

OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS



OIES

OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

BILANCIO SOCIALE 2021

INDICE

1	LETTERA AGLI STAKEHOLDER	<i>Pag.</i> 4
2	NOTA METODOLOGICA	<i>Pag.</i> 7
3	L'OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS	<i>Pag.</i> 16
4	IL MODELLO ORGANIZZATIVO	<i>Pag.</i> 21
5	LE NOSTRE ATTIVITÀ DEL 2021	<i>Pag.</i> 30
6	AZIONI DI MIGLIORAMENTO	<i>Pag.</i> 53
7	CREDITI E CONTATTI	<i>Pag.</i> 57

LETTERA AGLI STAKEHOLDER



LETTERA AGLI STAKEHOLDER

Amici membri di OIES e sostenitori del mondo Esports e gaming,

L'Osservatorio Italiano Esports ha raggiunto un altro traguardo unico per il settore sportivo in Italia: essere il **primo ente di questo mercato a dotarsi di un Bilancio Sociale**.

Questa pubblicazione, realizzata grazie all'impareggiabile apporto di CMA, non è un semplice esercizio di stile.

Questo bilancio è un rendiconto nel pieno senso della parola.

Come Osservatorio Italiano Esports abbiamo sentito l'esigenza forte di **"rendere conto" del nostro operato a tutti gli stakeholder che ci hanno sostenuti dal primo giorno**.

La nostra visione è di un Esports partecipativo e inclusivo, dove tutti gli operatori hanno uguale possibilità di proporsi in questo mercato.

Per noi l'Esports, e il gaming in generale, non è un fenomeno che aliena le giovani generazioni, ma è **un mondo che sta abilitando quelle nuove professioni ricercate proprio dai giovani**.

L'Esports è formazione e cultura: ci siamo posti come aggregatore della community italiana, erogando corsi ed immettendo i nostri studenti nel mondo del lavoro.

L'OIES ha sempre operato come connettore, avvicinando le aziende a scoprire un settore ricco di opportunità e di fornitori innovativi.

L'Osservatorio Italiano Esports è la casa del gaming italiano e le sue porte sono sempre state aperte.

Fin da quell'aprile 2020 in cui l'idea è diventata realtà, non volevamo solo essere una parte del sistema.

Volevamo creare qualcosa che prima di noi non esisteva: un ente capace di aggregare tutti gli attori di questo mercato per condividere conoscenze, formazione e opportunità commerciali.

Più che i numeri raggiunti, **questo Bilancio è il racconto del primo capitolo della nostra storia**, l'anno in cui tutto è iniziato.

L'OIES non ha cambiato solo le nostre vite.

Nel nostro primo anno di attività abbiamo aiutato persone e aziende, abbiamo creato occasioni di incontro in cui sono nati solidi legami di business e di amicizia, ci siamo emozionati nel vedere realizzati i sogni dei ragazzi che hanno ottenuto il loro primo lavoro grazie ai nostri corsi.

Rendiamo conto a voi del nostro operato perché siete il motore del cambiamento in atto.

Noi umili servitori di questo scopo, ci auguriamo che abbiate apprezzato quanto finora realizzato, sperando che continuerete a farlo sostenendo **il nostro sogno: rendere l'Esports un ambiente democratico e ricco di opportunità per tutti.**

Luigi Caputo, CEO Sport Digital House e Founder Osservatorio Italiano Esports

NOTA METODOLOGICA



NOTA METODOLOGICA

Il seguente Bilancio Sociale rappresenta il **primo documento di rendicontazione sociale** redatto dall'Osservatorio Italiano Esports.

Una vera e propria "edizione zero", frutto della volontà di una governance determinata a sviluppare una propria dimensione della responsabilità sociale per lo sviluppo sostenibile da estendere a tutti i portatori d'interesse che orbitano attorno all'OIES.

IL BILANCIO SOCIALE PER L'OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

Il Bilancio Sociale può essere definito come un **documento attraverso il quale rendere conto delle scelte, delle attività, dei risultati e dell'impiego di risorse in un dato periodo**, in modo da consentire ai portatori di interesse di conoscere e formulare un proprio giudizio su come l'organizzazione interpreta e realizza la sua missione istituzionale.

Per l'Osservatorio Italiano Esports, il **Bilancio Sociale rappresenta un'importante e concreta opportunità di fornire gli elementi utili ai propri stakeholder** per valutare le performance realizzate in un dato periodo storico attraverso informazioni e dati qualitativi e quantitativi.

Il Bilancio è inoltre potente **strumento di pianificazione delle proprie attività e di misurazione dei risultati ottenuti** in relazione agli obiettivi prefissati e agli aspetti ritenuti "materiali" dall'organizzazione.

Non per ultimo, tale documento costituisce un'**opportunità per implementare un processo interattivo di "dialogo sociale"** con i propri portatori d'interesse.

STANDARD UTILIZZATI E PERIMETRO DI RENDICONTAZIONE

Dal punto di vista metodologico **l'impianto trova ispirazione nella Norma ISO26000** (edizione dicembre 2020), **standard internazionale** che fornisce delle linee guida sulla Responsabilità Sociale con l'obiettivo di fornire supporto alle organizzazioni e guidarle nell'adozione di un approccio responsabile, volto alla promozione e all'attivazione di comportamenti socialmente sostenibili o buone pratiche, al fine di contribuire allo Sviluppo Sostenibile.

Tale dettato ha rappresentato, in questa prima edizione, più una guida per le azioni future piuttosto che un riferimento immediato.

Per quanto riguarda **l'analisi di Materialità** invece, sono state seguite le **linee guida G4 del GRI** (Global Reporting Initiative).

Gli standard GRI rappresentano le linee guida per creare i rendiconti della performance sostenibile o sociale basati su aspetti materiali.

In relazione a ciò, **molte delle attività consigliate e previste dall'applicazione della Norma**, sono state attivate contestualmente alla redazione del documento e **saranno pertanto oggetto di rendicontazione nelle successive edizioni**.

Obiettivo primario di questo Bilancio è, infatti, quello di **rendicontare le attività realizzate dall'Osservatorio nell'anno 2021**.

Pertanto ne deriva che **il periodo di riferimento della rendicontazione è quello che va dal 1° gennaio al 31 dicembre 2021**.

PROCESSO DI REPORTING E STRUTTURA DEL DOCUMENTO

I dati e le informazioni riportate nel presente Bilancio sono frutto di un processo di rendicontazione supervisionato e coordinato da CMA Creative Management Association S.r.l. e che si è **basato su un costante coinvolgimento della governance, sull'analisi dei principali documenti interni e su una media analysis dei canali dell'Osservatorio.**

Per il primo anno, si è deciso di non coinvolgere direttamente gli stakeholder nel processo di reporting seppur **tale atto rappresenta uno dei principali obiettivi già per la prossima edizione.**

Il Bilancio si compone di **quattro sezioni.** Nello specifico:

1. La nostra Identità

All'interno di questa sezione vengono raccolti e raccontati gli **strumenti identitari che fanno parte della cultura interna dell'Osservatorio** e che forniscono delle concrete guide quotidiane per il suo agire etico.

