



eSport e Sport: duello tra tradizione e innovazione

In questo articolo vi propongo il tema degli eSport, forse non più così recente viste le evoluzioni dei tempi; tuttavia, vorrei condividere con voi lettori questa tendenza. È bene spiegare e introdurre gli eSport, anche perché in primis conoscevo sì la loro esistenza, ma non ero consapevole di tutto il contorno che ruota attorno. Cosa sono e da quanto esistono? Perché sono diventati importanti? Che impatto hanno sul pubblico?

Gli eSports sono definiti gli sport elettronici, in cui giocatori si sfidano in attività, appunto elettronici dal vivo oppure in modalità a distanza. Questi videogiochi sono molto competitivi e si possono svolgere a squadra oppure individualmente. Troviamo diversi generi di giochi, per esempio "sports simulations" – in cui i giocatori competono come se fossero atleti reali, oppure "Fighting Games", dove in questo caso più giocatori combattono uno contro l'altro. Come per gli sport tradizionali anche per gli eSport vengono organizzate competizioni. Infatti, dietro questo mondo ci sono squadre sponsorizzate, che accolgono giocatori che si allenano duramente. Spesso e volentieri le competizioni vengono trasmesse in diretta, al fine di attirare molteplici spettatori cavalcando le piattaforme streaming. Dietro le quinte di questo mondo troviamo un'industria in forte crescita che crea opportunità sotto forma di eventi, marchi di abbigliamento, sviluppatori di giochi e naturalmente nuovi posti di lavoro attraenti per i giovani. Confermo di essere molto scettica su questa branca, ma esplorando meglio questo tema, si sostiene che dal punto di vista cognitivo questi videogiochi sollecitano molto le competenze, per esempio quella della gestione dello stress, la presa delle decisioni, e il lavoro di squadra. Infatti molti giochi necessita-

no dell'aiuto di altri giocatori e nello stesso tempo di ragionare in modo tempestivo senza farsi prendere dall'agitazione. Altro aspetto che mi ha sorpresa in modo positivo è l'inclusione. In effetti gli eSport diventano facilmente accessibili a persone disabili, perché i mezzi per arrivarci sono più vicini e facilitati, basti pensare che serve un collegamento alla rete, una postazione e, pronti, via si gioca! Oltre all'aspetto dell'inclusione si tocca anche quella della diversità. Miriadi di giocatori che si sfidano da stanze di tutto il mondo: da un continente all'altro. Ogni genere è toccato senza distinzioni tra colore di pelle, uomo donna. Se pensiamo che solo nel 2024 abbiamo raggiunto la parità di genere alle Olimpiadi, con gli eSport questa equità è raggiunta molto bene. Oltre a ciò gli eSport non hanno unicamente un pubblico giovane ma toccano in modo trasversale le diverse generazioni. Tuttavia, nonostante gli innegabili aspetti positivi che i videogiochi possano offrire, continuo a rimanere fermamente convinta che un'esperienza sportiva vissuta in modo diretto, che sia in palestra, in uno stadio o semplicemente al parco – abbia un impatto completamente diverso. La sensazione di adrenalina che si percepisce in un incontro sportivo, la gioia di una corsa all'aria aperta o la condivisione di un momento con altre persone sono emozioni ed energie che un videogioco non riesce a replicare. Il contatto fisico, il sudore, la fatica e, soprattutto, il legame umano che si crea nell'ambito sportivo, sono esperienze che vanno ben oltre le capacità di un mondo virtuale, e che alimentano sensazioni autentiche e indimenticabili. Ogni momento di vittoria piuttosto che di sconfitta fa emergere in noi reazioni ed emozioni che ci portano a vivere quel momento con gioia o delusione. Ogni attore che ruota attorno all'atleta consegna un bagaglio ricco di esperienze, che fanno sì che la relazione e il contatto umano diano nuovi stimoli, voglia di vivere e condivisione.

Di Maura Montenegro, coordinatrice di TNV



INQUADRAMI ORAI

