

ISSN 0048-8372



RIVISTA
di
DIRITTO SPORTIVO

Rivista semestrale
2 | 2023



G. Giappichelli Editore – Torino



RIVISTA
di
DIRITTO SPORTIVO

2 | 2023

RIVISTA di DIRITTO SPORTIVO

Rivista semestrale

2 | 2023

Direzione scientifica

ALBERTO M. GAMBINO - GIULIO NAPOLITANO

Fondata nel 1949 da Giulio Onesti

Presidente

GIOVANNI MALAGÒ

Direttore responsabile

VINCENZO IACONIANNI

Direttore editoriale

ALVIO LA FACE



G. Giappichelli Editore – Torino

Rivista di Diritto Sportivo
Semestrale - Iscrizione al R.O.C. n. 25223
Registrazione presso il Tribunale di Roma, n. 315/11

Presidenza e Direzione
c/o CONI
Largo Lauro de Bosis, 15 00135 Roma
rivistadirittosportivo@coni.it

© Copyright - G. Giappichelli Editore
via Po, 21 - 10124 Torino - Tel. 011-81.53.111
www.rivistadirittosportivo.it

ISSN 0048-8372
EISSN 2784-9856

**Pubblicato on-line nel mese di maggio 2024
presso la G. Giappichelli Editore – Torino**

Comitato Scientifico

GIULIANO AMATO; RICCARDO ANDRIANI; SABINO CASSESE; RICCARDO CHIEPPA; PASQUALE DE LISE; FRANCO FRATTINI; LUIGI FUMAGALLI; LUCIO GHIA; GIOVANNI FRANCESCO LO TURCO; FRANCESCO PAOLO LUISO; ANDREA MANZELLA; BARBARA MARCHETTI; GIUSEPPE MORBIDELLI; ALFONSO QUARANTA; MARGHERITA RAMAJOLI; PIETRO RESCIGNO; PIERLUIGI RONZANI; ACHILLE SALETTI; PIERO SANDULLI; LAURA SANTORO; GIOVANNI VERDE; ELENA ZUCCONI GALLI FONSECA.

Comitato Scientifico Internazionale

JACK ANDERSON (The University of Melbourne), ALFONSO-LUIS CALVO CARAVACA (Universidad Carlos III de Madrid), STEVE J. CORNELIUS (University of Pretoria), PAUL H. HAAGEN (Duke University, Durham), CRISTIAN JURA (European Commission against Racism and Intolerance-Council of Europe), MATTHEW J. MITTEN (Marquette University, Milwaukee), SOFIA OLIVEIRA PAIS (Universidade Católica Portuguesa, Porto), OTTO PFERSMANN (Université Paris I Panthéon-Sorbonne), SHERALDINE PINTO (Universidad Metropolitana, Caracas), JOSÈ DOMINGO VALLS LLORET (Universitat de Barcelona), STEPHEN WEATHERILL (University of Oxford), DAI YOKOMIZO (Nagoya University).

Comitato di Direzione

ALBERTO ANGELETTI (avv. Foro Roma), ANTONIO BARTOLINI (Un. Perugia), STEFANO BASTIANON (Un. Bergamo), ETTORE BATTELLI (Un. Roma Tre), FRANCESCO BONINI (Un. Roma Lumsa), ERNESTO CAGGIANO (Magistrato ordinario), FRANCESCO CARDARELLI (Un. Roma "Foro Italico"), MARCELLO CLARICH (Un. Roma "Sapienza"), GIORGIO COLOMBO (Nagoya University), ANTONIO CONTE (avv. Foro Roma), FILIPPO DANОВI (Un. Milano "Bicocca"), ALESSANDRO DE STEFANO (avv. Foro Roma), VALERIA FALCE (Un. Europea di Roma), MARIA DOMINIQUE FEOLA (Un. Insubria), GIUSELLA FINOCCHIARO (Un. Bologna), ENRICO GABRIELLI (Un. Tor Vergata), ALBERTO M. GAMBINO (Un. Europea di Roma), FEDERICO GHEZZI (Un. Bocconi), ROSARIA GIORDANO (Magistrato ordinario), FRANCESCO GOISIS (Un. Milano "Statale"), UMBERTO IZZO (Un. Trento), MARCO LACCHINI (Un. Cassino), ALVIO LA FACE (Comi), GIUSEPPE LIOTTA (Un. Palermo), CARLO LONGARI (Un. Roma "Tor Vergata"), MASSIMO LUCIANI (Un. Roma "Sapienza"), ANGELO MAIETTA (Un. Mercatorum Roma), DANIELE MANTUCCI (Un. Ancona), PIERLUIGI MATERA (Un. Link Campus), ANIELLO MERONE (Un. Europea di Roma), GIULIO NAPOLITANO (Un. Roma Tre), MAURO ORLANDI (Un. Cattolica del Sacro Cuore), ANDREA PANZAROLA (Un. Roma "Tor Vergata"), VALERIA PANZIRONI (CONI), TERESA PASQUINO (Un. Trento), ANGELO PIAZZA (Un. Roma "Foro Italico"), MARIA PIA PIGNALOSA (Un. Roma "Foro Italico"), MARGERITA PITALIS (Un. Bologna), MASSIMO PROTO (Un. Link Campus), FRANCESCO PURROMUTO (coni - coordinatore), MASSIMO RANIERI (avv. Foro Roma), GIACOMO ROJAS ELGUETA (Un. Roma Tre), STEFANIA ROSSI (Un. Trento), ALDO SANDULLI (Un. Napoli "Suor Orsola Benincasa"), FILOMENA SANTAGADA (Un. Europea di Roma), BRUNO SASSANI (Un. Roma "Tor Vergata"), GIANLUCA SCARCHILLO (Un. Roma "Sapienza"), LAVINIA SPAVENTI (Magistrato ordinario), GENNARO TERRACCIANO (Un. Roma "Foro Italico"), ROBERTA TISCINI (Un. Roma "Sapienza"), GIUSEPPE TRISORIO LIUZZI (Un. Bari), GUIDO VALORI (avv. Foro Roma), FILIPPO VARI (Un. Europea di Roma).

Comitato per la Valutazione Scientifica

STEFANO BATTINI (Un. Tuscia), EMANUELE BILOTTI (Un. Europea di Roma), ALFONSO CELOTTO (Un. Roma Tre), VINCENZO CESARO (Un. Napoli “Parthenope”), ULISSE COREA (Un. Roma “Tor Vergata”), FULVIO CORTESE (Un. Trento), MARCO DE CRISTOFARO (Un. Padova), MONICA DEL SIGNORE (Un. Milano “Bicocca”), GIACINTO DELLA CANANEA (Un. Roma “Tor Vergata”), CLARICE DELLE DONNE (Un. Mediterranea), STEFANO DELLE MONACHE (Un. Padova), ALBERTO DELLO STROLOGO (Un. Europea di Roma), GIOVANNI DI ROSA (Un. Catania), VINCENZO FRANCESCHELLI (Un. Milano “Bicocca”), ILARIA GARACI (Un. Europea di Roma), LUCILLA GATT (Un. Napoli “Suor Orsola Benincasa”), GREGORIO GITTI (Un. Milano “Statale”), MARGARETH HELFER (Leopold-Franzens Universität Innsbruck), ELISABETTA LAMARQUE (Un. Milano “Bicocca”), FRANCESCO MACARIO (Un. Roma Tre), LUCA MARAFIOTI (Un. Roma Tre), TOMMASO MAUCERI (Un. Catania), ALESSANDRO MELCHIONDA (Un. Trento), ENRICO MEZZETTI (Un. Roma Tre), VINCENZO MONGILLO (Unitelma Sapienza), ROBERTA MONTINARO (Un. Orientale), ANDREA NICOLUSSI (Un. Cattolica del Sacro Cuore), VITTORIO OCCORSIO (Un. Mercatorum), FRANCO PAPARELLA (Un. Roma “Sapienza”), GIOVANNI PERLINGIERI (Un. Roma “Sapienza”), ALESSANDRA PIOGGIA (Un. Perugia), ARMANDO PLAIA (Un. Palermo), FRANCESCO RENDE (Un. Messina), GIORGIO RESTA (Un. Roma Tre), GIOVANNI MARIA RICCIO (Un. Salerno), MARCO RICOLFI (Un. Torino), SAVERIO RUPERTO (Un. Roma “Sapienza”), PASQUALE SANDULLI (Un. Roma “Sapienza”), FABIO SANTANGELI (Un. Catania), SALVATORE SICA (Un. Salerno), PIETRO SIRENA (Un. Bocconi), MARIO SPASIANO (Un. Napoli II), GIORGIO VERCILLO (Un. E-Campus), GIULIO VESPERINI (Un. Tuscia), ANDREA ZOPPINI (Un. Roma Tre).

Comitato Editoriale

ANIELLO MERONE (coordinatore), STEFANIA ROSSI (vice-coordinatrice), GIULIO ANDREOTTI, CRISTINA ASPRELLA, ANDREA AVERARDI, MARIA LETIZIA BIXIO, ALESSIO BONAFINE, MARCO CAPPÀ, ANDREA CARANCI, ANGELICA CARDI, ALBERTO CINQUE, CLAUDIA CONFORTINI, RICCARDO CRUCIOLI, ALESSANDRO DE SILVA, ALESSANDRO DI MAJO, MARCO FARINA, GIULIA FUNGHI, GAETANO GUZZARDI, JACOPO IERUSSI, CHIARA IOVINO, ELEONORA JACOVITTI, RICCARDO JOVINE, MONICA LA PIETRA, ENRICO LUBRANO, DARIO MARTIRE, TOMMASO MAUCERI, MICHELA MORGESE, GILBERTO NAVA, CRISTIANO NOVIZIO, KAREN PUTZER, GAETANINO RAJANI, MATILDE RATTI, MARIA LAURA REA, PATRIZIO RUBECHINI, SAVERIO SICILIA, MATTEO SIRAGUSA, ANDREA SIRCANA, ENRICO SPAGNOLELLO, GIORDANA STRAZZA, VALERIO TURCHINI, CALOGERO ALBERTO VALENZA, FABIO VALERINI, LAURA VASSELLI.

Tutti i contributi pubblicati nella Rivista sono stati sottoposti alla valutazione da parte del Comitato di direzione e alla revisione anonima.

INDICE DEL FASCICOLO II (luglio-dicembre 2023)

pag.

SAGGI

ETTORE BATTELLI

Una lettura assiologicamente orientata del fenomeno sportivo alla luce del riconoscimento costituzionale dello sport (An axiologically oriented reading of the sport phenomenon in the light of the constitutional recognition of sport) 299

DINO BUONCRISTIANI

Riparto di competenza tra giudice sportivo e giudice federale (Division of jurisdiction between sports judge and federal judge) 321

ELEONORA JACOVITTI

La riforma degli sport invernali tra responsabilità e autoresponsabilità (The reform of winter sports between responsibilities and self-responsibility) 331

STEFAN SCHWITZER

Il concetto di autoresponsabilità nella giurisprudenza penale: l'analisi di un caso concreto (The concept of self-responsibility in the criminal case law: an analysis of a concrete case) 371

ILENIA RAPISARDA

App mediche e tutela della privacy (Medical apps and privacy protection) 387

FOCUS
L'assicurazione
nello sport

ALBERTO M. GAMBINO
Introduzione (Introduction) 399

SARA LANDINI
L'assicurazione degli sportivi (The insurance of sportsmen) 403

GIOVANNI FACCI
Responsabilità, tutela della salute degli sportivi ed assicurazione (Responsibility, health protection of sportsmen and insurance) 417

FOCUS
L'assicurazione
nello sport

LEONARDO FERRARA <i>Lo sport in Costituzione (Sport in the Constitution)</i>	431
ANDREA LEPORE <i>Persona, sport e metaverso (Person, sport and metaverse)</i>	439
LORENZO CASINI <i>Considerazioni conclusive (Concluding remarks)</i>	449

GIURISPRUDENZA COMMENTATA

ELENA ZUCCONI GALLI FONSECA

Nota a Corte di giustizia UE, Grande Sezione, 21 dicembre 2023, C-124/21P – *Note sull'arbitrato TAS dopo la sentenza della Corte di giustizia nel caso ISU (Brief notes on TAS arbitration following the judgment of the Court of justice in the ISU case)*

455

STEFANO BASTIANON

Nota a Corte di giustizia UE, Grande Sezione, 21 dicembre 2023, C-333/21 e a Corte di giustizia UE, Grande Sezione, 21 dicembre 2023, C-680/21 – *Superlega e vivai giovanili. Il calcio secondo la Corte di giustizia (Superleague and home-grown players. European football and the Court of justice)*

477

ATTILIO SIMONELLI

Nota a Cass. pen., sez. IV, 31 gennaio 2022, n. 3284; Cass. pen., sez. IV, 15 marzo 2022, n. 8609; Cass. pen., sez. IV, 3 ottobre 2022, n. 37178 – *“Scriminante” dell'attività sportiva, gli spazi vuoti tra regola di gioco e responsabilità penale. Il rischio del tramonto del rischio. Breve studio sulla più recente giurisprudenza in materia (“Justifications” of sporting activity, the gaps between playing rules and criminal liability. The risk of the risk sunset. Brief study on the latest case law)*

523

RASSEGNA DI DIRITTO COMPARATO

GIANLUCA SCARCHILLO, ANTONIO MARIA QUONDAMSTEFANO

E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato (E-sport between France and the Republic of San Marino: a model for Italy? Hypotheses and prospects of comparative law)

573

STORIA DELLO SPORT

LORENZO VENUTI

Budapest 1960: storia di una candidatura olimpica sconfitta (Budapest 1960: history of an Olympic candidacy defeat)

611

E-SPORT TRA FRANCIA E REPUBBLICA DI SAN MARINO: UN MODELLO PER L'ITALIA? IPOTESI E PROSPETTIVE DI DIRITTO COMPARATO*

E-SPORT BETWEEN FRANCE AND THE REPUBLIC OF SAN MARINO: A MODEL FOR ITALY? HYPOTHESES AND PROSPECTS OF COMPARATIVE LAW

di *Gianluca Scarchillo*** e *Antonio Maria Quondamstefano****

Sommario: 1. Introduzione. – 2. Dalle Olimpiadi Intergalattiche di *Spacewar* del 1972 al *World Cyber Games* degli anni 2000. – 3. Da *e-games* a *e-sports*: il problema dogmatico dell'inquadramento degli *e-games* tra gli sport. – 4. La posizione del CIO sugli *e-sports* e la *Olympic e-sports Week* di Singapore del 2023. – 5. Gli *e-sports* nella prospettiva dell'Unione Europea: un itinerario da tracciare partendo dalla Risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022. – 6. La *Loi n. 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique* in Francia. – 7. Il Codice degli *e-sports* della Repubblica di San Marino: a) le disposizioni generali. – 7.1. b) i soggetti (giocatori, squadre e associazioni, federazioni, imprese e-sportive e altri operatori dell'*e-sport*). – 7.2. c) ambito oggettivo di applicazione e sistema di giustizia e-sportiva. – 7.3. d) disciplina di coordinamento e rimandi (dalla protezione dei dati personali alla protezione della maternità, passando per la tutela della salute). – 8. Gli sport elettronici in Italia: quale modello? – 9. Considerazioni conclusive.

1. Introduzione

Il presente lavoro ha ad oggetto gli *e-sports* e la disciplina di riferimento adottata in Francia e nella Repubblica di San Marino, con lo scopo di individuare un modello per la normativa italiana che, allo stato, è assente.

* Contributo sottoposto alla procedura di *double blind peer review* ed approvato. Per quanto il presente contributo sia frutto di riflessioni comuni, ai fini della valutazione dei prodotti della ricerca, sono da attribuire a GIANLUCA SCARCHILLO i §§ 1-3-5-9 e ad ANTONIO MARIA QUONDAMSTEFANO i §§ da 2-4-6-7-8.

** Professore associato di Sistemi Giuridici Comparati e Diritto privato comparato nell'Università di Roma "La Sapienza".

*** Dottorando di ricerca in Diritto privato comparato, nell'Università di Roma "La Sapienza".

Il fenomeno degli sport virtuali, come si avrà modo di osservare nel prosieguo della trattazione, assume una grande rilevanza a livello economico, sociale ed educativo. Un tema ricorrente è se gli *e-sports* possano o meno essere considerati sport o equiparati ad essi sotto il profilo della disciplina, con tutto ciò che ne consegue dal punto di vista delle garanzie, delle regole e delle tutele. Allo stato non vi è un formale riconoscimento degli *e-sports* quali sport tradizionali, ma non può dubitarsi di come l'attuale tendenza evolutiva lasci presagire che in un futuro, forse nemmeno così troppo lontano, si possa arrivare ad assoggettare il fenomeno – formalmente e pienamente – all'ordinamento sportivo tradizionale. In tal senso, appare sintomatica la scelta del Comitato Olimpico Internazionale di inserire alle Olimpiadi di Parigi 2024 alcune competizioni virtuali a contenuto sportivo e – forse ancor più rilevante – appare sintomatica la dichiarazione del Presidente Bach, rilasciata per il saluto di fine anno, relativa alla creazione di vere e proprie Olimpiadi degli *e-sports*.

Indipendentemente dalla volontà di equiparare o meno tale pratica agli sport tradizionali, è comunque necessario che il settore non rimanga sprovvisto di regole. Difatti, come anche le Istituzioni comunitarie non mancano di sottolineare nei propri atti ufficiali, il fenomeno degli *e-sports* – al pari di ogni altra forma di competizione sportiva – non si limita a coinvolgere solo gli sportivi e gli spettatori, ma abbraccia una vasta platea di soggetti che a vario titolo partecipano alla creazione di questo ecosistema, affermando che «[...] l'ecosistema dei videogiochi è diventato un'industria culturale e creativa di primo piano in tutto il mondo, con una dimensione del mercato europeo stimata a 23,3 miliardi di EUR nel 2021, oltre a 4900 studi di videogiochi e 200 editori di videogiochi [...]»¹. Alla luce della rilevanza del fenomeno occorre interrogarsi sulle soluzioni di diritto positivo che è necessario fornire in Italia, al fine tanto di disciplinare questa realtà quanto di evitare che, in assenza di una regolamentazione specifica, la disciplina applicabile *de residuo* possa creare vuoti di tutela o disparità di trattamento e rendere così meno attrattivo e competitivo il nostro ordinamento giuridico rispetto ad altri che, invece, hanno adottato una disciplina di settore.

Attraverso una breve ricostruzione dell'evoluzione del fenomeno, si avrà modo di osservare che la nascita di ciò che chiamiamo *e-sport* deriva dalla organizzazione di eventi competitivi e dalla creazione di sistemi in grado di creare classifiche e comparare i risultati ottenuti. Una parte del lavoro sarà dedicata alla questione dell'inquadramento dell'*e-sport* tra gli sport: si tenterà di individuare tre criteri attraverso cui risolvere il «problema dogmatico dell'inquadramento» nei casi in cui non vi sia un formale riconoscimento di una determinata disciplina. In tal senso, si concluderà che gli *e-sports* possono considerarsi sport e – come tali – fare proprio lo spirito sportivo e i valori dell'olimpismo.

