

# Kaspersky: e-sport a favore di fair play e trasparenza. In Europa, il 62% dei professionisti si rifiuta di imbrogliare per vincere

9 Dicembre 2022

redazione



Un recente sondaggio di Kaspersky ha rilevato che i professionisti di e-sport in Europa sono favorevoli al fair play e alla competizione: il 62%, infatti, pensa che ricorrere a trucchi sia inappropriato, anche se questo consentirebbe alla propria squadra di vincere. I risultati del sondaggio dimostrano che barare può persino suscitare reazioni negative nei gamer: il 78%

ammette di arrabbiarsi quando un altro giocatore bara in modo evidente. Inoltre, il 72% dei gamer professionisti europei ritiene che l'uso di trucchi o scappatoie dimostra che un giocatore non è abbastanza bravo per vincere onestamente.

Secondo vari sondaggi, imbrogliare non è insolito nel mondo dei videogiochi. Infatti, il recente studio commissionato da Omdia "*Cheating, hacking, piracy and e-sport: critical steps needed to protect the industry*" ha evidenziato che secondo l'81% degli intervistati il cheating o l'hacking negli e-sport sia una preoccupazione "importante" o "moderata".

I dati di Kaspersky hanno rivelato che la maggior parte della community di gamer professionisti è a favore del fair play. In particolare, il 62% dei professionisti degli e-sport in Europa non riconosce i raggiri come un metodo per vincere. Inoltre, il 78% dei gamer professionisti dichiara di arrabbiarsi molto quando altri giocatori barano in modo evidente.

I professionisti degli e-sport ritengono che l'uso di imbrogli e scappatoie screditi le qualità e i risultati di gioco: infatti, il 72% ritiene che queste modalità dimostrino che le abilità di un giocatore non sono sufficienti per vincere in modo equo.

Inoltre, la gaming community ritiene che il settore debba impegnarsi maggiormente per fermare i truffatori: secondo l'88% dei professionisti degli e-sport i produttori di giochi devono intervenire per impedire ai gamer di usare i trucchi nei loro giochi.

*"I cheat possono influire negativamente sulle prestazioni dei computer dei gamer o causare perdite di dati e di risorse di gioco. Questi casi possono verificarsi perché spesso contengono file e programmi dannosi. Inoltre, barare crea problemi di fiducia tra i giocatori, i produttori di giochi e le piattaforme. I gamer non sono contenti quando qualcuno gode di*

*benefici illeciti e si aspettano che i produttori di giochi e le piattaforme creino le condizioni per un utilizzo corretto”, ha commentato Marina Titova, Vice-President, Consumer Product Marketing di Kaspersky.*

Nel report, Kaspersky ha definito le seguenti categorie di giocatori:

- **eSports Pro:** considerano le prestazioni di gioco estremamente importanti; hanno preso parte a tornei almeno una volta negli ultimi due anni; stanno accumulando un reddito con il gioco o valutano di guadagnarci qualcosa.
- **eSports Amateur:** hanno partecipato a tornei almeno una volta negli ultimi due anni e amano prendere parte a tornei e competizioni; NON cercano opportunità di guadagno dal gioco
- **Hardcore Gamer:** giocano almeno 20 ore a settimana
- **Gadget Gamer:** investono una somma di denaro elevata o molto elevata per migliorare le proprie prestazioni di gioco (hardware / allenamento / alimentazione, ecc.).
- **Gaming Influencer:** trasmettono in streaming almeno una volta al mese; hanno un minimo di 1.000 follower
- **Top Gaming Influencer:** trasmettono in streaming almeno una volta alla settimana e hanno almeno 10.000 follower