

Personal Gamer diventa grande

Dai primi tornei di sport elettronici organizzati in store, alla promozione di circuiti competitivi a livello nazionale. Fino ad arrivare al nuovo format Premier Circuit e alle PG Finals, che vedranno il loro culmine in occasione di Milan Games Week 2017.

A cura di
Annalisa Pozzoli

Da 10 anni a questa parte esiste una realtà che si occupa di gioco elettronico competitivo. In sostanza, di eSports. Personal Gamer, una divisione di Campus Fandango Club, nasce infatti nell'ormai lontano 2007, quando il panorama degli eSports in Italia era ancora ai suoi primissimi albori. Tuttavia, seppur in ritardo rispetto a molti altri paesi del mondo, oggi queste discipline sono sempre più praticate e seguite, anche grazie a iniziative ad hoc che ne stanno facilitando la diffusione. Ne abbiamo parlato con Pier Luigi Parnofiello, head of eSports di Fandango Club.

Come si è evoluta la divisione Personal Gamer, dal 2007 ad oggi?

Il percorso di Personal Gamer è stato sicuramente dinamico e ricco di cambiamenti, ma l'obiettivo è sempre stato uno solo: quello di seguire e supportare il mercato del gaming in Italia, proponendosi come una sorta di 'advisor'. Di fatto, alle sue origini, il Personal Gamer era un esperto del mondo dei videogiochi, pronto ad accogliere i clienti sul punto vendita e a orientare le loro decisioni di acquisto. Il supporto era principalmente mirato ai non esperti del settore, magari a chi si presentava in negozio con l'intenzione di fare un regalo azzeccato o di scegliere i prodotti migliori disponibili in quel momento. Una volta creata una piccola community locale nei vari punti vendita, il passo successivo è stato quello di iniziare a organizzare attività e tornei in store per rendere il negozio un luogo di aggregazione. Personal Gamer negli anni ha mantenuto e allargato le competenze di tournament organiser, soprattutto nel mondo del gaming competitivo. Oggi la unit si dedica al 100% agli eSports, e ha l'obiettivo di posizionarsi come la realtà di riferimento sul territorio nazionale. Cogliendo quella che riteniamo una grande opportunità di business.

Nel concreto, come si svolge la vostra attività?

Siamo attivi su due fronti. In primo luogo gestiamo e promuoviamo circuiti competitivi su differenti titoli a livello nazionale: eventi dal vivo e veri e propri campionati, con match online e dirette streaming dal nostro studio di registrazione al Campus, lo Studio 37. Contestualmente, inoltre, aiutiamo brand interni ed esterni al settore a capire meglio il fenomeno degli eSports, confezionando strategie e piani promozionali che valorizzino i loro investimenti. Non dimentichiamo che Personal Gamer nasce in una realtà dinamica e sui generis come il Campus Fandango Club, un 'hub' dove sono riunite tutte le competenze strategiche nella progettazione e nella gestione di un evento. Tra i clienti del Campus ci sono anche brand lontani dal mondo gaming e tecnologico, ma che stanno intuendo e cogliendo le grandi potenzialità del fenomeno eSports proprio grazie a Personal Gamer e all'originalità del modello Campus.



Pier Luigi Parnofiello



photo credits: Luca Adamo per Radio 105

Nella foto a sinistra, da sinistra: Pier Luigi Parnofiello, Daniele Battaglia e Simone Milone

Quali sono allora i progetti attualmente in corso?

Quest'anno abbiamo creato un nuovo format chiamato Premier Circuit: si tratta di una stagione competitiva dove diverse squadre di *Overwatch* e di *Call of Duty* si stanno dando battaglia da febbraio, con l'obiettivo di essere eletti il team più forte d'Italia. I match vengono trasmessi in diretta streaming sul nostro canale Twitch, ma non mancano le occasioni per assistere dal vivo al grande spettacolo degli eSports. In questo senso non posso non citare le PG Finals, che abbiamo organizzato al Teatro Principe di Milano, davanti a 1.200 scatenatissimi fan. Naturalmente la stagione avrà



PG Finals al Teatro Principe (maggio 2017)



Studio37 del Campus Fandango Club durante Red Bull Factions



photo credits: Luca Adamo per Radio 105

il suo attesissimo gran finale all'interno dell'eSports Village di Milan Games Week 2017. Non vediamo l'ora di mostrare ai gamer italiani cosa abbiamo in serbo per loro!

Parlando di eSports, è impossibile non citare League of Legends...

