

GLI E-SPORTS COME EVOLUZIONE DELLO SPORT: UN DIBATTITO APERTO

Renato Nicolai

INTRODUZIONE

Il mondo degli sport elettronici è in enorme espansione da diversi punti di vista: da quello dei praticanti e *followers* alle manifestazioni organizzate, compreso il richiamo esercitato verso possibili partner con interessi economici e sociali. In un contesto di grande crescita, va dunque sottolineato come le attenzioni del mondo sportivo, oltretché di quello economico, si sono fatte sempre più frequenti. Se da un lato le istituzioni sportive hanno manifestato grande interesse verso il fenomeno, è altrettanto vero che i suoi protagonisti hanno parallelamente e costantemente accelerato la crescita competitiva anche al di fuori dei confini istituzionali dello sport tradizionale, trovando nuova linfa, almeno dal punto di vista dell'esposizione, anche nella situazione pandemica mondiale, al contrario delle attività sportive classiche, che a causa del Covid-19 hanno dovuto limitare o perfino annullare il loro svolgimento (Raimondo, 2022).

Vale la pena precisare che una crescita così esponenziale, rapida e multidirezionale, che richiama tanti e tali interessi economici, genera facilmente una proliferazione di soggetti interessati alla materia, fortemente a rischio di una conseguente mancanza di coordinamento tra essi. Ad oggi, uno dei principali limiti che molti commentatori individuano per uno sviluppo globale ed omogeneo del settore attiene proprio all'assenza di un ente che possa essere considerato alla stregua di una federazione sportiva internazionale di riconosciuta autorevolezza, sebbene siano molte le sigle che avocchino a sé tale prerogativa (Zambelli, Strinati, 2021).

La stessa denominazione ha diverse declinazioni a seconda dei soggetti interessati all'argomento e, talvolta, del significato che essi vogliono sottolineare. *Esports* è un termine che proviene chiaramente dalla lingua inglese come abbreviazione di "Electronic Sports" ma viene a volte riportato con un trattino corto di connessione (*e-sports*), altre volte con la lettera "S" maiuscola (*e-Sports*), altre ancora separato o

senza la “s” finale, ad indicarne in lingua inglese il plurale (*e Sport*). Alcune organizzazioni ne parlano utilizzando la denominazione *virtual sports*, ma questo termine pare indicare una specificità che meglio si tratterà in seguito. Senza volersi arrogare la decisione su quale sia la forma più corretta, se ve ne sia una, in seguito per uniformità e semplificazione verrà utilizzato il termine *esports*, omettendo più o meno correttamente trattini e/o maiuscole.

Una definizione di esports non è ad oggi universalmente condivisa. Ci è d'aiuto, per quanto autoreferenziale, la definizione e la descrizione che ne dà IESF¹, una delle citate associazioni promotrici per lo sviluppo degli sport elettronici: “L'esport è uno sport competitivo dove i giocatori mediante l'utilizzo delle loro abilità fisiche e mentali competono in vari giochi, in un contesto elettronico”.

Il Cambridge Dictionary utilizza una definizione strutturalmente diversa, in particolare escludendo la parola *sport* dalla definizione stessa: “l'attività di giocare al computer contro altre persone su internet, spesso per soldi, e spesso seguita su piattaforme internet da altre persone, a volte in occasione di eventi speciali organizzati”².

Nel protocollo d'intesa tra CONI e Comitato Promotore E-Sport Italia³ il concetto viene esclusivamente legato alla simulazione, con più o meno coinvolgimento fisico del partecipante, di uno sport esistente, di fatto escludendo ogni tipo di competizione basata su altri giochi rispetto a quelli sportivi⁴. Le molteplici definizioni ci riportano comunque all'ovvio legame tra questa attività ed il mezzo elettronico, dispositivo che ne vede la genesi e lo sviluppo crescente, inizialmente sotto forma di videogiochi nati a scopo ricreativo e diventati, successivamente, piattaforme agonistiche sulle quali confrontarsi in modi che da un lato appaiono simili a quello ludico elettronico, e dall'altro a quello sportivo tradizionale.

Così come le definizioni, anche le elencazioni delle diverse tipologie di videogiochi competitivi sono molteplici. Senza pretese di fornire una classificazione esaustiva, pare tuttavia necessario ricordare alcuni dei generi più popolari tra i giocatori, siano

¹ Acronimo di *International Esports Federation*, associazione di seguito meglio descritta, ad oggi non riconosciuta da CIO e GAISF.

² Cfr. <https://dictionary.cambridge.org> (mia traduzione).

³ https://www.coni.it/images/1-Primo-Piano-2021/1-Primo_Piano-2022/Protocollo_ESports_Italia1.pdf firmato il 22 gennaio 2022.

