

corpi e tempi liberi | 01

Corpi e tempi liberi è una collana interdisciplinare dedicata allo studio del mutamento sociale in corso, letto a partire dalle trasformazioni e dalle ibridazioni che si sono sviluppate nel vasto campo della cultura di massa. I testi selezionati e pubblicati saranno aperti alla multidisciplinarietà, e dedicati all'analisi dei fenomeni che caratterizzano un'epoca in cui i consumi culturali si sono trasformati in un'arena per la produzione di senso e identità. Una particolare attenzione sarà riservata ai fenomeni connessi al loisir: sport, gioco, svago, cultura del tempo libero, turismo, politiche urbane di settore, produzione multimediale.

Direttore:

Pippo Russo (Università di Firenze)

Comitato scientifico:

Bruno Barba (Università di Genova), Igor Benati (CNR), Luca Bifulco (Università di Napoli), Laura Bonato (Università di Torino), Nico Bortoletto (Università di Teramo), Pablo Brescia (University of South Florida, USA), Corrado Del Bò (Università Statale, Milano), Paolo Diana (Università di Salerno), Antonella Emina (Università di Torino), Ivo Germano (Università del Molise), Maurizio Lupo (CNR), Annick Magnier (Università di Firenze), Barbara Mazza (Università La Sapienza, Roma), Mariano Paz (Limerick University, Irlanda), Francesco Pira (Università di Messina), Francesco Pirone (Università di Napoli), Alessandro Porrovecchio (Université du Littoral Côte d'Opal, Francia), Christian Ruggiero (Università La Sapienza, Roma), Giovanna Russo (Università di Bologna), Pippo Russo (Università di Firenze), Jerry Silva (Universidade Fernando Pessoa, Porto, Portogallo), Simone Tosi (Università di Milano–Bicocca).

Le pubblicazioni sono sottoposte a peer review, a cura del comitato scientifico della collana.

IL MONDO DEGLI eSPORTS

ATTORI, PROCESSI, REGOLE E MERCATI

a cura di

Barbara Mazza

Christian Ruggiero

Pippo Russo

Il mondo degli esports /
Barbara Mazza, Christian Ruggiero,
Pippo Russo (a cura di). -
Firenze : editpress, 2021. -
220 p. ; 21 cm (Corpi e tempi liberi ; 1.)
ISBN: 978-88-97826-87-3

Permalink formato digitale:
<digital.casalini.it/9788897826873>

Proprietà letteraria riservata
© 2021 editpress
Via L. Viani 74, 50142 Firenze
www.editpress.it
info@editpress.it
Printed in Italy

Sommario

- 9 Introduzione
Barbara Mazza, Christian Ruggiero, Pippo Russo

Prima Parte.

La dimensione istituzionale del fenomeno

- 17 1. Per una tassonomia dei videogiochi competitivi
Barbara Mazza
- 33 2. I players e i club sportivi: percorsi di strutturazione
Federico Albrizio, Pippo Russo
- 45 3. Sport elettronici: il processo di istituzionalizzazione di
un fenomeno su scala mondiale
Jacopo Ierussi, Giorgio Sandulli
- 65 4. Non più videogioco. Non ancora sport. Gli esports nel
dibattito dei game studies
Simone Mulargia, Carla Rita Nisi

Seconda Parte.

Orientamenti di settore tra visibilità, promozione e pratiche
di consumo

- 87 5. Gli sport elettronici in Italia. Tendenze e prospettive
Barbara Mazza, Jacopo Ierussi

| | |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 107 | 6. Il valore degli eventi live: promozione, sponsorship e partecipazione <i>Barbara Mazza, Alfredo De Martini</i> |
| 131 | 7. Il giornalismo sportivo e la sfida degli esports <i>Christian Ruggiero, Lorenzo Ugolini</i> |
| 155 | 8. Gli esports nella televisione italiana: il caso Ginx Esports Tv <i>Giovanni Brancato, Christian Ruggiero, Simone Sallusti</i> |
| 171 | 9. Fans e community degli esports: abitudini e motivazioni <i>Barbara Mazza, Alessandra Palermo</i> |
| 189 | Conclusioni <i>Barbara Mazza, Christian Ruggiero, Pippo Russo</i> |
| 193 | Bibliografia generale |
| 213 | Autori |

