



enter

«e-sport»

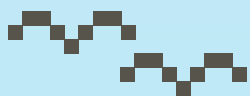
Più grandi della realtà
Una piccola storia di giochi
Giochi: opportunità e rischi
E-sport: quando il gaming diventa sport

Guida ai media digitali

09/2018



Prefazione



Cara lettrice, caro lettore,

I miei due figli hanno otto e undici anni. E ovviamente giocano. Entrambi fanno sport, amano la loro console e i loro amici, con i quali creano subbuglio nel quartiere.

Se domani mio figlio mi dicesse che vuole fare il calciatore di professione, non avrei nulla in contrario. Giocherebbe in una squadra, farebbe sport e starebbe spesso all'aperto. Inoltre il club del villaggio si occupa con molta passione dei giovani talenti.

Ma se dopodomani il figlio più giovane mi annunciasse che vuole diventare un giocatore di e-sport, ossia un gamer professionista, reagirei allo stesso modo? Si ritroverebbe solo, seduto davanti allo schermo, oppure no? È vero che ci sono dei club di e-sport – ma sono

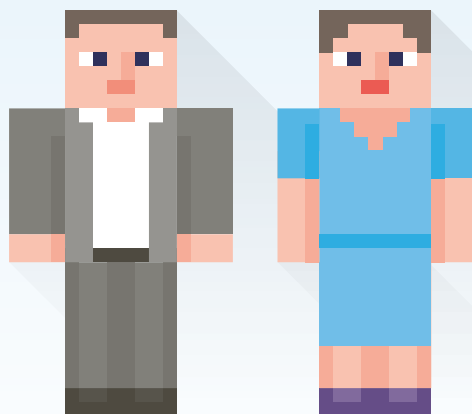
seri? Non nascondo che fino a poco tempo fa avevo parecchi pregiudizi. La nuova edizione di *enter* è dedicata alla tematica dell'e-sport, ossia degli sport elettronici, e sui pregiudizi legati a tale pratica. Scoprite qual è il ruolo dei giochi digitali nella nostra società, con analisi e consigli per genitori e docenti. Vi aspettano articoli sull'e-sport e sulla vita degli e-sportivi. Vi auguro un'interessante e istruttiva lettura.

Attendo con piacere le vostre domande nell'ottica di un proficuo scambio di idee:

>> info.protezionegiovani@swisscom.com

Michael In Albon

Incaricato della tutela dei giovani
dai media in Swisscom



Sommario



04 · Più grandi della realtà

10 · Una piccola storia di giochi

12 · Febbre del gioco in tutto il mondo

14 · Giochi: opportunità e rischi

20 · Lo sport del futuro o non è uno sport?

22 · E-sportivi in cifre

24 · E-sport: dove i milioni fanno l'occhiolino

26 · Uno sguardo dietro le quinte dell'organizzazione

28 · E-sportivo, professione da sogno

32 · Ehi, tu, giocatore

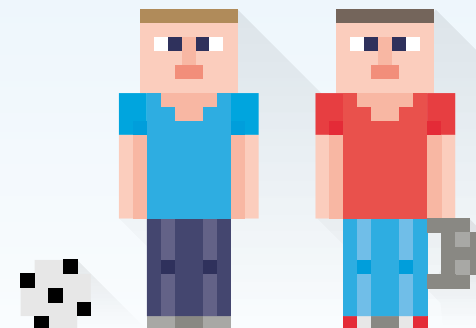
34 · Finalmente una panoramica

36 · Quanto gioco è troppo?

37 · Corner Swisscom

38 · Letture consigliate

39 · Colophon



Più grandi della realtà

La maggior parte degli adulti gioca di quando in quando per passare il tempo. Per i bambini, giocare è un bisogno primario, come mangiare e dormire. Giocando, bambini e ragazzi crescono e si preparano ad affrontare il mondo.

Si gioca da che mondo è mondo. Nel corso dell'evoluzione, il gioco si è affermato non solo tra i bambini di tutte le culture, ma anche tra i cuccioli della maggior parte dei mammiferi. Invece, non sembra più trovare posto nel nostro mondo «funzionale». Perché il gioco produce prevalentemente divertimento.

È naturale che i genitori vogliano soltanto il meglio per i propri figli. Già da piccolissimi vengono portati a corsi di inglese e di musica. Quando vanno a scuola, i bambini sono sottoposti a un programma serrato per il tempo libero: il pomeriggio equitazione, la sera il corso di computer e nel fine settimana la scuola circense. Sembra non abbia molto a che spartire con il tempo libero, quello vero. I genitori pensano che bambini e ragazzi abbiano bisogno di stimoli. In effetti, il cervello è un muscolo e richiede allenamento, ma anche inattività e noia sono altrettanto importanti, perché stimolano in primo

luogo la creatività: una competenza chiave per i nostri tempi (vedere anche l'ultimo numero di *enter*: «A testa alta» 2017).

Il Prof. Gerald Hüther, ricercatore del cervello, definisce il gioco concime per il cervello e cibo per l'anima dei bambini. Il gioco favorisce lo sviluppo del cervello. Stimola il rilascio di neurotrasmettitori e determina quindi la creazione di reticolazioni nel cervello. Istruzione e interventi di incentivazione non hanno lo stesso effetto. La ricerca sul cervello ha dimostrato che il gioco senza uno scopo prefissato crea le reticolazioni migliori nel cervello. Questo cosa significa? Bambini e ragazzi hanno bisogno di uno spazio in cui rilassarsi e crescere giocando.



Homo ludens, l'uomo ludico

SUGGERIMENTO

Gli esseri umani sviluppano le proprie capacità innanzitutto attraverso il gioco e hanno bisogno del gioco per interpretare la realtà, questi i punti fondamentali del modello esplicativo «homo ludens». Nel gioco, in parte privo di finalità, ma pur sempre intrinsecamente motivato, ogni essere vivente scopre le proprie caratteristiche peculiari e sviluppa la propria personalità attraverso le esperienze vissute. Contrapposti a questo, ci sono i modelli esplicativi «homo faber», l'uomo laborioso, dedito alle attività manuali, e «homo oeconomicus», l'uomo razionale, che persegue la massima utilità personale.

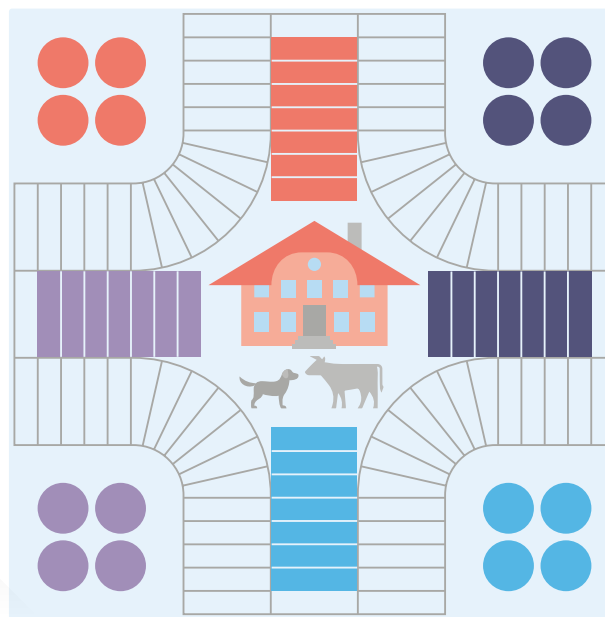
Il gioco non si disimpara

Ma arriva il momento in cui i ragazzi si sentono dire dai genitori e dagli adulti di riferimento che non sono più dei bambini e che devono smettere di passare tutto il tempo a giocare. Nella nostra società, il gioco non è più considerato un passatempo adatto da molti adulti. Tuttavia, si tratta di un modo

naturale e molto efficace per trovare motivazione e apprendere. Il nostro cervello ha voglia di imparare e quando troviamo nuovi stimoli, secerne dopamina, l'ormone della felicità. Quando si gioca si trovano sempre stimoli nuovi. Il gioco arricchisce a qualunque età. È dimostrato che riduce lo stress e stimola ad apprendere cose nuove, senza rendersene conto.

I bambini si scelgono i giochi più adatti a loro

I bambini hanno un intuito innato per capire quale tipo di giochi serve a farli crescere. Per i più piccoli, sono prioritari i giochi con gli oggetti, dai tre anni iniziano i giochi di ruolo e i giochi con regole precise, successivamente i giochi competitivi e i giochi seri, importanti anche per i ragazzi. Ogni fase ludica prepara il terreno alla successiva.





Giocare con un bambino è il modo migliore per farlo crescere. Nel gioco, bambini e ragazzi possono creare: nella quotidianità devono spesso adeguarsi. Se bambini e ragazzi si calano in un determinato ruolo, possono sperimentare come ci si sente nei panni di un rapinatore o di un principe. In una gara di corsa, possono vedere come reagiscono gli altri se perdono, o come si sentono loro stessi nella stessa condizione. Possono dare libero sfogo alla fantasia e immaginare di trasformare un pezzo di legno in una zattera, o un sasso in un'astronave. Pensiero astratto, coscienza di sé, collaborazione, controllo degli istinti, gestione del senso di frustrazione: nel gioco i bambini apprendono abilità importanti per la vita.

Il Prof. André Frank Zimpel dirige il laboratorio Aufmerksamkeits-Computer-Laboratorium presso l'università di Amburgo e studia come giocano i bambini, cosa li stimola e come il gioco influisce sulla loro crescita. Dalla sua lunga esperienza, sa che il meccanismo che innescia il gioco è sempre lo stesso: tutti i bambini vogliono essere più grandi di quello che sono realmente. Cercano in modo attivo sempre nuove opportunità di imparare.

