

Corso per Istruttori Federali Formatori di Sport Elettronici

27-28 febbraio 2021

**GLI E-SPORTS:
Fenomeno sociale, gioco,
attività sportiva e valori olimpici**

Giancarlo Guarino

PREMESSA E INQUADRAMENTO DEL FENOMENO

- il fenomeno dei giochi elettronici riveste da anni una dimensione mondiale
- da molto tempo si vanno diffondendo varie forme di competizione tra i praticanti
- tali attività possono essere qualificate alla stregua di **attività sportiva** ovvero restano al livello di **attività meramente ludica**?

IL RICONOSCIMENTO COME «SPORT»

- Qualunque definizione/identificazione di uno SPORT ufficiale passa attraverso il confronto con il Comitato Internazionale Olimpico (CIO) e con la Carta Olimpica.
- Non tutti gli SPORTS sono inseriti nel programma dei Giochi Olimpici, ma tutti gli SPORT, per avere il carattere della ufficialità e potere aspirare a divenire discipline olimpiche, devono fare capo ad una struttura organizzativa che faccia capo ad una Federazione Nazionale, che sia riconosciuta dal Comitato Olimpico Nazionale ed aderente ad una Federazione Internazionale a sua volta riconosciuta dal CIO.
- Attualmente i così detti «E-SPORTS» non hanno questo tipo di riconoscimento ed esistono al di fuori del «circuito» dello Sport Ufficiale.

IL CIO E GLI *E-SPORTS*

Il Comitato Internazionale Olimpico – CIO l'8 dicembre 2018 ha preso in esame il fenomeno internazionale degli E-Sports, tracciando un orizzonte verso il quale è possibile ipotizzare uno sviluppo del fenomeno in armonia con i principi olimpici

IL CIO E GLI E-SPORTS

In tale occasione il CIO ha affermato che:

- 1 - il Movimento Olimpico non dovrebbe ignorare crescita del fenomeno, in particolare a causa della sua popolarità tra le giovani generazioni di tutto il mondo;*
- 2 - il gioco competitivo comporta un'attività fisica paragonabile a quella richiesta negli sport più tradizionali;*
- 3 - non necessariamente I principi dello sport si adattano al gioco elettronico per il tempo libero; per questo motivo, l'uso del termine sport per quanto riguarda l'esport/giochi richiede un dialogo e uno studio più approfonditi;*
- 4 - alcuni e-giochi non sono compatibili con i valori olimpici e quindi la cooperazione con essi è esclusa;*

IL CIO E GLI E-SPORTS

5 - l'industria è in rapida evoluzione, con l'evoluzione della popolarità dei giochi specifici e il rapido sviluppo verso la realtà aumentata e la realtà virtuale;

6 - il settore è di natura frammentata, con una forte concorrenza tra operatori commerciali; l'industria è guidata dal punto di vista commerciale, mentre il movimento sportivo è basato sui valori;

7 - il CIO incoraggia le Federazioni Internazionali ad esplorare i potenziali benefici e le applicazioni delle versioni elettroniche e virtuali dei loro sport e, nel contempo, ad assicurare che acquisiscano o mantengano un adeguato controllo sulle versioni elettroniche/virtuali dei loro sport, limitando il loro impegno all'attivazione nelle versioni elettroniche e nelle forme virtuali dei loro sport tradizionali;

IL CIO E GLI *E-SPORTS*

Recentemente, il Comitato Internazionale Olimpico – CIO in un a riunione del mese di novembre 2020 ha tracciato un primo percorso di sviluppo delle discipline e - sportive da affidarsi alle Federazioni internazionali competenti e ha posto le basi per una fondamentale distinzione, ai fini del riconoscimento sportivo, tra E- Sport ed E-Gaming

IL CIO E GLI E-SPORTS

Il CIO, infatti, ha distinto:

➤ VIRTUAL SPORTS

- Physical Virtual Sports (es. cycling, Zwift)
- Non – Physical (es. football- FIFA21)

➤ GAMING

- Competitive Gaming (es. Leagues of Legends)
- Casual Gaming (es. Mario Bros)

