

2 GIUGNO 2021

Analisi sistemica del fenomeno *eSport*. I
videogames come sport e la necessità una
governance

di Luca Zambelli

Dottorando di ricerca in Diritto dello sport
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

e Armando Strinati

Avvocato presso il Foro di Bologna



Analisi sistemica del fenomeno *eSport*. I videogames come sport e la necessità una *governance**

di Luca Zambelli

Dottorando di ricerca in Diritto dello sport
Alma Mater Studiorum - Università di Bologna

e Armando Strinati

Avvocato presso il Foro di Bologna

Abstract [It]: L'articolo trae spunto dall'ascesa degli *eSport*, che porta con sé anche una serie di problemi conseguenti alla difficoltà del suo inquadramento giuridico e all'assenza di regolamentazione, tra cui il doping, il traffico di dati e l'assenza di tutele per giocatori professionisti. La quasi totale assenza di normativa e le isolate pronunce giurisprudenziali inducono riflessioni attraverso la comparazione del fenomeno con gli istituti giuridici esistenti, nonché attraverso un raffronto con la dottrina internazionale e le poche normative esistenti, come quella francese.

Abstract [En]: The paper is inspired by the exponential growth of the *eSport*, which brings some problems caused by the difficulty of its legal framework and absence of regulation, such as use of doping, gambling, as well as a lack of protection in the world of professional players. Considering the almost total absence of doctrine and jurisprudence, this study aims to carry out an analysis evaluating the phenomenon comparing it with existing legal institutions and through a comparison with international doctrine and the few existing regulations, such as the French one.

Parole chiave: Inquadramento, *Governance*, *Gamers* professionisti, Doping, Privacy

Keywords: Legal framework, *Governance*, Professional *Gamers*, Doping, Privacy

Sommario: 1. Dalle origini alla Nazionale italiana. 2. L'inquadramento giuridico degli *eSport*. 3. Problemi dell'assenza di regolazione. 4. *eSport* come lavoro, il caso francese e il modello americano. 5. Verso un sistema di *governance*.

1. Dalle origini alla Nazionale italiana

Lo sport è sempre stato uno dei temi principali dei *videogames* fin dalla loro nascita negli anni '70, con le prime rudimentali sperimentazioni dell'azienda americana Atari, fino alla loro trasformazione con l'avvento delle nuove esperienze grafiche offerte dalle *console* di nuova generazione realizzate dalla Nintendo, dalla Sega e successivamente dalla Sony. Queste tre aziende iniziarono una vera e propria competizione sul mercato di riferimento che negli anni portò ad un sensibile miglioramento della grafica, delle modalità di gioco, delle funzionalità e più in generale della giocabilità (il c.d. *gameplay*), offrendo ai videogiocatori un'esperienza sempre più realistica e allo stesso tempo sofisticata. Nel tempo si è quindi

* Articolo sottoposto a referaggio. I paragrafi 1, 2 e 4 sono stati curati dal Dott. Luca Zambelli, mentre i paragrafi 3 e 5 sono stati redatti a quattro mani.

arrivati alla creazione di piattaforme di gioco che per essere sfruttate in tutto il loro potenziale, o comunque per ottenere un livello di divertimento soddisfacente da esse, necessitano di abilità e tecniche molto avanzate, acquisibili solamente dopo molte ore di allenamento passate davanti allo schermo. Oggi, dunque, l'esperienza di un giocatore di livello base risulta molto lontana da quella dell'esperto, il quale è in grado di attivare funzioni e movimenti dei giocatori/personaggi virtuali di cui un utente medio nemmeno conosce l'esistenza¹.

Tuttavia, la vera e propria rivoluzione si è avuta quando è stata introdotta la possibilità di sfidare *online* altri giocatori e non più solo i propri conoscenti in circuiti ristretti, per lo più limitati ad un contesto rionale e comunque limitato all'interno delle città.

Proprio come avviene nello sport reale, il confronto con utenti sempre nuovi, ha permesso ai giocatori di migliorarsi sempre di più, fino a renderli quasi dei veri e propri sviluppatori del gioco. Al riguardo, infatti, nell'implementazione dei *videogames* le *software house* hanno iniziato negli anni ad analizzare il numero enorme di informazioni sui comportamenti dei giocatori, che ricevono dai circuiti *online*, nonché a rivolgersi direttamente ai *gamers* per ottenere *feedback*, o suggerimenti per migliorare le piattaforme.

Nei videogiochi moderni sono state inoltre introdotte una serie di funzionalità collaterali al gioco vero e proprio, come la compravendita dei cartellini dei giocatori/utenti virtuali, o di oggetti e di abbigliamento da far utilizzare a questi, tutti espedienti che hanno fatto sì che il tempo passato ai video giochi si sia trasformato in un'esperienza totalizzante.

I produttori dei vari *videogames* hanno così iniziato ad organizzare diverse competizioni via internet da svolgersi soprattutto in tempo reale, creando sistemi nei quali per sfidare i giocatori più forti è necessario acquisire progressivamente nuove abilità. Pertanto, seppure in una singola partita *online* è possibile sfidare chiunque, per accedere a determinati livelli di gioco è necessario essere considerati utenti di alto livello, proprio come avviene nello sport reale.

La creazione delle competizioni così organizzate in questo contesto rappresenta, dunque, lo spartiacque da cui si considera nato il nuovo fenomeno degli *eGames* e tra questi quello degli *eSports*².

Questo nuovo settore sta vivendo una crescita a dir poco esponenziale³, aumentando anno dopo anno il volume d'affari. Addirittura, in alcuni paesi sono stati utilizzati dei veri impianti sportivi, come stadi e

¹ Cfr. D. EKDAHL, S. RAVN, *Social Bodies in Virtual Worlds: Intercorporeality in Esports*, in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2021, n. 1, pp. 1-30.

² A. CONI, *Who owns the esports? the multiple creative factors of a digital work of intellect and the complex ways of globally applying the copyright law*, in *Riv. dir. econ. sport*, 2017, n. 3, pp. 67-84.

³ Il rapporto relativo all'anno 2020 dell'associazione IIDEA – (Italian interactive digital entertainment association) riporta che “Ogni giorno 466.000 persone in Italia dichiarano di seguire un evento esports (avid fan), dato in crescita del 33% rispetto alla rilevazione precedente. Il bacino si espande a circa 1.410.000 persone se si considerano anche coloro che dichiarano di seguire un evento esports non ogni giorno, ma più volte durante la settimana (esports fan),

palazzi dello sport - anche di notevoli dimensioni - quando non occupati da eventi sportivi tradizionali⁴, oppure vengono riconvertiti impianti esistenti e inutilizzati, fino alla creazione di nuovi, per ospitare le sempre più numerose competizioni di *eGames*⁵.

Lo sviluppo degli *eSports* è stato inoltre favorito dal periodo di *lockdown* dovuto alla pandemia di Covid-19 iniziata nei primi mesi del 2020, nonché dalle chiusure imposte ai centri sportivi ancora in atto, in quanto a causa delle limitazioni della circolazione, diversi sportivi professionisti sono stati incuriositi e si sono avvicinati agli *eGames*, o comunque hanno pubblicizzato sui propri canali *social network* la loro partecipazione ad eventi *online*, fino addirittura a sfidarsi con altri atleti in tornei, o gare di esibizione che hanno avuto un enorme seguito tra gli utenti. Anche grazie all'associazione dell'immagine degli sportivi professionisti, l'attenzione dei maggiori media e degli sponsor su questo nuovo settore è stata talmente considerevole che la partecipazione degli atleti ad esibizioni online - ad esempio quando non potessero allenarsi a causa degli stop prolungati dovuti a infortuni - potrebbe essere monetizzata dai loro *clubs* di appartenenza, ipotizzandone la contrattualizzazione.

