

**Pubblicato il: luglio 2022**

©Tutti i diritti riservati. Tutti gli articoli possono essere riprodotti con l'unica condizione di mettere in evidenza che il testo riprodotto è tratto da [www.qtimes.it](http://www.qtimes.it)

Registrazione Tribunale di Frosinone N. 564/09 VG

**The *eSports* Phenomenon between Competition and Education.  
A Pedagogical Reflection on the Unstoppable Development of Virtual Sports**

**Il fenomeno degli *eSports* tra competizione e educazione.  
Una riflessione pedagogica intorno all'inarrestabile sviluppo degli sport virtuali**

di

Martina Petrini

Università degli Studi "G. d'Annunzio" Chieti-Pescara

[martina.petrini@unich.it](mailto:martina.petrini@unich.it)

**Abstract:**

The recent development of *eSports* raised a number of ethical, philosophical, and pedagogical questions, building a new and lively interdisciplinary debate. Hence, this paper aims to offer a general overview of the topic, focusing firstly on the controversial definition of electronic sports and the possibility of their inclusion in the "traditional" Olympic sports panorama, and secondly to illustrate their educational potential. It will argue that while, on the one hand, *eSports* seem to facilitate cognitive development processes and to offer an inclusive socio-educational perspective, on the other hand they involve risks related to addiction and the complex management of virtuality and reality. Finally, it will investigate pedagogy's task of critically reflecting on the educational value of *eSports* and of assessing the advantages and disadvantages of using these cross-media technologies within an educational environment.

**Keywords:** electronic sports; competition; education; inclusion; technology.

**Abstract:**

La recente affermazione degli *eSports* ha sollevato una serie di questioni di ordine etico-filosofico e pedagogico, generando un vivace dibattito interdisciplinare che si insinua in orizzonti di ricerca poco esplorati. Per tale motivo, l'articolo si pone l'obiettivo di offrire una panoramica generale sul tema, focalizzandosi dapprima sulla controversa definizione degli sport elettronici e sulla possibilità della loro inclusione nel panorama sportivo "tradizionale" di matrice olimpica, ed in seconda istanza di illustrarne le potenzialità educativo-formative. Se da un lato, gli *eSports* sembrano facilitare i processi di sviluppo cognitivo e offrire una prospettiva socio-educativa inclusiva, dall'altro recano in sé non pochi rischi legati alla dipendenza e alla complessa gestione di virtualità e realtà. In tal senso, la pedagogia ha il compito di riflettere criticamente sul valore educativo degli *eSports* e valutare vantaggi e svantaggi dell'uso di queste tecnologie crossmediali all'interno di un ambiente formativo.

**Parole chiave:** sport elettronici; competizione; educazione; inclusione; tecnologia.

## 1. Introduzione

Gli sport elettronici, maggiormente noti con l'abbreviazione *eSports*, possono essere definiti come competizioni di videogiochi fruibili attraverso la rete internet o tramite appositi *software* (Sambaldi, Strata, 2019). Come si legge nella *Guida agli eSports* elaborata dall'ISFE<sup>1</sup> (2021, p. 10), "Tutti i titoli esports sono videogiochi, ma non tutti i videogiochi diventano esports", in quanto un titolo per raggiungere il successo ed affermarsi come *eSports* deve possedere delle caratteristiche specifiche. In prima istanza, è necessario che abbia una salda struttura competitiva, organizzata e regolamentata, e, in seconda istanza, è importante che il videogioco possa essere appreso senza troppe difficoltà, seguendo uno dei capisaldi della progettazione dei *videogames* riassumibile nella frase "*easy to play, hard to master*" (*ibid.*). Inoltre, il videogioco deve avere un'interfaccia piacevole e accattivante, affinché gli spettatori possano seguire agevolmente lo svolgimento delle competizioni, ma anche offrire una serie di servizi specifici ai giocatori e agli organizzatori degli eventi.

*Spacewar*, ideato da uno studente del M.I.T. negli anni Sessanta, oltre ad essere considerato il primo vero e proprio videogioco (Accordi Rickards, 2021), fu anche il titolo utilizzato nella prima competizione di *videogames*, un torneo avvenuto nel 1972 tra alcuni studenti nel Laboratorio di Intelligenza Artificiale dell'Università di Stanford (Li, 2016). Dalla seconda metà del Novecento si è registrata un'evoluzione graduale ed incessante del settore della progettazione, della produzione e della diffusione dei videogiochi, con la creazione e l'immissione sul mercato di diverse *console*, la realizzazione della grafica tridimensionale e l'introduzione di nuove piattaforme, come ad esempio gli *smartphone* e i *tablet*, che hanno dato avvio allo sviluppo del *mobile gaming* (Accordi Rickards, 2021). Tra le varie trasformazioni prodotte dal vertiginoso progresso tecnologico-digitale quella che ha avuto un maggiore impatto sul comparto dei *videogames*, modificandone radicalmente la modalità di fruizione, è sicuramente la rete internet. L'affermazione degli *eSports*, infatti, è avvenuta in gran

---

<sup>1</sup> *The Guide of eSports*, prodotta dalla ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*), è stata pubblicata il 14/12/2021 sul sito <https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>, dove è disponibile anche la versione in lingua italiana (consultato in data 21/05/2022).

parte grazie alla disponibilità, in alcune zone del pianeta, di connessioni internet sempre più stabili e veloci rese possibili dalla diffusione della banda larga (ISFE, 2021), che ha dato l'opportunità di andare oltre lo spazio fisico delle abitazioni e delle sale giochi e di confrontarsi con giocatori situati in ogni angolo del pianeta. Come affermano Sambaldi e Strata (2019, pp. 20-21): “Riconquistata la sua dimensione ‘sociale’ in parte perduta con i videogiochi *singleplayer*, ad oggi, i giochi con modalità online travalicano qualunque tradizionale dimensione di ‘comunità’, permettendo un interscambio sintomatico dell’era della globalizzazione, in cui la tecnologia abbatte le barriere, rendendoci tutti ‘cittadini del mondo’”.

