

La mossa di Pagenaud: eSports tra postumanesimo e convergenze tecnologiche, economiche, culturali

Paolo Ruffino
University of Liverpool, UK
p.ruffino@liverpool.ac.uk

Abstract

On May 2nd, 2020, the IndyCar racing competition terminates with some catastrophic car accidents. However, no driver is injured, and no car is scratched. The competition, halted by the COVID-19 pandemic, has been completed through the virtual environment of the eMotorsport simulation *iRacing*. This article analyses the race as a symbolic event, and as part of a historical transition where the production and consumption of sports converge with the techniques and cultures of digital gaming. In particular, we look at the emergence of digital platforms and at the assimilation of spectatorship with active participation; at the posthuman assemblages borne out of the encounter between the bodies of the e-athletes and the interfaces of the videogame; at the emergence of new forms of uncertain and quantified individualities in eSports, and at the rise of nonhuman agencies such as artificial intelligence.

Keywords: eSport; eMotorsport; digital media; simulation; posthuman.

1. Introduzione: la mossa di Pagenaud

Sabato 2 maggio 2020 è andata in scena l'ultima gara della serie NTT IndyCar, una delle più celebri competizioni mondiali di corsa automobilistica. L'edizione 2020 si è contraddistinta per una particolarità che l'ha resa unica nella storia: fermata dalle restrizioni imposte dalla pandemia causata del virus COVID-19, la serie IndyCar si è conclusa nell'ambiente virtuale del videogioco *iRacing*. Sviluppato e pubblicato nel 2008 da iRacing.com Motorsport Simulations, il videogioco *iRacing* simula le gare di corsa automobilistica della serie IndyCar in maniera estremamente fedele, riproducendo i circuiti della serie e le caratteristiche delle autovetture in gara. Per garantire la massima fedeltà della riproduzione degli scenari reali, gli sviluppatori si sono avvalsi della tecnologia *Lidar*, un sistema di tracciamento laser che permette di mappare ambienti reali e riprodurli digitalmente con estrema fedeltà (iRacing.com, 2021a).

Pur non raggiungendo la popolarità di eSports come *Starcraft*, *League of Legends* e *Dota 2*, *iRacing* è uno dei più longevi e giocati. *iRacing* è considerato tra i più sofisticati giochi di *eMotorSport*, ovvero i videogiochi di corsa automobilistica competitivi. Disponibile per PC e fruibile online attraverso un servizio di abbonamento, *iRacing* è diventato nel tempo un videogioco apprezzato

dagli appassionati del torneo automobilistico, e talvolta usato in allenamento dagli stessi piloti della competizione IndyCar (Overtake, 2020). Il videogioco, pubblicizzato come “virtualmente indistinguibile dall’esperienza reale” (iRacing.com, 2021b), è diventato ‘la cosa reale’ nel 2020, quando il comitato organizzatore della serie IndyCar ha deciso di proseguire la competizione lasciando i piloti a casa, e dotandoli di un abbonamento ad *iRacing*.

L’ultima gara della serie è dunque disputata in una riproduzione fedele dello storico circuito di Indianapolis. L’evento sportivo è mandato in onda dall’emittente statunitense NBCSN menzionando appena la sua trasposizione nell’ambiente virtuale di *iRacing*. L’emittente schiera i suoi telecronisti, fa cantare l’inno statunitense dai pompieri di Indianapolis, e commenta la gara come se avvenisse sull’asfalto del circuito texano. Il realismo esasperato della grafica del videogioco rende difficile tracciare un confine tra le immagini dal vivo e quelle digitali. Fatta eccezione per qualche *glitch*, la diretta potrebbe confondere qualunque spettatore. L’evento è raccontato come se la transizione nell’ambiente digitale sia priva di frizioni, e come se *iRacing* fosse un corrispettivo uno a uno che supplementa il reale - piuttosto che soppiantarlo, come vedremo.

L’evento subisce un improvviso cambio di ritmo nel finale. I piloti Lando Norris, Simon Pagenaud e Graham Rahal si sfidano per il podio negli ultimi giri della gara. Mentre Norris cerca di superare i due contendenti in curva, Rahal viene spinto verso l’esterno e si trova costretto a chiudere Pagenaud verso il bordo della pista. Pagenaud può solo inchiodare e urtare la vettura digitale contro la protezione esterna del circuito, e perdere così posizioni in un momento cruciale della stagione. La sua gara è compromessa, così come le speranze di vincere la serie. Fermo ai box, Pagenaud parla in cuffia ai suoi colleghi di squadra, e viene sentito dire “vado a buttare fuori Lando” prima di ripartire e rientrare in gara. Pochi giri dopo Pagenaud, ripartito dai box, tampona da dietro Lando Norris e mette fuori uso la vettura del concorrente. La gara di Indianapolis è vinta da Scott McLaughlin, il quale riesce a tenersi lontano dalle schermaglie dei principali avversari. Nell’ultimo giro assistiamo ad altri eventi degni di nota ispirati, per così dire, dalla manovra di Pagenaud. Il pilota Sandrino Ferrucci, che tallona McLaughlin nella corsa al primo posto, sterza improvvisamente in prossimità del traguardo nel disperato tentativo di bloccare la vettura in testa. La mossa suicida ha l’effetto paradossale di distruggere la vettura di Oliver Askew, compagno di gara di Ferrucci. Entrambi escono di scena per avere distrutto le proprie vetture, senza riuscire a fermare McLaughlin.¹

La “mossa di Pagenaud”, come è stata rinominata sui *social media* nei giorni successivi, ha suscitato aspre polemiche (Bradley, 2020). Molti osservatori hanno notato come la transizione in un ambiente virtuale avesse mantenuto un alto livello di sfida e di spettacolo fino a quel momento, e come gli ultimi giri della gara di Indianapolis avessero rovinato un esperimento perfettamente riuscito. Gli sponsor della serie IndyCar avevano apprezzato il discreto successo di pubblico degli *streaming* delle gare di *iRacing*. La rivista britannica *Edge* dedica uno speciale alla transizione degli sport in ambienti virtuali durante la pandemia, e nota come alcune eccezioni abbiano rovinato quella che finora poteva sembrare una perfetta integrazione. La

¹ La registrazione della gara è disponibile su YouTube all’indirizzo: <https://youtu.be/njQCaPXIONA> L’incidente tra Pagenaud e Norris è visibile a 01:09:30. La ‘mossa’ di Pagenaud avviene a 01:13:20. Lo scontro tra Ferrucci e Askew a 01:16:15.

mossa di Pagenaud è presentata come un infelice esempio. Si cita anche il caso di Daniel Abt, pilota di Formula E, sospeso dalla competizione per avere pagato un professionista di eSport per giocare al suo posto in remoto da casa. L'articolo conclude osservando come "la facilità con cui è possibile barare potrebbe impedire la co-esistenza, e forse persino la fusione, di sport reali e virtuali" (Edge, 2020, p. 12).