Verranno analizzate le posizioni assunte dal Comitato Olimpico Internazionale e dal Parlamento Europeo.

¹ Risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022.

Infine, si procederà ad un'analisi della normativa francese e sammarinese adottata per disciplinare il settore: mentre la Francia ha optato per una disciplina parziale, la Repubblica di San Marino ha optato per un modello di disciplina organica, che risulterà la scelta vincente per garantire al settore il giusto posizionamento all'interno dell'ordinamento nazionale e internazionale. Non stupisce, infatti, che le proposte di legge attualmente al vaglio del Parlamento italiano, siano fortemente (e, in un caso, dichiaratamente) influenzate dalla legislazione sammarinese.

2. Dalle Olimpiadi Intergalattiche di *Spacewar* del 1972 al *World Cyber Games* degli anni 2000

Nel 1972 nasce il fenomeno che oggi si individua con il termine *electronic sports* (o anche *e-sports*)². Nello specifico, il 19 ottobre del 1972 la rivista *Rolling Stones* organizza, presso i locali della *Stanford University*, un torneo di *Space war* mettendo in palio un anno di abbonamento al magazine³. Successivamente, nel 1980, la società *Atari* organizza il campionato di *Space Invaders*, cui presero parte oltre diecimila giocatori⁴. Le prime competizioni sono organizzate attorno alle *console* arcade che sono il modello da cui nascono gli attuali videogiochi⁵; tali *console* venivano commercializzate dalla società *Service Games* (Sega) che, al fine di sponsorizzare i propri prodotti, organizzò in tutto il Giappone la prima competizione nazionale di videogiochi, la

² Il fenomeno viene individuato mediante diversi termini: *e-sport*, *electronic sports*, sport virtuali, competizioni di videogiochi, *virtual sports* sono i più ricorrenti.

³ T. DOMINTEANU, N. SMIDU, A. VOINEA, C.-C. DINCIU, M.-C. PORFIREANU, A. IACOBINI, *What are e-sport? Introduction to the Global Phenomenon of e-sport*, in *Proceedings of the International Conference on Business Excellence*, 2023, XVII, pp. 1421-1430. Interessante notare, anche con riferimento a quanto si avrà modo di osservare nel prosieguo, che il fenomeno nasce non solo con l'elemento della competitività, ma anche per l'esistenza di un «premio». È stato osservato, con riferimento allo sport, che «L'introduzione del "premio" per i vincitori delle competizioni ha costituito e costituisce tuttora il pubblico riconoscimento del valore dell'atleta ed ha lo scopo di favorire la diffusione di queste "discipline" ed il continuo affinamento della loro tecnica e della preparazione fisica», F. FRANCESCHETTI, *Diritto, Organizzazione e Gestione dello Sport e delle Attività Motorie*, Bologna, 2021, p. 107.

⁴ D.-C. FUNK, A.-D. PIZZO, B.-J. BAKER, *E-sport management: Embracing e-sport education and research opportunities*, in *Sport Management Review*, 2018, XXI, pp. 7-13.

⁵ I videogiochi dell'epoca non erano sofisticati come quelli attuali, sia dal punto di vista grafico e di software, sia sotto il profilo della diffusione e spettacolarizzazione. Il progresso tecnologico e la creazione delle piattaforme di streaming online (per la trasmissione e per il commento in diretta delle partite) hanno giocato – e continuano a giocare – un ruolo chiave per la diffusione e la crescita di questo ecosistema. Come è stato osservato, «*the evolution of e-sports is intrinsically linked to technology advancement and, particularly, the growth of the internet, which nowadays allows players to remotely compete across the world. The arcade scene, namely, highly contributed to the development of video games in general. Developments such as the personal computer, also played a key role*», C. AGHEY, *Integration of e-sports in the structure of Ifs: disruption or continuity?*, in *The International Sports Law Journal*, 2020.

cui finale si disputò nel 1974 presso il *Tokyo Pacific Hotel*⁶. A partire dal 1972 si assiste ad una proliferazione di eventi che vengono organizzati dalle stesse società produttrici dei videogiochi, con finalità commerciali e di promozione del prodotto⁷.

Lo scenario inizia a mutare quando, nel 1980, viene creato *Twin-Galaxies*, un sistema di registrazione dei punteggi che è destinato a rivoluzionare il panorama delle competizioni amatoriali di videogiochi. Difatti, dal momento che viene creato un sistema per tenere conto dello *score* di un giocatore per un determinato videogioco, è possibile operare delle classifiche e raffrontare i risultati ottenuti, creando così una competizione⁸.

Possiamo dunque affermare che uno degli elementi alla base della nascita di questo ecosistema è la possibilità di sfidarsi in maniera competitiva e di confrontare i propri risultati con quelli degli altri giocatori.

Tra il 1982 e il 1984, per la rete NBC, viene trasmesso il programma televisivo *Starcade!*, il primo show dedicato ai giochi arcade, in cui i partecipanti dovevano correre per totalizzare il punteggio maggiore. Nel 1999, in Corea del Sud, viene trasmesso il *Tooniverse progamer Korea Open*, uno dei primi tornei professionali organizzati con riferimento al videogioco *Starcraft*, con commenti live e grande eco, con-

⁶ T. DOMINTEANU, N. SMIDU, A. VOINEA, C-C. DINCIU, M.-C. PORFIREANU, A. IACOBINI, *What are e-sport? Introduction to the Global Phenomenon of e-sport*, cit.: il tour di competizioni, che prende il nome di *All-Japan Games Championship TV*, si è svolto in oltre trecento località giapponesi e solo sedici partecipanti sono stati selezionati per la finale; il montepremi consisteva in televisori, registratori a cassette e radio a transistor.

⁷ Nel 1977, la *Gremlin Industries* (acquistata un anno prima da Sega) organizza un tour con due giocatrici di *Blockade* in diciannove città statunitensi, offrendo vincite in denaro a chiunque le avesse sconfitte. Tra il 1982 e il 1984, viene trasmesso il programma televisivo *Starcade*, in cui i partecipanti erano impegnati nel totalizzare il maggior punteggio in videogiochi arcade. Nel Regno Unito, viene trasmesso il programma *First class* per la rete BBC. Nel 1987, prende vita il primo *American National Video Game Team Tournament*, organizzato dalla *Recreational Players Association*, in cui il titolo di punta fu *Super Mario Bros*. T. DOMINTEANU, N. SMIDU, A. VOINEA, C-C. DINCIU, M.-C. PORFIREANU, A. IACOBINI, *op. cit.*

⁸ Si aggiunga che *Twin-Galaxies* si occupava di diffondere i punteggi periodicamente anche attraverso il *Guinness Book of World Records*. Sul punto: T. DOMINTEANU, N. SMIDU, A. VOINEA, C-C. DINCIU, M.-C. PORFIREANU, A. IACOBINI, *What are e-sport? Introduction to the Global Phenomenon of e-sport*, *op. ult. cit.* Per un approfondimento sul ruolo dei *media* rispetto alla creazione di questo ecosistema: A. DE-SANTIS, L.F. MORALES MORANTE, *E-sports and the Media*, Londra, 2023: «*the key role of the gamer culture audience and the commercialization of video game competitions change the way both the product and the experience are consumed, stimulating the use of video game tournaments and events as complementary initiatives to other types of events. The powerful attraction of competition and the recognition of achievements by the winners increase the motivation of players and spectators, highlighting another characteristic of the sport. The appearance in 1981 of a media specialized in the collection and dissemination of information about tournaments, players and their results, such as the Official Scoreboard for Electronic Entertainment (Twin Galaxies), not only marks another historical fact symbolizing the importance of the media in the evolution of e-sports, but also evidences the growing interest of the audience*».

siderato «il prodromo dell'idea di spettacolarizzazione dei videogiochi competitivi»⁹.

Nel 2001, con il supporto di Samsung e del Ministero dell'Informazione e delle Comunicazioni, nonché del Ministero della Cultura e del Turismo della Corea del Sud, nascono i *World Cyber Games*, considerati le Olimpiadi degli *e-sports*, in cui partecipanti da tutto il mondo si sfidano su diversi titoli per un montepremi di trecentomila dollari e con oltre trentamila spettatori dal vivo per le finali¹⁰.

Questo percorso, graduale e repentino al tempo stesso, raggiunge il suo apice con la finale del gioco di *The League of Legends* del 2016, con oltre ventimila spettatori presenti nell'arena appositamente costruita presso lo *Staples Center* di *Los Angeles* e con oltre quarantatré milioni di spettatori che seguivano la finale online; nel 2016, l'evento con il montepremi più alto nella storia degli *e-sports*, fino a quel momento, è stata la competizione «*The International Dota 2 Championship*», con un montepremi di oltre venti milioni di dollari¹¹.

Da questa breve panoramica sull'evoluzione delle competizioni di videogiochi possiamo scorgere l'evoluzione del fenomeno che si accompagna all'evoluzione del contesto di riferimento: i videogiochi arcade nascono, appunto, con finalità ludiche; i produttori dei titoli (i.e. dei videogiochi), con finalità commerciali e promozionali, organizzano eventi con lo scopo di aumentare la conoscenza del prodotto presso potenziali acquirenti e, dunque, per aumentare le vendite; successivamente, grazie alla creazione di sistemi di registrazione dei punteggi dei giocatori, si gioca anche per competere e vincere premi; con la crescita delle competizioni e con la loro spettacolarizzazione, nasce questo ecosistema in cui la componente competitiva supera la componente commerciale e ludica. In altri termini, mentre inizialmente si organizzavano le competizioni di videogiochi con lo scopo di promuovere il prodotto (i.e., il videogioco), con l'organizzazione di competizioni vere e proprie si crea un ecosistema, in cui non vi sono solo i giocatori e il gioco, ma vi sono anche gli spettatori: la rivoluzione risiede nel fatto che, in questo contesto, gli spettatori non sono più destinatari dell'evento in quanto potenziali acquirenti del prodotto, ma sono veri e propri consumatori di intrattenimento¹². Si aggiunga che nuove figure iniziano a trovare una collocazione in questo ecosistema: *content creator*, sviluppatori dei videogiochi, allenatori dei giocatori, psicologi, *pro-player* (i giocatori professionisti), *e-sport team* (le squadre o i gruppi di

⁹ P. RAIMONDO, L. ZAMBONI, *Diritto delle attività motorie e sportive*, App. III, Bologna, 2022, p. 2.

¹⁰ Per approfondimenti si rimanda all'indirizzo https://esportslane.com/world-cyber-games-wcg/#World_Cyber_Games_History_%E2%80%93_Where_Did_the_WCG_Originate.

¹¹ Basti pensare che il montepremi totale della finale del 2021 ammonta ad oltre quaranta milioni. Per approfondimenti sull'entità del montepremi di ciascuna finale, si veda <https://dota2.prizetrac.kr/international10>.

¹² Un'interessante lettura di ciò che viene definito *experiencescapes* è offerta da K. HALLMANN, A. ZEHNER, J. RIETZ, *Sport events as experiencescapes: the spectator's perspective*, in *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 2021, IV, ove si considera che l'ecosistema di un evento sportivo è dato anche dall'interazione con i consumatori di intrattenimento, che – a loro volta – contribuiscono alla costituzione dell'ecosistema («*service ecosystem of a sport event*»).

partecipanti ad un torneo), *caster* (i commentatori delle partite), *e-sport academy* (piattaforme *on-line* dedicate alla formazione nel mondo degli *e-sports*), solo per citarne alcune¹³.

3. Da *e-games* a *e-sports*: il problema dogmatico dell'inquadramento degli *e-games* tra gli sport¹⁴

Operata questa breve ricostruzione dell'evoluzione del fenomeno, appare necessario soffermarsi su due tematiche ricorrenti nell'odierno dibattito sugli *e-sports*: il primo è quello del riconoscimento degli sport virtuali quali sport veri e propri; il secondo (che presuppone una risposta positiva al primo interrogativo) è se debbano considerarsi come sport solo le competizioni di video games, che riproducano giochi a contenuto sportivo, oppure se debbano essere considerati tutti sport, indipendentemente dal titolo del videogioco giocato e dal suo contenuto.

Con riferimento al primo *topos*, il problema dogmatico dell'inquadramento degli *e-sports* negli sport appare essere un problema di definizione dello sport. Il fenomeno sportivo, infatti, difficilmente può essere imbrigliato in definizioni omnicomprensive e soddisfacenti al tempo stesso¹⁵. Ne discende che, per rispondere alla domanda se lo sport virtuale sia sport, occorrerebbe chiarire, in via preliminare, cosa sia lo sport¹⁶.

¹³ P. RAIMONDO, L. ZAMBONI, *Diritto delle attività motorie e sportive*, cit.; L. COLANTUONI, *Diritto Sportivo*, a cura di F. IUDICA, Torino, 2020, pp. 816-822.

¹⁴ La questione in termini di *e-games* è posta da P. RAIMONDO, L. ZAMBONI, *Diritto delle attività motorie e sportive*, App. 3, cit., p. 4; mentre generalmente il dibattito è direttamente impostato utilizzando il termine di *e-sport*.

¹⁵ M. SANINO, *Sport*, voce (2006) in *Enc. giur.*, XXXIV, Roma, 1993, I; A. MARANI TORO, *Sport*, voce in *Noviss. dig. it.*, XVIII, Torino, 1957, pp. 42-57; M. SANINO, F. VERDE, *Il Diritto Sportivo*, Vicenza, 2015; G. LIOTTA, L. SANTORO, *Lezioni di diritto sportivo*, Milano, 2023; M. PITTALIS, *Sport e Diritto*, Milano, 2023; J. SCHULKIN, *Sport: a biological, philosophical, and cultural perspective*, New York, 2016.

¹⁶ T.M. SCHOLZ, N. NOTHELFER, *Research for CULT Committee – e-sport*, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels, 2022, sottolineano efficacemente che «The question of whether e-sport can be considered sports is insufficient because the frame of reference is missing. It is unclear under which definition of sports e-sport is to be subsumed. In the field of law, the question would, for example, be oriented towards the respective piece of legislation in which sports is regulated as a constituent criterion. The question must then be: can e-sport be considered sports within the meaning of this exact piece of legislation? In most cases, it will hardly be a question of subsuming the entirety of e-sport under sports, but of subsuming a specific e-sport title (or even game mode). Both the definition of e-sport and traditional sports are extensive umbrella terms that overlap but do not entirely coincide». Il problema è evidentemente un problema di qualificazione e passa attraverso l'individuazione dei tratti essenziali e caratteristici della definizione di sport per poi domandarsi se e a quali condizioni gli *electronic game* rientrano in tale categoria. Dallo studio e dalla ricostruzione del dibattito, tuttavia, emerge l'urgenza di ammonire il lettore con una nota di metodo: prima ancora di domandarsi se gli *e-sport* possano o meno essere considerati sport, e in base a quali criteri, occorre interrogarsi sull'utilità di questa indagine e sulle sue conseguenze. In altri termini, domandarsi *tout court* se *e-sport* sono sport rischia di diventare un mero esercizio intellettuale e sostanzialmente fine a sé stesso, se non si chiarissero le finalità

La difficoltà nel definire in positivo cosa sia lo sport si riscontra ugualmente nel caso in cui si volesse ragionare *a contrario* e provare a stabilire cosa non sia lo sport. La definizione di un concetto passa necessariamente attraverso la selezione dei criteri in base ai quali la definizione stessa è tracciata. Tali criteri vengono impiegati anche per sciogliere le incertezze nei casi dubbi, ovvero nei casi in cui il confine tra ciò che rientra nella definizione e ciò che ne resta fuori sia sfocato e di incerta individuazione.

Pertanto, seppur brevemente, si tenterà di individuare alcuni criteri generali per sciogliere il dubbio in esame: la tesi che qui si propone è quella che vede l'attività fisica al centro di ogni riflessione, da tenere distinta dal gioco e da ciò che si definirà come sport¹⁷.

La prima distinzione da operare è tra l'attività fisica regolamentata (*lato sensu*) e l'attività fisica non regolamentata. Con attività fisica si individua quello stato di dispendio energetico connesso a movimenti del corpo, più o meno pronunciati, che sia in grado di attivare un metabolismo differente rispetto al metabolismo basale. Quotidianamente, chiunque compie una certa quantità di attività fisica: comporre un mobile, salire le scale, correre per non perdere un treno. Siamo in presenza di attività fisica, ma non parliamo né di gioco, né di sport. Questa è ciò che intendiamo come attività fisica non regolamentata.

dell'indagine. Infatti, e con riferimento anche al presente lavoro, lo scopo dell'indagine è quello di individuare una possibile disciplina applicabile ad un fenomeno della realtà che, indipendentemente da come lo si voglia qualificare o definire, necessita di una regolamentazione. Questa identificazione (o, eventualmente, equiparazione) non è senza conseguenze, poiché qualificare le competizioni e-sportive come sport tradizionali ha come corollario naturale l'assoggettamento dell'intero fenomeno alle regole e ai principi dell'ordinamento sportivo. Per tali ragioni, affermare che gli *e-sport* sono riconosciuti come sport da un determinato Paese impone un'indagine circa il tipo di riconoscimento, posto che può parlarsi di riconoscimento vero e proprio solo nella misura in cui, come per le discipline sportive tradizionali, sia l'*International Olympic Committee* (CIO) al vertice dell'ordinamento piramidale. E. BATTELLI, *Diritto Privato dello Sport*, Torino, 2019, p. 25: «Il rapporto tra gli organi nazionali sportivi e le organizzazioni sportive internazionali ha struttura piramidale con al vertice proprio il CIO [...]». Dall'altro lato, preme rilevare che, indipendentemente dal riconoscimento formale da parte del CIO, il modello con cui si sta strutturando il mondo degli *e-sport* ricalca sostanzialmente quello «piramidale» degli sport tradizionali. L. FREEBURN, *Regulating International Sport*, Leiden, 2018.

¹⁷ Per la ricostruzione del dibattito sui criteri di individuazione dello sport si rimanda a G. LIOTTA, L. SANTORO, *Lezioni di diritto sportivo*, Milano, 2023, pp. 15-22. In sostanza, la delimitazione di ciò che, ai fini del giuridico, è sport o non è sport non è fine a sé stessa, dal momento che qualificare un fenomeno come sport ne comporta l'assoggettamento ad una serie di regole e alla potestà di determinati soggetti e Istituzioni. In questo senso, il criterio di individuazione formale (cioè è sport solo ciò che è riconosciuto come tale) è successivo – entro certi limiti – ad un criterio, per così dire, olistico ed empirico, che guarda anzitutto al fenomeno in sé considerato. Ma, al tempo stesso, l'inserimento di un'attività fisica tra gli sport riconosciuti risolve il problema a priori. In questo senso, C. VICENTE, *Noção de Jogo – consequências jurídico-práticas*, Coimbra, 2023: «*Na verdade, a conceptualização jurídica de desporto está longe de constituir questão de interesse puramente teórico. Pelo contrário: o seu interesse prático é patente. Com efeito, se a conclusão for a de que uma determinada atividade é desporto, surge, por consequência, a sujeição da mesma ao âmbito de aplicação da legislação aplicável ao desporto, com tudo o que isso implica*». Per un'interessante analisi, anche linguistica, del rapporto tra sport e gioco, si veda: M. AIELLO, *La dimensione ludica dello sport nella storia*, in *Sophia*, 2016, II, pp. 166-179.

