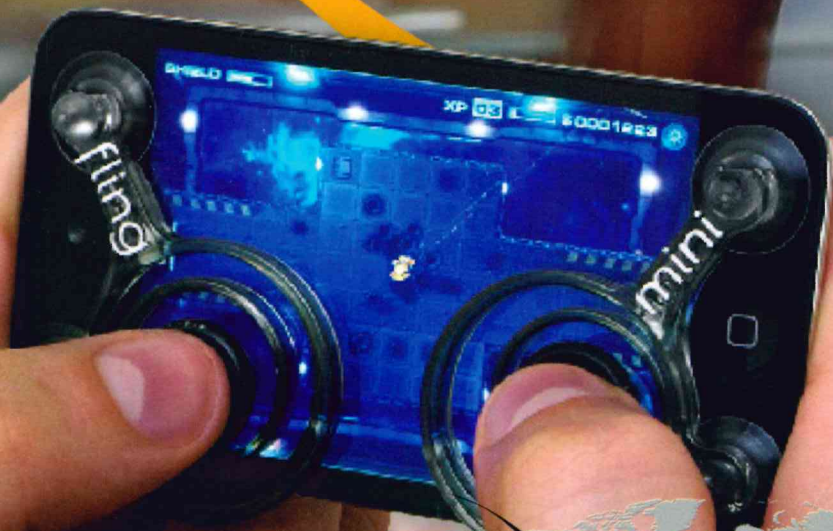




PANATHLON INTERNATIONAL

N° 1 Gennaio -Aprile 2018



Videogiochi sport olimpici?

Nell'ultimo summit del CIO a Losanna, c'è stata una storica apertura verso gli e-sport.

Cioè i videogiochi di competizione. Per la prima volta, il Comitato Olimpico Internazionale sostiene ufficialmente che i videogiochi possono essere considerati delle discipline agonistiche vere e proprie, e quindi "un'attività sportiva".

Per essere pienamente riconosciuti dovranno rispettare i valori olimpici e dotarsi di strutture per i controlli antidoping e la repressione delle scommesse.

La notizia ha sollevato un polverone nelle federazioni sportive tradizionali ed anche tra le file del Panathlon International.

Molti soci sono intervenuti ed hanno sollecitato ad aprire un dibattito per conoscere la posizione del movimento o almeno della maggioranza dei suoi associati.



I partecipanti al Summit olimpico hanno discusso del rapido sviluppo dei cosiddetti "eSports" e della mobilitazione di diverse parti del Movimento olimpico interessate a questo riguardo.

Il vertice ha concordato quanto segue:

- Gli "eSports" sono in forte crescita, in particolare tra i giovani di molti paesi costituendo una possibile piattaforma per una mobilitazione all'interno del Movimento Olimpico.
- Gli "eSport" di competizione possono essere considerati come un'attività sportiva e i giocatori che li praticano si preparano e si allenano con un'intensità paragonabile a quella degli atleti di altri sport più tradizionali.
- Affinché gli "eSports" ottengano il riconoscimento del CIO in quanto sport, il loro contenuto non deve violare i valori olimpici.
- Un altro prerequisito per un riconoscimento del CIO è: l'esistenza di un'organizzazione che garantisca il rispetto delle regole e delle regolamentazioni del Movimento olimpico (antidoping, scommesse, manipolazione, ecc.).



I partecipanti al Vertice Olimpico hanno chiesto al CIO e all'Assemblea Generale delle Federazioni Sportive Internazionali GAISF di dar vita ad un dialogo con l'industria del gioco e con i giocatori al fine di approfondire l'argomento e tenere informati le parti interessate del Movimento Olimpico in tempo utile.

eSports: un fenomeno che ci interroga

di Maurizio Monego
Past President Commissione Culturale e scientifica

Una notizia che fa discutere

Il tema proposto dal Panathlon International alla discussione fra i panathleti è dei più delicati e impegnativi.

