



Esport from virtual motor practice to sporting discipline

Esport da pratica ludico motoria virtuale a disciplina sportiva

Rosario Ceruso

Dipartimento di Nutrizione, sport e benessere, Università Telematica Pegaso (Napoli, Italy); Dipartimento di Neuroscienze, Biomedicina e Movimento, Università degli studi di Verona (Verona, Italy) – rosario.ceruso@univr.it
<https://orcid.org/0000-0002-5656-7490>

OPEN ACCESS



DOUBLE BLIND PEER REVIEW

ABSTRACT

The purpose is to analyse and compare the development of eSports worldwide by examining the different practical and legislative applications. A literature review and document review are performed to understand the current state of eSports worldwide, in Europe and in Italy. A comparison of eSports legislation and policies in different jurisdictions is performed, highlighting similarities and differences. In South Korea in 2000, the Ministry of Culture, Sports and Tourism established the Korean eSport Association; in the United States, the 'California Interscholastic Federation' (CIF) was established, which recognised eSport as an official sport in high schools; in 2017, the International Olympic Committee recognised eSport as a sporting activity; in France, legislative regulation for eSport was initiated in 2016. eSports represent a rapidly growing form of competition with a significant impact on gaming culture and industry.

L'obiettivo è analizzare e confrontare lo sviluppo degli eSport a livello mondiale tramite la presa in esame delle diverse applicazioni pratiche e legislative. Viene eseguita una revisione della letteratura e una documentale per comprendere lo stato attuale degli eSport a livello mondiale, europeo e italiano. Viene eseguito un confronto tra legislazioni e politiche relative agli eSport in diverse giurisdizioni, evidenziando similitudini e differenze. In Corea del Sud nel 2000 il ministero della Cultura, dello sport e del turismo dà vita alla Korean eSport Association; negli Stati Uniti è stata istituita la California Interscholastic Federation (CIF), che ha riconosciuto gli eSport come sport ufficiali nelle scuole superiori; nell'anno 2017 il Comitato Internazionale Olimpico riconosce gli eSport come attività sportiva; in Francia nell'anno 2016 viene avviata una regolamentazione legislativa per gli eSport. Gli eSport rappresentano una forma di competizione in rapida crescita, con un impatto significativo sulla cultura e sull'industria del gioco.

KEYWORDS

Legislation, Esports, Video games, Professionals
Legislazione, Esport, Videogiochi, Professionisti

Citation: Ceruso, R. (2024). Esport from virtual motor practice to sporting discipline. *Formazione & insegnamento*, 22(1S), 132-137. https://doi.org/10.7346/-feis-XXII-01-24_16

Copyright: © 2024 Author(s).

License: Attribution 4.0 International (CC BY 4.0).

Conflicts of interest: The Author(s) declare(s) no conflicts of interest.

DOI: https://doi.org/10.7346/-feis-XXII-01-24_16

Submitted: April 4, 2024 • **Accepted:** June 12, 2024 • **Published:** December 2, 2024

Pensa MultiMedia: ISSN 2279-7505 (online)