Con l'istituzione di regole, invece, nel senso di svolgere attività fisica sulla base di regole prestabilite, nasce il gioco¹⁸. Seguendo poche, ma certe regole prestabilite, dei bambini si rincorrono per eliminarsi a vicenda. Anche lo sport, come si dirà, nasce per il tramite di regole che orientano e determinano i gesti dell'attività fisica. Pertanto, la prima distinzione, fondata su un criterio oggettivo, è quella della presenza o meno di regole. L'attività fisica non regolamentata resta attività fisica. Quando subentrano le regole abbiamo non solo il gioco, ma anche lo sport¹⁹.

Per distinguere tra sport e gioco occorre guardare al secondo criterio, ovvero alle finalità dell'attività fisica. Difatti, è possibile partecipare ad una partita di calcio per finalità ludiche, in un campo non regolamentato. È possibile correre per migliorare la condizione di salute psico-fisica, o per perdere peso. Oppure è possibile correre per una certa distanza al fine di realizzare il minor tempo possibile e, attraverso la comparazione con i risultati di altri corridori, tentare di essere il più veloce. Pertanto, posto che sia il gioco che lo sport possono essere indicati come attività fisica regolamentata, ciò che fa la differenza è lo stato soggettivo di coloro che compiono l'attività, nel senso che lo sforzo profuso è orientato al piacere e divertimento, nel caso del gioco, a superare gli altri e i propri limiti, nel caso dello sport²⁰.

Il terzo elemento da considerare è quello del contesto-ecosistema, ovvero del sistema istituzionale e dei luoghi materiali in cui si svolge l'attività fisica, ivi inclusi gli obblighi giuridicamente rilevanti assunti dai soggetti: correre per realizzare il miglior risultato in una competizione sportiva in un luogo appositamente adibito, con regole tecniche e giuridiche, con un sistema che tenga conto del risultato e lo registri ai fini di una classifica tra i partecipanti, è sport²¹.

¹⁸ Forse un interrogativo potrebbe sorgere spontaneo in ciascuno di noi: “è veramente necessario che il diritto entri (anche) nello sport?”, “in fin dei conti non è solo un gioco?”. La domanda è legittima, tuttavia, sottovaluta sia lo sport, sia il diritto che il gioco (anche fosse). Il gioco, infatti, per quanto l'immaginario comune della dimensione ludica possa spingerci a ridurne la portata, non è per molti versi distante dall'esperienza giuridica. Anzi, così come il diritto, il gioco esprime la natura umana. Con esso, infatti, si incide sul mondo e non si subisce semplicemente la realtà circostante, ma si fissano regole per dargli una data forma. Ecco perché, come osserva Schiller, l'uomo manifesta sé stesso nel gioco, quando passa così dall'“*impulso sensibile*” all'“*impulso formale*”. In sostanza, sia il gioco che il diritto sorgono per mezzo di leggi che vengono istituite (non per effetto di leggi “scientifiche” che esistono già in natura e che vengono “subite”, perché se parliamo dell'uomo non siamo nello stato di natura. Egli crea le leggi, non si limita a subirle). Sul pensiero di Schiller, cfr. F. SCHILLER, *L'educazione estetica dell'uomo*, Milano, 2011 e le analisi di B. ROMANO, *Giudizio giuridico e giudizio estetico, da Kant verso Schiller*, Torino, 2013, *passim* e p. 65.

¹⁹ Per una approfondita e interessante ricostruzione del fenomeno sportivo, fino all'olimpismo moderno, si veda A. G. PARISI, *Manuale di diritto dello sport*, Torino, 2021, pp. 1-30.

²⁰ F. ALAPHILIPPE, *Sports*, voce della *Guide Juridique Dalloz*, V, Parigi, 2005, p. 489: «*un sport, en effet, n'est ni un simple jeu, ni un simple exercice physique: sa reconnaissance requiert une base réglementaire, voire institutionnelle qui, juridiquement, l'établit dans la société civile et, pratiquement, traduit le rayonnement que celle-ci lui accorde*».

²¹ N. BESOMBES, *Sport et e-sport: une comparaison récurrente à déconstruire*, in *Jurisport: La revue juridique et économique du sport*, 2018: «*Compétition et réglementation permettent de distinguer les activités physiques informelles et libres (le basketball en playground) des sports comme le basketball fédéral*».

Ne discende che l'attività fisica, a seconda della presenza o meno dei tre elementi, si atteggia, di volta in volta, a mera attività fisica, gioco o sport. Dove con l'elemento oggettivo si intendono le regole tecniche (del gioco o dello sport), con finalità si intende lo scopo soggettivo di colui che compie l'attività fisica (competitivo, ludico, salutistico) e dove, infine, con il contesto si intende lo svolgimento dell'attività fisica finalizzata al risultato all'interno di un ecosistema che prevede strutture regolamentate (stadi, campi da calcio, piscine, piste di atletica), regole tecniche ben definite, arbitri, sistema di risoluzione delle controversie, la registrazione del punteggio, e così via. Ed infatti, correre per migliorare il proprio stato di salute si limita ad essere un'attività fisica; giocare a calcio tra amici, anche seguendo tutte le regole tecniche, si limita ad essere un gioco (anche laddove i partecipanti fossero mossi da spirito competitivo), poiché quella partita non è inserita nel contesto calcistico.

Estendendo il ragionamento alle competizioni virtuali di videogiochi, allora, ben potrebbero considerarsi uno sport²². Infatti, l'attività fisica richiesta per giocare ad un videogioco richiama le stesse considerazioni svolte sinora: posso utilizzare il videogioco per testarlo in virtù del mio lavoro, posso giocare con gli amici a scopo ludico, oppure posso competere per essere il migliore²³.

²² Una definizione normativa può essere rinvenuta nella Carta Europea dello Sport, ove per sport si intende «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». Per approfondimenti, L. MELICA, *Sport e "Diritti" in Italia e nel mondo*, Bologna, 2022; M. PITTALIS, *Sport e Diritto*, Milano, 2023, pp. 48-60; La definizione della Carta europea dello Sport è stata ripresa in maniera pressoché identica dall'art. 2, del d.lgs. 28 febbraio 2021, n. 36 e dall'art. 2, del d.lgs. 28 febbraio 2021, n. 37, ove si definisce lo sport come «qualsiasi forma di attività fisica fondata sul rispetto di regole che, attraverso una partecipazione organizzata o non organizzata, ha 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». Nel considerando, lettera "P", della risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022 sugli e-sports si legge che: «considerando che gli sport elettronici sono competizioni in cui singoli individui o squadre giocano videogiochi, solitamente di fronte a spettatori, in presenza o online, per intrattenimento, premi o denaro; che la definizione comprende un elemento umano (i giocatori), un elemento digitale (i giochi stessi), e un elemento competitivo». Il Codice degli e-sports della Repubblica di San Marino definisce e-sport «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni e-sportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina e-sportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, il tutto mediante gli strumenti informatici propri di ciascuna Disciplina e-sportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità».

²³ P. RAIMONDO, L. ZAMBONI, *Diritto delle attività motorie e sportive*, i quali osservano che «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 motoria». Per un'interessante analisi del dibattito in materia, si rimanda a S. BASTIANON, *Dal Bridge agli e-sports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito. Nota a Corte di Giustizia, sez. IV, 26 ottobre 2017*, in questa Rivista, 2020, I, p. 177 ss., ove tra gli elementi a favore di un riconoscimento degli sport virtuali sulla base dell'elemento fisico si evidenzia che «[...] talune competizioni nelle quali si cimentano i più forti video-gamers (o e-sports gamers) non hanno nulla da invidiare in termini di premi, pubblico e sponsors a manifestazioni sportive tra-

A questo punto, sarebbe legittimo domandarsi la ragione per cui si voglia qualificare le competizioni di videogiochi come sport. La risposta risiede nelle conseguenze, non solo giuridiche, di un tale riconoscimento, ovvero estendere agli *e-sports* tutto ciò che riguarda lo sport. Non solo assoggettare il fenomeno all'ordinamento sportivo e al suo sistema, ma anche estendere le previsioni e tutele normative contenute nelle Carte costituzionali, nelle fonti comunitarie e internazionali²⁴. In altri termini, dal momento che gli sport virtuali sono una realtà che coinvolge un'ampia varietà di soggetti, primi fra tutti i *pro-players* (spesso minorenni), l'assorbimento di questi nell'ordinamento sportivo garantirebbe ai soggetti coinvolti il beneficio di un sistema maturo di tutele e di strumenti. Dall'altro lato, riconoscendo al fenomeno i caratteri dello sport si garantirebbe – sempre nel rispetto dell'indipendenza e autonomia dell'ordinamento sportivo – un ruolo proattivo degli Stati e delle Istituzioni sovranazionali, anche in un'ottica di promozione dei valori e delle opportunità educative presenti anche negli *e-sports*. Ciò su cui nessun ordinamento dovrebbe soprassedere approcciando al fenomeno è il rispetto dello spirito sportivo che anima ogni sport²⁵. Gli *e-sports* sono un fenomeno in

dizionali. Inoltre, è parimenti innegabile il fatto che i più forti *videogamers*: a) si allenano per un considerevole numero di ore; b) sono seguiti da specialisti per quanto riguarda sia l'alimentazione, sia la preparazione atletica, sia la preparazione psicologica; c) viene loro richiesta un'elevata dote di determinazione, perseveranza, dedizione, impegno, sacrifici e rinunce; d) spesso ricevono un compenso (in alcuni casi anche molto elevato) per l'attività che svolgono; e) sono inseriti in squadre e partecipano a gare e tornei organizzati secondo determinate regole. Sotto tale profilo, pertanto, come colui che gioca a calcio il venerdì sera con gli amici non può essere confuso con Messi o Ronaldo, così pure il *videogamer* professionista non può essere confuso con il ragazzino che gioca a casa con la PlayStation». Nello stesso senso, J. IERUSSI, C. ROMBOLÀ, *e-Sports: cosa sono?*, in questa *Rivista*, 2018, II, p. 307: «tornando al quesito iniziale, chiedendoci, cioè, perché gli *e-sports* dovrebbero essere considerati alla stregua di sport così come tradizionalmente individuati, ovverosia l'insieme di esercizi fisici, allenamento, disciplina, talenti e preparazione mentale, praticati sotto forma di competizione individuale e collettiva, la risposta risiede proprio nel fatto che tutti questi elementi – nessuno escluso – devono far parte della preparazione di un videogiocatore professionista».

²⁴ Nella Carta Olimpica, nella parte dedicata ai «*Fundamental principles of Olympism*», al punto 4, si legge che «*the practice of sport is a human right. Every individual must have the possibility of practising sport, without discrimination of any kind and in the Olympic spirit, which requires mutual understanding with a spirit of friendship, solidarity and fair play*». E, come rilevato da E. BATTELLI, *Diritto Privato dello Sport*, Torino, 2019, p. 26: «lo sport viene riconosciuto dalla Carta Olimpica come diritto dell'uomo, associato alla cultura, dal forte valore educativo».

²⁵ Si è fortemente convinti, infatti, che sia proprio lo «spirito sportivo» *tout court* a dover essere considerato un principio fondamentale, motore propulsore di ogni condotta umana, in quanto tale da costituzionalizzare quale elemento edificante l'intelligenza (anche sportiva) della persona. Nel vivace ed interessante dibattito che ha preceduto il varo del nuovo art. 33 della nostra Costituzione, si era ben compreso come l'assenza di un riferimento esplicito della materia non precludeva la presenza nella Carta della pratica sportiva in modo implicito, come si desume da vari altri articoli della stessa, espressivi dei più alti valori di sviluppo e solidarietà umana e sociale. Difatti, semplificando, lo sport è legato all'abnegazione e al sacrificio verso l'obiettivo (richeggia la fondazione della Repubblica sul lavoro, ex art. 1); è espressivo dei valori più alti di sviluppo della personalità umana, come singolo ed in gruppo, oltretutto dei più sinceri istinti di solidarietà e condivisione (art. 2); non tollera disuguaglianze, ed è espressivo di un successo sincero derivante dal confronto sul campo (art. 3); costituisce senz'altro attività che contribuisce al pro-

rapida crescita, che coinvolge numerosi soggetti, sia come partecipanti – atleti, sia come fruitori (spettatori), sia come lavoratori (*caster*, allenatori, arbitri), attorno al quale si registra un considerevole flusso di denaro: lo spirito sportivo dovrebbe fungere da faro in grado di orientare le scelte di tutti i soggetti coinvolti, primi fra tutti gli Stati e le Associazioni e-sportive. Gli *e-sports*, proprio perché sport, prima di essere un fenomeno di guadagno ed intrattenimento, possono essere un motivo di crescita personale e sociale, un veicolo di valori educativi, uno strumento di socializzazione e promozione della cittadinanza (anche europea)²⁶.

gresso morale e materiale della società (art. 4); è occasione di solidarietà e fratellanza tra le Nazioni, ed è momento di unità e promozione della comunità italiana (artt. 10 e 11). Ancora, è alla base della valorizzazione del diritto alla salute (art. 32). In discussione, pertanto, non è (stato) tanto l'inserimento dello sport nella Costituzione quanto piuttosto la constatazione che, all'esito di un percorso storico, lungo e tortuoso, la percezione sociale dell'attività sportiva è (stata) finalmente mutata, giungendo al coronamento più alto; in altre parole, lo sport ha assunto una tale dignità da meritare una consacrazione nella nostra Legge più importante, che contiene i valori che si pongono alla base della nostra società. Di qui, la connessione (vera) tra sport e Costituzione: il primo non è altro che un'estrinsecazione dei valori più alti a cui dobbiamo aspirare, compiutamente contenuti nella seconda. Ne consegue, allora, che il «valore» dell'attività sportiva si pone quale oggettivazione del «principio» dello spirito sportivo, che rappresenta il vero *quid pluris*. Ma che cosa sono i valori rispetto ai principi? Con Zagrebelsky, possiamo certamente condividere che principi e valori si usano spesso indifferentemente, potendo riguardare gli stessi beni: la pace, la vita, la salute, la sicurezza, la libertà, il benessere, eccetera. Altrettanto spesso, però, cambia il modo (morale) di porsi di fronte a tali beni. Se, infatti, il più nobile dei valori può giustificare la più indegna delle azioni (la pace può giustificare la guerra, si dice) fino a dar vita ad una vera e propria «tirannia dei valori», che prelude tanto ad atteggiamenti di intolleranza quanto di puro dogmatismo, il principio è la fonte primaria di ogni conseguenza che ad esso si ispira: è normativo, dunque, rispetto all'azione. Tra il principio e l'azione c'è un vincolo di coerenza (non di efficacia, come nel valore) che rende la seconda prevedibile e che contrappone il «bilanciamento tra principi» all'ottica della tirannia dei valori. L'analisi comparatistica aiuta anche sul punto. Molte costituzioni straniere moderne, infatti, hanno positivizzato il ruolo sociale dello sport, come diritto della personalità autonomo o come strumentale al diritto alla salute. In alcuni casi si tratta di un vero e proprio «diritto allo sport» (Portogallo e Brasile), in altri ancora di un'attività di promozione da parte dei pubblici poteri (Bulgaria, Croazia, Lituania, Polonia, Romania, Spagna, Ungheria), in un altro caso, infine, ci si riferisce allo sport quale missione (sociale) fondamentale dello Stato (Grecia). Da segnalare, in tale ultimo senso, sia la Costituzione del Venezuela del 1999, che, addirittura, sancisce, all'art. 111, oltre al diritto allo sport, l'obbligatorietà dell'insegnamento delle pratiche sportive a tutti i livelli di educazione, sia pubblica che privata, sia la Costituzione del Messico, ancor più risalente, del 1917, la quale, accanto al diritto allo sport, aggiunge che nelle forme di (ri)educazione del condannato debba essere inclusa proprio l'attività sportiva. Tutto ciò a testimonianza di quanto sia pervasivo ed efficace il valore pedagogico dell'*animus* sportivo in sé stesso. Ecco allora, logicamente e necessariamente, che, se assumiamo lo spirito sportivo, più che l'attività sportiva, quale principio sostanziale e fondante la personalità umana, non si potrà che far proprio l'adagio secondo il quale «*Chi ha spirito sportivo vince senza competere*», così ponendosi nella prospettiva (generale) della direzione, più che degli obiettivi (individuali), da raggiungere!

²⁶ Così, nel considerando lettera «U» della risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022 sugli *e-sports*, si legge che: «considerando che i videogiochi hanno la capacità di avvicinare l'ambiente scolastico alla realtà quotidiana dei discenti, in cui i videogiochi ricoprono spesso un ruolo di rilievo; che sono presenti indicazioni secondo cui gli insegnanti della scuola primaria che hanno utilizzato i videogiochi in classe hanno osservato in alcuni casi un miglioramento significativo di diverse competenze chiave, quali la risoluzione dei problemi e le competenze analitiche, sociali e intellettuali, il coordinamento spa-

Pertanto, se con il termine *gaming* vogliamo intendere l'utilizzo dei videogiochi per fini ludici o di *leisure*, con il termine *e-sport* possiamo indicare l'attività fisica profusa durante l'utilizzo di un videogioco, con la finalità di primeggiare sugli altri partecipanti, in un contesto organizzato e secondo regole tecniche e di organizzazione comuni a tutti i giocatori²⁷.

