

Il valore del mondo esports: Esports companies vs sports Leagues

A cura di Avv. Patrizia Diacci

Gli esports possono considerarsi alla stregua degli sport tradizionali?

È questo un interrogativo che apre numerosi ed accesi dibattiti, confronti particolarmente delicati considerata, tra le altre cose, la eterogeneità dei titoli esports esistenti nel sistema e con pareri talvolta influenzati anche da profili soggettivi per la diversa e personale percezione del concetto di sport in senso tradizionale.

Spesso vengono affrontano le difficoltà giuridiche non nel valutare se ed in quale misura l'ecosistema esports possa considerarsi riconosciuto all'interno del sistema sportivo nazionale, tenuto conto delle notevoli implicazioni legali che ciò comporterebbe, ma il valore monetario delle aziende esports negli ultimi anni evidenzia esso solo l'importanza delle stesse nel panorama mondiale.

Le più grandi società di esports al livello internazionale sono decisamente all'altezza dell'argomento e valutate quasi mezzo miliardo di dollari, hanno iniziato a superare il valore di alcuni teams esistenti nello sport tradizionale.

Per una visione generale della crescita repentina del mondo esports in tale contributo si desidera comparare la valutazione - indicata da Forbes - delle prime dieci società di esports nel 2020 con il valore medio dei teams delle quattro maggiori leghe americane ed in particolare NFL, MLB, NBA e NHL.

Nonostante il rapido sviluppo dei giochi competitivi è necessario evidenziare che il divario è ancora notevole ed i teams NFL al momento regnano supremi, ma la crescita dell'ecosistema esports certamente non può lasciare indifferenti e merita una profonda riflessione.

Si desidera in tale contesto evidenziare la crescita delle principali società di esports sviluppatasi (forse) inaspettatamente ed in modo particolarmente repentino. Per una reale percezione di ciò, basti pensare che nell'anno 2018, una sola società di esports aveva un valore nel mercato di oltre 300 milioni di dollari. Entro il 2020, quattro delle prime dieci sono state valutate più di 300 milioni di dollari.

Organizzazioni esports	Games with Franchises	Valore (2020)
TSM	League of Legends	\$ 410 M
Cloud 9	League of Legends, Overwatch	\$ 350 M
Team Liquid	League of Legends	\$ 310 M
FaZe Clan	Call of Duty	\$ 305 M
100 Thieves	League of Legends, Call of Duty	\$ 190 M
Gen.G	League of Legends, Overwatch, NBA 2K	\$ 185 M
Enthusiast Gaming	Call of Duty, Overwatch	\$ 180 M
G2 Esports	League of Legends	\$ 175 M
NRG Esports	Call of Duty, Overwatch	\$ 155 M
T1	League of Legends	\$ 150 M

TSM (Formely Team SoloMid) , l'organizzazione di esports più preziosa al mondo nel 2020, giova di una valutazione superiore a cinque teams della National Hockey League (NHL). Infatti, si stima che quattro società di esports siano superiori a due teams della NHL, in particolare i Florida Panthers ed Arizona Coyotes.

Diversamente, altre Leghe sportive sono decisamente ancora lontane dal valore delle principali organizzazioni esports; mentre il valore medio di un team NHL nel 2020 era di \$ 520 milioni, MLB, NBA e NFL hanno infatti rilevato valori medi di oltre \$ 1,6 miliardi.

Esports vs. teams sportivi	team di valore più basso	Team del valore più alto	Valore Medio
NFL	\$ 2,0 miliardi	\$ 5,7 miliardi	\$ 3,0 miliardi
NBA	\$ 1,3 miliardi	\$ 4,6 miliardi	\$ 1,8 miliardi
MLB	\$ 980 milioni	\$ 5,0 miliardi	\$ 1,6 miliardi
NHL	\$ 285 milioni	\$ 1,6 miliardi	\$ 520 milioni
Esports (Top 10)	\$ 150 milioni	\$ 410 milioni	\$ 188 milioni

Ad ogni modo, per quanto si possa provare a fare un confronto netto tra esports e sport tradizionale, ci sono significative differenze da considerare nei modelli di business che devono essere evidenziate per completezza di valutazione.

Le principali società di esports, infatti, possiedono diversi *franchises* e *non-franchises* teams in numerosi titoli. Cloud9, ad esempio, possiede sia l'omonimo team Cloud9 *League of*

Legends che il team London Spitfire *Overwatch*, nonché *non-franchise* teams in *Halo*, *Counter Strike: Global Offensive*, *Fortnite* ed altri giochi.

Anche i flussi di ricavi per le società di esports sono estremamente vari e differenziati. Aziende come TSM, 100 Thieves, FaZe Clan ed Enthusiast Gaming hanno realizzato il 50% o più delle loro entrate al di fuori dal mondo degli esports, essendosi invece espanse grazie alla creazione di diverse società impegnate con la medesima attenzione a sviluppare contenuti e nuove App.

Ma è proprio grazie a questa maggiore capacità di diversificazione nonché alla dimensione ancora crescente della community degli esports che continua crescere il valore dell'intero mondo dei giochi elettronici competitivi. Infatti, il fatturato stimato di TSM per il 2020 di \$ 45 milioni è meno della metà del fatturato stimato degli Arizona Coyote di \$ 95 milioni, nonostante una differenza di valutazione di oltre 100 milioni di dollari a favore di TSM.

Ad ogni modo, la certa continua evoluzione degli esports renderà la comparazione con gli sport tradizionali più facile e ravvicinata ed anziché essere costretti a mettere a confronto le società esports con i teams degli sport tradizionali, saranno possibili in futuro, considerata l'evoluzione in corso, comparazioni dirette tra Leghe esports e Leghe tradizionalmente intese, cosicché le differenze probabilmente si ridurranno da miliardi a milioni.

