



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement für Verteidigung,
Bevölkerungsschutz und Sport VBS

Bundesamt für Sport BASPO
Sportpolitik

17 dicembre 2018

e-Sport – Rapporto e atteggiamento dell'UFSP

Indice

1	Introduzione	3
2	Situazione di partenza	3
2.1	Definizione e delimitazione	3
2.2	Sviluppi internazionali	4
2.3	Situazione attuale in Svizzera	6
2.3.1	Ruolo di Pro Helvetia	7
2.3.2	Ruolo della promozione dello sport da parte della Confederazione	7
3	Discussione su concetti e contenuti	8
3.1	Approccio teorico	8
3.2	Approccio politico	9
4	Opportunità e rischi per la concezione tradizionale dello sport.....	10
4.1	Opportunità.....	10
4.2	Rischi	11
5	Conclusioni	11
5.1	Posizione attuale dell'UFSPPO	11
5.2	Effetti e conseguenze di questo atteggiamento per i settori della promozione dello sport da parte della Confederazione:	12
	Allegato	13
	Riferimenti bibliografici	13

1 Introduzione

Il presente rapporto descrive e giudica la situazione attuale e gli sviluppi del cosiddetto e-sport in Svizzera e nel mondo. Ne valuta opportunità e rischi, in generale e per la promozione dello sport da parte della Confederazione in particolare. Esso mette al centro anche l'influsso che l'e-sport ha sui diversi ambiti di promozione dell'UFSPPO presenti e futuri. Lo scopo è creare le basi per una discussione di livello politico e strategico e se del caso consentire di ricavarne misure specifiche dell'UFSPPO nei confronti dell'e-sport.

Considerata la molteplicità dei temi trattati il rapporto viene elaborato sotto forma di progetto, con la seguente organizzazione responsabile:

Mandante	Comitato di direzione UFSPPO
Responsabile del progetto	Adrian Bürgi, Politica dello sport
Collegio di gestione	Matthias Remund, Urs Mäder, comitato di direzione UFSPPO
Gruppo di progetto	Ruedi Zesiger, Politica dello sport, SGA; Michael Mrkonjic, SUFS
Gruppo di esperti interni	Willi Rauch, Diritto; Markus Feller, Politica dello sport; Peter Moser, Politica dello sport; Sandra Felix, Politica dello sport; Andreas Steiner, SGA; Domenic Dannenberger, SGA

Per ragioni di leggibilità si usa di seguito la sola formulazione al maschile. Naturalmente tutte le espressioni vanno intese anche al femminile.

2 Situazione di partenza

L'e-sport cresce in maniera esponenziale e cerca contatti con lo sport tradizionale. Tale situazione crea possibilità, ma anche rischi, per lo sport convenzionale. Lo sport di diritto pubblico e gli attori dello sport privato in Svizzera non hanno ancora elaborato un atteggiamento consolidato per quel che concerne il possibile inquadramento, il riconoscimento o il sostegno dell'e-sport da parte del sistema sport. L'UFSPPO vuole affrontare la situazione attuale e i suoi sviluppi futuri in modo proattivo, valutare possibilità e rischi attuali ed elaborare un atteggiamento nei confronti dell'e-sport.

2.1 Definizione e delimitazione

Il concetto di e-sport definisce la pratica a livello di competizione di videogiochi e giochi per computer, sia individuale che in gruppo. Essa richiede tanto componenti fisiche della prestazione sportiva (coordinazione mani occhi, rapidità di reazione) che psicologiche (senso tattico e strategia e sguardo d'insieme sul gioco). I giocatori si allenano regolarmente ed esistono leghe internazionali e squadre nazionali.¹

L'e-sport è pertanto una parte dei videogiochi (giochi elettronici o e-games) praticati su diversi apparecchi (PC, telefonino, console).

Oggetto del rapporto è l'e-sport ai sensi della definizione di cui sopra. Il tema della digitalizzazione dello sport classico tramite attrezzi di allenamenti virtuali, programmi per l'analisi o tematiche come smart data, apparecchiature che introducono il movimento nel gioco elettronico (wii U, etc.), etc. non costituiscono l'oggetto principale dell'osservazione, in quanto sono considerati ausili per la pratica e il miglioramento delle prestazioni negli sport convenzionali, sostenuti nei limiti del possibile nell'attuale

¹ Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? Medien + Erziehung, 102–112.

promozione dello sport.

2.2 Sviluppi internazionali

L'e-sport è nato negli anni '80. La ditta americana di elettronica di intrattenimento Atari organizzò già allora un concorso per videogiochi con l'adesione di oltre diecimila partecipanti.

La sempre maggior diffusione di internet e la contemporanea diffusione di computer con capacità di prestazione sempre più elevate negli anni '90 ha fatto in modo che sempre più giocatori potessero affrontarsi per mezzo di piattaforme locali o su internet. In occasione dei cosiddetti party LAN si riunivano in grandi locali fino a oltre duemila giocatori. Le limitazioni di ordine geografico furono superate solo con la diffusione degli allacci internet, che consentì vere e proprie competizioni globali.