In relazione a ciò, importante è stata l'attività di sintesi e di confronto interno volta a definire e ad acclarare i principali strumenti in questione, ovvero **Missione, Visione sostenibile e Valori.**

2. Il modello organizzativo

Questa sezione descrive il **funzionamento dell'OIES** e illustra i **portatori d'interesse dell'organizzazione** e le **strategie di stakeholder engagement.**

3. Le attività del 2021

Il corpo del documento è rappresentato dalla descrizione delle **attività realizzate dall'OIES e/o che hanno generato un impatto diretto rilevante nell'anno 2021**.

Questa sezione è stata a sua volta suddivisa in base alla tipologia di attività rendicontata, così da facilitare la comprensione e la contestualizzazione delle informazioni e dei dati riportati.

Per ciascuna attività, sono stati riportati **dati qualitativi e quantitativi**, utili a comprendere gli obiettivi prefissati e i risultati ottenuti in relazione a tali obiettivi.

4. Il miglioramento continuo

L'ultima parte del documento è stata redatta con l'obiettivo di acclarare e fornire gli elementi utili a comprendere e valutare le principali azioni di miglioramento cui l'Osservatorio Italiano Esports aspira nel breve, medio e lungo periodo.

Tali azioni sono frutto di un confronto interno e rappresentano dei veri e proprio **obiettivi da perseguire nel futuro**.

LA MATERIALITÀ IN OIES

Le linee guida G4 del GRI affermano che un'organizzazione si trova ad affrontare una vasta gamma di temi sui quali può rendicontare ma dovrebbe concentrarsi esclusivamente sui **temi rilevanti** ovvero quelli che possono ragionevolmente essere considerati importanti in quanto **riflettono gli impatti economici, ambientali e sociali dell'organizzazione o influenzano le decisioni degli stakeholder.**

L'approccio alla determinazione degli aspetti materiali per l'OIES si è basato prevalentemente sul **confronto interno della governance** che ha individuato, per il 2021, le seguenti tematiche come pertinenti e significative per l'Osservatorio:

- **Crescita sostenibile** del sistema Esports in Italia;
- **Partecipazione e coinvolgimento** dei membri dell'Osservatorio;
- **Formazione**, professionalizzazione e aggiornamento continuo dei professionisti del settore Esports;
- Attività di **ricerca, studio e analisi** del settore Esports;
- **Networking** e creazione di opportunità per i membri dell'Osservatorio;
- Comunicazione **chiara e trasparente**;
- **Identità**, valori e comportamento etico;
- **Trasparenza e correttezza** della governance.

Il prossimo passo sarà quello di coinvolgere i portatori d'interesse circa la pertinenza e la significatività dei temi materiali individuati dalla governance dell'Osservatorio.

DISPONIBILITÀ DEL DOCUMENTO

Il Bilancio Sociale 2021 dell'Osservatorio Italiano Esports è editato e pubblicato in italiano ed è disponibile sul sito istituzionale <https://www.oiesports.it/>.

Informazioni aggiuntive e approfondimenti sulle tematiche esposte nel Bilancio possono essere richieste all'indirizzo e-mail oiesports@sportdigitalhouse.it.

➤ 13 GENNAIO

NASCITA DEL CENTRO STUDI NAZIONALE ESPORTS

➤ 21 GENNAIO

MANIFESTO LEGALE ESPORTS

➤ 3 FEBBRAIO

LANCIO ADVANCED ESPORTS PROGRAMME

➤ 3 MARZO

NASCITA OIES CONSULTING

➤ 22-26 MARZO

OIES BUSINESS SHOWDOWN

➤ 16 APRILE

PRIMO ESPORTS REPUTATION REPORT

7 MAGGIO



PRIMA RICERCA YUGOV x OIES

21 GIUGNO



ESPORTS LEGAL FORUM

1° LUGLIO



PUBBLICAZIONE ESPORTS BUSINESS REPORT

22 SETTEMBRE



ESPORTS BUSINESS DAY

12 OTTOBRE



2° MANIFESTO LEGALE ESPORTS

4 NOVEMBRE



LANCIO OIES BADGE

22 DICEMBRE



LANCIO JOBS IN ESPORTS

IL 2021 IN TAPPE

L'OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS



L'OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

CHI SIAMO

L'Osservatorio Italiano Esports è **il primo ente italiano che aggrega in un'unica piattaforma tutti i player coinvolti nello sviluppo del mercato degli sport virtuali.**

L'ente realizza le sue attività seguendo una **duplice linea direttrice**: **da una parte è una piattaforma di networking** per aziende, team, agenzie, centri media e professionisti che hanno interesse a investire in questo mercato, e che attraverso l'Osservatorio possono conoscersi e sviluppare opportunità di business; **dall'altra rappresenta uno strumento per sviluppare competenze innovative** e quanto mai attuali realizzando periodicamente report e studi di settore, informando gli stakeholder **attraverso le news ed erogando corsi di formazione** sul marketing e sul business degli Esports.



L'Osservatorio Italiano Esports è promosso da *Sport Digital House*.

Sport Digital House è una **realità specializzata nel digital marketing sportivo** con focus sulla crescita del business di aziende, atleti e addetti del mondo sportivo.

L'azienda, attraverso l'utilizzo di un metodo basato sul **funnel marketing**, offre **consulenza specialistica in relazione a molte attività caratteristiche del mondo sportivo** con lo scopo di valorizzare e monetizzare al massimo l'immagine o l'attività commerciale dei suoi clienti.

Tra le vaste ma interconnesse aree trattate (come ad esempio: la gestione degli account social, formazione aziendale, creazione di siti internet ed e-commerce, content creation, e altro ancora) c'è anche **l'Esports Marketing**.

In questo caso l'impresa concentra la sua attività in quella che è la nuova frontiera del marketing sportivo, generando opportunità attraverso l'individuazione di **strategie su misura adatte per intercettare il pubblico della Generazione Z** tramite i videogiochi competitivi.

Su queste basi nel 2020 Sport Digital House ha fondato l'Osservatorio Italiano Esports.

LA MISSIONE

La Missione dell'OIES è quella di **creare opportunità**.

Lavoriamo ogni giorno per sviluppare e condividere competenze all'avanguardia, coltivando conoscenza e favorendo l'incontro tra i più virtuosi player di settore.

COME OIES REALIZZA LA SUA MISSIONE

L'OIES realizza la propria Missione attraverso lo **svolgimento di una serie di attività** e la **promozione di un ventaglio di servizi** ai propri membri:



Newsletter, articoli e paper

una newsletter quotidiana con le **principali notizie e report** sul marketing degli Esports. Articoli, interviste e paper per **approfondire** e non perdersi i **trend** e le tematiche chiave del mondo dell'Esports Marketing.



Monitoring

Il primo archivio, riservato agli associati, di **casi di successo** di Esports marketing italiani e internazionali.



Academy

Workshop, masterclass e corsi dedicati ai membri dell'Osservatorio per coltivare e sviluppare le competenze che questa nuova forma di marketing richiede.



Ricerche e misurazione

Attività di **ricerca** per suggerire metodi che aiutino a diffondere e ampliare il fenomeno dell'Esports Marketing



Eventi e networking

Incontri tra tutti gli operatori del settore attraverso **eventi e convegni** organizzati per i soci. Parteciperanno i principali attori del mondo Esports, per aumentare il grado di conoscenza del settore e **sviluppare business**.



Legal

Presidio costante degli **aspetti normativi**, autoregolamentari e fiscali relativi all'Esports, in modo da fornire un supporto efficace sulla conoscenza di questi temi.