1. Introduzione

Nel panorama globale, si è assistito ad un'ampia diffusione e ad un impatto significativo delle competizioni di videogiochi a livello agonistico, noti come eSport. Quest'ultimi detti anche sport elettronici, rappresentano una forma di competizione che coinvolge l'utilizzo di videogiochi multiplayer, spesso online (Reitman et al, 2019). Ciò che distingue gli eSport da un semplice gioco videoludico è l'aspetto competitivo organizzato e strutturato (Hallmann & Giel, 2018). Le competizioni sono solitamente gestite da organizzazioni ufficiali che regolamentano gli aspetti tecnici, organizzano tornei e offrono premi in denaro o altri incentivi ai vincitori (Seo, 2016). Questi eventi attraggono sia giocatori che praticano per diletto sia coloro che hanno fatto della competizione videoludica la propria professione (Jin, 2010), supportati da una solida base di fan e sponsor (Hamari & Sjöblom, 2017). In queste competizioni, sono emersi veri e propri team che compensano i giocatori per le loro performance (Gaudiosi, 2015). Gli eSport abbracciano una vasta gamma di generi di giochi, tra cui soprattutto in prima persona (FPS) (MBA@Syracuse, 2020), strategia in tempo reale (RTS), giochi di combattimento (fighting games), giochi di ruolo multiplayer online (MMORPG) e molto altro (Steinkuehler, 2019). I titoli più popolari possono avere milioni di giocatori in tutto il mondo e generare enormi entrate economiche attraverso sponsorizzazioni, pubblicità, diritti di trasmissione e vendite di merchandising (Lee et al, 2012). Questa iniziale forma di intrattenimento ludico è diventata sempre più popolare negli ultimi anni, attraendo un vasto pubblico di spettatori attraverso trasmissioni in diretta su piattaforme di video streaming online come Twitch e YouTube, così come attraverso eventi in arena e trasmissioni televisive dedicate agli eSport (Burroughs & Rama, 2015). La crescente popolarità degli eSport ha suscitato interesse da parte di istituzioni educative e di ricerca, che stanno esaminando il loro impatto sull'apprendimento e sullo sviluppo cognitivo dei giovani. È importante sottolineare che, oltre agli aspetti tecnici e motori, gli eSport offrono anche opportunità di socializzazione e cooperazione, poiché molti giochi richiedono lavoro di squadra e comunicazione efficace. È interessante notare che i praticanti professionisti degli eSport, soprattutto negli Stati Uniti, sono considerati atleti a tutti gli effetti, con specifiche esigenze psico-fisiche e di sostegno economico. Altro tassello fondamentale è introdotto dal Comitato Olimpico Internazionale (CIO), che il 14 ottobre 2023 stabilisce lo sviluppo degli Olympic eSport games, che segna l'ingresso ufficiale degli eSport nelle Olimpiadi (Olympics.com, 2023). Al momento, l'evento include nove videogiochi che spaziano da sport motoristici alle arti marziali, abbracciando così differenti tipologie di giochi. Gli eSport, con la loro articolata dinamica di gioco, rappresentano un terreno fertile per l'esplorazione del controllo motorio (Raiola, 2014a). Attraverso movimenti rapidi e precisi delle dita e delle mani nell'utilizzo di controller tastiera, i giocatori sviluppano abilità motorie fini che richiedono un alto livello di coordinazione e precisione (Raiola & Altavilla, 2020) (D'Elia et al, 2023). Inoltre, gli eSport offrono un ambiente unico per lo sviluppo delle abilità cognitive, includendo il pro-

cesso astrattivo che non è necessariamente legato all'effettiva esecuzione motoria (D'Isanto et al, 2023). I giocatori devono elaborare informazioni complesse, anticipare le mosse degli avversari e formulare strategie in tempo reale, tutto senza un riscontro diretto sul piano fisico, ma solo attraverso la rappresentazione iconica nello schermo del videogioco (Bányai et al, 2019). Questo processo astrattivo richiede una rapida analisi delle situazioni di gioco e la capacità di adattarsi a scenari mutevoli, offrendo un terreno fertile per lo sviluppo delle abilità cognitive, come la risoluzione dei problemi, il pensiero critico e la presa di decisioni veloci e ponderate (Altavilla et al, 2022). L'inclusione degli eSport nel contesto olimpico sottolinea l'importanza crescente di riconoscere e valorizzare le competenze cognitive e motorie sviluppate attraverso l'interazione con i videogiochi, spingendo così l'attenzione sulle implicazioni educative e sociali di questa forma di competizione (Jenny et al, 2016). In Europa invece, un momento significativo è stato il 10 novembre 2022, quando il Parlamento europeo ha approvato una risoluzione riconoscendo l'importanza degli eSport e dell'industria dei videogiochi nel loro insieme (European Parliament resolution 2022/2027(INI), 2022). Conseguentemente, in Italia, un punto di svolta è stato segnato dall'accordo tra il Comitato Olimpico Nazionale Italiano (CONI) e il comitato promotore eSports Italia il 14 gennaio 2022, rappresentando un passo significativo verso il riconoscimento e lo sviluppo degli eSports nel contesto italiano (Comitato Olimpico Nazionale Italiano, 2022). In aggiunta alla crescente rilevanza degli eSports come forma di competizione e intrattenimento, la sfera legislativa ha cominciato a considerare il loro impatto sociale ed educativo (Griffiths, 2017). Questo viene ulteriormente accentuato dal recente disposto costituzionale che riconosce il valore educativo e sociale dell'attività sportiva in tutte le sue forme praticate. Con il decreto legislativo numero 37 del 28 Febbraio 2021, si pone il focus sulla regolazione dei rapporti di rappresentanza degli atleti e delle società sportive (Gazzetta Ufficiale, 2021). In tal modo, si apre la strada all'interpretazione inclusiva di queste forme emergenti di competizione videoludica, introducendo potenziali riconoscimenti legali e protezioni per gli eSports. L'introduzione degli eSports nel panorama olimpico ha sollevato dibattiti riguardo la definizione di sport e le sue implicazioni culturali e sociali. Inoltre, è emersa una crescente preoccupazione riguardo la salute mentale e il benessere degli atleti che praticano eSports, con la necessità di fornire supporto psicologico e programmi di gestione dello stress. La collaborazione tra istituzioni pubbliche, industrie dei videogiochi e organizzazioni sportive può contribuire a sviluppare linee guida e programmi mirati al supporto dei giovani interessati agli eSports in modo sano ed equilibrato. La considerazione di tali attività alla luce dei principi educativi e sociali potrebbe influenzare il modo in cui vengono regolamentate e supportate, riflettendo un cambiamento del paradigma nel panorama sportivo e legale del paese. Tuttavia, nonostante i progressi nello scenario internazionale, in Italia mancano normative specifiche volte a regolamentare gli eSports e promuovere l'educazione sui videogiochi, sia in contesti scolastici che familiari. L'obiettivo della ricerca è analizzare e con-

