

GLI E-SPORTS: STATO ATTUALE E PROSPETTIVE DI INQUADRAMENTO NORMATIVO

di Angelo Maietta*

Abstract

Gli e-sports hanno trovato il loro riconoscimento a livello internazionale grazie ad un recente summit organizzato dal Comitato Olimpico Internazionale dove è stata presa in seria considerazione l'ipotesi di inserirli nel programma Olimpico. Con il termine e-sport ci si riferisce principalmente all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si ricomprende sia la categoria degli "Sport (o giochi) elettronici", con un minimo dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali, sia quella degli "Sport simulati", tramite i quali un determinato sport viene simulato con strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo "sport" scelto. La maggior criticità è legata all'assenza totale di forme di legislazione in grado di governare il settore e regolamentare i numerosi aspetti giuridici coinvolti, promuovendo al tempo stesso il gioco leale, prevenendo e contrastando i fenomeni patologici.

Keywords

e-sports; sport; competizioni virtuali; governance; regolamentazione; proposta di legge.

Abstract

The International Olympic Committee has recently brought the E-sports to international acceptance at a summit where it was seriously considered to include them in the Olympic programme. The term 'E-sport' refers mainly to the collective use of sports video games in an organised and competitive context. This category ranges from 'Electronic sports (or games)', with a minimal outlay of physical energy, but a generally high to medium involvement of mental effort, to 'Simulated sports', through which an activity is simulated with tools that replicate the real sports equipment, with an expenditure of both physical and mental resources depending on the chosen 'sport'. The major criticality of the E-sports lies in the total absence of legislation that would be able to manage and regulate this industry and its multiple legal aspects, while at the same time promoting fair play policies by preventing any pathological phenomena.

Keywords

e-sports; sports; virtual competition; governance; regulations; legislative proposal

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

SOMMARIO: 1. Premesse – 2. L'attività degli Enti di promozione sportiva, il protocollo d'intesa tra il CONI e il Comitato promotore "E-sport Italia" e il (non) riconoscimento ai fini sportivi. – 3. Esigenze di regolamentazione: le proposte di legge n. 3626 e n. 3679 presentate alla Camera dei deputati – 4. Conclusioni.

1. Premesse

Rintracciare una nozione univoca di sport, o stabilirla, è decisamente complicato, nonostante l'essere un'attività ancestrale dell'essere umano.

Come osservato, il fenomeno ha avuto una dimensione singolare, integrando un settore a sé, con un'autonomia di funzione dalle inevitabili ricadute strutturali con un'insita componente ludica. Allora, bisogna fissare una discriminante con i giochi incentrati sull'esercizio psico-fisico, avendo tuttavia presente, da un lato, che pure un semplice gioco può essere competitivo; dall'altro, che l'agire sportivo non è per forza agonistico (poiché vi si può sfidare anche il proprio Io e, in esclusiva, ma non mancano manifestazioni di «sport per lo sport»)¹.

Tradizionalmente il diritto si occupa solo delle pratiche sportive cristallizzate e, cioè, di quelle attività codificate che, in modo compiuto, si sono organizzate in via istituzionale; eppure, vi sono delle vicende sportive «difficilmente catalogabili»² poiché dai contorni sfocati.

È il caso degli *e-sports*, che scontano tanto una indifferenza nella scienza giuridica, quanto, a ben osservare, un'incertezza, ancora, nel fenomeno stesso dell'agire umano.

Gli sport elettronici sono un fenomeno internazionale che ha trovato nuova linfa a seguito del *summit* organizzato dal CIO nella seconda metà del 2017, ove è stata presa in seria considerazione l'ipotesi di far accedere questa disciplina (*rectius* molteplicità di discipline) alle Olimpiadi³. È stato in quell'occasione affermato che gli sport elettronici prevedono una preparazione atletica che ne consente l'equiparazione a quelli tradizionali; che il riconoscimento degli sport elettronici dal CIO è subordinato al rispetto da parte degli stessi dei valori olimpici; che il riconoscimento, inoltre, è subordinato all'esistenza di un ente deputato a garantire che gli sport elettronici siano in linea alle regole ed alle regolamentazioni del movimento olimpico⁴.

¹ M. PIAZZA, *Il sistema sportivo italiano e la pluralità degli ordinamenti giuridici*, in *Giur. Cost.*, fasc. 6, 2013, 5123 cit.

² M. SANINO, voce *Sport* (2006), in *Enc. giur.*, vol. XXXIV, Roma 1993, 1; in tema altresì A. MARANI TORO, voce *Sport*, in *Nss. D.I.*, vol. XVIII, Torino 1971, p. 42 ss.

³ «The Summit discussed the rapid development of what are called "eSports", and the current involvement of various Olympic Movement stakeholders. The Summit agreed that: "eSports" are showing strong growth, especially within the youth demographic across different countries, and can provide a platform for engagement with the Olympic Movement. Competitive "eSports" could be considered as a sporting activity, and the players involved prepare and train with an intensity which may be comparable to athletes in traditional sports. In order to be recognised by the IOC as a sport, the content of "eSports" must not infringe on the Olympic values. A further requirement for recognition by the IOC must be the existence of an organisation guaranteeing compliance with the rules and regulations of the Olympic Movement (anti-doping, betting, manipulation, etc.). The Summit asked the IOC together with GAISF in a dialogue with the gaming industry and players to explore this area further and to come back to the Olympic Movement stakeholders in due course».

⁴ Si veda, in argomento, J. IERUSSI, C. ROMBOLÀ, *e-Sports: cosa sono?* in questa *Rivista*, fasc. 2, 2018, p. 307 ss. Gli autori sottolineano correttamente che il Comunicato del CIO emesso il successivo 8 dicembre 2018 ha chiarito come, nel corso del relativo *summit*, sia stato ritenuto che «some egames are not compatible with the Olympic values and therefore

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

Può affermarsi che con il termine *e-sport* ci si riferisce principalmente all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si ricomprende sia la categoria degli Sport (o giochi) elettronici, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso l'utilizzo di varie interfacce videografiche (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) con un minimo dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali, sia quella degli Sport simulati, tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso un utilizzo congiunto di interfacce video-grafiche e di strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dalla disciplina sportiva virtuale scelta⁵. Ora, tale definizione, per nulla univoca o unanimemente condivisa, marca in ogni caso la differenza tra competizioni videoludiche (per l'appunto gli *e-sports*) e tutto il resto del mondo del *gaming*. Nel caso dei primi, le sfide ai videogiochi hanno progressivamente assunto i profili di competizioni organizzate e professionalizzate, con una struttura volta a selezionare i partecipanti e a decretare un vincitore, all'interno di circuiti in cui le prestazioni sono misurate e valorizzate da un sistema che tende sempre più a delineare figure e ruoli. Diversamente, nell'area del *gaming* è rimasto il variegato universo dei tanti milioni di giocatori e appassionati, che mantengono il loro rapporto con i videogiochi all'interno di un'esperienza strettamente ludica e ricreativa non propriamente organizzata e regolamentata⁶.

D'altro canto, gli *e-sports*, che, come detto, travalicano il semplice concetto di videogiochi, non sono neppure equiparabili alle discipline sportive tradizionali, nonostante l'ampio dibattito sulla possibilità di qualificare gli *e-sports* come discipline olimpiche. E ciò non solo, in termini generali, per la difficoltà di inquadrare complessivamente il fenomeno delle competizioni di videogiochi e associarlo con quello degli sport tradizionali, ma anche per l'assenza di una regolamentazione dei vari aspetti dello sport virtuale, a differenza delle innumerevoli fonti che governano il mondo dello sport propriamente detto.

