

Break Point

Puntata dedicata
agli

eSports tra presente e futuro.

La scena attuale delle competizioni e le nuove prospettive nel mondo dei media

Edizione di Break Point dedicata esclusivamente agli eSports alla quale hanno partecipato Alessandro Coni (Segretario Generale di AIAS, l'Associazione Italiana Avvocati dello Sport, esperto di sport e media, tra i primi ad avere pubblicato in Italia in materia di diritto ed eSports e che da anni si occupa della materia), Nicoletta Serao (Associate dello studio legale Insight, specializzato nel settore digitale e dei videogiochi, recentemente intervenuta a More Than Just a Game sul tema della regolazione dei videogiochi e co-autrice di un articolo dal titolo *Esports in Italy: an industry ready to take off* pubblicato) e Paolo Blasi (Presidente di ITeSPA, Associazione Italiana eSport, che fa parte della International eSports Federation, tra i massimi esperti nazionali del settore, con esperienza lunga nella organizzazione di attività competitive a livello internazionale), i quali si sono confrontati su temi diversi, ponendosi vicendevolmente domande e dando vita ad un dibattito a distanza che ha toccato gli aspetti che attualmente appaiano più rilevanti rispetto al fenomeno degli eSports. Un fenomeno che è esploso da alcuni anni ed ha continuato a crescere, seguendo uno sviluppo non uniforme a livello internazionale, fino a ricevere una grande attenzione mediatica nel corso dell'attuale crisi. Sembra quindi giunto un momento di svolta per gli eSports, per questo riveste un particolare interesse il confronto tra chi negli ultimi anni ha osservato l'evoluzione di questo mondo da punti di vista diversi. Qui di seguito il racconto delle le domande e delle risposte principali dell'incontro.

Alessandro Coni ha preso lo spunto iniziale per porgere una domanda all'Avv. Nicoletta Serao *"Quale è la situazione degli eSports in Italia? Siamo indietro rispetto alla scena internazionale?"*

Nicoletta Serao

Indubbiamente sì, soprattutto se osserviamo i numeri dei tornei di eSport in Italia tenendo a mente quello che all'Italia non manca, e cioè team eSports con progetti ambiziosi, giocatori competitivi a livello internazionale e, stando alle ultime statistiche, un significativo numero di appassionati.

Dal mio punto di vista, anche avendo raccolto il parere di coloro che operano nel mondo degli eSport da anni, le carenze più gravi sono di diversa natura: infrastrutturale, tecnologica, regolamentare. Vi è una difficoltà di accesso a reti adeguate a costi competitivi, dall'altra il quadro normativo crea un rischio collegato all'incertezza delle regole.

Analoga domanda è stata posta a Paolo Blasi, al quale è stato richiesto il proprio punto di vista sui possibili motivi strutturali alla base del ritardo della scena italiana.

Paolo Blasi

A mio parere due fattori hanno giocato un ruolo decisivo sul "ritardo" italiano in ambito eSports: il primo - preponderante tra i due - è un aspetto culturale che ha legato per decenni i videogiochi al puro intrattenimento infantile/adolescenziale ed il secondo è sicuramente quello di tipo infrastrutturale.

Entrambi questi fattori si basano tuttavia su un mercato del tutto florido legato all'intrattenimento video-ludico.

Non dimentichiamo che l'Italia è il quinto mercato europeo ed il decimo mondiale per fatturato, il che offrirebbe un'enorme base di partenza per costruire l'interesse verso le "competizioni di videogiochi".

Giusto per fare un esempio all'inizio degli anni novanta (21 ottobre 1993 per la precisione ndr) la CAPCOM presentava a Roma il suo primo cabinato per effettuare, in prima assoluta, tornei ad eliminazione diretta. Si trattava del picchiaduro: 'Street Fighter II - The new Challengers' con una modalità da ordinare appositamente che si chiamava "tournament battle version" che permetteva di sfidare 8 giocatori disposti su 4 cabinati.

Il tutto venne presentato alla 21° ENADA (Esposizione Nazionale Apparecchi Divertimento Automatico) che si svolgeva pochi mesi dopo la fiera del settore di Tokyo e dal nome JAMMA. Questo per indicare come il settore video-ludico italiano era internazionalmente allineato già prima che scoppiasse il fenomeno "eSports" a fine anni 90.

