



CORSO DI ALTA FORMAZIONE IN

Educare allo sport

Percorso formativo per avamposti sportivi



E Sports – Il videogioco come realtà sportiva
Linee guida e progettualità con i videogiochi sportivi

ANGELO MIRRA, PSICOLOGO; PHD STUDENT, LUMSA

CONTENUTI



- I videogiochi come strumento di aggregazione sociale
- Il mondo degli Esport:
Definiamo il termine "Sport"
Differenze con lo sport classico
- Caratteristiche degli Esports
- Principi e valori degli Esports
- Una comunità di giocatori

I VIDEOGIOCHI CREANO RELAZIONI



I videogiochi, come qualsiasi altra forma di intrattenimento creano una **COMUNITY**

COMUNITY

Una comunità di giocatori



FANDOM

Nato dalla fusione tra fan (abbreviazione di fanatic) e il suffisso -dom; letteralmente significa «universo dei fan» (Treccani)



Es:

I fandom di FIFA, TEKKEN, Call Of Duty
Reddit, Fandom.inc, Forum, Social ecc.



- **RELAZIONI TRA GIOCATORI**
- **GRUPPI DI AMICI ONLINE E OFFLINE**
- **GRUPPI DI GIOCO, SUPPORTO E DISCUSSIONE**

LA COMUNITY CAMBIA NEL TEMPO...

ANNI 80-90

Durante il boom economico delle sale ARCADE, si vennero a creare appunto le sale Arcade (sale giochi), le quali erano un vero e proprio fenomeno aggregante.

2 MOTIVI PRINCIPALI



Le sale giochi coincidevano con i luoghi di **aggregazione** come bar, luna park. Se volevi giocare, dovevi spostarti.



L'**interazione** tra giocatori era **diretta**. Consigli, discussioni, sfide, relazioni.





L'AMICO A CASA

ANNI 2000'

Con l'avvento delle console casalinghe (Playstation, X Box, Nintendo ecc.) le sale giochi iniziarono a scomparire e il fenomeno sociale andava scemando.

Si inizia a creare la cultura de **"l'amico a casa"**. Ovvero si gioca sempre insieme ma all'interno delle mura di casa o della propria camera.



DALLA SALA GIOCHI A CASA LO SPLIT SCREEN E IL PARTY

Il videogioco si adatta alle esigenze di mercato:
Nasce così il videogioco party e il fenomeno
dello schermo condiviso/diviso.





- Alcuni videogiochi restano identici (Es: Tekken)
- Altri permettono la condivisione dividendo lo schermo, lo split screen (Es: Tutti i videogiochi di Dragonball)
- Altri ancora utilizzano uno spazio di gioco “più grande” per inserirci fino a 4 giocatori (Es: Crash Bash e tutti i successori, quali i Mario Bros party games)



• FORTNITE
I GIOCATORI OLTRE CHE SFIDARSI,
SI INCONTRANO ONLINE PER
EVENTI

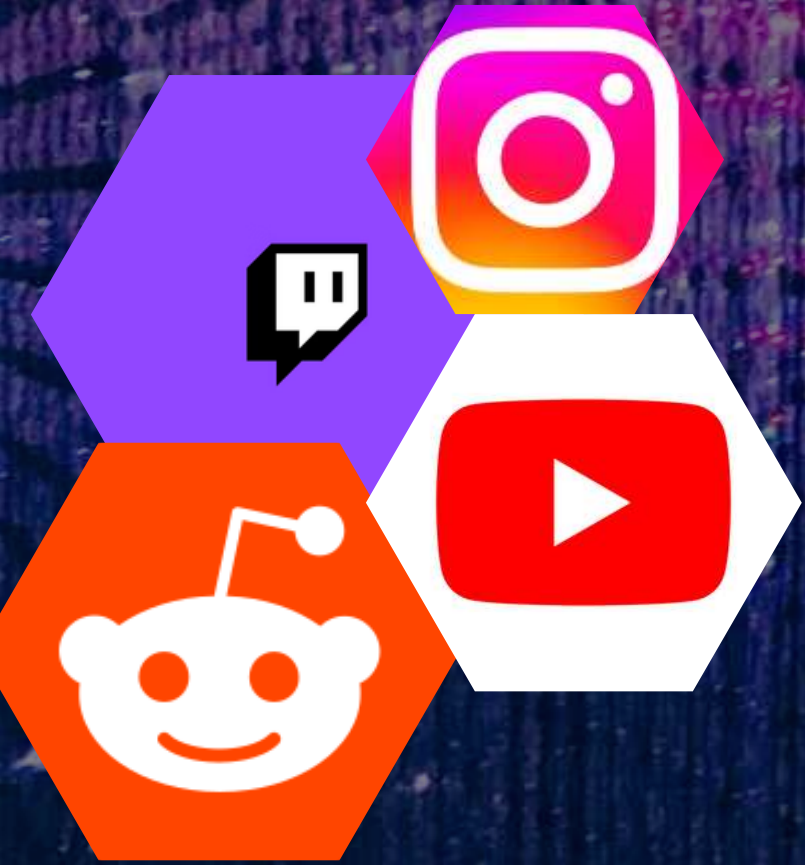


I videogiochi Online.
I progenitori del Metaverso

- Playstation Home
- GTA V Online



INTERNET: LA COMUNITY ONLINE



- Social Network
- Forum online
- Canali di trasmissione online
- Podcast

GLI ESPORT

IL VIDEOGIOCO DIVENTA UNA PRATICA SPORTIVA



CHE COS'E' SPORT?



Attività intesa a sviluppare le capacità fisiche e insieme psichiche [...] praticato nel rispetto di regole codificate da appositi enti, sia per spirito competitivo, sia, fin dalle origini, per divertimento, senza quindi il carattere di necessità, di obbligo, proprio di ogni attività lavorativa.

(Vocabolario Treccani)

LO SPORT “TRADIZIONALE”

- Implica uno sforzo fisico.
- Implica una competizione con varie squadre o giocatori.
- Implica emozioni positive come il divertimento, l'orgoglio, la competitività, la genuinità del gioco.
- Crea relazioni e aggregazione.
- Trasmette sani valori, sia per la pratica che per la vita
- Si può competere sia a livello amatoriale che a livello agonistico e professionale

“Lo sport dà il meglio di sé quando ci unisce”
-Frank Deford



GLI ESPORTS

IL VIDEOGIOCO COMPETITIVO VIENE PRIMA DEGLI ESPORTS

Che cosa rende il videogioco una pratica sportiva?



Che tipo di giocatore sei?

Un giocatore amatoriale si definisce "Gamer". Quando un giocatore inizia a giocare a livello agonistico si definisce "E Gamer" o "Pro Gamer"



Lo streaming

Come ogni pratica sportiva, anche gli Esports vengono trasmessi come contenuto, e hanno un loro pubblico



Competizioni

Per i Pro Gamers singoli e le squadre esistono diverse divisioni e tornei, come negli sport tradizionali

