



## **Swisscom lancia una propria lega eSport**

**Un palcoscenico nazionale e internazionale per l'eSport: con la «Swisscom Hero League powered by ESL», Swisscom fonda in collaborazione con l'ESL una lega eSport svizzera sia per i professionisti sia per il grande pubblico. Come novità, su Swisscom TV ci sono diversi canali di Gaming e, inoltre, in futuro ci sarà un'area tematica Game.**

In Svizzera il Gaming è uno sport popolare: oltre 3 milioni di persone giocano regolarmente al PC, alla console o sugli apparecchi mobili. Anche nel settore Gaming professionale – l'eSport – ci sono già alcune squadre che partecipano a campionati e gare internazionali che non hanno nulla da invidiare agli sport più amati. Al «The International 2018» negli USA è stato messo in palio un pool di premi di 25 milioni di dollari. «Gli eSport sono un trend globale ed è ora che questo tipo di sport abbia una grande lega svizzera. Con la Swisscom Hero League desideriamo offrire da un lato una piattaforma professionale all'eSport e dall'altro renderlo accessibile al grande pubblico», afferma Michel Siegenthaler, Responsabile Offerte e Marketing all'interno di Swisscom, oggi presente all'inaugurazione della fiera Gaming HeroFest di Berna. Come partner professionale, Swisscom punta volutamente su ESL, ossia la maggiore impresa eSport al mondo con quasi 20 anni di esperienza. «Ovviamente vogliamo supportare l'esordio della scena Gaming in Svizzera con tutte le nostre forze», afferma Torsten Haux, VP Global Media Rights & ESportsTV. «Il nostro programma *From Zero to Hero* offre in modo mirato, ai giocatori occasionali, l'opportunità di fare del loro hobby una professione. Probabilmente il migliore eSportivo svizzero è ancora seduto sul divano e noi vogliamo offrirgli l'occasione di battersi con il top dei gamer internazionali. Con la Swisscom Hero League powered by ESL poniamo dunque la prima pietra per il gaming professionale in Svizzera.» Affinché l'eSport possa crescere in Svizzera servono solide fondamenta: oltre alla lega professionale ci saranno ancora cosiddetti Go4Cups per i Casual Gamer. Swisscom Hero League powered by ESL offre attualmente delle piattaforme per i Game «League of Legends», «Hearthstone» e «Clash Royale».

### **Swisscom TV porta l'eSport in televisione**

I gamer riempiono stadi interi non solo negli USA e in Asia, ma la domanda sta crescendo esponenzialmente anche in Europa – anche per quanto riguarda live stream e le trasmissioni televisive. Per questo Swisscom TV è la prima a portare in questo Paese, a partire da martedì 16



ottobre 2018, i canali ESL.tv, ES1 e ginx, andando a creare entro la fine dell'anno una nuova area tematica per gli interessati al Gaming. L'area tematica riunisce su Swisscom TV le migliori trasmissioni, i video e le app sul tema da tutte le fonti disponibili. Inoltre, Swisscom ottimizza costantemente tutte le componenti di rete in prospettiva delle esigenze dei gamer. Tra queste ricordiamo, oltre a un'elevata copertura con la banda larga, in particolare anche tempi di reazione rapidi (Ping) ed elevate velocità di upload, idealmente addirittura larghezze di banda simmetriche (stessa larghezza di banda per upload e download), dettaglio particolarmente importante per gli streamer. «Riteniamo che i game non siano solo un trend sociale, ma anche motore trainante per l'introduzione di nuove tecnologie, come il 5G, e un fattore economico per la Svizzera», spiega Michel Siegenthaler. «Perché la scena degli sviluppatori nazionali è cresciuta fortemente e, secondo la Swiss Game Developers Association e Pro Helvetia, oggi realizzano un fatturato complessivo stimato di 50 milioni di franchi. Un dato considerevole se si pensa che si tratta per la maggior parte di start-up.»

### **Offerta nell'ambito della competenza nell'uso dei media per genitori e insegnanti**

Nell'ambito del suo programma sulla competenza nell'uso dei media, Swisscom lancia diverse offerte sulla gestione del gaming. Il nuovo numero della guida digitale «enter» tratta il tema dei game. Dalla primavera 2019 sarà disponibile un nuovo modulo di corso per genitori e insegnanti, che li introdurrà al tema, fornendo loro una panoramica degli attuali trend della cultura del game e mostrando come promuovere un utilizzo responsabile nel proprio contesto. «Oggi è ormai indiscusso tra gli esperti che il gaming, nelle dosi giuste, può anche avere un'influenza positiva sullo sviluppo. Ma come per ogni media digitale, è importante imparare a farne un utilizzo corretto», spiega Michael In Albon, Responsabile Protezione dei minorenni dai media presso Swisscom.

La Swisscom Hero League, in collaborazione con la ESL, inizia la propria fase di qualificazione a novembre. Gli interessati possono iscriversi sin da subito sul sito: [www.swisscom.ch/hero](http://www.swisscom.ch/hero)



**swisscom**

Comunicato stampa

**Maggiori informazioni su ESL**

ESL è una parte del gruppo di intrattenimento digitale internazionale MTG e la più grande società di eSport al mondo, leader di settore nei giochi più amati con numerosi tornei online e offline. ESL gestisce leghe e tornei nazionali e internazionali brandizzati, come l'Intel® Extreme Masters, l'ESL One, l'ESL Meisterschaft e altri grandi eventi in stadi di tutto il mondo, nonché coppe, leghe e sistemi di matchmaking a livello amatoriale. Al di là dell'offerta della concorrenza, ESL copre un gran numero di servizi nei settori tecnologia Gaming, Event Management, Marketing pubblicitario e Produzione TV per rifornire l'ecosistema eSport a tutti i livelli. Con uffici in Germania, America del Nord, Russia, Francia, Polonia, Spagna e Cina, la ESL lascia le sue impronte in tutto il mondo. Maggiori informazioni su [www.eslgaming.com](http://www.eslgaming.com)

Berna, 12 ottobre 2018