

APPENDICE 3

Lo sport nell'era digitale: dagli *egames* ai *virtual sports*

SOMMARIO: 1. *Videogames, egames, esports*. Definizioni di un fenomeno in costante evoluzione. – 2. L'inquadramento degli *egames* e dei *virtual sports* nell'ordinamento sportivo internazionale. – 3. Le criticità determinate dall'assenza di una moderna disciplina legislativa.

1. *Videogames, egames, esports*. Definizioni di un fenomeno in costante evoluzione

I *videogames* sono comparsi nel panorama digitale con l'avvento delle prime *console* negli anni Settanta, ma si trattava di sperimentazioni, che seppur pionieristiche non erano in grado di offrire alcuna esperienza, nemmeno visiva, che potesse replicare quanto avviene durante un qualsiasi evento sportivo. A metà degli anni Novanta le piattaforme con motore grafico (*Nintendo, Sega, Sony*, ecc.) hanno iniziato a superare i predetti limiti, definendo i prodromi della realtà virtuale, fino a creare delle esperienze di gioco che richiedono abilità e conoscenze tecniche sempre più avanzate da parte degli utenti. Per conseguenza solo il giocatore esperto è in grado di far riprodurre all'*avatar* gesti atletici virtuali, che un utente medio difficilmente riesce a riproporre, così creando un contesto verosimilmente competitivo se non addirittura agonistico¹. Nel corso degli ultimi anni, si sono affermate competizioni *on-line* e *live*,

¹ I videogiochi non sono più ritenuti solo una fonte di passatempo, ma iniziano ad essere considerati uno strumento per gareggiare in eventi aventi una connotazione sportiva. Ad essere mutata, poi, è l'idea che si ha del giocatore, passato nell'immaginario collettivo dal rappresentare un "emarginato sociale" ad essere visto, agli occhi dei più giovani in particolare, una nuova forma di professione, peraltro in alcuni casi molto redditizia. Inoltre, i *players* migliori, per primeggiare nei loro *games* di riferimento, devono essere necessariamente atleti e condurre uno stile di vita impeccabile al pari di ogni altro sportivo.

dove gli utenti di qualsiasi livello, ma soprattutto i giocatori di livello alto, hanno iniziato a sfidarsi in una nuova gamma di competizioni, note con il termine di *egames*².

Il fenomeno, sorto come attività ludica e ricreativa, ha percorso alcune tappe definibili fondamentali³, per affermarsi in poco tempo in ambito mondiale, vedendo aumentare a dismisura il numero di soggetti coinvolti⁴ ed il collegato volume d'affari (è stimato che entro il 2022 i ricavi di questo settore saliranno fino a quattro miliardi di euro a livello globale e il numero di soggetti coinvolti, tra organizzatori e praticanti, sarà di circa 1,5 milioni di persone)⁵; per far fronte alla sempre maggiore richiesta

² Mentre l'attività di giocare ai *videogames* rappresenta il fenomeno classico, gli *egames* si sostanziano in quelle attività da svolgere da soli o in gruppo, con squadre che si allenano insieme e si affrontano in tornei quali, per esempio, Call of Duty, per gli amanti dei giochi di guerra, o Warcraft, per gli amanti del *fantasy* e come negli sport ci sono allenamenti e *training* da seguire. Per essere un bravo *gamer* bisogna allenarsi, anche 10-15 ore al giorno, e le partite possono durare anche 6-12 ore. Le squadre sono composte da ragazzi, che in media hanno dai 15 ai 25 anni, e, soprattutto negli Usa, giocare agli *egames* è diventato un lavoro (si pensi che Peter "ppd" Dager con tutti i tornei vinti ha incassato premi per 2,6 milioni di dollari).

³ Nell'ottobre 1972 all'Università di Stanford la rivista *Rolling Stone* organizzò un torneo di *Space War!*, mettendo in palio un abbonamento al *magazine*. Molti autori lo considerano il primo torneo nella storia dei videogiochi. Nell'autunno del 1999, in Corea del Sud, venne trasmesso il torneo *Tooniverse progamer Korea Open*, dedicato a *Starcraft Brood War*, considerato il prodromo dell'idea di spettacolarizzazione dei videogiochi competitivi. Nel 2011 in Svezia venne disputata la finale dei mondiali di *League of legends* con circa cento spettatori presenti in sala e diretta *streaming* sulla piattaforma Twitch (successivamente acquistata da Amazon per 970 milioni di dollari nel 2014, a seguito di una finale con 210.000 spettatori e 100.000 dollari di montepremi). Se nel 1972 un videogioco si è affermato come un modello per una competizione, nel 1999 gli *esports* si sono affermati come forma di intrattenimento e, infine, nel 2011 si sono diffusi capillarmente grazie allo *streaming* e all'evoluzione delle reti internet. Per una ricostruzione più dettagliata si rimanda a P. CHALONER, *This is esports (and How to Spell it) – Longlisted for the william hill sports book award 2020: An Insider's Guide to the World of Pro Gaming*, Londra, Bloomsbury Publishing PLC, 2020.

⁴ "L'ecosistema che ruota attorno a tale ambiente è estremamente variegato e vede il coinvolgimento di diversi soggetti, quali i videogiocatori (individuali o organizzati in veri e propri *team* competitivi), l'organizzatore del torneo, lo sviluppatore del videogioco, il broadcaster e gli *sponsor*". L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, a cura di F. IUDICA, Torino, Giappichelli, 2020, p. 816. Fra le definizioni che sinora si sono maggiormente affermate nel settore rilevano anche: *pro-player* (i giocatori professionisti), *esport team* (le squadre o i gruppi di partecipanti ad un torneo), *caster* (i commentatori delle partite), *esport academy* (piattaforme *on-line* dedicate alla formazione nel mondo degli *esports*).

⁵ Nel 2020 il giro d'affari mondiale è stato stimato in 1,5 miliardi di dollari con un seguito di oltre 460 milioni di *followers*. L'ammontare medio degli stipendi per i *gamer* professionisti si attesta fra i 75 mila ed il milione di dollari annui e anche i diritti per fruire delle loro prestazioni stanno avendo una crescita esponenziale. Si pensi che a novembre 2020 il "Cloud9", uno dei più importanti *team* americani, ha acquisito per 11 milioni di dollari il "cartellino" di Luca "Perkz" Perkovic, *player* di *League of legends* (5 milioni sono andati alla squadra dei G2 Esports che ne deteneva i diritti e 6 milioni al giocatore per tre anni. Inoltre, fra il 2018 e il 2019 il fondo specializzato RewiredGG ha investito 34 milioni di euro nel *team* francese Vitality, *club* di *esport* fondato nel 2013. In base al *Global esports market report* del 2019, l'industria degli *esports* ha generato ricavi per 1,1 miliardi di dollari, con un aumento del 26,7% rispetto all'anno precedente. In Italia la "*fan base*" degli *esports* di circa 1.200.000 di persone, fra i 16 e i 40 anni, e 350.000 di "*avid fan*" (coloro che consumano contenuti di *esports* almeno una volta al giorno). Si v. www.iideassociation.com. Cfr. L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, cit., pp. 818-819.

di partecipazione a tali eventi si è giunti all'utilizzo di impianti sportivi, come stadi e palazzi dello sport di notevoli dimensioni, per ospitare tornei di *egames*⁶; in alcuni casi sono stati ristrutturati impianti sportivi inutilizzati o addirittura costruiti nuovi per ospitare le sempre più numerose competizioni di tale settore⁷.