Delicato perché c'è il fondato rischio che si tenda a opporre semplicemente e acriticamente un muro alle ipotesi che si fanno di introdurre gli eSports nel programma dei Giochi Olimpici, dopo il recente riconoscimento del CIO degli eSports come disciplina sportiva. (Vedi Box)

Impegnativo, perché chiede ai suoi associati, nella stra-grande maggioranza poco avvezzi all'uso di joystick, console e tutte le diavolerie che il mondo dei videogiochi comprende, di esprimersi su un fenomeno che è complesso dal punto di vista sociale, economico e valoriale.

Lo sforzo maggiore consiste nel confrontare una proposta che ai più crea sconcerto, con i principi dell'Olimpismo e il modello dei Giochi Olimpici moderni, senza cadere nel cinismo o nello scetticismo.

La proposta

Chi segue un po', le evoluzioni del mondo informatico se non altro per gli aspetti sociali e di ricerca e innovazione tecnologica, sa che la richiesta di accedere ai Giochi Olimpici non è nuova. Nel dicembre 2014 Rob Pardo, uno dei creatori di *World of Warcraft*, un gioco di ruolo in rete multigiocatore di massa, sosteneva che l'iniziativa nasceva nel rispetto delle due caratteristiche fondamentali per aspirare ad essere sport riconosciuto: l'esercizio fisico richiesto ai giocatori competitivi di sport elettronici e il numero di spettatori e partecipanti ai vari tornei.

Tony Estanguet, co-presidente del comitato di candidatura di Parigi, proponeva la partecipazione dimostrativa degli eSports nel programma dei Giochi in Francia affermando – come ha scritto Bryan Armen Graham il 9 agosto 2017 su *theguardian* – che “Dobbiamo guardare a questa possibilità, non possiamo dire no a priori, non ci riguarda, non si tratta di Olimpiadi. I giovani sono interessati agli eSport e a questo genere di cose. Diamo un'occhiata a questo mondo. Incontriamoli. Proviamo a vedere se possiamo trovare dei ponti. Penso che sia interessante interagire con il CIO, con loro, la famiglia degli eSports, per capire meglio che cos'è il fenomeno e perché è un tale successo.”

A leggere il “comunicato” del CIO, che riconosce gli eSports come una attività sportiva, pare che questo

prenda tempo richiedendo “la creazione di una organizzazione (leggi Federazione) che garantisca la conformità con le regole e le norme del Movimento Olimpico (anti-doping, scommesse, manipolazioni, ecc.)”

Gli argomenti contro e a favore

- Le caratteristiche che definiscono lo Sport sono: divertimento, movimento, competizione. I giochi elettronici, che tengono per molte ore i giocatori bloccati davanti a schermi e controller, impegnati compulsivamente al solo uso delle dita delle mani, mancano del “movimento”. Ergo non si possono classificare come sport, anche se il riconoscimento del CIO supera questa contestazione.

In realtà, come il comunicato CIO riconosce, “i giocatori coinvolti [a livello professionistico] si preparano e allenano con una intensità che può essere paragonata a quella degli atleti degli sport tradizionali”. Per i professionisti di eSports è necessario un allenamento di 3 – 4 ore al giorno – che aumentano in vista di competizioni importanti -, studiare l'avversario, mettere in atto strategie ed essere in grado di affrontare situazioni difficili con imprevisti che non puoi gestire. Per questo ricorrono a mental coaches e devono scaricare in palestra lo stress.

- Il movimento olimpico e tutte le agenzie educative in materia di sport, e non solo, conducono la lotta alla sedentarietà come impegno assunto in tutte le sedi internazionali, ONU compreso. Appare dunque paradossale la decisione presa a maggioranza dai principali rappresentanti del CIO.