In pochi anni si è dunque passati da una situazione in cui i videogiochi erano considerati un semplice passatempo e i videogiocatori più esperti alla stregua di emarginati sociali (a fronte di tutte le ore passate per acquisire nuove abilità di fronte ad una consolle) a una nuova percezione del fenomeno e di chi lo pratica. I *gamers* migliori, che nella maggior parte dei casi trasmettono in diretta le proprie sessioni di gioco *on line* - interagendo con gli utenti da casa mentre giocano - sono diventati delle vere e proprie *stars* nel settore e hanno iniziato ad adeguare il proprio stile di vita a quello degli atleti classicamente intesi, anche perché molti di loro hanno iniziato a guadagnare somme considerevoli, attraverso compensi percepiti dalle "squadre" alle quali sono collegati, ricevendo premi per la vittoria o per il posizionamento nei vari eventi, nonché grazie sovvenzioni incassate da *followers* appassionati che seguono le loro prestazioni.

dato che complessivamente è cresciuto del 22% su base annua. Si tratta di un target principalmente maschile (65%), tra i 21 e i 40 anni con un'età media di 29 anni, un livello d'istruzione e un reddito superiore alla media della popolazione", ma in particolare il settore ha registrato una *performance* storica nell'ultimo periodo, in quanto il rapporto del 2021 ha evidenziato un incremento del 21,9% delle persone che seguono gli *eGames* rispetto alla precedente rilevazione, con un giro d'affari di 2 miliardi e 179 milioni di euro (consultabile sul sito [Idea Association](#)). Cfr. *Boom di videogiochi in Italia. Nell'anno del lockdown giro d'affari a quota 2,17 miliardi*, in [Sole24Ore](#), 21 marzo 2021.

⁴ Lo stadio olimpico di Pechino ha ospitato la Coppa del Mondo di "League of Legends", l'evento è stato trasmesso online ed ha avuto circa 60 milioni di visualizzazioni. *League of Legends Worlds 2018: cresce l'attesa per l'appuntamento più importante dell'anno*, in [Gazzetta dello Sport](#), 12 settembre 2018.

⁵ Negli Stati Uniti è realizzato un impianto interamente dedicato agli *eSport* attraverso la ristrutturazione di un vecchio impianto nella città di Dallas l'Esports Stadium Arlington & Expo Center" che ha una capienza di 10.000 spettatori. *Arrivano gli stadi per gli eSport: gli esempi di Dallas e Londra*, in [Gazzetta dello Sport](#), 16 marzo 2018. Altri impianti internazionali si trovano in particolare in Cina, come Stadio E-Sports di Chongqing Zhongxian, in grado di ospitare fino a 13.000 persone e sempre negli USA, tra cui l'Esports Stadium Arlington in Texas, che ha una superficie di circa 10.000 metri quadrati e ospita in particolare le gare di Madden, *videogame* dedicato al Football.

Come verrà illustrato, infatti, al fine di restare efficienti e migliorare le loro abilità, soprattutto quelle cognitive, è diventato molto importante che i *gamers* conducano uno stile di vita sano e caratterizzato dall'esercizio fisico; ciò è reso ancora più evidente per quella categoria di giocatori che gareggia in competizioni attraverso simulatori di esperienze reali, come avviene per il ciclismo praticato mediante il posizionamento delle bici da corsa su rulli interattivi che vengono collegati alle *consolle*.

Proprio durante il periodo del *lockdown* del 2020, le competizioni di *eSport* si sono sempre più avvicinate a replicare quanto avviene nello sport reale, al punto che diverse società di Serie A di calcio hanno predisposto delle sezioni *eSport*, nelle quali sono inseriti i miglior *gamers* che si sfidano tra loro⁶. Addirittura, è stata istituita la Nazionale Italiana di *eSports* che, sotto l'egida della FIGC, ha partecipato e vinto la prima edizione di un torneo organizzato in ambito internazionale tra diverse rappresentative nazionali⁷.

2. L'inquadramento giuridico degli *eSport*

La crescita esponenziale del fenomeno, nonché il crescente interesse delle istituzioni sportive, richiede un'attenta analisi di diversi aspetti di carattere dogmatico, soprattutto legati all'inquadramento giuridico del fenomeno.

In effetti, il primo interrogativo si pone analizzando la natura delle competizioni organizzate nel contesto degli *eGames*, in particolare valutando se esse possano essere considerate, o meno, alla stregua di un vero e proprio sport, in relazione al fatto che alle stesse si partecipa in maniera sedentaria, senza compiere gesti atletici, come intesi nel senso classico del termine.

Vista la recente emersione del fenomeno, il punto non è ancora stato portato all'esame della giurisprudenza⁸ e nemmeno la dottrina si è ancora schierata in maniera definitiva anche se, dai primi

⁶ Sia diverse società di calcio della Lega Serie A, che l'intera della Lega di pallacanestro (LBA) stanno sperimentando delle competizioni di *e-sport* e sono entrate a far parte dell'Osservatorio Italiano eSports, network dedicato allo sviluppo della conoscenza e del business degli *e-sport*. Cfr. [Lega Basket](#), 8 giugno 2020. In seno alle leghe calcistiche sono state inoltre organizzate vere e proprie competizioni per permettere agli appassionati di sfidarsi in gare di "Pro Evolution Soccer" o "Fifa", in un torneo di cui è stata disputata la seconda edizione, cfr. [Lega Serie A](#), 11 novembre 2020. Per un'analisi di dettaglio sui principali eventi affermatasi durante il periodo delle restrizioni alla circolazione, si v. A. CONI, *Lo sport mondiale di fronte alla sfida del covid-19. tra sospensione delle competizioni, stabilità dei contratti, definitiva emersione degli e-sports, in vista di una difficile ripartenza*, in *Riv. dir. econ. sport*, 2020, n. 3, pp. 147-155.

⁷ La rappresentativa italiana ha vinto la prima edizione degli europei di Pro Evolution Soccer. *eSport, il lockdown ha accelerato la crescita del gaming competitivo?*, in [Sole24Ore](#), 15 giugno 2020.

⁸ Uno dei pochi casi affrontati, verte su una disciplina non immediatamente sovrapponibile a quelle che stanno emergendo negli ultimi anni, ma rappresenta uno dei pochi punti di riferimento, contenendo argomentazioni che possano offrire spunti all'interprete per affrontare la questione. In particolare, il caso è stato sollevato dalla English Bridge Union (EBU), un organismo nazionale responsabile della regolamentazione del "bridge duplicato" in Inghilterra e dell'organizzazione dei tornei, che ha chiesto al Regno Unito esenzioni fiscali sulle quote di iscrizione ai suoi concorsi ai sensi della Direttiva IVA che concede agevolazioni fiscali ai servizi strettamente legati allo sport e all'educazione fisica, Judgment of the Court, Fourth Chamber, 26 October 2017 (Case C-90/16 The English Bridge Union), in [Eur-Lex](#). Nella fattispecie le argomentazioni contrarie al riconoscimento del Bridge online come attività sportiva vertevano

commenti soprattutto in ambito internazionale, pare aprirsi un primo orientamento volto a riconoscere il “rango” di attività sportiva agli *eGames*⁹.

Sono diversi gli strumenti utilizzabili per tentare di dare una risposta al quesito sulla natura degli *eGames*, e uno in particolare è la Carta europea dello Sport del Consiglio d’Europa che definisce come sport: “qualsiasi forma di attività fisica che, attraverso una partecipazione organizzata o non, abbia per obiettivo l’espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l’ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli”¹⁰.

A bene vedere nel mondo degli *eSport* sono diversi gli elementi richiamati dalla Carta, partendo proprio dall’organizzazione di competizioni che, come illustrato, stanno diventando sempre più strutturate su ogni tipo di dimensione e di livello, anche internazionale. Alcuni dubbi si pongono in relazione a quei *contest* in cui gli avversari non gareggiano in diretta tra di loro, ma concorrono in classifiche e graduatorie in base alle loro performance personali eseguite nei confronti dell’intelligenza artificiale della piattaforma, ma in questo caso l’obiezione potrebbe essere superabile escludendo questo tipo di competizione dalla definizione di *eSport*, nonostante una sfida di confronto tra giocatori, seppur in via mediata, sia comunque sempre presente.