⁴ “Con il termine E-sport ci si riferisce principalmente all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si comprende sia la categoria degli Sport (o giochi) elettronici, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso l'utilizzo di varie interfacce videografiche (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) con un minimo dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali, sia quella degli Sport simulati, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso un utilizzo congiunto di interfacce video-grafiche (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) e di strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo 'sport' scelto”.

essi professionisti o dilettanti. Tra i principali gruppi di *egames* possiamo annoverare i *videogame shooter* o *tactical shooter*, in italiano spesso definiti “sparatutto”, ove l’obiettivo principale del protagonista, dotato di armi, è quello di affrontare avversari e vincere combattimenti⁵.

Altra tipologia di videogioco estremamente praticato è il *massively multiplayer on-line game* o MMOG, ovvero un gioco multiplayer on-line che permette di giocare con un numero potenzialmente massivo di utenti all’interno di un mondo virtuale condiviso. Un sottogenere molto diffuso degli MMOG è il cosiddetto MOBA, il tipo di videogame con la maggior diffusione globale⁶.

Altro genere di grandissima popolarità sono i cosiddetti simulatori sportivi, giochi che simulano in forma virtuale sport esistenti come calcio, basket, ciclismo e altri. Sono questi i videogiochi competitivi, denominati anche *virtual sports*, sui quali il mondo istituzionale sportivo, come vedremo in seguito, presta particolare attenzione.

Meritano infine una citazione i cosiddetti *fighting games*, in italiano definiti anche “picchiaduro”, ovvero giochi di combattimento ravvicinato in cui due giocatori si affrontano, utilizzando diverse abilità al fine di sconfiggere il loro avversario.

1. GENESI E STORIA DEGLI ESPORTS

La prima competizione basata su un videogioco di cui si ha notizia si svolse il 19 ottobre 1972 presso il laboratorio di Intelligenza Artificiale dell’Università di Stanford, in California⁷. La manifestazione consisteva in una gara di *Spacewar* a cui parteciparono ventiquattro studenti⁸.

⁵ I protagonisti del videogame, realistici o appartenenti a un mondo immaginario, devono portare a termine una determinata missione e, per farlo, hanno a disposizione armi con cui sparare contro il nemico. L’abilità sta quindi nel riuscire ad arrivare fino alla fine del gioco senza essere uccisi dall’avversario. Gli “sparatutto” possono essere in prima o terza persona, nel primo caso le varie ambientazioni sono viste attraverso gli occhi del protagonista, nel secondo, invece, le ambientazioni sono viste attraverso una telecamera che inquadra anche le spalle del giocatore.

⁶ Acronimo di Multiplayer On-line Battle Arena: giochi strategici in cui i giocatori competono in squadra per distruggere le strutture della squadra avversaria. In questo genere si trova *League of Legends*, il videogioco più diffuso e praticato al mondo con quasi 30 milioni di utenti connessi ogni giorno.

⁷ Sull’evoluzione degli esports si veda “Quando sono nati gli esports? La storia del programing”, in <https://esportsitalia.com>.

⁸ In università fu appesa una locandina che recitava: “La prima edizione delle olimpiadi intergalattiche di *Spacewar* si terrà qui, mercoledì 19 ottobre, alle ore 20.00. Il primo premio sarà un anno di abbonamento a *Rolling Stone*. L’evento di gala sarà seguito dal reporter sportivo di *Rolling Stone* Stewart Brand e fotografato da Annie Liebovitz. Birra gratis!”. *Spacewar* è il primo videogioco in senso moderno mai realizzato. Era stato sviluppato dieci anni prima al Massachusetts Institute of Technology (MIT) e il gioco consisteva nella sfida fra due giocatori il cui obiettivo era quello di distruggere l’astronave dell’avversario.

La diffusione dei *coin-op* (ovvero i videogiochi da bar o da sala giochi a moneta) e delle prime consolle casalinghe favorirono la nascita dei primi veri campionati. Nel 1980 la Atari organizzò il primo torneo di uno dei titoli di grande successo dell'epoca, creato dalla società stessa: *Space Invaders*. Al torneo parteciparono oltre diecimila giocatori e la vittoria fu assegnata al maggior punteggio ottenuto tra tutti i giocatori. Viene considerato questo il primo evento di esports su grande scala. Verso la fine degli anni Ottanta uscì *Netrek*, il primo gioco in assoluto ad avere i server aperti, che permise una competizione a livello globale, e battezzato da Wired come "primo gioco sportivo on-line". Negli anni Novanta il successo di *Street Fighter II* rese enormemente popolare l'idea di un confronto diretto tra i videogiocatori. Fino a quel momento le competizioni si basavano principalmente sul raggiungimento del punteggio più alto. Con *Street Fighter II* i giocatori potevano affrontarsi, virtualmente, faccia a faccia. Da ciò l'apertura verso una nuova forma di competizione, che porterà alle moderne sfide in multiplayer.