L'errore che si commette è paragonare i giochi elettronici che vediamo usare da figli e nipoti – e che giudichiamo perdite di tempo o pericolosi prodromi di ludopatie – con l'attività dei giocatori di professione. Sarebbe come mettere sullo stesso piano Cristiano Ronaldo e un bambino che gioca al parco solo perché usano entrambi un pallone. Ci sono, inoltre, discipline, come gli scacchi, riconosciute come sport della mente. Ogni due anni si celebrano le Olimpiadi degli Scacchi. Nella storia si sono spesso disputate nell'ambito di edizioni dei Giochi Olimpici. Fino al 2004 esistevano anche le Olimpiadi del Bridge, oggi World Mind Sports Games. Nessuno ha mai pensato di rivolgere a queste discipline critiche di incentivare la sedentarietà.

- Il CIO sbaglierebbe ad assecondare un fenomeno

come quello degli eSports. Sarebbe la dimostrazione che l'interesse principale è rivolto al business anziché al valore formativo dello sport. Pare di difficile soluzione anche la coerenza degli eSports con principi dell'Olimpismo come le pari opportunità, il fair play e l'osservanza delle norme previste per la lotta al doping, le scommesse, le manipolazioni.

Che il business abbia un grande peso è indubitabile. Alcuni dei main sponsors dei Giochi Olimpici - significativamente presenti nella riunione del 28 ottobre a Losanna - hanno interesse ad arricchire sempre più la gamma di discipline inserite nei Giochi. Il volume di investimenti nel settore degli eSports ha raggiunto in poco tempo livelli importanti e il trend sembra inarrestabile.

La BBC ha pubblicato un grafico di previsione di crescita del fenomeno eSports in termini di entrate e di audience: dai 400 milioni di sterline (ca. 450 milioni di Euro) e dai 360 milioni di persone interessate del 2016, si dovrebbe passare ai 1.200 milioni £ (ca. 1.353 milioni € al valore attuale) e a 600 milioni la dimensione dell'audience, nel 2020.

Il Baird Equity Research Center, citato da La Gazzetta dello Sport fa una stima di entrate nel 2018 per gli eSports di circa un miliardo di dollari americani e di audience di quasi 500 milioni di spettatori.

Fra i video giochi non ci sono solo quelli violenti o demenziali come "Dota 2". C'è un ampio settore che riguarda quelli di tipo sportivo. Teniamo presente che società calcistiche, in Europa, ora anche in Italia come succede ad esempio alla Sampdoria o alla Roma, ingaggiano videogiocatori di pallone virtuale. Ci sono Campionati italiani e c'è anche un Campionato mondiale.

Questo tipo di videogiochi farà parte, a scopo dimostrativo, dei Giochi Asiatici 2018 in Indonesia e saranno a tutti gli effetti una disciplina nei Giochi Asiatici del 2022 in Cina. In questo Paese, il signor Tencent, un gigante

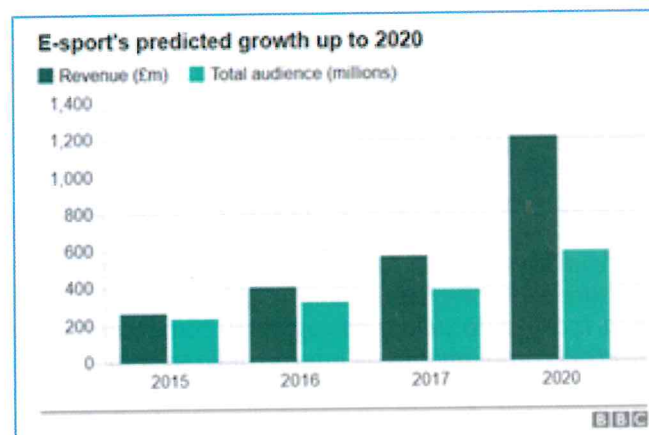


cinese di internet, è proprietario del gioco "League of Legend". Una società di video streaming, la BAMTech, in cui è recentemente entrata anche la Disney, ha pagato nel 2016 la somma di 300 milioni di dollari per i diritti dello streaming di tornei di quel gioco fino al 2023. Amazon ha acquistato nel 2014 la Twitch, una piattaforma on line che tratta gli eSports, per quasi un miliardo.