I praticanti sono quasi sempre organizzati in cosiddetti clan, che dispongono di diverse squadre per i vari giochi. Questa forma di organizzazione consente loro di partecipare contemporaneamente a diversi tornei e leghe. I tornei, per lo più organizzati in grandi arene alla presenza di spettatori e trasmessi in stream live su internet, sono organizzati nella maggior parte dei casi a eliminazione diretta tramite KO. **Le grandi ditte produttrici di giochi spesso fungono esse stesse da organizzatori delle competizioni, perché hanno il diritto d'autore su ognuno dei propri giochi. Tale circostanza attribuisce loro una posizione centrale nell'e-sport, anche perché di regola sono loro a stabilire le regole nell'ambito del gioco.** Sotto questo aspetto l'e-sport si distingue nettamente dallo sport tradizionale, in cui una disciplina in linea di principio viene praticata indipendentemente da un produttore.

Qualità e forma delle ritrasmissioni delle competizioni di e-sport sono da tempo paragonabili alle cronache realizzate nello sport tradizionale e sono disponibili tramite portali online indipendentemente da orari e luogo di svolgimento. Fra gli offerenti di maggiore successo si trovano il portale twitch.tv di proprietà di Amazon o Ustream, appartenente a IBM. Anche la televisione classica si interessa sempre più all'e-sport e alcuni canali internazionali di pay TV trasmettono molte gare in diretta.

Globalmente nel 2017 a livello mondiale l'e-sport ha avuto 335 milioni di spettatori,² per metà appassionati e per l'altra metà spettatori occasionali. A titolo di paragone il Campionato del mondo di calcio del 2014 ha avuto 3.5 miliardi di spettatori e i Giochi olimpici 2012 a Londra 2 miliardi di spettatori³. In tutto il mondo nel 2017 si sono avuti nel 2017 588 grandi eventi di e-sport con un montepremi globale di 112 milioni di dollari.⁴ La ditta olandese Newzoo, specializzata in indagini di mercato, in un suo studio pronostica che per il 2021 il pubblico salirà a livello mondiale a 557 milioni di spettatori. Ciò corrisponde a un tasso di crescita annuo medio del 16.5%. Se nel 2017 le entrate ammontavano in tutto il mondo a 655 milioni di US\$, Newzoo prevede per il 2021 entrate per 1.65 miliardi di US\$, pari a un tasso di crescita annuo del 37.8%.

In base al numero di spettatori i giochi sportivi come FIFA 17 e FIFA 18 si situano ai ranghi rispettivamente 17 e 21 nella classifica dei 50 giochi migliori, con un totale mondiale di 90 milioni di ore/spettatore. In testa alle classifiche si attesta saldamente «League of Legends» con 742 mio. di ore/spettatore. **I giochi sportivi propriamente detti hanno pertanto importanza solo marginale, mentre i giochi di ruolo o di combattimento come League of Legends o Counter-Strike, che mettono al centro distruzione, conquista e annientamento virtuali, continuano ad avere un ruolo determinante nella scena dei videogiochi.**

Un ruolo particolare nell'e-sport internazionale va alla Corea del Sud, dove tale attività è molto diffusa e organizzata a livello professionale. Insieme agli sponsor la Korean e-Sports Association (KeSPA)

² Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report, S 21

³ Huffingtonpost (2018) Link: <https://www.huffingtonpost.co.za/2018/02/21/10-most-watched-sport-events-in-the-history-of-television-a-23367211/> (ultima consultazione 14.9.2018)

⁴ Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report,, p. 30

organizza tutta una serie di leghe e di tornei, fra cui le finali mondiali di *League of Legends* del 2014 tenutesi a Seul. In quell'occasione circa 45'000 spettatori seguirono le competizioni sul posto. In Corea del Sud le autorità - tramite un'infrastruttura a banda larga di ampia diffusione - ha promosso la creazione di cosiddetti PC Bangs (= bar per giocare con i giochi per il computer e i videogiochi). Oltre a ciò lo stato ha sostenuto la costruzione di uno stadio per ora unico al mondo destinato all'e-sport.

In Asia però il rapidissimo sviluppo già da tempo non è limitato alla sola Corea del Sud. La regione asiatica sul Pacifico genera nel 2018 oltre la metà di tutte le entrate⁵. Cina, Giappone e Corea del Sud rientrano nei top 5 paesi nel mercato degli e-games e dell'e-sport.⁶ Ai World Electronic Sports Games 2017 in Cina hanno partecipato sul posto circa 60'000 giocatori. Negli USA, che dopo la Cina dispongono del più grande mercato di e-sport e giochi elettronici, nel frattempo si arriva a quote di ascolto paragonabili a quelle degli eventi sportivi globali più importanti negli USA. Ad esempio nel 2016 le *League of Legends* World Championship Finals (43 mio.) hanno avuto più spettatori della finale del campionato di pallacanestro della National Basketball Association (31 mio.).