Questa sempre maggiore commistione tra il fenomeno ludico e i simulatori sportivi, ha delineato vari interrogativi di carattere dogmatico, oltre che diverse implicazioni dal punto di vista giuridico, in quanto la prima obiezione che viene mossa al mondo delle competizioni *on-line* è quella che non si tratterebbe di competizioni sportive, non trattandosi di esercizi e gesti atletici, essendo le stesse disputate in maniera "passiva" con i giocatori seduti di fronte ad un *monitor*.

Per definire queste competizioni viene spesso anche utilizzata la definizione di *esports* (dall'inglese *elettronic sports*)⁸ ma già a prima vista si percepisce come alcuni *games* non abbiano alcuna accezione riconducibile allo sport classicamente inteso e, dunque, sarebbe più opportuno definire come tali solamente i titoli a tema prettamente sportivo⁹. Ad ogni modo, anche la definizione *esport* presenta in sé dei dubbi di carattere dogmatico, stante il fatto che non è ancora chiaramente definibile se gli *esports* possano essere inquadrati alla stregua di veri e propri sport, o non siano semplicemente una fonte di mero intrattenimento,

⁶ Con il termine *estadium*, viene indicato il luogo dove si assiste in diretta alle sfide. Nel 2017, ad esempio, le finali mondiali del noto *gameplay* "*League of legends*" sono state seguite da 58 milioni di persone (si tenga conto che gli spettatori delle *World series* di baseball sono stati in media 38 milioni e quelli delle *FinalsNba* circa 32 milioni). Nel 2018 la coppa del mondo di "*League of legends*" è stata svolta all'interno dello stadio nazionale di Pechino, registrando il quasi tutto esaurito, con sessanta milioni di visualizzazioni. Cfr. *League of Legends Worlds 2018: cresce l'attesa per l'appuntamento più importante dell'anno*, in www.esports.gazzetta.it, 12 settembre 2018.

⁷ Negli Stati Uniti l'*Esports Stadium Arlington & Expo center*, impianto realizzato attraverso la ristrutturazione di un vecchio centro sportivo, è in grado di ospitare diecimila spettatori ed è dedicato alle competizioni di *videogaming*. Si v. *Arrivano gli stadi per gli eSport: gli esempi di Dallas e Londra*, in www.esports.gazzetta.it, 16 marzo 2018.

⁸ Per un approfondimento sulla nozione di *esport* e delle sue dinamiche, si v. 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, pp. 67-84.

⁹ Si pensi a Fifa e Pes, per gli amanti del calcio, Nba Live per quelli della pallacanestro, ecc. Infatti "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 misto, genera confusione tra gli utenti e gli interpreti comportando rilevanti riflessi di carattere sistemico". L. ZAMBELLI, A. STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, in federalismi.it, 2021, 14, p. 211.

con la conseguenza che l'accezione sportiva sarebbe limitata solamente al tema del titolo e a tal fine è necessario, preliminarmente, individuarne caratteristiche comuni e differenze.

2. L'inquadramento degli *egames* e dei *virtual sports* nell'ordinamento sportivo internazionale

Nell'ottica di valutare se effettivamente gli *esports*, possono essere considerati dei veri e propri sport è necessario, innanzitutto procedere con il confronto di questi con le peculiarità delle classiche discipline sportive. Dal punto di vista meramente tecnico, possono essere considerati sport come tutti gli altri dal momento che ai livelli competitivi richiedono allenamenti intensi e alti livelli di concentrazione, supporto di *teams* di "professionisti" (allenatori, preparatori, nutrizionisti, ecc.); inoltre, i guadagni sono paragonabili a quelli di uno sportivo professionista. Ciononostante, in riferimento alla nozione di professionismo, che spesso si riscontra nelle definizioni di *esports*, il concetto risulta evidentemente distante da quello proprio dell'ordinamento sportivo, in base al quale tale riconoscimento viene concesso dopo un preciso *iter* procedimentale, da cui deriva uno *status* cui si collegano tutele e benefici non solo fiscali, sia per le società che per gli atleti. Nell'accezione relativa al "mondo virtuale" il concetto *de quo* è, invece, strettamente legato ad una questione remunerativa o, al massimo, di partecipazione ad eventi di un certo spessore nazionale o internazionale. Una sorta di auto-riconoscimento privo di un qualunque riferimento a *standards* condivisi in maniera universale, o ad organismi competenti a riconoscere lo *standard* in maniera univoca. Ad oggi, quindi, nessuno è in grado di disciplinare ciò che all'interno del mondo degli *esports* può essere considerato professionistico e cosa, invece, è da confinare nel novero delle attività ludiche.

Anche sul versante della "competitività" (*rectius*, sull'antagonismo sportivo durante le fasi di gioco), si notano importanti differenze tra come viene comunemente inteso il concetto nel mondo sportivo tradizionale e come, invece, è considerato nell'ambito virtuale. A tal riguardo, infatti, un conto è il concetto di competitività che più volte si ritrova nelle varie definizioni di *esports* e che può tradursi in una ricerca della miglior *performance* possibile, volta al superamento dell'avversario, ossia al raggiungimento dell'obiettivo prefissato, un altro è il concetto nel mondo sportivo vero e proprio, dove comunemente viene accostato anche ad altri termini come, ad esempio, scontro, duello, obiettivo di sopraffare l'avversario anche dal punto di vista fisico. Proprio questi ultimi termini difficilmente possono trovare spazio in una contesa virtuale, in cui l'impiego dei videogiochi, anche di squadra, è

incentrato sulla *performance* individuale, senza possibilità di ostacolare fisicamente l'avversario¹⁰.