frontare lo sviluppo degli eSports a livello mondiale tramite la presa in esame delle diverse applicazioni pratiche e legislative in quest'ambito.

2. Metodo e Materiali

Per garantire un'analisi completa e approfondita del contesto normativo e politico degli eSports, la presente ricerca si avvale di un metodo documentale-comparativo. Questo approccio consente di esaminare dettagliatamente le diverse fonti documentali quali: leggi, regolamenti, politiche pubbliche e accordi istituzionali, al fine di comprendere appieno la complessità delle normative e delle pratiche in atto a livello globale, regionale e nazionale. La revisione della letteratura e l'analisi documentale forniranno una panoramica esaustiva dello stato attuale degli eSports e delle relative strutture di regolamentazione, identificando le tendenze emergenti e le sfide specifiche che devono essere affrontate. Il confronto tra le diverse giurisdizioni consentirà di individuare similitudini, differenze e *best practices*, fornendo così una base solida per l'analisi e l'interpretazione dei dati raccolti durante lo studio empirico.

3. Risultati

In seguito ad una ricerca accurata nella letteratura scientifica e nelle varie legislature, sono stati presi in considerazione e comparati diversi interventi legislativi, come mostrato nella *Tabella 1*.

Interventi legislativi Internazionali	Interventi legislativi in Italia
Corea del Sud: Nell'anno 2000 il ministero della Cultura, dello sport e del turismo della Corea del Sud da vita alla Korean eSport Association.	Italia: nell'anno 2022 la Giunta Nazionale CONI, ha valutato l'esigenza di supportare le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, un settore degli Sport Elettronici e Simulati di discipline tradizionali.
Stati Uniti: "California Interscholastic Federation" (CIF), che ha riconosciuto gli eSport come sport ufficiali nelle scuole superiori, permettendo agli studenti di partecipare a competizioni interscolastiche.	
Francia: Nell'anno 2016 viene avviata una regolamentazione legislativa per gli eSport nel contesto nazionale.	
Comitato Internazionale Olimpico (CIO): Nell'anno 2017 il CIO riconosce gli eSport come attività sportiva.	

Tabella 1. Comparazione interventi legislativi tra l'ambito nazionale italiano e l'ambito internazionale

In Corea del Sud, il governo ha intrapreso sforzi significativi per promuovere la cultura degli eSport. Nel 2000 è stata istituita la Korean eSport Association