È possibile, pur non esistendo una definizione unanimemente condivisa di *e-sports*, come del resto non ne esiste una univoca di Sport⁷, tuttavia, segnare una linea di demarcazione comune: così come

cooperation with them is excluded», con questi intendendosi i «war games» o i «killer games», come definiti dal Presidente Bach.

⁵ Così si legge nelle premesse del protocollo d'intesa tra il CONI e il Comitato promotore “E-sport Italia”, reperibile sul sito www.coni.it.

⁶ A. CONI, *Introduzione agli esports*, in *Criticità legali degli esports in Italia*, Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport.

⁷ Si veda a tal proposito, G. NAPOLITANO, voce *Sport*, in *Diz. dir. pubbl.*, diretto da S. Cassese, Milano, VI, 2006, p. 5678 ss. Ad es., si è detto che lo sport è un «comportamento umano caratterizzato dall'esercizio fisico e collegato all'idea del conseguimento del miglior risultato»: F. FRACCHIA, voce *Sport*, in *D. disc. pubbl.*, vol. XIV, Torino 1999, p. 467. Ancora, ad es., lo sport andrebbe «inteso come attività ludica finalizzata al miglioramento del risultato dell'esercizio sportivo»: R. FRASCAROLI, voce *Sport* (dir. pubbl. e priv.), in *Enc. dir.*, vol. XLIII, Milano 1990, p. 514. Inoltre, la Corte di giustizia dell'Unione europea, Sez. IV, sentenza 26 ottobre 2017, causa C-90/16, ha qualificato come «sport» quelle attività che

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

lo Sport si differenzia dal mero gioco, gli *e-sports* vanno oltre il concetto di videogiochi; entrambi i termini fotografano un ambito ristretto a sé stante, il cui perimetro coincide con le competizioni regolamentate⁸.

2. *L'attività degli Enti di promozione sportiva, il protocollo d'intesa tra il CONI e il Comitato promotore "E-sport Italia" e il (non) riconoscimento ai fini sportivi.*

Quando si parla di *e-sports* ci si imbatte in rilevanti e differenti tematiche giuridiche: si passa dai diritti di proprietà intellettuale alla contrattualistica, dalla qualificazione giuridica e regolamentazione da dare ai tornei ai profili rilevanti in tema *privacy*.

Ora, se, da un lato, si ascoltano voci che invocano un necessario sviluppo organico nel mondo dello sport virtuale, complice l'apertura in tal senso del Comitato Olimpico Internazionale, dall'altro, si assiste ancora ad un ancoraggio del settore al mondo dell'*entertainment* puro e semplice.

In argomento, è dato registrare in Italia sia la nascita di strutturate imprese *e-sportive* che raccolgono sponsor ed investitori al fine allargare i propri profitti mediante la partecipazione/organizzazione di competizioni virtuali mediante l'opera di *players*⁹, sia lo sviluppo di veri e propri enti associativi costituiti sulla falsariga dell'associazionismo sportivo.

«sono caratterizzate 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».

⁸ A. CONI, *Introduzione agli esports* ...op. cit., Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport.

⁹ Un esempio su tutti è Mkers, società di eSports italiana, fondata nel febbraio 2017. La stessa si descrive così: «Nel corso del 2019 hanno contribuito alla crescita dell'azienda importanti investitori, come Daniele De Rossi, Alessandro Florenzi e Boost Heroes. Mkers possiede circa 30 player, provenienti da nazionalità diverse e specializzati in vari titoli, tra cui FIFA, Valorant, NBA 2K e molti altri. Tra i numerosi riconoscimenti, Mkers ha vinto un Campionato Europeo FIFA e un Campionato Mondiale MotoGP, collezionando un terzo posto nella Coppa del Mondo per Club FIFA, un terzo posto nello StarCraft II World Championship e molto altro. In questi cinque anni di attività, importanti brand hanno creduto in Mkers, tra cui Armani, Duracell, Nestlè, Intesa San Paolo, Bee Bad, Sport e Salute, solo per citarne alcuni. Obiettivo centrale di Mkers è creare una star system nell'esport italiano, ponendo al centro del progetto la figura del Pro Player».

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

Proprio tale ultimo, embrionale, contesto associativo può fornire un parametro condiviso per la riconduzione del fenomeno degli *e-sports* nell'ambito della regolamentazione sportiva "tradizionale" e dei suoi fenomeni "tipici" (anche di tipo patologico, quali il doping¹⁰ o le scommesse¹¹).

Invero, nel nostro Paese sono state costituite moltissime nuove ASD, aventi lo specifico scopo di svolgere attività *e-sportiva*, affiliate ad Enti di Promozione Sportiva (EPS)¹², che hanno istituito dei settori di attività *ad hoc*.

In particolare, l'ASI (Associazioni Sportive e Sociali Italiane) è stata promotrice della costituzione della FIDE, Federazione Italiana Discipline Elettroniche, che nasce dall'unione tra GEC (Giochi Elettronici Competitivi, settore dell'ASI) e ITeSPA (*Italian e-Sports Association*). Le due realtà, promotrici di tutte le tipologie di attività e-sportive italiane, hanno deciso di unirsi per portare alla luce un soggetto, "riconosciuto" dal CONI come si vedrà *infra*, costituente la federazione di rappresentanza per le discipline sul territorio¹³.

In tal contesto - in linea con le raccomandazioni del CIO che ha inserito, al punto 9 dell'Agenda Olimpica 2020+5, l'obiettivo tra gli altri di «*Encourage the development of virtual sports and further*

¹⁰ Interessante, in tal senso, è quanto emerso nel 2015 durante lo svolgimento di un torneo organizzato dalla *Electronic Sports League* (ESL), ove un *player* ammise di aver utilizzato l'Adderal, uno stimolatore cognitivo (considerato sostanza vietata da diverse organizzazioni sportive come NFL, MLB, NHL ed altre) utilizzato per curare deficit di attenzione patologici ed iperattività, di per sé in grado di aumentare le capacità cognitive e garantire una prolungata concentrazione. Questo testimonia che gli e-sportivi non sono esenti da sforzi fisici significativi: la concentrazione deve rimanere al massimo livello per lunghe sessioni ed i riflessi sempre fulminei al fine di consentire una prestazione agonistica di elevato livello tecnico. Nel contesto degli *e-sports*, dunque, la tipologia di prodotti maggiormente diffusa è quella che migliora non tanto le prestazioni fisiche in senso stretto, bensì quelle cerebrali e cognitive. Si parla, infatti, di *Nootropics* o *Smart Drugs* o *Cognitive Enhancers*, che consentono ai *players* di affrontare tempi di gioco particolarmente lunghi senza accusare cali di concentrazione e fornendo un c.d. neuropotenziamento. ESL è, ad oggi, l'unico organizzatore nell'intero panorama degli *e-sports* che esegue test antidoping e applica la propria politica antidoping. In argomento, cfr. P. DIACCI, *Il doping negli sport elettronici in Criticità legali degli esports in Italia*, Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport; secondo l'autrice, «*Se da un lato si può pensare all'applicazione delle regole mondiali del Codice dell'Agenzia Mondiale Antidoping, dall'altro potrebbero svilupparsi regole specifiche per l'ecosistema eSports. La scelta dell'utilizzo del Codice Mondiale Antidoping come documento di riferimento negli eSports potrebbe essere probabilmente la strada più immediata. Ed è infatti questa, come previamente menzionato, la scelta fatta dall'International eSports Federation (IeSF). Tale decisione, peraltro, potrebbe essere parte di una prospettiva di integrazione nel movimento sportivo e, più specificamente, nel movimento Olimpico con il riconoscimento del mondo eSports come uno sport separato ed indipendente dallo sport tradizionale. In altre parole, la lotta contro il doping potrebbe essere utilizzata a favore di un primo approccio al riconoscimento degli eSports al pari degli sport intesi in senso stretto. Il vantaggio principale della soluzione applicativa del Codice Mondiale Antidoping potrebbe essere ricondotto alla capitalizzazione dell'esperienza finora maturata nel monitoraggio degli atleti, alla repressione delle condotte illecite e dunque alla possibilità di beneficiare di un importante arsenale legale*».