Nell'ultimo anno nuovi problemi tecnici ed etici sono emersi con una certa urgenza nell'industria sportiva. La pandemia ha portato associazioni come la FIFA, per il calcio, e la FIA, responsabile per la Formula 1, a studiare scenari di integrazione tra le gare nei circuiti e stadi reali e gli eventi videoludici, consapevoli che la trasmissione dell'evento sportivo è ormai interamente in digitale – aspetto che mette SkySport, DAZN, ESPN ed altri in diretta concorrenza con YouTube, Amazon Prime e Twitch.

La mossa di Pagenaud solleva domande irrisolte, e probabilmente irrisolvibili: come mantenere il realismo della sfida, se i piloti stessi non vivono sulla propria pelle le conseguenze di una mossa suicida? In che misura si può fare affidamento sulla sportività dei piloti, se le regole di *iRacing* permettono manovre che nella realtà sarebbero fermate dallo spirito di sopravvivenza dei concorrenti? Come assicurare la regolarità della sfida se gli sportivi partecipano in remoto? L'articolo parte dalle controversie suscitate da questo episodio per ricontestualizzarle all'interno di più ampie tendenze tecnologiche, economiche e culturali che caratterizzano una fase di convergenza tra sport ed eSports. Nello specifico, si osservano tre aree di analisi principali:

- 1) *Convergenza tra atleti e spettatori.* La convergenza tecnologica sulle piattaforme digitali come YouTube, Twitch e Amazon Prime assottiglia la differenza tra amatori e professionisti, ma anche tra partecipazione attiva e passiva, ovvero tra giocare e guardare le gare. *iRacing* è al tempo stesso la simulazione della serie IndyCar, e l'ambiente dove si compete la gara ufficiale. Piattaforme per il gioco digitale come Steam hanno da tempo annullato la separazione tecnica tra tempo di partecipazione attiva e di osservazione passiva (Boluk & Lemieux, 2018; Taylor, 2018). La tendenza mette in discussione la natura stessa del tempo dedicato all'intrattenimento nelle nostre società contemporanee, e solleva domande sulla cattura e quantificazione di questo tempo nell'era del *platform capitalism* (Srniccek, 2017).
- 2) *Convergenza tra umano e non-umano.* La presunta dematerializzazione del corpo dell'atleta nei nuovi ambienti iperreali degli eSport è controbilanciata da un ricalibramento del rapporto tra corpo e tecnologia, tra umano e non-umano. Per capire l'evento di eSport (o di eMotorsport, come nel caso di Pagenaud) dobbiamo osservare le interfacce con cui i nuovi atleti si relazionano e con cui instaurano nuovi assemblaggi postumani, che a loro volta aprono a nuovi regimi di verità e approcci etici alla pratica sportiva (Keogh, 2018; Scacchi, 2018; Brock e Fraser, 2018).
- 3) *Automazione della pratica sportiva.* Mentre umano e non-umano convergono e si sovrappongono, assistiamo alla nascita di forme di automatizzazione della pratica (e)sportiva. Gli atleti di eMotorsport ed eSport sono chiamati a massimizzare la loro performance attraverso sofisticati sistemi di quantificazione, come *Dota+* per i giocatori di *Dota 2* (Brock, 2021), che rendono di fatto la loro pratica simile a quella di un'intelligenza artificiale. Al tempo stesso, intelligenze artificiali come AlphaStar di

Google Deepmind, e veicoli automatici come le Robocars, vengono presentati come atleti ottimizzati e pronti ad affiancarsi agli umani (Fizek, 2018).

2. Convergenza tra atleti e spettatori

Walt Scacchi (2018), ricercatore delle culture che circondano gli eventi di eMotorsport, osserva come il mondo delle gare automobilistiche abbia da tempo stabilito una relazione privilegiata con gli appassionati di videogiochi di corsa (vedi anche Bittanti, 2015). In particolare, le comunità di amatori e *hobbyist* producono e condividono, sia in rete che nelle numerose manifestazioni dedicate, nuove interfacce di guida simulata che cercano di replicare nella maniera più fedele possibile l'esperienza delle vetture professionistiche. Le interfacce costruite dagli utenti arrivano spesso ad influenzare la produzione di quelle usate in allenamento dai piloti di serie come la IndyCar. I piloti sfruttano per l'appunto simulazioni di eMotorsport come *iRacing* per migliorare le proprie performance senza dover viaggiare verso la sede del circuito, e adoperano interfacce di gioco altamente elaborate e in continuo aggiornamento.

Gli eMotorsport sono dunque un fenomeno che combina le attività 'dal basso' della comunità di utenti con le produzioni ufficiali delle principali competizioni automobilistiche, avvicinando i professionisti agli amatori attraverso il videogioco. È una tendenza che caratterizza la storia dell'industria dell'intrattenimento digitale, che ha spesso supportato e sfruttato le relazioni stabilite con le comunità più prolifiche di utenti, spesso radunate in eventi e fiere dedicate (Tyni & Sotamaa, 2014; Levy, 1994). Produzioni dei consumatori che coinvolgono sia l'hardware (tramite lo sviluppo di interfacce, assemblaggio di PC dedicati al *gaming*, ecc.) che il software, attraverso modifiche (*mod*) che spesso diventano più popolari dei giochi originali. Le comunità dei *modders* in particolare si contraddistinguono per la loro elevata capacità tecnica e, come notato da diversi ricercatori, da un'etica lavorativa paragonabile a quella delle grandi compagnie e delle start-up di videogiochi (Postigo, 2010; Kücklich, 2005). L'ambizione, per molti, consiste nell'essere riconosciuti dalle grandi società di produzione e sviluppo vendendo le proprie idee, o venendo assunti. Ambizione che ricalca una tendenza alla competitività e professionalizzazione che caratterizza le comunità di eSport, come osservato da T. L. Taylor (2012).