(KeSPA), un'organizzazione affiliata al Ministero della Cultura, dello Sport e del Turismo, accelerata dalla rapida espansione della larghezza di banda Internet (Huhh, 2007). KeSPA ha svolto un ruolo di primo piano nello sviluppo e nella regolamentazione degli sport elettronici nel paese, contribuendo a consolidare la Corea del Sud come una potenza globale nel settore degli eSport. Negli Stati Uniti, la regolamentazione degli eSport è stata principalmente gestita a livello statale anziché federale, sebbene ci siano stati notevoli sviluppi in ambedue le realtà, per affrontare questioni specifiche legate agli eSport. A livello federale, gli eSport non sono soggetti a una regolamentazione specifica, tuttavia sono state introdotte alcune iniziative legislative utili a riconoscerli e sostenerli. Nel 2018, il Congresso ha incluso disposizioni nella National Defense Authorization Act per integrare gli eSport nei programmi delle forze armate, promuovendo così la competizione e la leadership. Alcuni stati hanno adottato leggi specifiche per promuovere gli eSport. Un esempio è la California Interscholastic Federation (CIF), che ha riconosciuto gli eSport come discipline ufficiali nelle scuole superiori, permettendo agli studenti di partecipare a competizioni interscolastiche. Alcune preoccupazioni legali riguardano la protezione dei giocatori, soprattutto dei minori. È fondamentale che tali legislazioni siano equilibrate, garantendo sia la tutela dei giovani giocatori che la libertà di fruizione del medium ludico. Alcuni stati stanno prendendo in esame leggi per regolare aspetti come il tempo di gioco e le microtransazioni nei videogiochi, al fine di proteggere i giovani da possibili danni. Un cambiamento nel riconoscimento degli eSport come disciplina sportiva è stato rappresentato dal summit del CIO tenutosi a Losanna il 28 ottobre 2017, durante il quale gli eSport sono stati ufficialmente riconosciuti come attività sportiva. Questo evento ha segnato un punto di svolta nell'accettazione sociale degli eSport, aprendo la strada a ulteriori riconoscimenti istituzionali. Nel verbale di questo incontro si legge: gli eSport stanno mostrando una forte crescita, specialmente nell'ambito demografico giovanile di diversi Paesi e possono offrire una piattaforma per l'impegno con il Movimento olimpico. L'eSport competitivo potrebbe essere considerato un'attività sportiva e gli attori coinvolti preparano e si allenano con un'intensità che può essere paragonabile agli atleti degli sport tradizionali.

Il verbale sottolinea inoltre che per ottenere il riconoscimento da parte del CIO come sport, il contenuto degli eSport non deve contravvenire ai valori olimpici. Un ulteriore requisito è l'esistenza di un'organizzazione che garantisca il rispetto delle norme e delle regole del movimento olimpico, inclusi aspetti come l'antidoping, la regolamentazione delle scommesse e la prevenzione della manipolazione delle competizioni. Il 14 gennaio 2022, la Giunta Nazionale del CONI ha riconosciuto l'importanza di sostenere le singole Federazioni Sportive Nazionali (FSN) e le Discipline Sportive Associate (DSA) nel loro sviluppo interno di un settore dedicato agli Sport Elettronici e Simulati basati sulle discipline tradizionali, seguendo le direttive delle rispettive Federazioni Internazionali. Questo riconoscimento è stato attribuito con l'obiettivo di integrare la gestione di tali discipline all'interno degli organismi sportivi già esistenti, e proteggere i