In questo periodo nascono anche i primi tornei ufficiali, tra cui il più importante per quanto riguarda i giochi di combattimento è l'*Evolution Championship Series* (EVO), ancora attivo, definito il più celebre torneo mondiale di "Picchiaduro" e recentemente acquisito da Sony Interactive Entertainment.

Sono questi gli anni in cui si vede come l'evoluzione degli esports comincia a percorrere due strade distinte. La nascita e lo sviluppo di giochi come il citato *Street Fighter*, e successivamente altri FPS⁹ come Doom o Quake, orientano la scena occidentale verso questi tipi di gioco, i già citati "sparatutto", mentre in Corea del Sud, culla del videogaming asiatico, è preponderante l'interesse verso i giochi di strategia in tempo reale come Starcraft, vero e proprio fenomeno di massa destinato a durare negli anni¹⁰.

Anche il mondo dei simulatori sportivi, già attivo negli anni Settanta ed Ottanta, vede nascere in questi anni due giochi dedicati al calcio che si divideranno il consenso degli appassionati e godranno di enorme successo fino ad oggi. Nel 1993 nasce FIFA, anche chiamata FIFA Soccer nel Nord America (conosciuta come FIFA Football dal 2002 al 2005), serie sviluppata e pubblicata a cadenza annuale dalla statunitense Electronic Arts. In Giappone, invece, nel 1994, Konami produce International Superstar Soccer per la piattaforma Nintendo, poi divenuto Pro Evolution Soccer e recentemente pubblicato, sempre da Konami, con il nome di E Footbal 2022.

Saranno i primi anni del 2000 a segnare una grande svolta per gli esports, non solo per l'introduzione di servizi come *Xbox Live* e successivamente *PlayStation Net-*

⁹ Acronimo di First Person Shooter, giochi dei quali si è già fatto cenno in precedenza, sottogruppo dei Tactical shooter: il giocatore vede la scena sullo schermo in prima persona, esattamente come la vedrebbe nei panni del proprio personaggio.

¹⁰ Cfr. "Guida agli esports", <https://iideassociation.com>.

work, che permettevano a giocatori di tutto il mondo di scontrarsi, comunicare e giocare insieme con una console casalinga, ma anche grazie alla formazione di strutture e tornei che ancora oggi sono titani dell'industria e che costituiscono la spina dorsale degli esports. Tra queste si ricorda *Major League Gaming*, fondata nel 2002 e la tedesca *Electronic Sports League*, fondata nel 2000.

Da quel momento la crescita degli esports è stata esponenziale. Oggi i tornei hanno dimensioni enormi, un numero di partecipanti elevatissimo ed un ancor più elevato numero di spettatori, negli stadi e nei centri congressi. Le sponsorizzazioni sono sempre più ricche e numerose e gli sviluppatori si sono concentrati sul potenziale dell'aspetto competitivo.

La propensione delle nuove generazioni all'abbandono dei media tradizionali per abbracciare il mondo della rete ha poi favorito la diffusione degli esports attraverso piattaforme streaming dedicate, *Twitch* la più nota¹¹, che consentono agli spettatori ed ai giocatori di condividere contenuti.

Va da sé che il volume di affari che ruota attorno agli esports, come accennato in premessa, ha subito un aumento esponenziale¹². A questo volume di persone, attività e affari non sono certo rimaste indifferenti le diverse istituzioni sportive nazionali ed internazionali, che anzi si sono prima gradatamente, poi sempre maggiormente avvicinate a questo fenomeno.

¹¹ Twitch è una piattaforma di live streaming, attualmente proprietà di Amazon, fondata nel 2007 con il nome di Justin TV e trasformatasi con l'attuale denominazione nel 2011. Twitch conta oggi circa 4 milioni d'utenti ed offre ai giocatori la possibilità di trasmettere in streaming i propri contenuti, lasciando che gli altri guardino in tempo reale.

¹² Raimondo (2022) riporta alcuni dati economici estremamente rilevanti: "È stimato che entro il 2022 i ricavi di questo settore saliranno fino a quattro miliardi di euro a livello globale e il numero di soggetti coinvolti, tra organizzatori e praticanti, sarà di circa 1,5 milioni di persone. Si noti che nel 2020 il giro d'affari mondiale è stato stimato in 1,5 miliardi di dollari con un seguito di oltre 460 milioni di *followers*. L'ammontare medio degli stipendi per i *gamer* professionisti si attesta fra i 75 mila ed il milione di dollari annui. Solo per citare uno dei tanti esempi, nel novembre 2020 il 'Cloud9', uno dei più importanti *team* americani, ha acquisito per 11 milioni di dollari il 'cartellino' di Luca 'Perkz' Perkovic, *player* di *League of legends* (5 milioni sono andati alla squadra dei G2 Esports che ne deteneva i diritti e 6 milioni al giocatore per tre anni). Si pensi che fra il 2018 e il 2019 il fondo specializzato RewiredGG ha investito 34 milioni di euro nel *team* francese Vitality, club francese di *esport* fondato nel 2013 che vanta il centro di allenamento V. hive, il più grande d'Europa, presso la Stade France. In base al *Global esports market report* del 2019, l'industria degli *esports* ha generato ricavi per 1,1 miliardi di dollari, con un aumento del 26,7% rispetto all'anno precedente". I colossi mondiali stanno investendo cifre da capogiro per assicurarsi le più alte quote di mercato. L'acquisizione per 68,7 miliardi di dollari di Activision Blizzard da parte di Microsoft ne è la conferma. Activision Blizzard è una azienda statunitense produttrice di famosissimi videogiochi, tra i quali Call of Duty, Candy Crush e moltissimi altri. La sua valutazione da parte di Microsoft ne ha fatto la acquisizione più costosa nella storia del gruppo di Seattle.