Questi elementi hanno, inoltre, permesso l’espansione della comunità degli *eSports*, costituita da giocatori professionisti e amatoriali, da appassionati e neofiti, da curiosi e commentatori specializzati, che interagiscono attraverso forum e social network. Gli eventi competitivi hanno un’organizzazione molto sofisticata e possono essere seguiti in *streaming video on demand*, anche se sempre più spesso vengono realizzati eventi dal vivo. L’ambito degli *eSports*, con il quale ci si riferisce sia al *gaming* competitivo sia alla produzione di contenuti relativi a partite, tornei ed eventi, si sta affermando a tutti gli effetti come “una nuova forma di intrattenimento di massa” (ISFE, 2021, p. 5).

Gli *eSports* stanno seguendo percorsi e tempi di sviluppo diversi nei vari Paesi, in base alla “risposta” politica, economica, culturale e sociale dei singoli contesti, dove anche la ricca e variegata offerta di generi di videogiochi ha un impatto e un livello di popolarità differenti (ivi, p. 16). A riguardo, Wagner (2006) parla di due culture del *gaming*, afferenti ai sistemi di valori orientali e occidentali, che seguono linee di sviluppo distinte, nonostante la massiccia diffusione di tornei ed eventi internazionali. In particolare, tra i Paesi asiatici, la Corea del Sud risulta “la vera patria degli *eSports*” (Sambaldi, Strata, 2019, p. 22), dove è stato istituito anche un dipartimento ministeriale dedicato agli sport elettronici. In ambito occidentale, invece, il Nord America è sicuramente l’area di maggiore sviluppo del fenomeno, mentre l’Europa è trainata dalla Spagna, grazie alle iniziative finanziate dal governo, e dalla Germania, che ha aperto la strada al travagliato processo di riconoscimento degli *eSports* come disciplina sportiva (ivi). Il dibattito intorno alla possibilità di includere gli sport elettronici nell’alveo degli sport “tradizionali” è nato nel 1999 in occasione del mancato riconoscimento dei Campionati di videogiochi professionali da parte del Consiglio sportivo inglese e si è enfatizzato negli Stati Uniti grazie all’interazione tra gli *eSports* e l’atletica universitaria (Jenny *et al.*, 2017). Il passo decisivo per la storia del *gaming* competitivo è stato, infatti, compiuto nel 2014 dalla Robert Morris University di Pittsburg, che, inserendo a pieno titolo gli *eSports* tra le discipline sportive universitarie, ha avviato la progressiva trasformazione dei rapporti tra lo sport e il settore educativo-formativo.

## 2. Dai videogiochi agli *eSports*

Per inquadrare il fenomeno degli *eSports* è necessario ripercorrere alcuni tentativi di definizione, in quanto la comprensione degli sport elettronici passa attraverso l’analisi dei loro singoli elementi, variegati e spesso contraddittori. L’*eSport*, infatti, è gioco, svago, competizione, intrattenimento, business, allenamento, apprendimento, tecnologia, arte, multimedialità, o meglio, è qualcosa che non può essere identificato singolarmente con nessuno di essi, ma che li integra tutti in maniera inedita e originale.

Dato che l'*eSport* è prima di tutto un videogioco, bisogna concentrarsi sullo studio di questa complessa attività umana, con l'obiettivo di "trovare una definizione in chiave evolucionistica" (Accordi Rickards, 2021, p. 15) capace coglierne l'intrinseca dinamicità. È altresì necessario rifuggire dal comune errore di identificare il videogioco con la tecnologia, poiché anche se non è possibile giocare senza il supporto di una piattaforma o di un computer, il videogioco non coincide né con i dispositivi tecnologici ed elettronici né con i programmi logico-informativi. Il *videogame* non è un mero giocattolo elettronico, esso non può e non deve essere considerato semplicemente come un'esperienza ludica, e proprio per tale motivo il termine con il quale viene comunemente indicato, che include la parola "gioco", non rappresenta in maniera soddisfacente la sua identità multiforme. Accordi Rickards (2021, p. 17), infatti, definisce il videogioco come "un'opera multimediale interattiva", ovvero "una forma nuova di veicolazione culturale e artistica del pensiero umano", il cui elemento discriminante rispetto ad altri *medium* è l'interattività, che permette al giocatore di esercitare un'influenza sull'opera all'interno dei "confini" di azione stabiliti dal *game designer* (ivi).