valori del movimento olimpico. A tal fine, è stato istituito un gruppo di lavoro dedicato, e si è stipulato un protocollo d'intesa con il Comitato Promotore eSport Italia. Quest'ultimo è incaricato di riunire le realtà italiane attive nel settore dell'eSport e di fornire supporto alle FSN e DSA nell'implementazione di tali iniziative. Posticipando un approfondimento futuro sulla legislazione riguardante gli eSport nei paesi asiatici e negli Stati Uniti, è importante concentrarsi sulle normative europee. Al momento, nessuno Stato europeo ha una legislazione completa sugli sport elettronici. La Francia è l'unico Paese europeo ad aver regolamentato la materia fino ad ora, introducendo nel 2016 specifiche disposizioni all'interno della Loi pour une République numérique (Journal Officiel, 2016). Questa legge, parte di un progetto nazionale di digitalizzazione, dedica una sezione specifica agli eSport, denominata *Compétitions de jeux vidéo*, con riferimento all'articolo 101 che richiama l'articolo 220 terdecies II del Codice civile per una definizione dell'attività in questione. Successivamente, sono state fornite definizioni giuridiche delle competizioni sportive elettroniche, mentre l'articolo 102 disciplina i contratti di lavoro dei giocatori. Il quadro normativo è completato dai decreti ministeriali n. 871 e 872 del 2017, che conferiscono uno status giuridico sia alle competizioni che ai giocatori, stabilendo regole che richiedono agli organizzatori un'approvazione ministeriale da richiedere al Ministero dell'Interno almeno 30 giorni prima dell'inizio del torneo, con indicazioni specifiche. La normativa stabilisce regole specifiche per i costi di organizzazione e raccolta delle quote di partecipazione alle competizioni, oltre a regolamentare in modo rigoroso la partecipazione e i premi per i minori, garantendo tutele specifiche. Per quanto riguarda gli aspetti legali del lavoro, il legislatore francese ha introdotto una tipologia contrattuale specifica, ispirata al modello sportivo, sebbene gli eSport non siano ufficialmente riconosciuti come tali. Questa mossa legislativa mostra come il settore degli eSport stia influenzando direttamente le strutture giuridiche preesistenti, richiedendo adattamenti e innovazioni nel panorama normativo. Il *pro-player* è definito come qualsiasi persona la cui attività remunerata comporti la partecipazione a competizioni di videogiochi in un rapporto di subordinazione giuridica con un'associazione o impresa che beneficia di una licenza del ministro del digitale. La normativa stabilisce parametri riguardanti l'età dei giocatori e la durata dei contratti. In un contesto simile, il 10 novembre 2022, è stata adottata la Risoluzione del Parlamento Europeo 2022/2027(INI). Attraverso un percorso di 38 punti, la Risoluzione traccia la rotta per creare un sistema europeo volto a favorire lo sviluppo locale delle industrie europee dei videogiochi, in particolare le piccole e medie imprese. Si prende in considerazione la possibilità di creare un'etichetta videogiochi europeo e si propone l'adozione di strategie comunitarie per promuovere i benefici degli eSport per l'istruzione e il benessere, supportati da evidenze scientifiche che dimostrano come le buone pratiche nell'uso dei videogiochi possano portare a ottimi risultati nella gestione della sindrome dell'Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD). La Risoluzione ribadisce la differenza tra gli eSport e gli sport tradizionali, poiché le competizioni videoludiche utilizzano tecnologie di

proprietà di soggetti privati con diritti di proprietà intellettuale. Tuttavia, il Parlamento ritiene che i due settori possano integrarsi promuovendo valori e competenze positivi simili. Uno dei punti focali della Risoluzione è la richiesta alla Commissione di elaborare una Carta per promuovere i valori europei nelle competizioni di eSport, in collaborazione con editori, organizzazioni di squadre, club e organizzatori di tornei. Si chiede anche alla Commissione di studiare la possibilità di creare orientamenti coerenti e completi sullo status dei giocatori professionisti di eSport, invitando gli Stati membri e la Commissione a valutare la possibilità di introdurre un visto per il personale degli eSport simile a quelli esistenti per i visti culturali e sportivi. Tale iniziativa potrebbe contribuire a facilitare la mobilità dei professionisti degli eSport, promuovendo la diversità e lo scambio culturale nel settore a livello internazionale.

4. Discussione

In un mondo in costante mutamento, il panorama normativo e politico degli eSports si configura come un terreno di battaglia in cui numerosi paesi si adattano alla crescente popolarità di questa forma di intrattenimento e competizione (Van Hilvoorde & Pot, 2016). La ricerca ha evidenziato l'importanza di un approccio comparativo per comprendere appieno le sfide e le opportunità legate agli eSport a livello globale, fornendo così una base solida per lo sviluppo di politiche e normative efficaci in questo settore in rapida crescita. La diffusione capillare degli eSport ha suscitato un interesse crescente a livello globale, manifestato attraverso il riconoscimento ufficiale da parte di istituzioni sportive di prestigio quali il CIO e il Parlamento Europeo. Questi avvenimenti denotano una trasformazione significativa nel panorama sportivo contemporaneo, evidenziando l'emergere degli eSport come una forma di competizione strutturata e organizzata. L'esempio della Corea del Sud offre una concreta dimostrazione di come un governo possa attivamente promuovere la cultura degli eSport tramite l'istituzione di enti quali la KeSPA, la quale ha svolto un ruolo centrale nello sviluppo e nella regolamentazione degli eSport nel paese. Analogamente, negli Stati Uniti, pur con una regolamentazione degli eSport prevalentemente a livello statale, si sono compiuti progressi significativi sia a livello federale che statale per affrontare questioni specifiche legate agli eSport, come dimostrato dalla National Defense Authorization Act del 2018. Organizzazioni sportive come la California Interscholastic Federation (CIF) hanno rivestito un ruolo cruciale nel riconoscere gli eSport come sport ufficiali nelle scuole superiori, agevolando la partecipazione degli studenti a competizioni interscolastiche e contribuendo a promuovere la loro accettazione nel contesto educativo. Il riconoscimento degli eSport come attività sportiva da parte del CIO e la risoluzione del Parlamento Europeo hanno enfatizzato l'importanza crescente di questa forma di competizione a livello mondiale. Tuttavia, è importante notare che, nonostante i progressi internazionali, molti Paesi, compresa l'Italia, non dispongono ancora di normative specifiche per regolamentare gli eSport e promuovere l'educazione