D'altro canto, i videogiochi delle ultime generazioni non possono essere ritenuti solo un'attività ludica da praticare con la cerchia ristretta dei propri amici, ma costituiscono piattaforme idonee ad organizzare eventi *on-line* ove si ha la possibilità di competere con un numero indefinito di avversari; per questo motivo, i c.d. *players* per poter gareggiare e vincere devono necessariamente avere caratteristiche che li fanno somigliare sempre più ai "classici" atleti: necessità di allenarsi costantemente e condurre uno stile di vita regolare. Peraltro, è stato anche rilevato che l'attività di gioco virtuale può avere gli stessi effetti sul corpo del giocatore di quelli riscontrati su chi svolge attività motoria¹¹. In ogni caso, non può essere di per sé sufficiente riconoscere la presenza di uno sforzo fisico, un miglioramento delle attitudini mentali, un impegno richiesto al pari di qualunque altro sport per poter definire tale una certa disciplina, ma occorre anche che la disciplina stessa sia oggettivamente rispettosa e fedele ai principi e valori propri dello sport¹².

Permane, comunque, il fatto che gli sport elettronici ancora non hanno una definizione univoca e universale, capace di stabilire ciò che può essere ricompreso all'interno della relativa categoria e ciò che, invece, deve rimanerne estraneo¹³. In

¹⁰ Vale la pena precisare che, a differenza della maggior parte degli sport di squadra "tradizionali" dove si è soliti vedere giocatori che si sfidano fisicamente in simultanea ostacolandosi a vicenda, nel mondo sportivo elettronico sono molte le competizioni che oltre a non contemplare lo "scontro fisico" tra giocatori (nemmeno virtuale), non richiedono nemmeno la simultaneità (oppure la medesima temporalità) della prestazione stessa. Una tale precisazione, apparentemente priva di utilità, risulta al contrario molto importante poiché l'assenza di simultaneità necessaria (soprattutto quando si giocano competizioni *on-line* di dimensione globale) potrebbe creare non pochi problemi dal punto di vista dell'imparzialità e della genuinità della *performance* sportiva.

¹¹ Giocare ai *videogames* avrebbe il medesimo effetto sul metabolismo e sul cuore di un esercizio fisico, non comparabile a quello provocato da un'attività sportiva, ma comunque in entità non trascurabile. Cfr. R. WEBER, K. BEHR, *What do we really know about first-person-shootergames? An event-related, high-resolution content analysis*, in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2009, 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 *www.du.com*, 2016.

¹² Si v. L. ZAMBELLI, A. STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, cit., pp. 204-221.

¹³ Secondo l'*Italian interactive digital entertainment-association* (IIDEA, già AESVI), ossia l'associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi in Italia, gli *esports* devono essere considerati come "una forma di competizione elettronica organizzata che avviene tramite e grazie ai videogiochi"; in altri termini, "una modalità di *gaming* competitivo e organizzato, che coinvolge di solito (ma non esclusivamente) singoli *player* o *team* professionisti". *Guida agli esports: tutto quello che c'è da sapere sul mondo dei videogiochi competitivi*, 2019, in *www.iideassociation.com*, p. 7. Altri autori propendono per la seguente definizione: "forma di sport in cui gli aspetti principali dello sport sono facilitati da sistemi elettronici", affermando come il termine *esport* sarebbe comunemente riferito a videogiochi competitivi (professionisti e amatoriali), spesso organizzati in campionati e tornei, tra squadre di giocatori o tra

altri termini, è tuttora difficoltoso affermare quali *videogame* possano essere considerati sport elettronici di competizione e quali, invece, devono essere relegati a mere attività ricreative virtuali. La questione rileva nell'ipotesi in cui si propenda per la costituzione di una federazione "e-sportiva" *ad hoc*¹⁴ dato che persino in seno al CIO non si esclude la possibilità di inserirli all'interno del programma olimpico¹⁵. Seppur il CIO sembra aver risolto, almeno, in linea di principio, la diatriba sulla possibilità di considerarli quali veri e propri sport, il settore delle competizioni *on-line* sconta ancora un problema giuridico strutturale, ossia ad oggi non esiste un soggetto equiparabile a una FSI e tanto meno, nel panorama italiano, un ente qualificabile alla stregua delle FSN; la mancanza di una struttura organizzativa, in grado di garantire il rispetto dei valori e delle regole olimpiche negli *esports*, si presenta quindi come uno dei principali ostacoli al riconoscimento finale dei giochi elettronici competitivi come disciplina sportiva¹⁶.

partecipanti facenti parte di altre organizzazioni sportive sponsorizzate da varie organizzazioni commerciali. Cfr. J. HAMARI, M. SJÖBLOM, *What is eSports and why do people watch it?*, in *Internet research*, 2017, 23, pp. 211-232. L'Olympic council of Asia (OCA) li definisce come una nuova forma di sport, trattandosi di sfide competitive attraverso *videogames* di diversa natura (ad esempio *shooting*, strategia o giochi sportivi); così come per gli sport tradizionali, ciò che davvero li caratterizza è l'oggettivo sviluppo e allenamento delle capacità mentali e/o fisiche attraverso l'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

¹⁴ Il problema è stabilire con certezza quali rispettano i valori e i principi dello sport e, quindi, possono essere successivamente presi in considerazione nel processo di riconoscimento proprio del CONI, in ambito nazionale, e del CIO, in ambito internazionale. È assolutamente rilevante la predetta parametrizzazione dal momento che le future scelte adottate dalle istituzioni sportive avranno conseguenze sulle scelte dell'industria dei videogiochi.

¹⁵ Il 27 ottobre 2017, Thomas Bach, presidente del CIO, ha dichiarato 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 videogiochi a tema sportivo sono rubricabili come sport veri e propri e, dunque, includibili nelle Olimpiadi di Parigi del 2024. Si v. www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit. Per essere pienamente riconosciuti dovranno rispettare i valori olimpici e dotarsi di strutture per i controlli antidoping e la repressione delle scommesse; infatti, molti giovani giocatori hanno ammesso di fare un uso eccessivo di *energy drink* o *Adderall*, un farmaco (o un mix di farmaci) usato contro i deficit di attenzione. Inoltre, la *UK Gambling Commission* ha evidenziato come negli *eSport* ci siano forti "rischi e necessità simili ad altre forme di competizioni" come "truccare le partite". Cfr. C. STIVERS, *The First Competitive Video Gaming Anti-Doping Policy and Its Deficiencies Under European Union Law*, in *San Diego International Law Journal*, 2017, 18, p. 269. Si noti che il CIO ha costituito l'*Esports and gaming liason group* nel luglio 2018, presieduto dal presidente della Federazione internazionale ciclismo. Se con il 6° *Communique of the Olympic Summit* di Losanna (2017) venne attribuito ai cosiddetti *esport* la qualità di attività sportive, alla pari degli sport tradizionali, lo stesso entusiasmo apparve ridimensionato l'anno successivo quando lo stesso CIO, nel 7° *Communique* di Losanna, ha ritenuto, però, prematuro l'inserimento degli *esport* nei giochi olimpici per una serie di ragioni tra cui la frammentarietà del settore e l'incompatibilità di alcuni *egames* con i valori olimpici. Nel corso dell'*Olympic summit* del dicembre 2019 si è sostenuto che le sole simulazioni sportive potranno essere incorporate nel movimento sportivo, seppur mantenendo alta l'attenzione sulla tutela fisica e mentale dei giocatori, al fine di giungere alla definizione di opportune linee guida. Cfr. L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, cit., p. 817.