In conseguenza dell'elevato standard raggiunto dall'infrastruttura della rete di collegamenti, l'e-sport è molto diffuso anche in Danimarca, dove dal 2015 esiste anche una e-sport Academy in cui circa 200 allievi imparano gli e-sport e si allenano. Il ministero della cultura, competente anche per lo sport, sostiene l'e-sport con 200'000 euro nei prossimi tre anni, per creare migliori strutture per l'e-sport.⁷ Grassroots-esports è un programma sostenuto dallo stato con lo scopo di promuovere la creazione di società di e-sport e sezioni di e-sport nelle società sportive.

Anche in Germania si assiste a un boom dell'e-sport che l'ha portata al quinto posto nel mercato dei giochi elettronici e dell'e-sport⁸. La Electronic Sports League (ESL) esiste dal 2000 e conta attualmente circa 7.4 milioni di affiliati in tutto il mondo. Le due organizzazioni eSports.BIU ed eSport Verband Deutschland si adoperano per il riconoscimento dell'e-sport come disciplina sportiva in Germania. Il comitato olimpico tedesco Deutsche Olympische Sportbund (DOSB) nella sua presa di posizione in materia dell'ottobre 2018 distingue fra cosiddetti sport virtuali⁹ ed e-Gaming, che riunisce tutte le forme di gioco e di competizione che non si rifanno a sport analoghi. La DOSB riconosce il significato degli sport virtuali per lo sviluppo dello sport e delle federazioni sportive e consiglia l'elaborazione sistematica di strategie per sviluppare gli sport in ambito virtuale e di strumenti per la consulenza e lo sviluppo di questo tipo di società nell'ambito delle federazioni. Resta comunque facoltà delle federazioni e delle società decidere fino a che punto intendono sviluppare le proprie attività in questo ambito.¹⁰ L'e-Gaming invece, anche se parte della cultura quotidiana e giovanile, non viene considerato dalla DOSB come un'attività sportiva a sé stante.

L'attuale patto di coalizione fra CDU/CSU, SPD prevede ad ogni modo il futuro riconoscimento dell'e-sport in Germania¹¹ e la discussione a livello politico è già in corso.

Nell'e-sport non esiste una federazione mondiale sovraordinata. Esistono invece diverse federazioni nazionali ed internazionali che coesistono fianco a fianco. La più nota federazione internazionale, fondata nel 2008 è la International e-Sports Federation (IeSF) che raggruppa una cinquantina di stati

⁵ Newzoo (2018) Free 2018 Global games market report, p. 13

⁶ ibidem p. 16

⁷ <https://www.redbull.com/sg-en/copenhagen-denmark-esports-academy-tricked>

⁸ ibidem p.16

⁹ Sport virtuali sono simulazioni digitali di sport realmente esistenti (fonte:DOSB Positionspapier «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“, p.1, DOSB ottobre 2018

¹⁰ ibidem p.3

¹¹ «Wir erkennen die wachsende Bedeutung der E-Sport-Landschaft in Deutschland an. Da E-Sport wichtige Fähigkeiten schult, die nicht nur in der digitalen Welt von Bedeutung sind, Training und Sportstrukturen erfordert, werden wir E-Sport künftig vollständig als eigene Sportart mit Vereins- und Verbandsrecht anerkennen und bei der Schaffung einer olympischen Perspektive unterstützen.“ Accordo di coalizione fra CDU, CSU e SPD del 12.3.2018

membri in cinque continenti e di cui fa parte anche la Swiss e-Sports Federation (SESF). Nel 2009 la IsSF ha organizzato il primo campionato mondiale non ufficiale di e-sport. Oltre alla IsSF dal 2016 esiste un'altra federazione internazionale di e-sport, la World ESports Association (WESA) fondata dalla E-Sport Ligue (ESL) e da otto Clan internazionali di e-sport.

Il significato economico e finanziario e lo sviluppo del fenomeno e-sport lo porta in diversi paesi sull'agenda sportiva.

A livello mondiale l'e-sport è già riconosciuto come disciplina sportiva ufficiale in oltre 60 paesi, fra cui accanto a Cina e Corea del Sud anche gli USA. In Francia per chi pratica e-sport dal 2016 esistono norme concernenti diritto del lavoro e diritto di domicilio analoghe a quelle in vigore per i «normali» professionisti dello sport, e l'e-sport è stato chiaramente distinto dal gioco d'azzardo. Nonostante ciò in Francia si continua però in modo esplicito a non riconoscere ufficialmente l'e-sport come sport.