sui videogiochi. Il modello di regolamentazione adottato dalla Francia offre un esempio di legislazioni nazionali utili ad affrontare efficacemente questa sfida, stabilendo regole specifiche per l'organizzazione delle competizioni, la partecipazione dei minori e i diritti dei giocatori professionisti. Diversamente, come precedentemente accennato, la risoluzione del Parlamento Europeo propone un approccio olistico per promuovere i valori europei nelle competizioni di eSport e per definire linee guida chiare sullo status dei giocatori professionisti. Pertanto, è imperativo approfondire la validità degli eSport non solo come forma di competizione e intrattenimento, ma anche come strumento educativo e sociale. Gli eSport possono fungere da ponte tra l'istruzione formale e l'apprendimento informale, offrendo opportunità uniche di sviluppo delle competenze digitali e collaborative. L'inclusione degli eSport nel contesto olimpico tramite gli Olympic eSport games e il riconoscimento del Parlamento Europeo sottolineano la crescente rilevanza di considerare gli eSport non solo come un'attività ludica, ma anche come una disciplina che favorisce lo sviluppo di competenze cognitive, sociali ed educative (Lee & Schoenstedt, 2011). Pertanto, risulta fondamentale esaminare il contesto normativo italiano e la sua attuale mancanza di normative specifiche per regolamentare gli eSport e promuovere l'educazione sui videogiochi. È importante sottolineare l'importanza di una specifica azione legislativa che riconosca e tuteli gli eSports come una forma legittima di competizione e intrattenimento, segnando così un cambio di paradigma nel contesto sportivo e legale del paese. La creazione di una legislazione specifica per gli eSport potrebbe favorire la crescita sostenibile del settore, garantendo standard di sicurezza e qualità per giocatori e spettatori. Nel contesto degli eSport, è essenziale anche considerare l'aspetto dell'etica e della responsabilità sociale, analizzando le implicazioni delle decisioni politiche e normative sugli utenti, sulle comunità online e sulla società nel suo complesso. La promozione di comportamenti etici e rispettosi all'interno della comunità degli eSport è fondamentale per garantire un ambiente sano e inclusivo per tutti i partecipanti. Inoltre, sarebbe utile approfondire le dinamiche economiche e finanziarie degli eSport, includendo analisi sul finanziamento delle competizioni, sulle entrate derivanti da sponsorizzazioni e pubblicità, nonché sull'ascesa dell'economia dei giochi elettronici. Infine, potrebbe essere interessante esaminare il ruolo degli eSport nell'ambito dell'innovazione tecnologica, inclusa l'integrazione di nuove tecnologie come l'intelligenza artificiale e la blockchain, e il loro impatto sulla competitività e sull'esperienza degli utenti. Nell'affrontare la complessità del panorama normativo e politico degli eSport, è cruciale considerare anche l'impatto economico che questa industria ha sui mercati globali e sulle opportunità di lavoro nel settore tecnologico e dell'intrattenimento digitale. Inoltre, il coinvolgimento degli eSport nell'ambito dell'innovazione tecnologica e della ricerca scientifica potrebbe aprire nuove strade per lo sviluppo di soluzioni avanzate in settori quali: la realtà virtuale, la telemedicina e formazione professionale. È importante inoltre analizzare le dinamiche di inclusione sociale e di accessibilità nelle competizioni di eSport, assicurando

