



I PERICOLI DEL RUNNING INDOOR

I tapis roulant si sono trasformati in piattaforme di gaming sempre più immersive. Scopriamo le insidie di questo fenomeno



CORRERE È UNA DELLE ATTIVITÀ PREFERITE DAGLI ITALIANI e con

la pandemia è esplosa la consapevolezza che per stare bene si può e si deve ascoltare il proprio corpo e allenarlo, anche in autonomia. Grazie al successo delle attività indoor, si è rapidamente sviluppata una nuova “modalità” di corsa, che reca con sé una potenzialità di sviluppo sorprendente: mi riferisco alla corsa in modalità on-line o attraverso piattaforme di “gaming”. In sostanza si corre, nella propria stanza o in palestra, utilizzando applicazioni

che permettono un’esperienza realistica o integrata del proprio allenamento individuale.

Proviamo ad esaminare alcuni recenti sviluppi interessanti. Il primo è sicuramente la nascita di piattaforme on-line grazie alle quali è possibile accedere a corsi “live” o “registrati” che permettono un ottimo training e una versatilità di risultati, eliminando la potenziale noia di correre guardando un punto fisso di una stanza. Ma se queste piattaforme non sono una novità, lo sono sicuramente le app grazie alle quali si può correre in riproduzioni di luoghi reali, insieme ad altre



persone o meno, all'interno di sessioni di allenamento o addirittura competitive di corsa, grazie alla creazione di un "avatar" interamente personalizzabile (come in "Zwift", per citare la app più famosa). Ovviamente ogni innovazione porta degli interrogativi. Per questo proviamo ad esaminare alcuni aspetti di evidente interesse, sia per chi usufruisce del servizio, sia per chi lo eroga.

● **Piattaforme on-line:** se il servizio è preregistrato o live, sarà opportuno che ognuno utilizzi la massima diligenza nell'uso degli spazi intorno a sé per evitare inutili incidenti domestici che non potranno essere addebitati alle piattaforme, che normalmente inseriscono manleve e scarichi di responsabilità nei "Termini e Condizioni" di iscrizione.

● **Diverso è il caso di lezioni live,** laddove vi sia la possibilità per l'istruttore di vedere il proprio allievo, lo spazio nel quale si muove e la tipologia di soggetto che ha

davanti: in questo caso il personal trainer sarà sicuramente attento anche a valutare la tipologia di esercizi da proporre.

● **Per il caso che ci interessa maggiormente, ovvero quello delle piattaforme di gaming,** vale quanto detto per le piattaforme on-line, in cui il servizio è erogato a una generalità di soggetti senza poterli vedere nel loro ambiente. Diverso, però, sarà il regime di regole per l'iscrizione in caso di competizione (agonistica o meno) al pari delle iscrizioni per le competizioni "in presenza", quanto meno per la presentazione del certificato medico e il settaggio minimo dei requisiti delle macchine collegate.

● **La responsabilità da prodotto difettoso** sono invece un altro discorso. Infatti, in caso di uso privato di macchinario acquistato privatamente varranno le regole di protezione del consumatore, mentre sarà eventuale responsabilità della palestra il caso in cui un danno possa

sorgere dal malfunzionamento di una apparecchiatura messa a disposizione nei locali della stessa.

● **Da ultimo, esaminiamo un caso di stringente attualità, ovvero la chiusura delle "sale Lan"** (sale in cui era possibile utilizzare computer e simulatori di "sim racing" - videogiochi di guida virtuale). Ciò che potrebbe infatti verificarsi sarebbe che l'utilizzo di tapis-roulant e app ad essi collegate, li trasformi in simulatori, equiparandoli a sale slot/vlt. Pensiamo a quale ulteriore complicazione sarebbe per le palestre già soggette a tutti i problemi post-pandemia. Ma in forza ad un interesse raramente visto nel passato, l'Agenzia delle Dogane e Monopoli ha permesso di arrivare a una disciplina transitoria che permette di evitare la sottoposizione di questo tipo di servizio alle stringenti autorizzazioni delle sale giochi, attraverso l'applicabilità transitoria della normativa sugli spettacoli viaggianti. Rimaniamo in attesa di una disciplina dedicata per il mondo del gaming e della realtà virtuale.

● **In conclusione,** possiamo dire che le possibilità di fitness e wellness si possono dichiarare accresciute dall'avvento delle nuove tecnologie e che gli utilizzatori sono tutelati adeguatamente dall'applicabilità delle categorie del diritto riconducibili ai singoli aspetti. Maggiore invece sarà l'attenzione che gli organizzatori dovranno porre nell'approcciare gli strumenti tecnologici, in particolare i visori per la Realtà Virtuale. Siamo, infine, in attesa di un ulteriore sviluppo che sarà quello dell'eventuale riconoscimento sportivo di tornei di gaming competitivi, che permettano di annoverare tali competizioni come veri e propri eSport, ovvero tornei generalmente riconosciuti con possibilità di accedere a montepremi internazionali. Un vero e proprio caso in cui nulla si potrà obiettare a chi passerà molto tempo a "giocare" ad un videogioco. 🎮

"L'USO DEI NUOVI STRUMENTI TECNOLOGICI METTE IN DISCUSSIONE LE NORME TRADIZIONALI"

