

## IL FENOMENO ESPORT

### 1. Definizione di eSport

Analizzando il panorama economico, sociale e mediatico contemporaneo, ci si rende subito conto che uno dei fenomeni di maggiore interesse degli ultimi anni è sicuramente quello dell'eSport. Questo nuovo termine, abbreviazione di *electronic sport*, sta a indicare i «*competitive tournaments of video games, especially among professional gamers*»<sup>1</sup> ovvero i tornei di videogiochi a cui partecipano giocatori professionisti o, più semplicemente, l'atto di giocare ai videogame svolto a livello competitivo e organizzato. Salvo alcuni testi in tedesco, come *eSports Book. Edition 2007*<sup>2</sup>, o in inglese, quali ad esempio *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*<sup>3</sup>, e pochi altri titoli, purtroppo non esiste ad oggi una bibliografia sufficientemente estesa relativa al fenomeno che ne consenta uno studio approfondito. Questo saggio, quindi, vuole essere un'analisi generale che, prendendo spunto dai testi esistenti e dalle informazioni reputabili attendibili, tracci una linea guida in relazione al panorama italiano di questo interessante fenomeno.

Per una definizione esaustiva del termine eSport, anche in relazione al modo in cui esso viene inteso in Italia, possiamo fare riferimento al *Regolamento Tecnico Nazionale* dell'ITeSPA, *Italian e-Sports Association*<sup>4</sup>, che recita: «La definizione di *Sport Elettronici* utilizzata nei documenti del settore è la seguente: L'equo confronto, diretto o indiretto, di due o più contendenti, nel quale intervengano due elementi essenziali: l'impiego di calcolatori elettronici, supporti fisici di qualsiasi tipo e forma, che permettano l'interazione dei contendenti tra di loro e/o con il calcolatore stesso; l'impiego di specifici programmi, titoli videoludici, appositamente sviluppati per rendere tale interazione misurabile e quantificabile»<sup>5</sup>.

Come scritto nel testo di Roland Li<sup>6</sup>, gli eSport stanno diventando uno dei principali fenomeni industriali nel mondo dell'*entertainment*. Hanno visto investire in essi ingenti capitali da compagnie multimiliardarie come Amazon, Red Bull e Coca Cola, e consentono a giocatori di tutto il mondo di contendersi premi di milioni di dollari in competizioni globali. Gli elementi peculiari che

---

<sup>1</sup> <http://www.dictionary.com/browse/esports>

<sup>2</sup> N. Topalov, *eSports Book. Edition 2007*, Vienna, Top Ideas, 2007.

<sup>3</sup> R. Li, *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*, New York, Skyhorse Publishing Inc., 2017.

<sup>4</sup> [http://sportelettronici.it/wp-content/uploads/2016/06/SE\\_Regolamento-tecnico-Nazionale\\_OLD.pdf](http://sportelettronici.it/wp-content/uploads/2016/06/SE_Regolamento-tecnico-Nazionale_OLD.pdf)

<sup>5</sup> Come lo stesso documento suggerisce, in questa definizione intervengono diversi elementi: l'equo confronto, i calcolatori elettronici, gli specifici programmi, il confronto diretto o indiretto e la misurazione. Per equo confronto si intendono tutte quelle sfide, organizzate e regolamentate, che avvengono tra due persone o gruppi di persone e che si basano sul principio di equità tra gli sfidanti e sulla parità degli stessi in relazione alle condizioni degli elementi che intervengono nel confronto, escludendo quindi le competizioni contro l'intelligenza artificiale. Il termine calcolatori elettronici invece sta ad indicare tutte quelle piattaforme elettroniche che trattano automaticamente le informazioni e per le quali è possibile sviluppare programmi che permettono l'interazione di due o più contendenti. Esempi di calcolatori elettronici possono essere: il PC, le *console* di gioco, i *tablet* o gli *smartphone*. Gli specifici programmi sono intesi come tutti quei *software*, o titoli videoludici, che presentano caratteristiche idonee all'eSport come il multi-giocatore, l'equo confronto e il confronto diretto o indiretto. Questi termini indicano nel primo caso le sfide in cui i due contendenti competono l'uno contro l'altro in tempo reale e nelle quali le azioni del primo influenzano quelle del secondo, mentre nel secondo caso quei confronti in cui i due giocatori disputano la propria partita autonomamente e solo una classifica o un punteggio finale sancisce quale delle due prestazioni è considerabile migliore e quindi vincente. Con il termine misurazione si definisce, infine, quell'insieme di valori, come un punteggio o un insieme di statistiche definite vantaggio determinante, che determinano in modo arbitrario chi è il vincitore della competizione.