Un po' meno controllo

Bambini e ragazzi dispongono sempre meno tempo per giocare liberamente, ossia senza l'occhio vigile dei genitori. Lo scienziato tedesco Hans Bertram ha rilevato che il gioco libero negli ultimi 15 anni si è ridotto del 50%. Una tendenza da cui gli esperti ci mettono in guardia. Nel novembre 2016, Pro Juventute ha pubblicato uno studio sul gioco non sorvegliato in Svizzera, nel quale venivano intervistati i genitori di bambini dai 5 ai 9 anni di età. Il risultato ha suscitato scalpore: solo due bambini su tre in Svizzera possono giocare all'aperto senza supervisione.

Consigli sui tempi davanti allo schermo

SUGGERIMENTO

Il programma nazionale a supporto dell'alfabetizzazione mediatica «Giovani e media» fornisce i tempi consigliati davanti allo schermo per bambini da 3 a 12 anni. Le indicazioni si riferiscono complessivamente ai seguenti media e applicazioni: TV, internet, chat, smartphone, tablet, sms e console per videogiochi.

Bambini fino a 3 anni: nessun tempo davanti allo schermo

Dai 3 ai 5 anni: max. 30 minuti al giorno insieme a un adulto

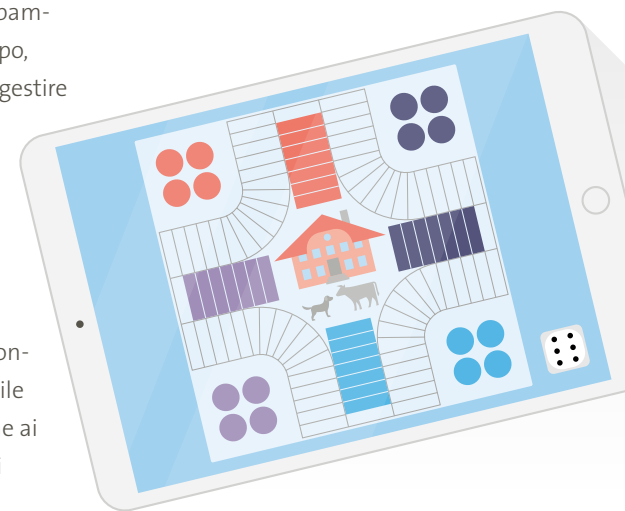
Dai 6 ai 9 anni: max. 5 ore a settimana

Dai 10 ai 12 anni: max. 10 ore a settimana

La regola 3-6-9-12

Serge Tisseron, un ricercatore francese del settore dei nuovi media, ha elaborato la regola 3-6-9-12, che viene oggi consigliata a livello internazionale: niente TV prima dei 3 anni, nessuna console per videogiochi propria prima dei 6 anni, niente internet prima dei 9 anni e niente social prima dei 12 anni.

Per bambini e ragazzi nati nell'era digitale, il gioco libero è particolarmente importante, in quanto li prepara per la vita futura in un mondo in rapido cambiamento. Chi da bambino dispone di sufficiente spazio e tempo, ha più probabilità di riuscire in seguito a gestire le situazioni complesse. Gli psicologi avvertono che i bambini con genitori iperprotettivi sono meno adattabili, sicuri di sé, più timorosi e inclini alla depressione. Chi ha l'opportunità di giocare all'aperto, può forgiare i propri schemi e quindi realizzarli: un aspetto fondamentale per la vita da adulti. È possibile trasferire il concetto di gioco libero anche ai media digitali e ai videogiochi? Psicologi

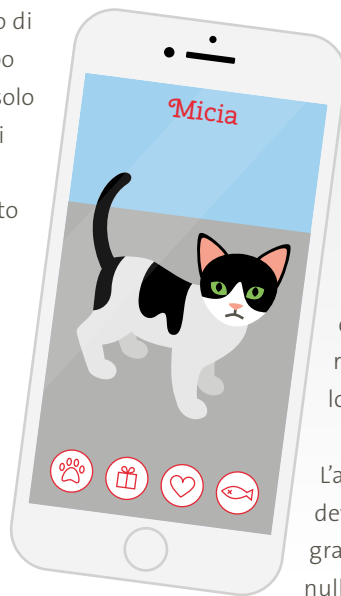


e pedagoghi si dichiarano favorevoli al gioco libero all'aperto, ma sostengono per bambini e ragazzi anche l'utilizzo dei mezzi multimediali accompagnati dagli adulti.

I giochi digitali, competenze nuove

Cambiano i giochi proposti e cambia l'approccio al gioco di bambini e ragazzi. Un tempo le principesse si trovavano solo nei teatri di burattini. Oggi hanno un intero corredo di vestiti, gioielli, cavalli e molto altro. Un tempo le favole si leggevano.

Poi sono arrivati cassette e CD da ascoltare. Oggi è tutto digitalizzato. Nella stanza dei bambini si trovano supporti di ogni genere: dai libri ai lettori CD ed MP3 per musica e racconti, ai computer didattici



e videoregistratori. Indubbiamente bambini e ragazzi sono elettrizzati dal mondo delle immagini, ma per loro è più importante giocare con gli amici. Gli ultimi studi JAMES lo dimostrano più che chiaramente. Molti genitori di bambini piccoli sono disorientati dai giochi digitali, ossia giochi per computer,

videogiochi e app. C'è l'app per costruire con i Lego, e il videogioco per curare un animale domestico. Questi giochi non sono assolutamente adatti ai bambini sotto i 3 anni. A questa età sono troppo piccoli per lo schermo; il contatto con le persone di riferimento è fondamentale per lo sviluppo cerebrale.

L'alfabetizzazione mediatica deve riguardare bambini più grandi e ragazzi. Dopo i 3 anni, nulla vieta l'interazione limitata



La competenza mediatica è molto di più

Chi sa usare correttamente smartphone e tablet è ancora molto lontano dall'essere un esperto di media. Bambini e ragazzi nativi digitali imparano rapidamente per intuito come funzionano i dispositivi. Ma competenza mediatica significa piuttosto saper gestire i media responsabilmente e valutarli in modo critico: è per questo aspetto che i nativi digitali hanno bisogno dei propri genitori e insegnanti come modelli e interlocutori.

con media digitali e videogiochi, accompagnati da un adulto, almeno fino ai 5 anni. Bambini più grandi e ragazzi possono giocare anche da soli, purché siano stati concordati tempi e tipo di gioco. Prima di permettere a un bambino di giocare liberamente all'aperto, i genitori devono informarsi su dove e con chi gioca. Devono anche essere fissate delle regole per il rientro a casa. Informazione e regole sono fondamentali anche per la gestione dei videogiochi.

È importante conoscere il contenuto dei giochi e limitare la durata. Se i genitori si fanno mostrare il gioco dal figlio o dalla figlia, sarà più facile per loro fidarsi. Come spesso accade nella vita, è una questione di giusta misura. Genitori e insegnanti che affiancano bambini e ragazzi nella scoperta del mondo, li aiutano a costruirsi competenze importanti per il loro futuro. I media sono sempre stati una componente naturale del nostro mondo.

Vi ricordate?

Provate a ripensare alle cinque esperienze più belle della vostra infanzia e stilate un elenco. In quante di queste è stato presente un adulto? Avete forse interrotto il gioco all'arrivo di un adulto? Cosa vi divertiva di più, se ci pensate? Rifate questo giochetto del ricordo insieme ai vostri bambini o ai vostri alunni e discutete apertamente sul tema del gioco.

SUGGERIMENTO

Una piccola storia di giochi

Spacewar!, Pong, Super Mario, Pokémon Go: i giochi digitali sono anche lo specchio del proprio tempo. I progressi tecnologici, sociali e culturali si riflettono chiaramente nella storia dei videogiochi.

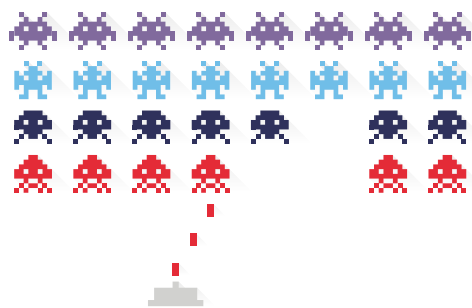
Anche agli studenti piace giocare. Alla fine degli anni 50, gli studenti delle università americane iniziarono a sperimentare con il nuovo strumento computer, sviluppando il primo videogioco: Spacewar!, creato da Steve Russell nel 1961. Ma il gioco non raggiungeva ancora il grande pubblico, dato che girava solo sul computer dell'università. Con la diffusione dei personal computer all'inizio degli anni 70, comparvero sul mercato i primi giochi per computer.

Gli anni 70 L'epoca d'oro

La prima console, la nascita di Atari e il leggendario videogioco di tennis: la moda del gioco ai videogiochi esplode negli anni 70. Risalgono a quel periodo i classici quali Space Invaders e Asteroids di Atari, venerati ancora oggi. Si giocava fuori casa, nelle sale giochi. Il settore visse una crescita esponenziale, ma ebbe un crollo nei primi anni 80: molti fornitori di software e produttori di console dovettero chiudere i battenti. Era nata una nuova generazione di giochi digitali.

Gli anni 80 Il primo home computer

Nel 1982, il produttore statunitense Commodore lancia sul mercato il primo home computer, in grado di rappresentare 16 colori, di cui vennero venduti 15 milioni di esemplari in tutto il mondo. Oggi gli smartphone sono in grado di rappresentare 16 milioni di colori. Il C64 divenne un oggetto di culto tra i giovani. All'inizio degli anni 80, la casa giapponese Nintendo rivoluzionò il mercato delle console creando l'eroe dei giochi per computer Super Mario. Nel frattempo, acquistava fama mondiale Tetris, amato fino a oggi. Alla fine degli anni 80 nacque il Gameboy, la prima console di gioco portatile e modello fondamentale per gli ulteriori sviluppi del settore dei videogiochi.



