

Sport Virtuali e Simulati. FISR in prima linea nella nuova frontiera delle discipline elettroniche . Gli atleti abruzzesi di E-Sports Grifone e De Iuliis protagonisti al salone d'onore del CONI lo scorso 23 novembre





Aracu: le discipline digitali parlano ad un pubblico giovane proprio come la nostra Federazione

Gli **E-Sports** rappresentano la nuova frontiera dello sport mondiale. Le discipline virtuali e digitali fanno registrare ogni anno numeri in continua crescita, sia per quanto riguarda la pratica, sia per il seguito di tifosi e fan. Solo in Italia si contano oltre 1.620.000 appassionati, compresi tra i 16 e i 40 anni, che seguono più volte al mese gli eventi di E-Sports. In ambito mondiale il bacino di utenti e praticanti è impressionante e attira sempre di più sponsor ad investire nel settore.

La nuova tendenza a livello planetario non poteva lasciare indifferente il mondo delle rotelle. La **Federazione Italiana Sport Rotellistici** in sinergia con World Skate, grazie al protocollo d'intesa di gennaio 2022, firmato dal CONI e dal Comitato Promotore E-Sport Italia, si fa trovare pronta ad abbracciare un percorso che influenzerà in maniera decisiva l'andamento dello sport, anche di quello professionistico, nei prossimi anni.

È stato proprio il salone d'onore del CONI a Roma ad ospitare il Convegno dello scorso 23 novembre sugli Sport Virtuali e Simulati. Protagonisti dell'evento la FISR e lo skateboarding, grazie agli atleti abruzzesi di E-Sports e giocatori del videogame SKATER XL, **Simone Alberto Grifone** e **Simona De Iuliis**. I due gamer sono i primi in assoluto in ambito FISR a cimentarsi negli sport digitali a rotelle. La manifestazione, organizzata dal Comitato Promotore E-Sports, ha rappresentato un passo storico non solo per la FISR ma per tutto il movimento sportivo italiano, come ribadito dal Presidente del CONI **Giovanni Malagò** e da quello del Comitato Italiano Paralimpico, **Luca Pancalli**, entrambi presenti all'incontro di mercoledì scorso, insieme al Presidente federale **Sabatino Aracu** e al responsabile E-Sports per FISR e World Skate, Ivan Paduano.

“Gli sports elettronici parlano ad un pubblico giovane - ha commentato il

Presidente FISR e World Skate, Sabatino Aracu – Quello dei giovani è il mondo a cui le nostre federazioni si rivolgono – Questa nuova frontiera delle discipline simulate può aprire scenari interessanti e di prospettiva per gli sport a rotelle, come già sta accadendo da alcuni anni a livello internazionale in altre discipline. L'idea – ha spiegato **Aracu** – è quella di sviluppare campionati di E-Sports, in accordo con tutte le federazioni rotellistiche mondiali. La FISR, che ha abbracciato subito la nuova tendenza, potrebbe essere un laboratorio per capire come indirizzare i progetti futuri. Il momento è quello giusto per aprire ad una novità, quella degli E-sports, ufficialmente riconosciuti dal Comitato Olimpico Internazionale. Lo stesso CONI e il presidente Malagò hanno in grande considerazione questo mondo, in prospettiva nazionale”.

Il primo e storico passo per la FISR e per lo sport italiano è stato fatto lo scorso 23 novembre. L'Abruzzo è protagonista con i due atleti e gamer di E-Sports. La giovanissima pescarese Simona De Iuliis, appassionata di scacchi e dell'arte manga. Ama lo skateboarding e si è allenata duramente per diventare competitiva nel gioco per pc e console, Skater XL. Simone Alberto Grifone, nato a Rimini ma pescarese di adozione, cantante e musicista, coltiva la passione per i videogiochi, dipinge e scrive articoli di musica e di videogames. Collabora, come game designer, per Hollow Press e Mindwork Studio, due società che si occupano di giochi da tavolo e fumetto, situate nel territorio abruzzese.

“Presentare il gioco per console e pc SKATER XL, nel salone d'onore del CONI – ha detto **Ivan Paduano**, responsabile FISR degli E-Sports – è stato un passo fondamentale per discutere delle potenzialità delle discipline digitali e capire come gli sport rotellistici possano recitare in questo ambito un ruolo fondamentale. I progetti futuri in campo nazionale e internazionale – ha sottolineato Paduano – ci vedranno impegnati nell'immediato con tante novità, come il prossimo Campionato Italiano di E-Sports in programma a inizio 2023 e l'evento mondiale dell'Olympic E-Sports Week di Singapore che si terrà dal 22 al 25 giugno. Manifestazione voluta e promossa dal CIO e dal presidente Thomas Bach, per supportare la crescita degli sport virtuali all'interno del movimento olimpico”.

Eventi che confermano le potenzialità planetarie degli sport digitali e danno ancora più rilevanza alla figura del videogiocatore e atleta virtuale professionista che sta prendendo sempre più piede nello Stivale, seguendo l'andamento mondiale. In Francia lo status di giocatore professionista è disciplinato e riconosciuto dal ministero per gli affari digitali. 5 discipline che simulano gli sport reali hanno già preso parte alle Olympic Virtual Series. Il primo evento mondiale dedicato agli E-sports è riconosciuto ufficialmente dal Comitato Olimpico Internazionale, inaugurato un mese prima dell'ultima Olimpiade di Tokyo. Il mondo rotellistico è pronto a raccogliere la sfida.