<sup>6</sup> R. Li, *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*, cit.

caratterizzano gli eSport sono: il loro essere multi-giocatore ovvero permettere di far giocare un minimo di due persone fino ad arrivare a svariati player in simultanea, che giocano per se stessi o in team; la loro natura competitiva e bilanciata in cui, a prescindere da se il giocatore acquisti o meno dei contenuti *in-game* che potenzino gli avatar virtuali o le sue *skill*, il principale fattore a determinare l'esito della partita è l'abilità del giocatore; l'esistenza di una scena agonistica e competitiva divisa in tornei, leghe o eventi, organizzati e promossi dalle aziende produttrici dei giochi o da enti terzi, che garantiscano ingenti premi sia in denaro che in contenuti legati al gioco stesso; la presenza di un pubblico che, grazie a canali di diffusione streaming come Twitch.tv e YouTube, possa e voglia assistere alle sfide legate al mondo dell'eSport.

C'è da precisare che non necessariamente i videogiochi classificati come eSport sono giochi sportivi come *FIFA* o *MotoGP*, rispettivamente gioco di calcio e di motociclismo, ma possono essere anche FPS, *First Person Shooter*, come *Call of Duty* o *Overwatch*, giochi di carte come *Hearthstone*, MOBA, *Multiplayer Online Battle Arena*, come *League of Legends* o *DOTA 2*, o titoli appartenenti a numerose altre categorie come i giochi strategici o picchiaduro. Inoltre, solo in alcuni casi questi titoli videoludici nascono con l'intento di divenire videogiochi per le competizioni eSport. Infatti, ci sono altrettanti videogame che lo sono diventati semplicemente adattandosi alle caratteristiche di questo fenomeno.

## 2. I numeri dell'eSport

Se analizzassimo l'evoluzione del mercato videoludico degli ultimi anni, sia in termini numerici che economici, ci renderemmo subito conto che siamo di fronte ad un settore che, nelle ultime decadi, ha raggiunto un fatturato di oltre i cento miliardi di dollari<sup>7</sup>. Al di là del mero aspetto economico, si deve doverosamente sottolineare che questa industria racchiude in sé una serie di dati estremamente elevati, che vanno da quello delle professionalità che operano nella produzione di contenuti di qualsiasi natura per l'industria videoludica, fino ad arrivare a quello delle copie vendute di determinati titoli di successo, o alla dimensione del target di riferimento cioè i videogiocatori, che supera i due miliardi e mezzo di persone ovvero un terzo della popolazione mondiale attualmente stimabile. Prendendo in esame gli indici che comunemente si impiegano in economia per valutare l'importanza di un settore, come il volume delle attività di impresa o le dimensioni della forza lavoro<sup>8</sup>, possiamo tranquillamente affermare che quello videoludico rappresenta uno dei settori economici di maggiore importanza della nostra epoca. Stando ai dati attuali<sup>9</sup>, sembrerebbe che l'eSport contribuisca con quasi un miliardo di dollari al valore complessivo di tutto il mercato videoludico. Questo dato appare essere in continuo incremento, come dimostra la sua variazione dal 2017 al 2018, che si attesta intorno al 38%. I dati economici, occupazionali e relativi ai giocatori dell'eSport sono un chiaro indice di quanto questo segmento sia importante per il panorama contemporaneo, così come lo sono anche quelli relativi ai *pro player*, giocatori professionisti, agli eventi e ai relativi spettatori. Stando sempre a quanto riportato da Newzoo<sup>10</sup>, attualmente l'*audience*

---

<sup>7</sup> J. H. A. Ströh, *The eSports Market and eSports Sponsoring*, Marburgo, Tectum Wissenschaftsverlag, 2017.