Ai giochi asiatici di fine agosto / inizio settembre 2018 l'e-sport è in programma come disciplina dimostrativa. Attualmente ancora non si può dire se un giorno l'e-sport farà parte del programma dei Giochi olimpici. In occasione di un incontro fra il CIO e i rappresentanti dell'e-sport avvenuto a fine luglio a Losanna il CIO ha ribadito che sono ancora aperte troppe questioni per poter parlare di un'ammissione dell'e-sport nel programma olimpico.

Conclusioni:

- L'e-sport è in continua evoluzione dagli anni '80.
- Settore in forte espansione, sostenuto essenzialmente dall'industria dei giochi elettronici.
- I produttori di giochi hanno una posizione centrale nell'e-sport. Le federazioni hanno un ruolo subordinato e a livello sia nazionale che internazionale sono ancora poco posizionate ed organizzate.
- I giochi elettronici sportivi hanno un ruolo subordinato: i giochi di ruolo e i giochi di guerra costituiscono la parte principale degli e-games.
- L'e-sport è riconosciuto come sport già in oltre sessanta paesi.
- Il CIO ha rimandato la decisione in merito all'integrazione dell'e-sport nel programma olimpico perché ci sono ancora troppe questioni aperte per poter discutere l'ammissione dell'e-sport nel programma olimpico.

2.3 Situazione attuale in Svizzera

Nel confronto con la Germania lo sviluppo dell'e-sport in Svizzera è relativamente modesto. La Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) giudica 1.5 milioni il numero di giocatori attivi in Svizzera (giocatori occasionali fino a praticanti). Stando alle cifre dell'Ufficio federale di statistica il 55 per cento della popolazione gioca occasionalmente e il 30 per cento almeno una volta a settimana un gioco elettronico.¹² Il giocatore tipico ha in media trent'anni e dedica al gioco 5-6 ore a settimana.

Anche in Svizzera lo sviluppo è sostenuto essenzialmente dall'industria dei videogiochi. In ciò sono impegnate anche grandi imprese della comunicazione o dei media, come ad esempio UPC o Blick. Dal 2018 esiste anche in Svizzera una Swiss eSport Ligue (SESL), attiva con successo. Da luglio 2018 Postfinance è impegnata come prima impresa finanziaria nell'e-sport e finanzia un proprio team. I giocatori ricevono non solo uno stipendio, ma anche alloggio e coaching.

Nella città di Ginevra l'e-sport è sulla lista degli sport,¹³ il che corrisponde di fatto al riconoscimento a livello locale dell'e-sport come disciplina sportiva.

Una federazione nazionale, la Swiss e-Sports Federation (SeSF) esiste già dal 2008 e ha 37 società

¹² <https://www.bfs.admin.ch/bfs/de/home/statistiken/kultur-medien-informationsgesellschaft-sport/kultur/kulturverhalten/freizeitaktivitaeten.html>

¹³ <http://www.ville-geneve.ch/themes/sport/index-disciplines-sportives/sport/>

affiliate (SeSF-Homepage, 2018). Tre di esse sono una sezione di e-sport di società di calcio che hanno sotto contratto giocatori in parte professionisti.

Come in altri paesi la SeSF come federazione nazionale in Svizzera cerca di ottenere il riconoscimento dell'e-sport come sport. I motivi di questi sforzi sono essenzialmente quattro:

1. Accettazione a livello sociale, legittimazione e immagine pubblica migliore
2. La prospettiva di uno sostegno statale per l'e-sport.
3. Un miglioramento delle condizioni quadro per gli attori dell'e-sport in Svizzera
4. Collegamenti e possibilità di usufruire le strutture e l'organizzazione dello sport

Una richiesta ufficiale di ammissione non è ancora stata presentata presso l'organizzazione mantello delle federazioni sportive svizzere, Swiss Olympic, ma è stata già inoltrata una dichiarazione d'intenti. Ai sensi degli statuti di Swiss Olympic un'ammissione non sarebbe esclusa in via di principio, a condizione che si garantisca il rispetto dei valori etici e si provi che l'e-sport comporta una attività motoria del praticante.

2.3.1 Ruolo di Pro Helvetia

Dal 2010 la fondazione culturale Pro helvetia promuove l'industria dei giochi elettronici in Svizzera. Secondo il suo parere i giochi sono beni culturali, considerato che nella produzione di un gioco si ha una varietà simile a quella che si riscontra in un film o nella letteratura. Ecco quindi che la produzione interna di giochi elettronici fra il 2010 e il 2016 è stata promossa tramite due programmi con un totale di 3.8 mio di franchi. Dal 2017 si realizza un piano di sostegno per design e media interattivi che prevede un preventivo di 3.75 mio di franchi sull'arco di 5 anni per ciascuno dei settori. Lo scopo è quello di migliorare in questo ambito la collaborazione fra la promozione della cultura, dell'economia e dell'innovazione e di coinvolgere tutti i passaggi principali della catena di produzione di valore, dall'idea alla diffusione del prodotto finito.