LA VISIONE

Contribuire allo sviluppo e alla crescita di un settore con grandi potenzialità consacrandonoci come **punto di riferimento a livello nazionale**.

IL SISTEMA DI VALORI

I valori costituiscono per l'Osservatorio Italiano Esports una chiara guida verso l'adozione di **comportamenti coerenti con la propria identità e socialmente responsabili**, rappresentando pertanto principi non bilanciabili attraverso i quali determinare i diritti ed i doveri degli appartenenti all'Osservatorio.

I VALORI DELL'OIES

- **Eccellenza**
- **Creatività**
- **Dinamicità**
- **Collaborazione**
- **Partecipazione**
- **Inclusione**
- **Lealtà**
- **Passione**
- **Dialogo**
- **Opportunità**

IL MODELLO ORGANIZZATIVO



IL MODELLO ORGANIZZATIVO

I NOSTRI STAKEHOLDER

Gli stakeholder, o portatori d'interesse, sono identificabili come ogni gruppo o individuo che può influenzare o può essere influenzato dalle attività di un'organizzazione.

Le organizzazioni e, pertanto, l'OIES stesso, si trovano quotidianamente a dover interagire con una platea di portatori d'interesse con esigenze, aspettative e obiettivi diversi.

In virtù di tale assunto l'Osservatorio ha iniziato nel 2021 un processo volto all'**identificazione** e conseguente **mappatura dei propri stakeholder**, suddivisi in interni ed esterni.

MAPPATURA DEGLI STAKEHOLDER

STAKEHOLDER INTERNI

- Governance;
- Risorse umane;
- Membri;
- Sport Digital House.

STAKEHOLDER ESTERNI

- Potenziali membri;
- Aziende;
- Team Esports;
- Agenzie/Consulenti;
- Appassionati di Esports e gaming;
- Istituzioni politiche;
- Regioni, Città metropolitane, Province, Comuni;
- Ministero dello Sport e dei Giovani - Dipartimento per lo sport;
- Ministero dell'Istruzione e del Merito;
- Esponenti parlamentari;
- Istituzioni sportive;
- CIO, CONI, Sport e Salute, CIP;
- FSN/DSA/EPS/AB, Leghe, Gruppi sportivi militari;
- Scuole e Università;
- Media;
- Partner;
- Fornitori.

STAKEHOLDER ENGAGEMENT

STAKEHOLDER	ASPETTI MATERIALI	MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO
<i>GOVERNANCE</i>	Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;	Bilancio Sociale
	Networking e creazione di opportunità per i membri dell'Osservatorio;	Bilancio d'esercizio
		Sito Web
	Comunicazione chiara e trasparente;	Incontri e riunioni dedicate
Identità, valori e comportamento etico;	Networking ed Eventi	
Trasparenza e correttezza della governance;		
<i>RISORSE UMANE</i>	Identità, valori e comportamento etico;	Bilancio Sociale
		Comunicazioni interne
	Trasparenza e correttezza della governance;	Email e posta certificata
		Corsi di Formazione e Aggiornamento
		Incontri e riunioni dedicate
<i>SPORT DIGITAL HOUSE</i>	Comunicazione chiara e trasparente;	Bilancio Sociale
		Bilancio d'esercizio
	Identità, valori e comportamento etico;	Sito Web
		Comunicati Stampa
	Trasparenza e correttezza della governance;	Social Network
		Report periodici dedicati
<i>MEMBRI</i>	Partecipazione e coinvolgimento dei membri dell'Osservatorio;	Bilancio Sociale
		Bilancio d'esercizio
		Sito Web
	Comunicazione chiara e trasparente;	Newsletter
		Comunicati Stampa
	Formazione, professionalizzazione e aggiornamento continuo dei professionisti del settore Esports;	Social Network
		Corsi di Formazione e Aggiornamento
		Networking ed Eventi
		Email e posta certificata
	Riunioni ed incontri dedicati	

	<p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p> <p>Networking e creazione di opportunità per i membri dell'Osservatorio;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	
<i>POTENZIALI MEMBRI (Aziende, Team Esports, Agenzie e consulenti)</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p>	Bilancio Sociale
		Sito Web
		Social Network
		Comunicati Stampa
<i>APPASSIONATI DI ESPORTS E GAMING</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p>	Bilancio Sociale
		Sito Web
		Comunicati Stampa
		Social Network
<i>ISTITUZIONI POLITICHE</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	Bilancio Sociale
		Bilancio d'Esercizio
		Sito Web
		Email e posta certificata
		Social Network
		Comunicati Stampa
<i>ISTITUZIONI SPORTIVE</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p>	Bilancio Sociale
		Bilancio d'Esercizio
		Sito Web
		Email e posta certificata
		Social Network

	<p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	<p>Comunicati Stampa</p> <p>Incontri e riunioni dedicate</p>
<i>SCUOLE E UNIVERSITÀ</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	<p>Bilancio Sociale</p> <p>Sito Web</p> <p>Email e posta certificata</p> <p>Social Network</p> <p>Comunicati Stampa</p> <p>Incontri e riunioni dedicate</p>
<i>MEDIA</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;</p>	<p>Bilancio Sociale</p> <p>Email e posta certificata</p> <p>Sito Web</p> <p>Comunicati Stampa</p> <p>Social network</p>
<i>PARTNER</i>	<p>Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;</p> <p>Comunicazione chiara e trasparente;</p> <p>Identità, valori e comportamento etico;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	<p>Bilancio Sociale</p> <p>Bilancio d'esercizio</p> <p>Sito Web</p> <p>Comunicati Stampa</p> <p>Social Network</p> <p>Report periodici dedicati</p> <p>Email e posta certificata</p> <p>Riunioni ed incontri dedicati</p>
<i>FORNITORI</i>	<p>Comunicazione chiara e trasparente;</p>	<p>Bilancio Sociale</p> <p>Bilancio d'esercizio</p> <p>Sito Web</p>
	<p>Identità, valori e comportamento etico;</p> <p>Trasparenza e correttezza della governance;</p>	<p>Email e posta certificata</p>

I MEMBRI

I membri rappresentano i **principali interlocutori** dell'organizzazione e vengono qualificati come tali in funzione delle specificità che ne contraddistinguono la natura e gli interessi.

In funzione di questo, l'organizzazione ha individuato **tre categorie di soggetti** ai quali rivolgere la propria proposta.

A chi si rivolge l'Osservatorio Italiano Esports

- **Aziende e Centri Media**

In questo caso l'organizzazione si rivolge alle aziende che investono o vogliono investire nello sport ma con una **prospettiva orientata al futuro**, veicolando i propri prodotti e servizi attraverso le incredibili opportunità di visibilità degli Esports.

Inoltre, l'offerta dell'OIES si estende anche alle aziende che intendono intercettare la Generazione Z attraverso il canale degli Esports.

In tutti questi casi **le imprese, attraverso le attività realizzate dall'Osservatorio, potranno entrare in contatto con i Team Esports** più importanti del panorama italiano e le agenzie competenti.

In aggiunta, le aziende avranno a disposizione un canale informativo per essere sempre aggiornate sugli scenari di mercato, i trend, le case histories di successo e i report utili per capire come investire negli Esports.

- **Team Esports**

L'Osservatorio si rivolge a tutti i **team Esports italiani che vogliono diventare delle media company** che lavorano a stretto contatto con le aziende.

Attraverso l'Osservatorio i team Esports entreranno in contatto con le aziende associate per porsi come interlocutori di progetti di business.