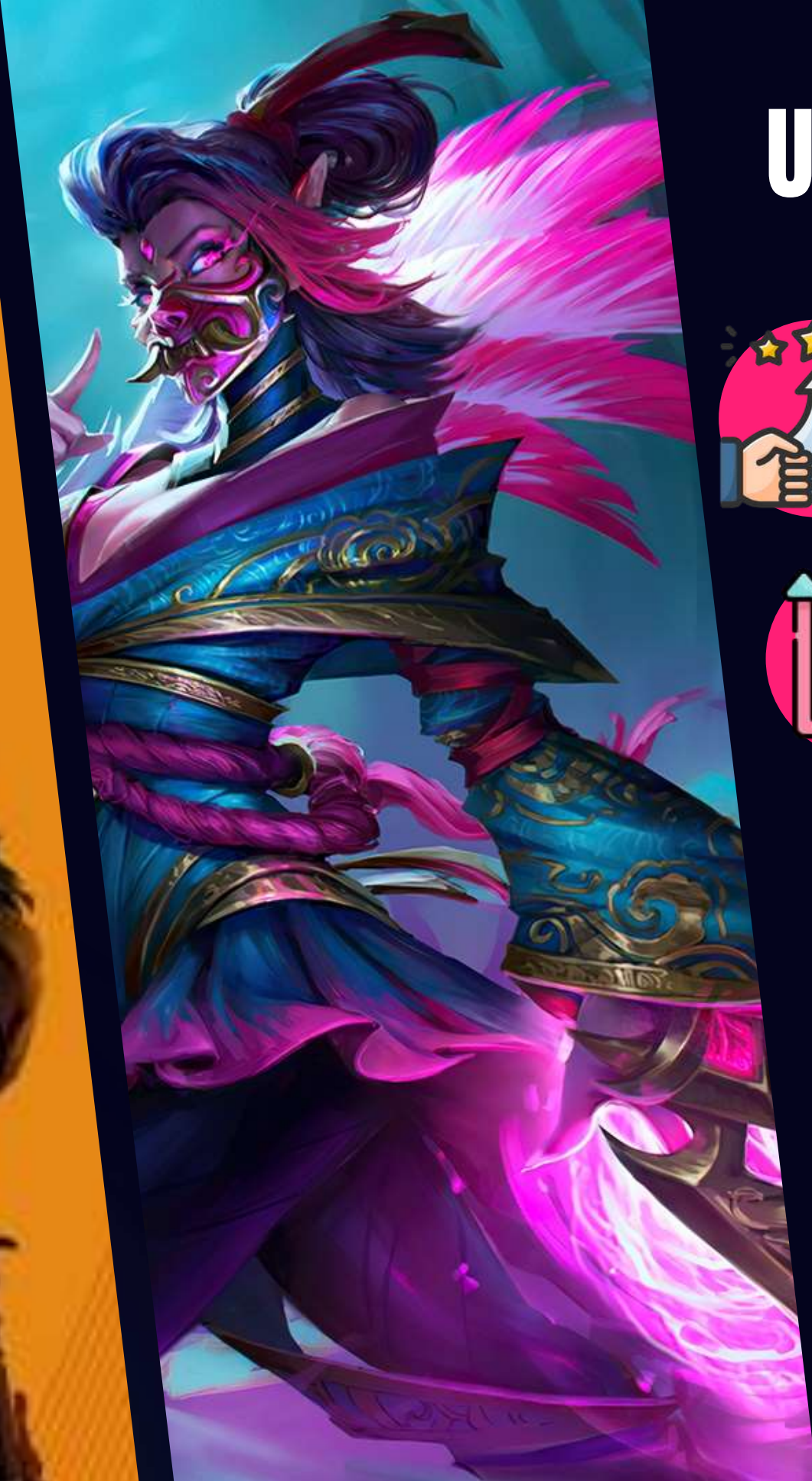
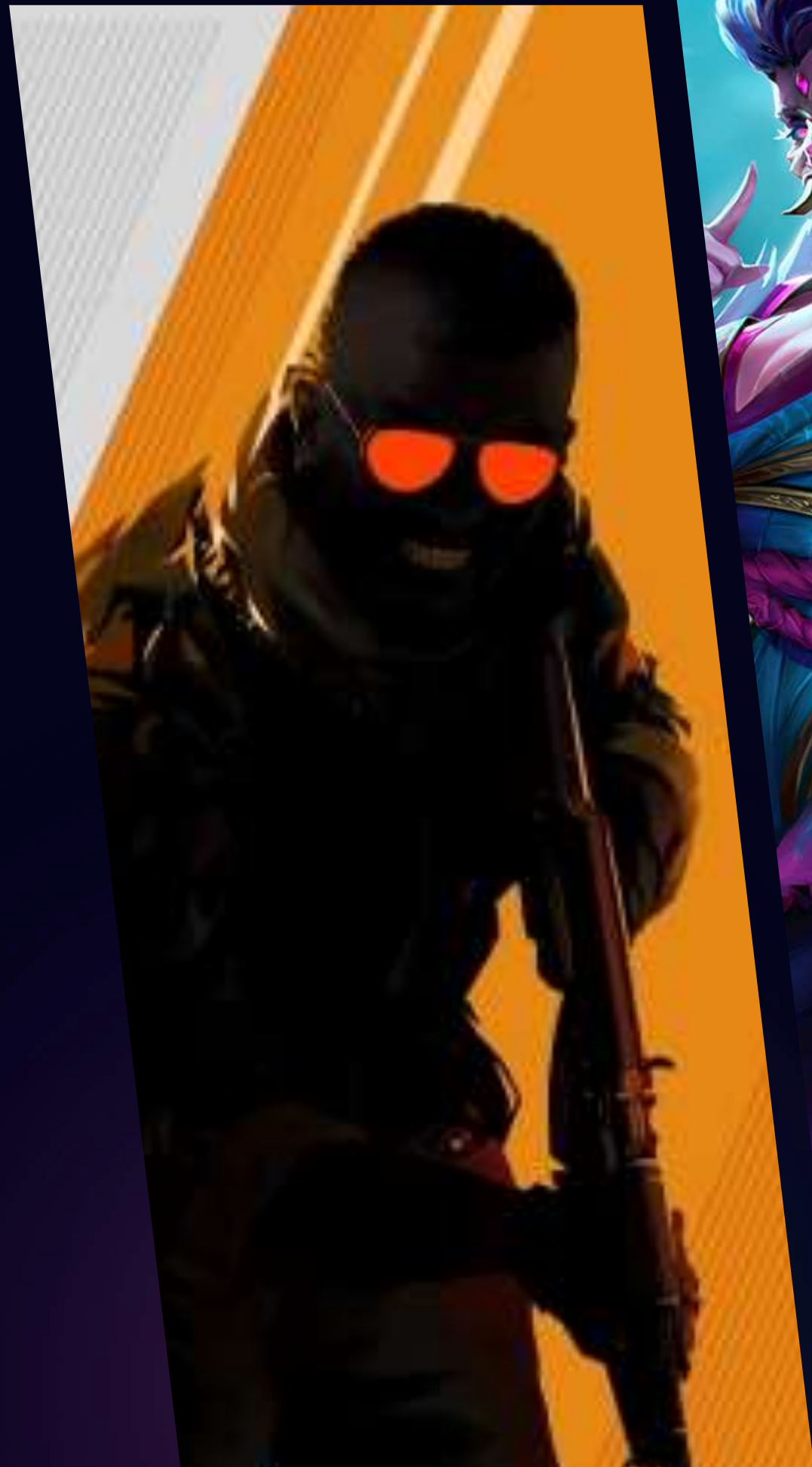


Valori

Il Pro Gamer deve attenersi ad una serie di regole le quali servono per mantenere alto il valore sportivo degli Esports

**TUTTI GLI ESPORTS SONO VIDEOGIOCHI, MA NON TUTTI
I VIDEOGIOCHI DIVENTANO ESPORTS.**





UN MIX DI MECCANICHE:



Competizione solida ed equilibrata



Curva di apprendimento
“Easy to play, hard to master”



Un'interfaccia attraente e facile da
seguire per chi gioca e per chi assiste



Servizi e contenuti sempre
aggiornati per tutti

**QUESTI ELEMENTI RENDONO UN GIOCO
ADATTO A OFFRIRE COMPETIZIONE**

COMPETIZIONE SOLIDA ED EQUILIBRATA



Meccaniche di gioco bene definite



Matchmaking tra giocatori di pari livello



EASY TO PLAY, HARD TO MASTER

CHIUNQUE CI PUÒ GIOCARLO. . .