Nel 2015 Jaqueline Fehr ha presentato un postulato (15.3114) in cui chiede al Consiglio federale di presentare un rapporto sul potenziale artistico, scientifico ed economico dell'industria svizzera dei videogiochi. Il rapporto¹⁴ è stato approvato dal Consiglio federale il 21.3.2018. **Anche secondo l'avviso del Consiglio federale i giochi elettronici sono non soltanto supporti di nuove forme dell'attività creativa e tecnologica, ma beni culturali digitali che dispongono di un grande potenziale innovativo sia dal punto di vista culturale che da quello economico. I giochi elettronici si sono sviluppati in un fenomeno socioculturale globale e hanno creato una cultura propria. In questo contesto si cita l'e-sport, ma non lo si esamina da vicino.**

Nel rapporto il Consiglio federale propone come misura il rafforzamento e il miglioramento delle competenze degli sviluppatori di giochi elettronici e la loro integrazione nell'industria, come pure la rivalutazione e una più vasta informazione in merito alle particolarità della promozione intersettoriale.

2.3.2 Ruolo della promozione dello sport da parte della Confederazione

Il programma Gioventù+Sport ha formulato un primo temporaneo atteggiamento nei confronti dell'e-sport: un'ammissione dell'e-sport in G++S non è possibile attualmente perché l'e-sport non soddisfa i

¹⁴ I videogiochi. Un settore emergente della creazione culturale; Rapporto del Consiglio federale in adempimento del postulato 15.3114 Jacqueline Fehr del 12 marzo 2015.

presupposti della promozione della capacità di prestazione fisica quali formulati nelle basi legali e programmatiche di G+S.

Le disposizioni di legge attuali prevedono quanto segue:

- All'articolo 1 capoverso 1 lettera a della legge sulla promozione dello sport si sancisce che la promozione dello sport ha lo scopo di incrementare l'attività fisica e sportiva.
- L'articolo 6 capoverso 1 dell'ordinanza sulla promozione dello sport recita che possono essere ammesse in G+S solo le discipline sportive la cui pratica contribuisce a promuovere le attitudini fisiche.
- Nel piano direttivo di G+S attualmente utilizzato, sotto il titolo «La concezione dello sport in G+S» si precisa che lo sport comporta prevalentemente attività fisica e movimento.

Anche l'ammissione in Swiss Olympic non porterebbe automaticamente il riconoscimento come disciplina sportiva G+S. Ciò sarebbe possibile solo se le basi legali G+S attualmente in vigore - e con esse la concezione dello sport in G+S - venissero modificate in tal senso e adeguate.

Altri ambiti della promozione dello sport da parte della Confederazione (sostegno delle federazioni, delle infrastrutture, dei grandi eventi, etc.) finora non sono stati chiamati ad esprimere un parere in merito a un possibile sostegno.

Conclusioni:

- Nei confronti di altri paesi europei l'e-sport in Svizzera ha avuto finora uno sviluppo relativamente modesto.
- La federazione nazionale Swiss e-Sports Federation (SeSF) esiste dal 2008 e si adopera per il riconoscimento dell'e-sport come sport.
- Dal 2010 la fondazione culturale Pro Helvetia promuove l'industria dei giochi elettronici in Svizzera.
- Nel suo rapporto in risposta al postulato Fehr (15.3114) il Consiglio federale riconosce che i videogiochi non sono solo espressione di nuove forme di lavoro creativo e tecnologico, quanto anche beni culturali digitali che dispongono di un elevato potenziale di innovazione dal punto di vista sia culturale che economico. Games e gaming si sono sviluppati fino a divenire un fenomeno socioculturale globale e a generare una vera e propria cultura dei giochi elettronici.
- L'e-Sport non viene sostenuto dalla promozione dello sport da parte della Confederazione – in particolare da Gioventù+Sport – perché ciò non è possibile in virtù delle basi legali attuali.
- Non è stato esaminato - e se del caso deve essere chiarito - il ruolo di altri attori di diritto pubblico (UFSP, promozione giovanile, economia, Cantoni, etc.).

3 Discussione su concetti e contenuti

3.1 Approccio teorico

È fuor di dubbio che ci sono similitudini fra l'e-sport e lo sport classico. Ad esempio anche la definizione ampiamente accettata per l'e-sport di Müller-Liezkov (2006)¹⁵ si rifà al classico concetto dello

¹⁵ Il concetto di e-sport definisce la pratica a livello di competizione di videogiochi e giochi per computer, sia individuale che in gruppo. Essa richiede tanto componenti fisiche della prestazione sportiva (coordinazione mani occhi, rapidità di reazione) che psicologiche (senso tattico e strategia e sguardo d'insieme sul gioco). I giocatori si allenano regolarmente ed esistono leghe internazionali e squadre nazionali.