Inoltre, riceveranno risorse utili su come sviluppare il proprio marketing e strutturare una comunicazione di respiro nazionale.

- **Agenzie e Consulenti**

L'OIES si rivolge anche alle **agenzie** e ai **consulenti che vogliono entrare in contatto con aziende** dalle grandi capacità di spesa nel marketing e per **coloro che vogliono aggiornarsi**, formandosi e offrendo ai propri clienti un tipo di consulenza che guarda al futuro.

Attraverso l'Osservatorio, agenzie e consulenti avranno accesso al network di aziende e team, proponendosi prima degli altri come soggetti qualificati e competenti per lo sviluppo di progetti legati agli Esports.

La qualifica di **Membro** è ottenibile previa sottoscrizione di uno dei quattro piani predisposti dall'ente: **Start, Smart, Genius e Top Player.**

<i>Come diventare Membro</i>			
Start	Smart	Genius	Top Player
<i>Per restare sempre aggiornati sul mondo Esports:</i>	<i>Per informarsi e strutturare occasioni di business networking:</i>	<i>Per ricevere informazioni costanti sui trend dell'Esports con nuove competenze, unite a occasioni di Business:</i>	<i>Per usufruire della suite completa dei servizi dell'Osservatorio ed entrare nel mercato degli Esports da top player:</i>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Newsletter ○ Articoli e Paper 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Newsletter ○ Monitoring ○ Articoli e Paper ○ Networking 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Newsletter ○ Monitoring ○ Ricerche e misurazione ○ Articoli e Paper ○ Networking 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Newsletter ○ Monitoring ○ Ricerche e Misurazione ○ Articoli e Paper ○ Academy + 2 masterclass formative dedicate ○ Networking ○ Legal

Complessivamente nel 2021 sono stati registrati **100 Membri.**

LE NOSTRE ATTIVITÀ DEL 2021



LE NOSTRE ATTIVITÀ DEL 2021

LA FORMAZIONE

La formazione **riveste un ruolo centrale** per l'Osservatorio Italiano Esports, poiché è un elemento capace di fornire i mezzi per **ampliare gli orizzonti dei Membri** e di chiunque sia interessato a questo mercato, stimolando il confronto e generando nuove relazioni ed opportunità.

Nonostante le numerose difficoltà derivanti dai disastrosi effetti generati dalla pandemia da Covid-19 che ha a dir poco limitato la possibilità di promuovere momenti di socialità e formazione in presenza, **nel 2021 hanno preso il via due delle più importanti attività formative realizzate dall'OIES: l'Advanced Esports Programme e l'Esports for Business.**

Entrambe, al netto delle differenze strutturali che le contraddistinguono, perseguono lo stesso **obiettivo**, ovvero quello di **fornire la possibilità ai destinatari di maturare conoscenze e sviluppare competenze specifiche facilmente e direttamente spendibili nel mercato del lavoro**, attraverso un'analisi "multidisciplinare" del mercato Esports.

Sono **65** in totale i **nuovi operatori** formati grazie all'Advanced Esports Programme e all'Esport For Business nel 2021.

Inoltre, durante l'anno sono stati organizzati **6 webinar** seguiti da **454 partecipanti.**

Tale dato, analizzato con un'ottica allargata e quindi congiuntamente alle evidenze riscontrate nei vari percorsi formativi, **dimostra quanto l'interesse nel mondo Esports sia prorompente e soprattutto attuale.**

Proprio per questo l'Osservatorio, attraverso un'ottica di miglioramento continuo, è fortemente incentivato ad implementare la propria proposta con l'obiettivo di **rispondere prontamente alle mutevoli aspettative degli stakeholder ai quali si riferisce.**

ADVANCED ESPORTS PROGRAMME

L'Advanced Esports Programme è il **percorso di alta formazione online in Esports business e management** lanciato dall'OIES nel **febbraio 2021** con l'obiettivo di contribuire concretamente alla professionalizzazione del settore attraverso un percorso accessibile, flessibile e customizzabile in base alle esigenze di ogni utente.

Il programma ha presentato infatti la formula innovativa delle **Masterclass.**



Grazie a questa modalità, a differenza dei classici format di formazione, **gli iscritti hanno potuto strutturare in autonomia il proprio piano didattico**, avendo la libertà anche di frequentare singole masterclass non essendo obbligati ad acquistare l'intero ciclo.

22 le **Masterclass** realizzate lungo tutto il 2021, che hanno visto il coinvolgimento di

20 docenti esperti del settore con rinomata esperienza.

Le masterclass sono state divise in **10 moduli**:

Modulo Esports management

- Il ritorno economico negli Esports: principali asset e strategie
- Sponsorship rights: a quali diritti è interessato un brand negli Esports

Modulo Esports marketing

- L'organizzazione del settore Esports: titoli, publisher e tornei più importanti in Italia e nel mondo
- La brand gamification: come avvicinare il target desiderato attraverso il gaming
- L'Esports diventa entertainment: strategie per costruire una community aumentando la brand awareness

Modulo Twitch

- Twitch: come funziona? Numeri e dinamiche della nuova piattaforma di streaming più utilizzata
- Come Twitch si inserisce in un piano di marketing: opportunità, strategie e case histories

Modulo Esports trends

- Gli Esports nel mondo: overview sui principali mercati internazionali
- Tornei e arene: come sviluppare un progetto Esports fisico sostenibile

Modulo Esports system

- La eSerie A: come sviluppare un modello di engagement con i tifosi
- Come si organizza la divisione Esports di un club di calcio

Modulo legal

- La normativa sugli Esports in Italia: limiti e regole da tenere in considerazione
- Il rapporto dei diritti di immagine degli sportivi nei videogiochi: dal caso Ibrahimovic alle regole applicabili

Modulo titoli Esports

- Alla scoperta del sim racing: i motori virtuali nelle strategie di marketing
- Come funziona l'universo FIFA? Le strategie per integrare un brand nelle dinamiche del gioco

Modulo Esports business

- Il talent scout degli Esports: come scovare i campioni dei videogiochi e farne un lavoro
- Dal virtuale al mondo fisico: come far fruttare l'investimento in una gaming house

Modulo nuove professioni

- Coach Esports: come sviluppare le competenze necessarie per allenare i player
- Da player a content creator: come sviluppare un personal business nel gaming

Modulo team e organizzazioni Esports

- Come fondare un team: dalla nascita alla creazione di un'organizzazione strutturata
- Come attirare investimenti e sponsor: quando un team diventa un'opportunità di business

Complessivamente, l'Advanced Esports Programme è stato frequentato da **65 studenti** e, tra questi, **45 hanno conseguito il diploma**, avendo frequentato tutti o almeno 5 moduli del programma, diventando così nuovi operatori del settore, pronti ad esercitare le competenze acquisite nel mercato sportivo.

In ultimo è **importante sottolineare che l'Osservatorio**, in forza del principio perseguito dall'OIES secondo il quale la formazione deve essere immediatamente applicabile e spendibile nel mercato del lavoro, **ha concesso la possibilità ai diplomati dell'Advanced Esports Programme di avere accesso diretto al programma "Jobs in Esports"**.

ESPORTS FOR BUSINESS

Esports for Business è un corso di formazione suddiviso in **7 moduli on demand** che **ha l'obiettivo di formare professionisti, team e agenzie che offrono servizi consulenziali di Esports e gaming alle aziende**.

