



di Alessio Albertini*

Videogame, il rischio di rimanere in panchina a guardare

Quando mi affacciavo all'età dell'adolescenza cominciavano a farsi largo i primi giochi elettronici. Si trattava di collegare una console alla televisione e dopo alcuni minuti (sembrava un'eternità) apparivano sullo schermo a tubo catodico un campo, che doveva essere simile a quello di tennis, e due piccole sbarrette nelle rispettive metà campo che rappresentavano i tennisti. La pallina era quadrata. Si doveva colpirla e mandarla nel campo avversario impostando tre livelli di velocità. Lo confesso, non ero per nulla bravo e mi accontentavo del primo livello: lento. Un po' mi annoiavo e preferivo correre in oratorio a farmi una bella sudata con gli amici rincorrendo un pallone. Oggi quei videogiochi si sono evoluti e addirittura sembrano chiedere casa al Comitato Olimpico Internazionale per essere riconosciuti come disciplina olimpica con la denominazione di Esports. Gli Esports sono, appunto, gli sport elettronici, la competizione con i videogames a livello professionistico. Il mercato in

questi ultimi anni è cresciuto a dismisura e i tornei vengono organizzati come qualunque altro evento sportivo, con arbitri e commentatori specializzati. Sono competizioni che richiedono una grande preparazione fisica e mentale. In questi giorni ho partecipato ad un simposio con esperti del settore per cercare di dare una risposta alla domanda se davvero anch'essi potessero essere considerati sport. Mi sono avvicinato con la curiosità di chi non conosce molto ma con la libertà di chi riconosce che solo chi è vecchio non tollera la novità. Tuttavia ho voluto ascoltare senza rinunciare all'animo e alla mission della nostra Associazione, Centro Sportivo Italiano, che verso lo sport ha sempre trovato un'occasione per educare, cioè preparare i giovani alla vita. I giovani vanno cercati dove sono, senza attendere che vengano per diritto acquisito da noi. La maggior parte degli appassionati di Esports sono giovanissimi, i cosiddetti nativi digitali, che preferiscono questi allo sport tradizionale, con i loro sogni e le loro attese, le loro

passioni e le loro fatiche. Non bisogna giudicarli con troppa fretta e neppure ammonirli che troppa tecnologia fa male. È sempre l'eccesso che trasforma in patologia un'abitudine. Anche giocare troppo, o solo, a pallone può far male. L'importante, per crescere bene, è che ciascuno possa fare esperienza della sua integralità, cioè che sviluppi insieme la sua testa, il suo corpo, le sue relazioni, la sua anima e non solo una parte di queste. Noi abbiamo voluto che al centro, nello sport, ci fosse sempre l'uomo inteso come persona, cioè colui che è fatto per le relazioni "in carne e ossa". Lo sport è una grande opportunità per arricchire le proprie competenze sociali. Giocare, muoversi, saltare, correre è sempre un'occasione per crescere ma guardare per tanto tempo delle figure che giocano al posto tuo mi fa tornare in mente ciò che disse Pelé a Michael Caine in Fuga per la vittoria: "Io voglio giocare, Colby", non restare in panchina a guardare.

* assistente ecclesiastico nazionale Csi

TCHOUKBALL

Parte il campionato nazionale

Avrà inizio il 28 ottobre il Campionato nazionale di Tchoukball per le categorie "Open" Misto, itinerante sul territorio italiano, organizzato in serie A e B, con partite di andata e ritorno. Va diffondendosi questa disciplina, dove si gioca 7 contro 7, su un campo, segnato da un'area proibita con raggio 3 metri, e si realizzano punti tirando la palla sul pannello di rimbalzo (una sorta di porta invalicabile) facendola rimbalzare in modo che nessun difensore riesca a prenderla al volo prima che ricada sul campo di gioco. Nel campionato di serie A vi partecipano le squadre che hanno acquisito il diritto nella scorsa stagione sportiva, mentre a quello di serie B possono aderire tutti fino al 26 ottobre compilando il modulo nel sito Csi (sezione attività sportiva). Da gennaio partirà anche il Campionato nazionale per gli Under 15.

Concluso a Roma il simposio sul fenomeno delle sfide competitive elettroniche promosso dalla Cei