Nella transizione della serie IndyCar su *iRacing* avviene un passaggio ulteriore: si annulla del tutto la separazione tra la pratica sportiva e la sua simulazione, tra la comunità di piloti professionisti e di videogiocatori, tra le autovetture professionali e le interfacce che cercano di replicarle. Il videogioco non è più solo realistico o verosimile, ma fornisce la condizione di possibilità della realtà stessa, ovvero la gara ufficiale. I videogiocatori di *iRacing* si trovano ad interagire con lo stesso prodotto e lo stesso ambiente digitale dei piloti professionisti, e viceversa. Inoltre, questa convergenza avviene all'interno di una *piattaforma* digitale, ovvero il servizio dedicato al videogioco *iRacing*, all'interno della quale è ora possibile giocare alla simulazione di corsa e guardare l'originale simulato, senza alcuna distinzione.

La serie IndyCar del 2020 rappresenta un'interessante assimilazione da parte di uno sport pre digitale in quello che è un processo finora inerente unicamente agli eSport, che nascono di fatto all'interno degli stessi ambienti digitali dove vengono giocati e osservati. Per osservare questo processo si prenda l'esempio di *Dota 2*, uno dei più popolari eSport, e la sua fruizione

all'interno della piattaforma Steam, della casa di produzione e sviluppo Valve. La storia stessa di *Dota 2*, come notano Stephanie Boluk e Patrick Lemieux (2018), rivela un rapporto complesso tra sviluppatori e consumatori di prodotti videoludici. *Dota 2* (2013) è il nome dato ad una versione del videogioco *Defence of the Ancients* (2003), che è a sua volta la modifica di una mappa del videogioco *Warcraft 3: Reign of Chaos* (2002) di Blizzard Entertainment. *Defence of the Ancients* era diventato rapidamente un videogioco quasi del tutto indipendente dall'originale, aperto a modifiche e in circolazione tra le comunità di appassionati. Valve acquisisce la versione *Dota 2* e la pubblica sulla piattaforma Steam come gioco indipendente, e non più aperto a possibili modifiche, tramite un accordo con gli sviluppatori, ma lasciando a Blizzard i diritti per qualunque prodotto sviluppato col nome *Defence of the Ancients*. *Dota 2* è dunque il risultato di un'accurata strategia da parte di Valve, volta a monitorare ed acquisire qualunque produzione nasca dagli utenti, dai *modder* e dagli sviluppatori indipendenti. Non solo, ma *Dota 2* non è più, come *Defence of the Ancients*, un software scaricabile e giocabile liberamente in rete, ma richiede la piattaforma Steam per essere fruito. Ed è solo tramite Steam che gli utenti di *Dota 2* possono guardare le partite ufficiali dei tornei di eSport promossi da Valve. La storia di *Dota 2* rivela la complessa relazione che l'industria del videogioco ha instaurato con le produzioni dei consumatori, e la capacità di catturare il potenziale delle tendenze che emergono dai propri utenti all'interno di piattaforme digitali proprietarie.

All'interno di *Dota 2*, guardare una partita o giocare una partita avvengono tramite le stesse azioni e nella stessa interfaccia. Gli eventi di eSport legati a *Dota 2* permettono agli spettatori di passare a giocare attivamente una partita con un solo *click*, ma restando rigorosamente all'interno della piattaforma Steam. Come notano Boluk e Lemieux (2018), “in *Dota 2* guardare lo sport e praticare lo sport non possono più essere facilmente separati. Persino le statistiche associate ad ogni spettatore e profilo di Steam, come ad esempio il tempo totale di gioco, non fanno distinzione tra il tempo speso giocando a *Dota*, e guardando *Dota*” (p. 215).

Per capire questa tendenza è fondamentale osservare non solo le condizioni tecniche che la rendono possibile, ma anche i presupposti economici che la rendono appetibile per i proprietari di grandi piattaforme di intrattenimento digitale. La motivazione per questa assimilazione può essere ricondotta a quella che McKenzie Wark (2015) definisce come la cifra caratterizzante della “classe vettoriale” che controlla la nuova economia delle piattaforme digitali. Non più preoccupata del controllo di terre o fabbriche, la classe vettoriale occupa le tecnologie che connettono utenti tra loro, siano questi fornitori di servizio o consumatori. La posizione di privilegio di questa classe dominante scaturisce dalla possibilità di monopolizzare tale posizione intermedia, che a sua volta permette di estrapolare dati sugli utenti, organizzarli gerarchicamente, e rivenderli a servizi e società esterne (Srnicsek, 2017). Nel caso degli eSport è dunque fondamentale la monopolizzazione e il controllo dell'esperienza di gioco e di partecipazione all'interno di un'unica piattaforma proprietaria, ed è altrettanto fondamentale che l'esperienza degli utenti sia costantemente quantificata, non limitandosi alle fasi di consumo attivo. In quest'ottica, possiamo leggere la recente controversia tra Epic Games, casa produttrice del celebre *Fortnite* (2017), ed Apple come una sfida al controllo del potenziale di monetizzazione delle attività dei giocatori: non solo delle loro transazioni all'interno del videogioco, ma del tempo stesso speso su e con *Fortnite*, inteso indifferentemente come tempo di interazione attiva, o interpassiva (osservando altri giocare, tifando, ecc.) (Hector, 2021).

