



•ALERT•

26 FEBBRAIO 2020

E-Sports La nuova frontiera dell'intrattenimento

INTRODUZIONE

Uno dei fenomeni che sta riscuotendo maggiore interesse fra gli operatori del mondo dell'intrattenimento è certamente quello degli *e-sports*.

Gli *e-sports* sono **competizioni di videogame** che coinvolgono diversi giocatori, a volte dislocati fra loro. Il fenomeno va comunque molto al di là della mera competizione, toccando il lato della **content generation** (ad oggi i canali Youtube Gaming e Twitch hanno un numero di *subscriber* maggiore di Netflix e Spotify), il **coinvolgimento dei brand** (da Redbull a Coca-Cola, passando per Audi, Pepsi e Armani, non mancano i grandi nomi che hanno sponsorizzato competizioni o determinati *team*), l'**influencing** (molti dei giocatori sono vere e proprie icone e modelli generazionali) e lo **sport tradizionale** (Roma, Ajax, Paris Saint Germain e Sampdoria sono solo alcune fra le squadre di calcio con veri e propri *e-team* dedicati). Solo per citare un caso eclatante, l'ultima finale di League of Legends, svoltasi ad Aprile 2019, è stata vista da 100 milioni di persone (più del SuperBowl, o di una finale di UEFA Champions League).

Le ragioni di tale successo sono molteplici: l'*engagement* provocato dalle varie piattaforme di gioco, la varietà di titoli con i quali cimentarsi (giochi di ruolo, sparattutto, picchiaduro, sportivi - ogni giocatore può trovare un titolo con il quale provare a cimentarsi), la possibilità di competere su scala globale in *real-time*, facilitata anche dalla diffusione delle reti 4g, un carattere di inclusione, che differenzia gli *e-sport* dagli sport tradizionali e permette a chiunque di competere sulle più svariate piattaforme.

Come tutti i fenomeni di grande sviluppo e in ascesa, tuttavia, sono molteplici le problematiche giuridiche con le quali si stanno cominciando a interfacciare i professionisti del mondo *e-sports*.



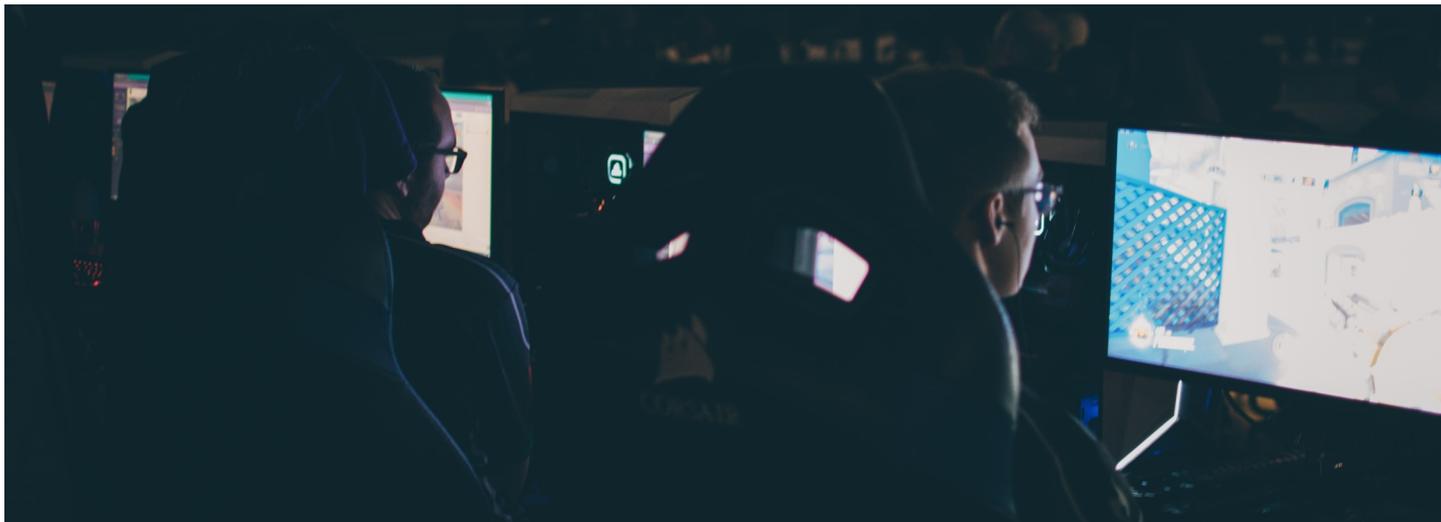
Lo scopo dell'Alert è quello di valutare, primariamente su base italiana, quali siano le questioni normative che possano non solo portare a uno sviluppo più florido del settore, ma anche promuovere sinergie (primariamente commerciali) in un campo costantemente in crescita e fortemente *appealing* per diverse fasce generazionali.

STATUS NORMATIVO

Al momento, in Italia, gli *e-sports* non sono stati ancora riconosciuti ufficialmente dal punto di vista normativo, a differenza di altri Stati, come Francia e Sud Corea, che hanno deciso di adottare legislazioni *ad hoc* per il settore. La **necessità di regolamentazione** è molto sentita, anche a livello internazionale, sia per il riconoscimento degli *e-sports* come attività sportiva da parte del CIO, sia per il forte interesse ad includere gli *e-sports* fra le discipline dell'Olimpiade 2024.

