UN MONDO DI GIOCHI

Il Financial Times di questa mattina fa notare che nei giorni di massima affluenza, più di 80 milioni di Cinesi apre la sua battaglia su un singolo videogioco: Honour of Kings. Più di tutta la popolazione della Germania.

Nella sola Cina ci sono circa 600 milioni di giocatori online seriali che generano un fatturato annuo complessivo di circa 26 miliardi di Dollari, oltre tre volte gli incassi dei Cinema!

Il campione cinese del settore è Tencent, la stessa di WeChat e QQZone, che quest'anno rischia di totalizzare oltre 16 miliardi di Dollari di profitti dai soli giochi. In borsa vale più della ExonMobile.

Se poi passiamo agli sport online (che sono videogiochi dove la sfida tra giocatori è a calcio o a tennis invece che in una realtà immaginaria) troviamo oltre 400 milioni di "fan", cioè di giocatori seriali. È un settore i cui campioni guadagnano più dei calciatori e radunano spettatori a milioni quando si sfidano per i tornei.

Il fenomeno naturalmente non si limita alla sola Asia bensì investe anche tutto il resto del mondo e genera profitti mostruosi ma anche danni gravissimi all'integrità mentale dei giovani che si sono lasciati rapire dalla febbre della sfida. Per non parlare del tempo lì impiegato nel quale potrebbero invece più utilmente studiare, fare sport, politica o anche solo fare figli…

Che si tratti del nuovo "oppio dei popoli"? Come diceva un comico in tivù ai meno giovani: godetevela adesso la vita perché se a dovervi pagare la pensione saranno quelli che oggi vanno in giro a caccia di Pokémon, state freschi!

Stefano di Tommaso