Parte fondamentale di questo processo di mercificazione della produzione e consumo di intrattenimento è la quantificazione del tempo. Come osserva Christian Fuchs, “su Facebook, YouTube e Twitter tutto il tempo dedicato al consumo è assimilato al tempo di produzione della merce” (2014, p. 90). La quantificazione del tempo dedicato al consumo di prodotti di intrattenimento procede di pari passo con lo sviluppo delle industrie culturali. Nell’era del *platform capitalism* (Srnicsek, 2017; Nieborg & Poell, 2018), il processo di quantificazione diventa capillare e pervasivo, e altera la definizione stessa del tempo libero e il suo valore di scambio. Per Boluk e Lemieux, l’assenza di una distinzione tra il tempo trascorso su *Dota 2* da spettatori o da giocatori è indice di una tendenza più ampia che caratterizza il nuovo capitalismo digitale, sempre più improntato sulle strutture e la logistica dell’industria del videogioco. Per gli autori, “Valve ha creato un neo-feudalesimo in cui la distinzione tra lavoro e gioco, tempo libero e del lavoro, cessa di essere valida [...] Valve sovrintende ad un sistema economico agnostico in cui i giocatori-vassalli non sono alla ricerca di oro o denaro, e neppure di divertimento, ma sono produttivi nonostante loro stessi - una forma di capitalismo dei dati che cattura l’attenzione e la produttività del giocatore su entrambe le scale macro e microtemporali” (Boluk & Lemieux, 2018, p. 271).

La gara IndyCar e la sua transizione su *iRacing* accelerano ulteriormente la tendenza verso la cattura del consumo e della produzione dell’evento sportivo su piattaforme digitali. La partecipazione, la messa in onda, e la visione da spettatori avvengono all’interno dello stesso ambiente digitale precedentemente usato per simulare l’evento reale. Alla base di questa convergenza tra produzione e consumo, professionismo e amatorialità, tra essere spettatori e protagonisti, vi è una trasformazione della distinzione tra tempo libero e del lavoro che caratterizza l’ultima frontiera del capitalismo nell’era digitale.

3. Convergenza tra umano e non-umano

La mossa di Pagenaud è stata discussa come un gesto antisportivo, reso possibile dalla sparizione del corpo dei piloti dai circuiti e dalle autovetture (Tobin, 2020). L’argomento dominante negli articoli usciti nei giorni successivi all’incidente è che negli eSport i piloti, collegati in remoto, non vivono sulla loro pelle le conseguenze delle loro azioni. Gli atleti digitali potrebbero dunque sentirsi esentati da quelle regole etiche e morali che caratterizzano la pratica sportiva dal vivo. In questa sezione osserviamo come questa posizione sia riduttiva, perché perde di vista i processi di risignificazione della prestazione sportiva che si vengono a creare dall’incontro tra corpi ed interfacce nel gioco online. Si osserva come i corpi dei piloti, e degli (e)sportivi più in generale, siano tutt’altro che evaporati: si riposizionano piuttosto in un complesso assemblaggio postumano capace di generare nuovi processi di individualizzazione.

La mossa di Pagenaud sembra portare alla luce, in un momento di rivalsa contro Lando Norris, l’inconciliabile differenza che separa l’evento sportivo dalla sua versione eSport. Ma le polemiche contro Pagenaud vanno osservate anche alla luce della tradizione teorica di autrici come Katherine Hayles (1999) e Donna Haraway (1991), che invitano a rivalutare la corporeità a fronte delle trasformazioni tecniche e culturali dell’era informatica, e che sfidano l’immaginario che aveva preannunciato la sparizione dei corpi nell’universo digitale.

Nel 1981 Jean Baudrillard (trad. 1994) teorizzava la transizione verso l'iperrealtà della nostra cultura e dei nostri metodi di produzione e consumo. Il passaggio, accelerato dalle innovazioni della cibernetica e della genetica, avrebbe portato alla digitalizzazione del reale e alla costituzione di simulacri del "terzo ordine". Oltre i simulacri dichiaratamente simbolici e orientati a mascherare il reale, come quelli della moda (primo ordine), e quelli dei prodotti su larga scala dell'industria di massa (secondo ordine), i simulacri del terzo ordine si direzionano verso la costituzione di modelli di un reale che non ha origine. Diventano puri simulacri, ovvero segni privi di qualunque riferimento ad una realtà precedente. La tecnica *Lidar*, utilizzata per costruire i circuiti virtuali a partire da una mappatura di quelli reali effettuata con un sistema di tracciamento laser, mantiene ancora in vita il tentativo di ancoraggio all'esperienza reale. Ma nulla vieta di immaginare nuovi circuiti che esistono unicamente nel gioco *iRacing*, completamente slegati dal mondo dell'esperienza. Nulla vieta, come discuteremo nella prossima sezione, di introdurre vetture controllate da un'intelligenza artificiale, slegate da un pilota umano, che corrono sul circuito cercando di massimizzare il proprio punteggio senza avere alcuna conoscenza o memoria delle regole del gioco originale. Che competono, in altre parole, come Pagenaud. Pagenaud è il primo pilota della serie IndyCar a muoversi in un ambiente iperreale, e a cogliere le opportunità che ne derivano.

Se la trasmutazione della serie nel videogioco *iRacing* era stata presentata dal *broadcaster* come un evento che ha lo stesso valore di verità della corsa su pista, Pagenaud ha ricordato al pubblico come l'evento stesse accadendo in un contesto non semplicemente irreale ma più reale del reale: un ambiente dove vigono nuovi regimi di razionalità e nuove modalità di rappresentazione, e dove la simulazione può slegarsi da ogni riferimento al modello preesistente. La mossa di Pagenaud ha portato la diretta televisiva nella sfera dell'iperrealtà.

Pagenaud viene dunque criticato per avere tratto vantaggio dalle nuove possibilità di manovra offerte dall'ambiente iperreale. Nello specifico, la sua antisportività consisterebbe, secondo i commentatori, dall'aver sfruttato l'assenza di corpi dentro le vetture. Una forma di *cheating* che non sarebbe stata pensabile nella gara dal vivo. Eppure, questa narrativa di smaterializzazione del corpo scopre alcuni dei limiti della visione di Baudrillard. Come nota Katheryne Hayles, "la smaterializzazione del corpo dipende in modo complesso e altamente specifico dalle circostanze materiali e corporee che l'ideologia stessa della smaterializzazione finisce con l'oscurare" (1993, p. 148). In *The Ecstasy of Communication*, Baudrillard (1988) enfatizzava come la condizione postmoderna di consumo simbolico acceleri la trasformazione dei corpi in pura informazione priva di corporeità. Secondo la Hayles, questa visione si basa sul dualismo che separa la mente dal corpo e l'informazione dalla materia. Uscendo da queste divisioni binarie, Hayles solleva il problema dell'*embodiment*: un processo contestualmente legato al tempo, al luogo, alla fisiologia e alla cultura che insieme concorrono alla formazione della messa in atto della corporeità. L'*embodiment* non coincide con il corpo. Semmai, è la specifica istanziazione generata dallo scarto tra corpo e percezione del corpo (Hayles, 1993, p. 155).

