L'industria dei videogiochi competitivi (e-sport)

sfide deontologiche per educatori e giornalisti
giovedì 23 gennaio 2020

relatori: Luciano Larivera S.I., Michael Gagliano, Luca Grion

"Oggi pomeriggio ho *esplorato* i crateri lunari…"

Nel tempo noi, ma soprattutto i nostri ragazzi, ci siamo progressivamente abituati a "virtualizzare" molte delle nostre attività: ricerche, conversazioni, lavoro, esplorazioni appunto, persino amicizie, viaggi, giochi… A nessuno sfugge che si tratta di un processo molto delicato: da un lato affascinante perché facilita la vita e offre possibilità immense, impensabili fino a solo pochi anni fa, ma altrettanto certamente anche irto di rischi, primo tra tutti quelli di perdere la ricchezza del rapporto interpersonale diretto e l'esperienza del reale e della fisicità. Persino la più fisica delle attività, quella dello sport, rischia di venir assorbita nella virtualità con la sempre più diffusa pratica degli e-sport. Ma si tratta davvero di sport?

E' su questo tema: "L'industria dei videogiochi competitivi (e-sport)" con le sfide deontologiche che comporta che si sono confrontati, giovedì 23 gennaio 2020, il giornalista Luciano Larivera S.I., Michael Gagliano, sistemista informatico e webmaster, e Luca Grion, professore di filosofia morale presso l'Università di Udine e presidente dell'Istituto J. Maritain in una vivace tavola rotonda organizzata del Centro culturale Veritas in collaborazione con altre sigle tra cui la sezione UCIIM di Trieste.

Innanzi tutto, come ha subito chiarito Luciano Larivera, quella degli e-sport è un'industria vera e propria sponsorizzata dalle più prestigiose marche di lusso: solo nell'ultimo anno, stando ai dati rilasciati da Newzoo, ha superato un giro d'affari di 1 miliardo di dollari e ha raggiunto un pubblico di circa 500 milioni di persone di cui una quota significativa di minorenni tra “atleti” professionisti e fan. In molti Paesi, principalmente Corea del Sud, Paesi asiatici, USA ma anche in diversi Stati europei le competizioni di e-sport hanno più seguito di quelle sportive, sono trasmesse in stadi enormi e i campioni di e-sport sono idolatrati più dei calciatori o tennisti di fama. In Corea del Sud l'e-sport è inserito tra le discipline scolastiche e nei bambini vengono allenate le abilità necessarie per eccellere, cosa in verità difficilissima ma che, se raggiunta, può assicurare ai campioni rendite stellari tra sponsorizzazioni, streaming e premi.

Attenzione però, ha precisato Michael Gagliano, a non confondere e-sport con giochi elettronici: è un altro mondo. E' vero che anche i giochi elettronici possono preoccupare i genitori se i figli trascorrono troppo tempo davanti allo schermo, ma non c'è paragone con la pratica degli e-sport che prevedono allenamenti rigidissimi, parliamo di oltre dieci ore al giorno, effettuati in impressionanti postazioni attentamente predisposte allo scopo quanto a seduta, luci, isolamento dell' "atleta" e soprattutto studiatissime pubblicità. Per non parlare del giro di denaro, scommesse comprese, che accompagna questo mondo. Di che tipo di "sport" si tratta? Le categorie sono tante: anche simulazioni di guida e discipline sportive ma principalmente RTS, ovvero *Real Time Strategy,* in cui si pianifica una guerra e ci si combatte con truppe ed eserciti; o ancora Picchiaduro in cui ci dà battaglia con armi diverse; oppure Sparatutto tra cui il popolarissimo *League of Legend* praticato da 30 milioni di utenti connessi al giorno. L'elemento ricorrente è quello della distruzione dell'avversario in forme però incredibilmente complesse ed impegnative che richiedono notevoli conoscenze e competenze, attenta strategia, perfetta pianificazione, grandissima concentrazione: nel caso di *Fortnite*, ad esempio, bisogna essere in grado di costruire ambienti e procurarsi materiali adatti allo scopo. Per poter competere sono indispensabili studi giornalieri di 3-4 ore e allenamenti di almeno una decina di ore. Insomma: la pratica degli e-sport può diventare un vero e proprio lavoro ed assorbire la vita precludendo studi ed amicizie. Caso estremo, ma non poi così tanto, quello di Jordan Herzog, un ragazzino americano forzato dal

padre a intraprendere questa carriera che si allena anche 14 ore al giorno cui è vietata ogni attività fisica per non rischiare di compromettere il polso. Il guadagno però poi, per chi si piazza bene, è assicurato: 10-12 mila euro al mese.

Ma, si è chiesto Luca Grion, una simile attività può definirsi sport? L'interrogativo non è banale in quanto, così come già in passato altre discipline quali la boxe o gli scacchi, anche gli e-sport ambiscono a diventare disciplina olimpica sottoponendosi all'*iter* previsto (campagne conoscitive, video e materiale promozionale, valutazione del CIO, esibizioni dimostrative…). Per farlo, però devono prima venir riconosciuti come sport.

Eccoci quindi arrivati alla domanda fondamentale: cosa è sport?

Anche se il campo semantico della parola "sport" si è molto ampliato (vedi abbigliamento sportivo, automobile sportiva, sport ricreativo, sport non agonistico e via dicendo), in realtà può dirsi attività sportiva solo una pratica che richiede una preparazione severa, il fatto agonistico, regole stringenti e che abbia come scopo quello di misurarsi con altri concorrenti sul piano fisico per autoaffermarsi e autovalutarsi, ma anche per sperimentare i propri limiti cedendo lealmente il posto a chi si dimostra più prestante. Perché non ogni attività fisica è "sport": come chiarisce bene il filosofo dello sport Bernard Suits, lo sport si differenzia sia dal gioco che lavoro: l'uno, infatti, mira principalmente al raggiungimento del risultato con la massina efficienza mentre il gioco viene fatto in sé, senza motivo, solo per piacere. Lo sport invece, e così è richiesto per poter accedere alle competizioni olimpiche, deve: essere un'attività umana (esclusi ad esempio gare tra robot), portare in campo di una sfida prevalentemente fisica; mettere al lavoro prestazioni fisiche in forma non abituale; ed inoltre non può prescindere dalla competizione, regolamentazione e istituzionalizzazione.

E' quindi evidente, e su questo hanno concordato tutti i relatori, che i cosiddetti e-sport non possono essere considerati "sport": manca la preminenza della dimensione fisica, non sono educativi (altro tratto fondamentale dello sport) e soprattutto mirano alla distruzione del nemico cosa assolutamente non prevista né, nel caso del gioco, nei confronti degli altri giocatori né tanto meno nello sport nei confronti degli altri concorrenti o degli avversari che, appunto, sono e restano sempre avversari e concorrenti da superare, ma mai nemici da distruggere.

Concludendo: riportiamo ogni attività al suo posto. I giochi elettronici nell'ambito di un avvolgente, immersivo e non di rado anche interessante ambito del videoludico; la pratica degli e-sport al mondo della dipendenza, della sponsorizzazione, del denaro e della (seppur virtuale) violenza; mantenendo lo sport nel campo di quell'attività che nella sperimentazione della fatica condivisa, del coraggio, umiltà, tenacia e della lealtà " sfida i nostri limiti per farci scoprire i nostri confini". *(Marina Del Fabbro)*