sport. Critici che non considerano sport l'e-sport argomentano che lo sport comprende una componente fortemente improntata sull'attività fisica che non si ritrova in misura sufficiente nell'e-sport. Tuttavia non tutti gli sport sono caratterizzati dalla stessa componente di fisicità, come illustra bene l'esempio degli scacchi. Tutti gli sport riconosciuti si posizionano lungo una discriminante dell'attività fisica sulla quale deve andare a inserirsi anche l'e-sport. Questa argomentazione fa pensare che esista una concezione unitaria o universalmente valida dello sport o quantomeno una definizione di esso che possa ricomprendere tutte le forme concrete e le discipline sportive finora note e definisce quanta attività fisica è necessaria perché si possa parlare di sport.¹⁶ Röthig (1992) rileva in merito che «dall'inizio del XX secolo lo sport si è andato evolvendo in un concetto del linguaggio comune utilizzato a livello planetario. Non si può pertanto fare una delimitazione concettuale precisa o tantomeno univoca. Quello che è generalmente considerato come sport non è tanto una questione di analisi scientifica delle dimensioni, quanto piuttosto un concetto determinato dall'uso teorico nella pratica quotidiana e dalla sua integrazione gradual nel tessuto sociale, economico, politico e giuridico, in costante evoluzione nel corso degli anni. Oltre a ciò gli eventi concreti della pratica sportiva modificano, ampliano e differenziano la stessa concezione teorica dello sport.»¹⁷

Il proposito di chiarire se l'e-sport è sport tramite una definizione dello sport è quindi difficilmente realizzabile. Cosa sia lo sport si definisce in base a quello che la società fa rientrare nello sport o no. Stando a un'inchiesta di Price Waterhouse Coopers¹⁸ realizzata fra mille intervistati fra 14 e 35 anni in Germania, solo il 16.2% giudica l'e-sport allo stesso livello dello sport classico, mentre il 40.1% ritiene che l'e-sport non sia uno sport classico e debba essere paragonato piuttosto a scacchi e sport motoristici. Il 43.8% pensa infine che l'e-sport non ha niente a che fare con lo sport classico. Stando a questi risultati la società - almeno in Germania - non riconosce (ancora) l'e-sport come sport.

Rifacendosi alla definizione di Stichweh (1990) si considera che un'attività è sport solo se si tratta di un'attività motoria che determina le caratteristiche di uno sport. L'e-sport ha sì una componente di attività fisica - l'uso della tastiera - che però è assolutamente avulsa dall'azione del gioco, in quanto l'attenzione del giocatore non è rivolta tanto al fatto di azionare la tastiera, quanto a ciò che succede sullo schermo. Lo sport è caratterizzato finora da un'attività immediata, fisica, autentica e da un'attività motoria che corrisponde alla pratica sportiva. L'integrazione di videogiochi a livello di competizione distruggerebbe questa unità dello sport.¹⁹ Oltre a ciò l'e-sport non è paragonabile alla maggior parte degli sport convenzionali, dato che non si fanno esperienze primarie a contatto diretto con gli altri e con l'ambiente, ma l'azione si volge in uno spazio virtuale.

3.2 Approccio politico

Un altro approccio per chiarire se l'e-sport è effettivamente sport, avviene nell'ottica della politica dello sport. In questo ambito ci si chiede da un lato se l'e-sport può contribuire a promuovere gli obiettivi quali determinati attualmente della promozione dello sport da parte della Confederazione e dall'altro lato quali altre istituzioni della Confederazione hanno elaborato una posizione nei confronti dell'e-sport e lo sostengono.

Ai sensi dell'articolo 1 la Legge sulla promozione dello sport (LPSPo; RS 415.0), nell'interesse delle capacità fisiche e della salute della popolazione, della formazione globale e della coesione sociale, si perseguono i seguenti obiettivi:

a. incrementare l'attività fisica e sportiva in tutte le fasce d'età;

¹⁶ Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; München (2010), p. 203-214

¹⁷ Peter Röthig (Hrsg.): Sportwissenschaftliches Lexikon. Hofmann, Schorndorf 1992

¹⁸ Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: e-Sport ein Sport der keiner sein darf

¹⁹ Borggreffe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; pubblicato online il 26 luglio 2018

- b. aumentare il valore dello sport e dell'attività fisica nell'educazione e nell'istruzione;
- c. creare condizioni adeguate per promuovere lo sport giovanile di competizione e lo sport di punta;
- d. incoraggiare comportamenti con i quali si possano radicare i valori positivi dello sport nella società e lottare contro gli effetti collaterali indesiderati;
- e. evitare infortuni nello sport e nel movimento.

Ci si deve chiedere se l'e-sport contribuisca davvero ad aumentare l'attività fisica e sportiva. Oltre a ciò soprattutto i giochi di guerra, che costituiscono una larga parte dell'e-sport, contribuiscono a malapena a comportamenti con cui si possano radicare nella società i valori positivi dello sport e combattere effetti collaterali indesiderati. Sotto questo punto di vista quindi l'e-sport non apporta praticamente alcun contributo al sostegno degli obiettivi della promozione dello sport in Svizzera.