Il corpo di Pagenaud non è ancora e soltanto un flusso di informazioni e dati. Il suo corpo è, presumibilmente, impegnato in una delle complesse e costose interfacce che caratterizzano le competizioni di eMotorSport, e in negoziazione con algoritmi e processi di quantificazione del suo movimento. Un assemblaggio che lega umano e non umano, materia e informazione. È ancora Walt Scacchi (2018) ad osservare come le interfacce di gioco degli eMotorsport

esasperino la fisicità e la corporeità dei giocatori. Videogiochi come *Aspetto Corsa*, *DiRT Rally*, *Project Cars 2*, *rFactor* e lo stesso *iRacing*, invitano i propri utenti a vivere un'esperienza il più possibile "autentica ed immersiva" - due aggettivi che secondo Scacchi ricorrono di frequente nel marketing di questi prodotti e nei discorsi delle comunità di giocatori. L'esperienza di gioco è dunque ipermediata, supportata da apparati che emulano l'esperienza di guida e, talvolta, da caschi per la realtà virtuale o da schermi che circondano lo spettro visivo del giocatore. Le interfacce offrono un'esperienza cinestetica, con sistemi di *feedback* che muovono il corpo del giocatore e offrono resistenze comparabili a quelle delle autovetture reali.

Dove termina, dunque, il corpo del videogiocatore immerso in un'esperienza di eMotorsport? Merleau-Ponty (1965) osserva, nella *Fenomenologia della Percezione*, che tracciare una linea netta che separa l'essere umano dai suoi apparati percettivi e conoscitivi del mondo porta inevitabilmente a risposte arbitrarie e parziali. Merleau-Ponty illustra la sua teoria facendo riferimento al rapporto che si instaura tra un uomo cieco e il suo bastone. È possibile discutere di come un cieco conosca il mondo pensando al bastone come uno strumento separato dal corpo? Il bastone non trasmette semplicemente dei dati al suo utilizzatore, ma diventa un canale su cui si articola e differenzia la percezione del corpo in rapporto al mondo esterno: il bastone "è un'appendice del corpo, un'estensione della sintesi corporea" (p. 133).

Brendan Keogh (2018) riprende il celebre esempio di Merleau-Ponty per adattarlo ad uno studio del rapporto tra videogioco e giocatore. Keogh osserva come per capire il processo attraverso cui un videogioco viene interpretato dal giocatore dobbiamo valutare l'apparato materiale e audiovisivo attraverso cui si svolge il processo stesso, e il modo in cui questo estende e riconfigura il corpo del giocatore. La presenza stessa di uno schermo, le interfacce di gioco e le varie parti del corpo che vengono chiamate in causa per interagire col testo videoludico concorrono al processo di interazione e interpretazione del videogioco (si veda Parisi, 2018). Quando giochiamo ai videogiochi ci "confondiamo e mescoliamo" col gioco stesso, tocchiamo il videogioco che a sua volta ci risponde a livello sensoriale ed emotivo (Keogh, 2018, p. 4). Anche le immagini che appaiono su schermo, il livello diegetico ed extradiegetico della simulazione, partecipano a fornire risposte emotive e dunque fisiche ed incarnate. Come osserva Aubrey Anable (2018), le immagini che osserviamo sullo schermo sono importanti per capire i processi emotivi e semiotici dell'atto di giocare, almeno tanto quanto le interfacce e le regole di gioco. Possiamo dunque parlare di una "testualità incarnata" (Keogh, 2018): l'esperienza del videogioco avviene nell'incontro tra le esperienze sentite sul proprio corpo e le risposte fisiche e sensoriali sollecitate dall'hardware e dalle immagini sullo schermo, che a loro volta rispondono alle azioni del giocatore.

Un'analisi più vicina ed attenta alla corporeità del giocatore ci aiuta a complicare il dibattito che è scaturito dalla mossa di Pagenaud, e a capirne il potenziale. Il dibattito parte dal presupposto che Pagenaud e gli altri concorrenti della corsa IndyCar avessero una visione totalizzante delle proprie azioni nel videogioco, una prospettiva di controllo sui movimenti delle proprie vetture in pista, e una *agency* perfettamente lucida e distaccata. Dan Golding (2013, p. 30) osserva come questo tipo di immaginario sia spesso associato al videogioco. Le azioni del giocatore sono pensate come la mera articolazione di una serie finita, stabile e isolata di opzioni. Poca attenzione invece si fornisce a come il gioco stesso agisca *sul* corpo del giocatore. Come notano Giddings e Kennedy (2008), il processo di interazione con un videogioco è costituito da azioni

svolte in maniera deliberata, tanto quanto da azioni effettuate in risposta a degli stimoli tattili e visivi. Alexander Galloway (2006) postula che il videogioco abbia come condizione di esistenza la “partecipazione attiva di giocatori e macchine”, senza la quale esiste solo come software statico (p. 2). In certa misura, il piacere del videogioco è dato dalla perdita di controllo, dal delegare parte della propria *agency* ad attori non umani, come il software e l’hardware che partecipano all’esperienza di gioco e prendono, talvolta, il sopravvento.

Possiamo dunque concludere, con Baudrillard, che Pagenaud sia forse il primo atleta dell’iperreale, il primo ad abbandonare qualunque relazione di significazione col reale. Ma questo non implica la sparizione del corpo, il quale piuttosto si espande in un assemblaggio postumano con le interfacce (pesanti, elaborate, costose) attraverso cui l’esperienza di gioco prende vita. I professionisti di eSports non manovrano soltanto flussi di informazione, ma entrano in contatto fisico con interfacce, attraverso le quali ‘toccano’ gli algoritmi del gioco. Tom Brock ed Emma Fraser insistono sull’uso delle mani da parte dei giocatori di *Dota 2*, e concludono che “è solo attraverso il tocco, in particolare dei controlli, come la tastiera e il mouse, che un giocatore può iniziare a dare un senso alle regole del gioco ed *afferrare* letteralmente il concetto di «vittoria» e «sconfitta»” (2018, pp. 1223-1224). Dobbiamo dunque immaginare Pagenaud in un dispositivo che controlla, e da cui è controllato; che tocca, e da cui viene toccato. Imbrigliato, e imbrogliato, Pagenaud va osservato come un atleta che agisce in un ordine di realtà che è ormai diverso da quello degli atleti predigitali, ma che non è neppure in perfetto controllo del flusso di dati che scorrono tra la sua postazione e i server di *iRacing*.

