

eSPORTS: IL NUOVO INTRATTENIMENTO

CHE PIACE ALLE GENERAZIONI DIGITALI

Il settore sta attirando sempre di più nuovi investitori, i quali

sono disposti a spendere cifre da capogiro per creare le proprie squadre vincenti



a cura di **Giulia Perera**
Marketing & Social Media IntraWeb srl
www.intraWeb.it



Hanno riempito lo stadio di Seoul



IL FUTURO

Nel bene e nel male, l'intrattenimento mediatico sta diventando un'esperienza sociale partecipativa trasformandosi in qualcosa che si fa e che non si consuma solamente.

di visualizzazioni in contemporanea.

UN'ESPERIENZA SOCIALE PARTECIPATIVA

L'ascesa dei social network e dello streaming in questi anni parla di un profondo bisogno umano. Le persone spesso vogliono interagire con quello che stanno guardando, sia fisicamente che virtualmente ed è questo uno dei driver della migrazione dalla TV allo streaming, specialmente per i giovani. Nel bene e nel male, l'intrattenimento mediatico sta diventando un'esperienza sociale partecipativa, trasformandosi in qualcosa che si fa e che non si consuma solamente.

Con questi numeri, i ricavi provenienti dagli eSports sono altissimi e sempre più investitori si stanno interessando a questo settore, pagando fino a 20 milioni di dollari per lanciare una nuova squadra.

UN FENOMENO IN CRESCITA

La crescita di questo ramo di mercato è significativa tanto che nel 2019 è previsto un aumento del numero dei campionati esistenti, generando entrate significative per le società di giochi. Sempre per il 2019 si prevedono nuove serie in franchising di Overwatch, NBA2K e League of Legends che si espanderanno nelle principali città degli Stati Uniti, seguendo il modello utilizzato per gli sport professionistici. Tutto ciò contribuirà a far aumentare fan e giocatori, rendendo gli eSports ancora più attraenti per le emittenti. ●

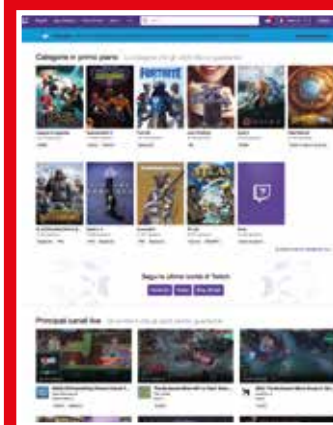


LA RIVOLUZIONE DELLO SPETTACOLO!

Potreste non aver mai sentito parlare di questa piattaforma ma, se gli eSports vi incuriosiscono, sicuramente potrete accedervi gratuitamente con l'abbonamento ad Amazon Prime.

Twitch è una community globale, che raccoglie in un unico luogo milioni di utenti grazie ai numerosi livestreaming di eventi e competizioni di vari videogiochi.

La sua forza risiede nella possibilità degli spettatori di interagire con i giocatori e con tutti gli altri membri della community attraverso le chat. In questo modo gli utenti potranno confrontarsi e godersi al meglio lo spettacolo!



Gli eSports sono tutti quei videogiochi online che con il passare del tempo hanno sviluppato una struttura di campionato professionale. In questo settore di portata globale sono inclusi numerosi titoli di giochi, vari campionati e milioni di giocatori che si sfidano 24/7, giocando da diversi sistemi come PC, console e dispositivi mobili.

PERMETTE DI INTERAGIRE

Questo mondo è relativamente giovane, come giovane è la maggior parte degli utenti che iniziano a preferire come intrattenimento gli eSports rispetto alla TV tradizionale.

Infatti, l'utilizzo dei vari media per visualizzare con-

tenuti sta aumentando, ma il loro consumo si sta frammentando su diverse piattaforme e servizi.

Soprattutto nella fascia tra i 18 e i 34 anni, le persone guardano sempre meno sport tradizionali rispetto alle generazioni precedenti e si appassionano agli eSport, che sono più coinvolgenti e permettono allo spettatore

di interagire con i giocatori e con tutti coloro che fanno parte della community.

Per capire al meglio la portata di questo fenomeno è necessario tornare indietro nel 2014,

quando per la prima volta 40.000 persone hanno riempito lo stadio di Seoul per assistere al campionato mondiale di League of Legend.

Questo gioco è riuscito a catalizzare l'attenzione di migliaia di individui ma, se contiamo anche tutti gli spettatori degli streaming, il numero sale vertiginosamente fino a 27 milioni di persone, con picchi di 11 milioni

Davanti a pc e console



Una passione dilagante