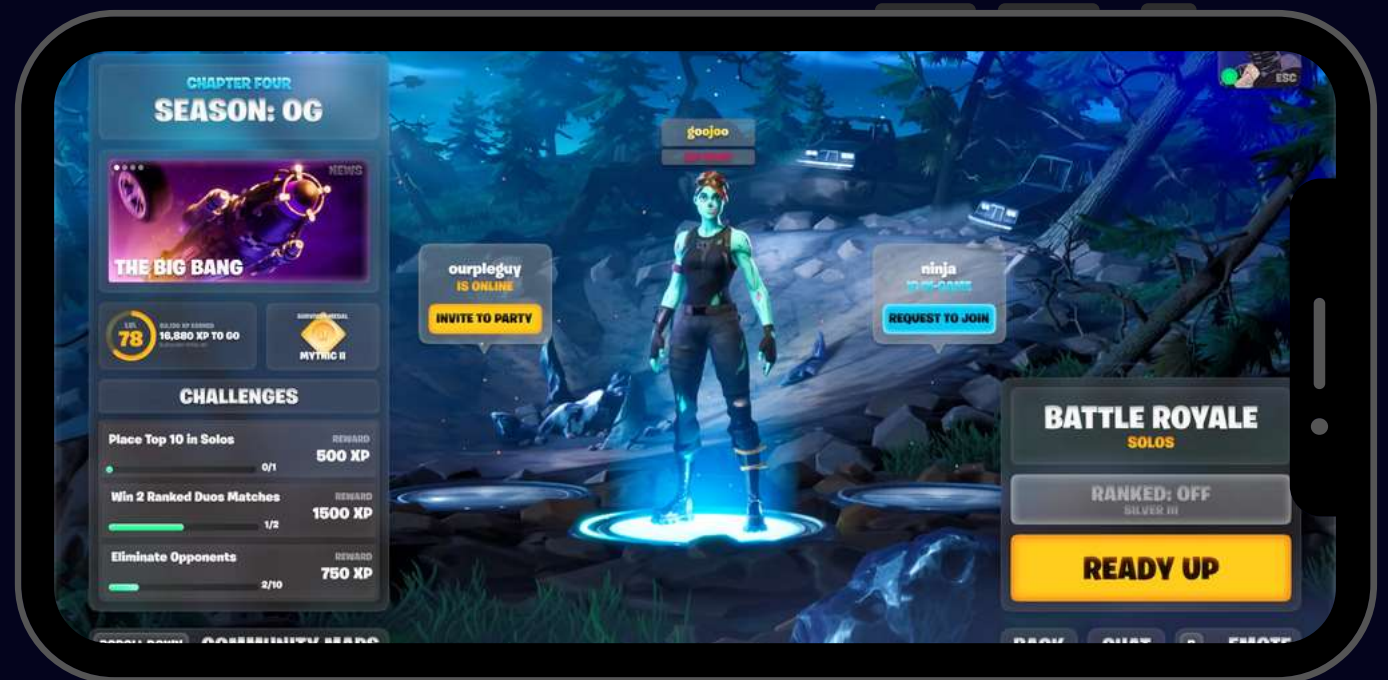
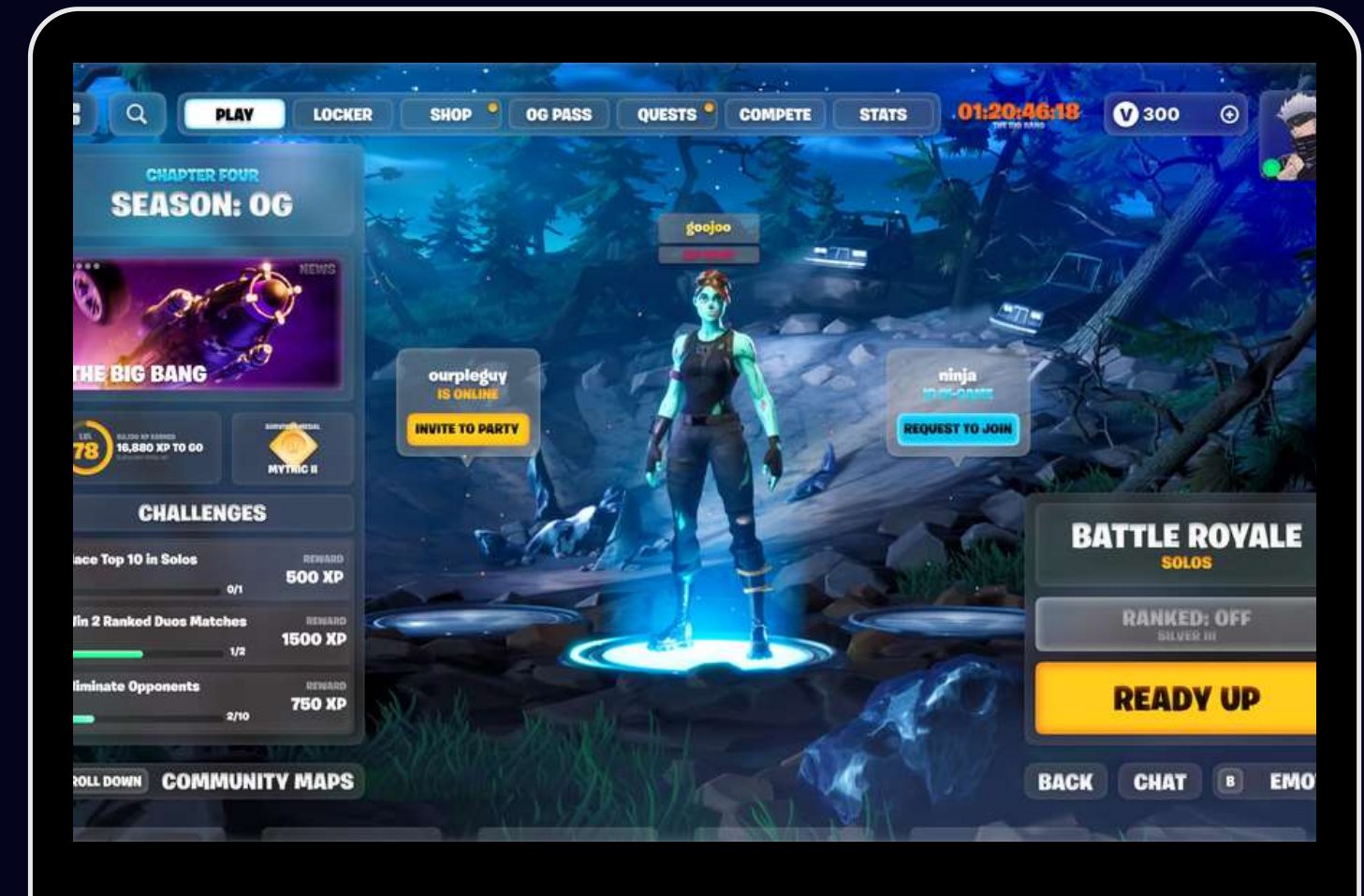
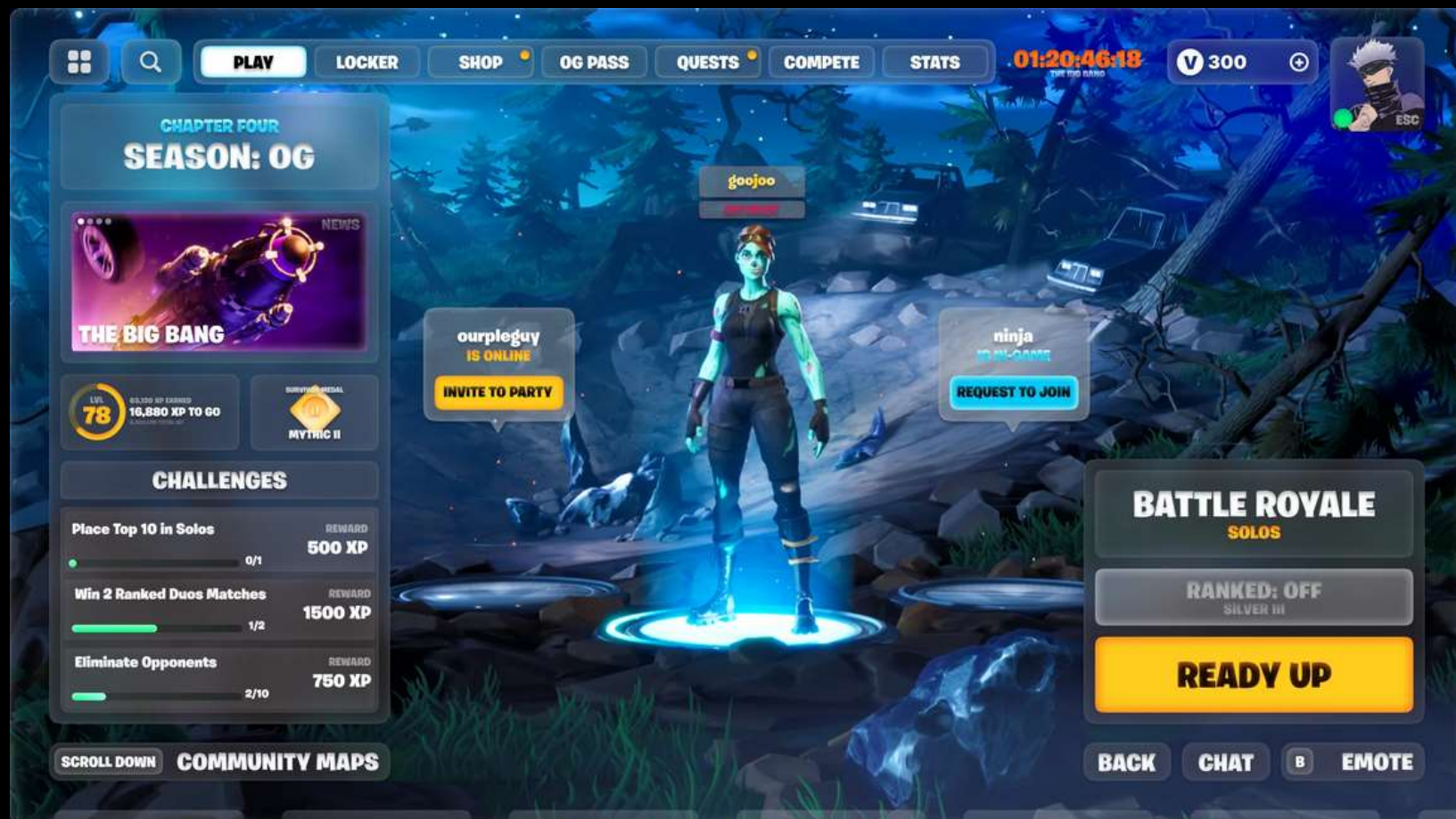


Arslan Ash, campione del Tekken World Tour 2023



...SOLO POCHI DIVENTANO CAMPIONI.