Una volta tratteggiati i contorni del videogioco, si può compiere il passaggio agli *eSports*, già precedentemente descritti come titoli strutturalmente dotati dell'elemento agonistico che, indipendentemente dal genere, si prestano all'organizzazione di competizioni, supportate da sistemi di conteggio dei punteggi e di classificazione. Su quest'ultimo punto è necessaria una precisazione, in quanto alcuni tendono ad assimilare il fenomeno degli *eSports* a competizioni di alto livello o al professionismo, mentre altri, quando parlano di sport elettronici si riferiscono più genericamente al settore del *gaming* competitivo. Nella seconda prospettiva si inserisce la posizione di Wagner (2006), che ha elaborato una definizione più ampia di *eSports* con l'obiettivo di inglobare non solo le questioni riguardanti il settore d'élite ma anche quelle relative al *gaming* nei contesti domestici, dove il livello di competizione è più basso. Secondo Wagner (2006), gli sport elettronici possono essere descritti come un insieme di attività sportive che, attraverso l'uso di tecnologie dell'informazione e della comunicazione, stimola una serie di aree di sviluppo personale sia fisiche sia mentali. Questa definizione lega il mondo degli *eSports* a quello dello sport, dando una prima e parziale risposta alla delicata questione del riconoscimento degli sport elettronici da parte del settore sportivo tradizionale, anche se bisogna precisare che gli *eSports* non sono rappresentati solamente da titoli a tema sportivo o che simulano discipline sportive tradizionali. Tra i videogiochi che hanno ottenuto lo *status* di *eSports* vi sono, infatti, titoli afferenti a diversi generi, che mutano continuamente andando incontro a processi di ibridazione (ISFE, 2021). Ogni sistema di classificazione si fonda su specifici criteri, come ad esempio la tipologia di piattaforma usata, il numero di giocatori o, più comunemente, il genere dei titoli. Data la molteplicità delle tipologie di videogiochi, in questa sede, seguendo lo schema di Sambaldi e Strata (2019), verranno menzionate "solamente" le cinque macro-categorie di *eSports* che hanno avuto una diffusione più rapida e significativa. Una delle tipologie più famose è quella degli RTS (*Real Time Strategy*), giochi di strategia, in cui ogni *player* controlla più di un personaggio e, prevalentemente in scenari di guerra, si trova a gestire delle risorse e a coordinare un combattimento, per raggiungere degli obiettivi precisi. Un altro genere molto popolare è quello dei MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), anch'essi giochi di strategia ma a squadre, dove ogni giocatore controlla un personaggio con un ruolo e delle abilità ben definite. La terza macro-categoria comprende gli Fps (*First-Person Shooters*), conosciuti come "sparatutto", che rappresentano dei combattimenti svolti con diversi tipi di armi, in cui l'immersività è garantita dalla visuale in prima persona del *player*. Un ulteriore genere è quello degli Fg (*Fighting Games*), detti "picchiaduro", in

cui si svolgono combattimenti, spesso a mani nude. Infine, vi sono gli Sg (*Sporting Games*), giochi di simulazione sportiva, che riproducono tipi di competizioni reali, come ad esempio FIFA per il calcio. Per completare questa breve panoramica sono necessarie ulteriori precisazioni relative ad alcuni generi di videogiochi, indipendentemente dalla loro appartenenza all'ambito degli *eSports*. Innanzitutto, è utile introdurre la categoria degli MBVGs (*Motion-Based Videogames*), chiamati anche *exergames*, fruibili attraverso delle piattaforme (ad esempio Nintendo Wii) che rilevano movimenti e spostamenti del corpo tramite mediatori digitali come i sensori a infrarossi o le telecamere (Jenny *et al.*, 2017). Tali giochi possono simulare l'azione di una disciplina fisico-sportiva oppure riprodurre altri tipi di attività, come ad esempio la danza.

### 3. Il rapporto tra gli *eSports* e l'ambito sportivo tradizionale

La questione relativa all'inclusione degli *eSports* nell'ambito degli sport tradizionali ha dato luogo ad un vivace dibattito, caratterizzato da posizioni altamente divergenti e contrapposte (Tomasz, 2019), che ha coinvolto le istituzioni, l'opinione pubblica e, non ultimo, il mondo accademico. Diversi studiosi si concentrano sui numerosi punti di contatto tra gli *eSports* e le discipline sportive tradizionali, come ad esempio la presenza dell'imprescindibile elemento competitivo, dal quale deriva da un lato la necessità di elaborare un regolamento che permetta l'assegnazione della vittoria (Thiel, John, 2019) e dall'altro l'importanza di organizzare sistematicamente un allenamento, finalizzato al raggiungimento delle migliori prestazioni possibili (Sambaldi, Strata, 2019). I videogiocatori, in particolar modo quelli che competono ad alti livelli, sono sempre più spesso assimilati agli sportivi, non solo perché in alcuni paesi sono stati giuridicamente riconosciuti come atleti professionisti (Jenny *et al.*, 2017), ma anche perché hanno una carriera molto vicina a quella degli *sportsmen*, tanto da essere stati denominati *cyber-atleti* (Sambaldi, Strata, 2019).