Gli anni 90

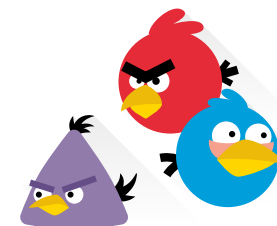
La terza dimensione

Nel 1992 comparve lo sparattutto in prima persona Wolfenstein 3D, considerato ancora oggi un classico innovativo della storia dei videogiochi. Nel 1996 vide la luce la più famosa eroina dei videogiochi: in Tomb Raider, Lara Croft viveva le proprie avventure su Sega Saturn, Playstation e MS-DOS.

Il 2000

Giochi online del futuro

Con la diffusione di internet, hanno acquisito importanza anche il gioco di gruppo e in internet. Il 2005 vide la nascita del gioco di ruolo World of Warcraft: a tutt'oggi uno dei giochi per computer meglio riusciti, che aprì la strada ai giochi online. Con l'avvento degli smartphone, si sono affermati sempre più anche i giochi per cellulari. Angry Birds, Candy Crush e Quizduello sono giochi gratuiti per cellulari.



Gli anni 10 del duemila

Esperienza videogiochi

Nel 2016, il gioco Pokémon Go ha rivoluzionato i giochi digitali: il giocatore si muove nel mondo reale per cercare e catturare ovunque i cosiddetti Pokémon, utilizzando una telecamera per cellulare. E poi ci sono le arene, nelle quali i propri Pokémon posso sfidarne altri. Questa realtà aumentata, o realtà mediata dall'elaboratore, indica la nuova direzione dei giochi per computer. Grazie agli occhiali 3D, i giocatori si immergono nel mondo del videogioco. Si diffonde la competizione sportiva degli e-sport. A casa, in giro, al PC, alla console, sul cellulare, da soli, in coppia, in gruppi numerosi: si può giocare ovunque e in più modi che mai prima.

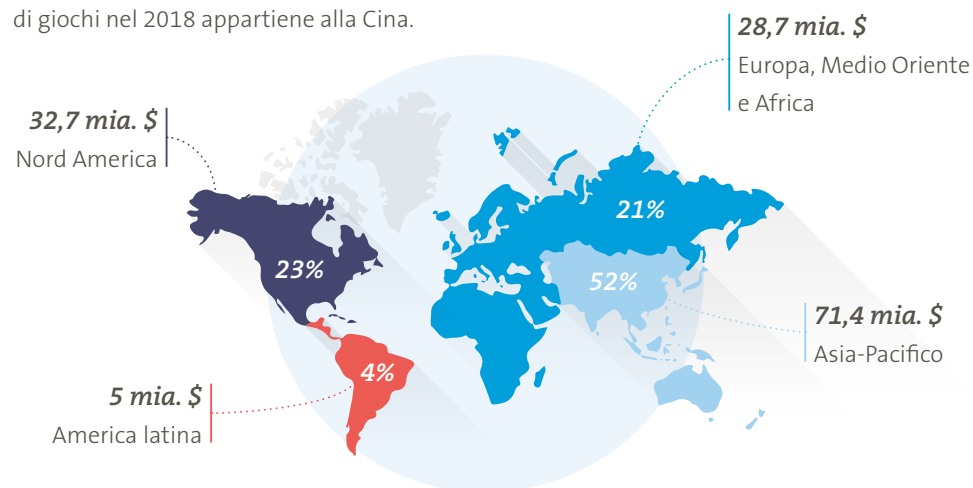


Febbre del gioco in tutto il mondo

Nel settore dei videogiochi e dell'e-sport, fatturati, premi, giocatori e spettatori aumentano a gran velocità nel mondo intero. La crescita dell'e-sport è esponenziale.

137,8 mia. di dollari USA

è il giro d'affari mondiale dei videogiochi nel 2018. Il mercato globale dei videogiochi è in crescita costante, soprattutto nell'area Asia-Pacifico. Quasi il 28% della spesa dei consumatori di giochi nel 2018 appartiene alla Cina.



57,4% 

degli svizzeri oltre i 14 anni si dedica ai giochi digitali, il 21% gioca una volta alla settimana.

I primi 10 mercati

di giochi per computer, per fatturato, sono Cina, USA, Giappone, Corea del Sud, Germania, Regno Unito, Francia, Canada, Spagna, Italia.

A **906** mio. di dollari USA ammonta il giro d'affari mondiale degli e-sport nel 2018, con un aumento del 38,2% rispetto all'anno precedente. I profitti provengono da fonti variegata.



43 mio.

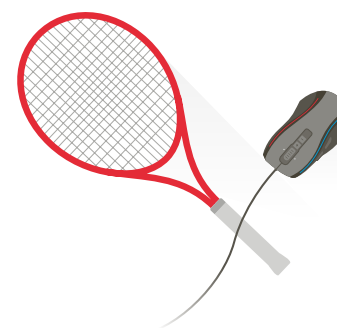
di persone nel 2016 hanno guardato le finali del campionato mondiale di League of Legends. Per confronto: 31 mio. di persone hanno visto la gara 7 decisiva della finale del campionato USA di basket NBA.

Tokio per 10

Nel 2018 sono circa 380 milioni le persone che si interessano di e-sport: 10 volte più degli abitanti di Tokio.

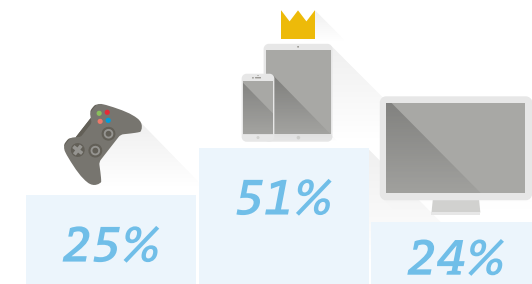
Wimbledon contro Seattle

Nel 2017 Roger Federer ha vinto il torneo di Wimbledon con un premio di 2,9 milioni di dollari USA. Nello stesso anno, la squadra Liquid ha vinto un premio di 10,9 milioni di dollari USA, vincendo al gioco Dota 2 nel torneo di e-sport The International di Seattle.



I vincitori

La maggior parte dei giochi viene praticata su dispositivi mobili come smartphone e tablet, seguiti da console e PC.



Giochi: opportunità e rischi



I giochi digitali sono radicati nella nostra cultura quotidiana. Ma non sono solo bambini e giovani a giocare volentieri, anche genitori e nonni vi si cimentano. enter fa il punto sui rischi e le opportunità.

I giochi digitali rendono le persone violente e sole — un'opinione a lungo diffusa. Molte cose sono cambiate: i giochi al computer non sono più considerati come un dubbioso passatempo. Lo si deve alla ricerca internazionale: gli scienziati ad esempio hanno scoperto che i giochi consolidano tra l'altro i rapporti umani, migliorano le capacità motorie e possono essere d'aiuto in caso di malattie.

L'evoluzione dei giochi elettronici verso un fenomeno di massa è anche legato al boom degli smartphone degli ultimi anni. L'età media del giocatore continua a crescere ed è ora di circa 35 anni. In molte famiglie bambini e genitori giocano regolarmente. L'associazione di categoria Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) stima che oltre il 59% delle persone in Svizzera si cimenta con i videogiochi o i giochi per computer e definisce il gaming come il medium di riferimento del 21° secolo. Secondo lo studio JAMES 2016, il 91% dei giovani tra

i 12 e i 19 anni e il 42% delle giovani giocano almeno occasionalmente con i videogiochi. I giochi digitali sono considerati un bene culturale e vengono esposti nei musei, come ad esempio al Grand Palais a Parigi. Il Consiglio federale stima che il potenziale culturale dell'industria dei videogiochi sia molto elevato e intende promuovere il settore. Malgrado ciò i videogiochi sono oggetto di pregiudizi ostinati. Sono giustificati?

> Videogiochi e violenza <

Il ricercatore tedesco Manfred Spitzer continua a mettere in guardia dai pericoli dei media e dei giochi digitali, continuando a far presa sul pubblico. A suo parere i giochi per computer aumentano la propensione alla violenza e rendono insensibili alla violenza reale. Le sue opinioni sono controverse tra gli scienziati. Per il giornalista svizzero ed esperto di videogiochi Marc Bodmer il dibattito sulla violenza è chiuso. Ricorda l'esempio della Germania, in cui vigono le regole di protezione dei minori più

rigide sul piano internazionale e l'Autocontrollo dei software di intrattenimento (USK) è sicuramente l'ufficio di controllo più severo per l'esame e l'approvazione dei giochi digitali in funzione dell'età. Marc Bodmer: «10 anni fa l'USK interveniva ancora in modo massiccio — i produttori erano costretti a tagliare i giochi e a dipingere il sangue di verde. Oggi praticamente nessun gioco viene messo all'indice. Qual è l'origine di questo cambiamento? Il nesso tra le scene di violenza dei videogiochi e un eventuale comportamento aggressivo di bambini e giovani in determinate circostanze è stato dimostrato in misura molto limitata.»

Ciò che conta per i gamer è il meccanismo del gioco, ossia il modo in cui vengono generate le emozioni nell'interazione tra una situazione iniziale, regole del gioco e azioni. Vogliono compiere la loro missione, vincere la competizione o partecipare a un gioco di squadra. I giovani che praticano i giochi «sparatutto in prima persona» come sport di squadra raccontano che disattivano ad esempio gli effetti speciali perché li distraggono dal gioco vero e proprio.

