

Il fenomeno *Partite senza limiti*

Sfida tra videogame estremi arriva Apex e supera Fortnite

Già 25 milioni di utenti per il nuovo gioco online di combattimento. Scuole e genitori: "Rischio bullismo"

ETTORE LIVINI, MILANO

I genitori italiani alle prese con l'incubo Fortnite possono tirare un mezzo sospiro di sollievo. Il videogioco di maggior successo della storia - che da mesi tiene inchiodati allo schermo (malgrado urlate e smartphone requisiti) 200 milioni di ragazzi nel mondo - ha iniziato forse la parabola discendente. Unico problema: la causa del possibile declino è l'arrivo di un concorrente ancor più insidioso per pace familiare e compiti a casa: Apex Legends, un'altra guerra digitale stile "Highlander" - vince l'ultimo che sopravvive - capace di polverizzare ogni record del pianeta videogiochi. A una settimana dal lancio ha conquistato 25 milioni di giocatori (Fortnite era arrivato a 10 in 15 giorni), il primo torneo

online ha totalizzato 8,2 milioni di ore di visualizzazioni e il suo successo ha regalato 5 miliardi di valore (e un +20% in Borsa) a Electronic Arts.

Il nuovo spauracchio di genitori e scuole tricolori (il 35% dei fan di Fortnite negli Usa - dicono i sondaggi - ha bigiato almeno una volta per videogiocare) ha le stesse caratteristiche del rivale: accesso gratuito e optional (armature, costumi, pistole) a pagamento. La spesa singola è di pochi centesimi. Ma l'incasso totale è da brividi: nel 2018 Fortnite ha messo assieme 3 miliardi di dollari. Cifra che sommata al tempo passato dai giovanissimi a prendersi a pistolettate virtuali ha messo in allarme persino Netflix:

«Fortnite & C. ci fanno più concorrenza di tutte le tv on demand» ha ammesso la società.

A preoccupare i genitori non sono tanto questioni di soldi (almeno non solo) quanto l'abuso del videogame.

«Abbiamo notato un eccessivo utilizzo scaturito in forme di dipendenza e bullismo», ha scritto in una circolare la preside di una scuola vicentina. E dopo che l'Oms ha riconosciuto "il disturbo da videogioco", persino il Comitato

etico cinese ha proposto al governo di proibire Fortnite. Epic, il produttore, è corso ai ripari con messaggi ad hoc contro l'eccesso di tempo di gioco e gli hacker che rubano soldi e dati ai ragazzi. Peccato che a venir risucchiati nel videogame siano pure gli adulti. Circa 200 cause di divorzio in Gran Bretagna nel 2018 hanno citato Fortnite tra i motivi di separazione. I Vancouver Canucks (hockey) hanno proibito l'uso al team. David Price, lanciatore dei Boston Red Sox (baseball), è stato fermato da un tunnel carpale causato, pare, da un'overdose di sparatorie online.

Gli affari, però, sono affari. E mentre negli Usa diversi ragazzi provano a disintossicarsi dalla droga digitale, è arrivato il boom di Apex. Il campione di Fortnite Ninja (su Instagram ha il doppio dei follower di Chiara Ferragni) ha flutato il vento e cambiato cavallo, vincendo il primo torneo del nuovo videogioco. Ninja ha giocato nel 2018 per 4mila ore (166 giorni, notti comprese). Tanto? Lui se n'è fatto una ragione: in 12 mesi, in fondo, ha guadagnato 10 milioni.

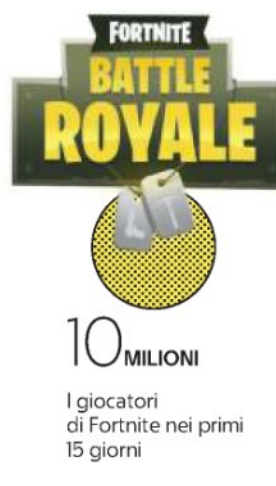
© RIPRODUZIONE RISERVATA



I numeri

Videogiochi a confronto

PRODUTTORE	Respawn Entertainment
USCITA	febbraio 2019
COMPATIBILITÀ	 console  pc
GIOCATORI	60 a partita divisi in 20 squadre da 3 persone
IN VENDITA	monete virtuali per l'acquisto di abbigliamento e personaggi. Da 4,99 a 99,99 euro



PRODUTTORE	Epic Games
USCITA	settembre 2017
COMPATIBILITÀ	 mobile  console  pc
GIOCATORI	100 a partita, possibilità di costruire strutture e di giocare in squadra
IN VENDITA	monete virtuali per acquistare costumi, icone, coreografie. O abbonamenti per sbloccare contenuti. Da 4,99 a 99,99 euro

Lo speciale



Mobile World Congress 2019 la fiera hi-tech di Barcellona

Su Repubblica.it è online lo speciale sulla kermesse tecnologica dedicata ai dispositivi mobili, che si svolge a Barcellona sino al 28 febbraio. News e video dai nostri inviati