

Rassegna del 03/04/2018

ECONOMIA E FINANZA

CORRIERE DELLA SERA	ISTITUTI CENTRALI, LA TENTAZIONE DI EMETTERE PROPRI BITCOIN	MASSARO FABRIZIO	1
SOLE 24 ORE	LA VIA ELETTRICA DELLA SETA: ENERGIA «GREEN» DALLA CINA	DOMINELLI CELESTINA	2

ATTIVITA' PRODUTTIVE, COMMERCIO E TURISMO

SOLE 24 ORE	DIGITALIZZAZIONE PMI, DAL 14 SETTEMBRE LE RICHIESTE DI VOUCHER	DE STEFANI LUCA	3
-------------	--	-----------------	---

ATTUALITA'

CORRIERE DELLA SERA	NELLA CASA DEI CYBER ATLETI «VIDEOGIOCHI 8 ORE AL GIORNO MA ANCHE PULIZIE E BUCATO»	CELLA FEDERICO	4
---------------------	---	----------------	---

La Lentedi **Fabrizio Massaro**

Istituti centrali, la tentazione di emettere propri Bitcoin

E se le banche centrali emetterebbero bitcoin? Se decidessero, cioè, di emettere valute solo digitali accanto al cash o addirittura dicendo addio alle comuni banconote? La domanda apre scenari travolgenti per il sistema monetario e finanziario come ora lo conosciamo. Il fatto è che la domanda non è di un fanatico delle criptovalute e un teorico dell'anarchia valutaria; è delle stesse banche centrali riunite nel loro consesso più importante: la Banca dei regolamenti internazionali (Bri). Un dossier appena uscito (con prefazione dal francese Benoît Cœuré, membro del comitato esecutivo Bce, e da Jacqueline Loh, della autorità monetaria di Singapore) affronta per la prima volta il tema. Alla base c'è l'assunto che i bitcoin, così come le altre criptovalute, non sono vere monete perché non sono accettate da tutti e sono troppo volatili nel valore. La tecnologia (blockchain) e il principio alla loro base tuttavia sono mutuabili anche dalle banche centrali. In parte, valute digitali sono già disponibili per gli intermediari

finanziari; le cose cambierebbero, però, se la moneta digitale fosse disponibile a tutti, come le banconote. I pagamenti elettronici in Svezia hanno fatto quasi sparire il contante e così la stessa banca centrale, Riksbank, sta valutando l'impatto di una «e-krona» (corona digitale). Ma serve davvero una moneta digitale delle banche centrali (Cbdc)? Per la Bri in molti Paesi il sistema è già ora efficiente e l'uso di carte di debito e di credito e dei pagamenti elettronici non ha ridotto la domanda di cash. Poi vari Paesi consentono già transazioni in tempo reale o quasi, 24 ore su 24, almeno dentro i confini nazionali. I rischi di una Cbdc invece sono molti, e grandi: se le reti (energia, tlc) saltassero, il denaro non circolerebbe più; le banche centrali farebbero concorrenza alle banche commerciali; negli scambi con l'estero si potrebbe abbandonare con facilità la valuta nazionale per una più pregiata. Insomma, l'avvertimento del dossier è: niente mosse autonome e improvvise. Se come banche centrali dobbiamo fare un passo, facciamolo tutte assieme.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Infrastrutture. Progetto per portare in Europa la sovracapacità del colosso asiatico