Il corso vuole avvicinare e formare gli operatori emergenti del settore Esports, nell'approfondimento delle competenze fondamentali per operare con i brand.

I temi trattati dal corso:

- **Scenario Esports e istituzioni**
- **Entertainment e piattaforme**
- **Project management**
- **Business, marketing e consulenza**
- **Legal**
- **Gamification**
- **Publisher, licenze ed eventi**

Esports for Business ha una duplice finalità:

- **Fornire supporto** agli operatori approfondendo gli argomenti della consulenza in ambito Esports;
- **Preparare gli iscritti** in vista del test propedeutico all'ottenimento dell'OIES Badge.

OIES BADGE

L'OIES Badge è la **prima attestazione che documenta le competenze consulenziali** degli operatori Esports e gaming.

L'iniziativa nasce nel **novembre del 2021** con l'**obiettivo di elevare lo standard professionale del settore Esports in Italia.**

Attraverso un attestato, l'Osservatorio documenta le competenze consulenziali in ambito Esports business e marketing di tutti coloro che hanno frequentato il corso Esports for Business al fine di **identificare e valorizzare gli operatori del mercato ai quali le aziende possono rivolgersi per lo sviluppo di progetti.**

Il Badge ha validità di un anno e **viene rilasciato** attraverso una procedura coordinata da un **Comitato Tecnico Scientifico** appositamente nominato.

In particolare, **ai fini dell'ottenimento, è previsto il superamento di un test** (basato sui pilastri del corso Esports for Business) che verifica la sussistenza dei requisiti necessari affinché un operatore possa offrire proficuamente consulenza alle aziende.

Fanno parte del Comitato Scientifico 2021 dell'OIES (in ordine alfabetico):

- **Fabio Lalli** (CEO IQUII)
- **Francesco Lombardo** (Esports Reporter)
- **Matteo Masini** (masterEsports – School of Management LUM)
- **Enrico Novari** (Sponsorship manager TIM)
- **Saimon Paganini** (Marketing Manager Everyeye)
- **Luca Pardo** (Founding partner studio Ontier)
- **Fabrizio Perrone** (CEO 2WATCH)
- **Tommaso Maria Ricci** (Direttore generale MCES)
- **Giovanni Sacripante** (Marketing & Esports Director FIGC)
- **Daniel Schmidhofer** (CEO ProGaming Italia)
- **Riccardo Stocchi** (Consumer Marketing Officer Inter)
- **Fabio Viola** (Esperto brand gamification)

Per ogni categoria di operatori, l'OIES rilascia **10** Badge ogni trimestre.

Tutte le attestazioni rilasciate confluiscono in un Elenco dedicato, diviso in tre sezioni: consulenti, agenzie e team, ed è consultabile da tutti i potenziali investitori/stakeholder interessati.

Nell'anno di competenza, in funzione dei **46** operatori di settore che ne hanno fatto richiesta, l'Osservatorio ha rilasciato **33 OIES Badge**.

Di questi,

- **11** sono stati rilasciati alle **agenzie**;
- **5** ai **team**;
- **17** ai **consulenti**.

JOBS IN ESPORTS

Jobs in Esports è un **programma di placement lanciato da OIES nel dicembre 2021, dedicato alla ricerca lavoro nel settore Esports e gaming.**

Si tratta di un'**innovazione unica** per le società operanti nel mercato esportivo italiano, che avranno a disposizione una **piattaforma in cui ricercare figure altamente specializzate** e che posseggono le conoscenze fondamentali del settore.

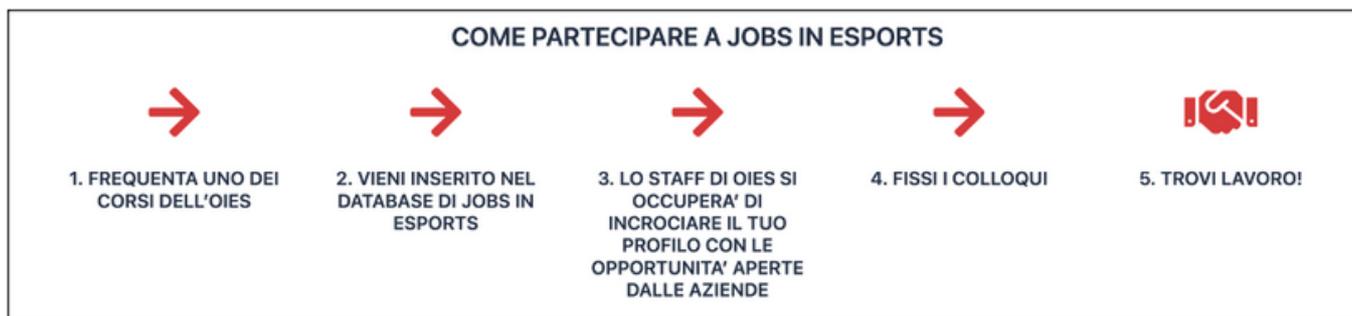
L'Osservatorio, nell'individuazione di profili con competenze altamente specialistiche, si pone l'obiettivo di **mantenere un elevato standard qualitativo.**

A garanzia di questo, per le posizioni aperte del programma potranno candidarsi **solo profili in possesso delle attestazioni dell'Advanced Esports Programme o dell'OIES Badge.**

Con questa iniziativa l'Osservatorio Italiano Esports aggiunge un'altra tappa nella sua missione di professionalizzare il settore degli Esports in Italia, offrendo un **ulteriore strumento che valorizzerà le competenze dei professionisti e la crescita delle società sportive italiane.**

Da una parte quindi, **le società avranno a disposizione un canale privilegiato** in cui ricercare personale che ha già ricevuto un'attestazione sulla conoscenza, la competenza e l'affidabilità da parte di OIES.

Dall'altra poi, **gli iscritti all'Advanced Esports Programme e all'OIES Badge potranno contare su un contatto diretto con le aziende** che ricercano personale sui temi collegati alla loro formazione.



Il programma ha assunto piena operatività nel **2022**.

LA RICERCA

L'attività di Ricerca e successiva divulgazione delle informazioni e dei dati raccolti ai membri dell'Osservatorio **rappresenta un'altra rilevante macro-area di intervento dell'OIES.**

Fin dal primo giorno infatti, la redazione di **articoli/paper** dedicati alle principali novità riguardanti l'universo Esports così come l'invio di **comunicazioni e newsletter** ai membri hanno rappresentato degli **strumenti utilissimi di aggiornamento.**

Con il tempo poi, il focus si è spostato sulla realizzazione di veri e propri **report/studi di settore**, spesso redatti in collaborazione con membri partner, volti ad analizzare nuovi trend e opportunità da trasmettere agli stakeholder.

Già nel corso del 2020, l'OIES aveva fornito ai suoi membri i dati e le statistiche più aggiornate sul settore, posizionandosi come il **principale ente italiano in cui reperire le informazioni sull'andamento del mercato degli Esports e del gaming.**

Nello specifico, l'Osservatorio ha rilasciato ben

- **4 ricerche di mercato** sullo stato degli Esports in Italia, di cui:
- **2** sulla **panoramica generale** del settore e sull'identificazione delle abitudini degli appassionati;
- **1** sull'**ascesa degli Esports** durante il lockdown;
- **1** sugli **stakeholder** del mercato con più forza mediatica.