Il mondo degli exports

Attori, processi, regole e mercati

Introduzione

Barbara Mazza, Christian Ruggiero, Pippo Russo

Nell'epoca in cui le attività economiche e sociali cercano di trovare soluzioni digitali adeguate ed efficaci non sembra strano affermare che bisogna prendere sul serio gli esports, un fenomeno nato e sviluppatosi direttamente su apposite piattaforme e in costante crescita sin dalle sue origini. Ben prima della recente pandemia, i giochi elettronici sono diventati una presenza pervasiva nell'odierna gamma dei passatempi, e fra essi i giochi cui viene associata una dimensione agonistica di performance e di contrapposizione tra forze costituiscono una parte rilevante e una altrettanto importante fetta di mercato. A partire da una così capillare diffusione essi concorrono per la propria parte a disegnare stili di consumo, a plasmare rappresentazioni e visioni del mondo, a determinare una rinegoziazione dei sempre più labili confini fra reale e virtuale, fra dimensione ludica e dimensione pragmatica delle interazioni sociali, fra modelli diretti e indiretti di aggregazione e partecipazione. E infine, giusto per esaurire una lista molto sommaria dei motivi che rendono così importante un approccio scientificamente più rigoroso e sistematico al fenomeno degli esports, essi stanno determinando una rinegoziazione dell'agenda istituzionale dello sport globale, resa urgente dall'esigenza d'inglobare un fenomeno in rapida e ampia crescita.

Le considerazioni appena esposte rendono l'idea del perché bisogna prendere sul serio il fenomeno esports. E tuttavia è la stessa constatazione a fare sorgere un interrogativo: sarà forse che, nel momento stesso in cui si afferma la necessità di prendere sul serio il fenomeno, stiamo ammettendo di essere in ritardo? E che meglio sarebbe stato avviare un po' prima questo lavoro di analisi in-

terdisciplinare? Il dubbio rimane e probabilmente è stato elemento di ulteriore motivazione nell'effettuare questo vasto tentativo di ricognizione su un fenomeno che risulta tanto più complesso quanto più lo si approssima. Ma è stato anche un motore per la ricerca di ogni possibile sua dimensione, ciò che è l'elemento più complicato del lavoro. Poiché quello degli esports è un mondo fortemente novatore. La novazione è il vero elemento dinamico esibito dal mondo degli esports. Tale connotato proviene dalla diretta connessione di questo mondo coi cicli dell'innovazione tecnologica. E poiché l'innovazione tecnologica è anche innovazione del contesto sociale che la produce e ne fa esperienza, oltreché delle pratiche, ecco che gli esports denotano un forte potenziale novatore che sta già contribuendo a riplasmare l'immagine dello sport reale, inteso quest'ultimo sia come campo della performance agonistica sia come insieme delle discipline agonistiche riconosciute e praticate.

Specie se si fa riferimento agli esports che riproducono le reali discipline sportive, spicca il grado sempre più accentuato di realismo che viene riprodotto nella scena del gioco. Un realismo che ha finito per innescare la catena dell'iper-realismo, con la contaminazione della realtà da parte della sua imitazione e l'affermarsi della sensazione che le ambientazioni, le configurazioni del gioco, le gestualità e persino le estetiche degli avatar influenzino la realtà. Una suggestione estrema che apre la strada a una serie di contaminazioni fra realtà e sport elettronico di cui i capitoli di questo libro provano a costruire una sufficiente panoramica. I nove capitoli sono divisi in due parti.

La prima parte, composta da quattro capitoli, è dedicata alla dimensione istituzionale del fenomeno esports e indaga gli aspetti relativi alla sua affermazione nella gamma dei loisir e delle relative economie.