Separazione netta

Quando giovani e bambini parlano di videogiochi, si capisce subito che separano in modo chiaro e del tutto naturale il mondo dei giochi dalla realtà, con una spontaneità superiore a quella della maggior parte degli adulti. Per Marc Bodmer è evidente: «I giovani sanno perfettamente che ciò che

fanno nei giochi non lo possono fare nella vita. Un giovane che gioca volentieri a calcio non sgambetta nessuno per strada.» Ed è proprio perché bambini e giovani non confondono i due mondi che gli adulti preoccupati non dovrebbero cadere in questa trappola: i riferimenti alla vita quotidiana del tipo «ma a casa rinunciamo alla violenza» e impressioni derivanti dall'esperienza personale opprimono i giocatori e ottengono piuttosto l'effetto contrario. La discussione sui valori è tuttavia importante sia a scuola sia in famiglia. Per iniziarla si può porre la domanda: «Cosa succede in questo gioco e perché ti piace?»

> Giochi e abuso <

Con i giochi online possono nascere delle amicizie poi vissute anche nella realtà. Ma occorre essere prudenti, perché le molestie e addirittura gli abusi non sono rari. Un bambino su dieci di scuola media e un giovane su quattro è stato molestato almeno una volta online, sotto forma di mobbing e di domande sconvenienti oppure di cybergrooming, ossia l'adescamento sessuale di bambini. Genitori e docenti devono assolutamente interessarsi alle persone con cui bambini e scolari chattano all'interno dei giochi e delle reti sociali. I pedofili creano falsi profili per instaurare un rapporto di fiducia. Trovate utili consigli per proteggersi da aggressione nel blog per i genitori:

bit.ly/2NR5IY5

I bambini e i giovani sono autentici esperti. Chiedete ai vostri figli o scolari di spiegarvi i loro giochi preferiti e i relativi personaggi e giocate un po' con loro. Abbiate la necessaria pazienza. In fondo non avete imparato a guidare l'auto in cinque minuti e per capire la magia di un gioco dovete dapprima acquisire determinati automatismi. Anche i bambini devono avere un po' di pazienza: via le mani dal controller. Solo spiegare, non intervenire! Dopodiché discutete insieme sul gioco, sui ruoli, i valori, i buoni e i cattivi.

> Giochi e dipendenza <

Quando si parla di videogiochi si deve parlare anche di dipendenza. I giovani trascorrono molto tempo con i media digitali, secondo lo studio JAMES 2016 si tratta di circa 2½ ore al giorno e durante il weekend va aggiunta un'altra ora. I videogiochi hanno un fascino quasi irresistibile. Se bambini e giovani trascorrono troppo tempo online o con i videogiochi, è giusto che genitori e docenti si preoccupino. Soprattutto nell'ambito dei giochi di ruolo online possono sorgere comportamenti problematici – perché si creano delle comunità sociali che consentono di vivere amicizie e sperimentare un'auto-stima che non trova riscontro con altrettanta facilità nella quotidianità. Nei giochi di ruolo online i tempi di gioco sono lunghi e i giocatori, come in altri giochi di squadra, fanno pressione quando un clan richiede la presenza di tutti i membri.

I giochi digitali si avvalgono di meccanismi per mettere in riga i giocatori. Per resistere alla tentazione occorre compiere uno sforzo. Se bambini e giovani sono in grado di gestire il proprio tempo libero in modo equilibrato, resistono alla tentazione. A volte ci si avvale dei giochi come di una stampella, quando le cose della vita non funzionano bene, ad esempio nel caso di mobbing a scuola, divorzio dei genitori o altre situazioni stressanti.

I giovani socialmente ansiosi, depressivi o insicuri sono maggiormente soggetti alle dipendenze.

I videogiochi non sono giochi d'azzardo

Nei videogiochi non è la fortuna a farla da padrone, bensì l'abilità dei giocatori. L'attrazione sta proprio nel fatto che il giocatore può influenzare l'andamento e l'esito del gioco. In alcuni giochi tuttavia, soprattutto i giochi sul telefonino,

intervengono meccanismi sospetti dal mondo dell'azzardo. Chi raggiunge determinati obiettivi riceve una loot box, una cassa premio virtuale con oggetti scelti secondo il principio casuale. Questa loot box molto spesso può essere acquistata nello shop del gioco. Gli sviluppatori di giochi abbinano l'apertura della cassa a stimoli simili a quelli delle slot machine. E se nella cassa non c'è il bottino auspicato, utile per il gioco, si spera che sia presente nella prossima. Diversi paesi stanno verificando se tali giochi possono essere parificati a giochi d'azzardo illegali.

Importante delimitazione

La questione della dipendenza dai media è delicata e non è nuova. Allorché nel 18° secolo i primi romanzi venivano letteralmente divorati dai lettori borghesi, lo Stato, la chiesa e i moderni illuministi mettevano in guardia contro questa dipendenza dalla lettura. I videogiochi fanno parte della nostra cultura, non sono né meglio né peggio di film e libri.

Quando i bambini e i giovani giocano dimenticano facilmente il tempo. In tal caso serve una sveglia: i genitori consegnano una sveglia al proprio figlio affinché con senso di responsabilità rispetti il tempo di gioco pattuito. Ma non è sempre così semplice. Il limite tra gioco problematico, non problematico e la dipendenza sono liquidi. È pertanto importante delimitare un utilizzo eccessivo dalla dipendenza da gioco. Il consumo smisurato di giochi non è in sé ancora una dipendenza. I criteri sono

diversi. Trovate una buona illustrazione generale della dipendenza nonché dei link utili sulla piattaforma Mediamitico [swisscom.ch/dipendenza-giochi](https://www.swisscom.ch/dipendenza-giochi)

In ogni caso è importante che gli adulti accompagnino bambini e giovani e che non li abbandonino a loro stessi con la speranza che la loro competenza mediatica si sviluppi spontaneamente. Sarebbe come mettere una ciottola di caramelle davanti a un bambino e sperare che si limiti da solo.



Se consumati in misura ragionevole, i giochi digitali hanno un grande potenziale positivo.

> I videogiochi come opportunità <

A volte per alcuni minuti, a volte per parecchie ore, bambini, giovani e adulti abbandonano la realtà e si rifugiano in un mondo dei giochi in cui tutti sono uguali o perlomeno hanno le stesse possibilità: una breve pausa dalla realtà. Se il gioco funziona bene, il cervello rilascia dopamina, l'ormone della felicità, il cervello cresce e nascono nuovi legami nervosi. La biologa francese e ricercatrice in neuroscienze Prof. Daphne Bavelier ha rilevato che sono proprio i giochi d'azione a volte controversi ad aumentare la capacità d'astrazione e di concentrazione.

Per la maggior parte di bambini e giovani i videogiochi sono la versione elettronica dei giochi di società, proprio perché non giocano da soli. Oggi in pratica non vi sono più giochi senza collegamento internet oppure senza opzioni di chat. Molti giochi online si

praticano in gruppo. Questi gruppi sono una struttura sociale composta da giocatori di culture diverse, dalla Scandinavia alla Svizzera e al Giappone, in cui si comunica perlopiù in inglese. Si impara così una lingua in modo ludico.

I giochi seri trasmettono conoscenze

Non tutti i giochi sono incentrati sul divertimento. I serious game, o giochi seri, aiutano a trasmettere informazioni e conoscenze. La serie di successo di giochi di avventura Assassin's Creed ha sviluppato una propria modalità di apprendimento ludico sull'Antico Egitto, decisamente interessante anche per docenti e genitori. Per creare il gioco gli sviluppatori hanno collaborato con storici ed egittologi. Il mondo del gioco è composto da ricostruzioni interattive in 3 D che si possono scoprire su spezzoni di segni. I giocatori imparano molte cose sulla costruzione delle piramidi e sulla vita nell'Antico Egitto.



SUGGERIMENTO

Sei consigli

klicksafe.de fornisce consigli su videogiochi e navigazione in internet che *enter* ha adattato per voi.

- 1. Definire insieme le regole:** chiedete a bambini e scolari di assumersi responsabilità e fissate insieme, in famiglia e a scuola, le regole, ciò che è permesso e ciò che è vietato. E quando non si rispettano le regole? Chiarite inoltre subito ciò che bambini e giovani faranno dopo aver giocato – un'altra occupazione piacevole senza media facilita il passaggio dai videogiochi alla quotidianità. Vi suggeriamo di definire i dettagli in un «contratto di utilizzo dei media» firmato da bambini e adulti.
- 2. Pensare anche ai dispositivi mobili:** grazie allo smartphone è possibile giocare anche in mobilità – i genitori dovrebbero integrare nel contratto anche il tempo d'uso in mobilità.
- 3. Creare un garage per i dispositivi:** durante la notte, i dispositivi mobili possono essere collocati in una cassetta nel corridoio.
- 4. Accettare conflitti leali:** genitori e docenti hanno il diritto di limitare intelligentemente il consumo dei media, anche a costo di un conflitto. Motivate la limitazione, affinché bambini e giovani si sentano considerati e capiscano il motivo delle limitazioni.
- 5. Mantenere i patti:** parlate con giovani e bambini del contratto e siate coerenti. Se le regole definite insieme non vengono rispettate, la proibizione provvisoria dell'uso di internet, cellulare e video giochi può essere significativa, anche se non piace a nessuno. Discutete dei motivi che hanno portato al mancato rispetto.
- 6. Regalare responsabilità:** più date fiducia e senso di responsabilità a bambini e scolari, meglio capiranno il valore della libertà. Anziché una limitazione giornaliera, i genitori possono assegnare un monte ore settimanale. Bambini e giovani possono così gestire liberamente i tempi di utilizzo e assumersi le proprie responsabilità.