Come citato al paragrafo 2.3.1 dal 2010 l'industria dei videogiochi è sostenuta da Pro Helvetia perché - con la produzione e ancor più con la creazione di giochi - a parere della Confederazione si creano beni culturali digitali che dispongono di un notevole potenziale di innovazione sotto i punti di vista culturale ed economico. I videogiochi si sono sviluppati fino a divenire un fenomeno socioculturale globale e hanno creato una propria cultura dei videogiochi. L'e-sport è parte di questa cultura e può quindi essere visto come attività socioculturale e come particolare forma di una cultura del gioco digitale.

Conclusioni:

- Ci sono delle similitudini fra e-sport e lo sport classico.
- Usare una definizione dello sport per chiarire se l'e-sport possa essere posizionato in una disciplina sportiva o più genericamente nello sport non porta a grandi risultati, perché non esistono definizioni unitarie e riconosciute dello sport che possano consentire un chiaro posizionamento dell'e-sport.
- Dal punto di vista della legislazione attuale l'e-sport non apporta praticamente alcun contributo alla realizzazione degli obiettivi della Confederazione nel campo della promozione dello sport.
- La fondazione della Confederazione per la promozione della cultura Pro Helvetia sostiene l'industria svizzera dei videogiochi con contributi, perché secondo la Confederazione con la produzione di giochi elettronici si creano beni culturali digitali. Si può pertanto concludere che l'e-sport può essere visto anche come fenomeno socioculturale e come forma particolare della cultura del gioco digitale.

4 Opportunità e rischi per la concezione tradizionale dello sport

4.1 Opportunità

- L'e-sport porta innovazione e nuovo know-how nel mondo dello sport tradizionale.
- L'e-sport può portare nel mondo dello sport tradizionale impulsi nei campi dell'organizzazione degli eventi, della loro messa in scena e della commercializzazione.
- Le sezioni di e-sport delle società sportive portano nuovi gruppi di destinatari e membri nello sport societario.
- L'e-sport può promuovere e sviluppare capacità e competenze cognitive e soprattutto strategiche.

4.2 Rischi

- L'e-sport - e in particolare i giochi di guerra - non rispecchiano i valori etici fondamentali della concezione attuale dello sport (rischio per la reputazione dello sport).
- A causa del suo altissimo grado di tecnologia l'e-sport è esposto a un rischio particolare per quel che riguarda truffe e manipolazioni. Autorità statali, operatori di scommesse e organizzazioni sportive, se da un alto sono tenuti e hanno competenze per prendere misure contro la manipolazione delle competizioni sportive, nel caso dei videogiochi non sono in grado di farlo per tutta una serie di motivi, primo fra tutti perché non hanno alcun diritto di proprietà sui giochi stessi.
- L'e-sport dipende in larga misura da chi produce i giochi, che ha i diritti d'autore sugli stessi. Questa è una differenza rispetto allo sport tradizionale, in cui uno sport viene praticato in linea di principio indipendentemente da un produttore. Oltre a ciò sono i produttori a stabilire le regole del videogioco, per cui esse potrebbero essere cambiate con ogni nuovo release senza che giocatori o federazioni potessero esprimersi in materia.
- La federazione nazionale e internazionale non si sono concentrate su determinate discipline (giochi/games). Sono gli organizzatori di eventi e non il mondo dello sport a decidere le discipline (giochi/games) per i tornei.
- C'è il pericolo che l'ammissione dell'e-sport nel mondo dello sport porti a un'interpretazione sbagliata del concetto di sport. Sussiste inoltre il rischio che le sezioni e-sport nelle società sportive influenzino l'identità delle stesse e si instauri una concorrenza interna con lo sport tradizionale.
- Le conseguenze per la salute di un allenamento quotidiano di 6 – 8 ore passate davanti allo schermo o di gare che durano ore non sono sufficientemente studiate. L'OMS ha appena introdotto il concetto di dipendenza online per l'esagerato uso di internet (quando resta poco tempo per dormire, mangiare o andare a scuola e il mondo virtuale diventa di centrale importanza nella vita del soggetto).
- La vita sedentaria che ci vede a lungo seduti viene rafforzata dai videogiochi e aumenta il rischio delle cosiddette malattie della civilizzazione. L'e-sport nel mondo dello sport può pertanto indebolirne l'importanza rispetto agli effetti positivi per la prevenzione delle malattie.

5 Conclusioni

5.1 Posizione attuale dell'UFSPPO

L'e-sport è una cultura del gioco digitalizzata e virtuale, ma non una disciplina sportiva.

