

Esports ed entertainment. I nuovi momenti di aggregazione all'interno dei videogiochi.

17 maggio 2020

Avv. Domenico Filosa

Lo scorso 24 aprile, il videogioco Fortnite ha ospitato in diretta il concerto del rapper statunitense Travis Scott.

Questo evento è stato seguito da 27 milioni di utenti all'interno del gioco, mentre il video del concerto ha già raggiunto 34 milioni di visualizzazioni su Youtube.

Cosa sono i videogiochi?

Il dizionario Garzanti della lingua italiana definisce la parola "videogioco" come: "*gioco su base informatica, con effetti visivi e sonori, a cui possono partecipare uno o più utenti giocando per mezzo di PC o di apposite postazioni*".

Fortnite è un videogioco della Epic Games, nato nel 2017 e che oggi è uno dei titoli più diffusi e giocati al mondo.

Nel mondo sono decine di milioni i videogiocatori che, ogni mese, si cimentano nelle sue diverse modalità: "Salva il mondo", "Modalità creativa" e "Battaglia reale" e che, soprattutto, trascorrono sempre più tempo al suo interno.

La particolarità di questo videogioco è, difatti, quella di essere uno sparatutto atipico, nel quale è necessario avere una strategia di sopravvivenza.

Le nuove sfide vengono introdotte settimanalmente e, pertanto, il gioco stesso è dotato di una longevità straordinaria.

Ma c'è molto di più.

L'enorme quantità di tempo che i videogiocatori (o meglio avatar) finiscono per trascorrere all'interno del videogioco rappresenta sicuramente un valore e l'editore del gioco lo sa.

Ecco che, quindi, questo videogioco (ma non è il primo), sta cominciando a cambiare pelle e al suo interno vengono persino organizzati concerti.

L'evento dello scorso aprile non è stato l'unico e si può già dire che, ad oggi, i più grandi dj del mondo, come Steve Aoki, Deadmau5, Marshmello e Dillon Francis hanno suonato su Fortnite.

È quindi evidente come il videogioco si stia rapidamente evolvendo, passando da semplice prodotto a contenitore di prodotti differenti ed eterogenei tra loro, che permette agli utenti di giocare, ascoltare la musica preferita insieme a tantissimi altri avatar e persino di manifestare.

Già oggi il mercato legato al *gaming* fattura più di cinema e musica messi insieme ma considerato ciò che potrà derivare dalle sponsorizzazioni del futuro, la forbice è destinata ad ampliarsi.

Cosa vorrà dire "*gaming*" nel prossimo futuro?

E ancora: non sembra anche a voi che i videogiochi siano diventati già oggi i nuovi centri di aggregazione?

Ma soprattutto, come si chiedeva Umberto Eco: "c'è davvero bisogno di domande retoriche?".