

Nuovi consumi e pratiche emergenti tra i giovani: gli *e-sports* o sport virtuali

di *Marco Sanzari**

Abstract: Il presente lavoro tende a costituire un momento di analisi e sintesi sui cosiddetti sport elettronici o, più propriamente, sport virtuali. Trattasi di una condensata ricognizione dei principali elementi conoscitivi per meglio comprendere la portata di un fenomeno attuale e sempre più diffuso, oggetto di interesse non più solo di importanti segmenti economici e di entertainment, ma anche degli organismi sportivi internazionali. Una pratica emergente specie tra i giovani che in fase pandemica ha evidenziato grandi e talvolta inattesi potenziali di sviluppo in campo sociale.

Sommario: 1. Gli sport virtuali: genesi e aspetti definatori. - 2. Uno sguardo ai numeri e al panorama internazionale. - 3. Verso il riconoscimento dell'attività e-sportiva in Italia. - 4. Cenni a criticità di natura giuridica e fiscale. - 5. Riflessioni conclusive: la lezione della pandemia e le potenzialità sociali degli sport virtuali.

1. Gli sport virtuali: genesi e aspetti definatori

Il fenomeno interattivo dei giochi elettronici costituisce un segmento dell'industria dell'intrattenimento già dagli anni Settanta. Nel 1972 all'Università di Stanford ebbe luogo una competizione (*Intergalactic Olympics* di *Spacewar*) realizzata attraverso un *videogame* ideato da *Steve Russell* tra il 1961 e il 1962: era un primo esempio di gioco di fantascienza con due navicelle spaziali in lotta.

Nei successivi decenni, il settore dei videogiochi, prima, e degli sport elettronici, dopo, si è via via notevolmente sviluppato, nutrendosi dei processi di globalizzazione e digitalizzazione. Oggi appare una realtà in piena espansione, inclusiva e accessibile, specie tra giovani e giovanissimi, indipendentemente da confini geografici, genere, etnia o abilità fisica.

* Laureato in economia e commercio, già reporter sportivo, è esperto in materia di politiche giovanili e sport. Ha approfondito i temi della disciplina pubblicistica relativa all'organizzazione di grandi eventi sportivi internazionali e in particolare dei giochi olimpici e paralimpici. Ha lavorato presso la Presidenza del Consiglio dei Ministri e il Ministero dei beni e delle attività culturali. Attualmente coordina la Segreteria di Gabinetto del Ministro per le politiche giovanili.

In generale, trattasi di gare elettroniche polivalenti, organizzate tramite videogiochi, che coinvolgono giocatori professionisti, semiprofessionisti o amatoriali, i quali competono sia a livello individuale che di squadra. Più in dettaglio, per *e-sport* può intendersi *“l’equo confronto, diretto o indiretto, di due o più contendenti, nel quale intervengano due elementi essenziali: l’impiego di elaboratori, supporti fisici di qualsiasi tipo e forma, che permettano l’interazione dei contendenti tra di loro e/o con l’elaboratore stesso; l’impiego di specifici programmi, titoli videoludici, appositamente sviluppati per rendere tale interazione misurabile e quantificabile in modo che sia possibile determinare la migliore espressione in termini di prestazione”*¹.

Sulla scorta di ciò, può affermarsi che il settore configuri una *“categoria ombrello che racchiude al suo interno differenti generi di videogiochi in funzione dei diversi titoli utilizzati per le competizioni”*².

I giochi che compongono l’universo degli *e-sports* sono molteplici e molto diversificati. Il *gaming* competitivo costituisce, infatti, un ecosistema complesso, innovativo e plurale, composto da organizzatori di tornei, giocatori, team, editori, agenzie, spettatori, che, pertanto, si colloca al crocevia di interessi e comparti eterogenei.

È un ecosistema informato da principi e caratteristiche tali da consentirne la riconducibilità alle attività sportive tradizionali?

Un chiaro *trait d’union* può essere rintracciato nei concetti dell’agonismo, della tattica e dello sforzo psico-fisico: anche gli sport virtuali, infatti, sollecitano gli atleti ad accrescere le proprie abilità, ad intensificare le sedute di preparazione, a condurre una vita sana funzionale agli allenamenti e alle gare, ad esaltare l’aspetto competitivo e di intrattenimento. Nonostante ciò - e, quindi, la condivisione dei principi di *fair play*, rispetto, inclusività, attitudine positiva e proattiva al gioco - non manca chi dissente da tale assimilazione alla pratica sportiva, ritenendo che il mondo dello sport virtuale non traduca i principi dello sport tradizionalmente inteso³.