¹¹ In argomento, C. ROMBOLA, *Gambling e match fixing negli esports*, in *Criticità legali degli esports in Italia*, Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport.

¹² Sono Enti di promozione sportiva le associazioni riconosciute dal CONI, a livello nazionale o regionale, che hanno per fine istituzionale la promozione e la organizzazione di attività fisico-sportive con finalità ricreative e formative, e che svolgono le loro funzioni nel rispetto dei principi, delle regole e delle competenze del CONI, delle Federazioni sportive nazionali e delle Discipline sportive associate.

¹³ Dal 2014, è Giochi Elettronici Competitivi, settore sportivo di ASI, a occuparsi della regolamentazione degli sport elettronici riguardo l'organizzazione di tornei e l'assistenza alle Associazioni Sportive Dilettantistiche. Il primo campionato italiano organizzato da GEC, una gara di *League of Legends*, si è svolto nel 2016 alla fiera Romics.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

*engage with video gaming communities»¹⁴ - da maggio 2020 si è intrapreso un percorso istituzionale guidato dal Comitato Italiano promotore *e-sports* Italia, destinato a intraprendere un processo di valutazione finalizzato al riconoscimento formale degli *e-sports*, nonché a tentare un processo di unificazione dei vari organismi¹⁵.*

La fonte regolamentare, seppur meramente programmatica, più importante in tal senso è senz'altro il protocollo d'intesa tra CONI e Comitato promotore "*E-sport Italia*".

L'intento dell'intesa è chiaro: il Comitato promotore potrà agire nel territorio italiano quale "*Federazione di servizi*", a supporto di tutte quelle Federazioni e discipline sportive associate riconosciute dal CONI che vogliano *«sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni internazionali, un settore degli sport elettronici e simulati di discipline tradizionali, per ricondurne la governance nell'ambito degli organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, il tutto nel rispetto dei principi dell'ordinamento sportivo emanati dal Coni e dal C.I.O.»*.

Si fornisce una definizione di *e-sports* (*«videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si ricomprende sia la categoria degli sport (o giochi) elettronici, ..., sia quella degli sport simulati, ..., con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo "sport" scelto»*), sottolineando, all'art. 1, che *«La/le suddetta/e disciplina/e devono corrispondere alla versione elettronica di quelle presenti nell'elenco delle discipline sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro nazionale delle associazioni e società sportive dilettantistiche del Coni assegnate alla*

¹⁴ Il CIO, nell'osservare la crescita del fenomeno e-sports, si è posto come interlocutore privilegiato delle principali realtà in sviluppo sino a costituire, con il G.A.I.S.F., un gruppo di lavoro chiamato "E-sports Liaison Group (E.L.G.)" per monitorare i principali gruppi di interesse e stakeholders in materia di gioco elettronico.

¹⁵ Si legge nelle premesse del protocollo tra CONI e Comitato promotore "E-Sports Italia", che quest'ultimo *«non ha finalità di lucro, si ispira ai principi dell'ordinamento sportivo emanati dal C.O.N.I. e dal C.I.O. e ha per scopo, tra l'altro, quello di: promuovere e propagandare l'attività degli Sport elettronici, che consiste nella pratica dei videogiochi e simulatori a livello competitivo organizzato senza limitazioni di genere o tipo, purché in linea e nel rispetto dei principi etici e morali dello sport come indicati dal C.I.O. e dal C.O.N.I.; diffondere una cultura del videogioco sportivo responsabile, ovvero attivo sulla centralità dell'equilibrio psicofisico degli appassionati e sulla educazione al rispetto delle regole specialmente in ambito scolastico e sociale; formare le figure tecniche richieste da questo tipo di attività sportiva: Allenatori, Direttori Sportivi, Arbitri, Tecnici installazione e gestione di hardware e software, giocatori a partire dal livello dilettantistico, giocatori semi-professionisti e professionisti, Organizzatori di Eventi, etc.; sviluppare contatti e accordi a livello internazionale promuovendo lo scambio di esperienze e l'organizzazione di eventi; realizzare un proprio «Centro studi» ponendosi in relazione con le Istituzioni Scolastiche, Universitarie ed educative in genere al fine di sviluppare protocolli e ricerche dirette ad individuare le opportunità di utilizzo e sviluppo degli E Sports in senso educativo ed inclusivo, come fase di avvicinamento/completamento dello sport «fisico» e per prevenire l'abuso e le conseguenze dannose per la salute fisica e psichica dei giovani; operare, con la propria struttura organizzativa e con la prestazione di operatori volontari e/o professionali, per il perseguimento dello scopo sociale con finalità anche di carattere sociale, civile e culturale in conformità alle norme Regionali, Nazionali e Comunitarie vigenti»*.

Lo scorso 26 febbraio 2022 si è tenuto il primo importante vertice tra il Comitato promotore e i rappresentanti di oltre venti Federazioni sportive nazionali presso la sede del CONI; un'occasione, si legge sul sito internet del comitato promotore, per *«per illustrare le possibilità in capo a ogni singola federazione per creare una propria offerta di sport virtuali, attraverso il supporto del Comitato promotore, alla luce della convenzione siglata tra lo stesso Comitato e il Coni e di quella che potranno a loro volta stipulare le diverse sigle, per iniziare a lavorare sul fronte esport. Sia pure nelle modalità previste dal Coni. Quindi, per ogni tipo di sport, si potrà attivare esclusivamente la modalità di sport simulato corrispondente a quello tradizionale rappresentato»*.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

FSN/DSA di riferimento e comunque devono rispondere ai criteri e requisiti delle norme sportive nazionali e internazionali».

Ma v'è da sottolineare un aspetto dirimente. All'art. 3, si dispone che «*L'attività oggetto del presente protocollo d'intesa non comporta il riconoscimento ai fini sportivi né consente l'inclusione nell'elenco delle discipline sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro Coni e/o l'inserimento nello Statuto della FSN/DSA per le discipline e-sportive ivi dedotte».*

Siffatta disposizione apre a considerazioni di carattere sistematico: seppur è chiaro l'intento di far confluire sotto l'egida del CONI e, dunque, dell'ordinamento settoriale sportivo il fenomeno degli *e-sports*, mediante l'incoraggiamento dato alle FSN e DSA di «*corrispondere alla versione elettronica*» le proprie discipline, è pur vero che, ad oggi, è preclusa l'iscrizione al Registro Nazionale delle Associazioni e Società Sportive dilettantistiche tenuto dal CONI a tutte quelle ASD al cui interno si svolge solo ed esclusivamente attività e-sportiva.