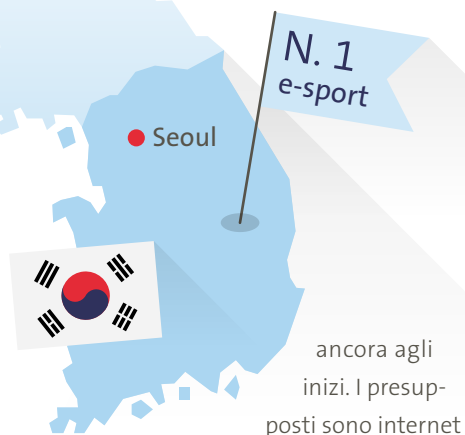
Per bambini e giovani di una certa età il cellulare è un'interfaccia essenziale per i contatti con gli amici, è un importante status symbol e ha un grande significato. Pensateci quando fissate le regole insieme a loro.

Lo sport del futuro o non è uno sport?

Le gare con tastiera e mouse riempiono gli stadi ed entusiasmano milioni di fan in internet in tutto il mondo. Oggi bambini e ragazzi guardano League of Legends regolarmente, come fosse una partita della loro squadra preferita.

Ai mondiali 2017 del gioco di ruolo e strategia League of Legends in Cina, oltre 40 milioni di fan erano in fibrillazione su livestream: i videogiochi si sono trasformati in una disciplina sportiva con il nome di e-sport. I giocatori di e-sport giocano soli o in squadra, al computer o alla console, si sfidano e si misurano in competizioni virtuali. Ci sono giochi di strategia, simulazioni sportive e soprattutto in prima persona. I giochi di competizione sono sempre più amati, professionali e possono essere molto redditizi. Sono sempre di più i giovani adulti che si guadagnano da vivere in questo modo; i migliori sono superstar milionarie.

Nella Corea del Sud gioca metà della popolazione; le stazioni televisive trasmettono le gare in diretta. Questa è anche la patria degli e-sport: mentre la gente soffriva la crisi asiatica, nel 1997 arrivarono in Corea del Sud gli e-sport e sono diventati una piacevole distrazione. In Svizzera, gli e-sport sono



ancora agli inizi. I presupposti sono internet veloce e una buona infrastruttura: quindi, la Svizzera promette molto bene. Continua a leggere sui giocatori di e-sport svizzeri e sull'associazione di e-sport in Svizzera da pagina 26.

Fare sport da seduti

Giocatori di scacchi, piloti auto e giocatori di e-sport hanno una cosa in comune: si allenano seduti. In molti Paesi gli e-sport sono già una disciplina riconosciuta, in Corea del Sud sono addirittura uno sport popolare. Il Comitato olimpico internazionale si occupa del fenomeno degli e-sport e pensa di inserirli nel programma olimpico. Ma resta comunque il dubbio che non si tratti di un vero sport.



L'Istituto superiore tedesco di educazione fisica di Colonia ha esaminato le prestazioni dei giocatori professionisti di computer in una serie di studi, riscontrando che sono esposti a un elevato grado di stress, a livello motorio, cognitivo ed emotivo. I giocatori più bravi raggiungono i 400 movimenti delle mani al minuto. Durante le gare, il cuore raggiunge i 180 battiti al minuto: quasi quanto quello di un maratoneta. Al pari di ogni altro sportivo, anche i giocatori di e-sport per vincere devono avere capacità di coordinazione,

reazione e tattica. I giocatori di e-sport di successo devono godere di ottima forma fisica e mentale. I giocatori professionisti lavorano con un coach, analizzano il proprio gioco e quello degli avversari, praticano mental training e seguono un programma di fitness. Gli e-sport non hanno nulla a che vedere con i videogiochi normali o con la dipendenza dal gioco. I giocatori di e-sport devono allenarsi in modo intensivo, ma si tratta di un allenamento mirato, come in qualsiasi altro sport in cui si punta a raggiungere un risultato.

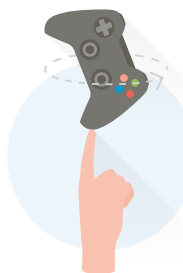
E-sportivi in cifre

Ogni e-sportivo è un gamer, ma non tutti i gamer sono per forza e-sportivi. L'e-sport è quel settore del gaming che non è solo spiccatamente orientato alle prestazioni e alle competizioni, bensì sempre più professionalizzato. Uno sguardo dietro le quinte.



Da **6 a 10** ore al giorno

è il tempo che un professionista dedica all'e-sport. In passato le ore di allenamento erano addirittura 16, un tempo che ha potuto essere ridotto grazie a nuove metodologie. Per un e-sportivo la settimana di 40 ore è assolutamente normale.



Tra **18 e 24** anni

è l'età degli e-sportivi di punta. Dopo i 20 anni i riflessi iniziano a diminuire, ciò che favorisce i concorrenti più giovani. È possibile rimanere competitivi ai massimi livelli mediamente per 6 anni, a condizione di allenarsi e nutrirsi in modo professionale.

Tuttavia i 5 membri del più vecchio team di e-sport al mondo, gli Silver Snipers, hanno insieme 365 anni. L'età della maggior parte degli appassionati di e-sport va dai 14 ai 40 anni.

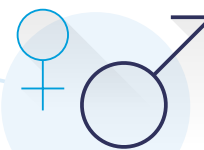
8 decisioni al secondo

o circa 480 decisioni al minuto vengono prese da un e-sportivo professionista. Pertanto i tempi di reazione e i riflessi di un e-sportivo sono molti simili a quelli dei piloti da combattimento. Anche le capacità motorie, come il coordinamento mano-occhi sono impressionanti. Gli e-sportivi compiono fino a 400 movimenti al minuto su tastiera e mouse, ossia quattro volte in più rispetto a una persona normale.



Tra i **top 10**

figurano, come in ogni sport, solo i migliori. Oltre a una grande disciplina e resistenza, un e-sportivo professionista deve eccellere nei seguenti ambiti: capacità motorie, forma fisica e psichica, strategia e tattica, spirito di gruppo e comunicazione.



8 partecipanti su **100**

a una party LAN sono donne. Con il 29% la percentuale di donne tra gli appassionati di e-sport nel mondo intero è nettamente superiore. Tuttavia l'e-sport professionale è attualmente (per ora) appannaggio degli uomini.



Va da circa **70'000 a 95'000** dollari USA

il guadagno annuo di un e-sportivo professionista. Ma non c'è alcun limite verso l'alto. Ad esempio l'e-sportivo tedesco KuroKy – capitano del Team Liquid – durante la sua carriera ha guadagnato oltre 3 milioni di dollari USA in premi giocando a Dota 2.

E-sport: dove i milioni fanno l'occhiolino

Non passa settimana senza che vengano indetti nuovi tornei con montepremi milionari. Il business degli e-sport prospera insieme al settore dei videogiochi.

Lo studio che sta dietro al popolare shooter Fortnite ha annunciato una stagione 2018-2019 di gare con un montepremi da 100 milioni di dollari. Gli ideatori del gioco online di strategia d'azione Dota 2 hanno adottato un modello diverso: per la maggiore gara singola, The International, mettono a disposizione la somma di 1,6 milioni di dollari e la comunità dei fan aggiunge il proprio contributo. Grazie al crowdfunding, il montepremi è salito in sette anni a circa 25 milioni di dollari.

Il business degli e-sport e dei giochi digitali è in pieno boom. Secondo l'analisi di mercato condotta da Newzoo, negli ultimi cinque anni il giro d'affari mondiale dei giochi per computer è salito da 75 a circa 138 miliardi di dollari. Secondo statista.com, in tutto il mondo giocano ai videogiochi 2,3 miliardi di persone. E non si intravede



alcuna inversione di tendenza, poiché giocare ha raggiunto il cuore della società. Nei Paesi come la Corea del Sud o gli Stati Uniti, gli e-sport sono una delle forme di intrattenimento come le serie TV o le trasmissioni sportive. Nel maggio 2018 è stato annunciato che i giochi di e-sport come League of Legends (LoL), Hearthstone und Pro Evolution Soccer saranno inseriti nel programma dei Giochi asiatici, la versione asiatica delle Olimpiadi.

Si fanno avanti anche i club calcistici

Questa grande crescita dà anche alle società sportive tradizionali l'opportunità di ampliare la propria offerta. Per questo, nel 2016 l'FC San Gallo è stata la prima società di Superleague a fondare una divisione e-sport. Altri club calcistici come l'FC Basilea sono seguiti a ruota. «Vorremmo essere presenti come società anche nel giovane gruppo target digitale, ancora raggiungibile quasi esclusivamente online, e quindi rivolgerci anche a nuovi partner potenziali a livello commerciale», spiega Joachim Reuter, responsabile e-sport

per l'FCB. Rispetto alla Germania, dove non solo soltanto i grandi club di calcio come Schalke 04 a formare squadre di LoL di alto livello e dove ha sede la ESL, la maggiore società mondiale di e-sport, la scena elvetica stenta tuttora a decollare. In Svizzera non esiste ancora nessuna manifestazione a livello di ESL One Cologne, una competizione di counter strike, che garantisce visibilità internazionale con un montepremi di 300'000 dollari. Nel 2018 si terranno i primi campionati svizzeri ufficiali di sette giochi con il patrocinio dell'associazione e-sport svizzera SESF. Forse gli e-sport non sono ancora

entrati nella cultura popolare, ma sono sempre di più le aziende, oltre ai vari club sportivi, che vi hanno individuato un'opportunità, facendosi conoscere nell'ambito di questa nuova disciplina sportiva. Infatti, il Touring Club svizzero (TCS) lancia la E-sport League per il gioco Rocket League, mentre l'azienda di computer Asus ha annunciato i ROG Swiss CS:GO Masters, e PostFinance ha previsto un campus di formazione per costituire una squadra professionale di LoL. L'elenco degli sponsor vede altri nomi importanti, come Allianz e Bâloise.