1 La definizione è stata data dall’*Italian e-sport association*, Associazione italiana che fa capo all’*International e-sports Federation*, federazione rappresentativa di più di 40 nazioni.

2 Cfr. Rapporto 2018 sul fenomeno *e-sport* in Italia (AESVI, in collaborazione con Nielsen).

3 Ai sensi dell’art. 2 della Carta Europea dello 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.*

2. Uno sguardo ai numeri e al panorama internazionale

Il fenomeno, si diceva, è in forte espansione. Nel 2019, il pubblico mondiale ha raggiunto i 443 milioni persone. Il Report *“Global E-sports Market”* pubblicato da Newzoo, società specializzata in analisi di mercato, ha stimato per il mercato globale degli *e-sport* introiti per 1,05 miliardi di dollari nel solo 2020, con maggiori ricavi provenienti dalle sponsorizzazioni (+17,2%), dalla vendita dei diritti (+17,3%) e del *merchandise* e dei biglietti (+15,2).

Negli Stati Uniti e in Asia, grandi aziende sostengono da tempo eventi molto partecipati e con premi milionari. La Cina sta compiendo investimenti davvero ragguardevoli: si parla di un miliardo di dollari per digitalizzare la regione di Wuhan, città che ha ospitato nel 2021 le finali mondiali di *League of Legends*.

Quali le ragioni di tale successo?

La prima è riferibile, come già accennato, all’impetuoso sviluppo delle tecnologie di avanguardia di informazione e comunicazione e alle moderne modalità di fruizione; la principale tra queste è sicuramente lo *streaming* che consente l’accesso in rete ad audiovisivi che si possono utilizzare in tempo reale senza salvarli sul proprio sistema.

La seconda motivazione è individuabili nella eterogeneità dei contenuti offerti, tali da soddisfare i più diversi interessi. La Francia è stata pioniera nel predisporre un quadro normativo di carattere generale ai fini della regolamentazione gli *e-sport*. Al fine di tutelare i giocatori e favorire il corretto svolgimento delle competizioni, sono stati emanati appositi provvedimenti che hanno conferito agli *e-sport* idoneo riconoscimento giuridico, non dimenticando il coinvolgimento di soggetti minori di età. Più in particolare, attraverso la legge n. 1321/2016 (cd. *“Repubblica Digitale”*), la Francia ha dato specifico riconoscimento da parte delle pubbliche autorità allo sviluppo dello sport elettronico. Con gli articoli 101 e 102, è stata data regolamentazione sia l’organizzazione degli eventi e-sportivi che lo status dei giocatori professionisti. L’art. 101 descrive il concorso tra videogiochi come quello che *“affronta, da un videogioco, almeno due giocatori o squadre di giocatori per un punteggio e una vittoria”*.

L'art. 102, invece, si sofferma sul *gamer*, definendolo come *“qualsiasi persona la cui attività pagata coinvolge la partecipazione a concorsi di videogiochi in un rapporto di subordinazione giuridica con un'associazione o un'impresa che sia autorizzata dal ministro responsabile per il digitale”*.

L'Italia è tra i Paesi europei in cui il *gaming* competitivo è cresciuto maggiormente nell'ultimo anno, ma il settore non è ancora riconosciuto quale vera e propria disciplina sportiva. Manca, ad oggi, una normativa compiuta e coordinata e ciò fa da freno al pieno sviluppo del settore, cui pur si riconducono significative ricadute economiche ed occupazionali. Gli sport virtuali più diffusi risultano quelli del calcio e dell'automobilismo; il pubblico è sempre più attratto da tale fenomeno grazie all'apporto delle società calcistiche che promuovono le proprie nuove divisioni e-sportive.

3. Verso il riconoscimento dell'attività e-sportiva in Italia

Il Comitato internazionale Olimpico ha preso atto della crescente rilevanza del fenomeno degli *e-sports*, quale cifra della modernità. Nelle Conclusioni del Comunicato del Meeting di Losanna del 28 Ottobre 2017, si legge che: *“gli e-sport competitivi possono essere considerati un'attività sportiva, e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un'intensità che può essere paragonata a quella degli atleti delle discipline tradizionali”*.

In Italia è stato istituito un *Comitato Promotore per il riconoscimento degli e-sport* e nel maggio dello scorso anno, il Presidente del CONI, Giovanni Malagò, ha dato mandato di sovrintendere, in accordo con gli uffici preposti del CONI, alle attività connesse per il riconoscimento ai fini sportivi.

La competenza in materia di riconoscimento ai fini sportivi di una disciplina sportiva è posta in capo al Consiglio Nazionale del CONI, sulla base delle disposizioni di cui al Titolo V dello Statuto e del Regolamento dei Riconoscimenti ai fini sportivi delle DSA.