Per quanto riguarda l’aspetto della socialità, non sembrano esservi problemi al loro riconoscimento come sport, dato che i *players* entrano in contatto con i loro *followers*, proprio come avviene per gli spettatori di un evento, ed anzi interagiscono in diretta con loro, così come possono interagire con gli altri videogiocatori¹¹. Per di più la nascita di veri e propri *teams* di *eSport* e la partecipazione dei vari giocatori a diversi eventi anche in presenza, fa sì che i *players* abbiano di fatto l’opportunità di interagire tra di loro e di socializzare, proprio come avviene per qualsiasi altra disciplina che mette in relazione delle persone tra di loro.

principalmente sul fatto che per attività sportiva deve intendersi “un’attività di natura fisica o, in altri termini, un’attività caratterizzata da una componente fisica non irrilevante [...] senza estendersi a tutte le attività che, per un aspetto o per un altro, possano essere associate a detta nozione” Cfr. C. ABANAZIR, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, in *The International Sports Law Journal*, 2018, n. 3, pp. 102-113.

⁹ A. CONI, *Who owns the esports?* cit., p. 68; cfr. D. KANE, B. D. SPRADLEY, *Recognizing ESports as a Sport*, in *The Sport Journal*, 2017, n. 22, p. 11; cfr. A.D. PIZZO, B.J. BAKER, *eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives*, in *Sport Marketing Quarterly*, 2018, 27, pp. 108-123; cfr. D. EKDAHL, S. RAVN, *Embodied involvement in virtual worlds: the case of eSports practitioners*, in *Sport Ethics and Philosophy*, 2018, n. 13 (2), pp. 2-3.

¹⁰ La definizione, originariamente adottata nel 1992, è stata rivisitata nel 2001.

¹¹ Alcuni autori evidenziano, però, come sarebbe differente la situazione tra sport classici e sport virtuali in quanto i primi vengono tendenzialmente ancora trasmessi su emittenti televisive, mentre i secondi vengono proiettati su altri tipi di piattaforme (c.d. social live streaming service, quali *Twitch*, *Youtube*, *Facebook*). Un’altra sostanziale differenza che viene rilevata sul punto è che negli sport tradizionali, gli spettatori in larga parte non corrisponderebbero con i praticanti di quella disciplina, mentre negli *eGames*, la maggior parte dei seguaci sarebbe rappresentata dai videogiocatori in cfr. S. BASTIANON, *Dal bridge agli esports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Riv. dir. sport*, 2020, n. 1, p. 197-198.

Tuttavia, l'ostacolo più rilevante da superare per poter considerare gli *eSport* una vera e propria attività sportiva è quello relativo alla definizione di attività fisica¹². Infatti, se da un lato è vero che i *gamers* devono sempre di più sviluppare le caratteristiche proprie degli atleti classicamente intesi, (tanto da avere la necessità di allenarsi costantemente, anche con esercizio fisico, per mantenere uno stato di forma sempre ottimale)¹³, dall'altro lato la parte tecnica della competizione non avviene con lo svolgimento di un'attività fisica vera e propria, anche se è stato rilevato che l'attività di gioco virtuale provoca sul corpo del giocatore gli stessi effetti di quelli riscontrati su chi svolge attività motoria¹⁴.

Vista la difficoltà di carattere interpretativo del fenomeno *eGames* risulta allora fondamentale quanto affermato dal CIO, ed in particolare all'apertura storica dichiarata dal rieleto Presidente Tomash Bach, il quale ha effettuato un'apertura storica al mondo dei *videogames* sportivi¹⁵, dichiarando che “gli eSports competitivi possono essere considerati un'attività sportiva, e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un'intensità che può essere paragonata agli atleti degli sport tradizionali, pertanto i video giochi a tema sportivo sono rubricabili come sport veri e propri e dunque includibili nelle Olimpiadi di Parigi del

¹² L'Oxford English Dictionary definisce lo sport: “*an activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment*”. Il riferimento alla parola *physical* potrebbe anche ricoprire attività che in sé e per sé non sono dirette ad un movimento, o ad un gesto fisico, ma per come sono strutturate sviluppano o necessitano di attività che in generale apportano dei benefici fisici e mentali, come avviene nelle discipline degli scacchi, del bridge, o comunque degli sport di tiro che a tutti gli effetti fanno parte del programma olimpico. Cfr. R. STEFANI, *Olympic sports of the future*. in *Sport Journal*, 2016, 17, pp. 1-11. Durante le competizioni, infatti, i giocatori eseguono uno sforzo fisico considerevole e devono essere allenati a muovere le mani (in alcuni casi anche i piedi) in maniera rapida e dunque non può nemmeno dirsi totalmente assente l'impiego del corpo e dell'attività del fisico. A. CONI, *Who owns the esports? the multiple creative factors of a digital work of intellect and the complex ways of globally applying the copyright law*, in *Riv. dir. econ. sport*, 2017, 3, p. 68. *Contra* La Corte di giustizia dell'UE ha affrontato in via incidentale la questione in una sentenza riguardante le competizioni di Bridge *online* a pagamento e la loro riconducibilità ad un'attività fuori dall'applicazione dell'IVA (direttiva 28 novembre 2006, n. 112) con la conseguente possibilità di usufruire delle esenzioni dall'imposta di cui art. 132 par. 1 lett. m) stabilendo che la definizione di sport nozione di sport non può prescindere dal linguaggio corrente ed abituale, potendosi così definire sport solamente “un'attività di natura fisica o, in altri termini, un'attività caratterizzata da una componente fisica non irrilevante [...] senza estendersi a tutte le attività che, per un aspetto o per un altro, possano essere associate a detta nozione”. Cfr.: C. giust. UE, sez. IV, 26 ottobre 2017, in *Riv. dir. sport*. 2020, n. 1, pp. 175-183, con nota di S. BASTIANON, *Dal bridge agli esports*, cit.; C. ABANAZIR, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, in *The International Sports Law Journal*, 2018, 3, pp. 102-113.

¹³ Cfr. M. KOCADAĞ, *Investigating Psychological Well-Being Levels of Teenagers Interested in E-sport Career*, in *Research on education and psychology*, 2019, n. 3 (1), pp. 1-10.

¹⁴ Sono diversi gli studi eseguiti in ambito internazionale che dimostrano che l'attività che viene svolta durante l'utilizzo dei *videogames* richiede un impegno tale da avere sull'organismo e in particolare sul metabolismo, la stessa tipologia di effetti che provoca l'esercizio fisico classico, che seppur non paragonabili ad esso, sarebbero comunque di un'entità tale da richiedere l'impiego di uno sforzo, anche cardiaco, non trascurabile e comunque superiore a quello di altre attività prettamente considerate intellettive. Cfr. R. WEBER, K. BEHR, *What do we really know about first-person-shooter games? An event-related, high-resolution content analysis*, in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2009, n. 14, pp. 1016-1037. Alcuni *player* producono i medesimi livelli di cortisolo dei piloti di autovetture, causato dalle alte pulsazioni che raggiungono anche 160-180 battiti al minuto, come accade durante una corsa automobilistica, o durante una maratona. Cfr. M. SCHÜTZ, *Science shows that esports professionals are real athletes*, in *Deutsche Welle*, 2016.

¹⁵ Consultabile sul sito del [CIO](#), 27 ottobre 2017.

2024”¹⁶. In linea di principio il CIO avrebbe dunque risolto almeno la diatriba sulla possibilità di considerare gli *eSport* quali veri e propri sport.

A questo punto si presenta però un altro interrogativo, ossia quali degli *eGames* possano considerarsi *eSport*. A ben vedere, infatti, diversi giochi tra quelli più diffusi a livello mondiale, come *Call of Duty*, *League of Legends* o *Fortnite*¹⁷, si svolgono in scenari di guerra, o sono comunque connotati da una violenza intrinseca ed hanno come scopo principale l’eliminazione fisica dell’avversario (anche se solo virtuale), o la sua sconfitta tramite stratagemmi e trucchi che sarebbero considerati non corretti in una competizione sportiva classica; modalità e obiettivi che sostanzialmente si pongono in contrasto con i principi base di qualsiasi sport.

Dunque, come evidenziato in precedenza, se diversi studi scientifici permettono di paragonare l’attività svolta alla *console* durante le sessioni di gara alla classica attività fisica¹⁸, l’elemento caratterizzante per definire i videogiochi uno sport è allora rappresentato dalla competizione svolta nel rispetto dell’avversario e comunque con una connotazione educativa, come previsto dalle diverse fonti italiane e internazionali che contengono dei riferimenti allo sport.