E-sport è sport? quando il gioco è sullo schermo

DI FELICE ALBORGHETTI

«E-sport è sport?». L'interrogativo sempre più attuale, dopo che il Cio, circa un anno fa ha aperto agli e-sport le porte dell'olimpismo, è stato al centro del dibattito nel simposio sul tema degli sport elettronici competitivi tenutosi nel weekend scorso al Foro Romano, e che ha interpellato esperti del settore sportivo e degli sport elettronici ma anche professori universitari, e medici. A promuoverlo l'Ufficio nazionale per la pastorale del tempo libero, turismo e sport della Cei con il Csi Roma, in collaborazione con gli atenei di "UniSport Roma, Università per educare attraverso lo sport" e il patrocinio dell'Ufficio per la pastorale del tempo libero, del turismo e dello sport della diocesi di Roma. Se sia sport o meno in futuro lo diranno gli organi pentacerchiati. Intanto il Csi e la Chiesa hanno invece inteso muovere il "joystick" ed accendere gli "special" su modi e mode nuove giovanili per stare insieme giocando: gli e-sport, un movimento in forte ascesa che necessita, a livello istituzionale, di regole condivise. Realtà cui interessarsi solamente o invece sport da promuovere? Il "match point" ecclesiale, il punto decisivo per la Chiesa sembra essere non solo sullo sport, ma sul tempo libero, e sulla dimensione educativa. La commercializzazione del mondo sportivo ha fatto perdere pian piano quella gratuità,

elemento imprescindibile del gioco, ed assolutamente da recuperare. Nuove tecnologie ok, ma differenti i pareri emersi nel Simposio, dove si è parlato di ricerca di processi di nuova umanizzazione, di mediatori adeguati, di cyberatleti dal forte rischio di perdere capacità relazionali. Di realtà virtuale dei videogames, dove la partita spesso diventa facilmente resettabile, esperienza non vissuta a pieno. Davvero ricco di spunti è stato il dibattito, sollecitato dai vari relatori. Dal rettore della Lumsa, Francesco Bonini, a don Alessio Albertini, assistente ecclesiastico del Csi nazionale, a Luigi Janiri, docente di Psichiatria della Cattolica del Sacro Cuore. Il Simposio ha visto inoltre intervenire Fabio Lucidi, docente di Psicologia alla Sapienza, Pasquale Moliterni, docente di

Pedagogia speciale all'Università del Foro Italo, e Marco Accordi Rickards, direttore di Vigamus - Video Game Museum di Roma. Al termine i gruppi di lavoro hanno avviato un processo di stesura per un codice etico ed educativo degli e-sport e del mondo dei videogames. Le conclusioni sono state affidate a don Franco Finocchio, collaboratore dell'Ufficio nazionale per la pastorale del tempo libero, turismo e sport. È stato un confronto aperto, in un match che a detta di tutti non ha voluto essere una sfida intergenerazionale fra nativi "digitali" e nativi "naturali". Contrari e favorevoli. Da un lato il prof. Raniero Regni, docente Lumsa, che in un quadro antropologico del fenomeno ha parlato di «gioco fondamentale, nella centralità dell'essere umano come corpo in azione, in cui l'atleta diventa tutt'uno con la sua attività nel massimo della sua tensione. Lo sport è una via privilegiata di educazione umana, ecco perché non dobbiamo «sporcarlo». A sostegno degli e-sport, chiaramente, un top player come Mattia Guarracino, "LoneWolf" il suo nickname da giocatore Fifa, tesserato della Sampdoria calcio. «Gli e-sport - ha detto il sei volte campione italiano, bronzo agli Europei nel 2011 - hanno dei punti di forza indiscutibili, ad esempio rompono le "barriere" sociali tra chi li pratica: non c'è differenza tra sessi, o tra giocatori diversamente abili e normodotati. E poi permettono dinamiche aggregative con altri ragazzi che condividono la tua stessa passione».

QUANTO UTILE È PERDERE PER POTERSI MIGLIORARE

In questo sport la sconfitta ti fa bene perché ti fa migliorare molto. Perdere dai più forti è vantaggioso come allenamento: impari nuovi modi di giocare.

MATTIA GUARRACINO, E-SPORTMAN SAMPDORIA



Guarracino

Italia: affari da 1,5 miliardi Sono 4,5 milioni i "player"

«È un fenomeno ormai divenuto mercato con delle regole e una struttura organizzata: 1,5 miliardi di euro l'indotto dei videogame in Italia, con 4,5 milioni di appassionati di e-sport». Così Marcel Vulpis, fondatore dell'Associazione italiana degli e-sport (Aiesp) è intervenuto nel corso del simposio sui giochi elettronici competitivi. «Ci troviamo di fronte a una realtà in grande crescita ma che necessita a livello istituzionale di regole condivise - ha aggiunto Vulpis -. E serve anche un patto sociale nuovo tra famiglia, scuole, aziende nella direzione dello sviluppo e della crescita psicofisica del ragazzo». Per Vulpis gli e-sport sono sport, «basta vedere come si preparano gli atleti che li praticano». L'Italia è al decimo posto a livello mondiale come mercato, un mercato che cresce annualmente del 20% in Italia - secondo Pwc - contro la cresci-

ta annua del 10% del segmento "internet" (chiaramente più maturo rispetto agli esports). Il giro d'affari 2018 degli esports è di 905 milioni di dollari - con una crescita nell'ultimo anno del 38% (report Global Esports Market di NewZoo). Guardando avanti la previsione nel 2021 è pari a 1,65 miliardi di dollari, con 214 milioni di spettatori attesi. Numeri da business, con i competitor mondiali, le corporation proprietarie dei software, in attesa di sviluppi a cinque cerchi. Le scommesse online su questi eventi sono già avanzate e cresceranno ancora. La Chiesa e il Csi ben fanno ad interrogarsi sul fenomeno e a cercare modelli di aggregazione sociale per governare questi nuovi processi e non restare spiazzati o peggio ancora schiacciati da una serie di problematiche che potrebbero nascere soprattutto quando aumenterà anche in Italia il giro d'affari globale.