In più l'OIES ha fornito

12 marketing paper con approfondimenti sulle migliori case histories nazionali e internazionali e la spiegazione dei principali trend del settore.

IL CENTRO STUDI NAZIONALE ESPORTS

In tal senso, il 2021 ha rappresentato un importante **anno di svolta**.

Nel mese di gennaio infatti, è stato ufficialmente inaugurato il **Centro Studi Nazionale Esports**, un organo istituito ad hoc con il compito di elaborare studi e ricerche e di rendere i risultati accessibili anche agli esterni al network OIES.

Tale iniziativa nasce con l'obiettivo di favorire una crescita all'interno del sistema Esports italiano in modo da alimentare un dialogo sempre più costruttivo tra tutti gli attori.

Il Centro Studi, infatti, è e sarà l'**organo dove far convogliare tutti i dati raccolti** e sviluppati con il supporto dei monitoring partner dell'OIES, che saranno messi a disposizione anche agli esterni al network dei membri, con modalità convenzionate.

Nel corso del 2021 l'OIES si è impegnato a diffondere nuovi **dati e ricerche** attraverso il suo Centro Studi, che **sono stati forniti integralmente ed in esclusiva ai membri del suo network, e in forma convenzionata agli esterni**.

Il Centro Studi Nazionale sugli Esports è concepito poi come un vero e proprio **“open space” partecipativo**.

Enti, professionisti, studenti e chiunque abbia svolto un **lavoro di ricerca coerente con i propositi del Centro** potrà infatti **candidarlo e metterlo a disposizione della community**.

In questo modo, l'OIES darà alle migliori energie positive del Paese la possibilità di **contribuire concretamente alla maggiore conoscenza e quindi allo sviluppo del settore**.

Per il 2021, rientrano tra le attività del Centro Studi:

La redazione e pubblicazione di **2 Manifesti Legali per gli Esports**

Il Manifesto Legale degli Esports nasce dal contributo degli esperti e degli studi legali aderenti al network dell'OIES e rappresenta il **principale documento che analizza e chiarisce le principali criticità del settore**.

È un manuale prezioso per investitori, team, aziende, agenzie e professionisti che cercano una **bussola per orientarsi in un mercato in forte espansione, ma ancora esente da regole certe e riconosciute**.

Il primo Manifesto è stato pubblicato il 21 gennaio 2021, mentre la seconda edizione è datata 12 ottobre 2021.

Con la pubblicazione del Manifesto, l'Osservatorio Italiano Esports conferma il suo impegno in prima linea per promuovere la crescita del settore, offre un punto di discussione per tutta la community italiana e una base programmatica utile alle istituzioni per arrivare alla definizione delle regole applicabili al settore.

Sono **autori** dei Manifesti pubblicati nel 2021:

- **Manuela Magistro**, Of Counsel del dipartimento di diritto sportivo presso lo studio Lexant: *"Le regole applicabili alle sponsorizzazioni e i possibili vantaggi del riconoscimento dei Virtual Sports per i team Esports"*;
- **Carlo Rombolà**, Socio Fondatore dello Studio legale Rombolà & Associati e Mario Tenore, of Counsel dello Studio Pirola, Pennuto, Zei e Associati: *"L'inquadramento contrattuale e fiscale dei player"*;
- **Luca Giacobbe**, Partner di Giacobbe, Tariciotti e Associati: *"L'inquadramento contrattuale degli streamer e le tutele sulle loro opere"*;
- **Stefano Sbordonì**, Founder dello Studio Sbordonì e Partners: *"La disciplina dei concorsi a premi"*;
- **Vincenzo Giuffrè**, Intellectual Property e Technology dello Studio DLA Piper: *"Le linee guida adottate dai Paesi nel mondo che sono più avanti nella regolamentazione degli Esports"*;
- **Luca Pardo**, Founding Partner di Studio Ontier: *"L'accessibilità dei giochi e la salvaguardia del diritto d'autore dei publisher"*;
- **Niccolò Travia**, Managing Partner di Studio Legale Lorenzoni: *"La disciplina che si applica a NFT e criptovalute"*;
- **Licia Garotti**, Partner – Head of IP and Technology Law e Co-Head Esports practice dello studio Gattai, Minoli e Partners: *"Il trattamento dei dati personali di player e la liceità dei messaggi pubblicitari"*.

La redazione e pubblicazione di **4 Esports Reputation Report**

L'Osservatorio Italiano Esports ha presentato la ricerca del suo monitoring partner KPI6, che ha mostrato il grado di reputazione nell'ambito Esports di club, team, player e commentatori.

Il report è stato sviluppato utilizzando la tecnologia di intelligenza artificiale proprietaria di KPI6, che ha esaminato le conversazioni social e ne ha analizzato il sentiment.

Ne sono scaturiti i **dati sui protagonisti che nel primo trimestre del 2021 hanno avuto una crescita maggiore in termini di conversazioni positive**, e quindi di reputazione.

Con l'Esports Reputation Report, l'OIES ha inserito una pietra miliare nell'attività di monitoraggio del settore.

Oltre agli aspetti quantitativi, l'Osservatorio è l'unico ente in grado di fornire **anche dati più sofisticati in termini qualitativi**, portando le aziende e i membri del suo network a una conoscenza profonda del settore.

Questo si traduce in un vantaggio competitivo per i brand, che in questo modo possono investire in maniera più sicura e consapevoli delle reali opportunità.

Le edizioni del 2021:

- **Esports Reputation Report Q1** – pubblicato il 16 aprile 2021 e relativo ai mesi di gennaio/febbraio/marzo;
- **Esports Reputation Report Q2** – pubblicato il 29 luglio 2021 e relativo ai mesi di aprile/maggio/giugno;
- **Esports Reputation Report Q3** – pubblicato il 3 novembre 2021 e relativo ai mesi di luglio/agosto/settembre;
- **Esports Reputation Report Q4** – pubblicato il 2 febbraio 2022 e relativo ai mesi di ottobre/novembre/dicembre 2021.

La redazione e pubblicazione di **1 Esports Business Report**

L'Osservatorio Italiano Esports ha presentato il 1° luglio 2021 l'Esports Business Report: la ricerca che **raccoglie i dati di marketing sulla composizione del mercato e le abitudini del pubblico di riferimento** in Italia.

Il Report è una fonte preziosa per le aziende che si avvicinano a questo settore, per comprenderne opportunità e orientare gli investimenti.

Il documento **raccoglie i dati più aggiornati disponibili dei primi sei mesi del 2021**, e sono frutto delle ricerche svolte dai monitoring partner di OIES: YouGov, KPI6 e SOPRISM.

La redazione e pubblicazione di **3 Ricerche dedicate ad altri aspetti degli Esports**

Grazie al prezioso contributo dei suoi monitoring partner, l'OIES ha potuto divulgare altre tre Ricerche nell'anno 2021.

Nello specifico:

- ***Opportunità per gli sponsor negli Esports: i dati su come gli appassionati italiani percepiscono la pubblicità*** – Ricerca realizzata da YouGov – Marzo 2021;
- ***Il pubblico di Twitch in Italia: chi sono i consumatori della piattaforma streaming più utilizzata*** – Ricerca realizzata da Soprism – Maggio 2021;
- ***Esports e gaming in Italia: dati e trend del mercato*** – Ricerca realizzata da YouGov – Novembre 2021.