La discussione è seguita su un altro tema fortemente dibattuto, ossia il riconoscimento ufficiale degli eSports come disciplina sportiva, finora solo paventato ma mai giunto né a livello internazionale né a livello nazionale in Italia. Sul punto Paolo Blasi ha fornito la sua posizione.

Paolo Blasi

Il discorso è articolato. Direi che il passo da sottolineare è che il riconoscimento sportivo ad oggi in Italia non esiste e quindi non è possibile effettuare alcuna attività video-ludica competitiva legata al mondo degli eSports.

Il riconoscimento sportivo sarebbe sicuramente un forte segno per l'intero movimento italiano visto che da un lato permetterebbe di effettuare attività di tipo professionale con una legislazione specifica e già consolidata e dall'altro offrirebbe un forte messaggio di tipo culturale verso tutti quelli che vedono ancora oggi nelle "competizioni di videogiochi" solo un fine di intrattenimento. Da questo punto di vista a metà 2019 il CONI ha operato una prima scelta molto importante designando un nome molto importante tra quelli dello stesso CONI per valutare la situazione italiana ed istituendo il Comitato Promotore E-Sports (CPES). Per il momento non sono stati rilasciati contributi pubblici per quanto riguarda l'attività del CPES ma è sicuramente un messaggio forte se si pensa ad una qualsiasi istituzione italiana dove le novità difficilmente prendono piede.

L'attenzione si è quindi focalizzata sul quadro normativo e sulle lamentate carenze regolamentari. Alessandro Coni ha chiesto all'Avv. Serao se ritenesse tali carenze una questione di assenza di regole oppure un fatto di regole inadeguate.

Nicoletta Serao

Entrambe le cose: non ci sono regole ad hoc e le regole potenzialmente applicabili sono del tutto inadeguate.

Dal momento che gli eSports non sono ad oggi ufficialmente riconosciuti come sport, non è possibile ricondurli nell'alveo del diritto sportivo.

In questa situazione i rischi che corre chi organizza un torneo di eSport sono fondamentalmente due (più potenzialmente un terzo), e cioè:

- che l'attività torneistica esports finisca con il ricadere nell'attività di gioco regolato, che si applica a tutti i giochi che abbiano una posta (*coin in*) e assegnino una vincita di qualsiasi natura (*pay out*), la cui organizzazione spetta allo Stato - che la esercita direttamente o tramite licenziatari,

- che i tornei di esports siano qualificati come concorsi a premio e vi si applichi quindi l'impianto normativo che regola l'organizzazione delle manifestazioni a premio, che – oltre ad imporre una disciplina burocraticamente molto faticosa – vieta l'attribuzione di premi in denaro.

Inoltre, vi è la più remota (ma pur sempre esistente sulla carta) possibilità, che i tornei possano essere ritenuti rientrare nell'ambito di applicazione del divieto di pubblicità del gioco d'azzardo introdotto nel 2018 con il decreto dignità, il quale vieta qualsiasi tipo di comunicazione pubblicitaria relativa ad attività di gioco che attribuisca un premio in denaro dove la vincita o perdita sia, anche solo parzialmente, aleatoria.

Ovviamente lo scenario normativo si riflette sulla pratica e sull'organizzazione degli eventi. Su questo aspetto è stata chiesta un'opinione a Paolo Blasi, sollecitando il suo punto di vista pratico, maturato alla luce dell'esperienza concernente l'organizzazione dei tornei.

Paolo Blasi

Al momento, non avendo regolamentazione specifica e nessuna istituzione nazionale che riconosce ufficialmente il tipo di attività, si “naviga a vista”. L'impossibilità di avere circuiti costanti nel tempo (solo da pochi anni se ne sono creati alcuni e limitati ad alcuni titoli), una buona base di giocatori di talento, montepremi consistenti, un pubblico adeguato per l'offerta di sponsor (anche se alcuni sondaggi possono mostrare dei numeri molto discutibili ndr) e regole sicure per lo svolgimento delle gare, ha generato molte incertezze.

Basti pensare che tutt'oggi i video-giocatori che decidono di intraprendere la carriera professionistica difficilmente possono contare su un supporto economico anche se ricevono contratti in società sportive.

Il tutto limita enormemente lo sviluppo del mercato stesso ed i migliori giocatori italiani solo recentissimamente sono riusciti a trovare una giusta collocazione in Italia mentre fino a pochi anni fa erano costretti a rivolgersi ad organizzazioni europee.