<sup>8</sup> F. Peretti, G. Negro, *Economia del cinema. Principi economici e variabili strategiche del settore cinematografico*, Milano, Etas, 2003

<sup>9</sup> <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48/>

<sup>10</sup> Ibidem

dell'eSport sembrerebbe stimarsi intorno ai trecentottanta milioni di persone, di cui circa duecentoquindici milioni sono spettatori occasionali e circa centosessantacinque milioni sono appassionati. Una moltitudine di persone che, grazie a social network quali Facebook e Instagram, a canali streaming come Twitch.tv e YouTube, ad applicazioni *mobile* dedicate e alle dirette *live* degli eventi, riesce ad assistere a competizioni eSport e a dibatterne insieme agli altri spettatori. Giocatori, eventi e pubblico sono direttamente proporzionali; inoltre, sempre più persone stanno approfondendo questo argomento, attratte anche dagli ultimi due rilevanti dati di questa panoramica: il montepremi degli eventi e il salario dei giocatori. Attualmente, il premio più alto messo in palio durante un evento eSport è quello relativo al *DOTA 2 The International 7* che, nell'edizione 2017, ha elargito ai vincitori un totale di ventiquattro milioni e seicentomila dollari<sup>11</sup>. Il giocatore più pagato al mondo invece, il tedesco Kuro "KuroKy" Takhasomi<sup>12</sup>, sembrerebbe aver guadagnato due milioni e quattrocentomila dollari complessivi<sup>13</sup>, e questo solo prendendo in considerazione il 2017.

### 3. La cultura dell'eSport

Così come il gioco ha vissuto un'evoluzione culturale del termine, che lo ha elevato da semplice passatempo a elemento essenziale della vita di un essere vivente, anche l'eSport sta vivendo negli ultimi anni un cambiamento in relazione al panorama globale.

Sebbene nell'immaginario collettivo il termine *gioco* venga associato all'età infantile o all'adolescenza, la definizione dello stesso ne mostra una visione molto più ampia. Il gioco viene, infatti, definito come: «Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedicano, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive»<sup>14</sup>. A questa definizione si possono aggiungere teorie sociologiche come quella espressa da Johan Huizinga nel suo libro *Homo Ludens*<sup>15</sup> nel quale, evidenziando il fatto che anche gli animali giocano, egli dimostra che il giocare non solo è un'attività fondamentale comune a molti esseri viventi ma anzi può essere elevata a rappresentazione della cultura di riferimento degli esseri umani. Partendo da una definizione alta del termine gioco, quindi, non possiamo non considerare anche la sua versione elettronica in egual modo. Come indicano alcuni libri come *Estetica dei videogiochi*<sup>16</sup>, *Grafica 3D*<sup>17</sup> o *Conoscere i Videogiochi*<sup>18</sup>, il videogame ha subito un'evoluzione che lo ha portato a diventare da semplice sperimentazione universitaria o bellica, prima intrattenimento e poi, come detto nel precedente paragrafo, vero e proprio pilastro del settore dell'*entertainment*, oltre che un interessante strumento di business grazie alla *gamification*, o di didattica soprattutto per merito dei *serious game*. Come

---

<sup>11</sup> <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-montepremi-sempre-piu-ricchi-per-gli-esport-2017-stato-anno-dota-2-36630.html>

<sup>12</sup> <https://www.everyeye.it/articoli/speciale-esport-quanto-come-guadagnano-giocatori-professionisti-36208.html>

<sup>13</sup> Si deve tener presente che un *pro player* sviluppa il suo salario cumulando salario base, *benefit*, abbonamenti al suo canale Twitch.tv, sponsorizzazioni e vittorie in competizioni globali, il che fa sì che anche giocatori non sempre vincenti nelle competizioni riescano a raggiungere senza troppe difficoltà stipendi di decine di migliaia di dollari.

<sup>14</sup> <http://www.treccani.it/vocabolario/gioco/>

<sup>15</sup> J. Huizinga, *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002.

<sup>16</sup> L. Papale, *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Roma, UniversItalia, 2013.

<sup>17</sup> C. Cuomo, *Grafica 3D. Storia, tecnica, arte*, a cura di Papale L., Mercato San Severino, Edizioni Paguro, 2018.