FACILE DA SEGUIRE



SERVIZI DI CONDIVISIONE

- ESPN



- BBC Sport

- SKY SPORT



- SKY SPORT



- TWITCH e social dedicati

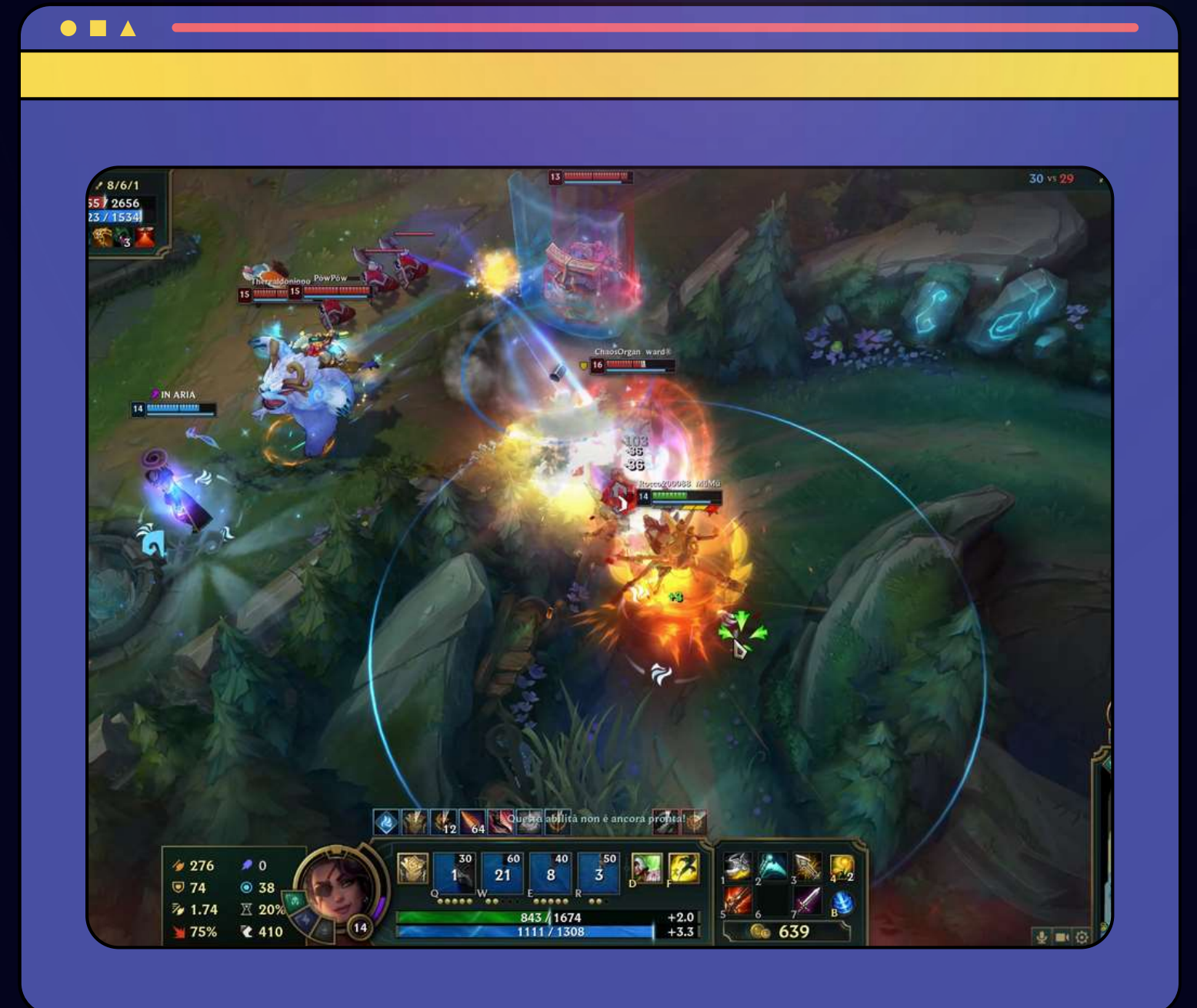
GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Strategia a squadre dove ogni giocatore ricopre un ruolo e controlla un personaggio.

Esempio: League of Legends;

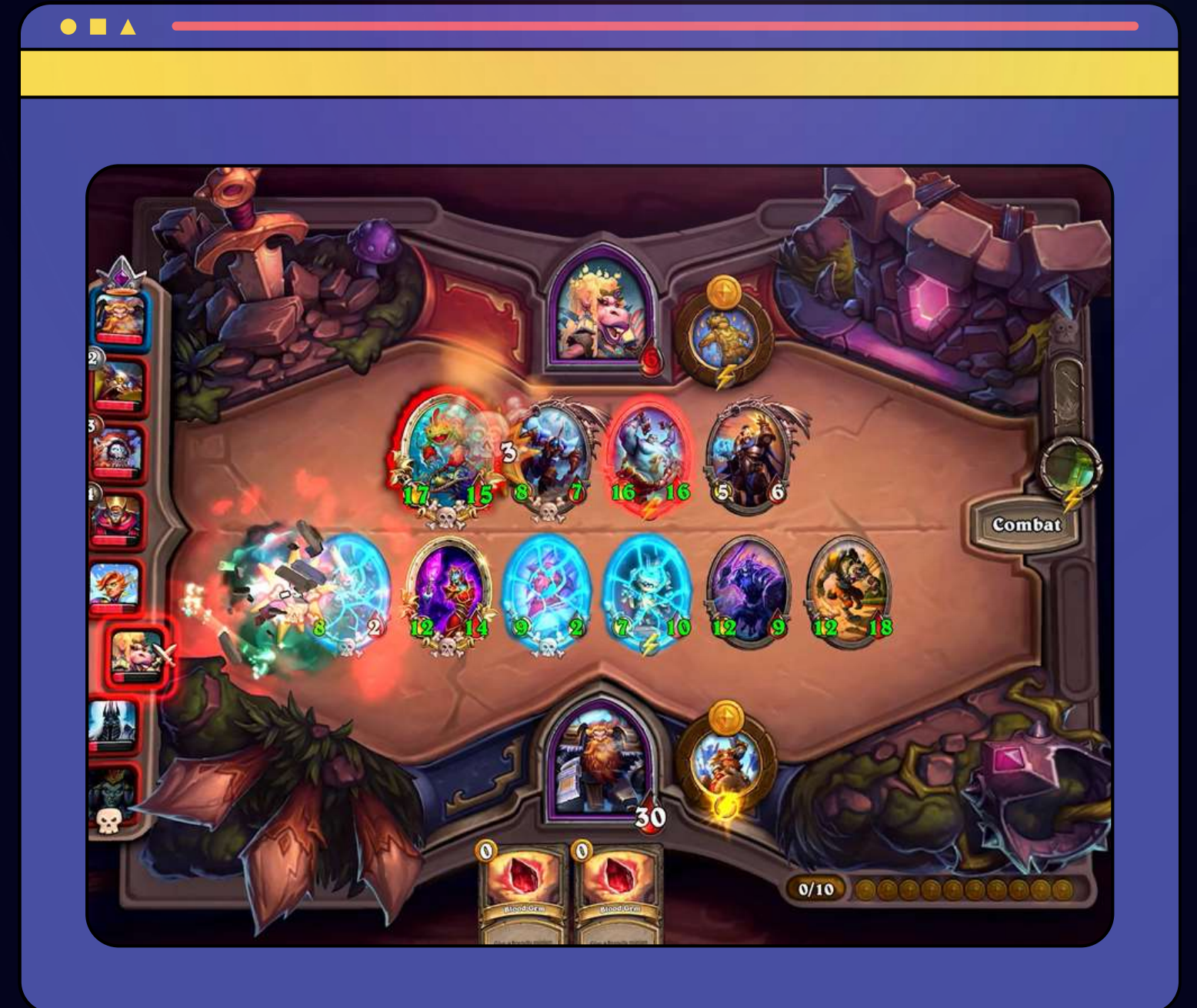
Dota 2



GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Digital Collectibles Card Games (DCCG)

Giochi di carte dove l'obiettivo è duellare e comporre il mazzo migliore.
Es: Heartstone, Legend of Runterra

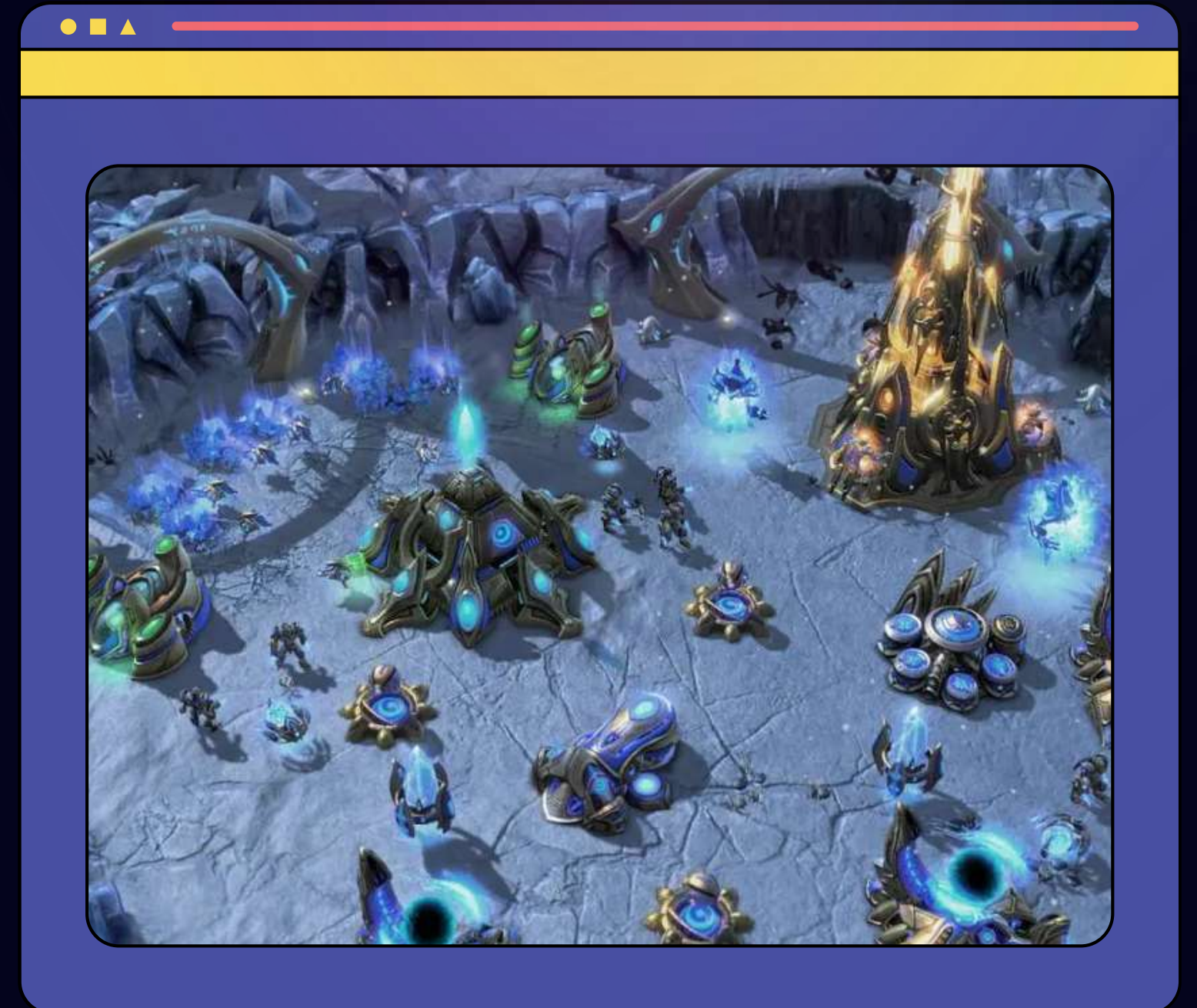


GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Real time strategy

Videogiochi di strategia che permettono ai giocatori (di solito 1 contro 1) di giocare simultaneamente in “tempo reale” (rispetto ai giochi di strategia a turni come gli scacchi).