4. Automazione della pratica sportiva

Attraverso le interfacce del videogioco umano e non umano si confondono, e finiscono inevitabilmente con l’assomigliarsi. Pagenaud non agisce solo per vendetta. Mettere fuori Lando Norris è un modo per massimizzare il suo punteggio e scongiurare un sorpasso da parte dell’avversario nella classifica finale. Se l’obiettivo è terminare il torneo nella posizione più alta possibile, allora eliminare dalla gara il diretto avversario, anche a costo di eliminare sé stessi, può essere una scelta razionale. Ancora più lucido il calcolo di Sandrino Ferrucci: destinato ad arrivare al massimo secondo, Ferrucci preferisce sterzare e distruggere la propria macchina e quella del compagno nel disperato tentativo di arrivare primo – l’unico piazzamento che avrebbe cambiato le sorti della stagione in maniera significativa. Scelte suicide nella vita reale, che cominciano ad avere senso in *iRacing*.

Tom Brock (2021) osserva come gli eSport siano pensati per essere giocati da una soggettività neoliberista, che individualizza il giocatore/atleta attraverso una quantità asfissiante di misurazioni, graduatorie, punteggi e calcoli, volti a quantificare le prestazioni. Analizzando il gioco *Dota 2*, Brock nota come i punteggi legati alle ‘actions-per-minute’, o al ‘match-making-rank’ e ‘kills-deaths-assists’, costruiscano una profilazione del giocatore altamente sofisticata e rigidamente numerica. Gli atleti di eSport si trovano dunque a gareggiare costantemente per ottimizzare i punteggi legati al proprio profilo, coadiuvati da servizi paralleli al videogioco come *Dota+*. *Dota+* raccoglie per gli abbonati un’enorme quantità di dati generati giocando a *Dota 2*, e li rende comprensibili attraverso grafiche e visualizzazioni. La tendenza a

quantificare la propria performance e massimizzare i risultati porta a quella che Brock, citando David Beer (2016), definisce una “competitività incerta”, all’interno della quale possono scaturire insicurezze legate al potenziale di crescita dell’individuo. In questo clima di incertezza, è la quantificazione stessa ad essere vista come medicina per quei mali che contribuisce a creare. Brock osserva come le comunità di giocatori che usano *Dota+* vedano nel sistema l’unica possibile fonte di conforto per le loro ansie: quando i dati generati dalle proprie sessioni di eSport non sono adeguati, l’unica soluzione possibile sono altri dati, che permettano di identificare una crescita non ancora espressa nelle proprie statistiche.

Si può notare come il confine tra la performatività dell’e-atleta diventi sempre più simile a quella di un’intelligenza artificiale, orientata al calcolo del risultato ottimale e a massimizzare il proprio *score*. Non deve stupire allora il recente interesse da parte delle grandi aziende di ricerca sull’intelligenza artificiale verso gli eSports, visti come l’ultima frontiera dove sperimentare ed elaborare nuovi dispositivi autonomi. Nel gennaio 2019 l’intelligenza artificiale AlphaStar, sviluppata dal centro di ricerca Google Deepmind, vince una serie di gare contro i campioni in carica di *Starcraft 2*. La notizia è accolta con un certo stupore nella comunità eSports e nella ricerca informatica. Un aspetto colpisce più di tutti. Nel calcolo delle *actions-per-minute* (APM), ovvero i *click* e le azioni attivate dal giocatore nell’arco di 60 secondi, AlphaStar raggiunge un punteggio di 1,500. Google Deepmind dichiara ufficialmente di avere limitato la propria intelligenza artificiale ad un numero di APM non superiore a quello che un umano potrebbe fisicamente realizzare. Ma il campione in carica di *Starcraft 2*, un e-atleta noto come Serral, raggiunge picchi di 500 APM – numero già di per sé impressionante (Pietikainen, 2019). La differenza diventa ancora più lampante nel calcolo degli EPM (*effective actions-per-minute*), dove AlphaStar dimostra di massimizzare qualunque *click* e non disperdere le proprie azioni su schermo con ripetizioni, o cambi di direzione. AlphaStar potrebbe sembrare un concorrente sleale, ma è in effetti l’e-atleta di *Starcraft 2* ideale, in quanto capace di massimizzare la tensione verso la quantificazione della propria performance e di eliminare qualunque forma di competitività incerta.

Non sono solo gli atleti digitali ad essere sfidati e rimpiazzati da intelligenze artificiali, ma anche quelli ‘reali’. Nelle competizioni di corsa si vede un numero sempre crescente di vetture automatizzate, sfruttando la ricerca messa a punto nell’ambito della logistica delle *self-driving cars*. Non è un caso che la frontiera della ricerca sulle automobili automatizzate sia rappresentata da NVIDIA. La casa californiana specializzata in acceleratori grafici 3D è da tempo all’avanguardia nella sperimentazione per i veicoli autonomi. NVIDIA Drive è una piattaforma e servizio digitale realizzato da NVIDIA per offrire capacità di calcolo per lo sviluppo di software destinato alle *self-driving car*. Tramite NVIDIA Drive le vetture processano i dati percepiti dal mondo circostante e regolano di conseguenza i propri movimenti negli ambienti reali. NVIDIA è passata negli anni dal simulare ambienti virtuali a trasformare la realtà stessa in un ambiente digitalizzato, e comprensibile dalle intelligenze artificiali che governano le nuove tecnologie per l’automazione (NVIDIA, 2021).