Quanto al tema della regolamentazione degli eSports,

negli States sono attive varie organizzazioni. La Electronic Gaming Federation, con sede a Manhattan è uno dei gruppi che si battono per i ruoli di leadership nell'ambito dei college. "Il suo vero obiettivo - scrive il New York Times - è di organizzare una specie di N.C.A.A. per gli eSports. La N.C.A.A. (National Collegiate Athletic Association) è l'organizzazione sportiva universitaria più grande al mondo, con ca. 1200 istituti raggruppati in leghe, organizzazioni e singoli, che gestiscono i programmi sportivi di college e università. È la sola organizzazione che conserva come principio fondamentale e irrinunciabile il dilettantismo. Un giovane che aspiri ad entrare in una università americana con una borsa di studio per far parte di una squadra non può mai essere stato ingaggiato da società professionistiche in nessuno dei molti sport presenti in N.C.A.A. Un suo portavoce ha dichiarato che si sono tenute discussioni sul tema e che si sta monitorando il mondo degli eSports per acquisire maggiori conoscenze. Forse dovrà decidere presto, perché molti gruppi si stanno attrezzando per colmare il vuoto. In un anno, ad esempio la National Association of Collegiate Esports (N.A.C.E.) ha costituito un consorzio di università, a cui aderiscono già 42 membri, per mettere a punto programmi e stabilire regole di base.

In Italia, da qualche anno opera GEC, il settore Giochi Elettronici Competitivi. Fa parte dell'ASI (Associazione Sportive e Sociali Italiane), un Ente di promozione



sportiva riconosciuto dal Coni. Dal 2014 GEC si occupa della regolamentazione degli sport elettronici riguardo l'organizzazione di tornei e l'assistenza alle Associazioni Sportive Dilettantistiche.

Come si vede, i "cyber sports" stanno compiendo passi importanti sulla strada verso l'inserimento nei Giochi Olimpici. Quelle che oggi sembrano difficoltà potranno essere superate forse in un tempo più breve di quel che si immagina.

- Come garantire il controllo anti doping e delle manipolazioni per discipline virtuali quali i videogiochi che si svolgono sia offline che online?

Già nel luglio 2015 la Electronic Sports League (ESL), la più grande organizzazione di eSports al mondo (5 milioni di membri, oltre 1 milione di squadre) ha annunciato i suoi piani, a seguito della collaborazione in atto con

la NADA, l'agenzia nazionale tedesca anti-doping, per "creare una politica anti-PED (la sigla sta per Performance Enhancing Drugs) che sia equa, fattibile e conclusiva pur rispettando la privacy dei giocatori. Fornirà inoltre assistenza alla WADA per la creazione, applicazione e diffusione della politica negli Stati Uniti, in Asia e in Australia.

Nel marzo 2015 il migliore dei giocatori che avevano guadagnato per \$ 250.000 in premi in denaro, un professionista "giocatore offensivo globale", aveva ammesso l'uso di Adderal, un composto di sali misti di anfetamina, usato in casi di disturbi da deficit di attenzione e iperattività. La sostanza è stata usata illegalmente come "potenziatore cognitivo" durante la competizione "ESL One Katowice" in Polonia. I problemi di contrasto al doping non sono diversi da quelli di altri sport. La portavoce di ESL ha dichiarato: "I PED sono un argomento che stiamo discutendo a livello organizzativo e saranno uno tra quelli su cui abbiamo bisogno di coinvolgere l'industria in futuro per mantenere l'integrità del nostro sport".

- Il CIO ha a cuore i giovani. In questo senso, a partire dall'avvento del nuovo secolo ha modificato molto la sua agenda, introducendo nel programma olimpico sport che un tempo non esistevano neanche. Possiamo dire che in generale questi nuovi sport mantengono caratteristiche riconducibili ai valori olimpici: l'amicizia, il divertimento, il rispetto degli avversari, l'eccellenza, la solidarietà. Non sembra che gli eSports - almeno per come li conosciamo - possano trasmettere questi valori.