L'ambito degli *eSports* ha, inoltre, in comune con lo sport un sistema di commercializzazione e di sponsorizzazione, le problematiche del *doping* e della manipolazione dei risultati, l'attenzione mediatica e delle borse di studio per sostenere il percorso formativo e agonistico dei giovani atleti (Funk *et al.*, 2017). Le argomentazioni contrarie all'inclusione degli *eSports* tra le discipline sportive tradizionali si fondano principalmente sulla mancanza di un impegno fisico e di un movimento del corpo (Tomasz, 2019). Secondo Jenny e colleghi (2017), facendo riferimento alle definizioni di sport elaborate da Guttmann (1978) e da Suits (2007), è possibile affermare che gli *eSports* possiedono cinque delle sette caratteristiche essenziali di una disciplina sportiva. Gli sport elettronici, come quelli tradizionali, sono retti da regole ed intrinsecamente attraversati dal gioco, sono seguiti da un pubblico molto numeroso, hanno una struttura competitiva e richiedono lo sviluppo di specifiche abilità. Queste ultime sono, però, strettamente fisiche per quanto concerne le discipline sportive tradizionali, ovvero il movimento che produce lo spostamento del corpo è decisivo per conseguire un determinato risultato; mentre, nell'ambito degli *eSports*, per competere, è necessario padroneggiare una serie di abilità, che non possono essere considerate propriamente fisiche (Jenny *et al.*, 2017). Oltre alle competenze tecnologico-digitali e informatiche (Wagner, 2006), alle abilità tecnico-tattiche, alla visione strategica del gioco e alla prontezza dei riflessi, negli *eSports* sono di cruciale importanza la coordinazione oculo-manuale e la destrezza manuale. Le posizioni sono altamente polarizzate proprio su questo punto. Alcuni studiosi sostengono che questi movimenti, agiti da muscoli piccoli, chiamati di motricità fine, non permettono di classificare gli *eSports* come attività fisica, mentre altri, al

contrario, ritengono che i movimenti fino motori siano espressione di abilità altamente complesse e che, in ogni caso, l'azione motoria e lo sforzo fisico non possano essere considerati criteri esaustivi per definire una disciplina sportiva (Funk *et al.*, 2017). Inoltre, alcuni affermano che agli *eSports* manca una struttura istituzionale capace di unificare regolamenti e di coordinare l'organizzazione delle attività competitive (Jenny *et al.*, 2017; Thiel, John, 2019), nelle quali continuano ad avere un ruolo dominante i produttori dei videogiochi (Funk *et al.*, 2017).

Ulteriori elementi di criticità nel dibattito sul possibile inserimento degli *eSports* nel settore sportivo sono: il rapporto tra virtuale e reale, le tematiche di guerra e di violenza di alcuni titoli e, infine, le logiche del profitto che pervadono gli eventi del *gaming* competitivo (Thiel, John, 2019). Nello specifico, i videogiochi appartenenti alle tipologie “sparatutto” e “picchiaduro”, così come quelli ambientati in scenari bellici, sembrano andare contro i valori del Movimento Olimpico, anche se alcuni studiosi manifestano un'opinione contraria assimilando alcuni di questi titoli a sport di combattimento, come il judo. La differenza sostanziale sta nel fatto che in alcuni videogiochi la partita si conclude con l'uccisione di una delle due “parti”, mentre nello sport avviene un confronto leale in cui uno dei *competitor* prevale sull'altro, senza danneggiarlo o annientarlo: questo è ciò che distingue l'antagonismo dall'agonismo (Bertman, 2008). Anche per quanto riguarda gli ingenti interessi del mondo degli *eSports* i pareri sono contrastanti; se per alcuni questo aspetto sembra incompatibile con lo spirito no profit del CIO, per altri, anche i Giochi Olimpici non sono esenti dalle logiche della commercializzazione (Abanazir, 2021).

In definitiva, operando una sintesi tra le varie posizioni, si può affermare che gli *eSports* sono videogiochi codificati, con una solida struttura ludico-competitiva, utilizzati in tornei ed eventi agonistici e seguiti da un grande numero di spettatori. Per competere è necessario sviluppare numerose abilità, ma non c'è accordo sulla descrizione di tali abilità e sulla loro appartenenza o meno all'ambito della fisicità, tanto che l'inserimento degli sport elettronici nell'ambito sportivo potrebbe rendere necessaria una trasformazione del concetto di sport tradizionale (Funk, 2017).

#### **4. Gli *eSports* e il Movimento Olimpico**

La questione relativa alla definizione degli *eSports* non è puramente teoretica e, al contrario, assume una rilevanza cruciale nel dibattito riguardante l'eventuale inclusione degli sport elettronici tra le discipline olimpiche. Il dialogo tra il CIO e l'universo degli *eSports* è iniziato nel 2017, quando in occasione del 6th *Olympic Summit* è stato affrontato il tema del possibile inserimento degli *eSports* nel programma olimpico. Negli ultimi anni tale argomento è diventato centrale tanto negli ambienti del *gaming* competitivo quanto in quelli sportivi, soprattutto nella prospettiva di trovare un punto di contatto tra questi due “mondi” senza alterare lo specifico significato di ognuno di essi.

L'enorme successo dell'inserimento degli sport elettronici nel programma dei Giochi Asiatici di Djakarta del 2018 ha richiamato ancora di più l'attenzione dei media e degli organismi sportivi internazionali intorno al settore competitivo dei *videogames*. Altro evento cruciale è stato l'Esport Forum, un meeting tra i rappresentanti del CIO e quelli della comunità degli sport elettronici, che aveva l'intento di stabilire delle aree di condivisione e di collaborazione concrete e di coinvolgere i governi nazionali nella gestione del riconoscimento degli *eSports* (Sambaldi, Strata, 2019).