<sup>18</sup> M. Pellittieri, M. Salvador, *Conoscere i Videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.

indica il testo *Il potere della Gamification*<sup>19</sup>, con il primo termine si definisce «L'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e dalle tecniche di game design in contesti esterni ai giochi» e si intende l'applicazione di meccaniche ludiche, come ad esempio le classifiche o i punteggi, in contesti non ludici<sup>20</sup>. Con il secondo termine, invece, si identifica un genere videoludico caratterizzato da dinamiche produttive non incentrate sulla remunerazione economica, dalla presenza di un preciso intento educativo a discapito del mero intrattenimento, dalla scarsa o irrilevante rigiocabilità dei titoli e dalla brevità delle sessioni di gioco. Questa particolare tipologia di videogame viene spesso utilizzata per scopi educativi, anche se il videogioco in sé, grazie all'interattività e alla diffusione che ha in relazione ai *nativi digitali* ovvero a coloro che sin dall'infanzia si rapportano alle tecnologie<sup>21</sup>, può dimostrarsi un ottimo strumento per una didattica non convenzionale.

Analogamente al videogioco, anche l'eSport ha subito un'evoluzione culturale negli ultimi anni che ha trasformato i raduni amatoriali per sfidarsi ai videogame comunemente definiti dal 2000 *LAN Party*<sup>22</sup>, ovvero eventi in cui diversi giocatori prevalentemente amici si incontravano e collegavano in remoto diversi PC tra loro<sup>23</sup>, in intere sale dedicate al fenomeno come le *Arene Lan* o gli *eSport Bar* che arrivano ad allocare alle attività decine di migliaia di metri quadri come i locali della catena *eSports Arena*, *Meltdown eSports Bar*, o l'italiana *WeArena*. Allo stesso modo anche il giocatore sembra aver subito un mutamento che lo ha visto trasformarsi in un nuovo tipo di atleta definito *pro player*. Proprio sul rapporto tra eSport e sport, sviluppi recenti hanno fatto prendere in considerazione al Comitato Olimpico Internazionale e all'Associazione delle Federazioni Sportive Internazionali l'introduzione dell'eSport come disciplina olimpica<sup>24</sup>. Parallelamente, sul versante asiatico, dal 5 al 7 febbraio 2018 si è disputato a PyeongChang il torneo del circuito IEM di *Starcraft II*<sup>25</sup>, videogioco strategico sviluppato da Blizzard, che ha preceduto i giochi olimpici invernali tenutisi nella stessa *location* dal 9 al 25 febbraio. Inoltre, una recente comunicazione dell'*Olympic Council of Asia* ha confermato l'entrata ufficiale degli eSports nei Giochi Olimpici Asiatici del 2022<sup>26</sup>. Un altro elemento da tenere in considerazione è ciò che si sta verificando per numerose squadre di calcio come il Paris Saint-Germain, il Manchester City, il Valencia o l'A.S. Roma, le quali hanno già costituito i loro team eSport<sup>27</sup> che disputano regolarmente competizioni a livello mondiale. Partendo dalla definizione di sport che lo descrive come: «Attività intesa a sviluppare le capacità fisiche e insieme psichiche, e il complesso degli esercizi e delle manifestazioni, soprattutto agonistiche, in cui tale attività si realizza, praticati nel rispetto di regole codificate da appositi enti, sia per spirito competitivo (accompagnandosi o differenziandosi, così, dal gioco in senso proprio), sia, fin dalle origini, per divertimento, senza quindi il carattere di

---

<sup>19</sup> V. Petrucci, *Il potere della Gamification. Usare il gioco per creare cambiamenti nei comportamenti e nelle performance individuali*, Milano, Franco Angeli Edizioni, 2015

<sup>20</sup> Ad oggi, diverse aziende si avvalgono di consulenze di *gamification* per migliorare le performance aziendali attraverso ad esempio attività come le classifiche settimanali dei dipendenti, le sfide giornaliere e altre ricavate dalle meccaniche del mondo videoludico.

<sup>21</sup> P. Ferri, *Nativi Digitali*, Milano, Mondadori, 2011.

<sup>22</sup> J. Fromme, A. Unger, *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*, Cham, Springer, 2012.

<sup>23</sup> La presenza fisica dei giocatori nello stesso luogo era obbligatoria vista la scarsa banda di internet di quegli anni.