Con riferimento al secondo *topos*, ovvero se debbano considerarsi come sport solo le competizioni di videogames che riproducano giochi a contenuto sportivo o meno, ci si limita a sottolineare che, in ogni caso, è auspicabile che lo spirito sportivo sia ascrivibile non tanto al contenuto del gioco quanto piuttosto al comportamento del giocatore. Non è sport poiché il gioco ha un contenuto sportivo, ma è sport in quanto viene compiuta un'attività fisica e lo spirito sportivo informa la competizione e l'intero ecosistema. *Fair play*, lealtà, rispetto dell'avversario sono valori che possono (e, auspicabilmente, devono) essere presenti anche nelle competizioni e-sportive, in quanto, al pari di ogni altro sport, i soggetti coinvolti gareggiano in condizioni di parità, sfruttando le proprie abilità tecniche e fisiche, al fine di primeggiare sugli altri partecipanti e ottenere riconoscimenti (non solo materiali). In altri termini, l'ecosistema degli *e-sports* è variegato: non abbiamo solo i giocatori (i cd. *pro-players*), ma abbiamo anche le squadre, gli allenatori, i commentatori, gli spettatori. Indipendentemente dal volerli considerare sport o meno, gli *e-sports* rappresentano un fenomeno in rapida ascesa che necessita di una disciplina positiva in vari settori, come, ad esempio, la tutela giuslavoristica degli atleti e-sportivi (per lo più minorenni), la parità di genere, la formazione degli e-atleti; al tempo stesso, è necessaria una regolamentazione per affrontare i medesimi problemi che esistono nel mondo degli sport tradizionali, quali il doping, il *match-fixing*, le scommesse illegali, a cui si aggiunge anche un nuovo rischio peculia-

ziale e il lavoro di squadra, nonché un aumento del livello di concentrazione; che gli sport elettronici possono anche essere integrati nell'istruzione e contribuire all'acquisizione di competenze e abilità digitali». Da notare come la risoluzione si intitoli «Sport elettronici e videogiochi». Nel considerando viene mantenuto il termine «videogioco» e «sport elettronici», così come nelle versioni in lingua inglese e francese della risoluzione, ove si mantiene distinto il «*video game*» e «*e-sport*», così come «*jeux vidéo*» e «*sport électronique*». Tuttavia, occorre al tempo stesso rilevare che, nella risoluzione citata, il Parlamento Europeo sembra chiaramente escludere che gli sport elettronici possano essere considerati sport a causa della forte presenza dell'elemento tecnologico («considerando che gli sport elettronici differiscono dagli sport in quanto sono per definizione digitali», considerando lettera «R»). Come, del resto, nel punto n. 28, viene espresso in maniera ancora più esplicita ove si afferma che il Parlamento Europeo «ritiene che gli sport elettronici e lo sport siano settori diversi, non da ultimo perché i videogiochi utilizzati per giochi competitivi o sport elettronici sono giocati in un ambiente digitale e appartengono a soggetti privati che godono del pieno controllo giuridico e di tutti i diritti esclusivi e incondizionati sui videogiochi stessi; reputa, tuttavia, che entrambi i settori possano integrarsi e imparare gli uni dagli altri e promuovere valori e competenze positivi simili, quali il fair play, la non discriminazione, il lavoro di squadra, la leadership, la solidarietà, l'integrità, l'antirazzismo, l'inclusione sociale e la parità di genere».

²⁷ Non solo le regole del titolo, ma anche le regole dell'evento che possono tradursi anche in regole negative, quale il divieto di utilizzo di sostanze dopanti, divieto di *cheating*, o positive, quali il rispetto del *fair play*. S. CERETTA, L. VIOLA, *E-sport e Metaverso: engagement, accessibilità e nuovi rischi*, in *Il nuovo Diritto delle Società*, 2022, XI, p. 2009 ss.

re, cioè il *cheating*. Considerati gli interessi coinvolti, ricomprendere nella struttura dell'ordinamento sportivo il fenomeno consentirebbe di beneficiare di un sistema maturo e stabile, nonché universalmente riconosciuto, con indubbi vantaggi²⁸. Ciononostante, nulla impedisce – come in realtà si osserva – che, in assenza di un riconoscimento effettivo, sia l'ecosistema stesso a dotarsi di proprie strutture, speculari a quelle tradizionali, e di matrice convenzionale²⁹.

Infine, per esigenze di completezza, occorre sottolineare che quando si parla di sport virtuali è necessario tenere in considerazione sia gli sport virtuali in cui l'attività fisica in senso stretto è minimale (*e-sports* giocati interamente attraverso il videogioco, es. FIFA), sia gli *e-sports* in cui è presente anche uno strumento con cui viene replicato il gesto atletico virtuale (es., ciclismo)³⁰. E, inoltre, come visto, occorre distin-

²⁸ Al punto n. 12 della risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022 si riconosce espressamente «la necessità di tutelare gli sport elettronici dai problemi legati alla manipolazione dei risultati sportivi, al gioco d'azzardo illegale e al miglioramento delle prestazioni, compreso il doping; sottolinea la necessità di prevenire il doping e la manipolazione dei risultati sportivi nei giochi professionali e di educare i giocatori su tali questioni, nonché di proteggere l'integrità delle competizioni». Inoltre, come osservato da autorevole dottrina, «[...] è indubbio che la formale equiparazione degli *e-sports* agli sport tradizionali rivesta un'importanza fondamentale sia per i primi che per il CIO: per gli *e-sports*, infatti, l'utilizzo della parola «sport» apporta un indubbio vantaggio in termini di immagine in conseguenza dei positivi valori che tradizionalmente si ricollegano all'attività sportiva; per il CIO, invece, l'attrazione degli *e-sports* nell'area degli sport tradizionali comporta la possibilità di estendere la propria influenza su un'industria in crescente espansione e dallo straordinario potenziale economico. In terzo luogo, l'assimilazione degli *e-sports* agli sport tradizionali comporta una serie di rilevanti implicazioni in termini strettamente giuridici con specifico riferimento alla disciplina (fiscale, giuslavoristica, europea, ecc.) concretamente applicabile», S. BASTIANON, *Dal Bridge agli e-sports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, cit., p. 177 ss. Interessante notare che la *International E-sport Federation* (Federazione Internazionale E-sport), che, nonostante il nome, non è una IFS ai sensi della Carta Olimpica, con riferimento al doping adotta un codice antidoping basato sul codice antidoping WADA; sul punto, I. RANA, A. PARSANI, *Doping in e-sports: need for a techno legal synchrony*, in *The International Sports Law Journal*, 2023, p. 219; J. IERUSSI, C. ROMBOLÀ, *e-sports: cosa sono?*, cit., p. 319; per una panoramica sulla regolamentazione delle Federazioni Internazionali con riferimento al *match-fixing*, S. KUWELKER, M. DIACONU, A. KUHN, *Competition manipulation in international sport federations' regulations: a legal synopsis*, in *The International Sports Law Journal*, 2022; per un inquadramento del *match-fixing* attraverso la giurisprudenza del Tribunale Arbitrale dello Sport, M. DIACONU, S. KUWELKER, A. KUHN, *The court of arbitration for sport jurisprudence on match-fixing: a legal update*, in *The International Sports Law Journal*, 2021; J. LINDHOLM, *The Court of Arbitration for Sport and Its Jurisprudence*, Berlino, 2019.

²⁹ Il primo soggetto governativo nato per la regolamentazione degli *e-sports* è la *Korean e-Sports Association* (KeSPA), che definisce gli *e-sports* come «a leisure activity within cyberspace in which participants matched their electronic game skills against each other for win or loss». S. BASTIANON, *Dal Bridge agli e-sports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, cit.; T. DOMINTEANU, N. SMIDU, A. VOINEA, C-C. DINCIU, M.-C. PORFIREANU, A. IACOBINI, *What are e-sports? Introduction to the Global Phenomenon of e-sports*, cit.; per ulteriori approfondimenti sul punto si rimanda a: F. GALIARDI, P. MARTIN, *E-sports in the Asia-Pacific*, Singapore, 2023.

³⁰ Riprendendo il protocollo di intesa tra CONI e il Comitato promotore “*e-sports Italia*”, si legge 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

guere le competizioni in cui il titolo riproduce uno sport (*e-games* a contenuto sportivo), dai titoli che non hanno un contenuto sportivo (es., i c.d. *War Games*).

4. La posizione del CIO sugli e-sports e la *Olimpic e-sports Week* di Singapore del 2023

Riprendendo quanto precedentemente osservato, il riconoscimento degli *e-sport* come sport è un tema che si pone in relazione all'ordinamento sportivo tradizionalmente inteso, al cui vertice siede l'*International Olympic Committee* (o, brevemente, CIO). L'art. 15 della Carta Olimpica qualifica il CIO come «organizzazione non governativa senza fine di lucro, di durata illimitata, costituita come associazione riconosciuta dal Consiglio Federale Svizzero»³¹. I principali soggetti del Movimento Olimpico sono, oltre al CIO, le Federazioni Sportive Internazionali (o, brevemente, IFS) e i Comitati Olimpici Nazionali³².

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 (uno schermo collegato ad internet e/o ad una console/PC) e di strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo "sport" scelto». Sul punto: A. MAIETTA, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in questa Rivista, ed. on line: https://rivistadirittosportivo.coni.it/images/rivistadirittosportivo/ultime_novita/2022/Gli_e-sports_stato_attuale_e_prospettive_di_inquadramento_normativo.pdf.

³¹ J.-P. KARAQUILLO, *Le Droit du Sport*, Parigi, 2019. La sede legale del CIO è Losanna. Dal CIO promana la Carta Olimpica che rappresenta la fonte principale dell'ordinamento sportivo internazionale; così, E. BATTELLI, *Diritto Privato dello Sport*, cit., p. 26. Nell'ambito dell'ordinamento sportivo giova dar conto dell'importanza assunta dalle seguenti Istituzioni (e relative fonti regolamentari): WADA (Agenzia Mondiale Antidoping), ICAS (Consiglio Internazionale per l'arbitrato Sportivo), CIFP (Comitato Internazionale per il *fair play*), WOA (Associazione mondiale degli atleti olimpici), IPC (Comitato Internazionale Paralimpico). Compito del CIO è quello di promuovere e organizzare i Giochi Olimpici, a cui si aggiunge un altro compito di carattere generale: quello di assicurare la promozione ed il rispetto dell'etica sportiva. Quindi, oltre l'organizzazione dei Giochi Olimpici, la sua missione è quella di promuovere tutti gli sport e le competizioni sportive a livello globale. Così, C. MIÈGE, *Les institutions sportives*, Parigi, 1993. Gli obiettivi del CIO sono essenzialmente di carattere educativo, morale, sociale ed etico «e si sintetizzano nella promozione del Movimento Olimpico e del dilettantismo sportivo» a cui «fanno capo le Federazioni Sportive Internazionali cui compete il ruolo di individuare le regole e i criteri di qualificazione alle Olimpiadi per la relativa disciplina sportiva», E. BATTELLI, *Diritto Privato dello Sport*, cit., pp. 27-28.

³² L'art. 1 della Carta Olimpica, dispone che «*The three main constituents of the Olympic Movement are the International Olympic Committee ("IOC"), the International Sports Federations ("IFs") and the National Olympic Committees ("NOCs")*». C. MIÈGE, *Les institutions sportives*, cit. L'art. 25 della Carta Olimpica dispone che «*In order to develop and promote the Olympic Movement, the IOC may recognise as IFs international non-governmental organisations governing one or several sports at the world level, which extends by reference to those organisations recognised by the IFs as governing such sports at the national level*». E l'art. 27, con riferimento ai Comitati Olimpici Nazionali, dispone al comma 1: «*The mission of the NOCs is to develop, promote and protect the Olympic Movement in their respective coun-*

tries, in accordance with the Olympic Charter». I Comitati Olimpici di Italia, Francia e San Marino sono rispettivamente il CONI, il CNOSF (*Comité National Olympique et sportif français*) e il CONS (Comitato Olimpico Nazionale Sammarinese). In Italia, il CONI è un ente pubblico non economico che opera a livello nazionale per quanto concerne la pratica e la promozione dello sport e dello spirito olimpico. Inoltre, ai sensi dell'art. 2, comma 1, lett. I), d.lgs. 28 febbraio 2021, n. 36, il CONI è «l'ente pubblico riconosciuto dal Comitato Olimpico Internazionale che, in conformità con la Carta Olimpica, svolge il ruolo di Comitato Olimpico sul territorio nazionale». M. PITALIS, *Sport e Diritto*, cit., p. 78; G. LIOTTA, L. SANTORO, *Lezioni di diritto sportivo*, p. 66. Il CNOSF, invece, è un'associazione di diritto privato, sottoposta, però, ad un regime speciale essendo considerata un'associazione che svolge attività di pubblica utilità, così da godere di vantaggi specifici previsti dalla legge. L. MELICA, *Sport e "Diritti" in Italia e nel mondo*, Bologna, 2022. Nello studio svolto da J.-P. KARAKUILLO, *Statuts des sportifs*, 2015, commissionato dal Ministro dello Sport francese, si legge che «représentant la France aux Jeux olympiques et aux compétitions patronnées par le CIO, le CNOSF décide de l'inscription des athlètes proposés par les fédérations. Au titre de ses missions nationales, il représente le mouvement sportif, au-delà même de ses membres (C. sport, art. L. 141-1). Au titre des activités d'intérêt commun, il mène des actions dans le domaine de la promotion des sportifs sur le plan social ou de la formation». In Francia, la presenza del controllo pubblico è connaturata alla rilevanza sociale dello sport: «Nella maggior parte degli Stati le federazioni sportive nazionali sono sottoposte al regime giuridico applicabile alle persone giuridiche di diritto privato. In Francia esse possono ricevere un particolare riconoscimento pubblico. Se la legge del 20 dicembre 1940 aveva realizzato una sorta di statalizzazione del movimento sportivo, la successiva ordinanza del 28 agosto 1945 ristabilì l'autonomia dei soggetti dell'ordinamento sportivo, ponendo nello stesso tempo i primi tasselli di un particolare regime pubblicistico. Tale dualismo si riscontra tuttora nel diritto vigente. L'art. L.131-1, disposizione con cui si apre il Titolo III del Codice dello sport (Fédérations sportives et ligues professionnelles), afferma che le federazioni sportive, incaricate dell'organizzazione della pratica di una o più discipline sportive [...] esercitano la loro attività in piena indipendenza». Al contempo, però, si prevede, con un certo grado di contraddittorietà, che «lo Stato esercita il controllo sulle federazioni sportive» (art. L111-1, comma 2). In Francia è, infatti, diffusa la convinzione che l'amministrazione pubblica dello sport – costituita, in primo luogo, dal Ministère de la jeunesse et des sports – debba svolgere nei confronti del movimento sportivo, oltre a una missione di formazione, di stimolo e di diffusione dell'informazione, anche un ruolo di regolamentazione e di controllo». P. PASSAGLIA, *La risoluzione delle controversie sportive e la giustiziabilità dei relativi provvedimenti di fronte alla giurisdizione comune*, Centro Studi e Ricerche Corte Costituzionale, 2010, disponibile al link https://www.corte costituzionale.it/documenti/convegni_seminari/CC_SS_OrdinamentoSportivo_10052011.pdf; F. ALAPHILIPPE, *Sports*, voce della *Guide Juridique Dalloz*, cit. Invece, per una efficace ricostruzione della storia del CNOSF, si veda: A. G. PARISI, *Manuale di diritto dello sport*, Torino, 2021, p. 67. Allo stesso modo, gli e-sports sono assoggettati al controllo pubblico, come anche si avrà modo di approfondire nel prosieguo della trattazione: N. BESOMBES, *Sport et e-sport: une comparaison récurrente à déconstruire*, cit., «Depuis la loi pour une République Numérique d'octobre 2016 et les deux décrets d'application relatifs aux compétitions de jeux vidéo et aux contrats de joueurs professionnels, l'e-sport est encadré et régulé par les ministères de l'Économie et des Finances, de l'Intérieur et du Travail». Infine, il CONS è un ente pubblico, dotato di personalità giuridica, soggetto alla vigilanza della Segreteria di Stato con delega allo Sport: l'art. 6, legge 30 settembre 2015, n. 149, della Repubblica di San Marino, prevede che «Ai fini dell'attuazione dei programmi di politica sportiva e della promozione della pratica dello sport ad ogni livello, è istituito, sotto la vigilanza della Segreteria di Stato con delega allo Sport, il CONS, Ente pubblico ed autonomo, dotato di personalità giuridica che riunisce, raggruppa, coordina e vigila su tutte le Federazioni Sportive Nazionali (FSN) e le Discipline Sportive Associate (DSA) affiliate» e, ai commi 2 e 3, prevede che «Il CONS è preposto all'organizzazione ed al potenziamento dello sport sammarinese e la sua attività, svolta in autonomia, è estranea ad ogni influenza religiosa, politica, razziale ed economica e agisce contro ogni forma di violenza nello svolgimento delle attività sportive. 3. Il CONS, la cui finalità è quella di sviluppare e proteggere il Movimento Olimpico nella Repubblica di San Marino, non può essere

Nel 2017, in occasione del sesto vertice Olimpico tenutosi a Losanna, si accende l'interesse per il mondo degli *e-sports* in quanto nel comunicato ufficiale del CIO si riconosce la rapida ascesa del fenomeno, specialmente tra le giovani generazioni, e non si esclude a priori che gli *e-sports* possano essere considerati un'attività sportiva; anche perché i *pro-players* coinvolti si preparano e si allenano con un'intensità paragonabile a quella degli atleti degli sport tradizionali. Ad ogni modo, gli *e-sports* devono rispettare i valori olimpici³³.

Ancor più recenti sono le dichiarazioni del Presidente Bach rilasciate in apertura del 147° *summit* del CIO, tenutosi a Mumbai il 14 ottobre 2023, in cui si considera che *«there are 3 billion people playing e-sport and gaming around the world. It is estimated that over 500 million of them are interested specifically in e-sport which includes virtual sports and sport simulations. What is even more relevant to us: a majority of them are under the age of 34»*³⁴. Questa presa di coscienza dell'importanza del fenomeno è alla base dell'approccio olistico che il CIO ha deciso di adottare in relazione agli sport virtuali. Con un *caveat*: i valori olimpici non possono essere messi da parte. Il mondo delle competizioni sportive virtuali deve fare propri i valori e il rispetto dei principi sportivi olimpici³⁵. In altri termini, e rifacendoci a quanto già espresso,

coinvolto in attività che siano in contrasto con le direttive del Comitato Olimpico Internazionale (di seguito denominato CIO) e rimane impegnato a preservare la propria autonomia nella piena osservanza della Carta Olimpica del CIO».

³³ Si legge nel comunicato del CIO che *«the Summit discussed the rapid development of what are called “e-sports”, and the current involvement of various Olympic Movement stakeholders. The Summit agreed that: “e-sports” are showing strong growth, especially within the youth demographic across different countries, and can provide a platform for engagement with the Olympic Movement. Competitive “e-sports” 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 “e-sports” 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»*. Il comunicato è disponibile al link <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.

³⁴ Interessante notare che il Presidente Bach leghi il tema degli *e-sports* all'altro tema della rivoluzione digitale nel mondo dello sport. Nella medesima occasione in esame, infatti, Bach utilizza un interessante espediente retorico per introdurre il *light motive* dell'intervento, ovvero quello della rivoluzione dell'intelligenza artificiale anche nel mondo dello sport e delle Olimpiadi, partendo dal training degli atleti, passando per l'arbitraggio fino alla fruizione degli eventi; e, introducendo il tema degli *e-sports* con la frase sopra citata, afferma: *«another dimension of this digital revolution is e-sport»*. Per un'interessante analisi dei rapporti tra sport e intelligenza artificiale, si rimanda a: A. ORLANDO, *L'intelligenza artificiale per lo sport alla prova del quadro regolamentare europeo*, in questa Rivista, 2022, I, p 75 ss.