La via elettrica della seta: energia «green» dalla Cina

Le mosse di State Grid - Piano fino a 28 miliardi di euro

Celestina Dominelli

ROMA

■ Il progetto è dei più ambiziosi: trasmettere l'elettricità fino alla Germania attraverso un'infrastruttura di linee in corrente continua (Hvdc) che consenta di esportare verso l'Occidente la sovracapacità industriale e l'esperienza ingegneristica della Cina. Sfruttando l'enorme potenziale "green" (principalmente eolico e solare) dell'Asia centrale in grado di produrre grandi quantità di energia "pulita". Una nuova via "elettrica" della seta all'insegna delle rinnovabili che finora ha raccolto il sostegno di diverse istituzioni scientifiche e imprese. E che è stata promossa da State Grid Corporation of China, il colosso elettrico di Pechino, che ha già fatto parecchio shopping in Europa (è socio di Cdp Reti, come noto, ha rilevato Admie, la società elettrica greca, e detiene altresì il 25% di REN-Redes Energéticas Nacionais, azienda di reti elettriche portoghese) e il cui ex presidente, Liu Zhenya, guida la Global Energy Interconnection Development and Cooperation Organiza-

tion (Geidco), che in questi giorni ha messo in piedi a Pechino una conferenza per discutere della decarbonizzazione del pianeta.

Il progetto cinese è stato anche passato al radar dal Joint Research Centre (Jrc) della Commissione europea, che ha stimato i costi della possibile interconnessione elettrica con l'Europa, ipotizzando un range variabile tra i 15 e i 28 miliardi di euro a seconda del tracciato scelto tra i tre individuati: la rotta nord, la più breve, che attraversa il numero più basso di paesi, interamente sulla terraferma e senza grandi barriere naturali; la via di mezzo, più lunga della precedente, che coinvolge più Stati e prevede anche l'attraversamento di due mari, oltre che un potenziale più ricco di rinnovabili; e, infine, la rotta meridionale, la più ampia, anche questa tutta a terra, ma che, a differenza della prima, dovrebbe misurarsi con diversi ambienti (montagne, altipiani e deserti). Tracciati differenti, dunque, per investimenti molto diversi che, come detto, varierebbero in larga misura in base al percorso e al numero di paesi da attraver-

sare. E con una tabella di marcia in tre tappe: un primo snodo che consisterebbe nel rafforzare la rete elettrica nella Cina nord-orientale, già in fase di pianificazione. Un secondo, durante la quale si dovrebbe procedere a realizzare le interconnessioni tra la Cina e i paesi vicini. E un ultimo step che vedrebbe il completamento delle infrastrutture rimanenti.

Un'opera faraonica, dunque, su cui Bruxelles, però, è per il momento molto cauta. Non solo per le innumerevoli problematiche tecniche che il progetto solleverebbe (a cominciare, per esempio, dal nodo delle diverse condizioni di esercizio della rete elettrica tra i vari paesi), ma anche per le questioni inerenti alla sicurezza energetica. Senza contare che il piano, visto dall'Europa, sembrerebbe soprattutto finalizzato a sdoganare all'esterno le tecnologie e l'expertise della Cina, di gran lunga il mercato più grande dei sistemi e delle attrezzature per la corrente continua ad alta tensione.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Investimenti. Arriva il decreto Mise

Digitalizzazione Pmi, dal 14 settembre le richieste di voucher

Luca De Stefani

■ Gli investimenti per la digitalizzazione delle Pmi possono essere effettuati dal 14 marzo 2018 dalle imprese elencate nel Dm Sviluppo economico del 14 marzo 2018, il quale però non ha ancora stabilito l'importo dei voucher assegnabili alle singole imprese ammesse. In attesa di questo provvedimento, il Mise, con decreto del 29 marzo 2018, ha stabilito che le «richieste di erogazione» definitiva del voucher potranno essere presentate telematicamente dal 14 settembre 2018.

Le domande di «prenotazione» del voucher digitalizzazione (il quale prometteva un contributo a fondo perduto di un importo massimo di 10 mila euro, pari al 50% della spesa), potevano essere presentate, telematicamente dal sito del ministero dello Sviluppo economico (www.mise.gov.it), dalle ore 10.00 del 30 gennaio 2018 e fino alle ore 17.00 del 12 febbraio 2018 (il termine originario del 9 febbraio 2018 è stato posticipato dal decreto del direttore per gli incentivi alle imprese del Mise del 9 febbraio 2018).

