiddetti sport elettronici, vale a dire, le competizioni disputate sui videogames, molto in voga in questo momento, in tutto il mondo. In questo caso, dicevamo, anche in Italia. Anzi, soprattutto in Italia, visto che nella Penisola stanno nascendo nuovi locali di questo tipo, giorno dopo giorno, in parallelo alla crescente diffusione che il fenomeno degli eSports sta avendo nel nostro paese. Uno degli ultimi “eSports pub”, come vengono ulteriormente definiti questi locali, è sorto in Abruzzo, a Chieti Scalo, ed è denominato Nexus. Si tratta di un tipo di locale che unisce le caratteristiche del classico pub con quelle di una moderna sala giochi. Dove i clienti possono mangiare o bere qualcosa e nel contempo fermarsi a giocare online o su consolle. “Non si tratta di un’agenzia di scommesse, né di un circolo privato – spiega il suo ideatore, Marco Ambrosini - Il Nexus è un pub in piena regola ideato e creato da un padre di famiglia appassionato di tecnologia e videogame, rivolto ai giovani e agli appassionati di sport elettronici”. Nel primo eSports pub d’Abruzzo ci si può cimentare in giochi come League of Legends, Fortnite, Rainbow Six, Counter Strike: Global Offensive e molti altri. Ed è inoltre possibile

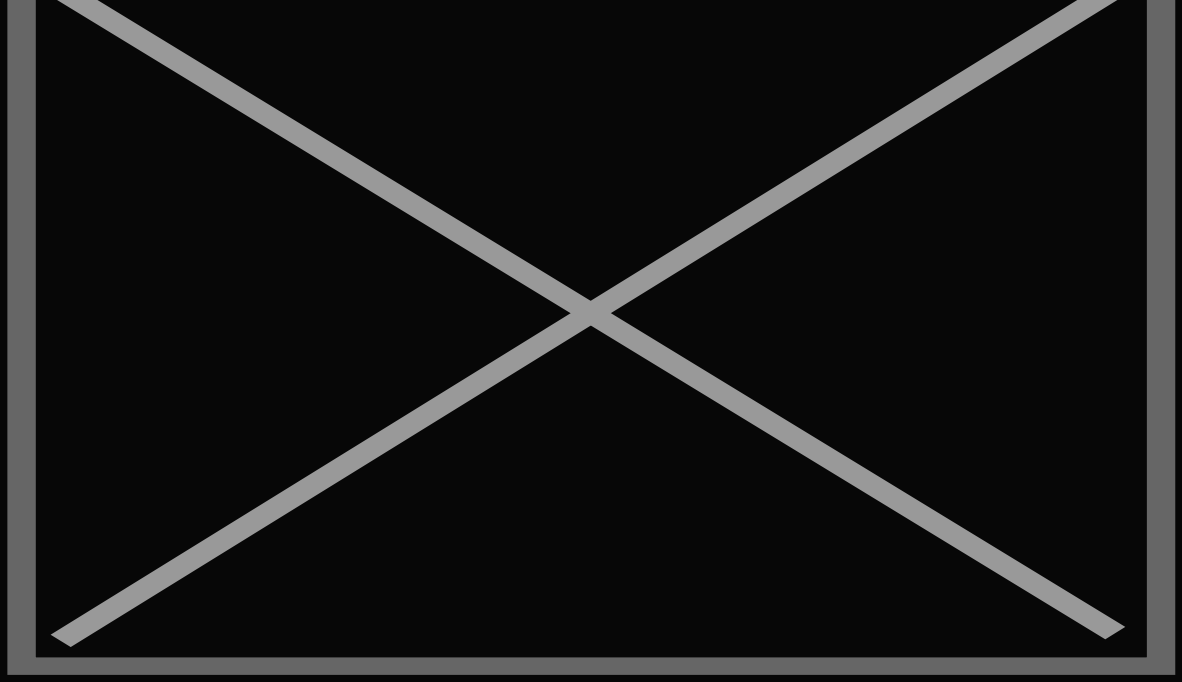


giocare partite multigiocatore su Xbox e Playstation,

sfidandosi a Fifa o a Gran Turismo. Ma non si tratta dell’unica realtà di questo tipo. Anzi. A dire il vero