2. I RAPPORTI CON LO SPORT ISTITUZIONALE

Si è già accennato a come l'attuale mancanza di coordinamento fra i molteplici attori che affollano il mondo dei giochi virtuali sia da considerarsi il maggior limite per un ulteriore sviluppo del "sistema esports". Ciò non significa che non esistano o siano esistiti progetti associativi e federativi che abbiano riunito attorno a sé le figure protagoniste del mondo sportivo¹³, ma solo che questi sforzi non hanno prodotto, per ora, una reale e attiva condivisione di intenti per unire un mondo in così grande espansione e una notevole quantità di protagonisti.

Il riconoscimento da parte dei massimi organismi sportivi nazionali ed internazionali è chiaramente l'obiettivo da raggiungere, così come la partecipazione ai Giochi Olimpici, una presenza anticipata, sia paventata che auspicata da tempo da parte dei commentatori, più o meno esperti. D'altra parte, se l'interesse delle associazioni esportive di raggiungere il movimento olimpico è manifesto, altrettanto chiara è l'apertura di quest'ultimo verso un fenomeno di grande interesse sia dal punto di vista della diffusione di praticanti nel mondo sia di quello economico, come evidenziato in precedenza oramai assunto a livelli ben più che ragguardevoli.

Il Comitato Olimpico Internazionale aveva già da tempo mostrato il proprio interesse verso gli esports, non solo sottolineando la crescita del movimento e il coinvolgimento delle nuove generazioni, ma riconoscendo anche un'intensità di allenamento per le attività competitive pari a quella dedicata alle già riconosciute

¹³ Attualmente sono tre le maggiori organizzazioni internazionali dedicate agli esports: International Esports Federation, World Esports Association e Global Esports Federation: 1) International Esports Federation (IESF) fondata nel 2008 da nove associazioni esportive nazionali, ha sede in Corea del Sud e ha come obiettivi: fornire supporto e servizi ai propri membri e linee guida per creare associazioni nazionali di esports in tutto il mondo; creare regolamenti insieme agli stakeholder dell'ecosistema per uno spazio competitivo equo e pulito per gli esports; creare e formare figure professionali all'interno della propria attività; organizzare l'Esports World Championship, competizione in cui gli atleti di esports competono in rappresentanza della loro squadra nazionale. IESF, al fine di allargare consenso ed unire gli sforzi verso un unico e riconosciuto organo di governo globale, ha siglato accordi di collaborazione e partnership con altre associazioni esportive tra le quali World Esports Consortium (WESCO), nel 2020 e più recentemente, nel dicembre 2021, con Esports World Federation (ESWF). 2) World Esport Association (WESA), fondata nel 2016 da ESL Gaming, con base in Germania, organizzatore di competizioni di videogiochi. WESA nel proprio sito si definisce: "un'organizzazione aperta e inclusiva che intende professionalizzare ulteriormente gli esports introducendo elementi di rappresentanza dei giocatori, regolamenti standardizzati e compartecipazione alle entrate per le squadre. La WESA cercherà di creare programmi per fan, giocatori, organizzatori ed emittenti e per la prima volta portare tutte le parti interessate al tavolo di discussione". 3) Global Esports Federation (GEF), con sede a Singapore, nasce nel 2019, i loro propositi sono quelli di: "promuovere la competizione e nel contempo lo sviluppo della comunità e della connessione tra sport, esports e tecnologia. Il GEF promuove la voce autentica del movimento mondiale degli esports". GEF ha organizzato nel 2021 i Global Esports Games, un tour in varie tappe con finali mondiali tenutasi a Singapore.

attività sportive, ma nel contempo ponendo il limite espresso del rispetto dei valori olimpici nei contenuti degli esports¹⁴.