Twitch, è qui che si gioca

Tre anni dopo la sua costituzione nel 2011, Amazon acquistava per 970 milioni di dollari la piattaforma streaming per videogiochi Twitch. Nel frattempo, Twitch è diventata la piattaforma leader degli e-sport e naturalmente dei Let's Play, nei quali i giocatori commentano dal vivo le proprie imprese virtuali e gli incontri di giochi come Fortnite, League of Legends o Dota 2. Secondo statista.com, a maggio 2018 sono stati trasmessi 144 milioni di ore di video su 10 000 canali.

INFORMAZIONI

Uno sguardo dietro le quinte dell'organizzazione



A differenza delle discipline sportive classiche, negli e-sport non ci sono associazioni né federazioni che definiscano regole unitarie, organizzino tornei e coltivino le giovani promesse. In Svizzera convivono al momento voglia di fare e caos.

Gli e-sport hanno molto in comune con gli altri sport professionistici. Tuttavia, su due aspetti si discostano sensibilmente: in primo luogo per la struttura dello sport e secondariamente nell'organizzazione e nel supporto da parte di associazioni e federazioni. Se confrontiamo gli e-sport con il calcio, i primi sono paragonabili a un impervio percorso nel fitto della giungla e il secondo a una superstrada a corsie ampie e ben asfaltate. Dipenderà forse dall'anzianità di uno sport, ma i motivi sono anche altri.

Il calcio appartiene a tutti, gli e-sport sono degli sviluppatori

Tutti possono giocare a calcio, quando e dove vogliono: è praticamente un bene comune. L'attività sportiva è strutturata in modo analogo ovunque: ogni associazione organizza per i propri membri dei campionati, li gestisce, decide le regole e mette a disposizione gli arbitri. Esistono federazioni mondiali, continentali, nazionali e regionali, con ruoli e competenze specifici, che hanno

il compito di creare un ambiente sportivo positivo per i giocatori e club. Negli e-sport è completamente diverso. I giocatori di e-sport si affrontano nei vari giochi e ogni gioco è controllato dagli sviluppatori. Per poter giocare a Counter-Strike o League of Legends, servono le licenze. E le licenze si ottengono solo alle condizioni dettate dagli sviluppatori. Un'eventuale organizzazione centrale dei giocatori e delle associazioni riguarderebbe sì tutte le squadre, ma resterebbe comunque al di sotto degli sviluppatori del gioco nella gerarchia. Regole e giurisprudenza unificate dipendono anch'esse dalle aziende, che seguono una propria filosofia.

La società sviluppatrice Valve dà agli organizzatori di tornei la possibilità di organizzare gare di Counter-Strike. A seguito di ciò, nel 2018 ci sono stati così tanti tornei da avere talvolta tre eventi internazionali di top team nella stessa settimana. Per i giocatori, questo significava maggiore stress, tanto che le

World Esports Association (WESA)

A metà del 2016, la Electronic Sports League (ESL), il maggiore organizzatore di tornei di e-sport, e otto squadre di e-sport hanno formato l'associazione WESA, con l'obiettivo di creare un'organizzazione centrale per l'intero settore. Ma la WESA viene accusata di non essere trasparente e di essere elitaria e orientata al potere, ma soprattutto di voler controllare la concorrenza.

Swiss eSports League (SESL)

L'associazione SESL, fondata nel 2018, intende offrire a giocatori, giocatori di e-sport e persone interessate una piattaforma per scambiarsi informazioni e sfidarsi. Inoltre, la SESL vuole aiutare i giocatori di e-sport a migliorare la propria visibilità a livello internazionale. Le associazioni dei singoli giochi devono rendersi disponibili sulla piattaforma.

Swiss Esports Federation (SESF)

La federazione SESF fondata nel 2008 si propone come associazione centrale svizzera degli e-sport e si assume i tipici compiti delle federazioni, quali quello di rappresentare e promuovere l'interesse della disciplina. Inoltre, la SESF ha l'obiettivo di definire il regolamento per la professionalizzazione del mercato e organizzare periodicamente i campionati nazionali.

prime squadre hanno rinunciato alle gare per stanchezza. Quindi meglio limitare il numero di tornei? Praticamente impossibile, se nessuna associazione riesce a convincere gli organizzatori.

La società sviluppatrice di League of Legends, Riot, applica una strategia diversa, esercitando totale controllo sul proprio gioco. Ne conseguono regole unificate e strutture di gara controllate, ma anche prassi non trasparenti. Si sono già verificati ripetuti casi in cui Riot ha accusato le squadre di attività illegale, penalizzandole di conseguenza,

tuttavia senza fornire prove delle accuse. L'azienda sviluppatrice non è tenuta a giustificarsi con nessuno. In realtà, esiste l'organizzazione centrale WESA, ma è controversa (vedere riquadro precedente). Lo scenario svizzero resta nel caos e pervaso da un clima di cambiamento. Migliaia di giocatori e centinaia di squadre che organizzano un incalcolabile numero di tornei, ma praticamente nessuno svizzero è tra i primi a livello internazionale. Al momento, in Svizzera bisogna far crescere la popolarità degli e-sport, professionalizzare la disciplina e creare le condizioni giuste.

E-sportivo, professione da sogno



Youtuber, gametester, e-sportivi – gli idoli esercitano una grande attrazione su bambini e giovani. Chi vuole trasformare l'hobby dei videogiochi in una professione deve impegnarsi molto, essere estremamente disciplinato e ha bisogno del sostegno della famiglia.

Cédric Schlosser, ti destreggi nell'e-sport come pochi altri in Svizzera. L'e-sport è una professione di cui si può vivere?

Se sei tra i migliori e-sportivi puoi sicuramente guadagnare bene. Ma per ritrovarsi tra i migliori devi concentrarti a tempo pieno sul gioco, esattamente come nelle altre discipline sportive. In Svizzera è molto difficile perché il livello dei salari è alto e le persone non sono molto disposte a rischiare. Nell'e-sport la nazionalità non conta, nei migliori team trovi persone di nazioni diverse. Per gli sponsor è più conveniente sostenere a tempo pieno un giocatore polacco piuttosto che uno svizzero.

È possibile farcela anche senza sponsor?

Nelle altre discipline intervengono i genitori, gli sportivi vivono dai genitori e hanno bisogno di pochi soldi. Anche nel calcio, prima di trovare una squadra gli atleti sono finanziati dai genitori. Nell'e-sport il sostegno dei genitori non c'è, perché molti di loro sono

critici e scettici e preferiscono che i propri figli seguano una formazione. Nell'e-sport si può andare lontano solo con il sostegno dei genitori. Lo dico per esperienza. I miei genitori non sopportavano il fatto che la sera giocassi per due ore. I professionisti giocano otto ore al giorno.

Puoi capire il loro atteggiamento critico?

Sì, certo! Il gaming e l'e-sport sono strettamente legati. Giocare significa consumare e non c'è niente di sano in ciò che si consuma per otto ore al giorno. L'e-sport è un'altra cosa, e bambini e giovani dovrebbero esserne consapevoli. Bisogna prendere questo sport sul serio. A 16 anni alcuni gamer iniziano a bere qualche birra mentre giocano. Un e-sportivo che prende le cose sul serio beve solo acqua.



SUGGERIMENTO

Come diventare pro

I vostri figli o scolari vogliono diventare un e-sportivo? Cédric Schlosser vi dà 7 consigli.

- 1. Prendere sul serio.** La mia richiesta a genitori e docenti: se i vostri figli e scolari desiderano diventare e-sportivi professionisti, prendeteli sul serio. Ve ne saranno sempre grati, che il loro desiderio si avveri o meno.
- 2. Approfondire.** Il giovane è davvero convinto? Cosa sta dietro il suo desiderio? Su quali aspetti si è già informato?
- 3. Informarsi.** Approfondite la tematica online e confrontatevi con questo mondo. Molti genitori non sanno a quale gioco gioca il proprio figlio. È come se praticasse uno sport e voi sapeste solo che si svolge su un prato.
- 4. Dialogare apertamente.** Se un bambino vuole diventare tennista professionista, i genitori devono sostenerlo in modo significativo, affinché realizzi il suo sogno. Vale lo stesso per l'e-sport: allenamenti, programmazioni, compensazioni, stili di vita, alimentazione. In che modo potete aiutarlo?
- 5. Coaching.** Discutete della possibilità di avvalervi di un coach per qualche lezione, in grado di valutare se vostro figlio sia pronto o meno. Molti ex giocatori lavorano oggi come coach.
- 6. Acquistare l'infrastruttura.** Un computer costa oggi circa 1200 franchi e può essere utilizzato circa 4 anni. A ciò occorre aggiungere mouse, tastiera, auricolare. Un buon collegamento a internet è imprescindibile.
- 7. Essere orgogliosi.** Quando avete visite e vostro figlio si allena in camera, non dite: «È chiuso nel suo buco.» oppure «Esci un attimo a salutare.» Dite: «Si sta allenando, è importante.»

Cosa contraddistingue un e-sportivo di successo?

La mentalità personale è fondamentale. Anche l'aspetto ludico conta. Ma spesso l'ostacolo è la mancanza di disciplina. Ci sono oltre 100 milioni di utenti attivi che giocano a League of Legends – e bisogna imporsi contro tutti se si vuole arrivare in alto.

