



International Esports Federations Summit on January 2019

French, German, Spanish & English :

<https://www.france-esports.org/international-esports-federations-summit-du-18-janvier-2019/>

Un primo incontro a livello europeo

Nell'ambito della terza edizione di [DOJO Esport](#), ciclo di conferenze che ha avuto luogo presso il municipio di Parigi il 18 gennaio 2018, gli organizzatori dell'evento (JK Production e Smartcast Ninja) insieme all'associazione France Esports hanno accolto il Summit delle Federazioni Internazionali di Esports.

Erano state invitate numerose organizzazioni internazionali di tutta identificate come organismi di governance rappresentativi dei loro singoli paesi. La Germania ([ESBD](#)), la Gran Bretagna ([BEA](#)), la Spagna ([AEVI](#)), l'Italia (FIES), la Svezia ([SESF](#)), la Svizzera ([SESF](#)) e l'Ucraina ([UFES](#)) si sono dunque riunite in questa giornata a loro dedicata. Presenti come osservatori anche i rappresentanti dell'[ISFE](#) (International Software Federation in Europa per gli editori), dell'[INSEP](#) (Istituto Nazionale Francese per lo Sport, della Consulenza tecnica e della Performance in campo sportivo) e del [CIO](#) (Comitato Olimpico Internazionale per le istituzioni olimpiche).



Foto di famiglia dei rappresentanti delle federazioni europee. Credito fotografico : Quentin Missault – JK GROUPE

Il dipartimento relazioni internazionali di France Esports, in collaborazione con gli organizzatori di DOJO, aveva preparato un'ordine del giorno in previsione di un primo approccio su una cooperazione potenziale a livello internazionale, o almeno europeo, tra le differenti associazioni presenti.

Con questa riunione si è creata l'opportunità di lanciare una riflessione congiunta su azioni coordinate tra i diversi attori internazionali, facendo indirettamente seguito agli incontri e alle discussioni che si erano tenuti in occasione dell'[Esports Forum](#) organizzato dal Comitato Olimpico Internazionale ([CIO](#)) e la Global Association for International Sports Federations ([GAISF](#)) a Losanna in luglio 2018.

Questo avvenimento sottolinea anche la volontà di France Esports di condividere le sue iniziative in tutta trasparenza con l'obiettivo di partecipare allo sviluppo e alla perennizzazione di una pratica sportiva responsabile a livello internazionale.

Una grande eterogeneità di modelli

La mattinata è stata essenzialmente consacrata a un "tour de table" di presentazione dei presenti e delle loro rispettive organizzazioni, prestando una particolare attenzione ai tre punti seguenti:

- la governance e la rappresentatività dell'insieme degli attori dell'ecosistema locale;
- la loro relazione con le autorità pubbliche nazionali (governi o organismi tradizionali di governo dello sport);
- la loro relazione coi detentori dei diritti dei vari giochi (editori di giochi).

Questo “tour de table” ha portato alla luce l’immensa diversità dei modelli e delle specificità nazionali (particolarmente per quanto riguarda i contesti istituzionali e legislativi specifici). Qui di seguito alcune di queste disparità:

Diversi paesi si trovano nella situazione in cui più organizzazioni pretendono di avere il ruolo di federazione nazionale e le discussioni hanno dimostrato a che punto sia delicato abordare le questioni di rappresentatività e di legittimità. La legittimità è data dall’anzianità? Dall’affiliazione a un’entità internazionale? Dalla relazione con le autorità pubbliche? Dal grado di rappresentatività nel tessuto sportivo locale? Dalle azioni condotte? Dalle intenzioni dei rappresentanti? Dall’assenza di scopo di lucro dell’organizzazione?

Certi paesi hanno insistito per avere una struttura interna di tipo democratico, che permetta l’adesione e di far sentire la voce dei giocatori e organizzazioni di qualsiasi entità. Il modello France Esports, precursore per quanto riguarda l’integrazione dei detentori dei diritti in quanto membri, per mezzo di un collegio apposito, si distingue in modo particolare nella sua aspirazione a federare l’insieme degli attori. A questo proposito, gli editori hanno riaffermato la loro volontà di partecipare allo sviluppo dell’insieme dell’ecosistema sportivo, non limitandosi a ridurre le loro riflessioni alla sola scena professionale dei loro giochi e alla salvaguardia della loro proprietà intellettuale.