In particolare, nel Preambolo della Carta Internazionale dello Sport e dell’Educazione Fisica dell’UNESCO¹⁹ sono espressamente richiamati i valori della riconciliazione e della pace (punto 6), la solidarietà, il rispetto e la comprensione reciproca e il rispetto per l’integrità e la dignità di ogni essere umano (punto 10), nonché il fair play, l’uguaglianza, l’onestà, l’eccellenza, l’impegno, il coraggio, il lavoro di squadra, il rispetto delle regole e delle leggi, il rispetto di se stessi e degli altri, lo spirito di comunità e di solidarietà (punto 7).

Lo stesso Trattato di Lisbona (TFUE), all’art. 124, afferma che la dimensione europea va sviluppata anche nello sport, promuovendo l’imparzialità nelle competizioni sportive e la cooperazione tra gli organismi responsabili del settore sportivo e proteggendo l’integrità fisica e morale degli atleti e delle atlete, specialmente tra i più giovani”.

¹⁶ Per essere pienamente riconosciuti dovranno rispettare i valori olimpici e dotarsi di strutture per i controlli antidoping e la repressione delle scommesse.

¹⁷ J. SANDERSON, B. BROWNING, *It’s the Universal Language: “Investigating Student-Athletes’. Use of and Motivations for Playing Fortnite*, in *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics*, 2020, n. 13, pp. 22-44.

¹⁸ Per quanto riguarda l’attività cognitiva motoria è stato dimostrato che i *playes* sono in grado di effettuare circa 500-600 azioni per minuto (APM), ossia circa dieci movimenti al secondo, considerando non solo quelli muscolari, in particolare quelli delle dita e delle mani, ma anche quelli oculari e respiratori, S.E. JENNY, R. DOUGLAS MANNING, M.C. KEIPER, T.W. OLRICH, *Virtual(b) athletes: where esports fit within the definition of sport*, in *Quest*, 2016, n. 69 (1), p. 7.

¹⁹ La prima versione fu emanata nel 1978, ma il riferimento è al testo più recente pubblicato nel 2018.

A livello sportivo, sono considerati principi fondamentali dalla Carta Olimpica e obiettivi del Movimento lo sviluppo armonico di una società pacifica attraverso il rispetto della dignità umana (punto 2), nonché la pratica sportiva in un contesto di amicizia, solidarietà e correttezza (punto 4).

Si tratta degli stessi valori, declinati più in dettaglio nel Codice di comportamento sportivo del CONI²⁰ che all'art. 2 prescrive che i soggetti dell'ordinamento sportivo “devono comportarsi secondo i principi di lealtà e correttezza in ogni funzione, prestazione o rapporto comunque riferibile all'attività sportiva. I tesserati e gli altri soggetti dell'ordinamento sportivo cooperano attivamente alla ordinata e civile convivenza sportiva”, mentre all'art. 10 viene dettato il principio di non violenza, imponendo di “astenersi da qualsiasi condotta suscettibile di ledere l'integrità fisica e morale dell'avversario nelle gare e nelle competizioni sportive”.

Da questo *excursus* è agevole dedurre che le attività virtuali che sono aderenti con la filosofia olimpica e più in generale con quei concetti di *fair play* e rispetto dell'avversario tipici dell'attività fisica sportiva presentando le caratteristiche dell'impiego psicofisico e della competitività, potrebbero essere ben considerati come *Sport*. Diversamente, i videogiochi in cui l'obiettivo non è la competizione con l'avversario in termini di lealtà e correttezza, anche se solo virtuale, non possono essere inquadrati alla stregua di uno sport vero e proprio.

La corretta qualificazione del fenomeno *eSport* nei termini appena esposti non è di poco conto, se si considera che molti dei soggetti che organizzano competizioni nell'ambito dei videogiochi inseriscono indistintamente nei programmi dei loro eventi sia videogiochi a tema sportivo, sia *games* che nulla hanno a che fare con lo sport ed i suoi valori. Tale circostanza, anche in conseguenza del seguito molto elevato che hanno le competizioni a carattere misto²¹, genera confusione tra gli utenti e gli interpreti comportando rilevanti riflessi di carattere sistemico.

Ebbene, l'individuazione dei soggetti che organizzano le competizioni rappresenta un problema giuridico strutturale del settore, in quanto non esiste ancora un ente che possa essere considerato alla stregua di

²⁰ Deliberato dal Consiglio Nazionale nella riunione del 30 ottobre 2012.

²¹ Secondo il terzo rapporto sugli *eSport* in Italia pubblicato nel 2020 dall'associazione IIDEA, solamente *Fortnite* e *League of Legends* costituiscono assorbono più del 30% delle visualizzazioni delle competizioni dei principali titoli, tra cui quelli tema sportivo sui canali online (consultabile sul sito Iidea Association)

una federazione sportiva internazionale²² e nemmeno esiste un'autorità simile che possa assumere il rango di federazione in Italia²³.

Anzi, è stato lo stesso Thomas Bach che, in concomitanza all'espressione favorevole all'ingresso degli *eSport* nel programma olimpico, aveva però rilevato che la mancanza di una struttura organizzativa internazionale, in grado di garantire il rispetto dei valori e delle regole olimpiche negli *eSport*, si presentasse come uno dei principali ostacoli al riconoscimento finale dei giochi elettronici competitivi come disciplina sportiva²⁴.

Una delle difficoltà che si incontrano nel tentativo di ricondurre gli *eSport* ad un'attività sportiva è proprio quella legata alla dimensione delle *governance*, la cui strutturazione e la conseguente regolazione del fenomeno è comunque ostacolata dal fatto che la decisione sulle regole del gioco è in assoluto dettata dagli sviluppatori dei videogiochi²⁵. La situazione si presenta, infatti, in modo assai peculiare, in quanto gli enti che si occupano di dettare le regole di una disciplina sportiva, ossia le federazioni internazionali, non sono degli enti con scopo di lucro e i cui alti dirigenti sono comunque eletti secondo principi tendenzialmente democratici. Dall'altro lato invece le *software house* che creano i video giochi e le competizioni virtuali dettandone le regole, sono invece delle vere e proprie multinazionali con scopo di lucro, che perseguono finalità prettamente private.

Questo discorso vale anche per le c.d. regole tecniche delle discipline. Infatti, da una parte negli sport virtuali, il punto, o più in generale l'obiettivo della competizione è posto in essere con un gesto/sforzo prevalentemente mentale analogo a quello degli altri atleti nelle singole discipline (es. utilizzo dei tasti,

²² Ai sensi dell'art. 45 della Carta Olimpica, l'inquadramento di uno sport sotto l'egida di una federazione sportiva internazionale che ne detti la disciplina tecnica e ne organizzi competizioni a livello sovranazionale è considerato uno dei requisiti necessari perché uno sport possa essere inserito nel programma dei Giochi. In ambito internazionale è stata costituita poco più di un anno fa la European eSports Federation (EEF), con sede in Belgio, che ad oggi raggruppa 23 associazioni nazionali, cfr. [Esport Europe](#). In questo ente dovrebbe essere rappresentata anche un'associazione italiana, individuata nella FIES, ma non sono ancora disponibili i documenti delle operazioni. La questione della natura di questo organismo è stata anche discussa presso il Parlamento Europeo presso cui è stata presentata un'interrogazione scritta alla Commissione, dove si dà atto della costituzione di questo ente e si pongono diverse questioni, in particolare se questo ente deve essere considerato come ente a supporto di un'altra associazione che si occupa di regolare il fenomeno degli *eSport*, in che modo verrà rispettata la questione di genere, in considerazione del fatto che alla riunione costitutiva erano presenti 49 membri uomini e, infine, se l'UE debba o meno intervenire con un supporto finanziario. Christine Anderson, Priority question for written answer P-001475/2020 to the Commission on the Rule 138, consultabile sul sito [European Parliament](#).