che tali eventi siano accessibili a tutti, indipendentemente da fattori socio-economici o disabilità. L'accessibilità delle competizioni di eSport non riguarda solo la partecipazione, ma anche l'accesso ai servizi di streaming e alle piattaforme di gioco, garantendo un'esperienza equa e inclusiva per tutti gli appassionati. Infine, la collaborazione tra settori pubblici e privati potrebbe favorire la creazione di infrastrutture digitali sicure e affidabili per sostenere lo sviluppo e la diffusione degli eSport in tutto il mondo, contribuendo così a promuovere una cultura digitale responsabile e inclusiva. Il panorama normativo e politico degli eSport è in costante evoluzione, con numerosi paesi che cercano di adattarsi a questa nuova realtà. Per affrontare questa complessità, è essenziale promuovere una stretta collaborazione tra settori pubblici e privati, al fine di sviluppare infrastrutture digitali sicure e affidabili per sostenere il crescente impatto degli eSport a livello globale, contribuendo così a promuovere una cultura digitale responsabile e inclusiva. La ricerca ha evidenziato l'importanza di un approccio comparativo per comprendere appieno le sfide e le opportunità legate agli eSport a livello globale, fornendo così una base solida per lo sviluppo di politiche e normative efficaci in questo settore in rapida crescita (Wattanapisit, 2020).

5. Conclusioni

Gli eSport stanno emergendo come una forma di competizione in rapida crescita, caratterizzata da un impatto significativo non solo sulla cultura del gioco, ma anche sull'intera industria del settore. Questa fenomenale ascesa richiede una riflessione approfondita sui molteplici aspetti che li caratterizzano e sui loro effetti su scala globale. Per massimizzare il potenziale degli eSport, è essenziale un impegno congiunto a livello mondiale volto allo sviluppo di politiche e normative adatte a regolamentare questo settore in continua evoluzione. Questo impegno richiede una collaborazione stretta tra governi, organizzazioni internazionali, industria e comunità degli eSport, al fine di sviluppare linee guida coerenti e condivise che possano guidare lo sviluppo sostenibile del settore. Queste politiche dovrebbero essere progettate in modo da garantire un ambiente equo, sicuro e sostenibile per tutti i partecipanti, compresi gli atleti, le organizzazioni e gli appassionati. Inoltre, la regolamentazione degli eSport dovrebbe essere improntata alla promozione di valori fondamentali come l'integrità, l'equità e il rispetto, assicurando al contempo la protezione dei diritti degli individui coinvolti. È essenziale che queste politiche siano flessibili e adattabili, in grado di tenere il passo con l'evoluzione rapida e dinamica degli eSport e delle relative sfide. Ciò implica la necessità di creare meccanismi efficaci per affrontare le sfide emergenti legate alla sicurezza dei giocatori, alla gestione delle scommesse, alla prevenzione della manipolazione delle partite e all'equità nelle competizioni. Parallelamente alla regolamentazione, è cruciale fornire un sostegno adeguato agli atleti e alle organizzazioni che operano nel settore. Questo sostegno non solo beneficerebbe gli individui e le organizzazioni coinvolte, ma anche l'intera comunità degli eSport, promuovendo una cultura

incentrata sul benessere e sulla sostenibilità nel settore. Questo può avvenire attraverso programmi di formazione e sviluppo professionale, servizi di assistenza sanitaria e benessere, e opportunità di crescita e sviluppo professionale. Inoltre, è fondamentale garantire che gli atleti e le organizzazioni abbiano accesso a risorse finanziarie adeguate e a infrastrutture di supporto per consentire loro di raggiungere il loro pieno potenziale nel mondo degli eSport.