Il primo capitolo, firmato da Barbara Mazza, ricostruisce l'origine del fenomeno esports intrecciando le diverse dimensioni di sviluppo e partendo da quelli che ne vengono individuati come tratti distintivi: innovazione tecnologica, versatilità e agonismo. La ri-

cognizione storica individua anche i principali ambienti di sviluppo storico-culturali negli Stati Uniti e nella Corea del Sud. Quest'ultimo aspetto segnala quanto composita sia l'estrazione culturale degli esports, ma anche quale dinamica della convergenza si sia innescata per rendere omogeneo un campo delle pratiche ludiche presto proiettate sulla strada della sportivizzazione. Le distinte esperienze culturali trovano una comune cifra nella costituzione delle pratiche e nella loro codifica, ciò che conferma la dinamica della sportivizzazione attiva a partire dal Diciannovesimo Secolo nel caso delle discipline sportive tradizionali e replicata, sia pure coi dovuti adattamenti, al campo degli esports.

Il secondo capitolo, firmato da Federico Albrizio e Pippo Russo, avvia l'analisi del complesso percorso di istituzionalizzazione soffermandosi su una sua specifica dimensione: quella che vede protagonisti i club sportivi, con particolare riferimento agli sport di squadra dal maggiore sviluppo economico-finanziario e mediatico. In quanto soggetti che hanno vissuto la trasformazione dello sport da fenomeno puramente agonistico in fenomeno di entertainment, i club sportivi sono alla ricerca di nuovi fronti per lo sviluppo e la massimizzazione del business. Il mercato degli esports è ancora ampiamente inesplorato, sia quanto a margini di sviluppo economico che quanto a regole di ingaggio fra mondo dello sport tradizionale e mondo dello sport elettronico. Le strategie adottate dai club presentano numerosi spunti di interesse anche riguardo al ventaglio delle soluzioni adottate per realizzare un legame fra le sfere dello sport tradizionale e dell'esports. Gli autori individuano la strategia dello spin-in come possibile soluzione.

Il terzo capitolo, firmato da Jacopo Ierussi e Giorgio Sandulli, affronta l'aspetto giuridico dell'istituzionalizzazione del fenomeno esports. Si tratta del terreno più complesso, poiché l'eventualità della trasformazione degli esports in discipline sportive a tutti gli effetti (sempre che questa sia la direzione auspicata e condivisa da tutti i soggetti interessati) serve a dirimere una complessa serie di questioni, che partono da una chiara definizione dei limiti reciproci fra istituzioni dello sport tradizionale e aziende produttrici dei giochi.

Gli autori del capitolo prendono spunto dalla storica apertura che il CIO ha fatto al mondo degli esports, con le potenzialità e i limiti che questo passo comporta. Serve regolare numerose materie, a partire da quella dell'antidoping. Si tratta di un'impresa resa complicata dal fatto che il mondo degli esports scaturisce da una dinamica evolutiva che non è quella delle discipline sportive tradizionali. Esso è un prodotto delle aziende che vi hanno investito in tecnologia, sviluppo, commercializzazione e confronto con un'aspra concorrenza. Che una sfera di soggetti di questo profilo e taglia ceda in toto alla sfera istituzionale dello sport la propria sovranità sul fenomeno esports è non soltanto improbabile ma anche improponibile. Serve definire un terreno di regole, con demarcazione dei confini rispettivi e delle possibilità di integrazione.

Il quarto capitolo, firmato da Simone Mulargia e Carla Rita Nisi, è orientato a definire il campo simbolico di questo complesso processo di istituzionalizzazione, che per realizzarsi non può fare a meno di tenere come codice di riferimento l'imperativo della reciproca contaminazione. Su questo, che fra tutti i punti dell'istituzionalizzazione è forse quello cruciale, si concentrano i due autori partendo da una questione destinata a rimanere irrisolta: perché si compia il percorso della contaminazione serve che sia il game a sportivizzarsi o piuttosto lo sport a *gamificarsi*? La soluzione non può che stare nel mezzo, ma è proprio quel punto di mezzo l'approdo più difficile. E intanto che la ricerca continua, destinata a prolungarsi per molto tempo, i due autori analizzano molte fra le dimensioni di questa contaminazione quali la *spectatorship*, lo sviluppo dei profili professionistici, la dimensione della corporeità.