Allo stato attuale, dunque, nessun *e-sport*, fatta eccezione per il *Sim racing*¹⁶ e gli sport virtuali relativi al motociclismo¹⁷, è inserito nell'ufficiale elenco delle discipline sportive riconosciute dal CONI, rendendo di fatto l'attività e-sportiva alla stregua di tutte quelle discipline che, seppure minimamente diffuse, non sono rientrate negli anni nell'elenco di cui alla delibera del CONI n. 1574/2017, che regola il funzionamento del c.d. Registro 2.0¹⁸.

È evidente, conseguentemente, l'impossibilità per l'ASD e-sportiva di fruire di tutte le agevolazioni fiscali e lavorative strettamente connesse al riconoscimento sportivo, tra cui quelle previste all'articolo 90, L. 289/2002¹⁹.

¹⁶ Inserito nell'elenco delle discipline riconosciute con deliberazione n. 1691 del Consiglio Nazionale del CONI del 7 luglio 2021 e gestito da Acì Sport.

¹⁷ Per i quali il 9 marzo 2022 il Consiglio Nazionale del CONI ne ha deliberato l'inserimento nell'Elenco delle Discipline Sportive.

¹⁸ M. MAGISTRO, *E-sports e il (non) riconoscimento. Opportunità e rischi di un settore in costante ascesa*, in *Associazioni e sport*, n. 3/2022.

¹⁹ Così riassumibili:

- con la Legge n. 398 del 1991 le associazioni sportive dilettantistiche sono state ammesse ad esercitare un'opzione diretta all'applicazione di un regime *ad hoc* comprensivo di varie agevolazioni;

- l'art. 90, comma 1, L. n. 289 del 2002 ha esteso il suddetto regime fiscale alle società sportive dilettantistiche costituite in società di capitali senza fine di lucro.

Entrambe le tipologie di soggetti possono godere dei benefici fiscali se i proventi derivanti dall'esercizio di attività commerciali, ossia quelle che esulano dagli scopi istituzionali, non superano il limite di € 250.000:

- l'esonero dagli obblighi di tenuta delle scritture contabili prescritti dagli articoli 14, 15, 16, 18 e 20 del D.P.R. n. 600 del 1973 e di quelle previste dal titolo II del D.P.R. n. 633 del 1972;

- nonostante la non assoggettabilità ad Iva delle prestazioni istituzionali rese da ASD e SSD, l'art 9, comma 1, del D.P.R. n. 544 del 1999 estende la detrazione forfetizzata ex art. 74, comma 6, del D.P.R. n. 633 del 1972 pari al 50% dell'imposta relativa alle operazioni imponibili;

- la determinazione del reddito imponibile tramite applicazione di un coefficiente di redditività del 3% sui proventi da attività commerciale, con aggiunta delle eventuali plusvalenze patrimoniali;

- esclusione, ai sensi dell'art. 90, comma 10, L. n. 289 del 2002, dalla base imponibile Irap delle indennità e dei rimborsi di cui all'art. 67, comma 1, lett. m), del TUIR (es., compensi e rimborsi spese corrisposti a sportivi dilettanti);

- facoltà per il CONI, per le Federazioni sportive e per gli enti di promozione sportiva di non applicare la ritenuta di acconto sui contributi erogati alle società ed associazioni in parola;

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

Pur tuttavia, non sfuggirà al più attento degli osservatori come la richiamata disciplina programmatica facente capo al CONI, evidentemente *tranchant* rispetto al riconoscimento ai fini sportivi e dunque all'apertura alle citate agevolazioni tributarie, possa essere in un certo qual modo superata alla luce delle recenti riforme.

Invero, la disciplina relativa al riconoscimento ha subito una profonda modifica, a far data dal 31 agosto 2022, per effetto del D.lgs. n. 39/2021 (letto, sul punto, in combinato disposto con l'art. 10 del D.lgs. n. 36/2021).

Come noto, il riconoscimento ai fini sportivi, di cui al citato art. 29 dello Statuto del CONI, risulta l'elemento necessario per ottenere lo *status* giuridico di ADS/SSD; a tale articolo debbono essere affiancate le disposizioni di cui al citato art. 90, L. 289/2002, come novellato dall'art. 7 del d.l. 136/2004, convertito in legge n. 186/2004. In tale prospettiva, il Consiglio Nazionale del CONI, ovvero le FSN o DSA per delega dello stesso, risulta essere l'organismo certificatore dell'attività sportiva dilettantistica e, dunque, dell'applicabilità degli artt. 1, 3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, e 12 del menzionato art. 90. In mancanza di tale riconoscimento, dunque, gli enti sportivi dilettantistici non possono essere considerati quali soggetti dell'ordinamento sportivo e beneficiari delle agevolazioni fiscali e contabili ivi previste. A tali fini il CONI, dal 2005, ha predisposto il Registro Nazionale delle Associazioni e Società sportive dilettantistiche²⁰.

La disciplina del Registro Nazionale e del riconoscimento deve, tuttavia, esser rivista alla luce delle disposizioni della recente riforma posta in essere dal D.lgs. n. 39/2021 (e dall'art. 10 del D.lgs. n. 36/2021), che ha istituito il “*Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche*” presso il Dipartimento per lo sport della Presidenza del Consiglio dei Ministri, prevedendo, al contempo (art. 5, comma 2), che «*L'iscrizione nel Registro certifica la natura dilettantistica di Società e Associazioni sportive, per tutti gli effetti che l'ordinamento ricollega a tale qualifica*»²¹.

E, dunque, se l'art. 10 del D.lgs. n. 36/2021 dispone che «*Le associazioni e le società sportive dilettantistiche sono riconosciute, ai fini sportivi, dalle Federazioni Sportive Nazionali, dalle Discipline Sportive Associate, dagli Enti di Promozione Sportiva. La certificazione della effettiva natura dilettantistica dell'attività svolta da società e associazioni sportive, ai fini delle norme che l'ordinamento ricollega a tale qualifica, avviene mediante l'iscrizione del Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche, tenuto dal Dipartimento per lo sport, il quale trasmette annualmente*

- agevolazioni in materia di imposte indirette;
- esenzioni IMU;
- detrazione a favore dei terzi per le erogazioni liberali erogate non superiori ad € 1.500.

²⁰ <https://www.coni.it/it/registro-societa-sportive.html>

²¹ In argomento, sia consentito rimandare a A. MAIETTA, *Lineamenti di diritto dello sport*, Giappichelli, 2022, p. 60 ss. nonché a P. D'ONOFRIO, *L'azione di governo per la riforma dello sport: la legge delega n. 86/2019 ed i successivi decreti legislativi attuativi*, in *Resp. Civile e Previdenza*, fasc. 6, 2021, p. 2131.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

al Ministero dell'Economia e delle Finanze - Agenzia delle Entrate l'elenco delle società e delle associazioni sportive ivi iscritte», sembra potersi paventare la possibilità *pro futuro* di costituzione di ASD esclusivamente *e-sportive* che *bypassino* la regolamentazione CONI al fine accedere alle citate agevolazioni fiscali e tributarie.

Solo la sperimentazione pratica potrà fornire le relative soluzioni.