L'atteggiamento di apertura del CIO è stato ribadito anche dall'Agenda Olimpica 2020+5<sup>2</sup>, nella quale è stata espressa in maniera programmatica la necessità di continuare la riflessione intorno agli *eSports*, detti anche “sport virtuali”, sostenendone lo sviluppo e la diffusione a livello globale. La nona raccomandazione dell'Agenda, interamente dedicata agli sport virtuali, si propone di rafforzare l'interazione con la comunità dei videogiochi, con l'obiettivo esplicito di sfruttare la loro popolarità per promuovere i valori del Movimento Olimpico, per incoraggiare la partecipazione sportiva e per consolidare il rapporto con le nuove generazioni.

La collaborazione tra sport e *eSports* ha prodotto una “prima” risposta concreta con la realizzazione dell'*Olympic Virtual Series (OVS)*<sup>3</sup>, che si è svolta dal 13 maggio al 23 giugno 2021, in attesa dei Giochi della XXXII Olimpiade. L'OVS, primo evento per sport virtuali e di simulazione con licenza del CIO, è stato articolato in cinque tornei, tre, appartenenti alla categoria dei “Videogiochi Sportivi Sedentari” (baseball, automobilismo e vela), premiati con una targa, e altri due, afferenti al genere dei “*Motion-Based Videogames*” (ciclismo e canottaggio), che hanno avuto una funzione puramente dimostrativa. Tale manifestazione, animata da intento divulgativo ed esplorativo, tra i vari obiettivi aveva quello di avvicinare l'ambito sportivo a quello degli sport elettronici e di coinvolgere fasce di pubblico nuove, in particolare i giovani, rappresentando e raccontando le “discipline tradizionali” attraverso la cultura del videogioco.

## 5. Il potenziale educativo-formativo degli *eSports*

Il rapporto tra i videogiochi e i processi di apprendimento viene indagato generalmente all'interno degli orizzonti tematici dell'*edutainment*, della *gamification*, del *game-based learning* e dei *serious games*. Questi ambiti di ricerca, che mettono in relazione in diverso modo l'esperienza formativa con quella ludica, sono spesso fraintesi o confusi, in quanto gli elementi che li caratterizzano e i loro campi di applicazione si compenetrano (Susi *et al.*, 2007). L'*edutainment* integra educazione e intrattenimento, coniugando gli intenti formativi con il divertimento e il gioco (Al Fatta *et al.*, 2018). Invece, con il termine *gamification* si fa riferimento ad una metodologia che prevede l'applicazione di componenti del gioco in un contesto non ludico per favorire il processo di apprendimento, aumentando il coinvolgimento e la motivazione. A differenza della *gamification*, i *serious games* sono giochi con funzionalità complete e con un preciso scopo educativo-formativo, utilizzati in vari settori (formazione aziendale, militare, sanitaria, ecc.). Infine, per *game-based learning* si intende la metodologia di apprendimento che utilizza i giochi (anche i *serious games*) per facilitare il raggiungimento di determinati obiettivi educativi (Krath *et al.*, 2021).

L'analisi intorno al potenziale pedagogico dei *videogames* non può, però, limitarsi ad esplorare le esperienze ludiche con esplicita finalità educativa o le conseguenze del loro inserimento nei curricula scolastici e universitari, poiché, per avere una visione più ampia del fenomeno, è necessario osservare criticamente anche gli apprendimenti “collaterali” (Benassi, 2013), che derivano da una

<sup>2</sup> L'Agenda Olimpica 2020+5 è stata presentata e approvata il 12 marzo 2021, in occasione della 137<sup>a</sup> sessione del CIO. Il documento è disponibile al seguente link:

[https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf?\\_ga=2.186193065.1459159083.1652460325-1988723241.1652460325](https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf?_ga=2.186193065.1459159083.1652460325-1988723241.1652460325)

(consultato in data 17/05/2022).

<sup>3</sup> Tutte le informazioni relative all'*Olympic Virtual Series* sono disponibili al seguente link:

<https://olympics.com/it/notizie-in-primopiano/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know> (consultato in data 05/05/2022).

fruizione del videogioco svincolata da obiettivi esterni al gioco stesso. Inoltre, nel momento in cui si indaga l'universo degli *eSports*, che costituiscono una sottocategoria dei videogiochi, bisogna tenere in considerazione l'elemento competitivo, inteso come confronto leale, positivo e costruttivo.