Si avvalgono di NVIDIA Drive, ad esempio, le vetture di Roborace, una serie di gare automobilistiche tra macchine autonome. L’organizzazione della serie Roborace promuove sui propri canali online numerose sfide tra le vetture autonome e i piloti della serie IndyCar e di Formula 1. Si avvale inoltre di una fitta rete di appassionati sviluppatori che perfezionano le

simulazioni generate dalle telecamere con cui le Robocar percepiscono il mondo circostante. La serie Roborace è un ulteriore esempio di quelle convergenze tra atleti e spettatori e tra umano e non-umano che formano il sostrato dello sport nell'era digitale. Roborace non rappresenta soltanto un esempio avanguardistico di cibernetica, ma un caso di fusione culturale ed estetica tra l'uomo e la macchina, mediata da algoritmi. I due poli arrivano a confondersi e sovrapporsi l'un l'altro nell'esperienza e organizzazione dell'evento sportivo.

L'automazione del gioco e della pratica sportiva non sono un dominio esclusivo degli eMotorsport, o degli eSport in generale. L'industria del videogioco esplora da tempo forme di automazione dei personaggi non giocanti, noti come NPC (*non-player character*), per renderli più sofisticati ed attraenti ad un pubblico di massa. Nei videogiochi di corsa le intelligenze artificiali che controllano le vetture che competono contro il giocatore umano sono altamente elaborate. In alcuni casi, queste emulano i comportamenti del giocatore umano e replicano il suo stile di guida. È il caso della tecnologia *Drivatar*, implementata nella serie *Forza Motorsport* di Microsoft (Bittanti, 2015). In *Forza Motorsport*, quando il giocatore umano smette di giocare viene sostituito da una sua replica artificiale, nota come *Drivatar*, che imita il suo modo di guidare e gareggia contro altre vetture. Le competizioni di *Forza Motorsport* si popolano così di presenze fantasmagoriche, che presentificano l'assenza del giocatore umano ma che annullano qualunque differenza qualitativa con la sua versione simulata e non-umana (Janik, 2019).

Concludiamo ricordando, attraverso il lavoro di Sonia Fizek (2018), che gli esperimenti nell'automazione del gioco risalgono almeno alla fine del XVIII secolo. In quel periodo il Turco Meccanico, un macchinario raffigurante una sorta di mago orientale capace di giocare a scacchi, faceva il giro delle più grandi fiere europee stupendo gli spettatori. Il suo funzionamento interno era del tutto misterioso, e il mistero contribuì alla diffusione di storie e miti legate al giocatore di scacchi autonomo. All'interno, come si scoprì in seguito, risiedeva un umano che operava la macchina di nascosto. La storia del Turco Meccanico ci rivela come la nostra cultura sia da tempo affascinata e attratta dall'ipotesi che agenti autonomi siano capaci di sostituire l'umano. Se poi ad essere automatizzata è un'attività come il gioco, da tempo ritenuta libera e creativa, allora la possibilità può arrivare a mettere in crisi quello che riteniamo essere il confine tra l'umano e il non-umano. L'automazione della pratica sportiva che vediamo nell'ambiente degli eSport rappresenta lo sviluppo più recente di una fascinazione preesistente, ma che viene oggi mediata all'interno di una cultura algoritmica che apre a nuove forme di individualizzazione dell'utente, e ad una competitività quantificata e "incerta" (Brock, 2021).

5. Conclusioni

L'articolo ha esplorato alcune tendenze legate agli eSport, come l'assimilazione tra spettatori e professionisti, l'emergere di assemblaggi postumani che annullano le differenze tra umano e tecnologico, e la presenza sempre maggiore di agenti automatizzati nelle pratiche sportive. La mossa di Pagenaud si colloca in questo momento di transizione culturale, sociale, tecnica ed economica nel mondo dello sport. È una fase in cui la differenza stessa tra sport ed eSport comincia ad assottigliarsi. Non perché gli eSport si facciano sempre più verosimili, ma perché la realtà stessa si avvicina sempre di più alle logiche del digitale.

Vale la pena concludere ricordando il celebre esempio di Jean Baudrillard sull'iperrealtà del parco giochi Disneyland per capire come, a quasi 40 anni di distanza, il processo osservato dal filosofo francese sia ancora utile ad analizzare le ansie generate da un evento come la gara IndyCar del maggio 2020. Il parco di intrattenimento è, per Baudrillard, il luogo iperreale per eccellenza. La Disneyland di Anaheim, California, inaugurata nel 1955, è un luogo reale, fatto di strade e edifici tangibili. Ma riproduce qualcosa che non ha un'origine altrettanto reale. È la materializzazione di qualcosa di puramente simbolico ed immaginario. Per Baudrillard, Disneyland non rappresenta soltanto un esempio di iperrealtà, ma solleva un problema fondamentale per tutto quello che è fuori dal perimetro del parco di intrattenimento. Disneyland è percepita e pubblicizzata attraverso una falsa divisione: da un lato il mondo fantastico e fanciullesco della Disney, ed all'esterno il mondo 'reale'. Per Baudrillard è vero il contrario: è tutto il reale "ad essere da tempo dell'ordine dell'iperreale e della simulazione" (1994, p. 25). Così come le prigioni creano una falsa divisione tra lo spazio dei carcerati e dei liberi, sebbene le città moderne siano in costante stato di sorveglianza e controllo poliziesco, così Disneyland ci permette di credere che il mondo dell'iperrealtà sia confinato in uno spazio delimitato, sebbene permei il consumo e la produzione simbolica di tutta la nostra cultura.

La mossa di Pagenaud rappresenta l'avanguardia delle innovazioni tecniche e sociali che orbitano attorno al mondo dello sport e degli eSport, ma non dobbiamo pensare che i problemi che solleva siano limitati al circuito di Indianapolis – quello reale, o la sua riproduzione in *iRacing*. È tutto il reale ad essere da tempo dell'ordine dell'iperreale, come le gare IndyCar. Gli eventi sportivi sono recepiti tramite segnali digitali e su piattaforme online pressoché indistinguibili da quelle dei videogiochi, a livello tecnico e nei loro modelli economici. La convergenza tra umano e non-umano, mediata dalla cultura ed estetica algoritmica, facilita l'automazione dell'intrattenimento e del tempo libero così come del lavoro e della produzione. Pagenaud può rappresentare la frontiera del nuovo sportivo digitale, ma a ben vedere prefigura un modello per la vita stessa nell'era digitale.