Riferimenti bibliografici

- Bányai, F., Griffiths, M. D., Király, O., & Demetrovics, Z. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of Gambling Studies*, 35(2), 351–365. <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9763-1>
- Burroughs, B., & Rama, P. (2015). The eSports Trojan Horse: Twitch and Streaming Futures. *Journal For Virtual Worlds Research*, 8(2). <https://doi.org/10.4101/jvwr.v8i2.7176>
- CONI - Comitato Olimpico Nazionale Italiano, & E-Sport ITALIA. (2022). *Protocollo d'Intesa*. https://www.coni.it/images/1-Primo-Piano-2021/1-Primo-Piano-2022/Protocollo_ESports_Italia1.pdf
- Decreto Legislativo 28 febbraio 2021, n. 37: Attuazione dell'articolo 6 della legge 8 agosto 2019, n. 86, recante misure in materia di rapporti di rappresentanza degli atleti e delle società sportive e di accesso ed esercizio della professione di agente sportivo (21G00042). (2021). *Gazzetta Ufficiale Serie Generale*, 162(67), 28–34. <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2021/03/18/21G00042/sg>
- D'Elia, F., D'Isanto, T., Esposito, G., Altavilla, G., & Raiola, G. (2023). Physical activity and sports science in Italian scientific research products. *Health, Sport, Rehabilitation*, 9(2), 38–47. <https://doi.org/10.34142/HSR.2023.09.02.03>
- D'Isanto, T., Altavilla, G., Esposito, G., Raiola, G., & D'Elia, F. (2023). Physical activity and sports sciences field in Italian scientific research products and its distinct composition in biomedicine, exercise and sports sciences and pedagogy domains. *Sport Sciences for Health*, 19(3), 987–991. <https://doi.org/10.1007/s11332-023-01045-z>
- European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games (2022/2027(INI)). (2023). *Official Journal of the European Union*, 2023/C(161/01). <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52022IP0388>
- Gaudiosi, J. (2015). How Red Bull is investing in esports athletes. *Fortune.Com*. <http://fortune.com/2015/06/12/redbull-esports-lab/>
- Griffiths, M. (2017). The Psychosocial Impact of Professional Gambling, Professional Video Gaming & eSports. *CGI Magazine*, 28, 59–63. https://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/30079/1/7570_Griffiths.pdf
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). eSports – Competitive sports or recreational activity? *Sport Management Review*, 21(1), 14–20. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2017.07.011>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hilvoorde, I. V., & Pot, N. (2016). Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*, 10(1), 14–27. <https://doi.org/10.1080/17511321.2016.1159246>
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C., & Olich, T. W. (2017). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”. *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Jin, D. Y. (2010). *Korea's Online Gaming Empire*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262014762.001.0001>
- Lee, D., Cheon, W., Judge, L., Shin, H., & Kim, K. (2012). Motives and marketing stimuli affecting esports consumption: Cross-cultural perspectives. *International Journal of Sport Management*, 13(2), 203–223.
- Lee, D., & Schoenstedt, L. J. (2011). Comparison of eSports and Traditional Sports Consumption Motives. *ICHPER-SD Journal of Research*, 6(2), 39–44. <https://eric.ed.gov/?id=EJ954495>
- LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique (NOR: ECFI1524250L). (2016). *Journal Officiel de la République Française*, 235, 1. https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2016/10/7/ECFI1524250L/jo/article_102
- MBA@Syracuse. (2020). With Viewership and Revenue Booming, Esports Set to Compete with Traditional Sports [Institutional website]. *Syracuse University Blog*. <https://onlinegrad.syracuse.edu/blog/esports-to-with-traditional-sports/>
- Olympics.com. (2023, October 14). Il Presidente del CIO Thomas Bach: Esploriamo progetti per lanciare gli Olympic Esports Games L'annuncio è stato fatto durante la cerimonia di apertura della 141esima Sessione del CIO a Mumbai. *Olympics.Com*. <https://olympics.com/it/notizie/presidente-cio-thomas-bach-esploriamo-progetti-per-lanciare-gli-olympic-esports-games>
- Raiola, G. (2014). Motor Control and Learning Skills According to Cognitive and Ecological Dynamic Approach in a Vision on Behaviorism, Cognitive, Gestalt and Phenomenology Theories. *Mediterranean Journal of Social Sciences*. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n15p504>
- Raiola, G., & Altavilla, G. (2020). Testing motor skills, general and special coordinative, in young soccer. *Journal of Human Sport and Exercise - 2020 - Winter Conferences of Sports Science*. *Journal of Human Sport and Exercise - 2020 - Winter Conferences of Sports Science*. <https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc2.11>
- Reitman, J. G., Anderson-Coto, M. J., Wu, M., Lee, J. S., & Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*, 15(1), 32–50. <https://doi.org/10.1177/1555412019840892>
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264–272. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2015.07.039>
- Steinkuehler, C. (2020). Esports Research: Critical, Empirical, and Historical Studies of Competitive Videogame Play. *Games and Culture*, 15(1), 3–8. <https://doi.org/10.1177/1555412019836855>
- Wattanapit, A., Wattanapit, S., & Wongsiri, S. (2020). Public Health Perspectives on eSports. *Public Health Reports*, 135(3), 295–298. <https://doi.org/10.1177/0033354920912718>