A tale proposito una possibile risposta è in alcuni passaggi dell'articolo - apparso su la Repubblica col titolo "Cinque cerchi e un joystick" - di Andy Miah, filosofo, bioeticista, professore alla University of Salford (Manchester), giornalista, focalizzato sulla tecnologia e su come l'umanità si occupa del cambiamento all'interno della società.

A proposito della "marcia di avvicinamento degli eSports all'inclusione tra le discipline olimpiche" scrive che un elemento connesso al movimento olimpico è che «niente è statico nello sport, a nessuna disciplina è garantito il posto nel programma e nuove attività possono essere aggiunte senza troppi problemi, a patto che il movimento riconosca a queste nuove attività un "valore"». Basti pensare agli sport inseriti nelle ultime cinque Olimpiadi per convenirne. Potremmo aggiungere anche la creazione dei Giochi Olimpici della Gioventù, sia estivi che invernali, dove si sono inseriti giochi che non sono nel repertorio degli sport tradizionali.

La parola su cui concentrare l'attenzione è "valore". Quella che per i panathleti può essere la cartina di tornasole per contestare la proposta. Il video game competitivo ha un valore commerciale, come si è visto. Ha anche un valore "culturale", dato che le discipline degli eSports si stanno affermando come "lo sport dei nostri tempi". "Oggi come oggi, i videogiochi stanno diventando a grande velocità qualcosa di molto strettamente associato all'attività

fisica. Basta pensare ad applicazioni come "Zombies Run" - un software per dispositivi mobili che durante una comune sessione di running proietta l'utente all'interno di una storia nella quale ha un ruolo da svolgere, una mission da portare a termine - per capire come gli eSports finiranno inevitabilmente per trovare un terreno comune con le attività sportive tradizionali."

Un cambio di cultura

Con le accelerazioni che tutte le attività umane conoscono, e lo sport in particolare, il CIO ha fatto delle Olimpiadi uno strumento mediatico globale, un contenitore in cui ogni disciplina sportiva che abbia forte impatto finanziario ed economico e coinvolga masse di praticanti e fruitori, confluisce.

Deve tenere il passo delle trasformazioni dei comportamenti della società. Ci vuole niente per essere scavalcato da organizzazioni settoriali, capaci di creare eventi di richiamo mondiale. Vedi appunto i Giochi Asiatici, da tempo protagonisti di spinte verso l'accoglienza di sport non tradizionali, ma capaci di soddisfare esigenze di mercato, loro che possono contare su numeri enormi di popolazioni. Questi fenomeni indicano un cambio di cultura epocale. Lo sport odierno è fatto da professionisti, è un lavoro, e anche nel lavoro si può e si deve perseguire l'eccellenza e tenere il passo col mercato e la cultura del tempo.

La preoccupazione maggiore del CIO, in questi anni, è di "rimanere connesso con i giovani del pianeta", scrive Miah. "La futura inclusione degli eSports supererà gli attuali standard industriali e creerà nuove comunità di persone dedite all'attività fisica, innovazione digitale ed esperienze multimediali partecipative".

È facile prevedere che i giochi al computer che vedremo all'interno di futuri programmi olimpici "includeranno anche esempi di virtual reality sports o sport tradizionali che portino al loro interno le comunità dei social media e quella delle comunità delle applicazioni di fitness. Una fusione che precederà un'altra transizione: quella da un mondo in cui gli spettatori semplicemente guardano e consumano, a quella in cui saranno anche in grado di interagire con ciò che accade sul campo da gioco".