Tuttavia, se in un primo momento la posizione del movimento olimpico sembrava di apertura verso la creazione o il riconoscimento di una federazione internazionale¹⁵, la linea cambia drasticamente ed oggi si guarda con fiducia ad una prospettiva profondamente diversa e rivolta più all'interno dello stesso movimento¹⁶. Sia sul fronte internazionale che, di conseguenza, su quello nazionale, l'indirizzo assunto a livello istituzionale sembra delinearsi chiaramente. L'apertura verso gli esports è auspicata ed incoraggiata dal Comitato Olimpico Internazionale, ma solo verso quelli che sono definiti sport virtuali, quindi spingendo le politiche federali nel prendersi carico di questo impegno¹⁷.

Il CIO ritiene fondamentale utilizzare la crescente popolarità dello sport virtuale per promuovere il Movimento Olimpico, i valori olimpici, la partecipazione sportiva ed accrescere le relazioni con i giovani. È proprio l'affinità dei giovani con i videogiochi e in generale il mondo digitale che il Comitato ritiene essere la principale motivazione su cui far leva. La creazione di prodotti ed esperienze olimpiche attraverso forme di sport virtuali intende infatti aumentare il coinvolgimento diretto delle persone, in linea con la "strategia digitale" del CIO. L'obiettivo di questo impegno diretto è incoraggiare la partecipazione sportiva e promuovere i valori olimpici con un'attenzione particolare a contesti, linguaggi e stili di vita giovanili.

Come sopra accennato, oggi sembra chiara l'intenzione del Comitato di non riconoscere un'autonoma federazione internazionale, ma di voler promuovere, all'interno delle federazioni internazionali esistenti, lo sviluppo di sport elettronici

¹⁴ Si veda comunicato successivo al VI Olympic Summit tenutosi a Losanna il 28 ottobre 2017, <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.

¹⁵ Nello stesso citato comunicato del 28 ottobre 2017 si legge "Un ulteriore requisito per il riconoscimento da parte del CIO deve essere l'esistenza di un organismo che garantisca il rispetto delle regole e dei regolamenti del Movimento Olimpico (antidoping, scommesse, manipolazione ecc.)."

¹⁶ Nel 2020, a seguito della nascita della citata Global Esports Federation, associazione con dichiarata volontà di proporsi quale interlocutore privilegiato di CIO e GAISF e candidatasi a ricoprire il ruolo di Federazione internazionale sportiva riconosciuta, Esports and Gaming Liaison Group (ELG), organismo del CIO creato per verificare e favorire l'apertura verso il mondo sportivo, comunica alle federazioni internazionali che la posizione del CIO è di non riconoscere alcuna federazione internazionale esterna. Il CIO ritiene di avere forti relazioni con le diverse componenti della comunità sportiva e, pertanto, di voler mantenere queste relazioni dirette piuttosto che lavorare tramite terze parti. Si veda <https://www.insidethegames.biz/articles/1100130/ioc-warn-sports-of-joining-gef>.

¹⁷ L'Executive Board del Comitato Olimpico Internazionale ha pubblicato il 15 febbraio del 2021 la "Agenda Olimpica 2020+5", una serie di raccomandazioni per guidare il lavoro del CIO e del movimento olimpico per il successivo quinquennio. La raccomandazione numero nove tratta specificatamente dei rapporti tra movimento olimpico e sport virtuali. Cfr. <https://olympics.com/ioc/news/ioc-executive-board-proposes-olympic-agenda-2020-plus-5-as-the-strategic-roadmap-to-2025>.

in grado di simulare la rispettiva disciplina di competenza, ovviamente nel rispetto dei propri regolamenti¹⁸.

Anche la posizione sulla tipologia di attività da coinvolgere nel movimento è chiaramente delineata. La parola *esports* non viene nemmeno utilizzata, il Comitato oggi ridefinisce quali debbano essere le attività da sviluppare, le definisce *virtual sports* e ne distingue precisamente due tipi: sport virtuali fisici e non fisici, con una conseguente netta indicazione di preferenza verso i primi¹⁹.

Una chiara apertura verso la pratica riconosciuta degli sport virtuali sono state le *Olympic Virtual Series* svoltesi in prossimità delle Olimpiadi di Tokyo, con il dichiarato intento di coinvolgere gli appassionati del settore e avvicinarli al movimento olimpico²⁰. Il CIO, in collaborazione con cinque federazioni internazionali, ha organizzato alcune competizioni in parte agonistiche ed in parte dimostrative, coinvolgendo in queste ultime anche campioni o ex campioni dello sport praticato.

Sul fronte nazionale, il CONI recepisce le indicazioni del CIO e le integra con il supporto di un comitato indipendente (Comitato Promotore E-Sports Italia) siglando un protocollo di intesa ed una bozza di convenzione da proporre alle Federazioni e alle Discipline Associate²¹.

Il protocollo, nell'individuare il percorso dell'attività in ossequio ai principi del CIO e del CONI, si impegna a offrire alle Federazioni e alle DSA – attraverso il Comitato Promotore – le competenze e gli strumenti tecnici per istituire la versione elettronica delle discipline corrispondenti alla fattispecie tradizionale di riferimento.