Il «provvedimento cumulativo di prenotazione del voucher» è stato emanato il 14 marzo 2018 e contiene l'elenco, su base regionale, delle imprese, a cui risulta assegnabile il voucher. Non riporta, però, l'«importo del voucher assegnato», in quanto le domande sono state ben 91.500 e l'ammontare delle agevolazioni richieste è stato di circa 625 milioni di euro, a fronte di risorse disponibili di 100 milioni di eu-

ro. Pertanto, potrebbero essere attribuiti voucher solo per il 16% dell'ammontare richiesto dalle imprese.

Il ministero sta ancora svolgendo i necessari approfondimenti e verifiche (ad esempio, sulle «dichiarazioni sostitutive di atto notorio rilasciate dalle imprese» nella domanda), anche al fine di destinare ulteriori risorse finanziarie, ma ha ritenuto opportuno non rinviare l'emanazione del decreto del 14 marzo 2018, con l'elenco delle imprese ammesse, per consentire a queste ultime di «dare immediato avvio alla realizzazione dei progetti di digitalizzazione dei processi aziendali». Va ricordato, infatti, che le relative spese sono ammissibili, solo se sono «sostenute successivamente» al 14 marzo 2018. Un ulteriore decreto, quindi, fornirà l'elenco delle imprese per le quali le suddette verifiche si sono «concluse con esito positivo, con l'indicazione dell'importo del voucher assegnato», come determinato sulla base delle risorse disponibili (articolo 1, comma 4, del decreto 14 marzo 2018).

Nonostante questo decreto, con gli importi dell'incentivo ammesso, non sia ancora stato emanato, il 29 marzo scorso il ministero ha decretato che le imprese indicate nel provvedimento cumulativo del 14 marzo 2018 potranno presentare telematicamente le «richieste di erogazione» definitiva del voucher a partire dal 14 settembre 2018.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



L'ACCADEMIA DI CAGLIARI

Nella casa dei cyber atleti

«Videogiochi 8 ore al giorno ma anche pulizie e bucato»

Hanno tra i 17 e i 20 anni: vivere insieme ci rende più affiatati



L'allenatore
Sono tutti dei giovani
talenti, capaci
di prendere anche
300 decisioni al minuto



Vittorio da Torino
«I miei vengono
a vedermi e fanno il tifo,
come con mio fratello
quando giocava a calcio»

di **Federico Cella**

DAL NOSTRO INVIATO

CAGLIARI Un po' scuola calcio, un po' accademia militare. E un po' anche talent show. Il Team Forge di Cagliari è una realtà talmente unica nel nostro Paese che per spiegarla serve attaccarsi ad altro. Quella messa insieme da Alessandro Fazzi, imprenditore informatico, con la denominazione tecnica di associazione sportiva, è la prima accademia di eSports in Italia. Due anni fa ha creato una squadra di semi-professionisti dei videogiochi. «I miei genitori vengono quasi a ogni partita ufficiale — dice Vittorio Massolo, 19 anni, torinese. — Fanno il tifo come facevano con mio fratello quando giocava a calcio».

Cyber-atleti tra i 17 e i 20 anni, soprattutto italiani ma anche estoni e ucraini, con il sogno di vivere facendo quello che gli riesce meglio: sfidarsi in un'arena virtuale con altri campioni in giro per il mondo e vincere trofei sotto lo sguardo di migliaia di spettatori. Dal vivo, negli stadi, o collegati allo streaming delle partite, commentate da professionisti del settore. «Io lo vivo a tutti gli effetti come un lavoro: gioco da professionista — racconta l'ucraino Sasha, 19 anni. — In Italia è ancora difficile da capire, ma in Paesi come Corea e Cina esistono già uni-

versità dove si studia teoria e pratica degli eSports».