Chi gioca per quattro ore commette molti errori e per i giovani è molto difficile mantenere la calma e non spazientirsi. Devono pensare in modo atletico, essere aperti alle critiche e disposti a imparare dagli errori. In quest'ottica un coach può essere utile. Nel nostro team un giocatore irlandese aveva adottato una posizione scorretta della mano. Un esperto giocatore coreano lo ha reso attento che in tal modo non sarebbe mai riuscito a sviluppare tutto il suo potenziale perché era troppo lento. Ci sono voluti tre mesi per modificare la posizione della mano. Lui stesso non se ne sarebbe mai accorto. Sono questi i dettagli che contano.

Cosa conta a livello di gioco?

Come in qualsiasi altro sport, le capacità personali sono determinanti. Giocare non è tutto. Per evolvere bisogna giocare molto. Un e-sportivo pratica un solo gioco e lo deve conoscere a memoria.



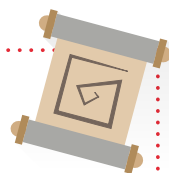
Un esempio?

Nel gioco Dota 2 ci sono 120 eroi diversi, ognuno dei quali a quattro diverse facoltà e vi sono 2000 oggetti. Si gioca in squadre da cinque. Un buon e-sportivo deve sapere come funzionano e interagiscono i cinque eroi del team avversario. Quando un eroe riceve un oggetto che ripercussioni vi sono sugli altri eroi? Cosa significa per l'eroe stesso? Come si deve comportare, che oggetto gli serve ora?

Occorrono anni per vedere tutte le combinazioni. A partire da un certo livello servono migliaia di ore. Roger Federer sa intuitivamente come rimbalza una pallina con un certo effetto e quali sono le sue possibilità di risposta. Nell'e-sport i meccanismi sono simili.

Qual è l'importanza dello stile di vita dell'e-sportivo?

Una buona salute, dormire a sufficienza, essere fisicamente in forma. Solo con uno stile di vita corretto è possibile concentrarsi e avere successo. Come per ogni altro atleta, il corpo e il cervello devono poter dare il massimo.



Quanto dura la carriera di un e-sportivo?

La maggior parte degli e-sportivi ha tra i 18 e i 25 anni. Si può rimanere professionisti fino a circa 30 anni. Dopodiché molti diventano analisti, commentatori e consulenti nell'ambito dell'e-sport.



Cédric Schlosser –

sempre una storia da raccontare

A 15 anni Cédric Schlosser ha realizzato la sua prima festa LAN per 20 gamer. Oggi organizza SwitzerLAN con oltre 2'000 giocatori e 20'000 spettatori all'Expo a Berna. A 16 anni, insieme a quattro amici, ha vinto il campionato svizzero nel gioco Call of Duty. È a quel momento che ha posto la prima pietra della sua carriera.

Lui e i suoi amici vivono ancora oggi in una comunità abitativa a Kirchlintach (Berna), dedicata interamente all'e-sport. La sua società mYinsanity ingaggia giocatori, tra cui anche professionisti della Corea del Sud. Nel 2014 un giocatore del suo team è diventato campione di Corea, e campione d'Europa nel 2015. Oggi mYinsanity si sta adoperando per aiutare l'e-sport ad imporsi in Svizzera.

Nel 2016 i cinque amici hanno fondato l'agenzia MYI Entertainment, che con i loro dieci collaboratori fornisce consulenze di e-sport alle aziende e organizza grandi manifestazioni per gamer. Cédric Schlosser ha un apprendistato bancario e un bachelor in economia aziendale.

INFORMAZIONI

Ehi, tu, giocatore

Molti dei grandi giochi digitali si giocano con squadre di 5 giocatori. Chi gioca in una squadra, impara molto su se stesso. enter vi invita a leggere questo testo insieme a vostro figlio o ai vostri alunni. È stato scritto proprio per voi.

Di sicuro ti piacciono i videogiochi. Ti va di diventare più bravo e di trarre il massimo dal gioco e dalla squadra? Allora leggi i consigli di Cédric Schlosser:

Impara a conoscere te stesso

In ogni squadra, la personalità è essenziale. Anche nei videogiochi è così. Ad esempio, ci sono un capitano e uno shot caller che decide strategia e azioni. Ognuno ha un ruolo. Tu che tipo sei? Una buona squadra è formata da elementi che si conoscono bene. Se cambi squadra, cresci: lavora su di te. Nei videogiochi non serve assolutamente a nulla innervosirsi o arrabbiarsi. Segui l'esempio di Yann Sommer, il portiere della nazionale svizzera di calcio, che mantiene sempre la calma.

Cercati dei compagni migliori di te

Ho un collega, si chiama Adi, che è molto, ma molto più bravo di me e del resto della squadra nel gioco. Adi avrebbe potuto diventare uno dei migliori al mondo. Invece, ha

passato troppo tempo con me e con altri colleghi della vita reale. Certo, insieme ci divertivamo un sacco, ma noi non potevamo insegnargli nulla. Allora la domanda è: qual è il tuo obiettivo? Vuoi giocare solo per divertimento o vuoi diventare un giocatore di e-sport? Chi punta in alto deve cambiare spesso squadra per poter migliorare. A volte è necessario perfino mettere da parte le amicizie. E non è certo facile.

Diventa bravo e fatti notare

Nel calcio ci sono i talent scout che vanno alla ricerca di nuovi talenti. Negli e-sport devi innanzitutto diventare bravo nel tuo gioco e poi farti conoscere online, in modo che gli altri giocatori conoscano il tuo nome. Quando un fuoriclasse è alla ricerca di un giocatore online, forse chiederà a te di fare da riserva. Mi è già capitato di giocare contro giocatori della top 10, anche se io ero solo decimillesimo. Se ti fai notare, puoi farti strada. Un giorno un professionista crea una nuova squadra, si ricorda di te ed è fatta.

Allenati in inglese

Gioca fin da subito soltanto in inglese. Abituati a farlo. Puoi anche parlare nella tua lingua con un compagno di squadra, ma i concetti più importanti li dovete esprimere in inglese: tower invece di torre, push invece di avanzare. Così, dopo, saprai già farlo. Tutte le grandi squadre professioniste sono internazionali e parlano in inglese.

Questo rende grande una squadra

Sinceramente: tutti i migliori giocatori di e-sport hanno cambiato squadra spesso. Perché tutto funziona, si devono condividere alcuni elementi di base. Dovete avere la stessa idea di prestazione, uno stile di vita simile e un clima piacevole nella squadra. Se insieme vi divertite, si vede nel gioco! E per arrivare tra i primi, ci vuole anche molta disciplina. Se vi siete conosciuti online, incontratevi quanto prima anche nella vita reale, in un boot camp, meglio nel fine settimana.



Trascorrete del tempo insieme. È importante che scocchi la scintilla. Dopotutto, vi dovete fidare gli uni degli altri durante le partite. Se fate sul serio, cercatevi un manager che sia informato su eventi, modalità di iscrizione, qualificazioni. Forse c'è un altro collega che ha voglia di farlo? Così voi giocatori potete

concentrarvi esclusivamente sul gioco. Le squadre più grandi lavorano con psicologi sportivi, game coach, analisti e dietisti. Un manager è un buon inizio.

Fuori dalla zona di comfort

Andate insieme agli eventi, ad esempio i LAN, perché sono occasioni perfette per allenarsi. Porta anche i tuoi genitori e fagli conoscere il tuo mondo. Per partecipare a un evento, devi uscire dalla tua zona di comfort; le condizioni sono completamente diverse, c'è rumore, vedi l'avversario in faccia. Può essere molto stimolante. Dopo la partita, parlagli e chiedigli come mai ti ha battuto subito tanto nettamente. I giocatori dilettanti non ricevono spesso un feedback dall'avversario. Invece, è fondamentale per poter diventare un professionista. Magari potreste anche organizzare una partita di allenamento con la squadra avversaria. Le buone squadre si allenano con altre squadre migliori.

Finalmente una panoramica

MOBA, Drop, AFK, Noob: se credete si tratti di sudcoreano, continuate a leggere. Il mondo dei giochi è variopinto e comunica nel linguaggio gaming.

Come nello sci si distingue tra fondo, discesa libera, slalom, sci acrobatico e salto, anche negli e-sport esistono diverse forme di gioco.

Sparatutto in prima persona

Gli sparatutto in prima persona, o First Person Shooter (FPS), hanno preso il nome dalla prospettiva diretta assunta dal giocatore: vede tutto il gioco dal punto di vista del proprio personaggio e si muove liberamente in un ambiente percorribile. Il personaggio è equipaggiato e ingaggia una lotta armata con l'avversario. I giochi più famosi sono Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty, Far Cry 5, Battlefield.

Multiplayer Online Battle Arena

I giochi Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) sono giochi di azione strategica in tempo reale. Accedono all'arena di combattimento due squadre da cinque giocatori. Il giocatore vede se stesso e i propri compagni con visuale dall'alto. Ogni giocatore muove un'unità (eroi o campioni) con quattro abilità personali ognuno. L'obiettivo è quello

di distruggere il quartier generale della squadra avversaria e di eliminare gli eroi antagonisti. Una partita dura da 30 a 45 minuti. I giochi più famosi sono League of Legends, Dota 2, Smite e StarCraft.

Picchiaduro

I giochi di combattimento picchiaduro (in inglese fighting games) prevedono due giocatori che si affrontano in un incontro corpo a corpo, con l'obiettivo di battere l'avversario. Il giocatore comanda il proprio personaggio tramite le impostazioni di difesa e attacco ed esegue manovre di lotta come bloccaggio, contrattacco e speciali combinazioni di mosse. La maggior parte dei picchiaduro si articola su un numero predeterminato di round e l'esito viene deciso per k.o. oppure in base ai punti acquisiti. Alcuni esempi sono Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken e Fight Night.