³⁵ *«This is why we took the strategic decision to engage with e-sport in a holistic way. We chose an approach that would allow us to be active in the e-sport space while staying true to our values that have guided us for over a century. With respect to e-sport, our values are and remain the red line that we will not cross. Our crystal-clear position is gaining more and more respect in the e-sport community. One of the leading publishers even adapted their popular game to conform fully with our Olympic values – so that players shot at targets, not at people»*.

è lo “spirito sportivo”³⁶ che deve guidare tutti gli attori coinvolti – e, a maggior ragione, la massima Istituzione del Movimento Olimpico – nel plasmare e strutturare un fenomeno emergente, al fine di intercettare quanto questo ha da offrire anche in termini di educazione, socialità, inclusività e benessere di tutti i soggetti coinvolti.

Come si arriva alla *Olympic e-sport Week* di Singapore?

Bach ripercorre nel suo discorso alcune tappe salienti: nel 2018 l'*e-sport Forum* di Losanna³⁷. Successivamente, è stato creato un *e-sports Liaison Group* per mettere in contatto tutti i soggetti coinvolti, da cui è nata la *Olympic Virtual Series* nel 2021 («*our first pilot venture in e-sport*»). Nel 2023, prende vita l'*Olympic e-sport Week*, a Singapore, con un evento che per il Presidente Bach rappresenta un successo³⁸.

Attualmente, con riferimento alla Agenda Olimpica 2020+5, giova sottolineare come la raccomandazione numero nove sia interamente dedicata agli sport virtuali; l'interesse rivolto a questo nuovo settore fa parte della strategia digitale del CIO e coinvolge le Federazioni Internazionali che devono assicurare, da un lato, l'implementazione e la integrazione degli *e-sports* accanto alle discipline tradizionali, dall'altro, il rispetto delle regole olimpiche e dei valori olimpici, garantendo un'adeguata governance del fenomeno³⁹.

L'apertura del CIO agli *e-sports* lascia pensare che il fenomeno, in futuro, possa essere assoggettato o ricompreso sotto l'ombrello dell'ordinamento sportivo. E in questo senso, possiamo evocare l'idea di una competizione tra l'ordinamento statale e

³⁶ L'art. 26, par. 1.1, della Carta Olimpica, annovera tra le funzioni delle FSI «*to establish and enforce, in accordance with the Olympic spirit, the rules concerning the practice of their respective sports and to ensure their application*». Interessante notare che nella *Lei de Bases da Actividade Física e do Desporto* portoghese (Lei n. 5/2007), nell'art. 3, rubricato “*Principio di etica sportiva*”, si legge, al comma 1: «*A actividade desportiva é desenvolveida em observância dos princípios da ética, da defesa do espírito desportivo, da verdade desportiva e da formação integral de todos os participantes*».

³⁷ Nel programma dell'*e-sport Forum* di Losanna si legge che l'evento è organizzato «*to discuss opportunities for further engagement and interaction*» e gli obiettivi sono «*1. Build joint understanding between the e-sport industry and the Olympic Movement regarding the Olympic values & structures. 2. Set a platform for joint engagement between the e-sport industry and the Olympic Movement clarifying the next mutually beneficial steps in the engagement*».

³⁸ Interessante riportare le parole pronunciate da Bach: «*in Singapore we saw proof that our holistic approach is working. We successfully brought together the Olympic and the e-sport communities. A highlight was the thrilling live finals, created in collaboration with IFs and publishers. Over 130 players from across the globe came together to compete in the Olympic spirit on the global stage, in 10 mixed-gender category events. Players were cheered on by a full house of fans, with all the action streamed online. Overall the Olympic e-sport Series attracted over 500,000 unique participants. The Olympic e-sport Series generated more than 6 million views of live action over all channels, with 75 per cent of views from people aged 13-34. This was a promising start. But it is just that: a start. It is like in any sport: after the promising start, the real race still lies ahead. To compete successfully in this race, I have asked our new IOC e-sport Commission to study the creation of: “Olympic e-sport Games”*».

³⁹ Cfr. *Olympic Agenda 2020+5*, p. 22. Un'iniziativa frutto della strategia digitale del CIO sono state le *Olympic Virtual Series* (13 maggio 2021-23 giugno 2021), prese anche in considerazione dal Parlamento Europeo nella risoluzione del 10 novembre 2022 sugli sport elettronici, ove, nella parte che precede i considerando, vengono espressamente richiamate le *Olympic Virtual Series*.

l'ordinamento sportivo. Sotto un duplice profilo: da un lato, come osservato, il fenomeno e-sportivo richiede una regolamentazione nel senso che dal fenomeno nascono delle posizioni soggettive rilevanti per l'ordinamento nazionale (posizione lavorativa *pro-players*, ad esempio); e su questo punto non pare potersi dubitare che sia lo Stato a doversi fare carico di una disciplina coerente ed efficace sul piano della tutela, sempre nel rispetto del principio di autonomia⁴⁰; dall'altro lato, e in questo senso ci avviciniamo senz'altro allo sport, le competizioni virtuali hanno tutte le caratteristiche di un fenomeno sportivo: dalla competitività, alla necessità di comparare i risultati, all'ecosistema e alla presenza di un'attività fisica non indifferente, e in questo senso si capisce come l'ordinamento sportivo (nel senso del CIO) possa avere un interesse a cooptare il fenomeno sotto la sua egemonia. In altri termini, nulla vieta – come, infatti, pare che sia una delle strade – che dal punto di vista delle regole tecniche di gioco e della prestazione agonistica (al pari degli sport tradizionali) sia il sistema sportivo tradizionale a diventare il punto di riferimento degli *e-sports*. E in questo senso l'ordinamento statale potrebbe rimanere indifferente al fenomeno delle competizioni e-sportive, o al più, limitarsi a recepire formalmente o in maniera non recettizia le norme che dal corpo sociale vengono emanate⁴¹.

Infine, si conferma l'intenzione del CIO di aprire le Olimpiadi di Parigi 2024 anche agli sport virtuali, con esclusione degli sport non in linea con i valori olimpici (ovvero, sport eccessivamente violenti e di guerra). Nel messaggio del Presidente Bach per il Nuovo Anno si legge un passaggio fondamentale per il mondo degli *e-sports*: «*with Olympic Agenda, we are also driving forward the digitalisation of the Olympic Movement. The digital revolution, and in particular artificial intelligence and e-sports, offer us huge opportunities. We need to seize them now. This is why the IOC e-sports Commission is studying the creation of Olympic e-sports Games. This new endeavour has been received with enthusiasm by the e-sports community. We are truly breaking new ground. The strong momentum confirms the great potential that this exciting digi-*

⁴⁰ I.S. BLACKSHAW, *International Sports Law: An introductory Guide*, New York, 2017: «*according to the Olympic Charter, which codifies the 'Fundamental Principles of Olympism', the role of Sports Bodies is stated as follows: Recognising that sport occurs within the framework of society, sports organisations within the Olympic Movement shall have the rights and obligations of autonomy, which include freely establishing and controlling the rules of sport, determining the structure and governance of their organisations, enjoying the right of elections free from any outside influence and the responsibility for ensuring that principles of good governance be applied. The key word in this 'sporting manifesto' is "autonomy", which Sports Bodies jealously guard and defend on every possible occasion. In other words, they expect to be left alone to govern their sports and conduct their affairs without any external interference, including the ordinary courts. However [...] they are ultimately subject to the general law as interpreted and applied by the courts. On the whole, the courts leave Sports Bodies alone, especially when it comes to the application of their 'rules of the game' and their disciplinary regulations*».

⁴¹ W. CESARINI SFORZA, *La teoria degli ordinamenti giuridici e il diritto sportivo*, in *Foro it.*, 1933, c. 1385. Indipendentemente dal riconoscimento formale, come anche si avrà modo di osservare dall'analisi della legislazione, il modello con cui si sta strutturando il mondo degli *e-sports* ricalca sostanzialmente quello «piramidale» degli sport tradizionali. L. FREEBURN, *Regulating International Sport*, cit.

tal project represents for us. Whatever shape the Olympic e-sports Games will take, our parameters and conditions are set. We will stay true to our values – the Olympic values of peace, respect, non-discrimination and solidarity». Se l'*e-sport Commission* del Comitato Olimpico Internazionale sta valutando la creazione delle Olimpiadi degli *e-sports*, non sembra allora così lontana una possibile equiparazione di questi agli sport tradizionali (quantomeno per i titoli a contenuto sportivo)⁴².

5. Gli e-sports nella prospettiva dell'Unione Europea: un itinerario da tracciare partendo dalla Risoluzione del Parlamento Europeo del 10 novembre 2022

Per quanto qui di interesse, occorre preliminarmente prendere atto che l'Unione Europea, oramai pacificamente, svolge un ruolo anche nel mondo dello sport. Non solo per quanto attiene ai rapporti tra ordinamento comunitario e ordinamento sportivo, ma anche per quanto attiene alla realizzazione delle politiche comunitarie attraverso la promozione dello sport. Nel 2007, viene emanato il Libro Bianco sullo Sport, il cui *incipit* è: «lo sport è un fenomeno sociale ed economico d'importanza crescente che contribuisce in modo significativo agli obiettivi strategici di solidarietà e prosperità perseguiti dall'Unione europea. L'ideale olimpico dello sviluppo dello sport per promuovere la pace e la comprensione fra le nazioni e le culture e l'istruzione dei giovani è nato in Europa ed è stato promosso dal Comitato olimpico internazionale e dai comitati olimpici europei». Con il Trattato di Lisbona, gli artt. 6 e 165 del TFUE accolgono lo Sport tra le materie in cui l'Unione vanta una competenza sussidiaria⁴³.

⁴² Il messaggio di Bach è disponibile al link <https://olympics.com/ioc/news/new-year-s-message-2024-by-ioc-president-thomas-bach>.

⁴³ L'art. 6, del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea, prevede che: «l'Unione ha competenza per svolgere azioni intese a sostenere, coordinare o completare l'azione degli Stati membri. I settori di tali azioni, nella loro finalità europea, sono i seguenti: [...] e) istruzione, formazione professionale, gioventù e sport». L'art. 165 TFUE, anche noto come «*Sport article*», è il primo articolo del Titolo XII denominato «Istruzione, Formazione Professionale, Gioventù e Sport» e, al secondo paragrafo, dispone che: «l'Unione contribuisce alla promozione dei profili europei dello sport, tenendo conto delle sue specificità, delle sue strutture fondate sul volontariato e della sua funzione sociale ed educativa». Per maggiori approfondimenti sul punto, si rimanda a I.S. BLACKSHAW, *International Sports Law: An introductory Guide*, cit.; G. DE CRISTOFARO, *Il libro bianco sullo sport della Commissione Europea*, in *Atti del 3° Convegno Nazionale SISDiC*, Napoli, 2009, pp. 29-52; L. COLANTUONI, *Diritto Sportivo*, a cura di F. IUDICA, Torino, 2020, pp. 11-38. Inoltre, come sottolineato da S. BASTIANON, *La lex sportiva*, in *Oss. fonti*, 2021, I, p. 3: «nel contesto del diritto dell'Unione europea, infatti, sebbene la Corte di giustizia si sia occupata di rapporti giuridici sportivi sin dagli anni Settanta ed ora, a seguito dell'entrata in vigore del Trattato di Lisbona l'Unione europea disponga di una specifica competenza (ancorché soltanto di coordinamento e sostegno delle politiche nazionali) in materia di sport, non esiste un corpus di regole ad hoc che disciplinano il fenomeno sportivo. In effetti, se si analizzano tutte le sentenze della Corte di giustizia in materia di sport si nota chiaramente che le stesse hanno ad oggetto il tema dell'applicazione dei tradizionali principi del diritto europeo (in materia di libera circolazione delle persone, concorrenza, diretta applicabilità, ecc.) al

L'Unione Europea gioca da tempo un ruolo di promozione e valorizzazione del momento sportivo, sia nei casi in cui vi sia tangenza con le politiche di integrazione del mercato unico, sia con riferimento alle libertà fondamentali, sia per quanto attiene alla promozione e allo sviluppo sociale, per il quale – in stretto coordinamento con gli Stati Membri – l'Unione Europea decide di entrare, anche come testimoniato dalla influenza che ha avuto in materia di lavoro sportivo (soprattutto con la giurisprudenza della Corte di Giustizia)⁴⁴.

Volgendo l'attenzione agli *e-sports*, nel 2022 il Parlamento Europeo indirizza una risoluzione al Consiglio e alla Commissione con riferimento alle sfide e opportunità connesse ai videogiochi e agli sport elettronici.

È opportuno sottolineare che la risoluzione è preceduta da uno studio commissionato dal Parlamento Europeo al *Culture and Education Committee* e pubblicato a maggio del 2022.

Nello studio, anzitutto, si tenta di definire il fenomeno, con la consapevolezza che ogni definizione rischia di essere parziale e, al tempo stesso, risente dello scopo per la quale viene tratteggiata; gli autori utilizzano l'espressione «*relativity of legal terms*»⁴⁵.

settore sportivo. Proprio per tale motivo ritengo che sia più corretto utilizzare l'espressione "diritto europeo dello sport" piuttosto che quella di "diritto sportivo europeo". Mentre la prima ha il pregio di evidenziare che si tratta di norme che appartengono al diritto europeo seppur applicate ai rapporti sportivi, la seconda potrebbe lasciare intendere l'esistenza di un autonomo corpus di regole appartenenti al diritto sportivo di origine europea».

⁴⁴ S. BASTIANON, *La lex sportiva*, cit., riassume in tre momenti l'approccio dell'Unione Europea nei confronti del diritto sportivo, attraverso un'analisi della giurisprudenza della Corte di Giustizia; da ultimo, commentando la sentenza della Corte di giustizia *TopFit e Biffi* del 13 giugno 2019, «con la quale il giudice europeo ha definitivamente superato il principio che permetteva al diritto europeo di interessarsi delle regole sportive solo se ed in quanto la relativa attività integrava un'attività economica, ricomprendendo sotto la sfera del diritto europeo anche tutte quelle attività sportive svolte a livello puramente ludico-amatoriale e le relative regole»; L. MELICA, *Sport e "Diritti" in Italia e nel mondo*, Bologna, 2022, pp. 43-45; G. MANNUCCI, *Dictionary of Statutes within EU Law*, Cham, 2019, pp. 525-531; con riferimento al lavoro sportivo, G. LIOTTA, L. SANTORO, *Lezioni di diritto sportivo*, cit., p. 195: «il processo di regolamentazione legislativa del lavoro sportivo nella sua evoluzione storica è stato particolarmente condizionato dalle influenze provenienti dal diritto comunitario e, in specie, dall'opera ermeneutica svolta dalla Corte di giustizia [...] Va in proposito premesso che la competenza della Corte di giustizia della U.E. nella materia in esame è fuori discussione, in ragione dell'orientamento ormai consolidato secondo cui l'attività sportiva può considerarsi attività economica ai sensi dell'art. 2 del Trattato istitutivo della Comunità europea». Con riferimento alla promozione e valorizzazione dello sport, si richiamano il Regolamento (UE) 2021/817 del Parlamento europeo e del Consiglio del 20 maggio 2021, che istituisce Erasmus+: il programma dell'Unione per l'istruzione, la formazione, la gioventù e lo sport e che abroga il regolamento (UE) n. 1288/2013 (il programma attuale per il 2021–2027 assegna allo Sport l'1,9% della sua dotazione totale) e il Regolamento (UE) 2021/818 del Parlamento europeo e del Consiglio del 20 maggio 2021, che istituisce il programma Europa creativa (2021-2027) e che abroga il regolamento (UE) n. 1295/2013.

⁴⁵ T.M. SCHOLZ, N. NOTHELFER, *Research for CULT Committee – E-sport, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies*, Brussels, 2022: «*the first question is how to define e-sport. However, forming a definition is exceptionally complex as modern e-sport is evolving rapidly and is highly heterogeneous in many respects (e.g. the content and gameplay of the video game or the ecosys-*

Secondo lo studio, il fenomeno si compone di tre elementi: un elemento umano (i giocatori), un elemento virtuale (il videogioco) e un elemento costante di competitività, intesa come il confronto dei risultati e delle prestazioni⁴⁶. Nella relazione si afferma che l'ecosistema degli *e-sports* appare funzionalmente strutturato in maniera simile agli sport tradizionali, sebbene la differenza fondamentale risieda nel fatto che nel primo caso i produttori del videogioco detengono il controllo dei diritti di autore sul titolo giocato. Il rapporto, tra le altre cose, si sofferma su quelle che possono essere le opportunità che questo fenomeno offre, tra cui – per quanto qui di interesse – le opportunità nell'ambito dell'educazione: gli *e-sports*, al pari degli sport tradizionali, possono essere forieri di valori quali il *fair play* e la capacità di lavoro di squadra, oltre che portare all'apprendimento di competenze digitali, necessarie in una «*digital society*».

Nonostante nella risoluzione del 2022 gli *e-sports* non siano considerati sport tradizionali, il Parlamento Europeo non manca di sottolineare i potenziali effetti benefici dell'utilizzo dei videogiochi e della pratica degli sport virtuali; si legge, infatti, che «gli sport elettronici e lo sport [sono] settori diversi, non da ultimo perché i videogiochi utilizzati per giochi competitivi o sport elettronici sono giocati in un ambiente digitale e appartengono a soggetti privati che godono del pieno controllo giuridico e di tutti i diritti esclusivi e incondizionati sui videogiochi stessi; reputa, tuttavia, che entrambi i settori possano integrarsi e imparare gli uni dagli altri e promuovere valori e competenze positivi simili, quali il *fair play*, la non discriminazione, il lavoro di squadra, la leadership, la solidarietà, l'integrità, l'antirazzismo, l'inclusione sociale e la parità di genere»⁴⁷.

Nel punto n. 36 della Risoluzione, infine, si «sottolinea che i videogiochi possono essere un'attività sociale che consente agli utenti di socializzare e trascorrere del tempo insieme; [si] evidenzia che la stigmatizzazione relativa agli sport elettronici e ai vi-

tem of the respective e-sport title). In addition, there is rarely one single, universally valid definition of a phenomenon. The reason for this is the purpose of a definition, namely, to distinguish one phenomenon from another» e continuano «Each feature of a definition is to be understood as a demarcation that can distinguish it. However, the term from which a delimitation is made depends on the individual situation; more precisely, on the specific interest of the person or institution forming the definition. For example, there is no standard definition of traditional sports because the term is used by different federations and different (sub)sciences with differing interests regarding the use of the definition. Chess, for example, can hardly be classified as (traditional) sports in the context of movement and training sciences. Still, a subsumption of chess under the sports definition of sports pedagogy is more conceivable. If e-sport is to be regulated in a piece of legislation, the definition must be formed and later interpreted in accordance with the meaning and purpose of the respective law. Therefore, the same term may have a gradually different meaning in different pieces of legislation (sometimes even within one legal code). This is called the “relativity of legal terms”».