«In loro ho visto qualcosa che andava oltre lo stereotipo del giocatore, chiuso nella sua stanza, asociale — spiega Fazzi. — Sono ragazzi con talenti speciali, capaci di prendere 300 decisioni al minuto. Abilità che li renderanno unici anche quando faranno un lavoro diverso da questo». È questo il motivo per cui per accedere al Team Forge è richiesto di finire prima la scuola, per prepararsi poi a un futuro lontano dal mouse competitivo. La carriera da protagonisti in quello che viene definito lo spettacolo del futuro - ma che nel presente con il traino di Corea, Cina e Stati Uniti, fattura già 700 milioni di dollari all'anno - è forzatamente breve: si accede alle competizioni a 16-17 anni, a 25 è probabile che il rallentamento dei riflessi ti metta già fuori dal giro che conta.

Una prospettiva più corta di quella di un calciatore, con guadagni per ora decisamente inferiori: se i campioni asiatici e statunitensi posso mettere in fila anche qualche centinaio di migliaia di dollari all'anno, quelli italiani hanno uno stipendio da atleti riconosciuti dal Coni, tra i 600 e i 2 mila euro al mese. O meglio, avevano. Perché se da un lato il Cio ha riconosciuto gli sport digitali come competizioni a cui aprire anche le Olimpiadi, il Comitato italiano sta rive-

dendo le norme del neonato movimento nazionale. Con risultati ancora tutti da capire, perché la questione se gli sport da tastiera sono davvero equiparabili a quelli con gesto atletico è del tutto aperta.

Che ci sia continuità è la certezza di Alessandro Sesani, il team manager della squadra. È arrivato da Bergamo, dove era allenatore di due squadre di calcio di pulcini. «Cambiano le generazioni e così i riferimenti culturali: i ragazzi italiani non crescono più solo con il calcio negli occhi, per molti la passione nasce nei videogiochi — racconta. — Li alleviamo nella nostra accademia spiegando loro che si vince solo con il gioco di squadra, e il sacrificio. Non sono più solo *gamer*, diventano cyber-atleti».

Per ottenere questi risultati, la disciplina è ferrea. Nella Gaming House, dove la squadra si trova per allenarsi 8 ore al giorno (con tutti gli orari spostati in avanti per poter fare amichevoli con le forti squadre asiatiche) campeggia il foglio delle regole da seguire: non giocate ad altri giochi, non usate *device* personali, non litigate, non dite parolacce. Stesso regolamento nella casa condivisa dai nove ragazzi con i loro *coach*: sono giovani che devono lasciare famiglia e casa (tornano solo per le feste), e l'appartamento in comune è la soluzione mi-



gliore. Così si fa *team building*, e la lista delle corvée alla pulizia dei piatti o al bucato insegna il concetto di responsabilità. Ed è anche grazie anche a questa formazione a 360 gradi che il Team Forge eccelle in *League of Legends*, il videogame più giocato al mondo (con oltre 100 milioni di utenti attivi). Per rimanere al paragone calcistico, gli atleti sardi d'adozione sono come la Juventus: non hanno quasi rivali in Italia, ma soffrono l'immaturità del movimento nazionale quando si tratta di affrontare le squadre top nel mondo.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Gli orari



Sveglia

Suona alle 11, l'orario è spostato in avanti per giocare in contemporanea con il fuso orario delle squadre che vivono in Cina, Corea e Usa



Lavori e palestra

Tra le 11.30 e le 13.30 i ragazzi devono completare i turni per tenere in ordine l'abitazione nella quale vivono a Cagliari



Allenamento: prima sessione

Sfide interne per studiare le tattiche e si giocano le prime partite amichevoli (in gergo «scrim») con le squadre dell'Estremo oriente



Tattiche, manovre e mental coach

È la sessione più tecnica dove si rivedono gli errori e si studiano nuovi approcci alle prossime partite



Cena

È forse il momento più tranquillo della giornata, quello che permette uno stacco, anche se breve (un'ora circa) dalla full immersion nei videogiochi



Allenamento: seconda sessione

Prolungamento o notturno, fino alle 2, per sfidarsi in contemporanea con i più esperti giocatori americani