3. *Esigenze di regolamentazione: le proposte di legge n. 3626 e n. 3679 presentate alla Camera dei deputati*

Si è tentato di fornire una definizione che possa ricondurre ad unità l'ampio spettro di situazioni giuridiche riguardanti i videogiochi competitivi, meglio noti come *e-sports* (*electronic sports*); ma, nonostante l'ampia diffusione, si registra l'assenza di una regolamentazione omogenea, essendo pochi gli Stati (è necessario volgere lo sguardo alla regolamentazione coreana, ad esempio) che hanno inteso normare il settore, offrendo un minimo di tutela a chi vi opera²².

In Italia, come cennato, la Giunta Nazionale del CONI, nella riunione del 6 luglio 2021, ha valutato l'esigenza di supportare le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore degli sport elettronici e simulati di discipline tradizionali, per ricondurne la *governance* nell'ambito degli organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, costituendo all'uopo un apposito Gruppo di Lavoro.

D'altro canto, il Parlamento sta cercando di proporre una soluzione condivisa in modo da rendere omogenea la disciplina del movimento legato agli *e-sports*.

Una prima proposta di legge, la n. 3626 (*“Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche”*), è stata avanzata il 24 maggio 2022 dai deputati Belotti, Molinari, Andrea Crippa, Morrone, Moschioni, Tarantino, Tateo, Tonelli.

La proposta definisce *e-sport* come qualsiasi forma di attività psicofisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni virtuali professionistiche, dilettantistiche o amatoriali in una determinata disciplina e-sportiva; *«tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata ad attività in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza o loro combinazioni, mediante strumenti informatici propri di ciascuna disciplina, eventualmente adattati per le esigenze specifiche di persone con disabilità»* (art. 3, l. b).

²² M. MAGISTRO, *E-sports e il (non) riconoscimento...* op. cit., in *Associazioni e sport*, n. 3/2022, *passim*.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

Il reticolato normativo si sviluppa attraverso 65 articoli in cui si individuano gli operatori dell'*e-sport*, si definisce e regolamentano le prestazioni, le discipline e le competizioni e-sportive, si istituisce un'autorità di controllo, vigilanza e promozione: la Federazione italiana degli sport virtuali; nonché si definiscono i principi fondamentali per l'adozione di un codice deontologico degli operatori dell'*e-sport*²³, oltre a stabilire forme di promozione del movimento e della cultura del buon gioco, delineando forme di prevenzione e contrasto dei fenomeni di gioco patologico²⁴.

²³ Art. 5.

(Codice deontologico dell'e-sport)

1. Il codice deontologico dell'*e-sport*, di seguito denominato «codice deontologico», enuncia i principi che devono orientare la condotta degli operatori dell'*e-sport*, che deve essere sempre ispirata alla lealtà, alla correttezza, alla buona fede, all'imparzialità, all'integrità, all'onestà nonché al ripudio del doping, delle condotte fraudolente e antisportive, degli accordi volti a predeterminare l'esito della competizione e di qualsiasi altra pratica scorretta e illecita. Le previsioni del codice deontologico integrano e precisano quanto previsto dalla presente legge.
2. Il codice deontologico è elaborato dalla Federazione italiana degli sport virtuali, nel rispetto delle disposizioni della presente legge, e approvato con decreto dell'autorità di Governo competente in materia di sport. Il codice deontologico è periodicamente aggiornato, ogni qual volta ne emerga la necessità, con le medesime modalità di cui al primo periodo.
3. Le violazioni delle norme del codice deontologico sono accertate e sanzionate dalla Federazione italiana degli sport virtuali, che vi provvede d'ufficio o su segnalazione di persone fisiche e giuridiche, secondo le procedure previste dal codice stesso.

²⁴ Art. 50.

(Promozione del buon gioco)

1. Lo Stato riconosce gli aspetti positivi e le potenzialità dell'*e-sport* e dei videogiochi per favorire la socializzazione, l'apprendimento, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo economico. Al contempo, lo Stato prende atto dei potenziali aspetti negativi dell'*e-sport* e dei videogiochi, connessi, in particolare, al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui essi sono destinati e alle condotte diffamatorie e discriminatorie.
2. Lo Stato promuove iniziative per favorire la conoscenza dell'*e-sport* e dei videogiochi, per incentivarne un utilizzo consapevole e indirizzato verso il buon gioco nonché per contrastare pratiche discriminatorie e diffamatorie.

Art. 51.

(Contrasto del gioco d'azzardo in ambito e-sportivo)

1. Alle condotte che integrano fattispecie di gioco d'azzardo in ambito *e-sportivo* si applicano le disposizioni dell'articolo 64 e le altre disposizioni vigenti in materia di gioco d'azzardo. Per gioco d'azzardo in ambito *e-sportivo* si intende l'esercizio in forma stabile od occasionale di qualsiasi attività *e-sportiva* finalizzata alla realizzazione di vincite o alla corresponsione di premi in denaro o in natura quando l'esito non dipenda in modo preponderante dall'abilità dei partecipanti.
2. Lo Stato promuove iniziative per contrastare il gioco d'azzardo in ambito *e-sportivo*, con particolare ma non esclusivo riferimento alla tutela delle persone vulnerabili e appartenenti alle fasce di età più giovani.

Art. 52.

(Tutela della salute e idoneità alla pratica e-sportiva)

1. La tutela della salute di tutti coloro che praticano attività *e-sportive* è assicurata attraverso le strutture del Sistema sanitario nazionale o presso strutture sanitarie private accreditate o abilitate.
2. Ai fini della tutela della salute, i giocatori che svolgono attività *e-sportiva* nell'ambito delle attività organizzate dalle associazioni *e-sportive* dilettantistiche, dalle società *e-sportive* professionistiche e dalle imprese *e-sportive* possono essere sottoposti periodicamente al controllo della loro idoneità allo svolgimento della specifica disciplina *e-sportiva* che intendono praticare.
3. Fino all'adozione di una regolamentazione condivisa a livello internazionale nell'ambito dell'*e-sport*, l'accertamento di idoneità alla pratica *e-sportiva* è facoltativo ed è determinato sulla base delle valutazioni dei medici dello sport certificatori in relazione al rilascio degli ordinari certificati di idoneità alla pratica sportiva non agonistica.

Art. 53.

(Doping e condotte fraudolente e antisportive)

1. È vietato il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzati ad aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore in modo contrario a quanto comunemente accettato nell'ambito delle attività *e-sportive*.
2. È vietato il ricorso a qualsiasi *software* o dispositivo *hardware* finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del *software* adoperato nella competizione *e-sportiva* per aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

In tal senso, l'art. 2 prevede che «*L'attività e-sportiva è libera, riconosciuta e tutelata. Può essere svolta in forma individuale o collettiva, nonché in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale*».