¹⁶ Si v. K. HALLMANN, T. GIEL, *eSports – Competitive sports or recreational activity?*, in *Sport management review*, 2018, 1, pp. 14-20.

Al fine di addivenire alla costituzione di un ente nazionale o sovranazionale di governo degli *esport*, il primo passo che deve essere effettuato è quello di definire in maniera puntuale ciò che all'interno del panorama del *videogaming* può essere riconosciuto come tale, escludendo i *games* che hanno contenuti contrastanti con i principi e i valori dello sport, come ad esempio i simulatori di guerra o i giochi con una violenza intrinseca, finalizzati all'uccisione dell'avversario virtuale. Un altro aspetto da tenere in debita considerazione e che pone un ostacolo alla strutturazione di un ente di regolazione è il fatto che gli sviluppatori dei videogiochi hanno il potere assoluto di disporre delle regole del gioco¹⁷ con il rischio che possano crearsi contrasti o violazioni dei valori e dei principi sportivi universalmente riconosciuti e di cui i comitati olimpici si fanno promotori. In questo senso sarà necessaria un'opera di contemperamento tra l'industria del *videogaming* e le istanze degli enti sportivi come classicamente intesi. In questa direzione consta segnalare che recentemente è stata costituita in Belgio la *European esports Federation* (EEF), che vanta tra i propri fondatori ventitré associazioni nazionali¹⁸ (tra cui è presente anche una italiana), organizzazione nata con l'intento di promuovere negli *esport* uno sviluppo consapevole, responsabile, sostenibile, inclusivo, sano e basato su valori¹⁹. Per quanto riguarda l'ambito nazionale, alla fine del 2019 è stato chiesto al CONI di valutare un percorso volto al riconoscimento ai fini sportivi di una specifica federazione²⁰, ma non è ancora possibile prevederne gli sviluppi in quanto non è agevole stabilire con certezza quali *videogames* (e soprattutto quali categorie) possano essere considerati un gioco elettronico competitivo e quali, invece, da relegare fra le mere attività ricreative virtuali.

Nel mentre, le relative competizioni hanno trovato sempre più punti di contatto con gli sport reali²¹, tanto che diverse società di serie A di calcio hanno predisposto delle sezioni *egames*, nelle quali selezionano i miglior *gamers* che si sfidano in apposite

¹⁷ Si v. C. ABANAZIR, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, in *The International Sports Law Journal*, 2018, 3, p. 106.

¹⁸ Il sito è consultabile all'indirizzo: www.esportseurope.org.

¹⁹ Si v. www.dotesport.com, 21 febbraio 2020.

²⁰ Nell'ottobre 2019, il presidente del CONI Giovanni Malagò ha delegato attraverso un "mandato esplorativo" Michele Barbone, presidente della Federazione italiana danza sportiva, 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 che verrà a costituirsi potrebbe risultare cruciale per avviare un percorso di riconoscimento a fini sportivi della disciplina degli *esport*, cosa che conferirebbe al *gaming* competitivo la parificazione all'interno della costellazione dello sport nazionale. Si v. *eSport, il lockdown ha accelerato la crescita del gaming competitivo?*, in www.ilsole24ore.com, 15 giugno 2020. Cfr. L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, cit., p. 817.

²¹ Il club professionistico francese Paris Saint Germain ha strutturato al suo interno un dipartimento *eSports*. Si v. www.psg-esports.com, mentre le squadre di calcio professionistico Juventus e Milan hanno strutturato propri canali Twitch.

competizioni con altre società sportive²²; è stata addirittura creata la Nazionale italiana di *esports*, che sotto l'egida della FIGC ha partecipato e vinto la prima edizione di torneo organizzato in ambito internazionale tra diverse rappresentative nazionali²³. Questi enti sono indispensabili per dare uniformità e organicità, ma soprattutto un controllo a questo nuovo fenomeno, che oltre che all'esigenza di un modello organizzativo adeguato, nonché di regole e precetti il più possibile uniformi sia a livello nazionale che sovranazionale, porta con sé una serie di problematiche, di cui la maggior parte è strettamente collegata all'incremento considerevole del flusso di denaro.

3. Le criticità determinate dall'assenza di una moderna disciplina legislativa

Dal punto di vista legislativo rileva la definizione di sport adottata dalla Carta europea dello sport del Consiglio d'Europa²⁴, mentre in dottrina²⁵ appare condivisibile l'opinione di chi sostiene che uno sport possa definirsi tale nel momento in cui vi sia l'effettivo svolgimento di un'attività fisica per fini ricreativi e sussistono due fattori aggiuntivi: a) l'elemento della competizione tra giocatori; b) l'esistenza di una struttura organizzativa istituzionale. Seguendo questa impostazione i *virtual games* presenterebbero al momento le seguenti caratteristiche comuni, che potrebbero renderli definibili quali sport alla stregua di altre discipline: 1) la richiesta di un certo sforzo per vincere una sfida o superare un ostacolo (e di non essere, quindi, puramente ricreative), sfida che può consistere in una competizione con un avversario, o nel superamento di limiti individuali fisici, o mentali²⁶; 2) per vincere tali sfide o superare tali

²² Numerose nazioni europee contano almeno un campionato ufficiale di *esport* organizzato dalle medesime leghe sportive che si occupano della gestione del calcio professionistico. Ad esempio, in Italia è stato lanciato il torneo organizzato dalla Lega serie A che vede migliaia di giocatori sfidarsi a *Pro evolution soccer* o Fifa (si v. www.legaseriea.it, 5 febbraio 2020). Lo stesso ha fatto la Lega nazionale serie D (cfr. www.lnd.it/it/leseriead). Anche la Lega di pallacanestro (LBA) sta sperimentando delle competizioni che sono entrate a far parte dell'Osservatorio italiano *esports, network* dedicato allo sviluppo della conoscenza e del business degli *esport* (si v. www.weblegabasket.it, 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 (si v. www.legaseriea.it, 5 febbraio 2020).

²³ La rappresentativa italiana ha vinto la prima edizione degli europei di *Pro evolution soccer*. Cfr. *eSport, il lockdown ha accelerato la crescita del gaming competitivo?*, in www.ilsole24ore.com, 15 giugno 2020.

²⁴ Per sport deve intendersi “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”. La definizione, originariamente adottata nel 1992, è stata rivisitata nel 2001.