Dal protocollo si evince l'importanza strategica del ruolo collaborativo da parte del Comitato Promotore, che si rende disponibile a fornire alle federazioni supporto per la formazione delle figure tecniche richieste da questo tipo di attività quali allenatori e preparatori, ma anche tecnici installatori di hardware e software. Il Comitato Promotore si propone anche come interlocutore per favorire relazioni internazionali con altre realtà sportive ed organizzatori di eventi, infine prospetta la creazione di un centro studi in collaborazione con istituzioni scolastiche ed accademiche per svi-

¹⁸ Si veda su questo la citata raccomandazione nove della “Agenda Olimpica 2020+5”.

¹⁹ Nelle spiegazioni, a margine della raccomandazione, si legge: “It is important to note the difference between on the one hand the two forms of virtual sports and on the other hand video gaming. There are both physical (such as cycling) and non-physical forms of virtual sports (such as football), while video gaming includes both competitive gaming (such as League of Legends) and casual gaming (such as Super Mario)”.

²⁰ Thomas Bach, presidente del CIO, nel presentare l'evento ha dichiarato: “L'Olympic Virtual Series è una nuova, unica esperienza digitale olimpica che mira a far crescere il coinvolgimento diretto con un nuovo pubblico nel campo degli sport virtuali. La sua concezione è in linea con l'Agenda Olimpica 2020+5 e la strategia digitale del CIO. Incoraggia la partecipazione sportiva e promuove i valori olimpici con un'attenzione particolare ai giovani”.

²¹ https://www.coni.it/images/1-Primo-Piano-2021/1-Primo_Piano-2022/Protocollo_ESports_Italia1.pdf.

luppare ricerche sull'utilizzo degli esports in senso educativo e al fine di prevenirne l'abuso e le conseguenze dannose per la salute dei giovani.

Ad oggi, sia sul piano nazionale che internazionale, le istituzioni delineano quindi un certo impegno nell'occuparsi, almeno inizialmente, non tanto dell'intero mondo degli esports, quanto solo dello specifico sottoinsieme rappresentato dagli sport elettronici che rappresentano un'estensione delle discipline tradizionali, mantenendo quindi una connessione diretta con le proprie discipline, anche se in forma di "simulacro". Di fatto, questa posizione di apertura condizionata potrebbe però favorire lo sviluppo delle competizioni videoludiche e le organizzazioni indipendenti, così come le case produttrici che non a caso si stanno organizzando da tempo con crescente successo. Come accennato in premessa, il desiderio di un riconoscimento olimpico non ha frenato la crescita parallela ed indipendente del mondo agonistico sportivo che ha fatto registrare, proprio nei giochi che il CIO non riconosce tra le discipline di proprio interesse, un grande successo²².

È in quest'ottica che devono probabilmente essere interpretate le opinioni di buona parte del movimento sportivo, le quali ritengono sia errato accomunare sport e sport tradizionale, ipotizzando lo sviluppo di sinergie con il mondo dello sport ma nel contempo arrivando a sottolineare una raggiunta indipendenza ed un conseguente "approccio su misura"²³. Il principale motivo di diversità tra i due mondi riguarda fondamentalmente l'oggetto dell'attività, ovvero il videogioco. Se nello sport

²² I mondiali di League of Legends, comunemente denominati *Worlds* ed organizzati da Riot Games, inventori e sviluppatori del più famoso gioco on-line del mondo, nel 2019 hanno fatto registrare più di 100 milioni di spettatori nelle diverse piattaforme, numero simile solamente agli spettatori del Superbowl nello stesso anno. Nel 2020 la stessa competizione ha avuto altrettanto successo e la finale ha battuto ogni record raggiungendo l'impressionante picco di 45,95 milioni di spettatori simultanei. Ancora, nel 2021 un altro MOBA, il celeberrimo DOTA 2, in occasione del *The International 10*, torneo organizzato da Valve, società sviluppatrice del gioco, ha fatto registrare un record storico per il videogioco, dato che in totale sono state registrate 107,2 milioni di ore di visualizzazione, con un aumento del 21% rispetto all'edizione precedente.