In conclusione

Stiamo assistendo alla ridefinizione del concetto di sport come finora lo abbiamo inteso. Sarebbe un peccato che il Panathlon si arroccasse su posizioni di retroguardia. Come spesso ha fatto, dovrebbe anticipare i temi da affrontare per salvaguardare gli ideali e i valori che ha nella propria natura e nel proprio statuto. Non dunque "assistere", ma essere partecipi del cambiamento. Le tecnologie non sono il nostro campo. Nostro compito è vigilare. Per vigilare è necessario conoscere e liberarci da pregiudizi. Occorre, dunque, intensificare l'attività culturale per far sì che l'umanesimo che vogliamo affermare non abbia a diventare post-umanesimo senza che ce ne accorgiamo.

Parola di pedagogo e sportivo

Non è sport, anzi....

di Renato Zanovello
 Presidente emerito Club Padova
 Docente universitario di Scienze Matematiche

Nell'ipotesi riduttiva e fuorviante che lo sport, oltretutto come divertimento per il suo significato etimologico, sia inteso solo come complesso di manifestazioni soprattutto agonistiche, magari con molti spettatori, praticate anche a tavolino nel rispetto di certe regole, la maggioranza dei componenti del CIO è stata tentata d'inserire i videogiochi (astutamente chiamati e-sport) fra le discipline sportive olimpiche ufficialmente riconosciute.

Invece, se lo sport, come del resto riportano i Dizionari enciclopedici nella definizione, da me ovviamente condivisa, comprende necessariamente anche un'attività intesa a sviluppare in modo soddisfacente l'essere umano sotto il profilo fisico e psichico, allora tutto ciò desta molte perplessità e contrarietà.

Una per tutti, la campionissima del nuoto Francesca Pellegrini palesa la sua contrarietà, affermando che lo sport implica una vera e propria fatica fisica. Alcuni ricercatori, imprenditori e sponsor, tra i quali Rob Pardo, sotto la spinta di fortissimi interessi di business e visibilità, hanno sostenuto l'opportunità dell'inserimento dei videogiochi tra le discipline sportive olimpiche, riferendosi soprattutto agli "exergames", salutati, rispetto ai videogiochi tradizionali, come connubio della dimensione videoludica con l'esercizio fisico.

Secondo un'accurata analisi del 2017 da parte di Newzoo, è presente un vorticoso business, dato che il fatturato dello stesso anno raggiunge quasi 700 milioni di dollari, con una previsione di crescita ad un miliardo e mezzo entro il 2020.

Tuttavia moltissimi studiosi, medici ed educatori hanno rivelato notevoli limiti, con aspetti negativi assai importanti nell'utilizzo di tutti i videogiochi da parte degli individui, soprattutto dei tanti adepti giovani.

La loro grande diffusione è dovuta al fatto che essi sono usati come baby-sitter per intrattenere i figli quando i genitori sono occupati dal lavoro oppure preoccupati di tenerli in casa, sotto controllo o per paura che i giochi all'aria aperta possano provocare l'insorgere di qualche accidente, anche un semplice raffreddore.

In ogni caso i videogiochi, compresi gli exergames, non possono fornire la dose di attività fisica raccomandata

dagli specialisti, ma, anzi, possono diventare fonte di alienazione, contribuire all'obesità, allo stress spesso compensato da un'ulteriore assunzione di cibo, a stati d'insonnia o di sonno agitato, all'indebolimento della muscolatura che diventa meno reattiva.

Un nuovo, recentissimo studio svolto nella Iowa State University da un'equipe di ricercatori guidati da D. Gentile, in collaborazione con colleghi di Singapore e HongKong, ha analizzato la condizione di 3000 ragazzi appassionati di videogiochi, definendone addirittura patologici ben 300 soggetti, avendo essi palesato preoccupanti sintomi depressivi, ansia e disturbi della socialità.

Inoltre i ragazzi americani classificati come "videogiochi-dipendenti" hanno manifestato un peggior rendimento scolastico e pessimi rapporti con gli altri, rispetto ai loro coetanei normali.

