

# Indice

9	PREFAZIONE <i>Luigi Maria Sicca</i>
13	1. GLI ESPORTS COME FENOMENO ORGANIZZATIVO
15	1.1 Cosa sono gli esports?
18	1.1.1 <i>Tra videogioco e fenomeno organizzativo</i>
22	1.1.2 <i>Videogiochi competitivi e non competitivi</i>
27	1.1.3 <i>Definire il “genere” videoludico</i>
30	1.1.4 <i>FPS: un genere particolarmente esportivo</i>
31	1.2 Nascita e sviluppo del professionismo esportivo
32	1.2.1 <i>Breve storia degli esports: da Spacewar! all'EWC 2025</i>
44	1.2.2 <i>La figura dell’atleta esportivo</i>
47	1.3 Cosa è stato detto sugli esports?
51	1.3.1 <i>Sulla natura sportiva e sui corpi</i>
54	1.3.2 <i>Spazi organizzativi degli esports</i>
56	1.3.3 <i>Disabilità e inclusione negli esports</i>
59	1.3.4 <i>Gap della letteratura</i>
60	1.4 Videogiocatori ed esports: perché una ricerca sugli individui?
64	1.4.1 <i>Scopo di questa ricerca</i>
67	1.5 Nei prossimi capitoli
70	1.6 Conclusioni: politiche dello sguardo

79	2. METODOLOGIE QUALITATIVE NELLA RICERCA SUGLI ESPORTS
80	2.1 La scelta del campo empirico: Valorant e altri titoli FPS
80	2.1.1 <i>Valorant: motivi dietro la scelta del titolo</i>
82	2.1.2 <i>Caratteristiche principali e aspetti tecnici di Valorant</i>
85	2.2 Una ricerca sugli atleti di Valorant
87	2.2.1 <i>Il campione di ricerca</i>
90	2.3 Raccogliere dati tra gli individui
90	2.3.1 <i>Interviste sul corpo</i>
94	2.3.2 <i>Interviste sugli spazi</i>
97	2.3.3 <i>Osservazione partecipante e netnografia: Amazon University Esports, un caso di evento esportivo organizzato</i>
105	2.3.4 <i>Participant-Led Photography: Spazi in fotografia</i>
107	2.4 Analisi dei dati
113	2.5 Posizionamento del ricercatore
117	2.5.1 <i>Difficoltà per il ricercatore di esports</i>
120	2.5.2 <i>Quali ostacoli superare?</i>
122	2.6 Appendice teorica: approfondire le metodologie impiegate
123	2.6.1 <i>Le interviste semi-strutturate</i>
128	2.6.2 <i>Osservazione partecipante</i>
132	2.6.3 <i>La netnografia</i>
135	2.6.4 <i>Participant-Led Photography</i>
138	2.7 Conclusioni

141	3. CORPI NEGLI ESPORTS
143	3.1 Note sul corpo: raccontare la propria unicità
154	3.2 Corpo fisico, corpo tecnologico e corpo virtuale
155	3.2.1 <i>Funzioni pratiche e simboliche: Corpo fisico</i>
165	3.2.2 <i>Schema corporeo, design normativo e resistenza incarnata: corpo tecnologico</i>
169	3.2.3 <i>Incorporazione e proiezione: corpo virtuale</i>
173	3.2.4 <i>Corpi iscritti nelle piattaforme di gioco</i>
177	3.3 Embodiment come resistenza all'abilismo
186	3.4 Le pratiche di personalizzazione
190	3.4.1 <i>Cambi di paradigma</i>
198	3.5 Appendice teorica: la fenomenologia nella comprensione dei corpi
202	3.5.1 <i>Fenomenologia e studi sulla disabilità: la prospettiva dell'embodiment</i>
206	3.6 Conclusioni
211	4. SPAZI DEGLI ESPORTS
215	4.1 Note sullo spazio: raccontare la materialità
230	4.2 La centralità della domesticità negli spazi esportivi
231	4.2.1 <i>Domesticità surrogata negli esports bar e Pc bang</i>
235	4.2.2 <i>Domesticità simulata nelle Gaming House</i>
240	4.2.3 <i>Ritornare allo studio degli ambienti domestici in quanto tali</i>
241	4.3 Sociomaterialità degli spazi esportivi
244	4.4 Assemblaggi socio-spazio-materiali e significazione culturale degli spazi domestici
245	4.4.1 <i>Assemblaggi socio-spazio-materiali</i>
252	4.4.2 <i>La significazione culturale degli spazi domestici negli esports</i>
253	4.5 Conclusioni

- 259 5. **SINTESI, LIMITI E PROSPETTIVE FUTURE**
- 266 5.1 *Limiti della ricerca*
- 268        5.1.1 *Raccomandazioni pratiche per atleti esportivi*
- 270        5.1.2 *Raccomandazioni pratiche per sviluppatori,  
organizzatori e squadre*
- 275 *Bibliografia*
- 293 *Sitografia*
- 293 *Report di mercato*
- 293 *Glossario*
- 295 *Hanno scritto nella Collana punto org*