gli eSports bar stanno spuntando come funghi in tutta Italia. E spesso sono veri e propri punti di partenza per l’organizzazione di tornei o di partite tra appassionati. Ma, a differenza delle sale Lan, nate in Corea del Sud circa 20 anni fa, si tratta in questo caso di luoghi di svago più che d’allenamento. Inoltre, come ogni pub che si rispetti, trasmettono spesso i più importanti match ed eventi “esportivi” a livello nazionale e internazionale. Il primo eSports bar è stato il Moba di Torino, nato sulla spinta di una delle più grandi community di gamer d’Italia. Ma è molto più di una semplice sala da tornei messa in piedi per l’occasione: Tito Latella, proprietario del locale, ha puntato molto su questo nuovo ecosistema, una volta entrati non troverete il classico bar del lunedì dopo la domenica calcistica nè cocktail dagli ingredienti a casaccio, che anzi, come ci tiene a precisare Tito “sono molto particolari ed hanno nomi che riconducono agli universi dei titoli Blizzard e di League of Legends, “mischiandosi” letteralmente con eroi Marvel, serie Tv e film. Con il dichiarato obiettivo di cambiare la concezione della gente nei confronti dei videogiochi: per un luogo stabile, un punto di ritrovo fisso, dedicato esclusivamente ai videogiochi, 365 giorni l’anno. Praticamente un forum in carne ed ossa. Il Moba bar, tra l’altro, ha un omonimo milanese, che sorge accanto al Politecnico ed è frequentato da giovani, tendenzialmente nerd e maschi. Altro importante paradiso per i gamer lombardi è l’eSports Palace di Bergamo, che ospita, oltre alla gaming house del team Samsung Morning Stars, una sala Lan, un gaming shop e un eSports bar. Ma le sale giochi 2.0 non sono una prerogativa del nord Italia. Come riportato dal quotidiano italiano degli sport elettronici,n eSportsMag.it, esistono eSports bar a Palermo (Cyberground), a Napoli (Dren bar) e in altre città ancora. A Roma, per esempio, si trova uno dei primi eSports bar italiani: è nato grazie a quattro studenti appassionati di Fifa, che hanno deciso di creare un punto di ritrovo in cui confrontarsi e competere in un clima disteso.

[caption id="attachment_161286" align="aligncenter" width="606"]



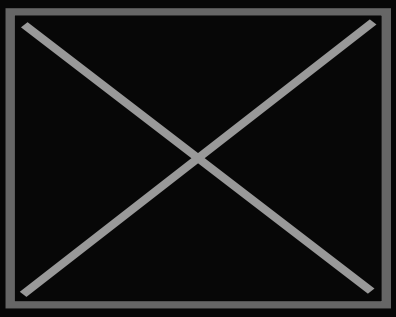
Moba a Torino

è il primo eSports bar italiano nato sulla spinta di una delle più grandi community di gamer d’Italia[/caption]

GLI ESPORTS BAR NEL MONDO

Gli eSports bar sono il capolavoro del nuovo ventennio, c’è da bere e mangiare, si possono guardare match e tornei eSports internazionali in tempo reale, testare con mano gli ultimi videogiochi, fare streaming via Twitch e finalmente competere in lungo e largo con i gamer di tutto il mondo con una connessione ad internet degna della disciplina. Quello che sta accadendo in Italia i questi ultimi mesi non è altro che una conseguenza di ciò che è avvenuto in altri paesi ormai da tempo. Gli eSports in Corea del Sud, Stati Uniti, Regno Unito e Francia rientrano già nella quotidianità di tante persone. Il primo franchising estero di bar eSports è stato Meltdown, inaugurato nel maggio del 2012. Il successo è arrivato in pochissimo tempo ed il concetto per i proprietari fu da subito ben chiaro: creare un luogo dove tutti gli appassionati di videogames possono trascorrere intere giornate, competendo con gli eSports e aggiornandosi sulle novità. Uno dei Meltdown eSports bar più frequentato in Europa e soprattutto uno dei primi ad aver osato con gli eSports è stato quello di Londra seguito poi da quello di Parigi. Oggi a detta dei gamer sono diventati dei punti di riferimento per centinaia di comitive, organizzano eventi di continuo e settimane interamente a tema.

GLI SVILUPPI IN ITALIA



Che sia questo il bar (o la sala giochi) del futuro, anche in Italia? Perché no, verrebbe da dire. Di certo i numeri che descrivono il fenomeno degli sport elettronici in Italia sono a dir poco sorprendenti: come riportato nel primo “Rapporto sugli Esports in Italia”, presentato da Aesvi, che lo ha realizzato in collaborazione con Nielsen, nel nostro paese oltre 260mila persone (definite “Avid Fan”) seguono quotidianamente eventi Esports. Il 35% delle stesse, circa 90 mila persone, afferma che molto probabilmente assisterà anche a un evento dal vivo in futuro. Con un pubblico anche piuttosto trasversale e una fascia di età che non si può certo ignorare, soprattutto dal punto di vista di un esercizio: gli Avid Fan, secondo il rapporto, sono principalmente uomini (62%), con un livello di educazione medio-alto, di età compresa per lo più fra i 16 ed i 30 anni (52%), ma con discreta incidenza anche fra i 31 ed i 45 anni (33%). La vera sfida, dunque, sarà quella di capire quale tipologia di locale potrà risultare più indicata rispetto ad un determinato target di giocatori. Meglio ancora se in grado di raggiungere l’intera platea di giocatori. Ancora una volta, a fare la differenza sarà la specializzazione. Ma forse, di fronte a una nuova tipologia di locale, ci vorrà anche un “nuovo” tipo di esercente.



La rivista mensile GiocoNews e il quotidiano online GiocoNews.it rappresentano il network di riferimento per l’industria del gioco pubblico. Il prodotto cartaceo, distribuito in tutte le aziende del settore in Italia e nei principali centri di gioco italiani e dei territori limitrofi, è lo strumento di approfondimento delle più importati tematiche di business, politica, economia, ma anche di costume, società e life style. L’ultimo nato nella famiglia di GiocoNews è il quotidiano del giocatore www.GiocoNewsPlayer.it dove puoi trovare anche il localizzatore degli ambienti di gioco