L'invio di **Newsletter** di aggiornamento periodiche con le principali novità di settore.

Fin dal primo giorno, **l'OIES ha attivato un servizio di newslettering** dedicato ai propri membri per aggiornarli costantemente sulle news e sugli sviluppi riguardanti il mercato Esports globale.

Per il 2021, sono

- **170** le **Newsletter** di aggiornamento inviate ai membri dell'Osservatorio, con una media di una ogni 2 giorni.

Inoltre l'OIES, nella sua attività di divulgazione, ha inviato

- **75 comunicati stampa** mediante i quali è stato possibile condividere i dati del mercato esportivo e le molteplici iniziative promosse dall'ente.

La pubblicazione dei comunicati ha generato oltre

- **400 pubblicazioni su testate di settore e non**, contribuendo in maniera decisiva all'ampliamento delle conoscenze sul mercato Esports in Italia.

LA CONSULENZA

OIES CONSULTING

L'OIES Consulting è la **divisione commerciale e consulenziale** dell'Osservatorio Italiano Esports dedicata all'accompagnamento delle aziende verso gli investimenti in questo settore.

Nata ufficialmente il 3 marzo 2021, quest'area comprende un insieme di servizi end to end che forniscono alle aziende un'attività di consulenza completa: **monitoraggio e dati, networking, formazione, consulenza e progettazione strategica in ambito Esports e gaming.**

OIES Consulting nasce per favorire il grande interesse delle aziende nel settore che, però, spesso si accompagna anche a una difficoltà nella progettazione di iniziative di marketing, riconducibile probabilmente ad una comprensione ancora superficiale del mercato.

Ecco perché l'OIES mette a disposizione di queste realtà il proprio **know how necessario per la consulenza integrata e completa in ambito gaming**.

NETWORKING ED EVENTI

L'OIES vede nel **networking** un'**attività essenziale** in ottica di sviluppo della propria community e di potenziamento culturale del sistema Esports.

Questo perché l'Osservatorio nasce proprio per offrire opportunità ed elementi di crescita ai propri membri.

In quest'ottica, **l'organizzazione di eventi** volti al confronto e, molto spesso, all'incontro tra tutte le realtà presenti (e non) all'interno dell'Osservatorio **recita un ruolo di primissimo piano**.

Numerose e di differente natura sono infatti le iniziative e gli eventi, virtuali e in presenza, organizzate/i nel 2021 dall'OIES.

EVENTI VIRTUALI

ESPORTS BUSINESS SHOWDOWN

L'Esports Business Showdown è un **evento organizzato dall'Osservatorio volto a favorire l'incontro tra aziende e partner di business del mondo Esports**.

L'edizione del 2021 (dal 22 al 26 marzo), a causa delle restrizioni imposte per prevenire la diffusione del Covid-19, si è svolta a distanza sulla piattaforma Zoom.

Tuttavia, l'impossibilità nel realizzare degli incontri in presenza non ha particolarmente ridimensionato la prima edizione dell'Esports Business Showdown, poiché **nei cinque giorni di incontri si è registrato un elevato livello di partecipazione** e, in particolare, l'evento ha visto

18 aziende porsi in ascolto di una platea di oltre

50 interlocutori composta da team, società sportive, agenzie e studi legali.

Guidato dal motto: "We bring what Esports really needs!", l'evento ha previsto una divisione dei brand in 3 diverse categorie: **Awareness, Engagement e Positioning**, in funzione degli obiettivi che le imprese stesse hanno deciso di perseguire investendo nel settore degli Esport.

Ogni espositore ha potuto decidere verso quali categorie rivolgersi ed ha avuto uno slot di tempo per presentarsi o presentare un proprio progetto dedicato al tema.

Al termine di ogni esposizione, i brand hanno avuto la facoltà di scegliere se approfondire la conoscenza di uno specifico progetto presentato.

ESPORTS LEGAL FORUM

Si è svolta il 21 giugno 2021 la seconda edizione dell'Esports Legal Forum, l'evento targato OIES che si pone, con cadenza annuale, di dare **risposte sull'attuale situazione normativa del settore dei videogiochi competitivi**.

L'edizione 2021 con l'adesione di

100 partecipanti ha rappresentato un importante **momento di discussione sulla attuale regolamentazione del settore**, con l'obiettivo di fare chiarezza sullo scenario delle regole applicabili e le prospettive future.

In particolare, il **Forum** nella sua **seconda edizione** si è **preposto di fornire risposte** concrete, specifiche ed esaurienti **sull'imminente riconoscimento dei Virtual Sports** come disciplina sportiva da parte delle istituzioni sportive nazionali e internazionali.

EVENTI DAL VIVO

ESPORTS BUSINESS DAY

L'Esports Business Day è un evento organizzato dall'OIES in collaborazione con Italian Exhibition Group consistente in una **giornata dedicata al mercato Esports basata su formazione e networking**.

La **prima edizione del Business Day** si è svolta nella splendida cornice del Quartiere Fieristico di Rimini il **22 settembre 2021**.

L'Esports Business Day è stato **diviso in due parti**.



La prima dedicata alla formazione, ha visto impegnati alcuni tra i massimi esperti di Esports e gaming, che hanno condiviso al pubblico conoscenze, case histories e i più importanti trend aggiornati.

La seconda invece ha rappresentato la prima occasione in cui gli operatori del settore hanno potuto instaurare rapporti commerciali, attraverso un sistema di **business matching**, che ha garantito a ogni partecipante incontri garantiti con le aziende presenti sulla base delle proprie necessità.

L'evento è stato l'occasione per parlare del presente e soprattutto del futuro del settore degli Esports, un movimento in continua crescita che in Italia conta ormai milioni di appassionati e praticanti, e su cui stanno aumentando gli investimenti delle aziende.

Per questo, l'Esports Business Day **si è rivelato un format rivoluzionario e vincente.**

Successivamente all'evento, **è stato poi deciso di mettere a disposizione di tutto il pubblico** degli appassionati **i video degli speech** che si sono tenuti alla Fiera di Rimini.

Gli Speaker intervenuti:

- **Carlo Alessandri**, Presidente e co-Fondatore CMA – Creative Management Association: *“Advisoring, networking e responsabilità sociale: i tre ingredienti alla base del successo di BeSports2021”*;
- **Carlo Rombolà**, Socio Fondatore di Studio Legale Rombolà & Associati: *“Le sale giochi del futuro, limiti e opportunità delle postazioni dedicate agli Sport Virtuali”*;
- **Gianluca Comandini**, Esperto di blockchain per il MISE: *“Il futuro degli Esports: blockchain e NFT”*;

- **Giovanni Sacripante**, Marketing ed Esports Director FIGC: *"L'esperienza Esports della FIGC: il caso delle eNazionali TIMVISION"*;
- **Giorgio Giovanardi**, Head of projects Yak Games: *"Tornei Always On: il Graal dell'Esport"*;
- **Giuseppe Suma**, Head of Entertainment, Media, Games, Sports & Telco TikTok: *"Game TokON – TikTok as the new frontier of Gaming"*;
- **Luca Pardo**, Founding Partner Studio Ontier: *"Il diritto d'autore e l'accessibilità dei giochi: come integrare i publisher in un modello Esports aperto"*;
- **Mattia Perucca**, Marketing & Communication manager buddybank: *"Buddybank e gli Esports: le opportunità e le sfide"*;
- **Michele Zaccardi**, CEO Flex4Esports: *"Eventi Esports e community, il target perfetto per le esigenze dei brand"*;
- **Niccolò Travia**, Managing Partner presso Studio Lorenzoni: *"Le opportunità e i limiti per NFT e blockchain nel panorama gaming italiano"*;
- **Nicolò Santin**, CEO e co-Founder di Gamindo: *"Branded video games per gli influencer: i casi Ferragni e Montemagno"*;
- **Stefano Sbordonì**, Socio Fondatore Studio Legale Sbordonì: *"Esports, tra crescita e regolamento"*;
- **Tommaso Zeppetella**, Head of Gaming Advertising Azerion: *"Senator, we run games"*.