Es: Starcraft 2, Warcraft III: Reforged

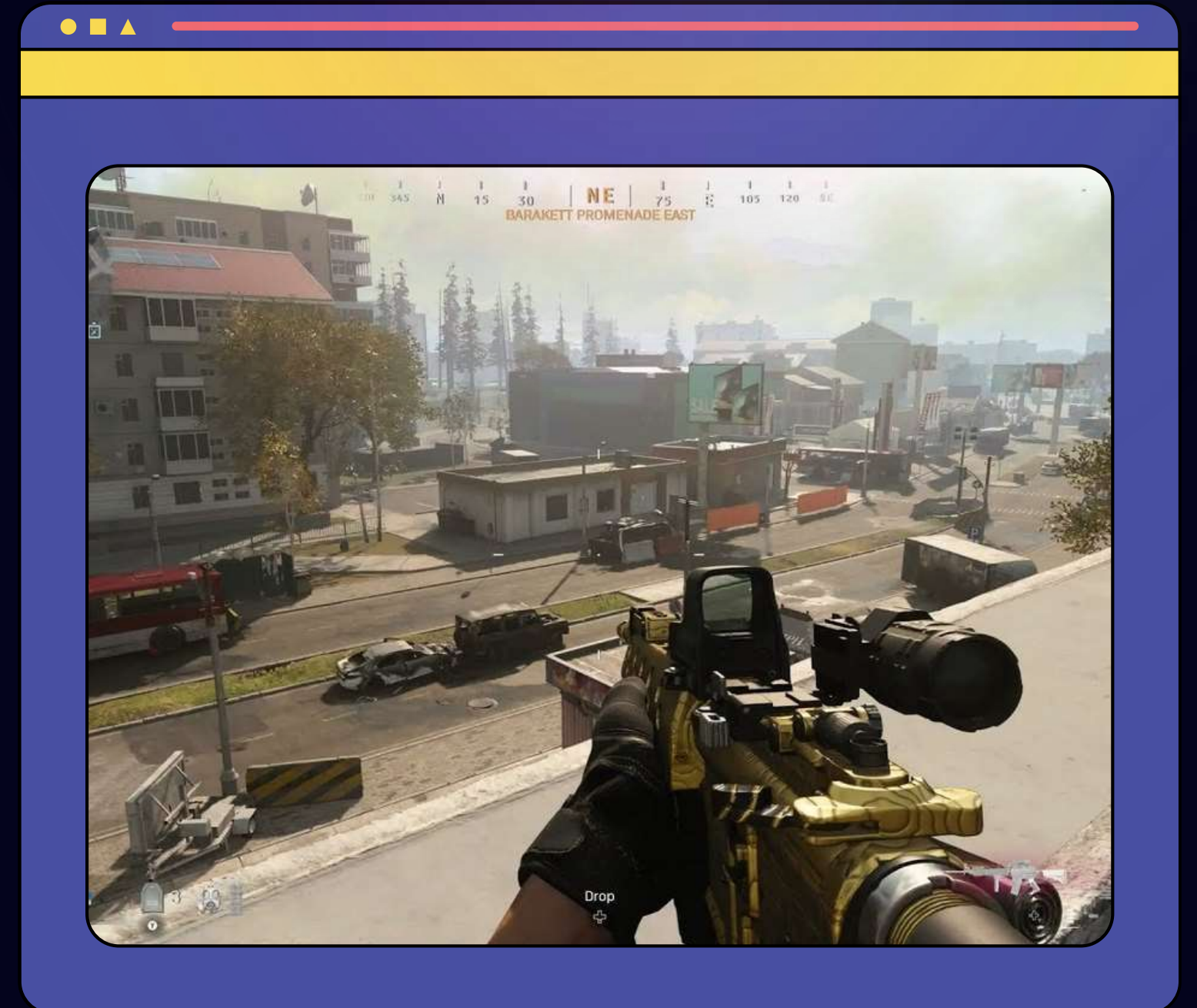


GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Sparatutto

Giochi FPS a squadre dove i giocatori controllano dei soldati e combattono tra di loro con armi da fuoco.

Es: Call Of Duty, Rainbow Six, Overwatch

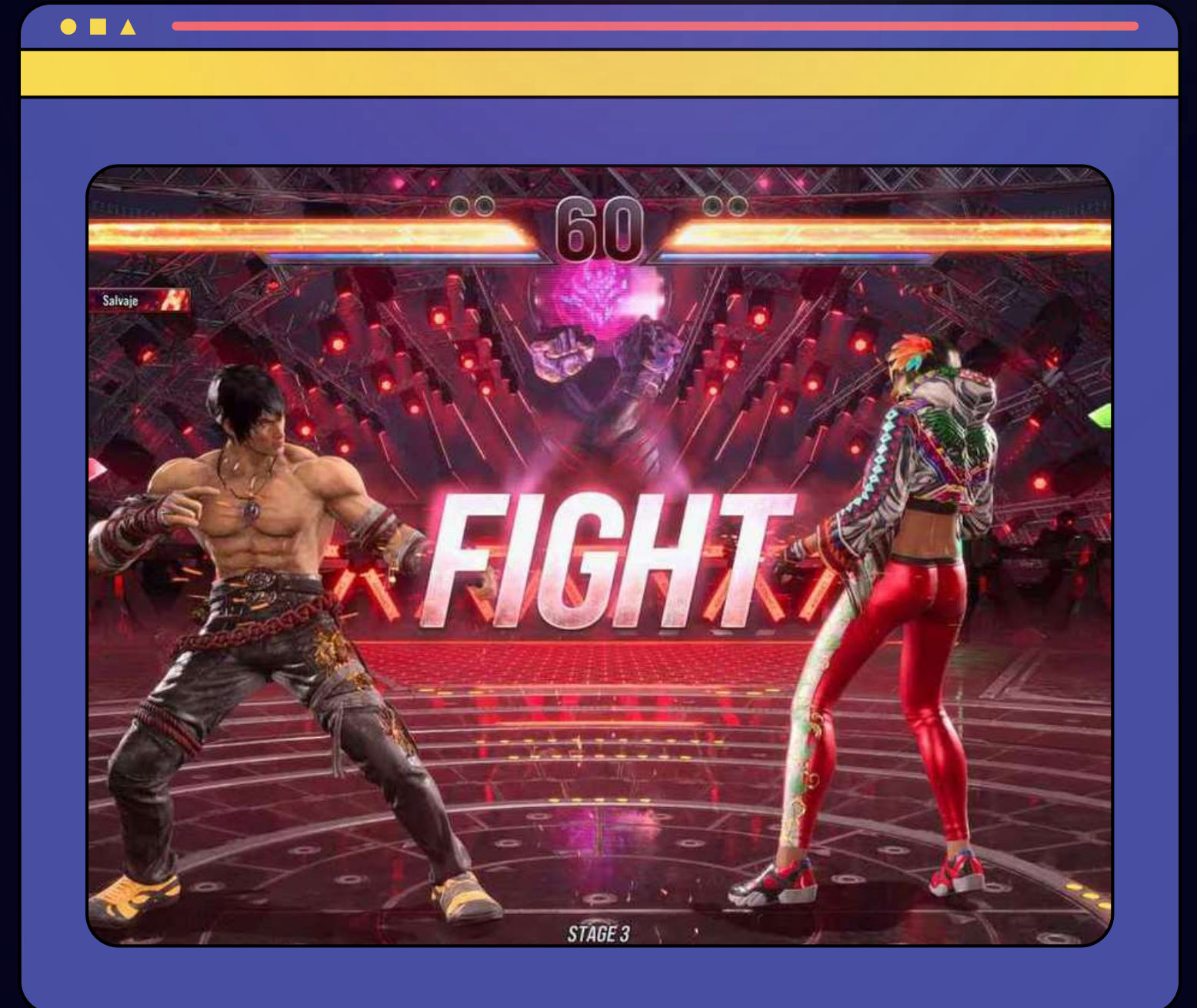


GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Picchiaduro

Videogiochi basati sullo scontro fisico a mani nude tra due personaggi, diviso in round

Es: Tekken, Mortal Kombat, Street Fighter



GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Battle Royale

Giochi dove una grande quantità di giocatori singoli o squadre lottano tra di loro fino all'ultimo sopravvissuto