²³ Così sostiene Thalità Malagò, direttrice generale di IIDEA, l'associazione di categoria che rappresenta gli editori e gli sviluppatori di videogiochi italiani: "Noi abbiamo dato la massima apertura a qualsiasi collaborazione con il mondo dello sport. Crediamo che nel mondo dello sport, come in qualsiasi altro, ci siano delle opportunità di collaborazione. Non stiamo negando in alcun modo l'importanza di creare e sviluppare delle sinergie, che possono essere molto importanti, fra questi due mondi. Il punto su cui abbiamo sollevato delle riserve è il fatto che gli esports possano essere riconosciuti e quindi regolamentati come lo sport. Gli esports non sono soltanto una competizione che si svolge sulla base di regole predefinite: sono basati sui videogiochi che a loro volta sono prodotti commerciali protetti dalla proprietà intellettuale. Mentre nessuno può avere la proprietà di una palla da tennis, gli esports si basano su un oggetto che ha una proprietà intellettuale di cui bisogna necessariamente tenere da conto per capire come sviluppare il settore in Italia. Il nostro auspicio, politico e normativo, è che si possa avere un approccio su misura. Siamo un settore innovativo, che si colloca a metà strada fra innovazione, tecnologia, intrattenimento e trasmissione dei contenuti. Stiamo parlando di due mondi che, per quanto siano accomunanti da una parola molto simile, hanno delle differenze fondamentali dal punto di vista

tradizionale di per sé l'oggetto del gioco non ha proprietà intellettuale, negli esports avviene l'esatto contrario. Il videogioco è un oggetto commerciale e l'organizzatore di eventi, ma anche chiunque si debba occupare di una regolamentazione duratura nel tempo, deve forzosamente tenerne conto. Appare per così dire in controluce la "filigrana" degli aspetti centrali legati alle distinzioni: il fatto che siano funzionali a difendere interessi di potere e dunque economici non certo banali (e su cui non si danno giudizi).

3. ESPORTS VS SPORT (LE DISCIPLINE VIRTUALI SONO DA CONSIDERARE SPORT?)

"Sebbene l'Esport non sia una attività fisica "esplicita" come molti sport tradizionali, rientra in tutti i criteri sportivi stabiliti dagli standard internazionali. Chiunque può partecipare agli Esport, ma quelli veramente dotati di incredibile talento e impegno nel duro lavoro sono quelli che eccellono"²⁴. Questa nota, che si trova all'interno delle pagine descrittive l'attività della citata International Esports Federation, sembra essere un punto di partenza valido per prendere in esame una questione discussa da tempo, ovvero se gli esports debbano essere considerati discipline sportive a tutti gli effetti.

Pare difficile oggi dare una risposta univoca alla questione, ma analizzare il problema da diversi punti di vista potrebbe contribuire al dibattito. Del resto, è noto come ogni classificazione dia quasi più indicazioni sul classificatore che sulla materia da sistemare!

La prospettiva appare già complessa se esaminata con un approccio di tipo giuridico. In dottrina legislativa si è spesso sottolineato come manchi, sia a livello internazionale (ad esempio nell'Unione Europea), sia a livello interno, una definizione normativa di sport/attività sportiva (Bastianon, 2020). Lo stesso CIO indica una serie di requisiti per il riconoscimento di un determinato sport, ma in verità tali requisiti sembrano attenersi più alla governance che alla disciplina vera e propria dello sport in questione (Bortolotti, *infra*).

Ci è però di aiuto, proprio per delimitare i confini anche giuridici del concetto di sport, la definizione che ne dà la Carta Europea dello Sport del Consiglio d'Europa (CDDS, 1992, art. 2): "si intende per 'sport' qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o non, abbia per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli".

Partendo proprio dall'ultimo capo, ovvero il raggiungimento di risultati competitivi (Zambelli, Strinati, 2021, p. 208), tale definizione sembra poter accogliere

dell'oggetto su cui si basano", <https://esports.gazzetta.it/intervista/21-05-2021/malago-iidea-gli-esport-non-sono-sport-servono-nuove-norme-francia-e-spagna-gli-esempi-da-seguire-esports-63072>.

²⁴ Cfr. <https://iesf.org/esports> (mia traduzione).

al proprio interno anche le discipline virtuali, sebbene rimanga aperta la questione dell'attività fisica, sostanzialmente elusa. Non ci sono dubbi sul fatto che lo sviluppo competitivo degli esports sia a tutti gli effetti (escluso quello dell'abilità fisica) paragonabile a quello degli sport tradizionali, così come l'aspetto sociale tantoché i *videoplayer* entrano in contatto con i propri tifosi e con i propri avversari esattamente come i loro colleghi sportivi.

L'indicazione importante che invece si deve trarre da questa definizione, se volessimo utilizzarla a scopo inclusivo, è che l'attività per essere qualificata come sport deve essere "fisica" e proprio su questa presunta assenza di fisicità hanno discusso in passato diversi commentatori. La moderna esperienza dei videogiocatori ci racconta però di una preparazione anche a livello fisico di tipo professionale, per consentire durante tutto l'arco delle gare di mantenere un altissimo livello di concentrazione e prontezza di riflessi. A ciò si aggiunga che gli esports non sono certo le uniche discipline a non avere una componente fisica massimale presente in altri sport, evidenziando anzi una decisa somiglianza con quelli di abilità oculo-manuale²⁵.