Risulta sin da principio evidente l'intento di ricondurre l'attività e-sportiva nell'alveo di una pattuizione contrattuale tra il *player* (sia esso dilettante o professionista, definito quale «*giocatore che svolge attività e-sportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni o che è considerato come tale per chiara fama nell'ambito della relativa disciplina e-sportiva*») ed una "associazione e-sportiva dilettantistica", ovvero una "società e-sportiva professionistica": si prevede, infatti, all'art. 8, che «*Il rapporto di prestazione e-sportiva regolato dalla presente legge si costituisce esclusivamente mediante la conclusione di un contratto di prestazione e-sportiva professionistico, dilettantistico o amatoriale ... tra il giocatore e la squadra e-sportiva*». Il contratto di prestazione e-sportiva (amatoriale, dilettantistico o professionistico) è: i) a tempo determinato; ii) consentito unicamente per lo svolgimento di un'attività e-sportiva e delle prestazioni accessorie strettamente connesse alla medesima; iii) rinnovabile, previa comunicazione ai centri per l'impiego; iv) assimilato al contratto di lavoro autonomo, fermo restando che il giocatore deve rispettare le istruzioni tecniche e le prescrizioni per il conseguimento degli scopi agonistici della squadra e-sportiva; v) concluso in forma scritta (art. 9 c. 2).

L'articolo 18, di sicuro interesse, prevede l'istituzione, da parte del CONI, della «*Federazione italiana degli sport virtuali*» la quale, nell'intento, svolgerebbe le funzioni (art. 18 e 20):

a) di promuovere l'*e-sport* e di vigilare sul rispetto dei principi, delle finalità e delle disposizioni della presente legge;

b) esercizio di poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori nel settore dell'*e-sport* e nei confronti dei relativi operatori²⁵.

3. Ove venga accertata la violazione di alcuno dei divieti di cui ai commi 1 e 2, l'organizzatore esclude il giocatore e la squadra e-sportiva responsabili della violazione dalla competizione e-sportiva e annulla i risultati conseguiti dai medesimi; i responsabili della violazione sono tenuti alla restituzione degli eventuali premi vinti. L'organizzatore può agire in giudizio per ottenere il risarcimento dei danni subiti da parte di chi abbia violato i divieti di cui ai commi 1 e 2. Art. 64.

(Gioco d'azzardo nell'ambito di competizioni e-sportive)

1. Chiunque, nell'ambito di una competizione e-sportiva o commettendo frode circa il suo carattere di competizione e-sportiva o nell'ambito di una competizione o evento *on line* che, pur non costituendo competizione e-sportiva a norma della presente legge, ne ha le caratteristiche essenziali, organizza, gestisce o svolge attività di gioco d'azzardo in violazione della presente legge e della normativa vigente è punito con l'arresto da cinque giorni a tre mesi o con la multa da 1.000 euro a 100.000 euro, in base alla gravità della violazione e all'ammontare delle somme raccolte.

2. Nel caso di cui al comma 1, l'autorità giudiziaria ordina la cessazione dell'attività adottando i provvedimenti cautelari del caso, compreso il sequestro, anche a scopo probatorio e di confisca, di apparecchi, strumenti o documenti; il provvedimento dell'autorità giudiziaria è immediatamente esecutivo.

3. Ferma restando l'applicazione delle sanzioni di cui al comma 1 alle persone fisiche responsabili, quando l'illecito di cui al medesimo comma 1 è commesso da un'impresa e-sportiva, in caso di recidiva, esso comporta la perdita dello stato giuridico di impresa e-sportiva e di tutte le agevolazioni e di tutti gli incentivi eventualmente ottenuti in applicazione della presente legge, con immediata cancellazione dal Registro di cui all'articolo 21, oltre alla confisca di beni, strumenti, attrezzature e proventi derivanti dall'esercizio abusivo dell'attività.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

«La Federazione italiana degli sport virtuali:

a) è dotata di autonomia tecnica, organizzativa e di gestione;

b) è sottoposta alla vigilanza del CONI;

c) può promuovere, organizzare e coordinare, in collaborazione con gli operatori dell'e-sport, attività e-sportive e manifestazioni e-sportive nazionali e internazionali, nel rispetto della presente legge, improntate ai principi della lealtà, della correttezza, della buona fede, dell'integrità, dell'onestà, della trasparenza e del buon gioco;

d) promuove e organizza iniziative e progetti per la diffusione della cultura dell'attività e-sportiva, il potenziamento e lo sviluppo della relativa attività agonistica e il contrasto delle sue forme patologiche e del gioco d'azzardo;

e) è preposta all'organizzazione e al potenziamento dell'e-sport nelle discipline e-sportive di riferimento;

f) contribuisce alla preparazione tecnica, psichica e fisica dei giocatori nell'ambito delle singole discipline e-sportive, vigilando sulla loro salute e sulla loro sicurezza;

g) designa i giocatori delle squadre e-sportive nazionali per la partecipazione alle competizioni internazionali;

h) effettua l'inquadramento di allenatori, tecnici, medici, ufficiali di gara, collaboratori e di quanti altri partecipano all'attività e-sportiva federale;

i) opera in armonia con le deliberazioni e gli indirizzi di eventuali federazioni internazionali».

Così discorrendo, la Federazione italiana degli sport virtuali, avrebbe, il condizionale è evidentemente d'obbligo, il compito di predisporre l'elenco delle discipline e-sportive riconosciute dal CONI, individuate mediante riferimento alla denominazione del relativo videogioco o della relativa piattaforma *software*, ovvero del soggetto che li commercializza o li rende disponibili (art. 33); solamente le discipline inserite in detto elenco, ai sensi dell'art. 34, possono ambire alla organizzazione di competizioni e-sportive: «Le competizioni e-sportive disciplinate dalla presente legge devono essere svolte esclusivamente in una o più discipline e-sportive comprese nell'elenco di cui all'articolo 33, comma 1. L'utilizzo di videogiochi o piattaforme *software* non riferibili a una delle discipline e-sportive comprese nell'elenco di cui all'articolo 33, comma 1, in una competizione e-sportiva, anche nel caso in cui la competizione medesima preveda altresì l'utilizzo di

4. A garanzia dell'esecuzione delle obbligazioni pecuniarie, l'autorità giudiziaria può ordinare il sequestro dei beni mobili presenti a qualsiasi titolo nel luogo in cui si è verificata la violazione.

5. Le persone giuridiche assumono la veste di responsabile civile per l'esecuzione delle sanzioni pecuniarie e l'adempimento delle altre obbligazioni poste a carico dei loro rappresentanti legali, amministratori o dirigenti per inosservanza della legge. La responsabilità è solidale e senza beneficio di preventiva escussione.

6. Si applica la sanzione accessoria della sospensione dell'attività d'impresa.

²⁵ Si è previsto in tal senso sia un "Tribunale e-sportivo" (art. 46) che un "Regolamento di giustizia e-sportiva" (art. 47).

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

videogiochi o piattaforme riferibili a una delle predette discipline e-sportive, comporta l'inapplicabilità delle disposizioni della presente legge relativamente alle attività svolte utilizzando i videogiochi e le piattaforme non riferibili alle discipline e-sportive, con conseguente applicabilità della normativa vigente in materia di giochi e di altre attività».

Vale da ultimo soffermarsi, considerato quanto detto al paragrafo che precede in ordine al riconoscimento ai fini sportivi, sulla disposizione relativa al “Registro delle associazioni, delle società e delle imprese e-sportive” tenuto dalla Federazione Italiana Sport Virtuali (art. 21).

Nel disegno programmatico della proposta in parola, l’iscrizione nel Registro è obbligatoria per svolgere le attività che la legge attribuirebbe alle associazioni e-sportive dilettantistiche, alle società e-sportive professionistiche e alle imprese e-sportive (intese quali soggetti che esercitano le attività di *broadcaster*, distributore, proprietario o gestore di sala da *e-sport*, organizzatore o sviluppatore).