²³ Ad oggi, non è chiaro quale sia l'ente di riferimento, considerando che alcune competizioni sono organizzate in seno alle federazioni e alle leghe sportive già esistenti, nonché sono ad oggi presenti diverse associazioni che si pongono come enti di regolazione, ossia la Federazione italiana discipline elettroniche (FIDE), la Federazione Italiana E-Sport (FIES), la Federazione italiana sport elettronici (FISPE) e la sezione Esport presso l'ente di promozione (MPS) Movimento sportivo popolare Italia.

²⁴ K. HALLMANN, T. GIEL, *eSports – Competitive sports or recreational activity?*, in *Sport management review*, 2018, n. 1, pp. 14-20.

²⁵ C. ABANAZIR, *E-sport and the EU*, cit., p. 106.

attività cognitiva, ecc.) come avviene negli sport reali. Diversamente, però, le norme che regolano il *match* (es. durata, punteggio, movimenti sul campo, ecc.) vengono decise dallo sviluppatore di ogni singolo gioco in modo per lui profittevole e le competizioni sono organizzate con il primario obiettivo di massimizzare i guadagni per le *software house*, con il principale effetto di avere maggiori difficoltà nel garantire uniformità tra i *videogames* sullo stesso tema, ma realizzati da produttori diversi, rispetto a quanto posto in essere da una Federazione sportiva internazionale, che ha il tendenziale monopolio sulle norme delle singole discipline del suo settore²⁶.

Anche in questo caso, dunque, il rischio è quello che possano esserci delle incompatibilità tra i valori ed i principi sportivi universalmente riconosciuti di cui i Comitati Olimpici si fanno promotori²⁷, e le lecite mire di guadagno garantite dal libero esercizio dell'attività d'impresa.

3. Problemi dell'assenza di regolazione

Come illustrato, la costituzione di enti di governo è necessaria per dare configurazione strutturata al fenomeno con il fine di definire regole e precetti il più possibile uniformi sia a livello nazionale, che sovranazionale, soprattutto per controllare una serie di problemi, la cui maggior parte è strettamente collegata all'incremento considerevole del flusso di denaro nel settore, come le scommesse clandestine, ed il *cybercrime*, questioni che possono avere preoccupanti ripercussioni, anche dal punto di vista penale. Oltre a tali aspetti, vi sono anche le questioni, tutt'altro che marginali, di carattere civilistico, tra cui corretto trattamento dei dati personali dei *gamers*, soprattutto se minorenni, della tutela della loro immagine ed identità digitale, della regolazione degli accordi economici tra società e *gamers*, nonché tra le stesse società, in particolare in materia di "tesseramenti", con la conseguente necessità di normare e di proteggere gli accordi già stipulati.

²⁶ Si pensi a due titoli a tema calcistico in cui si giocano *match* di durata differente, o in cui gli *avatar* eseguono movimenti diversi e hanno abilità diverse a seconda della volontà di chi ha realizzato il gioco. È pur vero che anche nell'ambito dello sport classico si può assistere a delle differenze nelle norme tecniche delle singole federazioni nazionali come l'utilizzo o meno *Rally point system* nel volley, la diversa durata del tie-break nel tennis, o dei periodi nel basket, ma in ogni caso queste difformità si sono sviluppate in un tempo più lungo e comunque con un'incidenza molto minore rispetto a quanto avviene nel mondo degli sport virtuali, S. BASTIANON, *Dal bridge agli esports*, cit., pp. 197-199.

²⁷ Proprio in tema di *governance*, le linee guida per la procedura di riconoscimento di una Federazione sportiva internazionale da parte del CIO includono tra i principali requisiti l'esistenza di un codice etico realizzato in aderenza con i valori olimpici (Criteri 2.1 e 2.2).

Un altro aspetto particolarmente delicato è quello legato alla tutela della salute dei *gamers* soprattutto nell'età dello sviluppo²⁸, essendo già documentati episodi di utilizzo di sostanze dopanti, o comunque di metodi di frode ad esso in parte sovrapponibili (c.d. doping “digitale”)²⁹.

Proprio in relazione al fenomeno dell'alterazione delle prestazioni dovute all'assunzione di sostanze per migliorare le proprie *performance*, ed in particolare per aumentare le capacità di concentrazione, coordinazione, memorizzazione delle sequenze di tasti e tattiche di gioco, prontezza dei riflessi e resistenza alla fatica, gestione dello stress e della pressione in gara, i *gamers* hanno iniziato ad utilizzare farmaci e sostanze proibite, oppure a fare smodato uso di *energy drink* e farmaci volti a supportare le loro abilità cognitive, totalmente ignari delle conseguenze che ne possono derivare³⁰.

Gli *eSport* rappresentano, inoltre, un terreno estremamente fertile per una pratica di nuova generazione volta a stimolare il sistema nervoso senza l'assunzione di sostanze per via orale, o endovenosa, ma intervenendo direttamente con delle stimolazioni elettriche artificiali. Si tratta del metodo di stimolazione transcranica continua (tDCs), già utilizzato per allenare i piloti di auto da corsa riproponendo agli stessi, tramite degli elettrodi calati sul cranio - prima delle competizioni, o degli allenamenti in pista - una mappatura di impulsi acquisita durante le sessioni di esercizio nel simulatore visivo in cui è replicato un tracciato, così che una volta alla guida dell'auto il cervello associ immediatamente all'informazione visiva

²⁸ Il problema dell'abuso di sostanze in soggetti minorenni viene affrontato da diversi anni all'estero anche a livello scientifico. Cf. Z. YAGER, J.A. O'DEA, *Relationships between body image, nutritional supplement use, and attitudes towards doping in sport among adolescent boys: implications for prevention programs*, in *Journal of the International Society of Sports Nutrition*, 2014, 11 (1), pp. 13 ss. Cfr. A.G. FRANKE, C. BAGUSAT, S. RUST, *Substances used and prevalence rates of pharmacological cognitive enhancement among healthy subjects*, in *European archives of psychiatry and clinical neuroscience*, 2014, n. 264 (1), pp. 83-90.

²⁹ La vicenda che ha destato maggior clamore a livello mediatico è quella del ciclista virtuale Cameron Jeffers, campione britannico di *eRacing* (disciplina riconosciuta dalla federazione internazionale UCI), accusato di aver manipolato attraverso un “*software Bot*” (ossia un *software* in grado di simulare la condotta dell'utente, in particolare la sua pedalata e di sostituirlo in maniera autonoma nei compiti più vari) il proprio profilo su “Zwift”, piattaforma online sulla quale vengono svolte le gare virtuali di ciclismo e di essere riuscito a sbloccare una serie di attrezzature speciali capaci di avvantaggiare il ciclista durante la gara. Ciò gli ha permesso a Jeffers di percorrere un numero elevatissimo di chilometri impossibile da maturare in condizioni di gara e allenamento normali. Jeffers è quindi riuscito a raggiungere un punteggio virtuale davvero rilevante, che gli ha permesso di accedere all'attrezzatura speciale, *Doping digitale, il campione Gb di eRacing squalificato: aveva truccato i dati*, in *Gazzetta dello Sport*, 5 ottobre 2019.

³⁰ Tra i farmaci più utilizzati ci sono gli psicostimolanti come l'Adderall, utilizzati per prevenire, o ridurre i deficit di attenzione. Cfr. J.D. COLBY STIVERS, *The first competitive video gaming anti-doping policy and its deficiencies under european union law*, 2017, University of San Diego School of Law, 10. Anche a livello nazionale esistono già indagini che evidenziano come molti giovani giocatori facciano un uso eccessivo di *energy drink*. Cfr. *Doping negli esport, perché è già un problema*, in *Gazzetta dello Sport*, 14 giugno 2018. Proprio l'utilizzo di integratori e bevande energetiche era stato oggetto di uno studio effettuato da parte dell'Istituto Superiore di Sanità, che aveva dimostrato come molti prodotti in vendita contengono miscele di sostanze con un dosaggio non dettagliato e la mancanza di dati farmacologici e tossicologici comporta la difficoltà di fare previsioni di lungo periodo sulle implicazioni per la salute di tale consumo, anche riguardo all'utilizzo di *energy drink* la cui percentuale maggiore di assuntori (20% circa) sul totale si attesta nella fascia di età tra i 14 e i 17 anni. M.C. ROTOLO, R. SOLIMINI, G. TOTH, *Studio dei Nuovi Consumi Giovanili e dei comportamenti indotti dall'assunzione di integratori, alcol, energy drink, smart drugs e sostanze psicotrope*, 2011, pp. 89-95. (consultabile sul sito dell'[Istituto Superiore di Sanità](#))

un determinato impulso elettrico che aiuta il pilota a concentrarsi, o a replicare in un tempo infinitesimale il movimento delle mani (e quindi del volante) registrato durante l'allenamento in cui non ci sono le condizioni di stress tipiche della competizione³¹.