Il tema dei riflessi pratici dell'approccio regolamentare finora assunto rispetto agli eSport è stato sottoposto anche all'Avv. Serao.

Nicoletta Serao

In un contesto regolamentare confuso come quello brevemente descritto, le conseguenze immediate sul business sono almeno due:

1. Per prima cosa, gli organizzatori di tornei eSports possono decidere di limitare la visibilità mediatica dei tornei o il valore economico dei premi per evitare di attirare l'attenzione delle autorità regolamentari.
2. In secondo luogo, il rischio regolamentare inevitabilmente connesso al business degli esports spesso scoraggia gli investitori italiani o stranieri dall'investire in Italia, non solo a causa delle possibili sanzioni ma anche in considerazione delle eventuali ripercussioni negative che ne potrebbero derivare a livello di immagine.

Inoltre, più in generale, in una situazione simile, chi opera nell'industria si trova – nel tentativo di ridurre i rischi dal punto di vista legale – a scommettere su un modello di business “lower risk” (oggi) ma che difficilmente avranno una vita lunga. Il rischio concreto è che si consolidino in Italia modelli di business, lontani dai modelli più efficienti che si stanno affermando a livello internazionale e che potrebbero nuocere allo sviluppo del settore in Italia o a singoli operatori.

L'attenzione si è quindi spostata sul rilevante argomento dei rapporti tra eSports e media e sull'attuale spazio che gli eSports stanno conquistando non solo sulle piattaforme digitali, bensì anche in televisione. A questo riguardo, Paolo Blasi ha espresso la sua opinione.

Paolo Blasi

Il momento di gloria per gli eSport in TV credo che provenga più da una necessità che da un reale interesse. Visto il blocco delle attività sportive derivato dalla pandemia, i canali monotematici di sport hanno dei seri problemi nel riempire il palinsesto e quindi ripiegano su quelle che, per antonomasia, sono le "simulazioni". Tuttavia, anche in questo caso, non aver voluto prendere la palla al balzo qualche anno fa quando già si parlava con insistenza di eSport in TV in ambito internazionale (negli USA la Turner Broadcasting Studios ha un programma dedicato agli eSports che vede un campionato di CS:GO trasmesso in TV - eLeague - dal 2016).

La TV italiana non ha una chiara idea di come poter integrare attualmente lo spettacolo degli eSport per il pubblico televisivo (si torna al discorso culturale ndr).

Le possibili "soluzioni in corsa" non sono chiare ma già il fatto di essere costretti a sperimentare (e forse a scottarsi) è un buon inizio per chi vorrà proseguire a consolidare l'idea del nuovo.

Scommessa, che gioco-forza, alcuni dovranno fare.

Sulla scia delle idee espresse è parso quindi naturale chiedere a Blasi un chiarimento sul rapporto tra TV e eSports e sulla possibile consolidazione della trasmissione di eventi tramite la televisione.

Paolo Blasi

Direi che al momento è difficile poterlo prevedere. Il mio parere è che questa fase ha dato una forte spinta che altrimenti sarebbe avvenuta diluita nel tempo ma puntare adesso su un canale tematico mi sembra molto difficile.

Prima di tutto perché non c'è l'interesse del pubblico e poi perché non esistono format TV specifici per questo tipo di "sport".

Discorso differente avverrebbe nel caso di riconoscimento sportivo. In quel caso è molto probabile che, parallelamente allo sviluppo di competizioni nazionali, si potrebbero sviluppare un interesse tale da convogliarsi in un canale dedicato.

Blasi ha sollecitato anche la visione dell'Avv. Coni, chiedendo di condividere la sua percezione in merito alla larga diffusione mediatica degli eSports che si sta osservando in queste settimane.

Alessandro Coni

Ovviamente questo momento di iato in attesa della ripresa delle competizioni sportive lascia spazio a programmazioni alternative.

Gli eSports hanno colto una possibilità in questo contesto, offrendo programmi dal vivo e trovando consistentemente ore di programmazione che prima non avevano, in Italia come in altri Paesi.

Ritengo che questa improvvisa ondata abbia sicuramente regalato un momento di attenzione per gli eSports, facendo però luce su alcuni aspetti che meritano una riflessione più attenta.