A detti fini, è prevista una fase denominata *“Osservatorio”* utile a valutare, monitorare e verificare consistenza, caratteristiche e tratti evolutivi delle organizzazioni correlate alle nuove discipline sportive che ne fanno richiesta e che rappresentano un fenomeno identificato.

Con la presentazione dell'istanza di inserimento nell'Osservatorio, la *Nuova Disciplina Sportiva (NDS)* accetta ed autorizza lo svolgimento delle predette attività che potranno realizzarsi sia nella fase preliminare che in quella stessa di Osservatorio anche con sopralluoghi presso la sede dell'organizzazione, con la presenza alle manifestazioni da essa organizzate e con ogni altra forma di raccolta di informazioni.

Durante la fase di osservazione, la *Nuova Disciplina Sportiva* può presentare domanda di riconoscimento ai fini sportivi in qualità di *Disciplina Sportiva Associata Sperimentale*. Sono previste due categorie: una di associazione sperimentale ad una FSN/DSA effettiva ed una di associazione sperimentale diretta al CONI.

Nel primo caso, la DSAS potrà, nei 2 anni successivi, divenire "Settore Federale"; nel secondo, sono previste due ulteriori qualifiche successive: "provvisoria" ed "effettiva". Soltanto le DSAS effettive possono chiedere, al termine dell'iter procedurale, il riconoscimento in qualità di Federazione Sportiva Nazionale. L'Osservatorio potrà protrarsi a far data dalla comunicazione dell'avvenuto inserimento della *NDS* nell'Osservatorio, fino ad un massimo di 5 anni. Durante tale periodo la *NDS* è tenuta a sviluppare la propria organizzazione sul piano regolamentare, organizzativo e tecnico, in conformità alle normative CONI e nel rispetto delle consuetudini del sistema sportivo nazionale.

Alla luce delle direttive CONI, che richiedono espressamente anche il riconoscimento da parte della Federazione internazionale di riferimento utile ai fini sportivi (leSF è il solo ed unico *governing body* per gli *e-sport* titolato a rappresentare il mondo *e-sport* dinnanzi al CIO e al *Global Association of International Sports Federations*), può osservarsi come la Federazione Italia Discipline Elettroniche (FIDE), detenendo i riconoscimenti *e-sport International, Inc.* e *e-sport Europe*, pare, allo stato, la sola Federazione in grado di rispettare le procedure di riconoscimento quale DSA del CONI.

La nascente Federazione Italiana Sport Virtuali - inizialmente D.S.A - ottenuto il riconoscimento formale da parte del CONI inizierà presumibilmente le proprie attività nel gennaio 2022, occupandosi, in sinergia con le singole Federazioni nelle quali vi sia un videogioco "sportivo", a riprodurre la disciplina praticata.

4. Cenni a criticità di natura giuridica e fiscale

La mancanza di una normativa omogenea è, si diceva, la principale criticità del mondo degli *e-sports* in Italia: l'incertezza e le limitazioni legali, così come il rischio di sanzioni, frena organizzatori, gestori di piattaforme, squadre, sponsor ed investitori.

Senza regole certe, le competizioni e-sportive rischiano di ricadere, *tout court*, nella dimensione dei "giochi a premi".

In disparte considerazioni riconducibili a norme introdotte dalla recente riforma dello sport - specie in materia di lavoro sportivo, soprattutto dilettantistico - vale qui la pena richiamare due aspetti.

Il primo. Una competizione e-sportiva, assimilata a gioco di abilità, comporta spesso il pagamento di una tassa di iscrizione, ma anche un premio in denaro. Da questo punto di vista, rilevano le disposizioni del Decreto Legislativo n. 496/1948 (che riservano al monopolio dello Stato l'organizzazione e l'esercizio di questo tipo di competizione) e quelle del TULPS (che prevede una concessione della Agenzia delle Dogane e dei Monopoli). Per far venir meno la qualificazione di gioco di abilità nei tornei di sport virtuali, si dovrebbe rimuovere l'elemento aleatorio della competizione, anche se ciò non consentirebbe di superare tutte le criticità. Vi è poi il profilo delle previsioni del D.P.R. n. 430/2001 che limita l'ambito territoriale delle manifestazioni a premio unicamente a quello dello Stato, imponendo la gratuità della partecipazione e vietando premi in denaro.

Il secondo. Non va trascurata la circostanza per cui le competizioni si svolgono molto spesso solo in modalità *online*, non aggiudicano direttamente alcun premio nell'immediato, ma garantiscono la possibilità di accedere a successive sessioni di gioco.