I tentativi di avviare una riflessione scientifica intorno al ruolo pedagogico dei videogiochi, ed in particolare degli *eSports*, vanno incontro ad una serie di critiche che riguardano da un lato i contenuti (Benassi, 2013; Gee, 2013) e dall'altro gli effetti legati all'uso di dispositivi tecnologici e alla "frequentazione" di contesti virtuali (Anderson *et al.*, 2007; Sambaldi, Strata, 2019). A riguardo, si assumerà una prospettiva molto vicina a quella di Gee (2013), il quale si proponeva di studiare le risorse formativo-educative dei videogiochi "ben fatti", con la convinzione che i videogiochi e, più in generale, i *media* digitali non siano di per sé positivi o negativi e che l'effetto prodotto sui giocatori dipenda dal particolare contesto. Infatti al di là dei titoli progettati con una precisa finalità educativa, è possibile rintracciare molteplici risorse pedagogiche anche nei giochi di intrattenimento e in quelli usati in eventi agonistici (*eSports*). Per tale motivo, a prescindere dagli obiettivi e dai contenuti specifici di ciascun titolo, sarebbe opportuno analizzare il videogioco in quanto *medium* e concentrarsi sulle sue peculiari caratteristiche, tra le quali hanno un ruolo preminente la multimedialità e l'interattività (Benassi, 2013, p. 142). Gee definisce il videogioco come un "campo semiotico", ovvero "un'area o un insieme di attività in cui la gente pensa, agisce e valuta in un certo modo" (Gee, 2013, p. 17) attraverso parole, immagini, "suoni, musica, movimento e sensazioni corporee" (ivi, p. 15). In tal senso, videogiocare dà la possibilità di fare esperienza del mondo, di apprendere attivamente gli elementi del campo, di dare un senso a situazioni contestualizzate e di riflettere su di esse, interagendo e scambiando opinioni con il "gruppo di affinità", costituito dalle persone interne ad uno specifico contesto di gioco. Gee non si occupa, dunque, di videogiochi con la prospettiva di integrarli nella "didattica tradizionale", ma con l'intento di individuare un modello di apprendimento efficace, analizzando ciò che i ragazzi provano, sentono e pensano mentre giocano.

L'interattività viene considerata come uno degli elementi del videogioco dal più grande valore educativo, in quanto dà all'utente l'opportunità di partecipare al "mondo virtuale", di agire e di interagire, di modificare le situazioni di gioco, sempre nei limiti concessi (Benassi, 2013). Questo agevola, accanto alla gestione delle regole, dei contesti e degli strumenti del gioco (apprendimento esplicito), un apprendimento collaterale, che si concretizza nel potenziamento di abilità funzionali all'evoluzione del gioco, ma trasferibili in altri ambiti (ivi). Proprio su questo tema si sono concentrati diversi studiosi, con l'obiettivo di individuare nel *videogaming*, accanto alle aree di sviluppo cognitivo (Pedraza-Ramirez *et al.*, 2020), una serie di competenze trasversali, utili in diversi contesti esistenziali. Nello specifico, sono state analizzate alcune abilità connesse all'esercizio del pensiero critico, che possono essere acquisite e allenare attraverso alcuni titoli di *eSports*, come ad esempio le competenze di *decision making*, di *problem solving* e di *team working* (Post, Birt, 2020). Inoltre, da una ricerca condotta presso l'Università di Varsavia è emerso che gli studenti sono consapevoli sia degli aspetti negativi sia di quelli positivi legati all'uso dei videogiochi e una parte dei partecipanti all'indagine ritiene che tramite il *gaming* sia possibile sviluppare il pensiero logico, la creatività, la prontezza di riflessi, la capacità comunicativa e le lingue straniere (Szumski, Chmielarz, 2017). Tra le virtù educative del *videogaming*, inteso come esperienza capace di attraversare diversi tipi di *media*, spicca la possibilità concreta di agevolare lo sviluppo di competenze informatico-digitali. Come sostiene Wagner (2006), soprattutto le nuove generazioni hanno la possibilità di potenziare le proprie TIC *skills* attraverso le pratiche videoludiche e in particolare tramite la fruizione di *eSports*

di squadra, dove la componente agonistica stimola l'impegno e la motivazione per il raggiungimento di un obiettivo, mentre l'appartenenza ad un *team* spinge ad ottimizzare le strategie comunicative multimodali.

Videogiocare, specialmente in contesti agonistici, significa “mettersi in gioco”, attivando un piano strategico (Wagner, 2006) che, all'interno della cornice definita dalle regole, permette di raggiungere determinati obiettivi (De Giuseppe *et al.*, 2020). Coloro che entrano nell'universo dei *videogames* si trovano ad esplorare “virtualmente” specifici contesti, a sperimentare diversi ruoli, ad assumere nuove identità e ad interagire con altre persone (Shaffer *et al.*, 2005). In tal modo, non solo vengono coniugati il sapere e il fare, ma si realizza un'integrazione tra “modi di conoscere, modi di fare, modi di essere e modi di prendersi cura” (De Giuseppe *et al.*, 2020, p. 7). A tal proposito, è utile sottolineare l'aspetto socio-relazionale del videogioco, che non è limitato ai titoli *multiplayer*, in cui l'interazione cooperativa tra i componenti di una squadra è finalizzata al risultato, bensì si estende alla più ampia comunità di giocatori e di appassionati, nella quale c'è un intenso scambio di notizie e di contenuti attraverso forum, blog e gruppi di discussione. Per questo motivo, coloro che si accostano agli *eSports*, indipendentemente dal livello di pratica, possono essere definiti come “consumatori critici di informazioni” (Shaffer *et al.*, 2005).