²⁵ Si v. B. RODGERS, *Rationalising sports policies: Sport in its social context. International comparisons*. Strasbourg, Council of Europe, 1977; C. GRATTON, P. TAYLOR, *The Economics of sport and recreation*, London, E & FN Spon, 2000.

²⁶ Sono riscontrabili elementi tipici degli sport tradizionali (concentrazione, strategia, allenamento, ecc.) già presenti in discipline sportive riconosciute relative ai c.d. “giochi mentali” (in particolare

ostacoli viene esercitata una certa abilità fisica o mentale e ciò produce benefici per il benessere psicofisico dei praticanti; 3) dette attività, di norma, non vengono praticate solo in un contesto puramente commerciale; 4) costituisce indizio dell'esistenza di uno "sport" la percezione come tale di un'attività da parte del pubblico (locale), o il suo riconoscimento internazionale. Tra queste caratteristiche, quella che ancora deve essere condivisa, affinché gli *esport* possano essere ritenuti degli sport, è proprio l'ultima, stante l'assenza di un ente organizzativo internazionale di regolazione, anche se sono diverse le opinioni anche istituzionali di alto rilievo che ritengono che si tratti solo di questione di tempo.

Proprio mentre le organizzazioni sportive nazionali e internazionali si stanno organizzando per cercare di inquadrare sotto la loro egida il fenomeno degli *esport*, le organizzazioni che li gestiscono si stanno allontanando dalla concezione classica di squadra sportiva o di *club*, essendo più interessate alla diversificazione dei prodotti (competitivi, multimediali o di intrattenimento) che al loro riconoscimento da parte dell'ordinamento sportivo²⁷. Questa situazione sta ingenerando, quindi, il paradosso che mentre i protagonisti degli *esports* si stanno sempre più organizzando in maniera autonoma, l'universo sportivo classico è sempre più interessato a mantenere i contatti con gli *esports* visto l'ingente movimento economico mosso da questi, a maggior ragione in seguito alla pandemia da Covid-19, durante la quale si sono palesate tutte le limitazioni dello sport tradizionale, soprattutto in termini di carenza di pubblico e di interesse.

Di recente si è assistito, dunque, alla creazione delle prime competizioni sotto l'egida dello stesso CIO che ha collaborato alla realizzazione delle "Olympic Virtual Series"²⁸ insieme a cinque federazioni sportive internazionali, concedendo la licenza olimpica per i relativi sport virtuali fisici e non fisici. Ciò comporta che le competizioni virtuali a tema sportivo riconosciute dal CIO e dalle federazioni sportive sono

il gioco degli scacchi è gestito dalla Federazione scacchistica italiana, DSA riconosciuta dal CONI che rappresenta il nostro paese presso la *Federation internationale des eches*, riconosciuta dal CIO nel giugno 1999).

²⁷ Il *gaming* competitivo ha retto all'urto della più grande pandemia degli ultimi cento anni. Tra i possibili *trend* di evoluzione degli *esports* rilevano i *mobile esports*, ovvero i software per *smartphone* e *tablet*.

²⁸ Con comunicato del 22 aprile 2021 il Presidente del CIO 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). Cfr. L. ZAMBELLI, A. STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, cit., p. 221.

definibili come *virtual games*²⁹, discostandosi così dal fenomeno degli *egames* (competizioni *on-line* di titoli non sportivi) e dagli *esports* (competizioni a tema sportivo *on-line* gestite da società private).

Sostanzialmente la posizione contraria al riconoscimento dei *virtual games*, come vera e propria attività sportiva, si può ricondurre ad una pronuncia della Corte di giustizia dell'UE, che nel 2017 ha stabilito, in merito alla richiesta di inquadrare le competizioni di *bridge on-line* come uno sport, 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”³⁰. In senso contrario si sono posti alcuni commentatori che, invece, riconoscono la possibilità per le competizioni virtuali di essere introdotte nel circuito delle attività sportive dal momento che durante un *videomatch* i concorrenti muovono mani, dita ed altre parti del corpo, seppur con un movimento appena percettibile, proprio come accade per tantissimi sport addirittura considerati disciplina olimpica (come tiro con l'arco o al piattello), dove, infatti, lo sforzo fisico degli atleti è strettamente correlato all'ausilio di apparecchiature o strumentazioni particolari³¹. In tal senso, pertanto, si può considerare sport una qualsiasi disciplina che richieda una minima attività fisica idonea ad arrecare un beneficio/miglioramento fisico e mentale. In tale definizione è possibile, quindi, considerare sport attività che hanno molto poco di “motorio”, come nel caso del gioco degli scacchi³².

²⁹ Il presidente del CONI è intervenuto al convegno “Il Cio e lo Sport Virtuale”, dichiarando “Io per primo parlo sempre di E-Sports, ma questa parola non deve più esistere, deve essere sostituita da *virtual sports* perché spiega meglio di cosa si tratta. Peraltro, il Cio proprio oggi ha mandato la prima immagine di un possibile concetto di un'Olimpiade dei *virtual sports*”. *Malagò sugli Esports: “Questa parola va sostituita con Virtual Sport”*, in www.corrieredellosport.it, 25 maggio 2021.

³⁰ La Corte di giustizia dell'UE si è pronunciata, seppur indirettamente, sulla nozione di sport in riferimento alla direttiva 28 novembre 2006, n. 112, relativa al sistema comune dell'IVA e in particolare in merito all'interpretazione delle disposizioni circa le esenzioni dall'imposta (art. 132 par. 1 lett. m) a favore di organismi senza fini di lucro che erogano prestazioni di servizi strettamente connesse alla pratica dello sport, o all'educazione. Secondo i giudici europei la nozione di sport deve essere definita seguendo il linguaggio corrente ed abituale. Pertanto, può essere definito sport soltanto “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, (causa C-90/16, *The Bridge Union Limited c. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs* – K), in *Eur-Lex; Judgment of the Court, Fourth Chamber*, 26 ottobre 2017 (Case C-90/16 *The English Bridge Union*), in *Eur-Lex*; C. ABANAZIR, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, cit., pp. 102-113.

³¹ Si v. 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*, cit., p. 68.