<sup>24</sup> [https://esports.gazzetta.it/news/29-06-2018/esports-alle-olimpiadi-a-losanna-il-primo-forum-internazionale-44839?refresh\\_ce-cp](https://esports.gazzetta.it/news/29-06-2018/esports-alle-olimpiadi-a-losanna-il-primo-forum-internazionale-44839?refresh_ce-cp)

<sup>25</sup> <http://www.lastampa.it/2017/11/03/tecnologia/esport-un-torneo-di-starcraft-ii-accompagner-le-olimpiadi-invernali-di-pyeongchang-zPgcgrtaNutWSji3SmHfDK/pagina.html>

<sup>26</sup> <http://news.abs-cbn.com/sports/03/17/18/olympic-council-of-asia-says-esports-tournament-shape-of-things-to-come>

<sup>27</sup> <https://onefootball.com/it/notizie/la-roma-entra-nel-mondo-degli-esports-tre-star-di-fifa-sotto-contratto-it-12733259?variable=20180804>

necessità, di obbligo, proprio di ogni attività lavorativa»<sup>28</sup>, si può dedurre che qualsiasi attività ludica, volontaria e non obbligata, se regolamentata e agonistica, diviene attività sportiva. Se in un gioco ci sono regole dove due o più parti devono contendersi la vittoria, allora stiamo parlando di competizione, la cui diretta conseguenza è l'agonismo, nel quale il piacere dato dalla vittoria supera il piacere ludico. In quest'ottica, non possiamo non associare l'eSport allo sport tradizionale e il *pro player* all'atleta<sup>29</sup>, come dimostrano le giornate descritte in diverse interviste fatte a giocatori professionisti che si compongono di costanti allenamenti, studio delle tattiche di gioco e stile di vita regolare<sup>30</sup>. Analogamente anche il videogioco, fatto di regole precise, di equo confronto e di misurazione degli esiti delle partite, e nel quale solo l'esperienza, la strategia e la coordinazione occhio-mano dei giocatori stabiliscono chi sarà il vincitore, non può essere considerato semplicemente attività ludica ma deve essere inquadrato come agonismo o attività sportiva. A ciò va aggiunto inoltre che, come indicato nel precedente paragrafo, l'eSport, inteso anche come spettacolo sportivo, dispone di un ampio pubblico interessato a divenire spettatore.

L'evoluzione degli ultimi anni del mondo dell'eSport sembra far presagire una maggiore diffusione del fenomeno che inevitabilmente impatterà anche sulla nostra cultura sia sportiva che videoludica. Si deve però tener presente che anche se l'eSport sta avendo una diffusione esponenziale in tutto il mondo, ci sono comunque delle difficoltà oggettive che potrebbero frenarla e di conseguenza rallentare o addirittura impedire questo cambiamento culturale in relazione alla nostra concezione e al rapporto tra eSport, sport e videogiochi. In primis nelle competizioni eSport vi è una facile possibilità di doping dei *pro player* che, giocando determinate competizioni tra le mura domestiche, non potrebbero essere soggetti a controlli. In secondo luogo, a differenza degli sport tradizionali, i videogiochi che vengono utilizzati per i tornei eSport sono di proprietà delle relative case produttrici, cosa che non solo potrebbe comportare un enorme vantaggio economico per tutti i titoli prescelti a scapito dei loro *competitor*<sup>31</sup>, ma potrebbe anche dare alle *software house* troppo potere in relazione ai giochi potendo cambiarne le regole o modificarne il bilanciamento attraverso dei semplici aggiornamenti. Appare evidente quindi che, così come esistono dei regolamenti ferrei e dei comitati specifici per la tutela dello sport, essi debbano esistere analogamente anche per il mondo dell'eSport qualora si voglia raggiungere la massima diffusione del fenomeno.

#### 4. L'Italia e l'eSport

Se come descritto nei precedenti paragrafi il videogioco, e nello specifico l'eSport, sta avendo in tutto il mondo una diffusione su larga scala in termini economici, culturali e mediatici, questa crescita può essere rapportata anche in relazione alla penisola italiana. Analizzando gli ultimi due rapporti realizzati da AESVI, Associazione Editori Sviluppatori Videogiochi Italiani, sul mercato videoludico italiano<sup>32</sup> e sugli eSport<sup>33</sup>, si possono evincere dati estremamente rilevanti. Il giro

---

<sup>28</sup> <http://www.treccani.it/vocabolario/sport/>

<sup>29</sup> Anche il calcio nasce come attività ricreativa ludico-sportiva, successivamente regolamentata e diventata uno degli sport più seguiti al mondo.