Piuttosto si potrebbe obiettare che questa definizione, per quanto autorevole, non contenga alcuna forza vincolante né giuridica, né scientifica, e pertanto perda di per sé stessa incisività (Bastianon, 2020).

Sempre sullo stesso tema è interessante prendere in esame quanto sostiene GAISF (Global Association of International Sports Federations), associazione che raggruppa le diverse federazioni sportive internazionali, secondo la quale un'attività viene considerata sportiva se presenta i seguenti requisiti:

- a) deve includere un elemento di competizione;
- b) non deve basarsi sulla fortuna;
- c) non deve porre irragionevoli rischi per la salute e l'integrità fisica degli atleti;
- d) non deve arrecare pregiudizio ad alcuna creatura vivente;
- e) non deve dipendere da equipaggiamenti che sono offerti da un solo fornitore²⁶.

²⁵ Rispetto ad altri sport come calcio o pallamano gli sport virtuali potrebbero essere considerati meno impegnativi dal punto di vista fisico. Se invece li volessimo accomunare a discipline quali tiro a segno o biliardo, l'esport sarebbe da considerare molto simile come dispendio calorico. Gli esports, sebbene intellettualmente impegnativi, si basano sulle capacità fisiche. Negli esports è richiesta una altissima coordinazione oculo-manuale. Se la domanda è quale parte del corpo, rispetto ad altri sport, sia maggiormente attivata la risposta è che nessun altro sport richiede un coordinamento così diversificato delle dita come negli esports (Jonasson, Thiborg, 2010, p. 289).

²⁶ Ancora Bastianon (2020, p. 189) riporta come GAISF utilizzi cinque distinte categorie per raggruppare le attività sportive dei propri membri, qui indicate con alcuni esempi:

- i) *primarily physical* (il rugby o l'atletica);
- ii) *primarily mind* (gli scacchi);
- iii) *primarily motorized* (la Formula uno ed in genere gli sport motoristici);
- iv) *primarily coordination* (il biliardo);
- v) *primarily animal-supported* (gli sport equestri).

Tra i diversi requisiti, probabilmente quest'ultimo solleva i più forti dubbi se applicato al mondo sportivo. Non solo l'equipaggiamento, nel nostro caso il videogiochi, è offerto da un solo fornitore, ma, come già sottolineato in precedenza, è un prodotto commerciale protetto dalla proprietà intellettuale. Se volessimo pertanto assumere queste caratteristiche come fondamentali nel nostro dibattito sarebbe difficile poter considerare gli sport virtuali attività sportiva, ma anche queste indicazioni ad oggi non paiono certo scientificamente, pragmaticamente o giuridicamente vincolanti²⁷ e pertanto perdono di efficacia.

Dibattere sull'ammissibilità o meno degli esports nella grande famiglia sportiva ci appare sempre più un mero esercizio di stile. Partiamo da una considerazione di base: la peculiarità dello sport non sta tanto nell'essere una prova o un gioco in cui è implicata la motricità (questo accade in quasi ogni attività umana), quanto nel fatto che le capacità e abilità motorie richieste sono indispensabili ai fini del risultato (Parlebas, 1999), per cui è un ambito che esalta le persone fisicamente più idonee. Questo approccio, che potremmo definire di tipo umanistico, parrebbe dare ragione a chi ritiene che le discipline virtuali siano a tutti gli effetti sport. Le capacità motorie richieste negli esports, ad esempio la coordinazione oculo-manuale o la velocità di azione per minuto (Jenny *et al.*, 2016), consentono a coloro che sono più talentuosi e meglio le implementano attraverso l'allenamento di eccellere nella rispettiva disciplina. Non ci sono dubbi sul fatto che anche negli esports sia necessario apprendere ed educare nuove abilità motorie oltre a quelle già in possesso del giocatore. Certo per eccellere non è sufficiente avere capacità fisiche ma necessitano altre abilità, quali quelle tattiche e strategiche, ma questo avviene normalmente anche in ogni altro sport, poco importa che sia una partita di tennis piuttosto che in una gara di mezzofondo.

Proprio partendo da questo assunto e dal fatto che l'educazione comporta sempre un determinato "uso del corpo" (definito "tecniche del corpo" da Marcel Mauss (1936), considerato pure che il gioco motorio e gli sport si inseriscono in questo filone, è possibile concludere che gli esports in questo senso non solo non fanno certo eccezione ma anzi rappresentano le espressioni letteralmente più moderne e avanzate di questa storia ludico-culturale, pertanto non vanno certo viste con sospetto bensì analizzate e accettate – se non altro perché la sensazione che si parlerà ancora molto a lungo di loro appare piuttosto fondata!

²⁷ La stessa GAISF, sebbene non annoveri ancora tra i propri membri una federazione internazionale sportiva, riconosce ed apprezza gli sforzi associazionistici del movimento: <https://gaisf.sport/the-international-esports-federation-and-asian-electronic-sports-federation-unite>.