

## Lettera di accompagnamento alla mozione

Gli eSports sono un fenomeno in continua crescita.

Se da un lato gli stessi giornali sportivi hanno cominciato a dedicare maggiori spazi mediatici a queste nuove tipologie di intrattenimento, come la Gazzetta<sup>1</sup> o il Corriere dello Sport<sup>2</sup>, dall'altro è necessario menzionare che il principale veicolo di trasmissione delle competizioni online è la rete stessa.

Deloitte, nel suo report<sup>3</sup> *'Let's Play! 2020 – The European esports market'* afferma che l'audience globale totale ammonta a circa 443 milioni di persone, principalmente raggiunti attraverso piattaforme digitali, come *Twitch, Youtube, Douyu e Huya*.

Numeri leggermente diversi evidenziati anche dal report<sup>4</sup> di Goldman Sachs, che attesta e prevede ugualmente una importante crescita del settore in termini di monetizzazione e prize pool.

Sempre Goldman Sachs attesta un totale di 3.3 miliardi di dollari in investimenti in start-up collegate al settore eSports dal 2013 ad oggi.

Il caso italiano evidenzia lo stesso trend ma con grandezze diverse. Da un articolo del Sole24Ore<sup>5</sup> la platea di appassionati è in aumento, con circa 1,2 milioni di persone nella fascia d'età 16-30 anni e con 350mila utenti che seguono ogni giorno gli eventi.

I dati, nazionali e globali, affermano pertanto che gli eSports sono in crescita e possono essere una opportunità in termini di sviluppo, capitale umano e creazione di valore.

Per quanto riguarda gli atenei, sono già molte le Università che hanno aderito ad iniziative collegate al fenomeno eSports.

L'Università Statale di Milano ha aperto nel 2018, attraverso il Centro Universitario Sportivo, alle competizioni elettroniche<sup>6</sup>, lo IULM ha partecipato nel 2020 all'Amazon University Esports con la propria squadra ufficiale<sup>7</sup>, e l'Università di Vienna ha addirittura inaugurato un corso in *Management dello sport focalizzato sugli eSports*<sup>8</sup>, dopo l'esperimento lanciato in alcuni Atenei tedeschi.

Insomma, il settore è in fermento e questa è un'occasione per l'Università degli Studi di Roma Tre di inserirsi con lungimiranza didattica ed occupazionale.

---

<sup>1</sup> [esports.gazzetta.it](https://esports.gazzetta.it)

<sup>2</sup> <https://www.corrieredellosport.it/esports>

<sup>3</sup>

<https://www2.deloitte.com/ce/en/pages/technology-media-and-telecommunications/telecom-media-entertainment/european-industry-growth.html>

<sup>4</sup> <https://www.goldmansachs.com/insights/pages/infographics/e-sports/report.pdf>

<sup>5</sup> <https://www.ilsole24ore.com/art/e-sport-campionati-quota-450-milioni-spettatori-ACaGDW4>

<sup>6</sup> <https://www.ilsole24ore.com/art/l-universita-statale-milano-apre-esport--AEEemOLSD>

<sup>7</sup> <https://www.iulm.it/it/news-ed-eventi/news/amazon-university-esports-iulm>

<sup>8</sup>

[https://www.corrieredellosport.it/news/esports/industry/2020/07/29-72283097/gli\\_esport\\_sbarcano\\_anche\\_all\\_universita\\_di\\_vienna/](https://www.corrieredellosport.it/news/esports/industry/2020/07/29-72283097/gli_esport_sbarcano_anche_all_universita_di_vienna/)

*Al Presidente del Consiglio degli Studenti Gabriele Russo,  
Alla Prorettrice per i rapporti al mondo del lavoro Prof.ssa Silvia Ciucciovino,  
Al Prorettore per l'innovazione ed il trasferimento tecnologico Prof. Alessandro Toscano,  
Al Direttore Generale Dott. Pasquale Basilicata*

**OGGETTO: Diffusione, conoscenza e approfondimento del fenomeno eSports**

**VISTI** gli articoli 1 e 18 dello Statuto d'Ateneo;

**VISTO** l'articolo 2 del Regolamento Generale di Ateneo;

**VISTO** l'articolo 5 del Regolamento del Consiglio degli Studenti;

**VISTA** la lettera indirizzata al Consiglio degli Studenti circa la disponibilità dell'Ateneo ad approfondire tematiche legate al settore degli eSports;

**CONSIDERATO** l'interesse lavorativo e imprenditoriale di un settore in crescita come descritto nella lettera di accompagnamento alla mozione;

**DATA** l'esternalità positiva per gli studenti e l'Ateneo derivante dall'approfondimento del tema;

**SI PROPONE**

1. L'organizzazione, da parte di agenti esterni accreditati nel settore, di tre o più incontri, telematici e gratuiti, comprendenti approfondimenti sul tema esports.  
Oggetto degli incontri, dalla durata indicativa di circa un'ora e mezza, è l'approfondimento del settore eSports sotto diverse aree disciplinari, come ad esempio:
  - Area giuridica  
Il diritto negli esports, regolamenti sportivi, il quadro giuridico e la normativa vigente;
  - Area economica  
Il settore esports in chiave economica ed aziendale, i principali indicatori, l'organizzazione di eventi da un punto di vista economico-finanziario;
  - Area ingegneristica/tecnica  
Il sistema informatico dietro un torneo di eSports, il controllo sulla regolarità dello svolgimento, le statistiche real-time.

La finalità degli incontri è accompagnare istituzionalmente, anche superando pregiudizi e diffidenze iniziali, un fenomeno in crescita capace di occupare forze lavoro, creare valore e opportunità imprenditoriali.

2. L'organizzazione di una competizione interna o l'adesione a competizioni universitarie già esistenti, da tenersi a distanza.  
A tal fine si ipotizza inoltre, se non comporta particolari oneri amministrativi, economici o finanziari, anche un coinvolgimento di Roma3 Sport.