<sup>30</sup> [http://nova.ilsole24ore.com/esperienze/esport-il-mestiere-del-proplayer/?refresh\\_ce=1](http://nova.ilsole24ore.com/esperienze/esport-il-mestiere-del-proplayer/?refresh_ce=1)

<sup>31</sup> Stabilire, ad esempio, che il gioco di calcio utilizzato nei tornei eSport sarà *FIFA* invece che *PES*, giocato sulla *PlayStation 4* invece che su *Xbox One*, darebbe un enorme vantaggio economico alla Electronic Arts e alla Sony, aziende produttrici rispettivamente del gioco e della *console* scelti, influenzando di fatto sugli equilibri di mercato.

<sup>32</sup> [http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms\\_pk=2898&dir\\_pk=902](http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2898&dir_pk=902)

<sup>33</sup> [http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms\\_pk=2919&dir\\_pk=902](http://www.aesvi.it/cms/view.php?cms_pk=2919&dir_pk=902)

d'affari dei videogiochi in Italia sembra attestarsi nel 2017 intorno a un miliardo e mezzo di euro e una persona su due, di età compresa tra i 14 e i 64 anni, dichiara di aver giocato ai videogiochi nei dodici mesi precedenti alla ricerca. In relazione all'eSport invece, l'analisi AESVI svolta in collaborazione con Nielsen, evidenzia che circa un milione di persone sono interessate all'eSport e che di esse circa duecentosessantamila ne seguono quotidianamente gli eventi. Il dato relativo ai giocatori e agli spettatori è estremamente promettente ed anche supportato da un sempre maggior interesse del nostro paese in relazione all'industria videoludica e alle relative attività, come dimostrano numerosi fattori quali: la nascita di corsi di Laurea dedicati al settore videoludico come il percorso magistrale creato dall'Università Statale di Milano grazie al laboratorio PONG, il progetto IUDAV che oggi offre Laurea Triennale e Laurea Magistrale in Videogiochi, Animazione, Cinema ed Entertainment, e altri corsi privati erogati da accademie o enti di formazione statali, che formano gli studenti al lavoro nel settore; la nascita di un numero sempre maggiore di aziende di sviluppo e il riconoscimento di titoli *made in Italy* in ambito internazionale<sup>34</sup>; la diffusione delle *Arene Lan* e degli *eSports Bar* e di numerosi eventi legati al settore.

Se da un lato però l'Italia sta culturalmente ed economicamente iniziando ad aprire le porte al settore videoludico e all'eSport, dall'altro vi sono delle oggettive difficoltà che non possono essere ignorate. *In primis*, uno dei problemi principali è la scarsa regolamentazione inerente all'avvio di un'attività in questo settore. Allo stato attuale, sebbene esistano dei codici ATECO utilizzabili per l'apertura di *Arene Lan* o *eSport Bar*, la gestione degli eventi legati all'eSport viene filtrata attraverso A.S.D., Associazioni Sportive Dilettantistiche, o Enti di promozione sportiva. Tra le realtà più conosciute sicuramente spicca GEC, Giochi Elettronici Competitivi, e il già citato ITeSPA, *Italian e-Sports Association*. Solo la prima, ad esempio, vanta sotto di sé quasi cento A.S.D. che si occupano di eSport, oltre mille tornei organizzati e un numero di tesserati superiore ai sessantacinquemila<sup>35</sup>. Anche se questo sembra essere un dato positivo, si deve tener presente che l'ente che rappresenta lo sport in Italia, il CONI, ancora non ha dato il suo benestare all'eSport come attività sportiva, sebbene ci sia stata un'apertura maggiore rispetto al passato<sup>36</sup>. Questo ovviamente fa sì che, qualora in futuro ci fosse una chiusura verso l'eSport da parte degli enti di promozione dello sport nazionali, tutto il lavoro e l'organigramma applicato fino ad ora andrebbe rivisto totalmente a scapito soprattutto di chi ha già creduto in questo fenomeno ed ha voluto investire in esso. Un ulteriore dato da tener presente è il legame molto forte che vi è tra *gaming* e *gambling*, più comunemente noto come *gioco a vincita in denaro*, dimostrato dal costante interesse da parte delle aziende di *gambling* di tutto il mondo ad investire nell'eSport<sup>37</sup>. In Italia questo legame è più forte che in altri paesi poiché entrambi, intesi come *gioco a vincita in denaro* il primo e *gioco di intrattenimento puro* il secondo, fanno riferimento al TULPS, Testo Unico della Legge di Pubblica Sicurezza, e alla regolamentazione AAMS, Agenzia delle dogane e dei Monopoli. Senza voler entrare troppo nello specifico è sufficiente sapere che l'attuale normativa italiana in materia di