L’istituzione di un Registro *ad hoc* è soluzione a cui guardare positivamente, considerando la peculiarità del settore di cui si discute. Invero, sebbene gli *e-sports* e le discipline sportive tradizionali rimangano ad oggi due universi paralleli, la previsione di un Registro tenuto da una Federazione riconosciuta dal CONI garantirebbe agli sport virtuali una specificità tale da emanciparsi dal concetto di mero “videogioco” e, contestualmente, di farli accedere alle tutele offerte dalla settorialità dell’ordinamento sportivo, confermando il CONI quale l’unico organismo certificatore della effettiva attività sportiva svolta dalle società e dalle associazioni e-sportive²⁶.

Da ultimo v’è da segnalare la successiva proposta di legge n. 3679 del 13 luglio 2022.

Decisamente meno articolata (solo 9 articoli), la proposta ha, tuttavia, il pregio (art. 1) di dettare una disposizione programmatica di sicuro interesse:

«1. La Repubblica, in attuazione degli articoli 9, 21 e 33 della Costituzione e nel quadro dei principi stabiliti dall’articolo 167 del Trattato sul funzionamento dell’Unione europea e dalla Convenzione sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, fatta a Parigi il 20 ottobre

²⁶ È stato correttamente osservato, infatti, che il riconoscimento ufficiale degli *e-sports* sarà, senza dubbio, foriero di una serie di importanti riflessioni ed innovativi spunti normativi, impattando anche sul piano contributivo, con effetti che incideranno tanto sulla tassazione dei compensi percepiti dagli e-sportivi (qualificati come redditi diversi e soggetti alla disciplina di esenzione nel caso di compensi inferiori a 10.000 euro) quanto sulle agevolazioni fiscali riconosciute alle ASD e SSD e ai soggetti (privati) che effettuano sponsorizzazioni nei confronti degli stessi sodalizi. Infatti, il riconoscimento da parte del CONI potrebbe consentire l’applicazione agli *e-sports* della disciplina di cui all’art. 67, comma 1, lett. m), del d.P.R. 917/1986: tali proventi verrebbero, quindi, inquadrati nella categoria dei redditi diversi. Le incertezze potrebbero essere risolte anche attraverso il professionismo. Ammettendo l’applicazione della legge sul professionismo sportivo, la L. 23 marzo 1981, n. 91, si risolverebbero le numerose incertezze qualificatorie relative alla categorizzazione di tali proventi che, al momento, sono inquadrati, a seconda dei casi, come redditi di lavoro autonomo, redditi di lavoro dipendente o, talvolta, come redditi diversi (più precisamente, vengono considerati a titolo di redditi di lavoro autonomo mancanti del requisito della abitualità, allorquando le prestazioni dello sportivo abbiano carattere occasionale e, pertanto, ricollegati alla categoria residuale di cui all’art. 67). Così S. SBORDONI, in *Manifesto Degli Esports Seconda Edizione*, ESPORTS LEGAL FORUM, a cura dell’Osservatorio Italiano Esports, p. 30 ss.

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

2005, ratificata dall'Italia ai sensi della legge 19 febbraio 2007, n. 19, promuove e sostiene il videogioco quale mezzo di espressione artistica, di formazione culturale e di comunicazione sociale.

2. Ai sensi della legge 14 novembre 2016, n. 220, è riconosciuto e promosso il valore creativo e culturale del videogioco, inteso come opera dell'ingegno protetta, insieme ai suoi singoli elementi, dal diritto d'autore nell'ambito del sistema istituito dalla direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, e dalla legge 22 aprile 1941, n. 633.

3. La presente legge disciplina le competizioni di videogiochi, comunemente definite e-sport, organizzate in Italia da remoto o in presenza, nel rispetto dei principi di tutela del consumatore e di protezione dei minori.

4. Le competizioni di videogiochi effettuate in conformità alle disposizioni della presente legge non sono considerate gioco di abilità o gioco d'azzardo, ai sensi del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e possono essere liberamente svolte nel territorio nazionale.

5. L'organizzazione di una competizione di videogiochi ai sensi della presente legge non comprende l'organizzazione di scommesse.

6. Le competizioni di videogiochi non sono considerate concorsi e operazioni a premio e sono escluse dall'applicazione delle disposizioni di cui al decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 2001, n. 430».

Ebbene, non può che guardarsi positivamente il crescere dell'attenzione posta dal legislatore sul tema, nonostante si sia ancora ben lungi dalla configurazione di un apparato regolamentare sugli e-sports. D'altronde, in Francia la legge per la digitalizzazione (*Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique*) ha menzionato espressamente gli e-sports, pur non codificando una definizione espressa e rinviando a due decreti attuativi la disciplina dell'organizzazione degli eventi (Decreto 2017-871), e dello *status* di giocatori professionisti retribuiti (Decreto 2017-872); ma l'intervento normativo del legislatore francese ha permesso di evitare che gli e-sports ricadessero nella normativa sul gioco d'azzardo, pur mantenendo l'organizzazione dei tornei subordinata ad un procedimento di autorizzazione. In alcuni Paesi si è assistito, invece, solo ad interventi specifici, come negli Stati Uniti, ove si è cercato di equiparare i *gamers* agli atleti professionisti ai fini della possibilità di ingresso e permanenza nel Paese, in base alle regole del Dipartimento di Immigrazione. In Corea del Sud è stata istituita un'apposita federazione preposta al campo degli e-sports (KeSPA). In Cina sono state adottate misure relative all'organizzazione di eventi. In altri Stati, come la Spagna, si è rimasti solo a livello di proposte di legge.

Ancora una volta non è possibile tracciare percorsi e fornire soluzioni ultime se non dopo la sperimentazione quotidiana del “nuovo”.

4. Conclusioni

Gli *e-sport* sono leghe, circuiti competitivi, tornei o competizioni che prevedono tipicamente un pubblico di spettatori in cui i giocatori, singoli o a squadre, giocano ai videogiochi, sia in presenza sia *online*, allo scopo di ottenere premi o per puro intrattenimento.

Si tratta di competizioni relative a specifici videogiochi che gli organizzatori mettono a punto con formati e regole di torneo per i giocatori, singoli o a squadre, secondo un apposito sistema di selezione o di iscrizione. La caratteristica principale degli *e-sport* è, quindi, quella di rappresentare eventi competitivi alla presenza di un pubblico di spettatori, differenziandosi dalla semplice fruizione «privata» di un videogioco. La crescita degli *e-sport* in Italia e nel mondo è avvenuta di pari passo con la diffusione sempre più pervasiva di *internet* e con il progresso tecnologico che ha riguardato e sta ancora riguardando il mondo dei videogiochi. Un *trend* che interessa i nuovi titoli, ma anche le modalità di fruizione degli eventi, legata ad esempio anche alla diffusione dello *streaming* in diretta. In questo quadro, il volano dello sviluppo degli *e-sport* è stato sia la diffusione delle connessioni a *internet* veloce a banda larga e ultralarga, sia lo *streaming online*: grazie a queste tecnologie, infatti, è stato possibile conseguire l’ampliamento della base degli utenti e degli appassionati, con riferimento a una pratica competitiva che è diventata sempre più diffusa e ha così consentito lo *scouting* di nuovi talenti.