⁴⁶ «The prerequisite of “competition” is the relevant distinction between e-sport and non-competitive gaming. Competition means the comparison of performance». T.M. SCHOLZ, N. NOTHELPER, *op. ult. cit.*, p. 18.

⁴⁷ Punto n. 28, risoluzione del Parlamento Europeo 10 novembre 2022.

deogiochi è ancora diffusa in tutta la società e dovrebbe essere affrontata»⁴⁸.

Infine, occorre evidenziare che la posizione assunta dalle Istituzioni trova riscontro, nel senso della mancanza di equiparazione degli *e-sports* agli sport tradizionali anche nella recente giurisprudenza della Corte di Giustizia, la quale, nella causa *The English Bridge Union v. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*, considera rientranti nella nozione abituale di sport le attività «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»⁴⁹.

6. La Loi n. 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique in Francia

La Francia è stata il primo Paese europeo a disciplinare il fenomeno con un intervento settoriale, a differenza della Repubblica di San Marino che, come si vedrà, ha optato per una regolamentazione organica. Indipendentemente dalla tecnica di intervento, è certo che i due ordinamenti hanno fornito una risposta alle esigenze sociali connesse al fenomeno. In Italia, per ora, non esiste una normativa di diritto positivo dedicata agli *e-sports*, sebbene diverse proposte di legge siano allo studio delle Camere.

In via preliminare, è interessante notare come anche per l'ordinamento francese si presentavano i medesimi problemi che, oggi, si riscontrano in Italia; infatti, prima dell'intervento del Legislatore nel 2016, alle competizioni di videogiochi si applicava la disciplina contenuta nel Codice di sicurezza interna in materia di lotterie. Per tali motivi, le competizioni organizzate di videogiochi, dovendo essere qualificate come lotterie, erano vietate. Gli artt. 101 e 102 della *Loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016*

⁴⁸ Sulla base della risoluzione, la Commissione Europea, invitata a portare avanti uno studio sugli *e-sports*, nell'ottobre del 2023 pubblica il *final report* intitolato «*Understanding the value of a European Video Games Society*» al quale si rimanda per ulteriori approfondimenti: Ecorys, KEA, *Understanding the value of a European Video Games Society, final report, 2023*.

⁴⁹ Le questioni pregiudiziali portate all'attenzione della Corte sono due: con la prima, «si chiede quali caratteristiche essenziali debba presentare un'attività per poter essere qualificata come "sport" ai sensi dell'articolo 132, paragrafo 1, lettera m), della direttiva 2006/112 (...). In particolare, se un'attività debba avere una rilevante (o non irrilevante) componente fisica decisiva per il suo esito o se sia sufficiente che essa abbia una componente mentale significativa per detto esito»; con la seconda, «se il bridge duplicato costituisca uno "sport" ai sensi dell'articolo 132, paragrafo 1, lettera m), della direttiva 2006/112». Causa C-90/16 *The English Bridge Union v. Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*. È comunque opportuno sottolineare che la decisione della Corte è finalizzata a perimetrare l'ambito di applicazione del regime di esenzione IVA e, pertanto, come affermato dalla Corte stessa, «risulta che i termini con i quali sono state designate le esenzioni di cui all'articolo 132 di detta direttiva devono essere interpretati restrittivamente, dato che tali esenzioni costituiscono deroghe al principio generale secondo cui l'IVA è riscossa per ogni prestazione effettuata a titolo oneroso da un soggetto passivo». Per approfondimenti: S. BASTIANON, *Dal Bridge agli e-sports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, cit., p. 177 ss.; C. ABANAZIR, *E-sport ante the EU: the view from the English Bridge Union*, in *The International Sports Law Journal*, 2019.

pour une République numérique sono, dunque, una risposta a questo problema⁵⁰.

La Francia ha dedicato originariamente due articoli (artt. 101 e 102) della *loi* n. 2016-1321 del 7 ottobre 2016 *pour une République numérique* (legge per una repubblica digitale), integrati da due decreti di attuazione del primo ministro: il Decreto n. 2017-871 del 9 maggio 2017, che regola l'organizzazione degli eventi e-sportivi e il decreto n. 2017-872 del 9 maggio 2017, che disciplina lo status di giocatori professionisti di videogiochi competitivi retribuiti⁵¹.

Con riferimento alla organizzazione degli eventi e-sportivi, la legge del 2016 interviene per impedire l'applicazione della disciplina generale sotto un duplice profilo, quello della competitività dell'ordinamento francese e quello della tutela dei soggetti

⁵⁰ La legge, adottata a seguito di consultazione pubblica, non è interamente dedicata alle competizioni di videogiochi, ma è una legge generale in cui trovano spazio gli artt. L. 101 a L. 102-1 dedicati al tema. La legge in commento ha l'obiettivo di creare un quadro regolamentare che consenta lo sviluppo digitale in Francia, promuovendo la circolazione dei dati e della conoscenza tecnologica, tutelando i diritti degli individui nella società digitale e garantendo a chiunque l'accesso alla tecnologia digitale. In altri termini, disciplina vari aspetti connessi alla rivoluzione tecnologica come si intuisce, anche, dai titoli: Titolo I "Circolazione dei dati e delle conoscenze", Titolo II "Tutela dei diritti nella società digitale", Titolo III "Accesso digitale". Ad esempio, l'art. 29 è dedicato alla creazione di una «Commissione per la Sovranità Digitale, alle dipendenze del Primo Ministro, le cui missioni contribuiscono all'esercizio, nel cyberspazio, del potere nazionale sovranità e dei diritti e delle libertà individuali e collettive che la Repubblica tutela»; l'art. 48, modifica il Codice del consumo con riferimento alla portabilità dei dati; l'art. 63, dedicato alle disposizioni di trattamento dei propri dati personali dopo la morte (tale articolo interviene modificando l'art. 40-1 della *Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés*). Per ulteriori approfondimenti, si rimanda al *Rapport relatif a la mise en application de la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique*, disponibile al link https://www.legifrance.gouv.fr/contenu/Media/Files/autour-de-la-loi/legislatif-et-reglementaire/application-des-lois/rapports-art-67/2016/rapport_art67_loi_2016_1321.pdf.

⁵¹ La sezione 3, «*Compétitions de jeux vidéo*» del Titolo terzo («*accesso digitale*»), è dedicata, appunto, alle competizioni di videogiochi, lasciando intuire già dal titolo che la Francia, sebbene abbia agito in anticipo rispetto agli altri Paesi Europei, non abbia – di fatto – sposato la tesi per cui gli *e-games* siano sport. Così anche M. BOUDOT, M. FAURE-ABBAD, *La qualification juridique de l'e-sport*, in Gaylor Rabut, Morgane Reverchon-Billot, *Les enjeux juridiques de l'e-sport*, PUAM, 2017, p. 33; P. BORDES, *Pourquoi les "e-sports" ne sont pas des sports*, in *Relations, usages et pratiques*, 2017, p. 12. Nello specifico, gli artt. L. 101 a L. 102-1 sono dedicati, rispettivamente, all'organizzazione di eventi e-sportivi e ai *pro-players*. *Décret n° 2017-871 du 9 mai 2017 relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo* e *Décret n° 2017-872 du 9 mai 2017 relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs*. Il decreto è emanato per l'applicazione degli artt. L. 321-8, L. 321-9 e L. 321-10 del codice di sicurezza interna e dell'art. L. 7124-1 del codice del lavoro, nella loro formulazione aggiornata dall'art. 101.

Il secondo decreto ha ad oggetto la definizione delle condizioni per ottenere il nulla osta necessario per l'assunzione di videogiocatori professionisti; le condizioni alle quali è possibile concludere un contratto durante la stagione delle competizioni di videogiochi; modalità per determinare le date di inizio e fine delle stagioni delle competizioni. L'art. 102 della legge 7 ottobre 2016 per una Repubblica digitale definisce il giocatore professionista di videogiochi competitivi e stabilisce l'obbligo per le società o associazioni che desiderano impiegare tali giocatori di ottenere l'approvazione ministeriale. Il relativo decreto d'attuazione specifica le condizioni per ottenere, rinnovare e revocare tale approvazione. Stabilisce, inoltre, le condizioni per l'utilizzo dei contratti a tempo determinato inferiori a un anno e le date delle stagioni di gare di videogiochi, ai sensi dell'art. 102 della legge.

coinvolti⁵². L'art. 101 modifica alcune leggi previgenti, quale la legge sulla sicurezza interna, e fornisce anche una definizione di competizione di videogiochi che «mette a confronto, sulla base di un videogioco, almeno due giocatori o squadre di giocatori per un punteggio o una vittoria»⁵³. L'art. 101, dunque, precisa le condizioni per l'organizzazione di competizioni basate sui videogiochi, anche con specifico riferimento alla partecipazione di giocatori minorenni, ponendosi come regola eccezionale rispetto al generale divieto imposto dalla normativa sulle lotterie. Ai sensi del Codice della Sicurezza Interna, rientrano nella nozione di lotteria quei concorsi la cui partecipazione è aperta al pubblico, che impongono un sacrificio economico ai partecipanti e che prevedano un premio o una ricompensa (maggiore della quota di partecipazione) che sia possibile ottenere sulla base di elementi di casualità⁵⁴. In questo senso, l'art. 101 esclude le competizioni di videogiochi dal divieto di lotterie, nella misura in cui il totale delle quote di partecipazione raccolte presso i giocatori non superi il costo totale dell'esborso fatto dall'organizzatore per l'evento. Vi è comunque un controllo statale, posto che gli organizzatori, al massimo entro un mese dall'inizio del concorso, devono dichiarare al *Service Central des Courses et Jeux* (SCCJ) i costi totali pagati dai giocatori e i costi dell'organizzazione (anche in via di previsione)⁵⁵; per quanto riguarda, invece, le competizioni organizzate parzialmente o totalmente online occorre precisare che sono ammesse solo nella misura in cui le uniche spese affrontate dai giocatori siano quelle relative all'acquisto del videogioco e della connessione internet. Con riferimento ai giocatori minorenni, è fatto divieto ai minori di dodici anni di prendere parte a competizioni che offrano premi in denaro. Per gli altri, invece, è necessaria l'autorizzazione del rappresentante legale, con l'obbligo aggiuntivo per l'organizzatore di

⁵² Nel *Rapport concernant la pratique compétitive du jeu vidéo (e-sport)*, del 2016, si legge: «l'attractivité de la France passe également par l'existence d'un statut adapté du joueur professionnel». Il rapporto è disponibile al link <https://www.entreprises.gouv.fr/files/files/secteurs-d-activite/numerique/enjeux/esport/rapport-pratique-jeu-video.pdf>. Inoltre, nello studio sull'impatto della legge, si osserva che la mancanza di regole chiare circa la posizione dei giocatori professionisti rischia di frenare la possibilità dell'ordinamento di intercettare il fenomeno («En France, notamment, l'absence de statut de l'e-sport freine le développement de ce secteur, en limitant l'impact économique du sponsoring, en compliquant la venue de joueurs internationaux et en faisant peser un risque juridique sur les compétitions elles-mêmes»); lo studio è disponibile al link <https://www.assemblee-nationale.fr/14/projets/pl3318-ei.asp>.

⁵³ «Une compétition de jeux vidéo confronte, à partir d'un jeu vidéo, au moins deux joueurs ou équipes de joueurs pour un score ou une victoire».

⁵⁴ L'art. 101 prevede le condizioni operative relative all'organizzazione di concorsi di videogiochi: in particolare, gli organizzatori devono operare in condizioni di equilibrio finanziario; il relativo decreto attuativo determina le soglie e i rapporti di equilibrio finanziario applicabili e specifica le modalità di rendicontazione, nonché le condizioni per la partecipazione dei minorenni a questi concorsi. S. VANSYNGEL, A. VELPRY, N. BESOMBES, *French e-sports institutionalization*, redatto in occasione della *GamiFIN Conference*, Pori, 2018. Per un approfondimento sul modello economico dei club di e-sport francesi: W. DE MOOR, M. TERRIEN, C. DURAND, N. BESOMBES, *The current situation of the French professional e-sports industry: economic models of the clubs and regulation of the leagues*, in *European Sport Management Quarterly*, 2022.

⁵⁵ Ufficio facente parte della *Direction nationale de la police judiciaire* (DNPJ).

versare le vincite monetarie dei partecipanti di età compresa tra dodici e sedici anni presso la *Caisse des dépôts et consignations*⁵⁶.

L'art. 102, invece, si occupa della condizione dei giocatori professionisti, ovvero dei *pro-players*⁵⁷. Con la legge del 2016 è stato novellato il codice del lavoro francese ed è stata dettata una disciplina specifica per i *gamers* professionisti, definendo, al contempo, i requisiti per l'assunzione dei minori di sedici anni (soggetti alla scuola dell'obbligo) nelle squadre professionistiche di *e-sport*. Anzitutto, occorre sottolineare che le società e le associazioni, il cui scopo è la partecipazione a competizioni di videogiochi attraverso l'ingaggio di giocatori, devono necessariamente ottenere un'autorizzazione preventiva del Ministero incaricato delle tecnologie. L'autorizzazione ha durata triennale e viene rilasciata all'esito di una serie di valutazioni circa la sussistenza di alcuni elementi, tra cui il rispetto delle leggi in materia di salute e sicurezza sul lavoro. Il datore di lavoro deve impegnarsi a garantire un equo trattamento nella preparazione e nella formazione dei dipendenti, nonché a monitorare adeguatamente i professionisti assunti: nello specifico, è richiesta una pianificazione e attuazione di sorveglianza e monitoraggio fisico, psicologico e professionale degli stessi⁵⁸.

Da ultimo, si segnala che, nel 2019, i ministeri responsabili per lo Sport e dell'economia digitale hanno definito una tabella di marcia per una strategia nazionale sugli *e-sports* 2020–2025, con l'obiettivo di rendere la Francia il leader europeo del settore. La strategia è incentrata su quattro punti: responsabilizzazione del mondo degli *e-sports*; sviluppo di un percorso di formazione adeguato (specialmente per i *pro-players*); attuazione di politica di sostegno ai giocatori di *e-sports*; favorire gli investimenti e rendere la Francia un luogo attrattivo per gli operatori del settore⁵⁹.

⁵⁶ Nel dettaglio, dunque, le disposizioni applicabili in materia (per lo più novellate dalla *loi pour une République numérique* e dai relativi decreti di attuazione) sono il Codice della sicurezza interna (*Code de la sécurité intérieure*), artt. L. 321-8 a L. 321-11, il Codice del lavoro (*Code du travail*), artt. L. 7124-1 e L. 7124-9, e l'*Arrêté du 17 avril 2018 fixant la part des récompenses perçues par les mineurs de 16 ans dans le cadre de compétitions de jeux vidéo et laissée à la disposition des représentants légaux*.

⁵⁷ Si tenga presente che in Francia esistono tre livelli di qualificazione: sportivo di alto livello, professionista e dilettante. Quando parliamo di *pro-players* non facciamo riferimento a nessuna delle categorie indicate, ma semplicemente ai soggetti che partecipano alle competizioni di videogiochi e a cui sia applicabile la normativa in commento.

⁵⁸ Nel dettaglio, dunque, le disposizioni applicabili in materia (per lo più novellate dalla *loi pour une République numérique* e dai relativi decreti di attuazione) sono il Codice della sicurezza interna (*Code de la sécurité intérieure*) artt. L. 321-8 a L. 321-11, il Codice del lavoro (*Code du travail*), artt. L. 7124-1 e L. 7241-35 e l'*Arrêté du 17 avril 2018 fixant la liste des dates de début et de fin de saison de compétitions de jeux vidéo*. Con riferimento all'esercizio fisico dei giocatori di videogiochi: N. VOISIN, N. BESOMBES, S. LAFFAGE–COSNIER, *Are e-sports Players Inactive? A Systematic Review*, in *Physical Culture and Sport. Studies and Research*, 2022, pp. 32-52.

⁵⁹ Per ulteriori approfondimenti <https://www.entreprises.gouv.fr/fr/numerique/politique-numerique/strategie-esport-2020-2025>.

7. Il Codice degli *e-sports* della Repubblica di San Marino: a) le disposizioni generali

La Repubblica di San Marino, con la legge 9 maggio 2023, n. 80, ha adottato il Codice degli *e-sports*, con cui disciplina in maniera organica il fenomeno.

Nella premessa al progetto del Codice si legge che lo scopo della normativa è quello di «cogliere l'opportunità» che il mondo degli *e-sports* ha da offrire e, al tempo stesso, «contrastare in maniera efficace» eventuali possibili fenomeni distorsivi. Così come anche evidenziato nella relazione unica al progetto, l'intervento viene considerato una grande opportunità per la Repubblica di San Marino: da un lato, consente all'ordinamento di essere attrattivo, dall'altro, di «promuovere la Repubblica a livello internazionale»⁶⁰.

Sin dai primi articoli si intuisce il *favor* che il Legislatore sammarinese nutre nei confronti degli *e-sports*: il codice è emanato al fine di «regolamentare, promuovere e tutelare l'*e-sport* in ogni sua forma»⁶¹. Il codice si compone di tre parti rispettivamente dedicate alle «disposizioni generali», ai «soggetti» dell'ecosistema *e-sportivo* ed all'«ambito oggettivo» di applicazione e di operatività. Il pregio del codice degli *e-sports* è quello di intercettare il dibattito attuale internazionale, offrendo soluzioni degne di imitazione per ciascuno degli aspetti maggiormente critici, tra cui il trattamento giuslavoristico dei giocatori, la libertà di circolazione dei giocatori, la lotta contro le discriminazioni, l'uso di sostanze dopanti e *cheating* e, infine, l'istituzione di soggetti appositamente competenti in materia, tra cui figura una istituenda Federazione Nazionale *e-sport*, una Commissione *e-sportiva* e, di particolare interesse, un sistema di giustizia *e-sportiva*.

Il primo titolo, dedicato alle disposizioni generali, traccia anzitutto il perimetro applicativo della normativa, sancendo, all'art. 3, che il Codice si applica alle attività e competizioni svolte all'interno del territorio della Repubblica di San Marino e che le attività e competizioni «nell'ambito dello sport» sono espressamente escluse, restando disciplinate dalla normativa vigente in materia di sport. Ne discende, quale corollario necessario, che la Repubblica di San Marino, consapevole che gli *e-sport* non sono, allo stato, considerati come sport, decide di disciplinare il fenomeno come fenomeno a sé stante. Ciò che interessa è la scelta dello strumento, una disciplina organica, in luogo di un intervento settoriale, come invece è stata la scelta del legislatore francese.