Nell'ottica odierna l'UFSPPO considera l'e-sport una cultura del gioco (gaming) sviluppatasi sull'onda lunga della digitalizzazione. Questa cultura del gioco richiede presupposti particolari e viene praticata sotto forma di competizioni, leghe e tornei. L'e-sport non è paragonabile con discipline sportive tradizionali in quanto non si fanno esperienze primarie a contatto diretto con gli altri e con l'ambiente circostante, ma l'esperienza viene fatta in uno spazio virtuale. L'e-sport a causa di contenuti dei giochi spesso violenti non soddisfa le esigenze legali ed etiche dello sport destinato a bambini e giovani.

Lo sport tradizionale e l'e-sport sono offerte culturali diverse e conseguentemente distinte. Contributi pubblici per la promozione dello sport vengono spesi solo per discipline sportive in senso tradizionale, perché alla base dei contributi vi sono obiettivi come salute, integrazione, coesione sociale etc.

È possibile che la politica abbia interesse a creare condizioni quadro adeguate per la ricerca e lo sviluppo nell'industria digitale e nei settori ad essa connessi. L'industria dei videogiochi svizzera ha un grande potenziale socioculturale e si sviluppa costantemente e coinvolge a seconda delle circostanze

anche lo sviluppo dell'e-sport. Se si giungesse a una regolamentazione e sulla base di essa a un sostegno da parte della Confederazione si dovrebbe chiarire da quale settore e per quali obiettivi si dovrebbero stanziare contributi pubblici.

Lo sport tradizionale e l'e-sport possono trarre reciprocamente profitto se si scambiano in modo mirato il know-how e mettono a disposizione l'uno dell'altro tecnologie (ad es. simulazioni, società sportive con sezioni di e-sport in cui la disciplina sportiva viene giocata sia sullo schermo che sul campo, etc.) e infrastrutture.

Dal punto di vista dell'UFSPPO i seguenti punti parlano contro il sostegno dell'e-sport con i contributi a disposizione per il sostegno dello sport da parte della Confederazione:

- **Livello dell'attività fisica:** i videogiochi e le esperienze ad essi collegate in uno spazio virtuale non aumentano in alcun modo le attività fisiche che promuovono la salute in ogni fascia di età. L'e-sport nel mondo dello sport può pertanto indebolire il significato dello sport nel campo della salute e della prevenzione. Oltre a ciò le conseguenze per la salute (pericolo di dipendenza, etc.) di un allenamento quotidiano di diverse ore passate davanti allo schermo o di gare che durano ore non sono sufficientemente studiate.
- **Determinazione delle discipline sportive o delle specialità:** le federazioni nazionale e internazionale non si sono concentrate su determinate discipline (giochi/games). Sono gli organizzatori di eventi a decidere le discipline (giochi/games) per i tornei.
- **Correttezza etica:** i giochi di guerra contraddicono la Carta etica dell'UFSPPO e di Swiss Olympic.
- Elevata **dipendenza** del mondo dell'e-sport dai produttori di videogiochi.
- Le **possibilità di manipolazione** dell'e-sport (doping tecnico) non sono sufficientemente chiarite. Oltre a ciò lo stato non avrebbe mezzi e possibilità per garantire correttezza e sicurezza nell'e-sport.
- La questione della **prova dell'utilità pubblica dell'e-sport** non è chiarita a sufficienza.

5.2 Effetti e conseguenze di questo atteggiamento per i settori della promozione dello sport da parte della Confederazione:

Con questa posizione non si prevedono attualmente conseguenze dirette per i settori di promozione dello sport da parte della Confederazione.

D'altra parte il concetto di sport è dinamico e viene definito anche dalla società. L'e-sport si sviluppa costantemente e pertanto possono cambiare stime e condizioni quadro. Organizzazione e messa in scena dell'e-sport sono diverse da quelle dello sport organizzato come si presenta attualmente. L'UFSPPO seguirà attentamente gli sviluppi, se necessario farà una nuova valutazione, se del caso coinvolgendo altre cerchie.

Allegato

Riferimenti bibliografici

Adamus Tanja; e-Sport, Computerspiele im Spannungsfeld von Sport und digitaler Jugendkultur; in: Ganguin, Sonja/ Hoffmann, Bernward; Digitale Spielkultur; München (2010)

Borggrefe Carmen; eSport gehört nicht unter das Dach des organisierten Sports; in: German Journal of Exercise and Sport Research; Published online 26. Juli 2018

Deutscher Olympischer Sportbund; DOSB Positionspapier «Umgang mit elektronischen Sportartensimulationen, eGaming und „eSport“; DOSB Oktober 2018

Games. Ein aufstrebender Bereich des Kulturschaffens; Bericht des Bundesrates in Erfüllung des Postulats 15.3114 Jaqueline Fehr vom 12.03.2015

Müller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Medien + Erziehung*, 102–112

Newzoo (2018) Free 2018 global esports market report <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light/>

Price Waterhouse Coopers (2017) Digital Trend Outlook 2017: e-Sport ein Sport der keiner sein darf; www.pwc.de/eSport