Sempre in tema sanitario, l'utilizzo sistematico dei *videogames* (anche sportivi) porta con sé il rischio dell'insorgenza di patologie ludopatiche, che possono trovare esplicazione nella voglia crescente di acquisire particolari "oggetti", o abilità riferite a specifici videogiochi, acquistabili o scambiabili su diversi siti e piattaforme non sempre autorizzate, mediante il pagamento di somme di denaro reale³².

Un altro aspetto, già accennato in precedenza, è la tutela della *privacy*, questione da non sottovalutare soprattutto a fronte del fatto che molti *players* sono minorenni³³. Essendo quasi tutte le competizioni svolte online, un *gamers* particolarmente giovane potrebbe non avere contezza delle persone con cui entra in relazione e comunque della portata dei rischi a cui si espone, rischiando di essere vittima di un illecito trattamento dei suoi dati, fintanto al furto della sua identità digitale.

L'accesso alle competizioni digitali dovrebbe prevedere, dunque, un adeguamento alla normativa vigente in tema di trattamento dati e in particolare al Regolamento UE 27 aprile 2016, n. 679, che ha previsto una tutela rafforzata nei confronti dei soggetti minori (Art. 8 - Considerando n. 38)³⁴. Sebbene all'art. 8 sia fissata in 16 anni l'età minima per rilasciare il consenso al trattamento dei propri dati, il Legislatore italiano ha deciso abbassare tale limite a 14 anni³⁵, lasciando dunque maggiore spazio alla libera determinabilità

³¹ In questo modo si cerca di indurre l'organismo ad una minore percezione dello sforzo, con l'obiettivo di performance di più lunga durata, o per indurre una maggiore considerazione tramite un focus mirato dei centri neuronali sugli aspetti cognitivi. Questa pratica potrebbe risultare dunque particolarmente utile negli sport di fatica, come il ciclismo e la corsa di lunga durata, oltre che in attività sportive che richiedono particolare attenzione come gli sport di tiro, quelli motoristici nonché gli eSports. Tra l'altro la tDcs non è inserita all'interno della lista delle pratiche mediche vietate dalla Wada, ma è certo che la sua crescente diffusione pone diversi interrogativi sul fatto che possa essere, o meno considerata una tecnica dopante. Cfr. D. HOLGADO, A. VADILLO e D. SANABRIA, "Brain-Doping," *Is It a Real Threat?*, in *Front. Physiol.* 2019, n. 10, pp. 483 ss.

³² Cfr. J.T. HOLDEN, R.M. RONEBERG, *Esport Corruption: Gambling, Doping at global governance*, in *SSRN Electronic Journal*, 2016, 1, p. 236. A livello internazionale si segnala come la UK Gambling Commission abbia rilevato che negli eSport sussistono rischi simili ad altre forme di competizioni e in particolare il tentativo di alterazione dei risultati delle gare. S. COLBY, *The First Competitive Video Gaming Anti-Doping Policy and Its Deficiencies Under European Union Law*, in *San Diego International Law Journal*, 2017, n. 18, p. 269.

³³ Molti *gamers* si avvicinano molto presto al mondo degli eSport, considerando che servono riflessi molto pronti e abilità cognitive che si sviluppano soprattutto negli anni a cavallo della pubertà, la carriera di un *players*, infatti, è particolarmente breve se si considera che già i giovani adulti non presentano più le caratteristiche per essere competitivi. *Essere vecchi a 25 anni*, in *Gazzetta dello Sport*, 8 giugno 2018.

³⁴ I minori meritano una specifica protezione relativamente ai loro dati personali, in quanto possono essere meno consapevoli dei rischi, delle conseguenze e delle misure di salvaguardia interessate nonché dei loro diritti in relazione al trattamento dei dati personali. Tale specifica protezione dovrebbe, in particolare, riguardare l'utilizzo dei dati personali dei minori a fini di marketing o di creazione di profili di personalità o di utente e la raccolta di dati personali relativi ai minori all'atto dell'utilizzo di servizi forniti direttamente a un minore. Il consenso del titolare della responsabilità genitoriale non dovrebbe essere necessario nel quadro dei servizi di prevenzione o di consulenza forniti direttamente a un minore.

³⁵ D.lgs. 10 agosto 2018, n. 101, art. 2-*quinquies*.

dei giovani *gamers* che partecipano agli eventi online³⁶. La delicatezza della materia e la peculiare età dei soggetti interessati, dovrebbe portare quindi gli organizzatori degli eventi, e più in generale coloro che operano nel settore, a predisporre informative chiare e facilmente comprensibili, ma soprattutto ad imporre sistemi di tracciamento e *alert* che possano far comprendere in maniera chiara ai giovanissimi l'approssimarsi di un rischio, o comunque che gli permettano di individuare in maniera rapida le conseguenze di un indebito trattamento dei loro dati, soprattutto da parte di terzi.

Tale trattamento illecito potrebbe rimanere “confinato” all'utilizzo dei dati per arrecare uno svantaggio all'avversario attraverso *software “cheat code”*, ma potrebbe estendersi fino alla sottrazione da parte degli *hackers* di enormi database di informazioni (anche sensibili)³⁷ attraverso tecniche quali la *distributed denial of service* (Ddos), ossia un attacco informatico rivolto ad una rete, o a un server mediante tantissime richieste di accesso, in moltissimi punti d'ingresso della rete, con l'effetto di mandare in *crash* il sistema, o il *server* che gestisce una piattaforma, così da renderlo vulnerabile e quindi accessibile ai trafficanti di dati³⁸.

4. eSport come lavoro, il caso francese e il modello americano

Un aspetto che ancora in Italia non ha avuto particolare attenzione, ma che in altri paesi rappresenta una tematica già attuale, è quello legato ai rapporti di lavoro e all'inquadramento dei *gamers* che percepiscono dei compensi per la loro attività.

Come evidenziato, ad oggi in Italia e in molti paesi non esiste alcuna normativa che permetta di circoscrivere i rapporti tra enti/organizzatori e *gamers* in una fattispecie negoziale, piuttosto che in un'altra, ossia non è chiaro se tra loro si instauri un rapporto di lavoro subordinato, o autonomo e se quest'ultimo possa ricondursi alla collaborazione sportiva, o se più in generale si tratta di prestazioni sportive di tipo dilettantistico.

³⁶ Tra le competizioni attualmente presenti nel panorama italiano non c'è ancora uniformità dal punto di vista dell'età minima consentita per partecipare, che in alcuni casi è di 16 anni, previa presentazione di un'autorizzazione dei genitori per i *gamers* minori di 18 anni (Art. 2.1.1, Regolamento campionato Fifa 20 - Serie A Tim 2019/20), mentre in altri casi sono definiti atleti tutti i tesserati che abbiano compiuto almeno 13 anni, o addirittura 10 ad esempio per le competizioni organizzate dalla *Italian e-Sport Association - ITeSPA* - (Art. 2, Regolamento settore sport elettronici, consultabile sul sito [ITeSPA](#))

³⁷ Si pensi al database di un *eSport* in cui gli utenti caricano i loro dati biometrici e il rilievo dei loro parametri quali battito cardiaco, pressione sanguigna, respirazione, ecc. come nel caso delle competizioni virtuali di ciclismo.

³⁸ Questo tipo di attacchi è molto frequente soprattutto durante le fasi di qualificazione dei tornei on line, in cui sono collegati in contemporanea tantissimi giocatori, e seppure molti dei server delle principali software house siano di protezioni, alcuni attacchi riescono ad essere effettuati tramite il dirottamento di un'enorme quantità di richieste, creando così ritardi del sistema. Cfr. A. GHOSHAL, *Ethics in Sport*, in *Gaming Law Review*, 2019, 5, pp. 338-343; cfr. S. HAUPT, A. WOLF, *Energy Expenditure during eSports - A Case Report*, in *German Journal of Sports Medicine*, 2021, n. 72 (1), p. 370.