Prendendo in considerazione i numeri della crescita degli *e-sport* in Italia, l’impatto economico totale stimato per il settore *e-sport* ammonta a una cifra tra 45 e 47 milioni di euro. L’impatto economico diretto, secondo i dati dell’associazione Idea – *Italian interactive digital entertainment association*, è di oltre 30 milioni di euro, dei quali il 65 per cento (20,4 milioni di euro) viene generato dai *team* di *e-sport*, seguiti dagli organizzatori che generano il 16 per cento (5,1 milioni di euro) e dai *publisher* che producono il 4 per cento (1,1 milioni di euro) dell’impatto economico diretto. Il restante 15 per cento (5 milioni di euro) viene generato da altre tipologie di società che operano nel mondo *e-sport*, come *venue* dedicate, produttori *hardware*, sviluppatori e altre categorie.

Quanto, poi, all’impatto economico indiretto generato da tutte le spese correlate al mondo degli *e-sport*, come i servizi ausiliari e il *merchandising*, questo si attesta a un livello superiore a 15 milioni

di euro, suddiviso tra i *publisher* che contribuiscono all'80 per cento del totale (circa 12 milioni di euro) dell'impatto indiretto²⁷.

Ma il settore *e-sport* italiano, sebbene in forte crescita, sconta, tuttavia, la mancanza di una regolamentazione normativa.

Lungi dall'essere in dirittura di arrivo - nell'ambito del percorso e processo di riconoscimento quale disciplina sportiva, *latu sensu*, "associata" - la nascita, in Italia, di una vera e propria Federazione di "*sport virtuali*" faciliterebbe una serie di adempimenti civilistici e tributari che chi opera nel settore, nella forma più embrionale associativa, si trova ad affrontare con non poche consequenziali problematiche. Ad oggi, la disciplina astrattamente applicabile al *gaming* competitivo, è rappresentata dalla normativa relativa alle manifestazioni a premi, in caso di torneo con assegnazione di vincita non in denaro, e dalla normativa relativa ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, con conseguente applicabilità delle regole del gioco d'azzardo: discipline piuttosto gravose e complesse²⁸.

Gli sforzi sin qui profusi volti a regolamentare, promuovere e tutelare gli sport elettronici, complice anche la situazione politica in cui versa il Paese, sembrerebbero, per ora, non aver prodotto gli effetti sperati: campeggia ormai da mesi sui siti del Parlamento italiano l'avvertimento «*Attenzione. Non sono disponibili le votazioni riferite al progetto di legge selezionato*»²⁹.

Ciò detto, non può non rimarcarsi che in occasione dei Giochi olimpici di Tokyo 2020 il Comitato internazionale olimpico ha introdotto le *Olympic Virtual Series* (Ovs) di *e-sport*, cinque tornei di videogiochi che si sono svolti dal 13 maggio al 23 giugno 2021, con i titoli *eBaseball* (baseball), *Powerful Pro Baseball 2020* (baseball), *Virtual Regatta* (canoa), *Zwift* (ciclismo) e *Gran Turismo 7* (corse automobilistiche): «*La Olympic Virtual Series è una nuova e unica esperienza digitale olimpica che mira a stabilire un coinvolgimento diretto con un nuovo pubblico nel campo degli sport virtuali*» (così Thomas Bach, presidente del CIO, nel lanciare l'iniziativa: «*Il suo concepimento è in*

²⁷ In argomento, M. CIMINI, *Il mercato dei videogiochi nel mondo vale più di 159 miliardi di dollari. I numeri e i dati nel dettaglio del nuovo report Newzoo e cosa aspettarci per il futuro*, analisi reperibile su www.oiesports.it, nonché, cfr. il report di Deloitte "*Let's Play! 2020 - Il mercato europeo degli eSport*", reperibile su www.deloitte.com.

²⁸ Poiché la partecipazione ad una competizione *e-sport* comporta non soltanto il pagamento di una tassa di iscrizione, ma anche una vincita in denaro, essi potrebbero rientrare nella definizione di giochi di abilità/skill games, di cui all'art. 38 del "decreto Bersani" - d. l. 223/2006, convertito in l. 248/2006 e sarebbero regolati dal Decreto Direttoriale dell'Agenzia dei Monopoli del 10 gennaio 2011. Tale normativa prevede la subordinazione della fornitura di servizi di gioco d'azzardo ad una concessione rilasciata dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (ora Agenzia delle Dogane e del Monopoli) e, talora, anche ad una autorizzazione di polizia ai sensi del T.U.L.P.S. (Regio Decreto n. 773/1931). «*Allo stato, dunque, l'unica ipotesi che porrebbe gli Esports al di fuori della stringente disciplina del gioco d'azzardo, rimanendo nei confini di un semplice social gaming, è quella in cui i giocatori partecipino alla competizione rimanendo offline, non vincendo direttamente alcun premio ma garantendosi la possibilità di accedere a successive sessioni di gioco e fasi eliminatorie*», così S. SBORDONI, in *Manifesto Degli Esports Seconda Edizione*, ESPORTS LEGAL FORUM, a cura dell'Osservatorio Italiano Esports, p. 30 ss.

²⁹ <https://www.camera.it/leg18/126?tab=7&leg=18&idDocumento=3626&sede=&tipo>

*Professore Associato di Diritto Privato e di Diritto dello Sport presso la Universitas Mercatorum di Roma.

linea con l'Agenda Olimpica 2020+5 e la strategia digitale del Cio. Incoraggia la partecipazione allo sport e promuove i valori olimpici con uno speciale focus sulla gioventù»).

Ebbene, le primordiali ritrosie mostrate nei confronti degli *e-sports* hanno ormai lasciato il passo ad una crescente attenzione da parte delle istituzioni olimpiche, che hanno riconosciuto gli sport virtuali, pur privi di aspetti di “fisicità” e di effetti di tutela della salute, come attività dotate di tensione competitiva, di intensità d’allenamento e, dunque, di valore agonistico. Siffatto *trait d’union* ha dato, e sta dando, modo di favorire iniziative e collaborazioni, in primo luogo, nell’ambito delle manifestazioni olimpiche, nonché in ambito istituzionale, ove si assiste ad un processo, pur sperimentale, di studio e integrazione “regolamentare”, volto a inquadrare il fenomeno in parola, nonostante la sua natura frammentaria, nelle categorie concettuali e istituzionali della Carta Olimpica da parte degli organismi sportivi tradizionali.

Sembra potersi concludere che la descritta situazione normativa limiti l’espansione di un settore in piena ascesa: è fondamentale, quindi, trovare una soluzione che risolva questo *vulnus* normativo senza frenare la diffusione degli *e-sports* in Italia, riconducendoli nella dimensione propria dello sport, inteso come attività di ricreazione umana (*desport*, diporto), vale a dire di cura del benessere fisico in termini di salute, di formazione della personalità, di educazione alla cooperazione e alla sana e leale competizione: elementi tutti che ineriscono alla dignità della persona umana (e che dunque oggi rilevano ai sensi dell’art. 2 Cost.), e non lasciare il settore in balia dei colossi del *gaming* e dunque in preda ad interessi esclusivamente commerciali e lucrativi. Diversamente opinando, si finirebbe per trasformare l’espressione degli *e-sports* in un’ordinaria fenomenologia individuale di mercato, dove il sostegno pubblico perderebbe ragione o diverrebbe locupletativo: in tal caso, non vi sarebbero obiettive ragioni per differenziarla da quella, di diritto comune, inerente a un qualsivoglia fenomeno lucrativo privato, basato sull’utilizzo di risorse anche materiali private.