Indipendentemente dallo sterile e irrisolvibile dibattito – l’esport è uno sport? – risulta che la questione più pragmatica concerne il desiderio (o meno) di queste organizzazioni di essere riconosciute come organizzazioni sportive. Certi paesi lavorano in questo senso a causa delle specificità giuridiche locali, mentre altri prevedono piuttosto di percorrere una via parallela che permetta di far riconoscere l’esport come un settore in sé, senza l’affiliare direttamente allo sport. In effetti, se in certi paesi essere riconosciuto come sport porterebbe solo dei vantaggi, in altri paesi, all’opposto, essere riconosciuto come sport porterebbe con sé una marea di regole e costrizioni che potrebbero diventare ostacolo al buon sviluppo dell’insieme degli attori di questa industria. I poteri pubblici locali (ministeri o dipartimenti specifici) chiamati in causa in seno alle autorità nazionali sono quindi direttamente correlati a questa scelta. In certi casi si tratta degli organismi tradizionali di governo dello sport (ministero e Comitati Nazionali Olimpici), in altri casi si potrebbe trattare dei ministeri della Gioventù, dell’Educazione Pubblica, dell’Economia, dell’Industria o ancora delle Nuove Tecnologie e del Digitale. Alcune organizzazioni hanno già una stretta relazione con certi ministeri, cosa che ha avuto come sbocco delle azioni giuridiche concrete adattate all’esport.

Per quanto riguarda la rappresentatività dell’insieme degli attori dell’ecosistema nell’ambito delle organizzazioni nazionali, la presenza dei detentori dei diritti è molto eterogenea. Ci sono paesi dove non esiste sul territorio la presenza di interlocutori diretti con gli editori. Per quei casi, si è proposto dunque che le organizzazioni nazionali in questione entrino direttamente in contatto con i detentori dei diritti a livello europeo.

Inoltre le organizzazioni nazionali non hanno tutte le stesse attività. Alcune organizzano dei circuiti competitivi (campionati, leghe, ecc.), altre propongono la formazione degli arbitri e l’amministrazione di tornei, alcune si focalizzano sulla sensibilizzazione dell’opinione pubblica. Ne risulta che le azioni condotte e le priorità fissate non sono le stesse in tutti i paesi.

Tutti i presenti si sono comunque dichiarati d’accordo sul fatto che resta responsabilità degli organismi nazionali di affrontare le sfide sociali, vale a dire le questioni di diversificazione, di diversità, d’integrazione, di salute pubblica, di educazione ecc. Questi sono le tematiche che tutti i presenti hanno citato in forme più o meno dettagliate.

Una delle caratteristiche comuni di queste diverse organizzazioni è, per finire, la loro relativa giovinezza: tutte sono state fondate tra il 2008 e il 2018 e mancano quindi tutte in modo inoppugnabile di esperienza a ritroso e di una visione di insieme del buon funzionamento e delle responsabilità di un organismo di governo sportivo su scala nazionale.



Uniformizzare: qualcosa di complesso ma non insormontabile

Il pomeriggio è stato principalmente consacrato a come definire l'esport. E' apparso in effetti subito evidente ai presenti che era necessaria una nomenclatura comune, sia per allineare le azioni di tutti, che per aver una lettura coerente dei diversi dati in merito all'industria dell'esport. Se gli attori dell'esport non riescono a far emergere una definizione accettata a livello globale, esistono forti possibilità che altri lo facciano nei prossimi anni. Sono stati citati gli esempi dell'Argentina, dove i giochi violenti non sono riconosciuti come esport e del Comitato Olimpico Tedesco che vuol fare la distinzione tra esport (le simulazioni sportive) e egames (che riunirebbe tutti gli altri giochi competitivi).

Numerosi criteri sono anche stati messi in questione da vari rappresentanti, per esempio quello del confronto asincronico (superplay, speedrun, scoring), della competizione (presa in conto di una pratica di svago), la parità di opportunità e la RNG (concernente i giochi detti pay-to-win), o ancora le nuove tecnologie (VR, AR, droni, ecc), senza che un consenso sia stato poi trovato su tutto ciò.

Questo scambio è finalmente permesso a ciascuno di valutare la difficoltà di quest'approccio e a stimolare riflessioni per un prossimo incontro nonché, al contempo, sensibilizzando le organizzazioni a proporre una nomenclatura comune.

Verso incontri più regolari in futuro

Questo primo incontro è stato senza dubbio molto ricco e particolarmente utile per tutte le organizzazioni partecipanti. L'esport è in effetti una pratica intrinsecamente dematerializzata

e dunque senza frontiere che segue un processo di mondializzazione che non le è riservato. Perciò è primordiale di mantenere degli interscambi regolari con i nostri omologhi in previsione di uniformare i nostri modelli e le nostre azioni. È comunque un lavoro importante con una durata lunga nel tempo prima di concretizzarsi e far emergere un'entità europea forte e legittima. Il secondo appuntamento è fissato per aprile 2019 in occasione della Games Week di Berlino, dato che saranno i nostri colleghi tedeschi che ci accoglieranno per proseguire nel nostro scambio di idee.

Credito foto: Quentin Missault – JK GROUPE

Traduzione Swiss Esports Federation