

In collaborazione con



Con il sostegno di



Caring Innovation



Centro sportivo nazionale
della gioventù
Via Brere
CH-6598 Tenero
T +41 58 468 61 11
F +41 58 468 61 02
info@sportech-tenero.ch
www.sportech-tenero.ch

Conferenza

eSports – rischi e opportunità di un fenomeno in continua ascesa


Mercoledì 14 settembre 2022, ore 18.00
Centro sportivo nazionale della gioventù Tenero



Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana

SUPSI



 Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO

Masiar Babazadeh è docente e ricercatore presso la Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI) dove insegna e si occupa di attività di ricerca applicata. In particolare coordina l'area sul pensiero computazionale del Laboratorio Media e MINT (MEM) e l'unità di specializzazione sul digital gaming dell'Istituto Sistemi Informativi e Networking (ISIN) dove lavora a diversi progetti di ricerca nell'ambito di sviluppo di giochi educativi e gestisce il corso di game development. Dal 2017 è presidente dell'associazione Smash Bros Ticino con la quale ha organizzato numerosi eventi.



Marcel Vulpis è giornalista economico specializzato in sport business. Ha iniziato a scrivere di sports-marketing nel 1992 sul quotidiano economico "ItaliaOggi", prima di fondare nel 2004 l'agenzia giornalistica "Sporteconomy". Docente presso l'Università Tor Vergata e IULM di Milano, fa parte del board del Master in Marketing e Management dello Sport. Opinista economico per RaiSport, Rainews24, SkySport, SkyTg24, Sportitalia, Associated Press. Dal 12 gennaio 2021 è stato eletto Vicepresidente Vicario della Lega Pro (con delega alle attività di eSports). Negli eSports ha fondato nel gennaio 2018 - l'Associazione Italiana eSports (A.I.eSp) finalizzata a far crescere a livello nazionale una cultura sportiva e a promuovere attività di formazione in ambito universitario.

Paolo Giovannelli è medico psichiatra e psicoterapeuta. Dal 2004 si occupa di dipendenze patologiche. Nel 2010 ha fondato a Milano ESC - Center for Internet Use Disorders, primo centro ultraspecialistico del nord-Italia. Nella definizione delle linee guida del Centro, alla base di tutto l'impianto di prevenzione, cura, riabilitazione e ricerca sui disturbi connessi all'utilizzo delle tecnologie digitali, vi è l'obiettivo di integrazione e di sviluppo della tecnologia nella vita a tutti i livelli. Oltre alla clinica, il Centro lavora nelle scuole, nelle istituzioni e promuove la ricerca scientifica, la crescita e lo scambio culturale sulle tecnologie a differenti livelli.



eSports – rischi e opportunità di un fenomeno in continua ascesa

Sportech invita tutti gli interessati alla conferenza che vedrà la partecipazione di *Paolo Giovannelli*, Direttore del Center for Internet Use Disorders di Milano; *Marcel Vulpis*, Presidente dell'Associazione Italiana eSports e *Masiar Babazadeh*, docente ricercatore alla Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana.

La conferenza intende tematizzare il mondo degli eSport e le relazioni che intercorrono tra questi e gli sport tradizionali. Cosa sono gli eSport e cosa ruota attorno a questo mondo? In che misura possono essere considerati risorse utili da affiancare agli allenamenti sportivi tradizionali e quali competenze possono sviluppare? Sarà inoltre l'occasione di riflettere anche sugli aspetti più problematici legati a queste pratiche come, ad esempio, la dipendenza da videogiochi e il loro utilizzo compulsivo.

La conferenza sarà moderata da *Stefano Ferrando*, giornalista della Radiotelevisione svizzera di lingua italiana.

Ingresso libero. È gradita l'iscrizione online su www.supsi.ch/go/esport

Pronti a giocare?

Palestra squash CST - ore 14.30

Durante il pomeriggio di mercoledì 14 settembre, presso il Centro sportivo nazionale della gioventù di Tenero, sarà possibile cimentarsi e assistere ad alcune dimostrazioni di competizioni eSport, oltre che discutere con esperti del settore su questo mondo e sulle competenze messe in atto nei videogiochi presentati. Sarà per esempio possibile analizzare come il giocare a videogiochi specifici favorisce lo sviluppo di competenze come l'ascolto attivo, il problem solving, la collaborazione, la comunicazione o il decision making. Tra i giochi presenti anche il simulatore di gare automobilistiche Sim Racing, l'immane FIFA 2022 e SMASH Bros, erede della saga di Super Mario.

Ingresso libero. Maggiori informazioni su www.sportech-tenero.ch