Bibliografia

- Anable, A. (2018). *Playing with Feelings: Video games and affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Baudrillard, J. (1988). *The Ecstasy of Communication*, (Trad. Bernard & Caroline Schutze). New York: Semiotext(e). (Opera originale 1987)
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulations*. The University of Michigan Press. (Opera originale 1981)
- Beer, D. (2016). *Metric Power*. London: Palgrave Macmillan.
- Bittanti, M. (2015). *Orizzonti di Forza: Fenomenologia della guida videoludica*. Milano: Unicopli.

- Boluk, S., & Lemieux, P. (2017). *Metagaming: Playing, Competing, Spectating, Cheating, Trading, Making, and Breaking Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bradley, C. (2020, 3 Maggio). Opinion: Did Pagenaud go too far at Indy in Norris esports clash? *Motorsports.com*. Consultato il 3 maggio, in <https://www.motorsport.com/gaming/news/lando-norris-pagenaud-indy-esports-clash/4787820/>
- Brock, T., & Fraser, E. (2018). Is computer gaming a craft? Prehension, practice, and puzzle-solving in gaming labour. *Information, Communication & Society*. 21 (9), 1219-1233.
- Brock, T. (2021). Counting Clicks: Esports, Neoliberalism, and the Affective Power of Gameplay Metrics. In D. Yong Jin (a cura di), *Global esports: Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*(pp. 132-148). Londra: Bloomsbury.
- Edge (2020, August). "A sporting chance". *Edge*, Future Publishing.
- Fizek, S. (2018). Automation of play: theorizing self-playing games and post-human ludic agents. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*10 (3), 203-218.
- Fuchs, C. (2014). *Digital Labour and Karl Marx*. New York: Routledge.
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Giddings, S., & Kennedy, H. (2008). Little Jesuses and Fuck-Off Robots: on aesthetics, cybernetics and not being very good at Lego Star Wars. In M. Swalwell & J. Wilson (a cura di), *The Pleasures of Computer Games: essays on cultural history, theory, and aesthetics* (pp. 13-32). Jefferson (NC): McFarland & Company.
- Golding, D. (2013). To Configure or To Navigate? On Textual Frames. In Z. Waggoner (a cura di). *Terms of Play: Essays on Words That Matter in Videogame Theory* (pp. 28-46). Jefferson (NC): McFarland.
- Keogh, B. (2018). *A Play of Bodies: How we perceive videogames*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* New York: Routledge.
- Hayles, K. (1993). The Materiality of Informatics. *Configurations* 1(1), 147-170.
- Hayles, K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago (IL): University of Chicago Press.

- Hector, H. (2021). Apple vs Epic Games trial: dates, details, and everything you need to know. *Techradar*. Consultato il 5 maggio, in <https://www.techradar.com/uk/news/apple-vs-epic-games-trial-dates-details-and-what-is-for-efortnite>
- iRacing.com (2021a). Track Technology. Data di accesso 13 ottobre 2021, <https://www.iracing.com/track-technology/>
- iRacing.com (2021b). iRacing is the Leader in Sim Racing. Data di accesso 13 ottobre 2021, <https://www.iracing.com/>
- Janik, J. (2019). Ghosts of the Present Past: Spectrality in the Video Game Object. *Journal of the Philosophy of Games* 2 (1), 1-22.
- Kücklich, J. (2005). Precarious playbour: Modders and the digital games industry. *Fiberculture* issue 5. Data di accesso 13 ottobre 2021, <http://journal.fibreculture.org/issue5/kucklich.html>.
- Levy, S. (1994). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* Harmondsworth, UK: Penguin Books.
- Merleau-Ponty, M. (1965). *Fenomenologia della Percezione*. Milano: Bompiani. (Opera originale 1945)
- Nieborg, D.B., & Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society* 20 (11), 4275-4292.
- NVIDIA (2021). Self-Driving Cars. <https://www.nvidia.com/en-gb/self-driving-cars/>
- Overtake (2020). 10 Real Racers Who Also Compete at Sim Racing. Consultato in data 24 marzo, in <https://www.overtake.gg/news/68-10-real-racers-who-also-compete-at-sim-racing>
- Parisi, D. (2018). *Archaeologies of Touch: Interfacing with Haptics from Electricity to Computing*. Minneapolis (MN): University of Minnesota Press.
- Pietikainen, A. (2019). An Analysis On How Deepmind's Starcraft 2 AI's Superhuman Speed is Probably a Band-Aid Fix For The Limitations of Imitation Learning. *Noteworthy The Journal Blog*. Consultato in data 27 gennaio, in <https://blog.usejournal.com/an-analysis-on-how-deepminds-starcraft-2-ai-s-superhuman-speed-could-be-a-band-aid-fix-for-the-1702fb8344d6>
- Postigo, H. (2010). Modding to the big leagues: Exploring the space between modders and the game industry. *First Monday* 15 (5), archiviato in <https://doi.org/10.5210/fm.v15i5.2972>

- Scacchi, W. (2018). Autonomous eMotorsports Racing Games: Emerging Practices as Speculative Fictions. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*. 10(3): 261-286.
- Srnicek, N. (2017). *Platform Capitalism*. Cambridge (UK) e Malden (MA): Polity Press.
- Taylor, T. L. (2012) *Raising the Stakes: E-Sports and the Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Tyni, H. e Sotamaa O. (2014). Assembling a game development scene? Uncovering Finland's largest demo party. *GAME Journal 3* (1), 109-119.
- Tobin, D. (2020). Pagenaud takes out Lando Norris in virtual Indy race & spins into real-world strife. *Motorsport*. Consultato il 3 maggio 2020, in [https://www.motorsportmagazine.com/articles/e-sports/esports/simon-pagenaud-takes-ou
t-lando-norris-in-virtual-indy-race-spins-into-real-world-strife](https://www.motorsportmagazine.com/articles/e-sports/esports/simon-pagenaud-takes-out-lando-norris-in-virtual-indy-race-spins-into-real-world-strife)
- Wark, M. (2015). The Vectoralist Class. *E-flux*. Data di accesso 13 ottobre 2021, <https://www.e-flux.com/journal/65/336347/the-vectoralist-class/>.