---

<sup>34</sup> Come ad esempio *Last Day of June* sviluppato da Ovosonico nel 2017 che tratta il tema della perdita e che è stato candidato ai *BAFTA Video Game Awards 2018* di Londra nella sezione *Beyond Entertainment*, o *Mario + Rabbids Kingdom Battle* realizzato da Ubisoft Milano e Ubisoft Parigi che ha vinto il premio *Best Strategy Game* all'evento *The Game Awards* di Los Angeles oltre che a ricevere la nomination nella categoria *Best Family Game*..

<sup>35</sup> <https://www.gec.gg/about>

<sup>36</sup> [http://www.corrieredellosport.it/news/esports/2018/04/03-40882290/il\\_coni\\_apre\\_agli\\_esports/](http://www.corrieredellosport.it/news/esports/2018/04/03-40882290/il_coni_apre_agli_esports/)

<sup>37</sup> Analogamente al calcio o alle altre discipline sportive su cui è possibile scommettere, anche l'eSport, forte soprattutto in questo momento dell'elevato numero di giocatori e di pubblico e dell'attrattività che ha verso le nuove generazioni, è facilmente considerabile come un'attività sulla quale poter creare dinamiche di *gambling*, e recenti sviluppi sembrerebbero far presagire che le aziende di settore si stiano muovendo in questa direzione.

apparecchi senza distribuzione di vincite in denaro si basa su alcuni oneri e su alcune normative che interessano la produzione, l'importazione, la commercializzazione e l'installazione degli apparecchi di intrattenimento, sintetizzabili nei seguenti punti: rilascio di un quadruplice titolo abilitativo ovvero certificazione di conformità, nulla osta di distribuzione, nulla osta per la messa in esercizio, autorizzazione di cui all'art. 86, comma 3 TULPS; nutrita congerie di regole tecniche variegata ed eterogenea; possibilità di gravose sanzioni amministrative. Questa serie di limitazioni, alla base dell'esposto presentato alla Commissione UE dalla Sapar, Associazione Nazionale Servizi Apparecchi per Pubbliche Attrazioni Ricreative<sup>38</sup>, nel quale l'Associazione asserisce la non conformità della normativa vigente in relazione alla Direttiva Servizi dell'Unione Europea, hanno causato, di fatto, la quasi totale scomparsa del settore sul territorio nazionale e di quei luoghi aggregativi comunemente chiamati *sale giochi*, oltre che privilegiare il *gambling* che in Italia muove un giro d'affari pari a novantasei miliardi di euro<sup>39</sup>. La poca chiarezza legislativa per chiunque volesse investire nell'eSport o nelle sue attività, la mancata presa di posizione in relazione alle A.S.D. da parte degli organi competenti, l'eccessiva burocrazia legata all'intrattenimento e il poco distacco dal *gambling* sembrano essere i principali scogli da superare affinché l'eSport possa trovare la sua piena espressione nella penisola italiana.