Simulatori sportivi

Nei giochi che simulano uno sport o la guida di un veicolo, il giocatore impersona un singolo sportivo o membro della squadra

e cerca di battere l'avversario. I simulatori sportivi sono meno popolari delle varianti già descritte, ma alcuni giochi vengono praticati con campionati e tornei regolari. Intanto sono nate anche le scommesse sportive,

nelle quali si punta sull'esito della partita. Tra i simulatori sportivi preferiti: le serie FIFA di EA Sports, NBA 2K, iRacing, Madden NFL e Rocket League.

INFORMAZIONI

Parli il linguaggio gaming?

Le conversazioni delle game chat sono piene di abbreviazioni e concetti totalmente incomprensibili ai neofiti. Ecco sei esempi di comunicazione tra giocatori.

- 1. AFK – Away from Keyboard:** si utilizza quando il giocatore fa una pausa e si allontana dalla console o dal PC per andare a mangiare, a fare la spesa o a portare fuori la spazzatura.
- 2. DPS – Damage per Second:** definisce il danno al secondo prodotto da un'arma e rappresenta un dato importante ai fini dell'efficacia.
- 3. Drop:** quando un avversario battuto abbandona oggetti quali munizioni o le armi in dotazione, si parla di drop, quindi far cadere.
- 4. Farming:** in molti giochi i giocatori devono svolgere dei compiti o raccogliere dei materiali per aumentare il punteggio delle esperienze o per accedere ad armi particolari. Si tratta di attività che richiedono molto tempo, come ad esempio l'agricoltura, definita appunto farming.
- 5. LFG – Looking for Group:** si utilizza nei giochi online quando i giocatori sono alla ricerca di un gruppo a cui unirsi.
- 6. Let's Play:** i giocatori di Let's Play realizzano il video della partita, la commentano e infine lo caricano su Youtube come istruzioni per gli altri giocatori.

Su il sipario!

Questo piccolo glossario può servire da base di partenza per parlare con figli e alunni. Perché è importante che i tuoi compagni sappiano che ti devi assentare? Come si fa a entrare in una squadra? Mi fate vedere un video di Let's Play? Quando gli adulti dimostrano interesse autentico, bambini e ragazzi si sentono presi sul serio e nella maggior parte dei casi abbassano le difese e li lasciano entrare nel mondo dei loro giochi.

Quanto gioco è troppo?

Se bambini e ragazzi trascorrono ore e ore a giocare ogni giorno, molti adulti si preoccupano. E invece il proprio tempo davanti allo schermo? enter propone una sfida sul tempo in famiglia e in classe.

Per quanto si educino bene i figli, imiteranno sempre i genitori. Una frase che ci porta diritti al punto: i bambini imparano dall'esempio e si orientano in base alle azioni, non alle parole, anche nel comportamento con i contenuti multimediali. Nel 2017, gli abitanti della Svizzera tedesca hanno guardato la TV per 121 minuti al giorno. Per contro, ogni giorno guardiamo lo smartphone 88:35 per guardare l'ora o per controllare se qualcuno ci ha scritto, 53 volte per navigare, chattare o per utilizzare un'app. Questi i risultati del progetto Mental Balance che, tramite app, ha esaminato i comportamenti di 60 000 utenti di smartphone. Lo schermo è ormai un compagno abituale delle nostre giornate. Ma quando diventa eccessivo? La stessa domanda si applica al gioco.

Se i giocatori di e-sport si allenano per un campionato o magari per la carriera professionistica, bambini e ragazzi giocano perlopiù solo per divertimento. I consigli sui tempi davanti allo schermo (vedere pagina 7) sono il primo punto di riferimento per gli adulti.

Poi dipende anche dalla situazione specifica. Vale comunque la pena riflettere sul proprio comportamento.

Indite una sfida del tempo!

Sfidate la vostra classe o la vostra famiglia: per tre giorni consecutivi, tutti devono annotare su un diario il tempo trascorso davanti a uno schermo o giocando a un videogioco. Sembra difficile, ma può essere automatizzato con un'app. Moment per iPhone e Quality Time per dispositivi Android. Per misurare il tempo trascorso davanti alla TV e giocando al computer o alla console, si può impostare il timer sullo smartphone. Confrontate poi i risultati. Qual è il tempo totale? Che differenze ci sono? Valgono regole diverse per i bambini e per gli adulti? Perché? Quanto tempo di gioco o davanti a uno schermo considerano normale i ragazzi? Quando è troppo? Discutetene senza giudicare gli altri. Uno scambio aperto favorisce la comprensione.

Corner Swisscom

Qui vi presentiamo utili strumenti proposti da Swisscom.

Televisione protetta con la funzione PIN di Swisscom TV >> swisscom.ch/protezionegiovani-tv | Proteggete i vostri figli bloccando determinati canali o definendo un'età minima per i film a noleggio. Potete inoltre evitare cattive sorprese a livello di costi, limitando l'acquisto di film tramite PIN o stabilendo un limite di spesa.

Navigazione protetta con l'Internet Box Swisscom >> internetbox.swisscom.ch | Grazie alla funzione protezione minori, definite gli orari in cui i tablet e i computer dei vostri figli possono essere collegati a internet. Potete impostare gli orari di navigazione per giorno della settimana e per dispositivo, in funzione della persona e dell'età. Siete voi a fissare i limiti.

Internet Guard di Swisscom vi protegge da siti internet pericolosi che potrebbero cercare di accedere ai vostri dati o di installare virus. La protezione è gratuita e sempre attiva mentre navigate tramite il collegamento di internet a casa >> swisscom.ch/internetguard

Genitori, docenti e scolari competenti in ambito mediatico con i corsi di Swisscom sui media >> swisscom.ch/corsimedia | Qui scoprite il mondo dei vostri figli. Scoprite opportunità e rischi, discutete con persone affini e capite come accompagnare i vostri figli. Negli Info-Café >> swisscom.ch/bambiniemedia i genitori incontrano esperti in determinati Swisscom Shop, scoprono nuovi preziosi punti di vista sui media digitali e possono discutere tra di loro.

Quotidianità mediatica consapevole in famiglia con la piattaforma per genitori Mediamitico >> mediamitico.ch | Il sito internet dedicato ai genitori è incentrato su famiglie reali con le loro storie quotidiane.

Letture consigliate

A tutte le lettrici e a tutti i lettori che desiderano immergersi maggiormente nel mondo del gaming e dei videogiochi consigliamo le seguenti letture:

Estetica dei videogiochi. Percorsi, evoluzioni, ibridazioni, di Luca Papale, pubblicato nel 2013 da Universitalia

Video game all stars. Il divismo digitale, di Marco Minciarelli, pubblicato nel 2014 da Universitalia

Digital Game-Based Learning (in inglese) di Marc Prensky, pubblicato nel 2007 da Paragon House Publ.

Ludosofia. Cosa la filosofia ha da dirci sui videogiochi, di Roberto Di Letizia, pubblicato nel 2017 da Universitalia

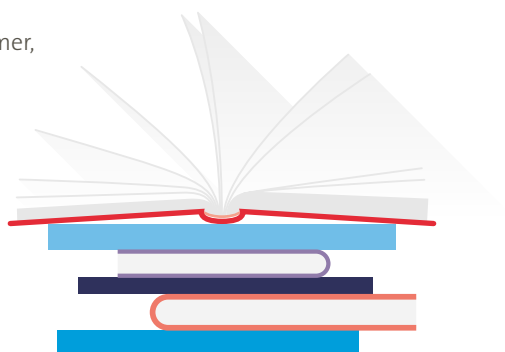
Play ergo sum. Un'analisi del videogioco tra finzione, identità e trasporto, di Manuel Maximilian Riolo, pubblicato nel 2016 da Universitalia

40 anni gamer. Ho sposato una playstation, di Marco Accordi Rickards, pubblicato nel 2016 da Universitalia

Psicologia dei videogiochi. Come i mondi virtuali influenzano mente e comportamento, di Stefano Triberti e Luca Argenton, pubblicato nel 2013 da Apogeo Education

Il videogioco. Mercato, giochi e giocatori, di Marco Accordi Rickards, Francesca Vannucchi, pubblicato nel 2013 da Mondadori Università

#Play. La mia vita come un gioco, di LaSabrigamer, pubblicato nel 2017 da Rizzoli



Colophon



Insieme a favore della sostenibilità
La guida enter offre alla vostra famiglia sostegno per un uso responsabile dei media digitali – con consigli tratti dal quotidiano.
swisscom.ch/insieme

Editore

Swisscom SA

Concetto/realizzazione

Agentur Nordjungs, Zurigo

Redazione

Textindianer, Berna

Marc Bodmer – Pubblicista ed esperto di gamification, Zurigo

Agentur Nordjungs, Zurigo

Copyright

© 2018 by Swisscom SA,

Corporate Responsibility, Berna

Edizione

enter – E-sport, settembre 2018

Stampa

Stämpfli AG, Berna

Tiratura

205'000 copie



Tutti i diritti riservati. Parti dell'opera possono essere riutilizzate indicando la fonte. La realizzazione di testi e immagini è stata fatta con grande accuratezza. Tuttavia non è possibile escludere completamente la presenza di errori. I siti web sono in continua evoluzione. Swisscom non offre quindi alcuna garanzia per la conformità di citazioni e immagini agli attuali contenuti dei siti web. L'editore e gli autori non si assumono alcuna responsabilità legale o di altro tipo per eventuali dati

errati e per le possibili conseguenze. Quasi tutti i nomi di hardware e software, nonché i nomi e i loghi delle aziende riportati nella presente opera sono marchi commerciali registrati e devono essere trattati come tali. Per le denominazioni dei prodotti, la redazione si è sostanzialmente attenuta alla grafia del produttore. Parità linguistica tra i sessi: le denominazioni di persone in forma maschile utilizzate in enter includono anche la corrispondente forma femminile.