I numeri dell'Esports Business Day:

- **15 Speaker** coinvolti;
- **10 Aziende** investitrici;
- **5 Media Partner**;
- **20** occasioni di incontro **1to1**;
- **100 partecipanti** totali.

LA COMUNICAZIONE

La comunicazione rappresenta uno strumento centrale e prioritario per l'Osservatorio Italiano Esports in quanto, attraverso le varie diramazioni dell'attività comunicativa, l'organizzazione intende costituire, strutturare e consolidare un sistema di **dialogo costante con i propri portatori d'interesse** (sia essi di natura interna che esterna).

In particolare, **il canale più importante** e che si pone alla base di tutte le attività comunicative dell'ente è **il sito web** (www.oiesports.it).

Tale strumento rappresenta un vero e proprio driver polifunzionale dell'organizzazione, capace di incrementarne notevolmente l'efficacia comunicativa e quella relazionale, rispondendo prontamente alle esigenze degli stakeholder.

In questo senso, **il sito web fornisce informazioni trasversali ed eterogenee** con l'obiettivo di soddisfare le diverse aspettative dell'ampia platea di interlocutori a cui si rivolge.

Tale valenza informativo-relazionale si esplica attraverso **tre principali funzioni del sito**: quella **divulgativa**, quella di **aggiornamento** e quella di **promozione**.

In primo luogo **l'organizzazione diffonde agli stakeholder gli studi, le analisi, le ricerche e gli articoli realizzati dal Centro Studi** con lo scopo di analizzare e approfondire le specificità del settore sportivo, sottolineandone le prospettive ed evidenziandone le eventuali criticità.

In secondo luogo **il sito web funge da strumento di aggiornamento circa tutto quello che concerne l'universo OIES e il sistema Esports**, pertanto, attraverso la realizzazione di comunicati e la frequente pubblicazione di news l'organizzazione intende fornire agli stakeholder delle informazioni che siano attuali, tempestive e rispondenti alle loro esigenze.

Inoltre, il sito ricalca la sua valenza centrale anche in termini di **valorizzazione e promozione delle numerose iniziative ed eventi realizzati dall'ente**.

Ampliando l'ottica d'analisi e prendendo in considerazione tutto il comparto comunicativo dell'OIES è interessante sottolineare che nel 2021 sono state pubblicate

- **58 News nel sito web;**
- **300 Newsletter;**
- **150 Comunicati stampa.**

Oltre alla sopracitata attività di comunicazione interna rivolta soprattutto ai membri, l'OIES è presente sulle principali piattaforme social e, nello specifico:

 **Facebook:** 319 follower

 **Instagram:** 977 follower

 **LinkedIn:** 2506 follower

AZIONI DI MIGLIORAMENTO



AZIONI DI MIGLIORAMENTO

IL MIGLIORAMENTO CONTINUO

Per migliorare le performance in tema di responsabilità sociale risulta primariamente necessario impegnarsi a **supervisionare, valutare e riesaminare le attività intraprese**, monitorare i progressi effettuati, conseguire gli obiettivi individuati, utilizzare risorse in modo consapevole ed efficace.

È in virtù di queste considerazioni che prende forma la sezione "Miglioramento continuo" che si pone l'obiettivo, oltre di riesaminare le prestazioni e le attività esistenti, di **individuare le nuove opportunità di miglioramento dell'OIES in relazione alle variazioni delle condizioni o delle aspettative e degli sviluppi legali o regolamentari che influenzano la responsabilità sociale**.

Nel Bilancio di Sociale 2021 sono state inserite diverse **azioni di miglioramento per il 2022 ed altre da realizzare nel medio-lungo periodo**, inquadrare tutte secondo gli aspetti materiali individuati nel presente anno di rendicontazione.

I risultati che ne deriveranno saranno poi oggetto di valutazione e monitoraggio, alimentando così un processo virtuoso di miglioramento continuo per l'agire etico dell'Osservatorio.

LE AZIONI DI MIGLIORAMENTO

Tema materiale: Crescita sostenibile del sistema Esports in Italia;

Azioni di miglioramento: **Sviluppo di nuovi format di coinvolgimento** per operatori del settore. Azione di **maggiore avvicinamento tra gli operatori e i giovani talenti formati da OIES**, in modo da immettere nuove professionalità nel sistema.

Tema materiale: Formazione, professionalizzazione e aggiornamento continuo dei professionisti del settore Esports;

Azioni di miglioramento: **Ampliamento dell'Advanced Esports Programme** con moduli dedicati ai nuovi trend come blockchain, metaverso, NFT e modelli play to earn. **Creare maggiori opportunità attraverso Jobs in Esports.**

Tema materiale: Partecipazione e coinvolgimento dei membri dell'Osservatorio;

Azioni di miglioramento: Creazione di **maggiori eventi dal vivo**, in modo da sviluppare più partecipazione. **Aumento del numero degli iscritti a OIES.**

Tema materiale: Attività di ricerca, studio e analisi del settore Esports;

Azioni di miglioramento: **Ampliamento dell'attività di ricerca** verso la comprensione e la diffusione di dati sui fenomeni del mondo gaming in senso più ampio, come: metaverso e connessioni con la blockchain, rapporto con la Generazione Z, etc.

Tema materiale: Networking e creazione di opportunità per i membri dell'Osservatorio;

Azioni di miglioramento: Creazione di un format di networking online attivo tutto l'anno, denominato **Meet e Business**, con il quale i membri potranno avere **maggiori occasioni di contatto con le aziende e non solo con eventi fisici**.

Tema materiale: Comunicazione chiara e trasparente;

Azioni di miglioramento: **Aumento del numero di newsletter e notizie** diffuse dai canali di OIES.

Tema materiale: Identità, valori e comportamento etico;

Azioni di miglioramento: **Investire in comunicazione** per trasmettere ancora di più il messaggio di un OIES punto di riferimento nazionale per lo sviluppo armonioso e sostenibile del settore Esports in Italia, coltivando **nuove modalità ed occasioni di coinvolgimento di tutti i nostri portatori d'interesse primari**.

Tema materiale: Trasparenza e correttezza della governance;

Azioni di miglioramento: **Creare maggiori occasioni di contatto** tra il pubblico e lo staff dell'OIES.

CREDITI E CONTATTI



CREDITI E CONTATTI

OIES

OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

OIES Osservatorio Italiano Esports

Piazza 4 Novembre, 4 - 20124 Milano (MI)

www.oiesports.it

oiesports@sportdigitalhouse.it

Con il contributo di:



Creative Management Association

CMA - Creative Management Association Srl

Via Alfredo Catalani, 31 - 00199 Roma (RM)

www.cmaesport.com

06.89133244 - info@cmaesport.com

