

La scuola

Gli eSport debuttano in classe

Il primo a partire con un corso sperimentale è l'itis Galilei: non si gioca ma si impara a gestire una squadra

TIZIANA DE GIORGIO

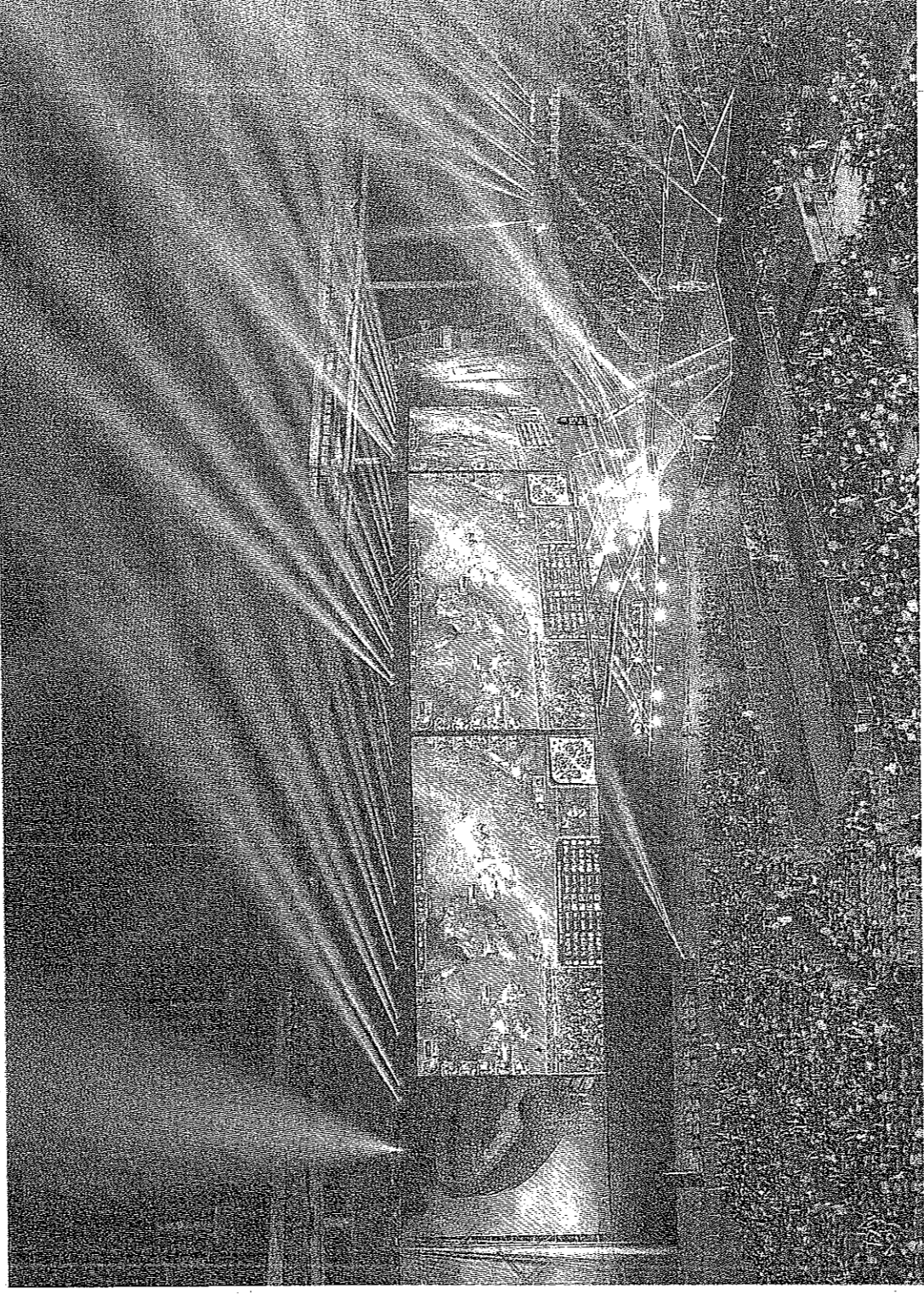
Gli studenti devono imparare come si gestisce una squadra e tutte le figure che le gravitano intorno: manager, allenatori, nutrizionisti, mental trainer. Devono fare proprie le strategie di marketing, delle campagne acquisti dei giocatori, di coaching. Ma chi pensa che stiamo parlando di un normale sport giocato sul campo fatto di muscoli e sudore si sbaglia, perché al centro c'è un gioco del tutto virtuale. Gli eSport entrano nelle scuole e per la prima volta diventano materia di studio per i ragazzi delle superiori.

