

Buongiorno a tutti e benvenuti a questo evento speciale, organizzato nell'ambito delle attività promosse dalla Fondazione Tercas.

In questo caso, la Fondazione non persegue uno scopo benefico tradizionale, ma si impegna a esplorare e sostenere lo sviluppo di nuove competenze e innovazioni che possano rispondere alle esigenze emergenti, influenzando gli aspetti educativi e formativi dei giovani e, di conseguenza, lo sviluppo della società.

Siamo qui per esplorare insieme il mondo degli e-sports e il loro impatto sulla nostra società, anche grazie al sostegno e all'impegno della Fondazione Tercas, che continua a essere un pilastro importante per la comunità della provincia di Teramo.

Ma vorrei iniziare condividendo con voi una breve storia. Qualche anno fa, un ragazzo di nome Luca passava ore davanti al computer, immerso in un videogioco. I suoi genitori erano preoccupati, temendo che stesse sprecando il suo tempo.

Quello che non sapevano è che Luca stava sviluppando abilità strategiche, di coordinazione e di lavoro di squadra. Oggi, Luca è un giocatore professionista di e-sports, viaggia il mondo e ha trasformato la sua passione in una carriera di successo.

Perché questo aneddoto: perché ci porta al cuore del tema di oggi: gli e-sports.

Attualmente, gli e-sports sono un fenomeno globale in rapida crescita, con milioni di giocatori e spettatori in tutto il mondo. Le competizioni riempiono stadi, e le finali vengono seguite da audience paragonabili a quelle degli sport tradizionali.

Ma oltre ai numeri impressionanti, gli e-sports rappresentano una nuova frontiera nell'intersezione tra tecnologia, intrattenimento e formazione, un settore che trova grande risonanza anche all'interno delle iniziative promosse dalla Fondazione Tercas, sempre attenta a sostenere progetti che favoriscano lo sviluppo della comunità.

Dal punto di vista sociale e psico-educativo, gli e-sports offrono opportunità uniche.

Possono essere strumenti efficaci per sviluppare competenze come il pensiero critico, la risoluzione dei problemi, la comunicazione e la collaborazione. Inoltre, favoriscono l'inclusione, permettendo a individui di diverse età e background di connettersi e competere su una piattaforma comune.

Un esempio straordinario di questo potenziale inclusivo è la possibilità per un atleta olimpionico di competere direttamente con un atleta paraolimpico negli e-sports, superando le barriere fisiche che spesso limitano gli sport tradizionali.

Allo stesso modo, gli e-sports permettono a uomini e donne, giovani e anziani di misurarsi su un piano di parità, abbattendo differenze che altrimenti potrebbero rappresentare ostacoli. Questo è particolarmente rilevante per persone in stato di disagio, come i detenuti, che possono trovare negli e-sports un mezzo per superare l'isolamento e sentirsi parte di una comunità.

Iniziative di questo tipo sono perfettamente in linea con la missione della Fondazione Tercas, che lavora per migliorare la qualità della vita delle persone, anche attraverso progetti innovativi e inclusivi.

Gli e-sports possono rappresentare uno strumento utile per favorire la socializzazione e lo sviluppo di competenze personali, di gruppo e scolastiche, contribuendo al loro percorso di reintegrazione nella società.

Gli e-sports non solo incoraggiano la partecipazione virtuale, ma spesso stimolano anche attività di gruppo in presenza fisica, come allenamenti, eventi locali e incontri tra giocatori.

Questo aspetto è cruciale perché permette di creare legami sociali che vanno oltre lo schermo. Gli e-sports sono importanti non solo per i giovani, ma anche per gli adulti, poiché permettono di coltivare interessi condivisi, migliorare la gestione dello stress e favorire un senso di realizzazione personale.

Guardando al futuro, vediamo un potenziale ancora maggiore. Le istituzioni educative stanno iniziando a integrare gli e-sports nei loro programmi, riconoscendo il loro valore pedagogico. Si stanno creando percorsi professionali non solo per i giocatori, ma anche per figure come allenatori, analisti e organizzatori di eventi. Gli e-sports possono anche essere utilizzati come strumento per promuovere discipline STEM, incoraggiando i giovani a sviluppare competenze tecnologiche avanzate.

È importante sottolineare che i dispositivi tecnologici non sono nemici da demonizzare, ma strumenti da utilizzare in modo consapevole e costruttivo. Come ogni mezzo, il loro impatto dipende dall'uso che ne facciamo. Guidando e educando le nuove generazioni, possiamo trasformare una passione in opportunità di crescita personale e professionale.

In conclusione, gli e-sports non sono solo un passatempo o una moda passeggera, ma rappresentano una realtà consolidata con implicazioni significative per il futuro della nostra società.

È nostro compito comprendere questo fenomeno, valorizzarne gli aspetti positivi e lavorare insieme per sfruttarne appieno le potenzialità, con il supporto di enti come la Fondazione Tercas, che continua a investire nel benessere e nella crescita della nostra comunità.

È significativo notare come anche grandi player internazionali come Deloitte, una delle Big Four, abbiano mostrato interesse per il settore degli e-sports, dimostrando il crescente rilievo di questo fenomeno a livello globale.

Vi ringrazio per l'attenzione e vi invito a cogliere insieme le opportunità che questo mondo, in continua evoluzione, ha da offrirci.

(Teramo, Palazzo Melatino 29 novembre 2024 – Tavola Rotonda: *Un Universo dietro gli Esport: tra pregiudizi, opportunità, competizione ed inclusione sociale*". Intervento Presidente Vincenzo Piero Di Felice)