Di fatto, l'impostazione che alcune associazioni seguono, è quella di corrispondere delle somme attraverso il classico meccanismo dei rimborsi spese incardinato sull'art. 67, co. 1, let. m) del d.P.R. 22 dicembre 1986, n. 617 (T.U.I.R.), ma in assenza di un inquadramento giuridico del fenomeno *eSport*, non pare che si possa applicare *tout court* tale disciplina, dedicata *ad hoc* per le attività sportive dilettantistiche. Ad esempio, utilizzare il paradigma dell'atleta dilettante creerebbe una contraddizione per i *players* che gareggiano nei *team* di squadre professionistiche (in particolare quelle calcistiche) e che a tutti gli effetti vengono proposti al pubblico come veri e propri atleti con tanto di divisa e stemma della società, in quanto li si escluderebbe dalle tutele assicurative e previdenziali, oggi previste dalla l. 23 marzo 1981, n. 81 senza una valida giustificazione giuridica³⁹.

Considerando che in Italia il fenomeno non è ancora percepito nella sua dimensione completa e senza voler, dunque, forzare l'inquadramento dei *gamers* professionisti nella nuova figura *ex art.* 25 d.lgs. 28 febbraio 2021, n. 36 (la cui entrata in vigore è comunque ancora lontana) sarebbe almeno auspicabile che nel prossimo futuro le federazioni sportive intervenissero nel disciplinare i rapporti tra questi e le società, così da poter offrire un primo parametro volto ad inquadrare la loro attività all'interno di una categoria tipizzata.

Il problema non è di poco conto se si considera che nel 2016 in Francia il Parlamento ha approvato la "Legge sulla Repubblica digitale"⁴⁰, che agli artt. 101 e 102 include anche alcune disposizioni volte a regolamentare il fenomeno degli *eSport* e in particolare i rapporti lavorativi

In primo luogo, vengono definiti come *jeux video* le competizioni che vedono sfidarsi almeno due giocatori, o una squadra di giocatori con un punteggio e con l'obiettivo della vittoria⁴¹. Vengono, altresì, stabiliti i parametri che queste competizioni devono seguire per non essere considerate alla stregua di un gioco d'azzardo, imponendo misure relative ai costi di partecipazione, al limite degli importi da offrire in premio, oltre alla previsione di determinati obblighi in merito alla distribuzione di premi, in modo da garantirne un'equa ripartizione.

In secondo luogo, all'art. 102 la legge istituisce la figura del *gamer* professionista attraverso la seguente definizione: "*Le joueur professionnel salarié de jeu vidéo compétitif est défini comme toute personne ayant pour activité*

³⁹ Il tema non è da sottovalutare se si considera che in caso i *players* incorrano in infortuni che richiedono lunghi tempi di recupero, come infiammazioni tendinee, ad oggi essi non sono coperti da alcuna tutela di carattere previdenziale. Solo alcuni accordi nel sistema della competizione di *eSport* prevede il rimborso di spese mediche riabilitative, con la conseguenza di un evidente disparità di trattamento con i professionisti dei classici sport, ma anche con i dilettanti dei settori in cui gli accordi più diffusi con le società seguono ormai prassi più consolidate. Cfr. L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, Giappichelli, Torino, 2020, p. 819.

⁴⁰ Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique.

⁴¹ La definizione richiama l'art 220-terdecies, comma 2, del Code général des impôts.

rémunérée la participation à des compétitions de jeu vidéo dans un lien de subordination juridique avec une association ou une société bénéficiant d'un agrément du ministre chargé du numérique, précisé par voie réglementaire".

Viene dunque creato un parallelismo tra il concetto di professionalità e quello di subordinazione, con la conseguenza che tra i *gamers* e le società presso cui essi prestano la loro attività, o gli organizzatori degli eventi a cui partecipano, dovrà essere stipulato un contratto in forma scritta con una disciplina peculiare⁴² e un periodo non inferiore ai due mesi (periodo che la legge riconosce come la durata di una stagione sportiva competitiva)⁴³ con la conseguente applicazione delle norme del *code du travail*.

Di particolare rilevanza sono le disposizioni dei commi 6 e 7, che prevedono la nullità delle clausole di recesso unilaterale e la trasformazione del rapporto a tempo indeterminato in caso di violazione della disciplina dettata dalla legge.

Il risultato raggiunto dal Parlamento francese è di particolare importanza, se si considera che il legislatore è intervenuto, tra l'altro, proprio sugli aspetti che ad oggi vengono considerati preminenti nel mondo degli *eSport*, ossia il loro inquadramento distinto dai giochi d'azzardo⁴⁴, il pericolo che una non regolamentazione del settore comporti dei rischi per la salute pubblica e apra un nuovo settore al riciclaggio di denaro⁴⁵. Da ultimo questa normativa, regola anche il mercato dei giocatori professionisti, offrendo loro delle tutele, ma impedendo anche che un giocatore si trasferisca da un *team* ad un altro, anche all'interno della stessa manifestazione perché attratto da offerte economiche più alte.

Diversamente, negli Stati Uniti la situazione si prospetta differente e in parte aderente al modello adottato dalle leghe professionistiche dei principali sport, quali NBA, NFL, MLB e NHL, in quanto seppure sono ormai più di dieci anni che gli *eSport* si sono affermati negli USA, diversi sono ancora gli aspetti che devono essere risolti, in particolare proprio in riferimento agli accordi tra i *gamers* e le diverse franchigie⁴⁶. Il fenomeno si pone su un piano diverso rispetto a quanto avviene rispetto alla dimensione francese, in quanto i *players* americani riescono ad ottenere dei corrispettivi particolarmente consistenti per le proprie

⁴² Ai sensi dell'art. 102, co. 5 il contratto deve essere redatto in almeno 3 originali e deve contenere: "1. L'identité et l'adresse des parties ; 2. La date d'embauche et la durée pour laquelle il est conclu; 3. La désignation de l'emploi occupé et les activités auxquelles participe le salarié ; 4. Le montant de la rémunération et de ses différentes composantes, y compris les primes et accessoires de salaire s'il en existe ; 5. Les noms et adresses des caisses de retraite complémentaire et de prévoyance et de l'organisme assurant la couverture maladie complémentaire ; 6. L'intitulé des conventions ou accords collectifs applicables".

⁴³ La durata massima è fissata in cinque anni rinnovabili, mentre quella minima può essere derogata in caso la stagione sportiva sia di durata inferiore a due mesi, come nel caso di un torneo di breve durata, o qualora sia necessario sostituire un giocatore, per esempio a causa di infortunio, per portare a termine la stagione.

⁴⁴ L'art. 148 della Loi n. 2014-344 du 17 mars 2014, infatti contiene nella propria definizione anche i giochi elettronici e i video giochi, nei quali anche se può essere considerata presente la variabile dell'abilità dei giocatori, sono comunque parificati a delle lotterie.

⁴⁵ Etude d'impact nor: EINI1524250L/Bleue, [Assemblée Nationale](#), 9 dicembre 2015.

⁴⁶ Cfr. K.F. RIDENHOUR, *Traditional Sports and Esports: The Path to collective Bargaining*, in *Iowa Law Review*, 2020, n. 105 (4), pp. 1858-1897.

prestazioni, ma sono soggetti ad un impiego molto elevato, che richiede la loro attività anche per 10/12 ore al giorno per 6 giorni alla settimana.

Ciò avviene in quanto le franchigie pagano delle cifre molto elevate per la partecipazione alle competizioni organizzate dalle diverse leghe e seppure vengano sostenute da diversi *sponsor*, è per loro necessario che i loro giocatori migliori partecipino a quante più competizioni possibile, al fine aumentare la visibilità del loro *brand* e le possibilità di vincita dei montepremi messi in palio in queste competizioni.