## 5. Conclusioni

Appurato il valore economico, mediatico e sociale dell'eSport è necessario soffermarsi nuovamente su di esso intendendolo questa volta come meccanismo di *rivincita*. Come descritto in *Ludus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza*<sup>40</sup>, uno dei paradossi relativo ai videogiochi, soprattutto in relazione all'eSport, è il loro essere multi-giocatore senza però essere necessariamente fruiti *insieme* nel medesimo luogo né per quanto riguarda i giochi a squadre, nei quali i membri dello stesso team comunicano con microfono e cuffie stando comodamente a casa loro, né per i giochi in cui si disputano competizioni gli uni contro gli altri. La *condivisione*, quindi, avviene in modo puramente digitale quando potrebbe tranquillamente avvenire in maniera fisica durante gli eventi dedicati all'eSport o in luoghi appositi come le *Arene Lan* o gli *eSport Bar*. Come detto in altri elaborati<sup>41</sup>, sembra che la direzione intrapresa dalle tecnologie e dai mezzi di comunicazione sia di natura *isolante* per l'utente. Caschi di realtà aumentata, visori VR, simulatori di tatto, pedane di simulazione della camminata, cuffie 7.1 e altre tecnologie evidenziano una propensione ad aumentare il grado di immersione del giocatore nel mondo virtuale e uno dei modi per prevenire questa tendenza all'isolamento potrebbe essere il dare una *rivincita* alla *sala giochi*, grazie alle *Arene Lan* o gli *eSport Bar*. L'eSport quindi, potrebbe rappresentare quel luogo di ritrovo sano e tutelato nella sua versione del XXI secolo dedicato, questa volta, ai nuovi *player*. Analogamente, visto in modo oggettivo, l'eSport può rappresentare una *rivincita* per quelle persone, impossibilitate a praticare uno sport inteso nella sua accezione tradizionale o non abbastanza dotate per farlo, che possono trovare, sfruttando la loro tecnica, la loro tattica o la loro passione, una strada come *pro*

<sup>38</sup> <http://www.sapar.info/v2/2017/04/05/sapar-su-comma-7-confidiamo-nel-lavoro-della-commissione-ue/>

<sup>39</sup> <http://www.ilsole24ore.com/art/impresa-e-territori/2017-09-21/gli-italiani-hanno-bruciato-gioco-d-azzardo-96-miliardi--142442.shtml?uuid=AEX4oIXC>

<sup>40</sup> A. Alfano, *Ludus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza*, a cura di Cuomo C., Galmazzi S., Mercato San Severino, Edizioni Paguro, 2016.

<sup>41</sup> Cuomo C., *Il piacere videoludico. Fruizione, coinvolgimento, appagamento e interfacce fisiche*, in *VirtualErotico. Sesso, pornografia ed erotismo nei videogiochi*, a cura di Papale L., Alinovi F., Milano, Unicopli, 2015, pp. 153-168.

*player* senza sottovalutare l'aggregazione, l'autostima e l'attestazione sociale derivanti da un'attività agonistica e competitiva come l'eSport.

## **Bibliografia**

- Alfano A., *Ludus in Fabula. Quando il vizio diventa dipendenza*, a cura di Cuomo C., Galmazzi S., Mercato San Severino, Edizioni Paguro, 2016.
- Cuomo C., *Il piacere videoludico. Fruizione, coinvolgimento, appagamento e interfacce fisiche*, in *VirtualErotico. Sesso, pornografia ed erotismo nei videogiochi*, a cura di Papale L., Alinovi F., Milano, Unicopli, 2015, pp. 153-168.
- Cuomo C., *Grafica 3D. Storia, tecnica, arte*, a cura di Papale L., Mercato San Severino, Edizioni Paguro, 2018,
- Ferri P., *Nativi Digitali*, Milano, Mondadori, 2011.
- Fromme J., Unger A., *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies*, Cham, Springer, 2012.
- Huizinga J., *Homo Ludens*, Torino, Einaudi, 2002.
- Li R., *Good Luck Have Fun: The Rise of eSports*, New York, Skyhorse Publishing Inc., 2017.
- Papale L., *Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni*, Roma, UniversItalia, 2013.
- Pellittieri M., Salvador M., *Conoscere i Videogiochi. Introduzione alla storia e alle teorie del videoludico*, Latina, Tunué, 2014.
- Peretti F., Negro G., *Economia del cinema. Principi economici e variabili strategiche del settore cinematografico*, Milano, Etas, 2003.
- Ströh J. H. A., *The eSports Market and eSports Sponsoring*, Marburgo, Tectum Wissenschaftsverlag, 2017.
- Topalov N., *eSports Book. Edition 2007*, Vienna, Top Ideas, 2007.