Ricerche intorno alla formazione e all'allenamento dei giocatori di *eSports* si sono focalizzate sull'individuazione di aree di competenza per il miglioramento delle prestazioni, alcune delle quali coincidono con i fattori che influenzano la *performance* negli sport tradizionali. Proprio per questo le indagini intorno allo sviluppo delle abilità seguono un approccio integrato che coniuga le competenze del gioco con quelle più specificamente sportivo-agonistiche. Secondo Nagorsky & Wiemeyer (2020), infatti, tra i fattori che contribuiscono a determinare la prestazione negli *eSports* vi sono le abilità tattico-cognitive, socio-relazionali, multimediali e digitali, ma anche le capacità fisico-motorie coordinative e condizionali. Il ruolo delle varie aree di competenza varia a seconda della tipologia di *eSports*, così come avviene nelle discipline sportive. In questa ricerca, tra le diverse competenze coordinative, viene sottolineata la rilevanza dell'abilità spaziale che concerne la percezione della posizione propria e altrui così come di oggetti statici o in movimento ed è interrelata alla capacità di anticipazione e di reazione.

Un altro studio che evidenzia la convergenza tra *eSport* e sport nelle pratiche di allenamento e formazione è quello di Ye e colleghi, che, concentrandosi sulla tipologia di videogiochi MOBA, esplora lo specifico contributo degli *eSports* nello sviluppo di un atteggiamento cooperativo, del pensiero critico, delle competenze comunicative, della fiducia in se stessi e di un approccio teso al miglioramento continuo (Ye *et al.*, 2021).

Alcuni studiosi hanno focalizzato l'attenzione sull'aspetto inclusivo degli sport elettronici, con particolare riferimento alle questioni di genere (Hayday, Collison, 2020) e alle persone con disabilità (Sambaldi, Strata, 2019). Gli “ambienti virtuali” dovrebbero, almeno teoricamente, garantire un maggiore livello di accessibilità, in quanto rendono possibile il superamento di barriere e di divisioni, tipiche, invece, dei contesti sportivi tradizionali (Hayday, Collison, 2020). Nonostante le promettenti premesse, il settore degli *eSports*, si configura, ad oggi, come un ambiente ipermaschile, dove si registrano comportamenti razzisti e atteggiamenti discriminatori nei confronti delle donne (Crawford, 2005). Queste situazioni di criticità confermano l'esigenza di coinvolgere le scienze umane (Tomasz, 2019), in particolare la pedagogia, nelle ricerche intorno agli *eSports*, con l'intento di aumentare la consapevolezza circa gli effetti positivi e negativi di questa pratica e di lavorare affinché le esperienze

videoludiche competitive possano diventare sempre di più occasione di coesione sociale e di miglioramento personale.

Infine, in questa breve trattazione intorno ai risvolti educativi dei videogiochi, non si può non fare accenno ai *Motion-Based Videogames*, che coniugando l'uso di dispositivi tecnologici con l'attività fisica, potrebbero essere utilizzati come dispositivi didattici negli insegnamenti di educazione fisica, soprattutto nell'ottica di formare le nuove generazioni al movimento e di promuovere uno stile di vita sano (Sgrò *et al.*, 2016).

## 6. Conclusioni

Il settore degli *eSports* rappresenta un ambito di ricerca nuovo e ancora poco esplorato che, per la natura composita e dinamica del suo oggetto, richiede un approccio interdisciplinare e multiprospettico capace di studiare il fenomeno nella sua globalità, senza perdere di vista i singoli elementi che lo attraversano.

L'esperienza videoludica, intesa come pratica interattiva multimediale, indipendentemente dai generi, offre concrete opportunità formativo-educative, alcune direttamente funzionali al *gaming*, altre tese allo sviluppo di competenze trasferibili in diversi contesti. Gli *eSports* hanno molti aspetti in comune con l'ambito sportivo tradizionale, anche se il dibattito sulla possibilità di riconoscere gli sport elettronici come vere e proprie discipline sportive è tutt'altro che concluso. Il CIO, con l'*Olympic Virtual Series*, ha spalancato ufficialmente le porte ai videogiochi a tema sportivo, sia nella versione sedentaria sia in quella basata sulla rilevazione dei movimenti. Il punto di maggiore convergenza tra il mondo degli *eSports* e quello sportivo è sicuramente la competizione che, con i suoi esiti contraddittori, rappresenta anche uno degli snodi tematici più rilevanti della riflessione pedagogico-sportiva sull'argomento (Togni, 2009; Farné, 2008). Se da un lato l'esperienza competitiva si configura come un momento di confronto altamente formativo e socializzante, dall'altro essa può dare luogo ad una serie di situazioni problematiche, legate all'eccessiva rivalità, alla mercificazione delle prestazioni, all'ossessione per la vittoria e al *doping*, mali che attanagliano tanto il contesto sportivo quanto quello degli *eSports* (Sambaldi, Strata, 2019). Per tale motivo, è auspicabile che in ambito pedagogico (Tomasz, 2019), sulla scia degli studi intorno all'attività sportiva, si intensifichino le ricerche sugli *eSports*, con l'obiettivo di valorizzarne il potenziale educativo-formativo e di sfruttarne a pieno il potere attrattivo, soprattutto tra i giovani. A riguardo, interessante è l'iniziativa di *Electronic Arts*, che ha elaborato la *Positive Play Charter* (2020), un documento nel quale sono espressi e sintetizzati dei principi guida per l'organizzazione di eventi *eSports* inclusivi e sicuri. In particolare, l'obiettivo della carta è quello di assicurare un ambiente accogliente e rispettoso delle diversità, di tutelare gli utenti dalle insidie della rete (*cybersecurity*) e di garantire una competizione imperniata sul principio del *fair play*. La *Positive Charter* non è stata l'unica azione dell'EA, impegnata in campagne formative ed informative, che coinvolgono anche genitori e figure educative, per promuovere una fruizione consapevole e critica degli *eSports*<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Tutte le informazioni relative alle iniziative dell'*Electronic Arts* sono disponibili al seguente link: <https://www.ea.com/it-it> (consultato in data 12/05/2022).

