

COMMENTI COME IN UNA FINALE DI CALCIO. APPASSIONATI IN TUTTO IL MONDO, IN COREA È SPORT

AL BAR PER LA SFIDA CON GLI ALIENI

Il fenomeno StarCraft e le telecronache (al pub) delle partite online

Leggendo quanto stiamo per scrivere, Cicerone probabilmente esclamerebbe «O tempora, o mores!». D'altronde non si può pretendere che un letterato di oltre duemila anni fa comprenda un fenomeno come i videogiochi, che alle volte sorprendono persino gli stessi addetti ai lavori. Siamo però certi che se con una macchina del tempo potessimo portarlo ad assistere a un «BarCraft», probabilmente cambierebbe idea.

Nata ufficialmente nel 2011 (anche se qualcuno afferma si debba risalire al 2009), quella dei BarCraft è una moda in rapida espansione. Il termine nasce dall'unione dei termini «bar» e «StarCraft»: se il primo non necessita di spiegazioni, il secondo è il nome di un videogioco di strategia in tempo reale creato da Blizzard Entertainment quindici anni fa. Nel 2010 è uscito il seguito, StarCraft II: Wings of Liberty. Mentre il 12 marzo sarà disponibile per Pc e Mac il nuovo capitolo, StarCraft II: Heart of the Swarm, in cui giocheremo dalla parte degli alieni più temibili, gli Zerg.

Per chi non lo sapesse non parliamo di un semplice videogioco ma di un fenomeno in cui i campioni degli sport elettronici si sfidano da anni in competizioni dai montepremi milionari. Questi eventi richiamano l'attenzione degli appassionati di tutto il mondo, i quali seguono i loro beniamini via Internet attraverso siti quali Twitch TV. Ma perché starsene chiusi in casa a guardare le partite in streaming anziché farlo al bar con gli amici?

Ecco allora che nel 2011 un membro del Team Liquid, una delle formazioni più quotate al mondo di StarCraft, decide insieme a un amico di organizzare una serata a tema al Chao Bistro di Seattle (ora chiuso). Da quel momento il fenomeno si è esteso dapprima in tutti gli Usa e in Canada, quindi oltreoceano in Inghilterra, Germania, Francia e buona parte dell'Europa. All'appello mancava giusto l'Italia, fino a che Fabio Capelli non ha organizzato il primo BarCraft italiano a Vimercate, in provincia di Monza e Brianza.

Non si pensi però che i BarCraft siano locali dedicati agli sport elettronici. Con l'eccezione del Meltdown di Parigi, si tratta piuttosto di eventi temporanei. «Basta un pub capiente, un proiettore e una buona connessione a Internet», ci dice Fabio Capelli. «Dopodiché si fa partire il passaparola, anche attraverso la pagina Facebook di BarCraft Italia. Facciamo poi parte di BarCraft Connect, un network mondiale che mette in contatto gli organizzatori coi locali interessati a ospitarli. In Germania questi eventi muovono anche duecento persone, da noi meno».

Durante i BarCraft, anche quelli più riusciti, non si assiste mai alle scene da stadio tipiche delle partite di calcio. «Il clima è tranquillo, c'è solo la voglia di condividere una passione. Sul successo della serata influisce anche se la partita è giocata dal vivo o se è trasmessa sul maxischermo in differita», tiene a sottolineare Fabio Capelli.

Come qualsiasi evento «sportivo» trasmesso in video, una differenza significativa la gioca infatti la bravura del commentatore: in Italia Alessandro Vasarri di Vasacast.com è una delle voci più quotate, soprattutto per gli eventi dal vivo, e il suo entusiasmo nel descrivere le fasi di gioco è tale che viene seguito anche all'estero.

I genitori tirino pure un sospiro di sollievo. Da un lato perché non arriveremo mai agli estremi della Corea del Sud, dove StarCraft è considerato sport nazionale e le partite di cartello passano in prima serata sulle tv nazionali. Dall'altro perché fenomeni come i BarCraft allontanano i videogiochi dai luoghi comuni, spingendo la gente a uscire di casa e a socializzare. Se dunque un domani vostro figlio dovesse dirvi «stasera vado al BarCraft», sappiate che sì, avete capito bene. E che non c'è nulla da temere.

Stefano Silvestri (Corriere della Sera)

9 marzo 2013 (modifica il 10 marzo 2013)