L'art. 2 sancisce, al comma 2, che tutte le persone hanno diritto «alla pratica *e-sportiva*, nella prospettiva di promuoverne gli aspetti di realizzazione umana, sociale, educativa e culturale [...]» e al comma 3 prevede che lo Stato «promuove il buon gio-

⁶⁰ Nella relazione, inoltre, si riporta che parte dell'opposizione (il Gruppo Misto di Minoranza), pur aderendo alla considerazione per cui con tale disciplina si crea un testo normativo all'avanguardia, «ha sollevato obiezioni sull'opportunità politica dell'iniziativa legislativa non ritenuta idonea dal punto di vista educativo e della promozione della salute».

⁶¹ Art. 1, legge 9 maggio 2023, n. 80, Repubblica di San Marino.

co e le condizioni per potenziare la funzione sociale dell'*e-sport* come strumento culturale ed educativo»⁶².

Degno di nota appare lo sforzo definitorio offerto dall'art. 4, in cui non solo si definisce cosa sia l'*e-sport*, ma al tempo stesso si forniscono le definizioni di sport e attività e-sportiva. Secondo il codice, è da considerarsi sport «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono disciplinate da regole istituzionalizzate e che prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni»; l'*e-sport*, dall'altro lato, è definito come «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni e-sportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina e-sportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, il tutto mediante gli strumenti informatici propri di ciascuna Disciplina e-sportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità»; infine, si considera l'attività e-sportiva «l'attività psico-fisica svolta conformemente alla lett. b) del presente comma [ovvero, la definizione di *e-sport*, n.d.a.]. La prestazione dell'Attività e-sportiva costituisce oggetto di

⁶² È interessante notare che, nella formulazione originaria dell'art. 2, il riferimento era ai «cittadini», mentre la versione emendata e definitivamente approvata si esprime in termini di «persone» (emendamento presentato il 13 febbraio 2023 dalla Segreteria di Stato, Lavoro, Programmazione Economica, Sport, Informazione, Rapporti con AASS). Gli emendamenti al codice sono disponibili al link <https://www.consigliograndeegenerale.sm/on-line/home/streaming-video-consiglio/scheda17176165.html>. Art. 2, Codice *e-sport*: «1. L'Attività e-sportiva è libera, riconosciuta e tutelata. Può essere svolta in forma individuale o collettiva, nonché in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale. 2. Il presente Codice riconosce e sancisce il diritto delle persone alla pratica e-sportiva, nella prospettiva di promuoverne gli aspetti di realizzazione umana, sociale, educativa e culturale, nonché di regolamentarla per quanto necessario a renderla: a) un'attività idonea a migliorare le capacità psico-fisiche dei Giocatori; b) un fattore di prevenzione e tutela della salute pubblica; c) un mezzo atto a favorire l'aggregazione delle persone fisiche; d) un ambito in cui vengano sempre riconosciuti e tutelati i diritti fondamentali e le libertà della persona umana, anche ove la stessa operi e si relazioni mediante strumenti informatici e reti telematiche; e) un ambito in cui non vengano effettuate discriminazioni e distinzioni di genere, orientamento sessuale, condizioni personali, economiche e sociali, orientamenti politici e credo religioso. 3. Lo Stato promuove il buon gioco e le condizioni per potenziare la funzione sociale dell'*e-sport* come strumento culturale ed educativo». Con riferimento al calcio e agli sport di squadra, C. DI BARI, *Calcio, media e formazione tra professionismo ed età giovanile. Dalla carta al web, ai social media, riflessioni sul caso fiorentino*, in *Studi sulla Formazione*, 2023, I, il quale rileva che «Il calcio, come molti altri sport di squadra, educa perché inserisce il giocatore in un contesto sociale fatto di ruoli, di regole, di rispetto, di collaborazione, perfino di solidarietà e di etica del responsabilità e della comunicazione: queste riflessioni sono valide fin dall'avviamento allo sport durante l'infanzia, quando esso offre un altro contesto (oltre a quello familiare e a quello scolastico) per sperimentare forme di cittadinanza; si tratta di riflessioni che riguardano in modo pregnante anche l'adolescenza, durante la quale il calcio può rappresentare un'occasione preziosa per vivere in un contesto extrascolastico abitato da "pari", ma anche per stare in una cornice di regole che offra spazi di libertà». Le medesime considerazioni, *mutatis mutandis*, possono essere svolte per gli *e-sport*.

Contratto di prestazione e-sportiva, regolato dal presente Codice». In sostanza, pare potersi affermare che il legislatore sammarinese abbia optato per una soluzione che suggerisce, di fatto, un'equiparazione formale dello sport all'*e-sport*, sebbene, al tempo stesso, i due fenomeni restino distinti; le due definizioni fornite dal codice sono speculari, sebbene con le differenze del caso, sintomo di una scelta pragmatica del Legislatore, che, nell'incertezza, ha definito il fenomeno ai fini del Codice. Non a caso, infatti, nella relazione che introduce il progetto di legge, si dichiara espressamente che «è opportuno precisare che si è scelto di disciplinare l'*e-sport* quale categoria a sé stante rispetto allo Sport, in virtù delle loro differenze e alla luce dell'attuale dibattito in materia».

Come affermato in precedenza, ciò che pare essere irrinunciabile è l'adesione di ogni componente dell'ecosistema a quello spirito sportivo che anima lo sport, latamente inteso: all'art. 5, si stabilisce che gli operatori dell'*e-sport* «hanno il dovere di [...] tenere una condotta sempre ispirata alla lealtà, al fair play, alla buona fede, all'imparzialità, all'integrità e all'onestà»⁶³.

7.1. b) i soggetti (giocatori, squadre e associazioni, federazioni, imprese e-sportive e altri operatori dell'*e-sport*)

L'art. 4 del Codice anticipa nelle definizioni quelli che saranno considerati i soggetti dell'ecosistema. Il titolo secondo dedicato, appunto, ai «soggetti» fornisce una disciplina dettagliata dei diritti e doveri di coloro che, a vario titolo, sono considerati gli «operatori dell'*e-sport*»⁶⁴. L'art. 10, dedicato alla «condotta dei giocatori», stabi-

⁶³ È fondamentale sottolineare che non si fa riferimento solo ai giocatori, ma agli «operatori», così da ampliare la rosa dei soggetti destinatari del dovere indicato, ai sensi dell'art. 4, lett. y), del Codice.

⁶⁴ Ai sensi dell'art. 4, lett. y), del Codice degli *e-sports*, sono operatori dell'*e-sport* «i soggetti di cui alle lett. j), k), l), m), n), o), p), q), r), s), t), u), v), w)», ovvero le seguenti figure: il giocatore, la persona fisica che svolge Attività e-sportiva, individualmente o nell'ambito di un Team *e-sport*; il giocatore professionista, colui che svolge attività e-sportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni o è classificato come tale per chiara fama nell'ambito della relativa Disciplina e-sportiva; il giocatore dilettante, che svolge Attività e-sportiva non occasionale e remunerata anche se esercita altri impieghi o professioni; il giocatore amatoriale, per tale intendendosi colui che svolge Attività e-sportiva non occasionale e non remunerata; il giocatore nazionale, la cui figura è definita alla lett. m); il team *e-sport*, ovvero il gruppo di giocatori costituito da un'associazione e-sportiva, da una società e-sportiva professionistica o da un'impresa e-sportiva, per la partecipazione, in forma individuale o collettiva, a competizioni e-sportive, anche organizzate al di fuori della Repubblica di San Marino; l'associazione e-sportiva dilettaistica, ovvero la persona giuridica, costituita a norma del Codice degli *e-sports*, che crea e, in aggiunta o in alternativa, gestisce uno o più Team *e-sport* composti normalmente da Giocatori dilettanti e, in aggiunta o in alternativa, amatoriali; la società e-sportiva professionistica, per tale intendendosi la persona giuridica, costituita a norma del Codice degli *e-sports*, che crea e, in aggiunta o in alternativa, gestisce uno o più Team *e-sport* composti da Giocatori professionisti, dilettanti e, in aggiunta o in alternativa, amatoriali; l'impresa e-sportiva, la cui definizione è fornita dalla lettera r); il *broadcaster*, ovvero la persona giuridica che presta il servizio di trasmissione di competizioni e-sportive; il *caster*, la persona fisica che presta il servizio di commento e di analisi di competizioni e-sportive; lo svi-

sce l'impegno dei giocatori dall'«astenersi da pratiche di doping, di *cheating*, di *match-fixing* e da qualsiasi altra pratica scorretta e/o illecita» e di «tenere condotte rispettose delle altre persone e degli esseri viventi e, in particolare, astenersi da atti e condotte offensivi o di diffamazione e di discriminazione per motivi relativi al genere, alla nazionalità, all'etnia di appartenenza, all'orientamento sessuale, alla razza, all'orientamento politico, al credo religioso». Inoltre, appare interessante il rinvio esterno operato dal medesimo articolo, ove si dispone che i giocatori, siano essi professionisti, dilettanti o amatoriali, sono tenuti anche al rispetto delle «norme interne ed internazionali che regolano l'attività e-sportiva»; con riferimento al rapporto di lavoro, l'art. 11 prevede che – fatti salvi i casi in cui vi sia un contratto collettivo nazionale che preveda la possibilità di instaurare un rapporto di lavoro subordinato – il contratto di lavoro sia «non subordinato», ai sensi della legge del 9 dicembre 2022, n. 164, ossia della riforma delle norme relative all'occupazione. In sostanza, anche in base a quanto disposto dal successivo art. 12, il contratto di prestazione e-sportiva è un contratto a tempo determinato, rinnovabile, e di natura non subordinata⁶⁵.

L'art. 18 è dedicato all'ipotesi di giocatori minorenni, per i quali è previsto il rilascio dell'autorizzazione di coloro che esercitano la potestà genitoriale o rappresentanza legale, se maggiori di anni sedici; mentre per i giocatori di età compresa tra i tredici e sedici anni sono imposte cautele ulteriori⁶⁶. In tali casi, è necessario che «la salute, la sicurezza e la moralità dei Giocatori siano pienamente garantite e che ciò non incida negativamente sulla loro educazione e sulla loro formazione» e, con riferimento ai minori di sedici anni, l'attività, in aggiunta, non deve incidere negativamente «sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sulla loro educazione e formazione».

Con riferimento alla tutela dei giocatori durante gli eventi, è fatto obbligo ai team *e-sport* di rispettare la normativa in materia di salute e sicurezza sul lavoro, al pari del modello francese.

Un'altra introduzione degna di nota è l'istituzione del registro della Associazioni, Società e Imprese e-sportive che è condizione di accesso alla disciplina del Codice

luppatore, la cui definizione è fornita dalla lett. *u*); il distributore, ovvero la persona giuridica che presta il servizio di distribuzione del software prodotto dallo sviluppatore; l'organizzatore, per tale intendendosi la persona fisica o giuridica che organizza una competizione e-sportiva; la Commissione *e-sport*, ovvero l'autorità di controllo istituita dal Codice degli *e-sports* con finalità di controllo, vigilanza e promozione dell'*e-sport*.

⁶⁵ Anche nell'esperienza francese si è optato per la soluzione di un contratto tipico creato per il rapporto di lavoro e-sportivo, ma con la differenza che si tratta di un contratto di lavoro subordinato. Invece, come si è detto, nel caso in esame, la possibilità di stipulare un contratto di lavoro subordinato è rimesso alla esistenza di un relativo contratto collettivo nazionale di lavoro.

⁶⁶ Il comma 2 dell'articolo in commento stabilisce che: «ai sensi dell'articolo 21 della Legge 9 dicembre 2022 n.164, con decreto delegato potrà essere abbassata la soglia di cui sopra all'età di tredici anni, previa consultazione delle organizzazioni dei Team *e-sport* e dei Giocatori, se esistenti, prevedendo particolari cautele per far sì che l'Attività e-sportiva non incida negativamente sull'assolvimento degli obblighi scolastici e sulla loro educazione e formazione». La legge 9 dicembre 2022, n. 164, in riforma delle norme relative all'occupazione, all'art. 21, stabilisce norme relative, appunto, all'«occupazione dei minori».

in qualità di «operatore dell'e-sport», secondo la definizione dettata dal medesimo Codice.

L'art. 25 del Codice è dedicato alle Federazioni e-sportive Nazionali, secondo un modello che, di fatto, sembra ricalcare la struttura piramidale e funzionale delle Federazioni Sportive tradizionali.

7.2. c) ambito oggettivo di applicazione e sistema di giustizia e-sportiva

L'art. 59 del Codice, «Tribunale e-sportivo e tentativo obbligatorio di conciliazione», che apre il Capo terzo «giustizia e-sportiva», istituisce un Tribunale e-sportivo con funzione conciliativa, con caratteristiche di terzietà, autonomia e indipendenza «di giudizio e valutazione». Il ricorso al Tribunale e-sportivo per le controversie nascenti dalle violazioni del Codice è posto quale condizione di procedibilità della domanda innanzi all'autorità giudiziaria ordinaria. È fatto obbligo di inserire nei contratti di lavoro e-sportivo la previsione del tentativo obbligatorio di conciliazione dinanzi al Tribunale e-sportivo. Ai sensi del comma 7, «il Tribunale e-sportivo può operare quale arbitro internazionale per il regolamento di liti in materia di *e-sport*».

In generale, la istituenda Commissione *e-sport* ha competenza su vari aspetti disciplinati dal Codice, tra cui la competenza in materia di *doping*. L'iter di nomina della Commissione si è concluso con Delibera n. 7 del 24 ottobre 2023⁶⁷.

7.3. d) disciplina di coordinamento e rimandi (dalla protezione dei dati personali alla protezione della maternità, passando per la tutela della salute)

Seppur brevemente, è interessante richiamare le previsioni di coordinamento e transitorie su alcuni importanti punti di contatto tra il fenomeno *e-sport* e altri settori della vita, che, seppur si risolvono in rimandi esterni, dimostrano al tempo stesso la sensibilità del Codice e la lungimiranza del Legislatore sammarinese. L'art. 63, rubricato «protezione della maternità», stabilisce che «i contratti di Prestazione e-sportiva e gli altri rapporti di lavoro previsti nel presente Codice non possono mai derogare alla vigente normativa in materia di protezione della maternità» e, al successivo art. 64 («interventi a sostegno della famiglia»), si dispone che la normativa in materia di interventi a sostegno della famiglia «si applica a tutti i Contratti di Prestazione e-sportiva e a tutti i rapporti di lavoro previsti dal presente Codice». L'art. 68 è dedicato al divieto di utilizzo di sostanze dopanti e di «qualsiasi software o dispositivo hardware

⁶⁷ Delibera Consiglio Grande e Generale, 24 ottobre 2023, n. 7. I membri della Commissione Esport sono così nominati: il Presidente su proposta del Segretario di Stato con delega allo Sport, due membri su proposta dei Gruppi Consiliari di maggioranza, due membri su proposta dei Gruppi Consiliari di minoranza. Il mandato di ciascun membro non può essere rinnovato per più di una volta.

finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del software adoperato nella Competizione e-sportiva per aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del Giocatore» (c.d. *cheating*).

Infine, occorre evidenziare quanto sancito dall'art. 65, dedicato alla promozione del «buon gioco», ove si prevede che «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, lo sviluppo economico. Al contempo, lo Stato prende atto dei loro potenziali aspetti negativi connessi, in particolare, al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui i videogiochi sono destinati e alle condotte diffamatorie e discriminatorie, come avviene, più in generale, in riferimento all'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione» e, al comma 2, si ribadisce che «lo Stato promuove iniziative per favorire la conoscenza dei videogiochi e dell'*e-sport*, esortare a un loro utilizzo consapevole e indirizzarlo verso il buon gioco, nonché contrastare pratiche discriminatorie e diffamatorie»⁶⁸.

8. Gli sport elettronici in Italia: quale modello?

Il fenomeno *e-sport* è ben conosciuto anche in Italia⁶⁹. Ciò che ancora è assente è una disciplina specifica che impedisca l'applicazione dell'attuale normativa in materia di manifestazioni a premio e dei giochi di abilità a distanza con vincita in denaro. Come nell'esperienza francese, la normativa applicabile risulta inadeguata ad orientare e favorire la crescita di questo ecosistema: «Il Gaming infatti è entrato a far parte della quotidianità della cosiddetta generazione Z, e per questo attira investimenti sempre più

⁶⁸ In tal senso, è interessante richiamare anche quanto affermato dal Comitato sui Diritti dell'Infanzia in occasione del Commento Generale n. 25 sui diritti dei minorenni in relazione all'ambiente digitale, ovvero che: «le opportunità fornite dall'ambiente digitale rivestono un ruolo sempre più cruciale nello sviluppo delle persone minorenni e possono risultare di importanza vitale per la loro vita e sopravvivenza, soprattutto in situazioni di crisi». Inoltre, come osservato, «oltre agli innegabili benefici alla salute, l'attività motoria e sportiva svolge un ruolo sempre più importante in campo educativo. I valori trasmessi dallo sport quali il rispetto delle regole e dell'avversario, dei giudici e degli arbitri, il finalizzare l'allenamento all'obiettivo della gara, la ricerca delle motivazioni e la capacità di sottostare ad un progetto-programma di allenamento, il saper reagire positivamente alle sconfitte, il saper gestire il successo, interagire con il compagno di squadra e con l'avversario nella competizione, le possibilità di integrazione con avversari di diverso colore, religione, etnia e lingua sono insostituibili per la formazione della persona e del cittadino capace di inserirsi in modo appropriato nella società civile. In sostanza lo sport è palestra, che prepara alla vita per eccellenza», F. FRANCESCHETTI, *Diritto, Organizzazione e Gestione dello Sport e delle Attività Motorie*, cit., pp. 111-112.

⁶⁹ Si rimanda allo studio dello Sport Business Group di Deloitte, in collaborazione con l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE), *Let's Play! 2022, the European e-sports market*, disponibile al link <https://www2.deloitte.com/it/it/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/lets-play-2022.html> e al medesimo studio del 2020, disponibile al link <https://www2.deloitte.com/it/it/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/let-s-play--2020---deloitte-italy---tmt.html>.

crescenti da parte di aziende interessate a intercettare questo target»⁷⁰. L'esigenza di una normativa specifica nasce dalla esigenza di tutela dei soggetti coinvolti (che, come più volte ribadito, sono spesso minorenni), dall'altra, nasce quale esigenza di garantire una competitività dell'ordinamento, ma anche per consentire un sistema favorevole allo sviluppo creativo per i *content creator* dei videogiochi.

La normativa che attualmente risulta applicabile alle competizioni di videogiochi è quella portata dal d.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, recante la disciplina relativa alle manifestazioni a premi, nei casi in cui vi sia un premio non in denaro⁷¹; nelle altre ipotesi, invece, risulta applicabile il d.l. 14 aprile 1948, n. 496, recante la normativa relativa ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro⁷².