### Riferimenti bibliografici:

- Accordi Rickards, M. (2021). *Che cos'è un videogioco*. Roma: Carocci.
- Al Fatta, H., Maksom, Z., & Zakaria, M. H. (2018). Game-based learning and gamification: Searching for definitions. *International Journal of Simulation: Systems, Science and Technology*, 19(6), 41.1-41.5.
- Anderson, C. A., Buckley, K., & Gentile, D. A. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.
- Benassi, A. (2013). Videogiochi e apprendimento collaterale. *TD Tecnologie Didattiche*, 21(3), 141-144.
- Bertman, M. (2008). *Filosofia dello sport. Norma e azione competitiva*. (trad. it. di F. D'Alfonzo). Rimini: Guardaldi.
- Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. *Leisure Studies*, 24(3), 259–270.
- De Giuseppe, T., Delello, J., & Corona, F. (2020). Esports in the flipped inclusion model. *Inclusiva*, 4(4), Suppl. 2, 67-73.
- Electronic Arts (2020). *The Positive Play Charter*. EA. Disponibile al seguente link: <https://www.ea.com/commitments/positive-play/charter>.
- Farné, R. (ed.) (2008). *Sport e formazione*. Milano: Guerini.
- Funk, D. C. (2017). Introducing a sport experience design (SX) framework for sport consumer behaviour research. *Sport Management Review*, 20(2), 145–158.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2017). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21, 7-13.
- Gee, J. P. (2013). *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale* (trad. it. di P.C. Rivoltella, A. Carenzio). Borgoricco (PD): Raffaello Cortina (ed. or. 2007).
- Guttmann, A. (1978). *From ritual to record: The nature of modern sports*. New York, NY: Columbia University Press.
- Interactive Software Federation of Europe (2021). *The Guide of eSports*. ISFE. Disponibile al seguente link: <https://www.isfe.eu/isfe-esports/esports-a-complete-guide-by-the-video-games-industry/>.
- International Olympic Committee (2021). *Olympic Agenda 2020+5. 15 Recommendations*. IOC. Disponibile al seguente link: [https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf?\\_ga=2.186193065.1459159083.1652460325-1988723241.1652460325](https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/IOC/What-We-Do/Olympic-agenda/Olympic-Agenda-2020-5-15-recommendations.pdf?_ga=2.186193065.1459159083.1652460325-1988723241.1652460325).
- Hayday, E. J., & Collison, H. (2020). Exploring the contested notion of social inclusion and gender inclusivity within esports spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olrich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1-18.

- Krath, J., Schürmann, L., & Von Korfflesch, H. F. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 125, 1-33.
- Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of eSports*. New York (NY): Skyhorse Publishing.
- Nagorsky, E., & Wiemeyer, J. (2020). The structure of performance and training in esports. *PLoS ONE*, 15(8), 1-39.
- Pedraza-Ramirez, I., Musculus, L., Raab, M., & Laborde, S. (2020). Setting the scientific stage for esports psychology: a systematic review. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 1-34.
- Post, G., & Birt, J. (2020). Assessing esports candidacy for critical thinking education. In S. Gregory, S. Warburton, & M. Parkes (eds.), *Conference Proceedings. ASCILITE 2020: 37th International Conference on Innovation, Practice and Research in the Use of Educational Technologies in Tertiary Education* (pp. 295-300). Australasian Society for Computers in Learning in Tertiary Education.
- Sambaldi, C., & Strata, A. (2019). *eSports. Un universo dietro al videogioco*. Terni: GN Media.
- Sgrò, F., Schembri, R., Pignato, S., & Lipoma M. (2016). Educazione Motoria, exergames e apprendimento vicariante. *Formazione & Insegnamento*, 14(3), 63-74.
- Shaffer, D. W., Squire, K. R., Halverson, R., & Gee, J. P. (2005). Video games and the future of learning. *Phi delta kappan*, 87(2), 105-111.
- Suits, B. (2007). The elements of sport. In W. J. Morgan (ed.), *Ethics in sport* (pp. 9-19). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Susi, T., Johannesson, M., & Backlund P. (2007). Serious Games – An Overview. *Elearning*, 73(10), 1-24.
- Szumski, O., & Chmielarz, W.S. (2017). Determinants of the Use of Computer Games in the Teaching Process. *Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska. Sectio H. Oeconomia*, 51(3), 136-146.
- Thiel, A., & John, J. M. (2019). Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315.
- Tomasz, H. (2019). The Social Context of the Benefits Achieved in eSport. *The New Educational Review*, 55, 160- 169.
- Togni, F. (2009). *Competenza personale e competizione sportiva*. Brescia: La Scuola.
- Wagner, M. G. (2006). On the Scientific Relevance of eSports. *International conference on internet computing*, 437-442.
- Ye, J. N., Ye, J. H., Wang, C. M., & Hong, J. C. (2021). Development of 5 Cs Educational Value Scale for eSport Games. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(3), 362-374.