

6 Maggio 2026 - 10:08 di Redazione Jamma

Il percorso degli eSport verso le Olimpiadi subisce un nuovo rallentamento, forse il più significativo degli ultimi anni. Il Comitato Olimpico Internazionale ha infatti deciso di sospendere le attività della Commissione dedicata al settore, congelando di fatto il dialogo con l'industria del gaming competitivo.

La scelta arriva dopo il cambio ai vertici del CIO, con l'arrivo alla presidenza di Kirsty Coventry, e segna una discontinuità rispetto alla linea più aperta adottata negli anni precedenti sotto la guida di Thomas Bach. Secondo quanto riportato dall'agenzia Kyodo, le attività della Commissione eSport sono attualmente ferme e non sono previste, almeno nel breve periodo, iniziative concrete per integrare questa disciplina nel programma olimpico.

Negli ultimi anni, il tema aveva guadagnato spazio anche all'interno del movimento olimpico. Nel 2023 si era tenuta a Singapore l'Olympic Esports Series, mentre si era iniziato a discutere di veri e propri Olympic Esports Games, inizialmente ipotizzati per il 2027 in Arabia Saudita. Un progetto ambizioso, poi progressivamente ridimensionato fino alla sua cancellazione, insieme al relativo accordo pluriennale con Riyadh.

Il cambio di approccio emerge chiaramente anche da una comunicazione inviata nei mesi scorsi dalla stessa Coventry ai membri della Commissione, in cui si lasciava intendere la volontà di riconsiderare il ruolo degli eSport all'interno della strategia olimpica. Un segnale che oggi trova conferma nella sospensione dei lavori.

Il nodo resta quello di sempre: gli eSport possono essere considerati sport a tutti gli effetti oppure rappresentano una forma di intrattenimento competitivo, ma distinta dai principi olimpici tradizionali? Il dibattito, mai realmente risolto, si intreccia con un altro elemento chiave, cioè la trasformazione del pubblico. I tornei di gaming continuano ad attirare milioni di spettatori, soprattutto tra i più giovani, un target che il CIO ha più volte dichiarato di voler intercettare.

Nel frattempo, il contesto olimpico sta cambiando anche su altri fronti. L'edizione di Los Angeles 2028 segnerà un record con 36 discipline, aumentando ulteriormente la complessità organizzativa e i costi. Proprio per questo si sta già discutendo di una possibile riduzione del programma per Brisbane 2032.

Tra le ipotesi valutate c'era anche quella di redistribuire alcune discipline tra Olimpiadi estive e invernali, ma l'idea è stata rapidamente accantonata. Il CIO ha ribadito l'aderenza alla Carta Olimpica, secondo cui i Giochi invernali restano riservati agli sport praticati su neve e ghiaccio, chiudendo così ogni possibile spiraglio per un inserimento indiretto degli eSport.

In questo scenario, il futuro olimpico del gaming competitivo appare più incerto che mai. Fuori dal perimetro dei Giochi, però, il settore continua a muoversi. In Arabia Saudita, ad esempio, è stata lanciata la Esports Nations Cup, una competizione internazionale che coinvolgerà oltre 100 Paesi e i principali publisher globali, con un formato basato sulle squadre nazionali.

Un segnale chiaro: mentre il CIO prende tempo, l'ecosistema degli eSport prosegue la propria crescita su binari autonomi, sempre più globali e sempre meno dipendenti dal riconoscimento olimpico.

Fonte: <https://www.jamma.it/?p=351506>