Ovviamente non può mancare il nostro supporto a quello che probabilmente è il titolo di riferimento del settore. PG trasmette ogni settimana, in diretta live dallo Studio 37, le LCS, che poi non sono altro che la Champions League di *League of Legends*, dove le migliori squadre europee lottano per il titolo e per staccare un biglietto per i campionati del mon-

do. Il tutto è commentato rigorosamente in italiano dal nostro team di caster ed esperti, e disponibile sul nostro canale di Twitch Tv. Infine, io e il mio collega Simone Milone, ogni domenica alle 13 siamo in onda su Radio 105, dove assieme al grande Daniele Battaglia conduciamo *105 WAG, We are gamers*. Si tratta di una trasmissione tutta dedicata al mondo dei videogame e degli eSports, pensata per raccontare a un pubblico più vasto il nostro mondo e la nostra passione.

Oggi l'Italia è ancora indietro negli eSports rispetto a molte altre nazioni del mondo. Perché questo ritardo?

È difficile trovare una singola causa. Sicuramente esiste tutta una serie di fattori che portano il mercato italiano a reagire più lentamente, e in generale a prendersi meno rischi quando si tratta di nuovi trend in arrivo. In generale, c'è una scarsa propensione alla collaborazione e alla contaminazione con realtà internazionali, sia che si tratti di persone o di aziende. È un discorso non strettamente legato a questo ambito, ma che vale anche per altre categorie merceologiche: è facile riconoscere come l'Italia, ad esempio, spesso accolga nuovi prodotti e servizi provenienti dagli Stati Uniti con almeno uno-due anni di ritardo.

Non è quindi solo una questione di infrastrutture – come ad esempio l'insufficiente diffusione della banda larga o la scarsità di eventi organizzati rispetto all'estero – ma anche culturale?

Credo che questi fattori possano al limite rallentare lo sviluppo, ma non bloccarlo. Ho visto in prima persona il fenomeno eSports esplodere in mercati decisamente più complessi del nostro, come Turchia, Grecia e Polonia. Inoltre, se guardiamo al grande successo degli eSports in Spagna, un paese che per cultura, economia e avanzamento tecnologico è equiparabile all'Italia, direi che si può essere davvero ottimisti.

Esistono, quindi, buoni spazi di crescita in termini di giocatori e di pubblico, magari in tempi brevi?

Gli spazi di crescita sono enormi. Non a caso Personal Gamer parla di 'eSports anno zero': stiamo davvero vivendo un momento fondamentale per la crescita di questo fenomeno. E le realtà che per prime avranno il coraggio di investire e di strutturarsi saranno quelle che godranno dei maggiori benefici negli anni a venire. È un discorso trasversale, che vale per gli organizzatori di tornei e i publisher, ma anche per i media e i giocatori professionisti.

Cosa state organizzando per la prossima edizione di Milan Games Week?

Da diversi mesi siamo al lavoro su un progetto ambizioso, che ha l'obiettivo di avvicinare tutti i gamer al mondo degli eSports. L'eSports Village accoglierà migliaia di appassionati in un'atmosfera elettrizzante e festosa, che ricorda molto da vicino quella che accompagna gli sport tradizionali. Sveleremo maggiori dettagli nelle prossime settimane... vale la pena seguirci da vicino!

Gamestore

Direttore Responsabile
ANGELO FRIGERIO
Direttore Editoriale
RICCARDO COLLETTI
Editore: Edizioni Turbo srl

Redazione: Palazzo di Vetro - Corso della Resistenza, 23 - 20821 Meda (MB)
Tel. +39 0362 600463/4/5 - Fax: +39 0362 600616
Registrazione al Trib. di Milano n° 340 del 10 giugno 2002
Periodico mensile - Anno 16 - n° 7 - 15 Luglio 2017

Stampa: Ingraph - Seregno (MB) - Una copia 1,00 euro - Poste Italiane S.P.A.
Spedizione in Abbonamento Postale - 70% LO/MI

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati personali in suo possesso. Tali dati saranno utilizzati per la gestione degli abbonamenti e per l'invio di informazioni commerciali. In base all'Art. 13 della Legge n° 196/2003, i dati potranno essere rettificati o cancellati in qualsiasi momento scrivendo a:

Edizioni Turbo S.r.l.
Responsabile dati: Riccardo Colletti
Corso della Resistenza, 23 - 20821 Meda (MB)

Questo numero è stato chiuso in redazione il 26 giugno 2017