IL CONI SUGLI E-SPORTS

Il Comitato Olimpico Nazionale Italiano – CONI – ha dato mandato al Presidente di una Federazione Sportiva Nazionale riconosciuta dal CONI, *di seguire l'evoluzione che l'E-Sport sta avendo nel nostro paese, considerando il rilevante impatto che tale fenomeno produce sulla popolazione giovanile e l'attenzione che lo stesso desta in ambito internazionale.*

IL COMITATO PROMOTORE PER IL RICONOSCIMENTO E DELLO SVILUPPO DEGLI E-SPORT A LIVELLO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE

Nel contesto così delineato è nato il **Comitato Promotore** che intende promuovere lo sviluppo del fenomeno degli E-Sports ai fini del riconoscimento degli stessi come discipline olimpiche e, comunque, per la creazione, strutturazione ed organizzazione di un movimento autenticamente sportivo, che realizzi la propria attività a tutti gli effetti come le discipline sportive già riconosciute.

IL COMITATO PROMOTORE

OBIETTIVI

- **PROMOZIONE E SVILUPPO DEGLI *E-SPORT* SECONDO REGOLE E VALORI DELLO SPORT**
- **RICONOSCIMENTO E DELLO SVILUPPO DEGLI *E-SPORT* A LIVELLO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE**

IL COMITATO PROMOTORE PER IL RICONOSCIMENTO E DELLO SVILUPPO DEGLI E-SPORT A LIVELLO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE

Il Comitato Promotore, **che non ha scopo di lucro e che si ispira ai principi dell'ordinamento sportivo**, intende realizzare i propri obiettivi di promozione anche mediante una serie di eventi sportivi, culturali e di comunicazione.

Obiettivi del Comitato Promotore

- **Promuovere, praticare e propagandare l'attività degli Sport elettronici, che consiste nella pratica dei videogiochi a livello competitivo organizzato senza limitazioni di genere o tipo, purché in linea e nel rispetto dei principi etici e morali dello sport;**
- **Promuovere a livello internazionale la fondazione ed il riconoscimento di una Federazione Internazionale degli E-Sports, in linea con i principi dell'olimpismo;**
- **Promuovere in Italia il riconoscimento di una Federazione Sportiva degli E-Sports;**

Attività del Comitato Promotore

- **Aggregare giocatori di videogame con preferenza per i giochi potenzialmente "olimpici".**
- **Creare una rete fra Enti sportivi già esistenti e nuovi (supportandone la creazione) operanti nelle specialità sportive e nei videogames.**
- **Supportare organizzativamente iniziative di altri enti, associazioni e/o istituzioni nella realizzazione di tornei locali, nazionali e internazionali.**
- **Diffondere una cultura del videogioco sportivo responsabile, ovvero attivo sulla centralità dell'equilibrio psicofisico degli appassionati e sulla educazione al rispetto delle regole specialmente in ambito scolastico e sociale.**
- **Sviluppare contatti e accordi a livello internazionale promuovendo lo scambio di esperienze e l'organizzazione di eventi.**
- **Partecipare a gare, tornei, campionati; indire campionati, manifestazioni e gare; istituire corsi interni di formazione e di addestramento; realizzare ogni iniziativa utile alla diffusione ed alla pratica dello sport; svolgere attività didattica per l'avvio, l'aggiornamento e il perfezionamento nello svolgimento della pratica dello sport elettronico.**
- **Formare le figure tecniche richieste da questo tipo di attività sportiva: Allenatori, Direttori Sportivi, Arbitri, Tecnici installazione e gestione di hardware e software, giocatori a partire dal livello dilettantistico, giocatori semi-professionisti e professionisti, Organizzatori di Eventi, etc.**

Studio, ricerca e rapporti con le Istituzioni

Il Comitato ha realizzato un proprio «Centro studi» ponendosi in relazione con le Istituzioni Scolastiche, Universitarie ed educative al fine di sviluppare protocolli e ricerche dirette ad individuare le opportunità di utilizzo e sviluppo degli E-Sports in senso educativo ed inclusivo, come fase di avvicinamento/completamento dello sport «fisico» e per prevenire l'abuso e le conseguenze dannose per la salute fisica e psichica dei giovani.

Interlocutori privilegiati saranno:

- **Ministero della Salute**
- **MIUR**
- **CONI**
- **Sport e Salute – Scuola dello Sport**
- **Ordini professionali competenti**



E-Sports Italia Comitato Promotore



GRAZIE