A questo punto, un ripensamento motivato da parte del CIO sarebbe vivamente auspicabile, anche per fugare qualsiasi ombra di dubbio sul fatto che il riconoscimento dei videogiochi come sport olimpici sia dettato dal prevalere di allettanti prospettive finanziarie su tutti i fondamentali aspetti etico-culturali-sociali, presenti in un contesto di sano realismo.

E invece io, maestro dello sport, non rifiuto e vi spiego perché

di Livio Guidolin
Panathleta e Maestro dello Sport

L'Olimpiade, nella sua espressione greca, nacque con una serie di gare che molto rassomigliavano ai gesti ed ai lavori che l'uomo eseguiva nella sua attività di agricoltore e pastore.

In pochi anni (cicli olimpici) le competizioni vennero schematizzate sino ad assomigliare ad alcune delle gare che sono anche oggi presenti nei Giochi Olimpici. Le gare sono lo specchio, la testimonianza, il documento immateriale degli sviluppi umani al cui tempo appartengono.

Infatti con il tempo il programma dei Giochi Olimpici si è arricchito di moltissime gare che sempre hanno riflettuto e tutt'ora riflettono il momento storico, la civiltà vissuta.

Oggi siamo in un periodo di transizione, periodo in cui la macchina uomo è soggetta a tremende sollecitazioni e sta cercando un "ubi consistam" umanistico per equilibrare il progresso inarrestabile con un indispensabile equilibrio filosofico.

Forse l'umanizzazione del meccanicismo, dell'incorporeo, dell'astratto, del virtuale passa attraverso gli e-games, vissuti come sport, che sappiamo dona orgoglio e gioia ai praticanti molto più che piacere a coloro che vi assistono.

Per Noi "che assistiamo" le prerogative degli attuali Sport Olimpici sono

Movimento (poco o tanto), forza, velocità, resistenza, e coordinazione.

Ma codeste qualità non sono necessariamente tutte presenti contemporaneamente.

Se analizziamo le qualità richieste dagli e-games troviamo:

- Movimento: indubbiamente poco
- Forza: non richiesta
- Velocità (manuale): molta
- Coordinazione oculomotoria: moltissima
- Tempi di reazione: estremamente rapidi
- Resistenza nel prestare attenzione: moltissima
- Resistenza nei tempi di reazione: moltissima
- Strategia di gioco: altissima

Non possiamo negare che gli e-games richiedano, se non tutte, molte e molto elevate qualità proprie degli sport classici.

Quindi dovremo porci la domanda "**E' giusto fermare l'evoluzione nello sport?**" quando tutto attorno diventa virtuale, è vissuto come un video giuoco, dalla cripto valuta alla guerra informatica?

Nell'approfondire il tema degli e-games ho fatto altre considerazioni:

1. Premesso che lo sport come attività umana si identifica con le caratteristiche di ciascuna epoca in risposta alle condizioni nelle quali vivono gli esseri umani: lotta contro la natura e gli altri umani in risposta alla insopprimibile necessità di sopravvivenza
2. Considerato che successivamente alle sole qualità di forza, velocità e resistenza richieste all'inizio seguirono abilità anche manuali più elaborate ed uno sviluppo celebrale.
3. Presupposto che iniziarono ad aver più importanza le relazioni familiari si ritiene che contestualmente comparissero i primi svaghi, divertimenti.

Si considera che codesti "svaghi" si siano evoluti in semplici giochi.

Le dispute seguite indubbiamente ai "giochi" diedero vita alle prime "regole". Giochi e regole si ritengono i precursori delle competizioni, quindi dell'agonismo e dello sport.

Tale ricostruzione porta alla seguente sequenza:

divertimento > svago > gioco > regole > competizione > sport.