La seconda parte del libro è composta da cinque capitoli, dedicati al filone relativo agli orientamenti che il settore esports mostra lungo il proprio percorso di sviluppo, tra ricerca di visibilità, promozione dei propri stili di leisure e costruzione di un mix tra esperienza di gioco ed esperienza agonistica, e le pratiche di consumo che gli utenti mostrano di privilegiare.

Ad aprire questa parte provvede il quinto capitolo del volume, firmato da Barbara Mazza e Jacopo Ierussi e dedicato all'analisi del

caso italiano. Un caso che, nel contesto europeo, presenta specificità molto significative e un potenziale di crescita ancora solo parzialmente esplorato. Il saggio compie una panoramica sulla realtà europea mettendo in rilievo la frammentazione degli attori associativi, ciò che è al tempo stesso indice di vivacità e dispersione. Quanto al caso italiano, la frammentazione è replicata sotto diversi profili: enti organizzatori, modalità di interazione e di gara, distribuzione per macro-aree territoriali.

Il sesto capitolo, firmato da Barbara Mazza e Alfredo De Martini, è dedicato agli eventi live come campo di misurazione sulla tenuta degli esports in quanto business da etichettare come spettacolo, ovvero, «circostanza organizzata per generare emozioni collettive». Si tratta di una modalità determinante per catalizzare l'interesse di un pubblico. Negli esports, il percorso va compiuto entro condizioni ambientali che si presentano del tutto diverse, a causa di un contesto comunicativo incomparabilmente più sviluppato. Nel capitolo vengono passate in rassegna anche le dinamiche delle sponsorizzazioni e le possibilità offerte da una tecnologia che consente forme di partecipazione innovativa.

Il settimo capitolo, firmato da Christian Ruggiero e Lorenzo Ugoletti, affronta un altro aspetto particolarmente stimolante degli esports: il loro racconto condotto attraverso il canone della copertura giornalistica. Ancora una volta è necessario ricorrere alla comparazione col percorso compiuto dagli sport tradizionali verso l'ascesa allo statuto di fenomeno culturale di massa e dunque di spettacolo. All'acquisizione di questo statuto ha provveduto la copertura giornalistica, che ha cambiato forme e canoni col mutamento dei mezzi di comunicazione e degli stili che ne sono scaturiti. Il mondo degli esports richiede regolamenti a sé e una sperimentazione che riguarda soprattutto i linguaggi e la cross-medialità. Da questa diversità di natura partono gli autori per interrogarsi sui principali temi posti dal fenomeno esports al mondo dell'informazione: che quello sugli esports sia effettivamente giornalismo sportivo o qualcosa di ibridato, quali siano i circuiti della notiziabilità e come si comporti la stampa sportiva tradizionale. Una parte importante del con-

tributo è dedicata a una ricognizione dei contenuti sportivi pubblicati dai siti web dei quotidiani sportivi italiani.

L'ottavo capitolo, firmato da Giovanni Brancato, Christian Ruggiero e Simone Sallusti, copre l'aspetto delle esperienze televisive legate agli esports e guarda allo specifico esempio di Ginx Esports Tv. Quest'ultimo è il più grande network televisivo mondiale dedicato al mondo dell'esport. Si tratta di una piattaforma che mette a disposizione contenuti specifici, distribuiti a livello globale. Un modello di business che, grazie alle partnership strategiche strette con emittenti come le britanniche Sky e ITV, ha permesso di raggiungere un target di pubblico molto elevato. Se ne è registrato un approdo anche in Italia, con una programmazione che gli autori si curano di analizzare.

Infine, il nono capitolo, firmato da Barbara Mazza e Alessandra Palermo, analizza il fenomeno della fandom. Anche gli esports hanno un pubblico, e anche il pubblico degli esports si divide fra appassionati e tifosi. Le autrici esplorano questo particolare mondo guardando alle aspirazioni che vengono alimentate e coronate attraverso partecipazione e consumo degli spettatori. A questo scopo vengono analizzati elementi importanti quali le community dei social network dedicate agli esports, le piattaforme usate e l'utilizzo dei video tramite You Tube.

La panoramica che ne sortisce offre un quadro abbastanza esauritivo della complessità del mondo esports. Buona lettura.