Es: FORTNITE

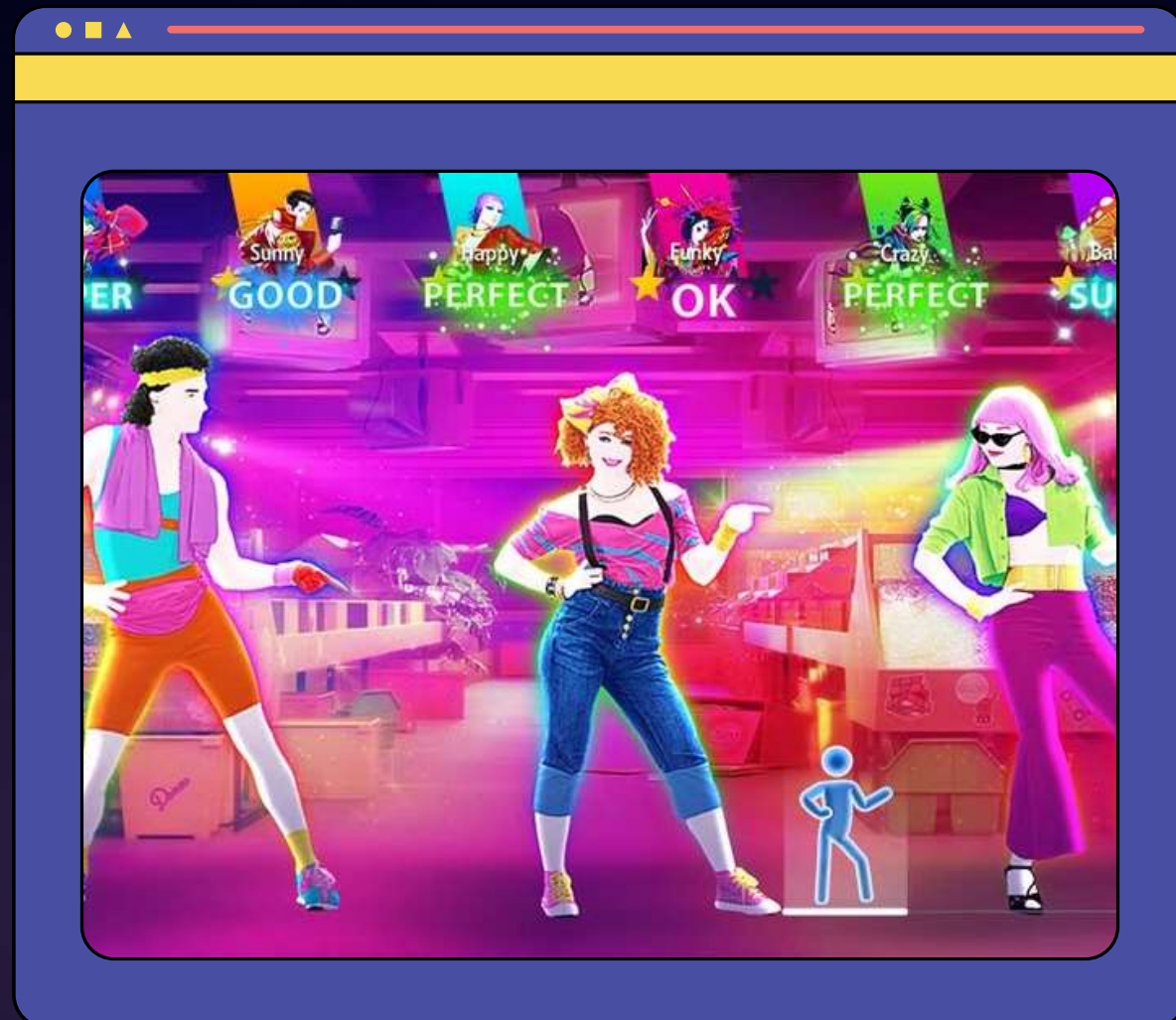


GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Videogiochi di ballo

Videogiochi a tema musicale che si incentrano ripetere coreografie o ballare una canzone

Es: Just Dance



JUST DANCE

FINALISTS

AMANDINE MORISSET - THEFAIRYDINA	FANG YUESI - ELSIE FANG
DIEGO SILVA - DIEGHO SAN	ADITHIYAN ARMSTRONG - ARMS73
JOSEPH GABRIEL CORDERO - AAZZLAND	SITI ZHYWEE BINTE RAMLE - ZHYWEE
ALEKSANTERI LANDSTRÖM - THEALLU	ANTONINO POMILIA - JUST NINO

world DanceSport federation

TS :: JUST DANCE :: FINALISTS :: JUST DANCE :: FINALISTS :: JUST DANCE :: FINALISTS :: FI

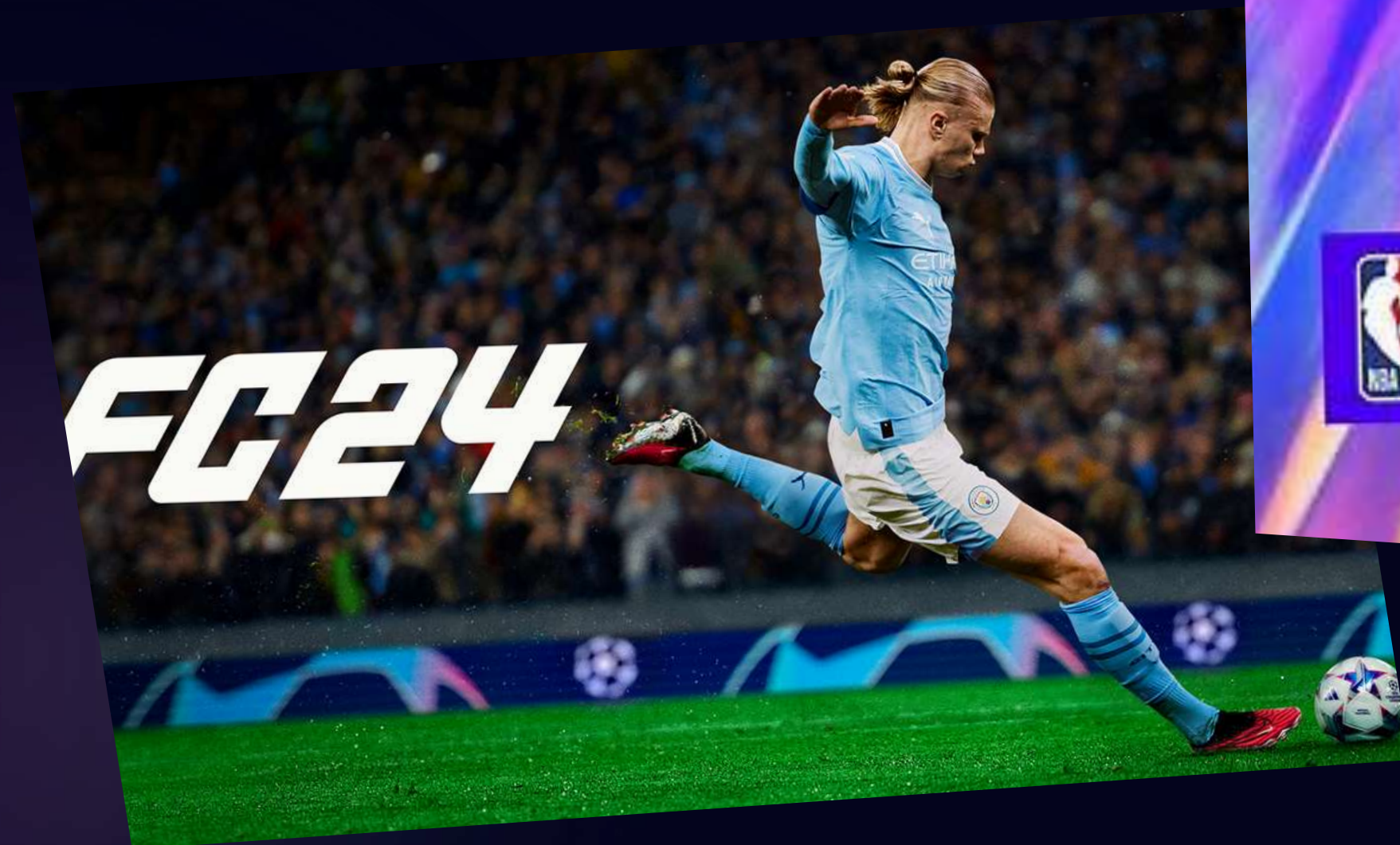
 **OLYMPIC ESPORTS SERIES**

GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Videogiochi sportivi

Videogiochi che simulano una competizione sportiva.

Es: FIFA, NBA 2K



GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Videogiochi racing
Giochi che simulano le corse motoristiche
Es: Assetto Corsa, Gran Turismo, MotoGP



GENERI ESPORTS PIU' POPOLARI

- Auto Battlers

Giochi di strategia in cui i giocatori costruiscono tatticamente e posizionano in una griglia simile agli scacchi eserciti in opposizione, che poi combattono senza alcun ulteriore input da parte dei giocatori.