Non possiamo dimenticare che stiamo parlando di un contenuto peculiare con un seguito, un sostrato culturale e un'abitudine alla fruizione che divergono da quella cui siamo abituati quanto parliamo di eventi sportivi.

Questo non vuol dire che non sia possibile o che non valga la pena considerare questa tipologia di contenuto anche nella prospettiva dei broadcaster, anzi. Tuttavia lo si deve fare consapevoli che le regole di ingaggio sono ben differenti.

ESPN e Turner sono stati antesignani, come si diceva prima. Eppure si stenta ancora a trovare la formula corretta per la loro trasmissione.

Oggi in Italia abbiamo assistito a numerose competizioni di eSports su Sky, con diverse tipologie di copertura e soluzioni editoriali.

Adesso si tratta principalmente di provare e aggiustare il tiro.

Guardando l'esperienza internazionale di queste settimane i risultati sono comunque interessanti.

È chiaro che l'urgenza non facilita un percorso che appare ancora a metà, allo stesso tempo però un momento come quello attuale offre un terreno fertile per la sperimentazione.

Di sicuro, l'accelerazione improvvisa ha ridotto i tempi per trovare forme specifiche di comunicazione, che tuttavia finora si stavano sviluppando, per così dire, con molta calma.

Verso la conclusione dell'incontro, il dibattito si è spostato sulle rispettive idee con riguardo alle prospettive relative agli eSports con particolare riguardo alla trasmissioni di simulazioni sportive in TV.

Paolo Blasi

Anche sulle simulazioni sportive io sono molto scettico per il semplice fatto che anche quando si parla di "simulazioni sportive pure" (ossia quelle che riproducono l'esatto gesto atletico della disciplina sportiva) si parla sempre di un ambito competitivo differente e di enormi differenze per quanto riguarda gli aspetti televisivi.

Tecnicamente le possibilità legate al mondo degli eSport sono moltissime come anche quelle che la TV potrebbe sfruttare, ma dovrebbero essere ripensate totalmente le attività per come sono state conosciute sino ad oggi.

Un esempio in merito all'intrattenimento è sicuramente la bozza degli stadi per eSport presentata dalla ditta di architetti Rossetti (clicca [qui](#) per maggiori info) che vedeva un nuovo concetto di fruizione dello sport legato ai grandi eventi. Questo stesso tipo di lavoro, a mio avviso, dovrebbe essere fatto da chi si occupa oggi di TV un riadattamento dei contenuti legati agli eSport per il pubblico della piattaforma TV.

Quindi è stato Alessandro Coni a fornire la propria visione prospettica, prima con riferimento alle simulazioni sportive in TV...

Alessandro Coni

Considerate le ragioni di questo nuovo o accresciuto interesse per gli eSports, ossia l'assenza di eventi dal vivo, è chiaro che l'attenzione si sia concentrata su titoli che appartengono al genere delle simulazioni sportive.

Le regole rimangono le stesse e alla base si tratta quindi di un tipo di meccanica a cui il pubblico è già abituato. Lo spettatore non necessita di un supporto aggiuntivo per fruire dello spettacolo. Già sa come funziona una partita di calcio o un GP di F1. Il fatto che si trovi di fronte ad una versione virtuale non sposta da questo punto di vista.

Allo stesso tempo, anche all'interno della categoria delle simulazioni sportive assistiamo ad un panorama variegato se si pensa alla differenza che intercorre tra le gare virtuali di MotoGP e le corse al simulatore di Indycar per esempio.

Mi sembra invece più complesso attualmente estendere la programmazione a generi come MOBA o FPS che, per quanto intellegibili, sottendono una logica di gioco peculiare e necessitano di un maggiore processo di avvicinamento da parte di un pubblico nuovo. Eppure sappiamo che la fetta maggiore del mercato degli eSports è proprio occupata da quei titoli.

... Quindi in relazione al più ampio scenario del mondo dell'intrattenimento.