Quest'ultima modalità di interazione è quella che permetterebbe l'ancoraggio al semplice *social gaming*, svincolato quindi dalla disciplina del gioco di azzardo.

Per altro verso, la nascita di una vera e propria Federazione nazionale sportiva - e di DSA riconosciute - consentirebbe a tutte quelle realtà in cui si praticano esclusivamente attività e-sportive di iscriversi nel Registro nazionale, usufruendo di tutte le agevolazioni fiscali previste dalla vigente normativa in materia sportiva (TUIR e Legge n.289/2002).

5. Riflessioni conclusive: la lezione della pandemia e le potenzialità sociali degli sport virtuali

Le conseguenze dell'emergenza epidemiologica hanno evidenziato la cifra innovativa e flessibile del *gaming* competitivo che, di fatto, ha costituito per moltissimi giovani una forma alternativa di socialità.

La pandemia ha imposto alle Autorità di Governo l'adozione di stringenti misure di contenimento del contagio da covid-19 e ciò ha comportato la sospensione di numerose attività sociali. Vi sono state forti ripercussioni sul benessere psico-fisico dei cittadini, specie nelle giovani generazioni che, al fine di compensare il prolungato distanziamento sociale, hanno fatto sempre più ricorso a forme di interazione digitale e virtuale.

Con tutti i settori dell'economia fermi - compreso lo sport tradizionalmente inteso e quindi la pratica e le competizioni sportive da contatto e di squadra - il segmento degli sport virtuali è stato non solo in grado di resistere, ma anche di conquistare rapidamente nuovo mercato e nuovo pubblico.

L'utilizzo di piattaforme digitali si è rivelato strumento per promuovere nuove connessioni e reti sociali, mettendo in relazione moltissimi giovani e giovanissimi: il *gaming* competitivo si è maggiormente affermato quale motore di aggregazione, rivelando anche talune "esternalità positive": dalla facilitazione dell'apprendimento delle lingue allo sviluppo relazionale; dal rafforzamento delle capacità di *problem solving* a quello delle cosiddette *soft skills*.

Secondo gli ultimi dati⁴, infatti, la maggioranza dei giocatori italiani ritiene che gli *sport elettronici* favoriscano la conoscenza soprattutto dell'inglese e la creazione di un ambiente aperto e inclusivo, senza discriminazioni basate su età, abilità, razza, genere e orientamento sessuale.

Ciò pone ancor più l'accento sulla già evidenziata necessità di regolamentare il settore, superando le criticità sul tappeto, legate a profili di natura giuridico-normativa e fiscale, specie in rapporto al mondo delle scommesse e al doping.

Come detto, senza regole certe, le competizioni e-sportive rischiano di ricadere nella dimensione dei "giochi a premi". Se è di tutta evidenza che le competizioni di giochi

⁴ Cfr. Rapporto IIDEA sugli *e-sports* in Italia, 2021.

elettronici condividano con il mondo sportivo tradizionale la necessità di organizzare anche eventi “fisici” (i quali richiedono la fisica presenza dei *gamers*) è altrettanto chiara la necessità di regole applicabili in parte diverse.

Le regole dei giochi virtuali non sono fisse e vengono spesso modificate da sviluppatori ed editori, al fine di mantenere vivo l'intrattenimento per i giocatori. Non solo gli scopi degli *e-sports* sono stabiliti dallo sviluppatore/editore, ma anche le modalità attraverso cui i *gamers* interagiscono possono variare da una versione all'altra del gioco virtuale.

In conclusione, il campo è ancora in gran parte da arare. L'impatto sociale dello sport virtuale, per l'intrinseca capacità di riunire le persone a distanza, specie i giovani e i giovanissimi, è ormai più che evidente, così come il potenziale dal punto di vista economico ed industriale. Ma la grande sfida rimane, come sempre, sul piano culturale: l'accettazione di un fenomeno nuovo, da regolare per valorizzarne al meglio l'impatto sociale e soprattutto le potenzialità educative. Basti pensare - tornando agli Stati Uniti, da cui tutto iniziò nel 1972 - che i giochi virtuali sono già utilizzati come strumento didattico: 480 *college* hanno incluso gli *e-sport* nei loro programmi e molti atenei offrono apposite borse di studio. Ciò a riprova del significativo impatto che le abilità di *gaming* competitivo rivestono e che va consolidandosi soprattutto in termini di maggiore attrattività delle materie matematico-scientifiche, con inaspettate “esternalità positive” ascrivibili, ad esempio, al profilo della parità di genere che in ambito STEM è tradizionalmente sottodimensionato.