Dunque, se in Francia l'intervento della legge mira ad assicurare alle società una continuità di prestazioni dei *gamers*, in cambio di una loro maggior tutela previdenziale, negli USA si contrappongono le esigenze delle franchigie di massimizzare i loro profitti, con quelle dei *players* di non essere impiegati oltre ai limiti che potrebbero portare ad un deterioramento delle loro condizioni psicofisiche, con un conseguente rapido abbandono delle competizioni, nonché di un sovraccarico dannoso, soprattutto per quelli in giovane età.

Come anticipato, il contemperamento di queste contrapposte esigenze avviene oggi sul modello della contrattazione collettiva delle leghe professionistiche, per cui le associazioni rappresentative dei *gamers* tentano di affermare le proprie istanze con i rappresentanti delle società.

Anche in questo caso però sorge il problema dell'inquadramento corretto del fenomeno e dell'assenza di una *governance* distintamente riconosciuta, in quanto i tornei più importanti non sono organizzati dalle leghe professionistiche, a cui una franchigia è affiliata in via esclusiva, ma ogni squadra partecipa a più competizioni, organizzate da diversi soggetti e per questo risulta complicato individuare un ente terzo che possa mediare tra le contrapposte esigenze.

La regolazione dei rapporti avviene, dunque, attraverso una contrattazione collettiva strutturata su più livelli, per alcune tipologie di *videogame*, o in base alla tipologia di eventi a cui la franchigia richiede che i suoi giocatori partecipino⁴⁷, con la conseguenza di avere un sistema non ancora ben definito, con inevitabili ripercussioni sull'efficacia delle tutele.

5. Verso un sistema di *governance*

Dall'analisi del contesto fattuale in cui è sorto e si sviluppa il fenomeno degli *eGames*, è agevole comprendere le difficoltà di regolamentazione che accompagnano questo settore in così forte espansione.

⁴⁷ Negli Stati Uniti il raggiungimento di accordi collettivi è particolarmente importante anche perché senza l'individuazione condivisa di un ente terzo e dunque dei suoi organismi giustiziali, stante la peculiarità del settore, risulta particolarmente complesso regolare altri aspetti, come la definizione delle controversie e il riconoscimento delle procedure per la concessione del permesso di soggiorno ai giocatori non americani. Cfr. H.A. BAYLISS, *Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players*, in *Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice*, 2016, n. 22 (2), pp. 360-407.

Anche una volta superato l'*impasse* del corretto inquadramento giuridico del fenomeno - che può considerarsi alla stregua di uno sport per i titoli che sono conformi agli obiettivi ed ai valori dello sport, alla filosofia olimpica, e più in generale sono improntati al rispetto dell'avversario (anche virtuale) - rimane comunque il problema della persistente parcellizzazione degli operatori e delle competizioni che impediscono la completa riconduzione del fenomeno *eSport* ai requisiti del Libro Bianco sullo Sport. Un problema, questo, che potrebbe essere superato mediante la creazione di un'autorità con il compito di disciplinare almeno gli aspetti più immediati del fenomeno, come il tipo di competizioni giocabili e i soggetti che le devono organizzare, oppure i requisiti per il tesseramento (in particolar modo l'età). È inoltre necessario che vengano predisposte adeguate forme di tutela e regolamentazione, come l'introduzione di un sistema supervisione delle competizioni, in particolare quelle in cui sono coinvolti soggetti minori, da parte di appositi enti composti da esperti in materie informatiche e giuridiche in grado di validare le procedure di iscrizione e di riconoscere anomalie durante l'organizzazione delle competizioni. In questo senso un'autorità, così come sopra indicata, rappresenterebbe anche un organo a cui le associazioni e i singoli *gamers* possono rivolgersi per avere un'adeguata formazione sugli aspetti più delicati del fenomeno, potendo anche segnalare condotte, o eventi anomali.

Inoltre, la regolazione del fenomeno potrebbe portare anche alla soluzione di ulteriori problemi pratici, come il corretto inquadramento dei *players*, anche sotto il profilo fiscale e lavorativo, che soprattutto in Italia si presenta ancora un passo indietro rispetto ad altre realtà internazionali, in particolar modo quella statunitense, dove addirittura i diversi giocatori si appoggiano per la gestione dei loro interessi a dei veri e propri agenti, al pari degli atleti che praticano le discipline sportive classiche⁴⁸.

L'istituzione di un ente di raccordo tra le varie realtà rappresenta anche l'occasione di creare un interlocutore qualificato, ma soprattutto diffuso a livello territoriale, che sia in grado di relazionarsi con l'industria del *video gaming*, con il fine di creare dei sistemi organizzativi e di regolazione che tengano conto e, per quanto possibile, contemperino le esigenze dei produttori dei vari titoli giocabili, come la concessione delle licenze di gioco, il controllo dei flussi di dati, nonché la condivisione del percorso che porterà alla definizione dei criteri di partecipazione ai tornei, ma soprattutto alle regole tecniche dei vari *eSport*⁴⁹.

⁴⁸ Una soluzione simile è in implementazione anche in Italia, dove alcune associazioni come la ITeSPA ha già provveduto ad istituire un "Albo Nazionale dei Procuratori Esport", che nonostante la circoscrizione a tale ente, rappresenta un *trend* che potrebbe affermarsi nei prossimi anni (consultabile sul sito [ITeSPA](#), 22 dicembre 2019). Di fatto anche alcune società di agenti di calciatori professionisti si stanno muovendo in questa direzione, Anche i procuratori calcistici sbarcano negli esport, in [Ansa](#), 31 ottobre 2020.

⁴⁹ Tra l'altro l'istituzione di un ente di regolazione, oltre ad occuparsi degli aspetti gestionali e normativa potrebbe rappresentare catalizzatore per gli studi sul settore degli eSport, nelle sue varie accezioni, tra cui quella legale, quella

Mentre a livello internazionale pare si stiano muovendo i primi passi verso una soluzione condivisa, tanto che il CIO ha collaborato alla realizzazione delle “Olympic Virtual Series (OVS)” insieme a cinque Federazioni sportive internazionali, concedendo la licenza Olimpica per i relativi sport virtuali fisici e non fisici⁵⁰, in Italia la situazione è ancora in via di definizione. Solo nel 2019, infatti, è stato richiesto al CONI di valutare un percorso volto al riconoscimento ai fini sportivi di una federazione di *eSport*⁵¹, ma uno dei maggiori ostacoli per il suo avanzamento è rappresentato proprio dalla difficoltà di stabilire con certezza quali *videogames* (e soprattutto quali categorie) potranno essere considerati un *eSport* competitivo.

economica e quella degli studi sulla salute e le implicazioni sull'organismo. Cfr. D.C. FUNK, A.D. PIZZO, *eSport management: Embracing eSport education and research opportunities*, in *Sport Management Review*, 2018, n. 21, pp. 7-13.

⁵⁰ Con comunicato del 22 aprile 2021 il Presidente del CIO Bach ha dichiarato che: “The Olympic Virtual Series is a new, unique Olympic digital experience that aims to grow direct engagement with new audiences in the field of virtual sports. Its conception is in line with Olympic Agenda 2020+5 and the IOC’s Digital Strategy. It encourages sports participation and promotes the Olympic values, with a special focus on youth”. Le singole Federazioni coinvolte nella realizzazione dell’evento organizzato dal 13 maggio 2021 al 23 giugno 2021 in occasione delle Olimpiadi di Tokyo, ed i relativi videogiochi inseriti nel programma, sono: World Baseball Softball Confederation (WBSC) – eBaseball Powerful Pro Baseball 2020; Union Cycliste Internationale (UCI) – Zwift; World Rowing - Open format; World Sailing - Virtual Regatta; Fédération Internationale de l'Automobile (FIA) - Gran Turismo (consultabile sul sito del [CIO](#)).

⁵¹ “Il presidente Giovanni Malagò ha delegato Michele Barbone, già a capo del Comitato promotore E-Sport e di Federesports, a “svolgere ogni attività utile all'unificazione delle realtà che operano in Italia nel settore dell'esport”. Il soggetto giuridico risultante sarà cruciale per «avviare un percorso di riconoscimento a fini sportivi», cosa che conferirebbe al gaming competitivo la parificazione all'interno della costellazione dello sport nazionale” *eSport, il lockdown ha accelerato la crescita del gaming competitivo?*, in [Sole24Ore](#), 15 giugno 2020.