³² In base alla definizione di sport fornita dall'*Oxford english dictionary* “*an activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment*”, si possono annoverare gli *esport* tra i c.d. “sport mentali” al pari degli scacchi, del *bridge* o la dama, di-

Negli ultimi anni l'espansione del "movimento" degli *egames* e degli *esports* ha creato le condizioni ideali per la nascita di diverse associazioni e organizzazioni con statuti e regolamenti, ma la mancanza di organismi di controllo universalmente riconosciuti, in grado di monitorare ciò che accade negli eventi organizzati, ha permesso il proliferare di prassi ed episodi che violano i principi e i valori dello sport, se non addirittura in palese contrasto con le norme statali. Ne è derivata una confusa situazione determinata dal vuoto normativo e istituzionale, che col tempo darà vita a sempre maggiori criticità nel mondo degli *esports*. Si pensi alla disciplina degli illeciti sportivi³³, all'assunzione di sostanze dopanti per migliorare la propria *performance*³⁴, al più recente fenomeno del "doping digitale"³⁵, all'incidenza del *cybercrime*, delle

scipline che seppur richiedenti un ridotto impegno fisico sono comunque considerati disciplina sportiva dal CIO. Cfr. R. STEFANI, *Olympic sports of the future*. in *Sport Journal*, 2016, 17, pp. 1-11.

³³ Durante le competizioni possono essere utilizzati deliberatamente stratagemmi informatici per arrecare uno svantaggio all'avversario attraverso *software*, "cheatcode", o tecniche quali la *distributed denial of service* (Ddos). Cfr. A. GHOSHAL, *Ethics in Sport*, in *Gaming Law Review*, 2019, 5, pp. 338-343. Sebbene la maggior parte dei *server* sui quali si "appoggiano" gli *esports* siano dotati di protezioni e sistemi anti-*cheat*, gli attacchi *on-line* di questo tipo sono frequenti soprattutto durante i turni di qualificazione (in genere attacchi informatici volti a manomettere la connessione dell'avversario, intasando la rete con il dirottamento di enorme quantitativo di traffico e creando ritardi nel sistema).

³⁴ Molti *gamer* per sviluppare abilità quali concentrazione e 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 sono costretti ad utilizzare farmaci e sostanze proibite. Noto è il caso, nel 2015, del giocatore professionista nel circuito *electronic sport league* (ESL) Kory "Semphis" Friesen, che ha ammesso di aver assunto unitamente ai suoi compagni di squadra uno psicostimolante (l'Adderall) durante un torneo in Polonia. Cfr. C. STIVERS, *The First Competitive Video Gaming Anti-Doping Policy and Its Deficiencies Under European Union Law*, cit., p. 265. La ESL, dopo quell'intervista, si è attivata per trovare un accordo di collaborazione con l'agenzia anti-doping tedesca e la WADA, al fine di tentare di creare una politica anti-doping. Allo stato attuale, non esistono: organismi riconosciuti che eseguano i controlli; organismi competenti a conoscere e giudicare tali questioni; procedure per contestare i risultati dei controlli; sanzioni per chi rifiuta di sottoporsi ai controlli; l'elenco delle sostanze proibite; l'organismo terzo ed imparziale deputato a pronunciarsi sulle esenzioni dall'uso terapeutico. Per fornire un ordine di grandezza del problema, si consideri il caso del torneo "The international di Dota" che nella prima edizione del 2011 offriva un montepremi totale di 1,6 milioni di dollari, arrivato a sfiorare i 25 milioni di dollari nell'edizione 2017. Cfr. *Doping negli esport, perché è già un problema*, in *www.gazzetta.it*, 14 giugno 2018.

³⁵ Viene definito "doping digitale" l'implementazione di tecnologia specifica alla dotazione *software* ed *hardware* di base idonea a creare vantaggi concreti al *gamer* durante le fasi di allenamento e di gara. Noto è il caso del ciclista virtuale Cameron Jeffers, campione britannico di *eracing* (disciplina riconosciuta dall'UCI), accusato di aver manipolato attraverso un "software Bot" (ossia un software in grado di simulare la condotta dell'utente e di sostituirlo in maniera autonoma nei compiti più vari) il proprio profilo su Zwift (piattaforma *on-line* sulla quale si appoggiano le gare virtuali di ciclismo) e di essere riuscito a sbloccare una serie di attrezzature speciali capaci di avvantaggiare il ciclista durante la gara. Jeffers ha poi svelato il "trucco" ammettendo di aver utilizzato un *software* capace di riprodurre virtualmente la sua pedalata. Ciò gli ha permesso di percorrere un numero elevatissimo di chilometri impossibili da maturare in condizioni di gara e allenamento normali. Cfr. *Doping digitale, il campione Gb di eRacing squalificato: aveva truccato i dati*, in *www.gazzetta.it*, 5 ottobre 2019. Riguardo tale vicenda è opportuno precisare che, salva qualche eccezione, ad oggi non è ancora vietato l'utilizzo di tecnologia

scommesse illecite³⁶, del gioco d'azzardo³⁷, all'assenza di regole da adottare nel caso di iscrizione dei minorenni che partecipano ai tornei³⁸, alla possibilità di analizzare le strutture delle relative società, la possibilità di codificare le sanzioni disciplinari, la valutazione della sussistenza di violazioni delle norme in materia di diritto d'autore o della *privacy*³⁹. Nel caso di frode in competizioni sportive, dovrebbe potersi applica-

all'avanguardia durante le sessioni di allenamento, essendo del tutto legittimo l'utilizzo di strumenti capaci di aumentare la propria *performance* sportiva. Ciò posto, risulta complesso comprendere quanto quella singola *performance* sia effettivamente frutto dell'utilizzo di una determinata tecnologia e, sul piano giuridico, se tale impiego sia lecito. Inoltre, la *UK Gambling Commission* ha evidenziato come negli *eSport* ci siano forti "rischi e necessità simili ad altre forme di competizioni" come "truccare le partite". C. STIVERS, *The First Competitive Video Gaming Anti-Doping Policy and Its Deficiencies Under European Union Law*, cit., p. 269.

³⁶ Si pensi al fenomeno del c.d. "match-fixing", più comunemente noto come *combine* sportiva, o alterazione del risultato. In tale contesto le abilità informatiche e gli strumenti digitali in corso di costante evoluzione consentono ai giocatori di nascondere la propria identità e il percorso del denaro; inoltre, molti *gamers* sono adolescenti, spesso privi della consapevolezza di ciò che può comportare qualsiasi loro azione (come nel caso di farsi convincere a perdere un *match* o alterarne il risultato). Nel 2017 l'ammontare complessivo di denaro scommesso sugli *esports* a livello mondiale era di circa 3.000 milioni di dollari; nel 2020 ha raggiunto la soglia dei 13.000 milioni di dollari: dato che il numero di scommettitori è stimato in 6.5 milioni di persone, ognuno di essi destinerebbe circa 2.000 dollari all'anno alle scommesse sugli *esports*. Cfr. E. BOCCHIARDO, P. DE FELICE, *Gambling & Match Fixing negli eSports*, in www.sportbusinessmanagement.it.