Csi flash



«Sport, fede ed etica, per lo sviluppo della società»: convegno ad Acireale «Sport, fede ed etica per lo sviluppo della società» è il titolo del convegno che si svolgerà oggi dalle ore 16.30 nella sala del Credito Valtellinese ad Acireale. Un'iniziativa organizzata dal Csi Acireale, con il patrocinio della diocesi di Acireale, della Regione siciliana, del Coni, del Comune di Acireale e della consulta dello sport acese. Il convegno, oltre a rappresentare una preziosa opportunità di riflessione, sarà occasione di accordo per tutti gli assistenti ecclesiastici dei comitati, consentendo di cominciare a progettare un itinerario pastorale condiviso sui territori, alla luce del documento "Dare il meglio di sé", curato dal Dicastero per i laici, la famiglia e la vita per offrire uno sguardo cristiano sulla pratica dell'attività sportiva. All'incontro, moderato dal giornalista Gaetano Rizzo, sono attesi diversi relatori: insieme al vescovo della diocesi di Acireale e vice presidente della Cei per il sud, Antonino Raspanti, don Alessio Albertini, assistente ecclesiastico nazionale del Centro sportivo italiano, e Sandro Morgana, vicepresidente della Lega nazionale dilettanti.



I dirigenti del Csi Campania a Roma

Lombardia e Campania incontrano il presidente nazionale Sabato scorso data importante per il minibasket Csi targato Medio Campidano; è partita la nuova stagione dedicata ai giovanissimi e alla quale partecipano le società Eos di Villacidro, JohannesB di Sanluri, Pallacanestro Arbus, oratorio Sant'Antonio da Padova e Fluminimaggiore, società dove giocano tanti piccoli cestisti.

Medio Campidano: fa centro il minibasket Sabato scorso data importante per il minibasket Csi targato Medio Campidano; è partita la nuova stagione dedicata ai giovanissimi e alla quale partecipano le società Eos di Villacidro, JohannesB di Sanluri, Pallacanestro Arbus, oratorio Sant'Antonio da Padova e Fluminimaggiore, società dove giocano tanti piccoli cestisti.

LE VOCI

L'ANALISI DEGLI UFFICI SPORT DELLA CEI E DEL VATICANO

Don Gionatan De Marco, direttore dell'Ufficio nazionale della Cei, ha detto di avvicinarsi al tema degli e-sport ("un mondo che non conosco") con "simpatia", in «atteggiamento di ascolto sospendendo il giudizio così da essere meglio coinvolto». «Perché - ha aggiunto - solo mantenendo uno sguardo disarmato si potrà arrivare a un punto di vista condiviso, come compagnia educante, sulla persona nella sua integrità. Un punto di vista attivo perché di per sé la dimensione ludica non è mai passiva». Gli ha fatto eco monsignor Melchor Sanchez de Toca, sottosegretario del Pontificio Consiglio della Cultura, il quale ha parlato degli e-sport come di «un fenomeno importante e cresciuto molto rapidamente, che adesso però necessita una "pausa di riflessione", a partire dai contenuti dove la violenza è preponderante». Poi il fenomeno degli e-sport e dei videogame, ha precisato «ci porta a riflettere sull'atmosfera che tutto questo contempla e cioè la cultura digitale, che sta orientando il nostro modo di vivere, la nostra quotidianità». E



De Marco



Sanchez

ha concluso: «Al momento il Comitato Olimpico Internazionale (Cio) si sta aprendo agli e-sport. È quindi un dibattito aperto ma il nostro obiettivo rimane quello di mettere la persona al centro». La scelta del Cio è stata contestualizzata anche alla luce del Sinodo sui giovani da Santiago Perez de Camino, responsabile Chiesa e Sport del Pontificio Consiglio per i laici, la famiglia e la vita, che accennando al documento «Dare il meglio di sé» sulla visione cristiana dello sport recentemente elaborato e pubblicato dal suo dicastero: «Nel documento - ha spiegato - abbiamo voluto definire lo sport. Lo sport ha molte caratteristiche e sfaccettature. La Santa Sede non chiude le porte ai nuovi sport e agli e-sport e nel documento ci sono le linee guida per le linee pastorali e formare le nuove generazioni. Il 90% dei valori olimpici dicono siano valori cristiani. Il nodo per la Chiesa è differenziare sempre il gioco e lo sport. Chiamando sempre le cose con il loro nome proprio».



Perez de Camino

esports