Il 14 gennaio 2022 è stato siglato un protocollo d'intesa tra CONI e il Comitato promotore *E-Sports* Italia con l'intento dichiarato di fornire alle Federazioni Sportive Nazionali e Discipline Associate supporto nello sviluppo degli *e-sports* al loro interno⁷³.

⁷⁰ *White paper e-sports e gaming in Italia*, Osservatorio Italiano Espors, 2023 (rapporto presentato il 10 ottobre 2023 alla Camera dei Deputati).

⁷¹ L'applicazione di tale disciplina porterebbe a spese e adempimenti eccessivamente gravosi (cauzione, intervento del notaio in ogni fase della manifestazione, comunicazioni al Ministero delle attività produttive ed al Prefetto). Cfr. *White paper e-sports e gaming in Italia*, cit.

⁷² Sul punto, è emblematico quanto accaduto nell'aprile del 2022: alcune sale adibite per le competizioni e-sportive sono state chiuse in quanto veniva contestata la violazione dell'art. 110, comma 9, lett. *f-quater*) del Testo Unico delle leggi di pubblica sicurezza. Il caso sfociò in un'interrogazione parlamentare in cui si legge: «nei giorni scorsi alcune delle principali sale *e-sport* e LAN del Paese sono state messe sotto sequestro; [...] Si tratta di luoghi di aggregazione, in cui giocare ai propri titoli preferiti, organizzare tornei o eventi e vere e proprie clubhouse per squadre impegnate nei vari campionati; [...] i sequestri sarebbero motivati da presunte irregolarità nella gestione delle postazioni di gioco che, ad avviso del regolatore, anche se utilizzate a titolo gratuito, sono tenute al rispetto delle norme di legge in materia di apparecchi da intrattenimento senza vincita in denaro; [...] i sequestri delle sale *e-sport* derivano dall'erronea assimilazione dell'attività e dei giochi messi a disposizione nelle sale LAN a quelle di mere sale da gioco con conseguente applicazione della relativa normativa; l'estensione del regime autorizzatorio previsto per gli apparecchi di intrattenimento senza vincita in denaro agli apparecchi da *e-sport* installati nelle sale LAN introdurrebbe un regime che non ha precedenti in nessun'altra giurisdizione; il settore *e-sport* italiano, sebbene in forte crescita, sconta la mancanza di una regolamentazione normativa. La disciplina astrattamente applicabile al gaming competitivo, infatti, 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 [...] si tratta di una situazione che colpisce un settore in piena ascesa: è fondamentale, quindi, trovare una soluzione che risolva questo *vulnus* normativo senza frenare la diffusione degli *e-sport* in Italia [...]», interrogazione scritta disponibile al link <https://www.senato.it/japp/bgt/showdoc/frame.jsp?tipodoc=Sindisp&leg=18&id=1348561>; sul punto, cfr. *White paper esports e gaming in Italia*, cit., p. 37.

⁷³ J. IERUSSI, C. ROMBOLÀ, *e-Sports: cosa sono?*, cit., p. 307 ss., rilevano che, in assenza di un riconoscimento ufficiale da parte del CONI, i primi soggetti ad essersi attivati sono stati gli Enti di Promozione Sportiva dedicando attenzione agli *e-sport* e istituendo al proprio interno dei settori ad essi dedicati. Inoltre, si veda: A. MAIETTA, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, cit., che rileva come «[...] 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), che hanno istituito dei settori di attività ad hoc. In particolare, l'ASI (Associazioni Sportive e Sociali Italiane) è stata promotrice

Nelle premesse del protocollo si legge che «il CIO sta esortando le Federazioni Internazionali affinché ciascuna sviluppi, al proprio interno, un settore di *e-sport*, riconducendo quindi la governance dell'ambito elettronico di ciascuno sport all'interno dello scenario internazionale già esistente con l'obiettivo di salvaguardare i valori e gli obiettivi del movimento olimpico e creare un collegamento tra il mondo degli sport tradizionali e la comunità degli sport simulati». Il ruolo del Comitato Promotore *e-sport* è quello, tra le altre cose, di promuovere e pubblicizzare l'attività degli Sport elettronici, purché in linea e nel rispetto dei principi etici e morali dello sport; 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; realizzare un proprio «Centro studi» ponendosi in relazione con le Istituzioni Scolastiche, Universitarie ed educative in generale, al fine di sviluppare protocolli e ricerche dirette ad individuare le opportunità di utilizzo e sviluppo degli *e-sport* in senso educativo ed inclusivo⁷⁴.

Nonostante il forte valore programmatico del protocollo d'intesa, nell'art. 4 del medesimo si specifica 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 C.O.N.I. e/o l'inserimento nello Statuto della FSN/DSA per le discipline e-sportive ivi dedotte»⁷⁵.

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 [...], costituente la federazione di rappresentanza per le discipline sul territorio».

⁷⁴ Il Comitato Promotore *E-sport* è stato incaricato dalla Giunta Nazionale nella riunione del 14 maggio 2020, di riunire le realtà che in Italia operano nel settore dell'*e-sport*.

⁷⁵ In realtà, il CONI riconosce una disciplina virtuale, il *simracing* motociclistico e automobilistico, quale disciplina sportiva a tutti gli effetti. Ciò rappresenta un indubbio passo in avanti nei confronti degli sport virtuali, ma occorre considerare che, con riguardo al *simracing* automobilistico e motociclistico, si tratta di discipline che prevedono l'uso di simulatori «che tentano di simulare accuratamente le corse automobilistiche, completi di variabili del mondo reale come consumo di carburante, danni, usura e aderenza degli pneumatici e impostazioni delle sospensioni», come indicato nel sito web dell'ACI Sport, la Federazione Nazionale per lo sport automobilistico riconosciuta dal CONI, al link <https://www.acisport.it/it/acisport/10-39-null/12/2019/1000>; e ancora: «Con *e-sport* o sport elettronici si intende il giocare con videogiochi a livello competitivo, organizzato e professionistico. Competizioni di *e-sport* che utilizzano software di simulazioni di guida si chiamano Sim Racing. Il Sim Racing è il termine che indica competizioni di *e-sport* con software che tentano di simulare accuratamente le corse automobilistiche, completi di variabili del mondo reale come consumo di carburante, danni, usura e aderenza degli pneumatici e impostazioni delle sospensioni. Per essere competitivo nel Sim Racing un pilota (*sim driver*) deve comprendere tutti gli aspetti della guida delle auto che rendono così difficile la corsa nel mondo reale come la soglia di frenata, il controllo di un'auto quando le gomme perdono trazione e come entrare ed uscire da una curva senza sacrificare la velocità. È questo livello di difficoltà che distingue il Sim Racing dai giochi di guida "arcade" in cui le variabili del mondo reale sono eliminate dall'equazione e l'obiettivo principale è quello di creare un senso di velocità in contrapposizione a un senso di realismo». Sembra, quindi, un contesto differente rispetto a quello dei videogiochi qui considerato.

Nonostante la sempre maggiore attenzione del fenomeno anche da parte del CONI, ad oggi, è assente una disciplina dettata specificamente per gli *e-sports*. In Parlamento sono in discussione due proposte di legge, una presentata il 24 maggio 2022, un'altra il 7 febbraio 2023⁷⁶.

È interessante notare come in entrambe le proposte vi sia una chiara contaminazione del Codice degli *e-sports* di San Marino che, sin dall'art. 1, è evidente: si dispone, infatti, che: «la presente legge ha la finalità di: a) regolamentare, promuovere e tutelare gli sport elettronici, di seguito denominati «*e-sports*», in ogni loro forma». Nella prima proposta si riconosce espressamente l'influenza del Codice di San Marino nell'impianto delle disposizioni: «L'unico paese a livello internazionale che finora ha predisposto una disciplina per gli *e-sports* è la Repubblica di San Marino, dalla cui normativa questo testo riprende ampi stralci adattati però alla realtà italiana».

Con riferimento alla prima proposta, l'art. 2 individua quelli che sono i principi generali in base a cui «L'attività e-sportiva è libera, riconosciuta e tutelata. Può essere svolta in forma individuale o collettiva, nonché in forma professionistica, dilettantistica o amatoriale», mentre, al successivo art. 3, fornisce alcune definizioni: con sport si intende «qualsiasi forma di attività psicofisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono disciplinate da regole istituzionalizzate e che 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»; mentre con *e-sports* si intende «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

⁷⁶ Proposta di Legge d'iniziativa dei Deputati Belotti, Molinari, Andrea Crippa, Morrone, Moschioni, Tarantino, Tateo, Tonelli, recante «*Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche*» (n. 3626, 22 maggio 2022), e Proposta di Legge d'iniziativa dei Deputati Frassini, Toccalini, Molinari, Sasso, Latini, Loizzo, Miele, Bof, Bruzzone, Cavandoli, Furgiuele, Morrone, Nisini, Pretto, Zinzi, recante «*Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche*» (n. 868, 7 febbraio 2023). Le proposte sono presentate considerando che «Gli *e-sports*, o sport elettronici o virtuali, ossia le competizioni di videogiochi di livello agonistico e professionistico, stanno riscontrando negli ultimi anni in tutto il mondo una crescita esponenziale soprattutto tra i più giovani. Le prime competizioni risalgono agli anni '70 e da allora il fenomeno è in una continua espansione tanto da arrivare nel 2020, secondo i dati degli operatori del settore, a un fatturato totale di oltre un miliardo e mezzo di dollari. In Italia il settore si può quantificare in circa 20 milioni di fatturato, con migliaia di utenti, 150 sale e innumerevoli competizioni [...]. Purtroppo, a fronte di un settore in così grande crescita, non esiste ancora in Italia alcuna disposizione normativa che regoli gli *e-sports*. Un vuoto normativo che sta creando un freno allo sviluppo di queste realtà e che porta anche a contenziosi amministrativo-giudiziari, come verificatosi di recente con il sequestro [...] dei computer in alcune sale perché ritenuti non omologati». Invece, solo nella proposta del 24 maggio 2022 si riconosce la contaminazione del Codice di San Marino, in quanto si afferma che «[...] L'unico paese a livello internazionale che finora ha predisposto una disciplina per gli *e-sports* è la Repubblica di San Marino, dalla cui normativa questo testo riprende ampi stralci adattati però alla realtà italiana».

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». Come è agevole individuare, le definizioni ricalcano in maniera pressoché identica le definizioni date dal Codice degli *e-sports* di San Marino⁷⁷. La proposta ricalca il codice di San Marino anche per la previsione del codice deontologico dell'*e-sport* elaborato dalla eventuale Federazione Italiana degli Sport Virtuali. Gli articoli 8 e 9 della proposta prevedono un contratto di lavoro tipizzato, che può essere di tipo professionistico, amatoriale o dilettantistico a seconda del contenuto della prestazione del giocatore. Interessante notare che nella proposta si prevede un possibile regime derogatorio della previsione, ove si dispone che «Le squadre e-sportive e i giocatori possono liberamente convenire di regolare i propri rapporti, invece che sulla base di un contratto di prestazione e-sportiva di cui all'art. 9, tramite un ordinario contratto di lavoro, integralmente regolato dall'ordinaria normativa in materia di lavoro privato e non sottoposto alle disposizioni della presente legge. Resta fermo, in ogni caso, l'obbligo dei giocatori di osservare il codice deontologico e le norme internazionali che regolano l'attività e-sportiva». Il contratto è un contratto a tempo determinato, rinnovabile e «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» e concluso in forma scritta. Con riguardo ai giocatori minorenni, le previsioni sono le medesime già viste per il codice sammarinese⁷⁸. L'art. 18 prevede che sia il CONI a istituire la Federazione italiana degli sport virtuali, che ha il compito di «promuovere l'*e-sport* e di vigilare sul rispetto dei principi, delle finalità e delle disposizioni» della legge e di esercitare «poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori nel settore

⁷⁷ Per pronto riscontro si riportano le definizioni già incontrate date dal Codice degli *e-sports* della Repubblica di San Marino, ove con «sport» si intende «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono disciplinate da regole istituzionalizzate e che prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni»; e con «*e-sport*» si intende «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni e-sportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina e-sportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, il tutto mediante gli strumenti informatici propri di ciascuna Disciplina e-sportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità».

⁷⁸ Peralto, l'art. 1, comma 369, legge 27 dicembre 2017, n. 205 (“Bilancio di previsione dello Stato per l'anno finanziario 2018 e bilancio pluriennale per il triennio 2018-2020”), sancisce l'obbligo dello Stato di «garantire il diritto all'esercizio della pratica sportiva quale insopprimibile forma di svolgimento della personalità del minore». Tale legge ha «espressamente codificato l'esistenza di un vero e proprio diritto allo sport, seppure limitato ai soli minori», secondo quanto osservato da E. LUBRANO, *Il diritto allo sport come diritto fondamentale in prospettiva anche costituzionale*, in *Diritti fondamentali.it*, 2020, II.

dell'*e-sport* e nei confronti degli operatori dell'*e-sport*»⁷⁹.

Nella proposta, si istituisce «presso la Federazione italiana degli sport virtuali, il Tribunale e-sportivo, con funzioni di conciliazione delle controversie concernenti le competizioni e-sportive», attribuendo, successivamente, giurisdizione alla giustizia amministrativa ai sensi dell'art. 54.

Per quanto concerne, invece, la seconda proposta di legge, anzitutto si nota una differente tecnica legislativa, in quanto è assente una parte definitoria di carattere generale. Una differenza rilevante sta nel fatto che non viene prevista una Federazione italiana degli sport virtuali, ma il registro delle associazioni, delle società e delle imprese e-sportive è istituito, presso il Comitato olimpico nazionale italiano (CONI), a differenza dell'altra proposta che invece lo istituisce presso la FSN di riferimento. Ed infatti, pare che nella proposta si tenga maggiormente in considerazione l'attuale assetto, ove ciascuna FSN potrebbe decidere (o ha già deciso) di dedicare al suo interno un settore dedicato agli *e-sports*; in sostanza, si crea un modello in cui si fa riferimento a «Ciascuna federazione sportiva che riconosca al suo interno anche la corrispondente categoria dell'*e-sport*».

Allo stesso tempo, si promuove il «buon gioco», all'art. 38, in quanto si dispone che «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» e, al comma 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».

Infine, con riferimento al contratto di lavoro previsto dalla proposta, l'art. 7 dispo-

⁷⁹ Il comma 2 continua: «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». Si intuisce chiaramente come anche il Legislatore, se, da un lato, disciplina una normativa specifica per gli sport virtuali, dall'altro, stia predisponendo un sistema che possa, in un futuro, operare anche nel caso in cui il CIO dovesse riconoscere formalmente gli sport virtuali come sport.

ne 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, secondo quanto previsto dal capo I del titolo V del decreto legislativo 28 febbraio 2021, n. 36», rimandando alla disciplina della riforma del lavoro sportivo⁸⁰.

9. Considerazioni conclusive

L'intento dichiarato dell'indagine è quello di individuare un possibile modello applicabile per la legislazione italiana, attraverso l'analisi e lo studio delle scelte del Legislatore francese e sammarinese.

La Francia ha optato per una disciplina settoriale, relegando, peraltro, la normativa nel Codice della sicurezza interna, sistematicamente collocata tra la disciplina sulle lotterie e sul gioco d'azzardo. Nonostante il pregevole intervento su due aspetti delicati connessi al fenomeno e-sportivo, il legislatore francese non ha osato al pari della Repubblica di San Marino. Non a caso, nella legge del 2016 si fa riferimento ai videogiochi e alle competizioni di videogiochi, escludendo così a priori una qualsiasi equiparazione – nemmeno semantica – allo sport.

Diversa è stata la scelta della Repubblica di San Marino. Il grado di dettaglio del Codice e la forte attualità delle disposizioni ivi contenute lo rendono un modello da seguire. Oltre alle previsioni prettamente operative, meritevoli sono anche le previsioni relative agli altri settori della vita che si intersecano con il fenomeno *e-sport*.

Non a caso, la proposta di legge italiana del 24 maggio 2022 riconosce espressamente l'influenza del Codice di San Marino.

A questo punto, l'auspicio è quello di una totale adozione del modello sammarinese (effettuando, ovviamente, le necessarie operazioni di coordinamento), al fine di disciplinare in maniera organica il fenomeno, garantendo così tutele e certezza del diritto al settore degli sport virtuali.

In conclusione, che si tratti di gioco, sport o semplice intrattenimento il dibattito è aperto. La certezza è che il fenomeno attira l'interesse e l'attenzione dei Governi nazionali, dei soggetti internazionali e del pubblico, specie i più giovani. Indipendentemente dalla scelta di politica legislativa, l'auspicio è quello di volgere lo sguardo a quanto c'è (e può esserci) di positivo nel mondo dei videogiochi e delle competizioni virtuali, al fine di intercettare, anche sul piano educativo e sociale, le giovani generazioni.

In tal senso, lo “Spirito Olimpico” appare essere un affidabile baluardo e un potente strumento per orientare – a vari livelli – tutte le componenti di questo nuovo e variegato ecosistema.

⁸⁰ Per approfondimenti in materia di lavoro sportivo a seguito della riforma: M. PITTALIS, *Sport e Diritto*, Milano, 2023, pp. 258-264.

E chissà, se una volta riconosciute le competizioni di videogiochi come sport, non potremo – con maggior serenità – ricomprenderle nella tanto attesa (e finalmente arrivata) previsione costituzionale, inserita nell’ultimo comma dell’art. 33, in base alla quale «La Repubblica riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell’attività sportiva in tutte le sue forme».

Abstract

Gli sport virtuali sono un fenomeno in rapida crescita. Il Comitato Olimpico Internazionale sta valutando la creazione di Olimpiadi di *e-sports*. Questo ecosistema attrae investimenti significativi e le Nazioni sono interessate a rendere i loro sistemi legali attraenti. Il fenomeno dello sport virtuale assume grande rilevanza a livello economico, sociale ed educativo. I premi per vincere alcune competizioni sono nell’ordine di milioni. Oltre agli aspetti economici, vi sono importanti implicazioni sociali ed educative. L’analisi si articola in tre aspetti principali: l’origine del fenomeno, il punto di vista del CIO e dell’Unione Europea e la revisione della legislazione di Francia e San Marino.

Successivamente, attraverso l’analisi della legislazione di Francia e San Marino, si cercherà di individuare il miglior approccio normativo per l’Italia.

Virtual sports are a rapidly rising phenomenon. The International Olympic Committee is considering creating e-sports Olympics. This ecosystem attracts significant investment, and Nations are interested in making their legal systems attractive. The phenomenon of virtual sports assumes great relevance on an economic, social, and educational level. The prizes for winning some competitions are in the order of millions. In addition to the economic aspects, there are important social and educational implications. The analysis is divided into three main points: the origin of the phenomenon, the view taken by the IOC and the European Union, and the review of the legislation of France and San Marino.

Subsequently, through the analysis of the legislation of France and San Marino, an attempt will be made to identify the best regulatory approach that might be best for Italy.