³⁷ Il gioco d'azzardo è legato a scommesse virtuali dove la posta è rappresentata da particolari "oggetti" riferiti a specifici videogiochi, acquistabili o scambiabili su diversi siti e piattaforme non sempre autorizzate. Il mercato del gioco d'azzardo legato agli *esports* negli Stati Uniti ha superato quello del gioco legalizzato. Cfr. J.T. HOLDEN, R.M. RONEBERG, *Esport Corruption: Gambling, Doping al global governance*, in *SSRN Electronic Journal*, 2016, 1, p. 236.

³⁸ Ai giocatori minorenni "sono applicabili le disposizioni di cui alla legge n. 977/1967, secondo cui è necessario il consenso scritto dei titolari della responsabilità genitoriale (genitori o tutore), nonché la garanzia che la pratica non pregiudichi la sicurezza, l'integrità psico-fisica e lo sviluppo del minore, la frequenza scolastica o la partecipazione a programmi di orientamento o di formazione professionale (D.P.R. n. 365/1994, art. 2)". L. COLANTUONI, *Diritto Sportivo*, cit., pp. 819-820. In Italia l'età minima consentita per partecipare ad eventi ed associazioni è di sedici anni (ad esempio il regolamento campionato Fifa 20 - serie A Tim 2019/20 prevede al punto 2.1.1. che "I giocatori devono avere un'età minima di 16 anni compiuti al momento dell'inizio delle qualificazioni. Tutti i giocatori qualificati con un'età inferiore ai 18 anni, su richiesta, dovranno inoltre presentare un permesso scritto per la partecipazione da parte dei propri tutori legali"). In altri casi sono definiti atleti tutti i tesserati che abbiano compiuto il tredicesimo anno d'età. Tra le varie associazioni che al momento si occupano di competizioni di *esports* vi è la *Italian e-Sport association* (ITeSPA) la cui partecipazione a tutte le manifestazioni programmate ed approvate dal settore sport elettronici MSP Italia o dal delegato tecnico, è comunque condizionata al compimento del decimo anno d'età, ad eccezione delle categorie del settore ludico addestrativo, eventuali ulteriori limitazioni o deroghe saranno indicate sullo stesso programma della manifestazione. Cfr. www.itespa.it, art. 2, Regolamento settore sport elettronici.

³⁹ Per loro natura, il gesto atletico negli *esport* coincide con una serie di *input*, inviati da un *joystick*, *mouse* o tastiera, che possono essere perfettamente replicati; da ciò deriva il dubbio se sia possibile prevedere un diritto d'autore per le prestazioni dei *gamer* ma anche sulla trasmissione degli eventi. In tale ultimo caso lo sviluppatore/editore è l'unico possessore del *software* e di tutti i diritti sulle regole del gioco. Pertanto, non si pongono problemi quando gli eventi e le trasmissioni delle sfide *on-line* sono organizzate e gestite dai proprietari, ma la situazione appare meno nitida quando ciò venga posto in

re, in Italia, il dettato dell'art. 1 della legge 13 dicembre 1989, n. 401. In realtà, tale dettato normativo è difficilmente applicabile agli *esports* fino a quando il settore non sarà disciplinato dal CONI diventando, quindi, *virtual sports*. Pertanto, è evidente la necessità di istituire: 1) soggetti dotati di potestà legislativa e sanzionatoria; 2) organizzazioni e strutture competenti a controllare il corretto svolgimento degli eventi; 3) autorità competenti a giudicare le controversie.

Molte perplessità si rilevano anche dal punto di vista giuslavoristico per quanto riguarda l'inquadramento della tipologia di lavoro o mansione effettivamente svolta dai *players*, dagli allenatori, dallo *staff*, ecc., con i conseguenti effetti sulla tutela dei loro diritti⁴⁰, sulla possibile disciplina contrattuale (ad esempio prevedendo il divieto di assumere sostanze proibite, l'obbligo di indossare gli indumenti raffiguranti gli *sponsor* indicati dall'associazione o dagli organizzatori degli eventi, nonché definendo la cessione dei diritti d'immagine), sulla loro possibilità di cessione o trasferimento da un *team* ad un altro. Ad analoghe conclusioni si giunge in merito all'inquadra-

essere da un soggetto diverso e non titolare di tali diritti. Possono sussistere accordi tra il proprietario del *game* e il gestore della trasmissione in *streaming* e allora come viene disciplinato il caso in cui l'organizzatore non proprietario del gioco trasmette gli eventi organizzati su una piattaforma esterna e non di sua proprietà? L'ipotesi più realistica è quella di una futura norma che consenta, per gli *esport*, di concedere in licenza i propri diritti di proprietà intellettuale, così come accade per gli sport tradizionali. L'unico intervento di carattere legislativo in materia di *videogames* è il disegno di legge del 2 luglio 2015 recante "Introduzione dell'obbligo di classificazione dei videogiochi e disposizioni a tutela dei minori in materia di diffusione e vendita di videogiochi e pornografici", proposta che però non ha portato alla promulgazione di una normativa. In *www.camera.it*. In Francia, invece, vige la legge 7 ottobre 2016, n. 1321, che per prima in Europa ha regolamentato il *gaming* competitivo introducendo uno statuto dei giocatori professionisti di *videogames* ed è stato altresì emanato il decreto 9 maggio 2017, n. 872, disciplinante le modalità di formulazione della domanda di autorizzazione ministeriale per le società che intendono assumere giocatori professionisti, formare squadre di giocatori ed organizzare tornei ed eventi.

⁴⁰ Il *gamer* professionista, o *pro-player*, si lega ad un *club* tramite accordo privato, ricevendo un compenso o uno stipendio per l'attività svolta e, negli Stati dove il fenomeno è diffuso da maggior tempo, può godere anche di assistenza sanitaria e piano pensionistico. La sua figura potrebbe essere assimilabile a quella di un lavoratore dipendente, che in quanto tale dovrebbe veder garantiti i propri diritti, ma le associazioni sindacali in questo campo sono poco diffuse e i *pro-player* a causa dell'inesperienza e della giovane età sono completamente abbandonati alla mercé delle proprie organizzazioni. Può capitare che gli accordi prevedano una copertura delle spese mediche necessarie per il pieno recupero *post-trauma* ma in molti casi tali clausole si presentano generiche, pertanto in grado di ingenerare non pochi problemi pratici (soprattutto su limiti di copertura e strutture alle quali rivolgersi), in caso di malattia o infortunio. Peraltro, per quanto riguarda le polizze infortunio decisivo è l'inquadramento dell'attività lavorativa (che molti ricollegano alla generica attività informatica), mentre relativamente alle polizze malattie molte di queste prevedono l'esclusione per patologie derivanti da usura professionale (ad es. gare e allenamenti), dove l'attività è individuata in base all'origine primaria della retribuzione. Inoltre, rileva l'inapplicabilità delle "previsioni dello Statuto dei lavoratori che disciplinano le modalità di utilizzo degli 'strumenti dai quali derivi anche la possibilità di controllo a distanza dell'attività dei lavoratori' e di effettuazioni dei controlli da parte del datore di lavoro, tra i quali rientrano, senza dubbio, i *device* utilizzati dai giocatori professionisti per svolgere l'attività". L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, cit., p. 819.

mento dei guadagni⁴¹ dei protagonisti del settore e alla conseguente disciplina tributaria e fiscale⁴².