Il primo a partire a Milano è l'itis Galilei, dove le lezioni sono cominciate da pochissimo per gli studenti del biennio di informatica ed elettronica e c'è un nuovo corso sperimentale che vede un esperto salire in cattedra ogni quindici giorni. «Ma c'è un istituto di Grumello del Monte, in provincia di Bergamo, dove è diventata una materia di studio a tutti gli effetti: ho un registro, interrogio e metto i voti», spiega Jan Nava, della Games Kingdom, con la quale l'istituto milanese ha avviato la sua prima collaborazione.

La capitale degli eSport è la Corea del Sud, ma si stima che la nuova mania abbia già contagiato 165 milioni di persone in tutto il mondo. I tornei competitivi agonistici di videogiochi che riempiono interi palazzetti, con migliaia di persone con il fiato sospeso a seguire squadre di giocatori che si sfidano a colpi di tastiera e joystick. Un giro d'affari in Italia: basta pensare all'ultima edizione di ottobre della Milan games week, con due arene di famiglia metri quadrati per assistere ai tornei di videogame dal vivo e una partecipazione di 162 mila persone, la più alta di sempre. Un fenomeno in espansione a tal punto da essere studiato e da essere visto come una possibile prospettiva di lavoro per i giovani. «L'idea è nata al Campus Party, il festival internazionale dell'innovazione e la creatività: per contrastare la dispersione ho pensato di proporre ai ragazzi qualcosa che li potesse interessare nel vivo. E questo mondo sta avendo sviluppi enormi che possono rappresentare uno sbocco per il loro futuro». A parlare è Anna Borando, la preside dell'itis Galilei di via Paravia. Che

avverte: «Gual a pensare che durante queste lezioni si gioca perché non è così».

Le lezioni sono teoriche. «Spieghiamo tutte le figure professionali che seguono i ragazzi e i giocatori che all'estero guadagnano migliaia di euro», racconta Nava, quarant'anni, che insieme al collega Francesco Albanese ha deciso di trasformare una passione in uno strumento educativo. Perché i team di eSport funzionano esattamente come un club sportivo. «Il loro manager deve gestire i ragazzi, la messa in pratica dell'organizzazione, il metodo di lavoro. E se c'è una gara a Berlino per esempio deve essere in grado di spostare cinquanta persone tutte insieme». Anche negli eSport c'è il corrispettivo del calciomercato. «E i giocatori hanno caratteristiche particolari: c'è per esempio un attaccante forte, chi si muove meglio in difesa». Il tutto in una sorta di mondo parallelo, muovendo solo mani e di-



I punti

1 Quei tornei di videogiochi che riempiono gli stadi

Il fenomeno

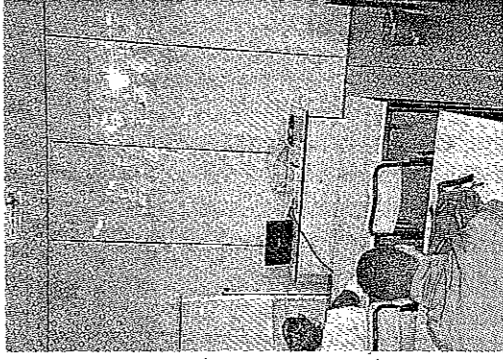
La capitale degli eSport è la Corea del Sud, ma si stima che la nuova mania abbia già contagiato 165 milioni di persone in tutto il mondo

2 Come funziona

Si tratta di tornei competitivi agonistici di videogiochi, con migliaia di persone che pagano per vedere team di giocatori sfidarsi con il joystick

3 Le lezioni

Il fenomeno ha un'espansione tale da spingere le scuole a studiarlo e a vedere nel mondo dei videogiochi un'opportunità di lavoro per i ragazzi



Le gare

Uno stadio pieno per le gare di eSport in alto. Gli studenti di un istituto in provincia di Bergamo dove sono già diventati una materia di studio

ta. Ma ci sono anche figure che in una competizione agonistica di rugby o pallavolo reale non esistono: i videogiochi vengono agostonati di continuo. Nava, oltre a entrare nelle scuole per spiegare come funziona questo mondo, è manager di un team di eSport composto da dodici ragazzi fra 16 e 23 anni che partecipano ai tornei in giro per l'Italia. «Noi abbiamo preso un analista laureato in matematica che traduce questo aggiornamento di dati in un linguaggio comprensibile per l'allenatore».

Ma come si interroga in eSport? «Ai ragazzi dell'Istituto Politecnico di Grumello del Monte ho anche già fatto anche una verifica - sorride soddisfatto Jan Nava - chiedo per esempio com'è fatto l'organigramma di un'azienda. Oppure il ciclo delle tre "r" alla base del business: investimento, intrattenimento e interesse».