Alessandro Coni

Come detto, non credo sia un tema di opportunità o meno di sfruttare questo tipo di contenuto, perché a prescindere da questa contingenza che ci troviamo ad affrontare ritengo sia indubbio che gli eSports allargheranno la loro area di penetrazione. Si tratta piuttosto di una questione di come e con quali prospettive lo si intenda fare. Per comprenderlo allora può essere utili riflettere sulle caratteristiche essenziali. Gli eSports sono competizioni che hanno alle spalle un settore in crescita come quello dei videogiochi, sono un incredibile veicolo commerciale ed aspirano ad essere un prodotto di intrattenimento in grado di combinare queste forti potenzialità. Tuttavia, allo stesso tempo, presentano tratti particolari, si sono finora evoluti all'interno di uno specifico ambiente ed hanno svolto una funzione ben precisa. Questo non lo considero un ostacolo per un loro ulteriore sviluppo, quanto un elemento che va preso bene in considerazione. Quanto al primo di questi aspetti, occorre sottolineare che gli eSports si basano principalmente su giochi concepiti per divertire e sfidare chi gioca e non per intrattenere il pubblico. Possono risultare comunque piacevoli da guardare, ma non è questo il loro obiettivo primario. Non lo è nel momento in cui i videogiochi sono realizzati, almeno per come sono stati finora concepiti e disegnati. Si tratta allora di un punto di distanza rispetto agli sport, che vengono presi sempre come parametro di riferimento. Ecco se continuiamo in questo raffronto ci accorgiamo che negli sport tradizionali l'equazione è completamente invertita, a favore dell'intrattenimento del pubblico. Quando nella pallavolo si è tolto il cambio palla lo si è fatto principalmente per adattare il gioco al pubblico non per renderlo più godibile agli atleti. Questo non è quello che riscontriamo negli eSports, dove i videogiochi seguono un'evoluzione che mira soprattutto a rendere più immersiva, stimolante e convincente l'esperienza del giocatore, proprio perché sono questi il target primario. L'impatto per il pubblico oggi viene preso in considerazione, rimane in secondo piano. Quanto all'ambiente in cui si sono finora sviluppati, si tratta di gare cresciute in una realtà digitale, che ne ha da sempre dettato la metrica. Ciò si riflette sulle forme con cui il pubblico è abituato o è comunque portato a seguire maggiormente le competizioni, nonché sull'intera esperienza che vi ruota intorno. Tutto ciò che va al di là della gara e degli aspetti strettamente competitivi è fortemente plasmato dall'ambiente digitale. Sul piano commerciale, ci sono almeno due aspetti da evidenziare. Da un lato, è indubbio che intorno agli eSports gravita una galassia di interessi, così come sono numerosi le forme di sfruttamento ad essi legate. Anzi, in questo senso gli eSport sono un contenuto in cui possiamo sicuramente riconoscere un effetto moltiplicatore in termini commerciali, considerate le opportunità che offre su più livelli. Non a caso da tempo tornei, teams e gamer attraggono tanta attenzione da parte degli investitori, sebbene non sempre l'investimento negli eSports si riveli profittevole.

Dall'altro lato, bisogna anche considerare questo potenziale dove si diriga. Gli eSports sono principalmente una canale che opera a sostegno della diffusione dei videogiochi, ne estendono la vita sul mercato, ma soprattutto ne accrescono esponenzialmente il valore e le opportunità di monetizzazione collegate.

Ciò detto, continuo a pensare che gli eSports costituiscano un prodotto perfettamente adatto a cavalcare quello che sarà un'evoluzione del mondo dell'intrattenimento che, a mio avviso, diverrà sempre più coinvolgente, interattivo e convergente, in cui il medesimo contenuto sarà chiamato ad intrattenere lo spettatore su più livelli e con modalità diverse, fino a creare un vera dimensione intorno, la quale possa essere seguita ed appassionare in forme diverse e in modo continuativo.

Infine anche Paolo Blasi e Nicoletta Serao hanno condiviso una loro idea sul futuro prossimo degli eSports. Il primo ha rilanciato l'idea di un maggiore coordinamento internazionale, con una Federazione di stampo sportivo che possa garantire uno sviluppo più organico al settore rispetto all'attuale scenario fortemente diversificato tra gli Stati. La seconda invece ha auspicato un intervento legislativo a livello nazionale, che possa chiarire gli aspetti relativi all'organizzazione dei tornei e all'attività dei gamer in Italia. I due, invece, hanno espresso pareri discordi circa l'opportunità di un riconoscimento sportivo degli eSports, l'uno si augura un intervento da parte del CIO e del CONI, che possa stabilizzare il mondo degli eSports attraverso la qualificazione come attività sportiva, mentre l'altra ha espresso le proprie perplessità circa l'adeguatezza di un siffatto riconoscimento.

Estratti dell'intervista saranno disponibili anche tramite i canali di AIAS.