

# Indice

## 9    PRAFAZIONE

*Luigi Maria Sicca*

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 sportivo</i>
31	1.2 Nascita e sviluppo del professionismo sportivo
32	1.2.1 <i>Breve storia degli esports: da Spacewar! all'EWC 2025</i>
44	1.2.2 <i>La figura dell'atleta sportivo</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	<i>Bibliografia</i>
293	<i>Sitografia</i>
293	<i>Report di mercato</i>
293	<i>Glossario</i>
295	<i>Hanno scritto nella Collana punto org</i>