E se la sequenza iniziasse con:

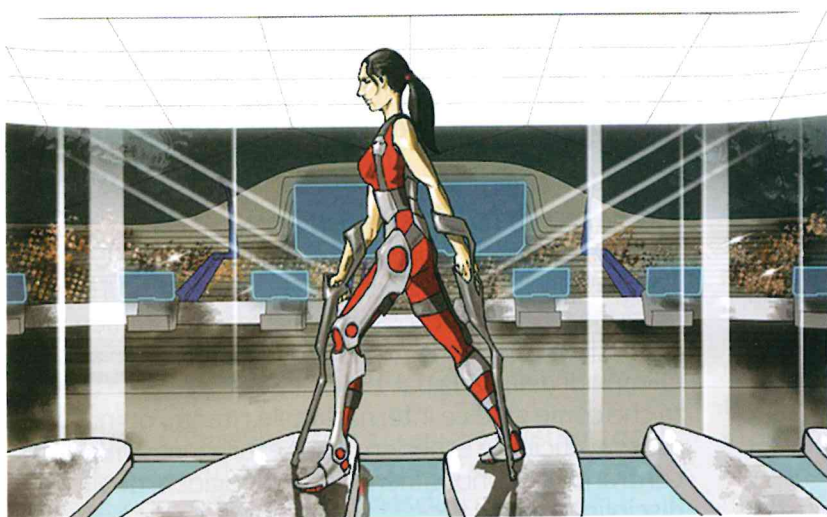
competizione > agonismo?

Infatti tutti noi siamo il risultato di una grandissima competenza, di agonismo vero e proprio: migliaia di spermatozoi combattono per un solo ovulo.

Forse si potrebbe aprire un dibattito filosofico/sportivo mai immaginato.

Cyber-atleti e valori olimpici

di Stefano Giulieri
Presidente Panathlon Club Lugano



(CIO) a Losanna, c'è stata una storica apertura verso gli e-sport. Il CIO riconosce che i videogiochi possono essere uno sport: i giocatori devono prepararsi con intensità paragonabile a quella degli atleti degli sport tradizionali.

Dopo vent'anni dalla nascita, i videogiochi di competizione ottengono quindi un riconoscimento internazionale di grande spessore.

Il passo affinché le Olimpiadi accolgano le nazionali di questo nuovo sport sono però ancora irte di difficoltà. In particolare i Cyber-sportivi dovranno avere pieno

rispetto dei valori olimpici.

Wikipedia descrive la parola sport come: "l'insieme di attività che impegna, sul piano dell'agonismo oppure dell'esercizio individuale o collettivo, le capacità fisico-psichiche, svolte con intenti ricreativi ed igienici o come professione".

E i Videogiochi trovano collocazione in questa descrizione? In effetti si potrebbe anche rispondere affermativamente, anche se la mia immagine di sport non si identifica in questa visione.

La discussione è aperta e farà sicuramente discutere parecchio.

Nel frattempo è nota la decisione presa in Asia in base alla quale i videogiochi di tipo sportivo saranno sport dimostrativo ai Giochi Asiatici in Indonesia del 2018 e saranno una disciplina a pieno titolo nei Giochi Asiatici del 2022 in Cina.

Di un loro ipotetico futuro alle Olimpiadi avevano parlato pure gli organizzatori di Parigi 2024 prima dell'assegnazione ufficiale di questa edizione dei Giochi, che poi la capitale francese ha ottenuto.

Successivamente, storia recente, nel summit di ottobre 2017 del Comitato Olimpico Internazionale

A difesa degli esport dobbiamo considerare che di fatto è un'attività (sport?) seguita da milioni di persone, in continua crescita e con un enorme giro d'affari. Sicuramente anche da questo fatto è giunta una prima apertura del CIO verso questa nuova disciplina.

La notizia ha sollevato un vero polverone nelle federazioni sportive tradizionali, e non solo. Pure in seno al Panathlon Internazionale il tema è oggetto di profonde riflessioni.

Personalmente sono ancorato allo sport come attività psico-fisica, attività in cui l'allenamento fisico prevale nettamente e che permette una salutare armonia per una sana gestione del proprio corpo e della propria vita.