Es: Auto Chess, Dota Underlords



NUOVI GENERI E MIX

- Clash Royale di Supercell è un ibrido tra DCCG e Auto Battlers



- Rocket League di Psyonix è considerato sportivo, anche se la sua formula (“calcio” con auto a razzo) rende uno sportivo misto a racing misto a Battle Arena

LA DIFFUSIONE DEGLI ESPORTS NEL MONDO

Ciò che rende un paese terreno fertile per gli ESports è:

- Il suo avanzamento tecnologico
- La connettività del paese a internet con il resto del mondo
- La possibilità per uno sportivo di poter giocare
- La tradizione culturale

Numero di appassionati per territorio

Territorio	N° di appassionati (a)	% totale popolazione (b)
Nord America	18.2 mln	4,93
Sud America	18.3 mln	2,80
Europa	29.2 mln	3,90
Medio Oriente e Africa	15.3 mln	0,90
Cina	88.0 mln	6,09
Resto dell'Asia e Pacifico	46.4 mln	1,55
Globale	205.4 mln	

Fonte Newzoo (a), si basa su dati Newzoo e Workimeters.info (b)

LA COREA DEL SUD

“Non importa quanto tu sia bravo, ci sarà sempre un Coreano che gioca meglio di te”

5 MOTIVI PER CUI LA COREA DEL SUD È L'OLIMPO DEGLI E SPORTS:

1. I videogiochi sono una cosa seria.
2. Essere i migliori ad ogni costo
3. Programmi di allenamento scientifici
4. Luoghi dove giocare: in Corea ci sono circa 20.000 internet caffè
5. Videogiochi social: i giovani interagiscono quotidianamente attraverso i videogiochi



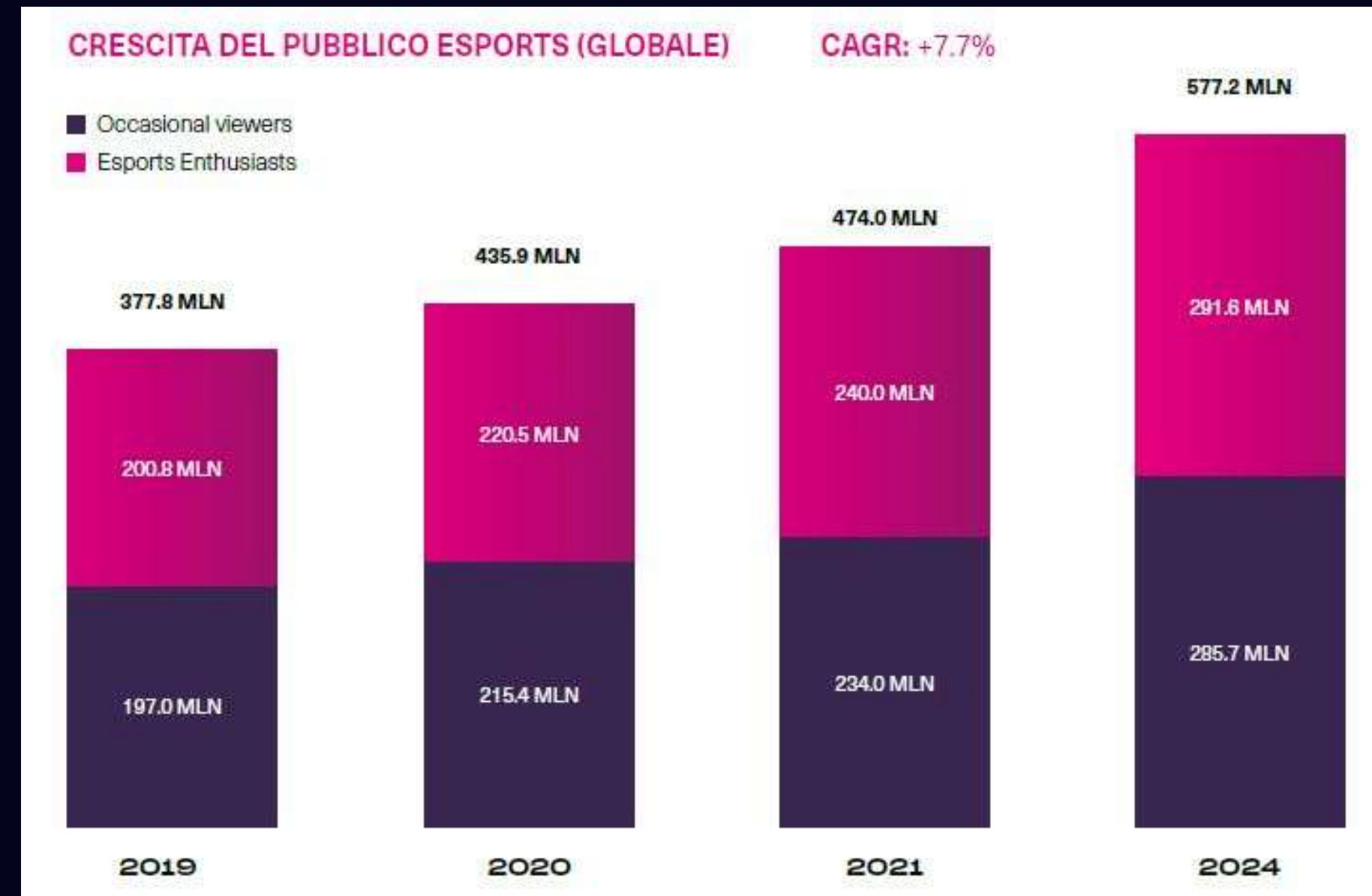
(Player.it)

IL PUBBLICO DEGLI ESPORTS

L'economia Esports è guidata dal pubblico. Secondo Newzoo, nel 2021 i fan erano pari a 240,0 milioni. In crescita prevista fino a 291,6 milioni entro la fine del 2024

- Il pubblico è aumentato nonostante la crisi dovuta alla Pandemia Covid 19, durante la quale il settore ha subito un ribasso del 12%

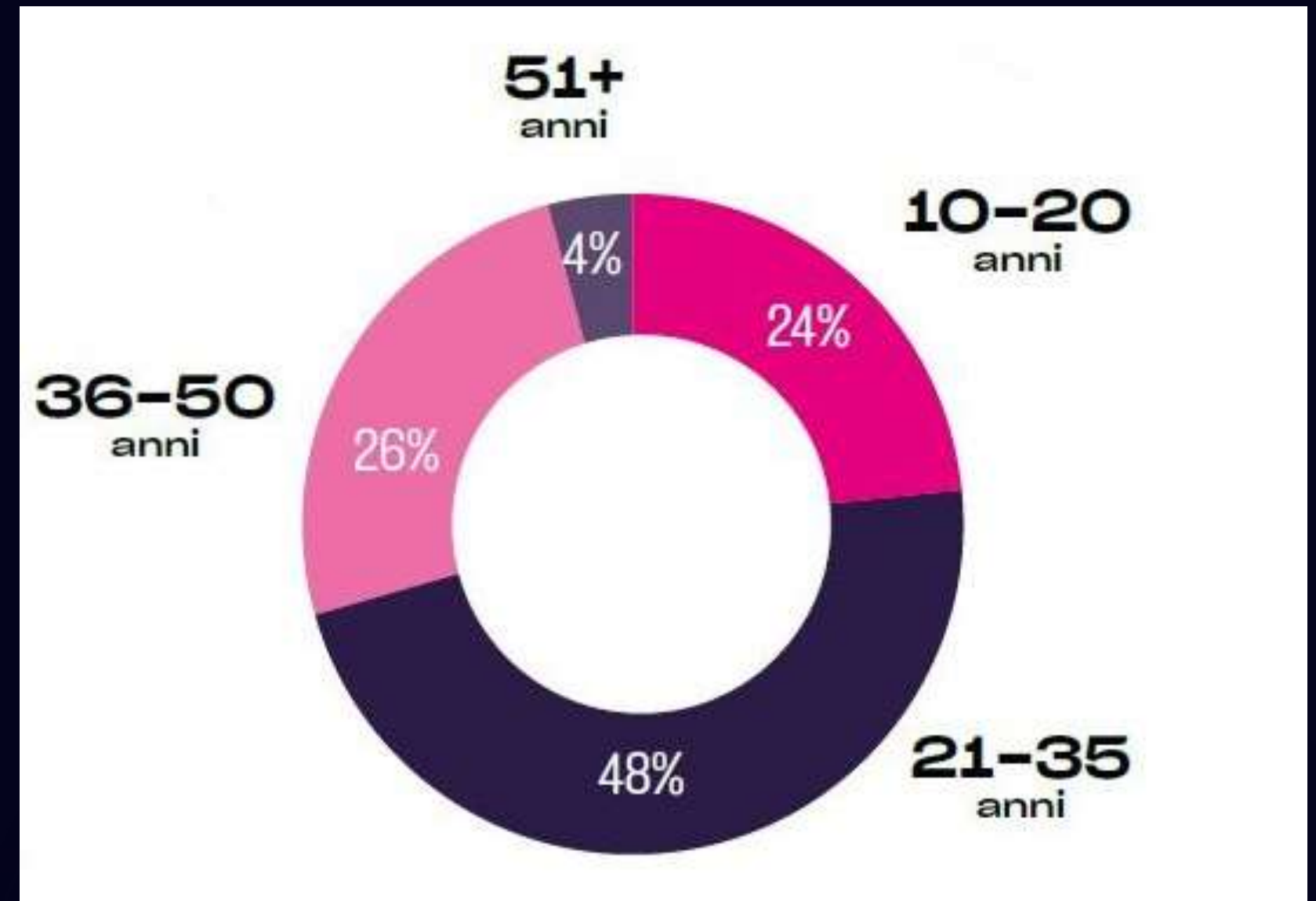
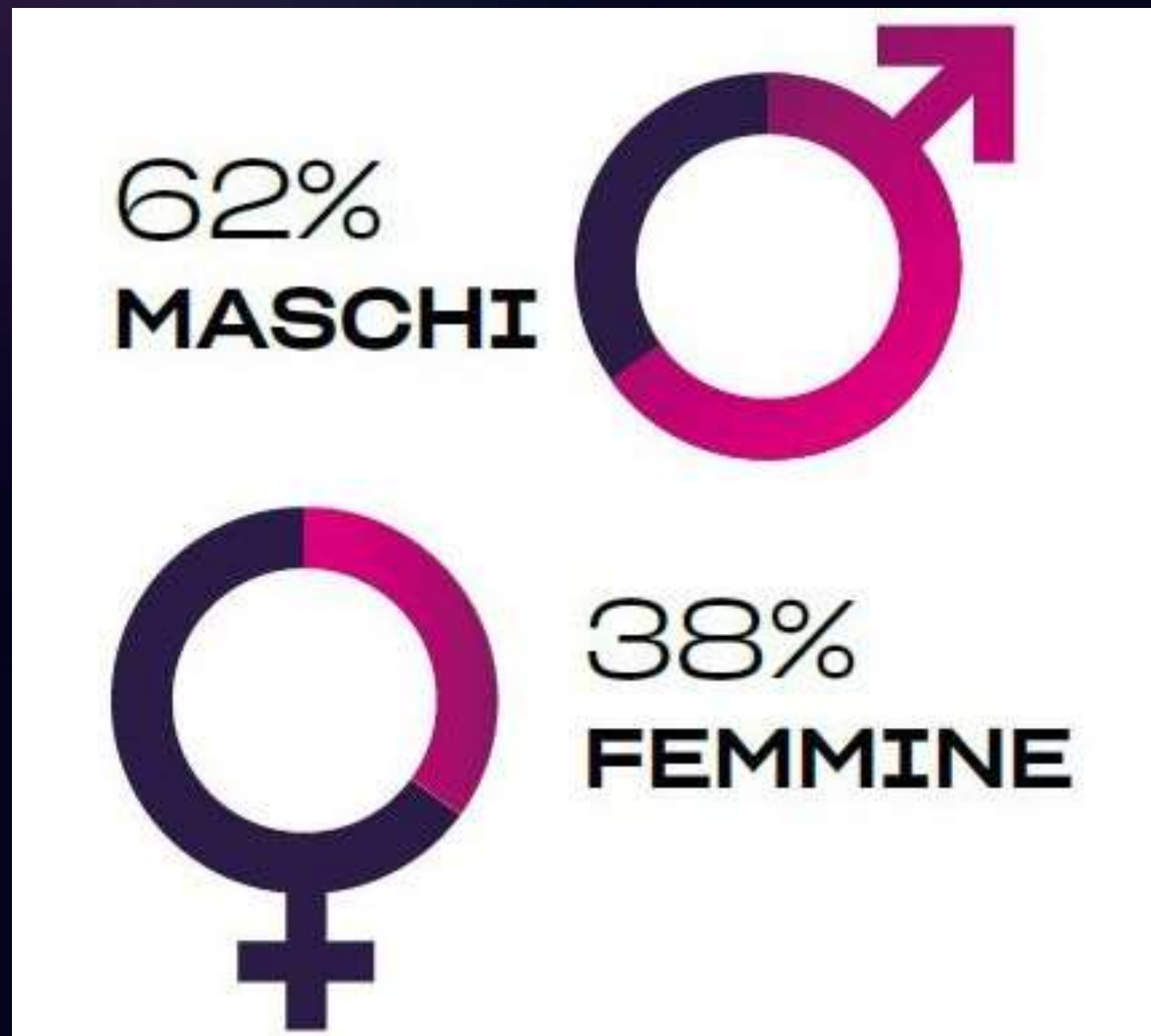
(Newzoo)



