

Q+A sul documento «e-sport – Rapporto e atteggiamento dell'UFSPO»

Cos'è l'e-sport?

Il concetto di e-sport definisce la pratica a livello di competizione di videogiochi e giochi per computer. Essa richiede capacità e abilità sia fisiche che mentali. I giocatori si allenano regolarmente e si misurano sia a livello individuale che di squadra in leghe internazionali e squadre nazionali.

L'e-sport è pertanto una parte degli e-games, che comprendono giochi elettronici praticati su diversi apparecchi (PC, telefonino, console).

1.1

- L'e-sport - e in particolare i giochi di guerra - non rispecchiano i valori etici fondamentali della concezione attuale dello sport. Ne consegue pertanto un rischio per la reputazione dello sport.
- L'e-sport dipende in larga misura da chi produce i giochi, che ha i diritti d'autore sugli stessi e stabilisce le regole del gioco. Esse potrebbero quindi essere cambiate con ogni nuovo release senza che giocatori o federazioni potessero esprimersi in materia. Considerato che i produttori persegono praticamente sempre interessi commerciali, è pensabile che nell'e-sport si mettano in primo piano interessi monetari e non i principi alla base dello sport tradizionale.
- 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 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.
- 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.
- La vita in gran parte sedentaria che conduciamo 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.

Perché la Confederazione (UFSPO) si occupa dell'e-sport?

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'UFSPO 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.

Oltre a ciò dal 2010 la fondazione culturale Pro Helvetia promuove l'industria dei giochi elettronici in Svizzera. I giochi elettronici si sono diffusi fino a divenire un fenomeno socioculturale globale e creato una vera e propria cultura del game.

Perché l'e-sport vuole essere riconosciuto come sport in Svizzera?

Il riconoscimento dell'e-sport come sport viene perseguito essenzialmente per quattro motivi:

1. migliore accettanza 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 delle strutture e dell'organizzazione dello sport.

Quali paesi hanno già riconosciuto l'e-sport come sport?

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.

Qual è il ruolo di Swiss Olympic in relazione all'e-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.

L'e-sport come disciplina olimpica?

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.

Perché la Confederazione non sostiene l'e-sport con contributi destinati alla promozione dello sport?

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

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. Va detto che c'è da chiedersi se l'e-sport apporti davvero un sostegno degli obiettivi attuali della promozione dello sport in Svizzera, dato che non contribuisce particolarmente 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. Un sostegno da parte dei programmi di promozione dello sport della Confederazione non è pertanto necessario.

Chi sostiene già l'e-sport in Svizzera?

In Svizzera il sostegno del settore è curato 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 e-Sport Ligue (SESL), attiva con successo. Da luglio 2018 Postfinance è impegnata come prima impresa finanziaria nell'e-sport e finanzia un proprio team.

Esiste in Svizzera una federazione?

Sì, esiste la Swiss e-Sports Federation (SeSF), che si impegna a favore dell'e-sport in Svizzera e per il suo riconoscimento come sport. La SeSF esiste già dal 2008 e ha 37 società 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.

In che modo l'e-sport viene sostenuto dal settore pubblico?

Per quel che riguarda il settore pubblico alcuni Cantoni e Comuni sostengono incontri di e-sport. Oltre a ciò, dal 2010 la fondazione culturale Pro Helvetia sostiene l'industria dei videogiochi, ma non l'e-