L'assenza, non solo di una regolamentazione comune, ma proprio di una struttura di *governance* chiara, comporta anche notevoli difficoltà nello stabilire quali norme o regolamenti applicare proprio durante le competizioni, dal momento che i partecipanti, potendo giocare da remoto, possono fisicamente trovarsi in paesi diversi da quello nel quale si tiene la competizione o, addirittura, in acque e spazi aerei internazionali. Pertanto, se il regolamento di gioco applicabile sarà quello scelto in sede di organizzazione dell'evento, o del torneo, meno agevole è valutare quale norma civile, penale e tipicamente sportiva (per esempio quelle sul doping) applicare nei predetti casi.

Allo stato attuale le regole contrattuali sono principalmente stabilite dai *team/club*, dai programmatori dei *games* e dagli organizzatori degli eventi, compresi gli aspetti relativi alle condotte sanzionabili disciplinarmente ed alle sanzioni da applicare. Nella logica dell'autoregolamentazione sono i *club/team* a stabilire la durata dei contratti, le eventuali clausole di esclusività o di rinnovo tacito, le regole di trasferimento dei *player* da un *team* all'altro e la dipendenza o meno del *pro-player* dal *club*.

Ovviamente, non possono che derivarne abusi, stante il vuoto normativo in grado di rendere tali attività assimilabili a quelle lavorative.

Infine, degno di considerazione appare il fatto che nel periodo di *lockdown* dovuto alla pandemia di Covid-19 iniziata nei primi mesi del 2020, gli *esports* hanno stimolato la curiosità di molti sportivi professionisti⁴³. Infatti, durante il periodo di chiusura totale delle attività sportive classiche molti di loro si sono cimentati in veri e propri *contest* e gare da esibizione che hanno riscosso enorme successo tra gli utenti, dando vita a possibili e redditizi sviluppi di impiego futuro in questo nuovo settore.

⁴¹ Gli *esports* vengono generalmente disputati in ambito internazionale, con conseguente possibilità di doppia imposizione sul reddito, salvo espressi accordi con i paesi esteri. Per i tornei *off-line* la tassazione da adottare sarà quella prevista nel paese ove si svolge l'incontro o il torneo, mentre per i tornei *on-line* rileva la modalità di pagamento dei premi, in genere attraverso *server* ubicati in paesi terzi rispetto a quello dei giocatori e delle società organizzatrici, diventando così complesso per le singole amministrazioni finanziarie legittimare una ritenuta alla fonte. Molte nazioni applicano una ritenuta alla fonte sui guadagni dei non residenti, mentre quasi tutte le nazioni tassano i propri residenti sul loro reddito dichiarato. Questa situazione può creare pregiudizievoli sovrapposizioni di tassazione. Cfr. S. VAN OVERBEEK, D. MOLENAAR, *Esports and taxation*, in *Sport Law and taxation*, 2016, 9, pp. 11-16.

⁴² Allo stato non è possibile sottoporre gli *esports* alle normative fiscali tipicamente sportive, applicandosi, invero, la normativa del settore delle scommesse anche se, indipendentemente che l'evento si giochi *on-line*, *off-line*, oppure in un palazzetto dello sport, il risultato finale è prevalentemente conseguenza dell'abilità del giocatore, rimanendo la fortuna rilegata a giocare un ruolo più che marginale.

⁴³ L'annullamento o il rinvio di numerose competizioni agonistiche nel 2020 ha spinto atleti e *team* a confrontarsi con simulatori sportivi al fine di creare occasioni di visibilità e intrattenimento. Rileva l'esperienza *virtual race* organizzata dalla MotoGP, con i propri piloti ufficiali. Cfr. L. COLANUONI, cit., p. 818.

Bibliografia

- C. ABANAZIR, *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, in *The International Sports Law Journal*, 2018, 3, p. 106.
- E. BOCCHIARDO, P. DE FELICE, *Gambling & Match Fixing negli eSports*, in *www.sportbusinessmanagement.it*.
- G. CARISTRI, *La responsabilità del medico sportivo in ipotesi di doping. Brevi note dopo la sentenza del Tribunale di Bolzano sul cd. Caso Schwazer*, in *Olympialex*, 2021, 2, pp. 113-123.
- P. CHALONER, *This is esports (and How to Spell it) - Longlisted for the william hill sports book award 2020: An Insider's Guide to the World of Pro Gaming*, Londra, Bloomsbury Publishing PLC, 2020.
- L. COLANTUONI, *Diritto sportivo*, a cura di F. IUDICA, Torino, Giappichelli, 2020, p. 816.
- 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, pp. 67-84.
- A. GHOSHAL, *Ethics in Sport*, in *Gaming Law Review*, 2019, 5, pp. 338-343.
- C. GRATTON, P. TAYLOR, *The Economics of sport and recreation*, London, E & FN Spon, 2000.
- R. GRILLO, *Una vicenda senza fine: Il caso Schwazer*, in *Riv. dir. econ. sport.*, 2021, 1, pp. 109-134.
- K. HALLMANN, T. GIEL, *eSports – Competitive sports or recreational activity?*, in *Sport management review*, 2018, 1, pp. 14-20.
- J. HAMARI, M. SJÖBLOM, *What is eSports and why do people watch it?*, in *Internet research*, 2017, 23, pp. 211-232.
- J.T. HOLDEN, R.M. RONEBERG, *Esport Corruption: Gambling, Doping al global governance*, in *SSRN Eletronic Journal*, 2016, 1, p. 236.
- B. RODGERS, *Rationalising sports policies: Sport in its social context. International comparisons*, Strasbourg, Council of Europe, 1977.
- M. SCHÜTZ, *Science shows that esports professionals are real athletes*, in *www.du.com*, 2016.
- R. STEFANI, *Olympic sports of the future*, in *Sport Journal*, 2016, 17, pp. 1-11.
- C. STIVERS, *The First Competitive Video Gaming Anti-Doping Policy and Its Deficiencies Under European Union Law*, in *San Diego International Law Journal*, 2017, 18, p. 269.
- S. VAN OVERBEEK, D. MOLENAAR, *Esports and taxation*, in *Sport Law and taxation*, 2016, 9, pp. 11-16.
- 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, 14, pp. 1016-1037.
- L. ZAMBELLI, A. STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, in *federalismi.it*, 2021, 14, p. 211.