(IIDEA.IT)

IL PUBBLICO DEGLI ESPORTS

Questi dati sono presi dall'indagine di Newzoo e rappresentano uno standard mondiale



PRINCIPI E VALORI DEGLI E SPORTS

Essendo un mondo che accoglie una grandissima varietà di utenti di provenienza diversa, i protagonisti del settore sono molto attenti a creare un ambiente sicuro.

- **Sicurezza e benessere:**

tutti meritano di partecipare e godersi gli esports in spazi sicuri e di essere liberi da minacce e atti di violenza e da un linguaggio o comportamento che fa sentire le persone minacciate o molestate.

- **Rispetto e diversità:**

gli esports promuovono uno spirito di sana competizione. Sia di persona che online. Va garantito un ambiente aperto, inclusivo e accogliente per tutti, indipendentemente dall'identità di genere, età, abilità, razza, etnia, religione o orientamento sessuale.

- **Integrità e fair play:**

cheating, hacking o impegnarsi in altro modo in un comportamento disdicevole, ingannevole o comportamento disonesto

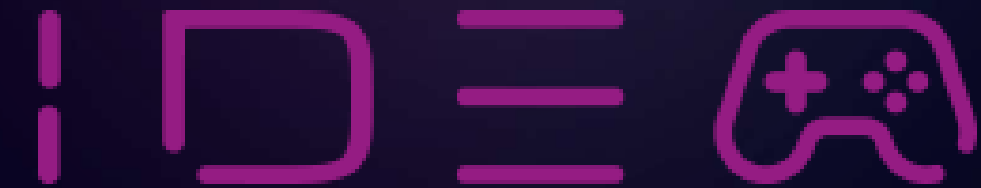
- **Gameplay positivo e arricchente:**

gli esports aiutano costruire la fiducia in se stessi e la sportività, migliorando la comunicazione interpersonale e le capacità di lavoro di squadra. Pertanto va supportato un ambiente di gioco sano che crei legami relazionali di amicizia e stima tra i giocatori

IL CONI E IIDEA

Anche il CONI si impegna per diffondere gli Esports in Italia. Nel 2023 infatti è stata avviata una collaborazione IIDEA e il CONI che prevede tali obiettivi:

- Promuovere la conoscenza dei videogiochi e degli ESports
- Diffondere la pratica e-sportiva, con particolare riguardo agli sport simulati;
- Promuovere lo studio, la conoscenza e la divulgazione delle corrette nozioni legate alle discipline e-sportive;
- Sviluppare giochi elettronici utili a supportare socialmente gli Enti sportivi;
- Analizzare le compatibilità dello sport virtuale con le politiche di prevenzione della disuguaglianza, della discriminazione, dell'emarginazione sociale e del bullismo;
- Costruire un network con gli operatori del mercato nel rispetto dei diritti di proprietà intellettuale.



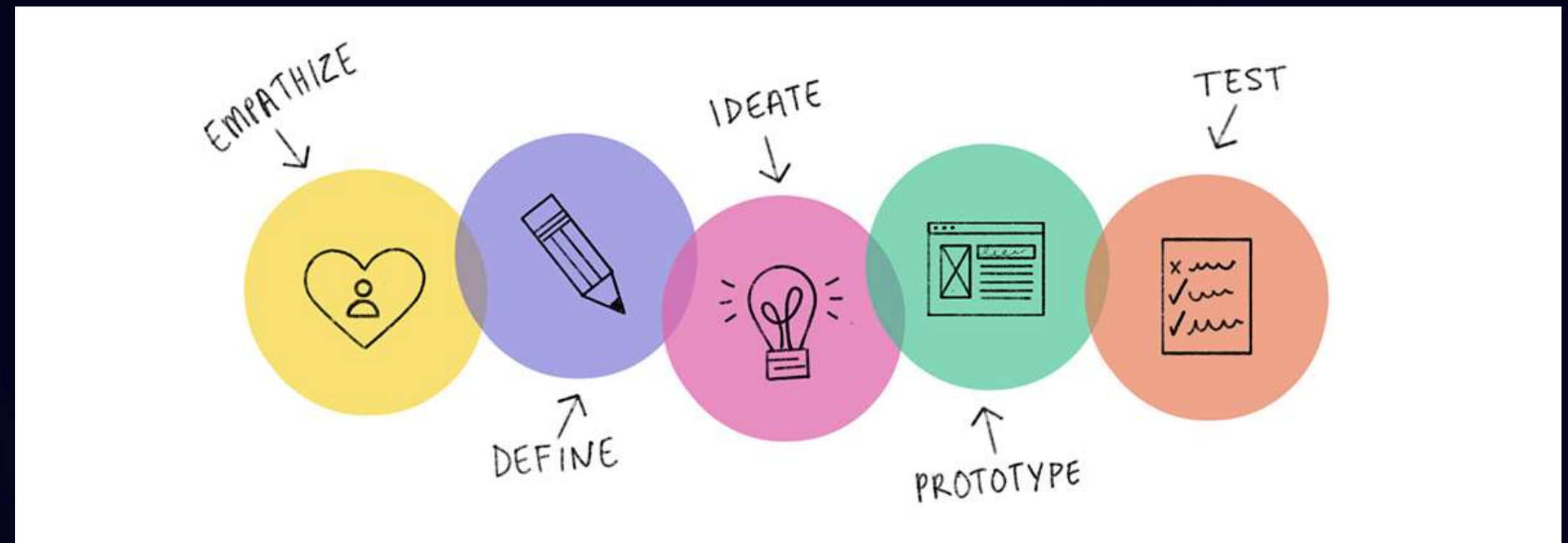
ROMA, 2 MAGGIO

0000

PENSARE AD UNA COMUNITÀ DI SPORTIVI

Come immaginiamo gli Esports in una comunità parrocchiale?

- Come unire i ragazzi?
- Quali videogiochi adottare?
- Come promuovere una sana competizione?
- Come creare un'alleanza con le famiglie dei ragazzi?
- Come trasmettere i valori sportivi?
- Quali step seguire?



THANK YOU

FOR

gaming

WITH ME



GRAZIE MILLE PER L'ATTENZIONE