PROFESSIONISMO

Uno degli aspetti maggiormente problematici dal punto di vista giuridico è la **classificazione dei partecipanti a tali competizioni come professionisti**. Molti dei *player* infatti fanno parte di *team* dedicati, per cui svolgono un vero e proprio lavoro *9 to 5* (a volte anche ricco di straordinari). A ciò si aggiunga che molti di loro hanno redatto con i propri *team* scritture private aventi ad oggetto aspetti come le sponsorizzazioni, l'esclusiva, il rapporto di *management/agenzia* o la presenza sui *social media*. Al momento, manca un contratto standard di riferimento (come ad esempio quello introdotto in Belgio) ed è difficile pensare a un'estensione analogica delle normativa per sportivi professionisti (come ad esempio l'accordo collettivo dell'AIC).



Si rimane pertanto in una situazione di limbo che nuoce in primis ai giocatori stessi, poste le previsioni in materia civilistica in materia di accordi fra le parti.

La tutela dei giocatori non tocca solamente gli aspetti economici (è possibile individuare un minimo salariale? Come disciplinare l'interruzione di rapporto con il proprio *team*?), ma anche quelli di tutela. Un giocatore infortunato può essere protetto? È possibile sottoscrivere contratti di assicurazione *ad hoc*? È possibile richiedere permessi da lavoro o scuola per partecipare a competizioni internazionali? Sono presenti particolari visti per agevolare la partecipazione a tornei che si svolgono in varie parti del mondo?

Il *trend* è quello della **strutturalizzazione**, complici anche i forti interessi economici in gioco, ma è difficile considerare, in mancanza di specifiche tutele normative, se e quando ciò potrà avvenire.

TUTELA DEI MINORI

Altra questione rilevante è quella della tutela dei minori, fra le fasce generazionali più interessate dal fenomeno *e-sports*. La tutela può riguardare i **contenuti** (possono i minori giocare con i videogiochi sparatutto?), la **dipendenza** (come comportarsi di fronte all'eccessivo utilizzo dei giochi?) ma anche il **cyberbullying**, ossia gli atti di bullismo effettuati attraverso piattaforme telematiche. Non mancano inoltre profili di rischio con riguardo alla partecipazione dei minori alle competizioni. Anche in vista dell'ampiezza delle tematiche affrontate, sono diverse le normative di riferimento. Si va dal d.lgs. 203/2017, da considerarsi in combinato con la delibera n. 74/19/CONS dell'AGCOM, in materia di sistemi di classificazione dei videogame (tale previsione ricalca il sistema internazionale PEGI e si applica a tutte le piattaforme presenti in Italia), alla l. 71/17 in materia di *cyberbullying*, alla normativa AGCM (nonché alle numerose decisioni del Garante) per quanto riguarda le pratiche commerciali non conformi da parte delle case produttrici di *software*.

Sempre a livello normativo, giova segnalare la **disciplina in materia di concorsi a premio** (d.p.r. 430/2001), che vieta premi in denaro e prevede l'obbligatorietà gratuita delle partecipazioni alle competizioni. Tale ultimo aspetto potrebbe anche rappresentare un fattore limitante, considerata la grande attrattiva dei premi in denaro offerti ai vincitori di competizioni internazionali.

VARIE FORME DI DOPING

Il mondo degli *e-sports* ha conosciuto negli anni varie forme di *doping*. La prima tipologia concerne l'utilizzo di **farmaci stimolanti o stabilizzatori della concentrazione** per permettere di competere un maggior numero di ore o in maniera più performante. La seconda riguarda invece il mondo *cyber*. Si parla di **cyberdoping** quando si interviene sui parametri dei propri o altrui giocatori in modo da alterare le proprie prestazioni, oppure quando si "infettano" con virus *ad hoc* le piattaforme multicanale in modo da limitare le squadre avversarie. Il termine è utilizzato comunque in maniera ambigua e non esaustiva, includendo tutte le tipologie di atteggiamento "non leali" e in contrasto con lo spirito delle varie competizioni.

Ad oggi, mancando una disciplina specifica, e non essendo pensabile un'estensione analogica della disciplina sul *doping* per le attività sportive, sono stati i *publisher* (ossia i produttori di giochi) e gli organizzatori degli eventi a gestire gli episodi spiacevoli, a volte squalificando i responsabili e a volte assumendo un atteggiamento maggiormente conciliante, anche in considerazione del fatto che il fenomeno è agli albori e ancora relativamente poco diffuso. Notiamo comunque una maggiore attenzione, anche mediatica al fenomeno.

IN CONCLUSIONE

Dal punto di vista giuridico, possiamo vedere il mondo degli *e-sports* (e in generale tutto il settore dell'*e-gaming*) come un bicchiere mezzo pieno o mezzo vuoto. Nel primo caso, notiamo non solo un campo che sta assumendo forme sempre più definite, anche dal punto di vista associativo e contrattuale, ma anche maggiore votato alla professionalizzazione. Così come nel mondo dello sport tradizionale, c'è ancora molta necessità di strutturizzazione, ma è prevedibile un incremento nel numero dei contratti nonché nella loro complessità (anche in considerazione degli aspetti interdisciplinari e della natura globale del fenomeno). Su questo ultimo aspetto, l'intervento dei grandi *brand* (come organizzatori o sponsor), il maggior numero di *stakeholder* e i grandi interessi economici in gioco non potranno che aiutare.

Nel secondo, invece, è inevitabile vedere come siano ancora notevoli le lacune, e come per certi versi, l'agorà normativa abbia rappresentato un vantaggio per alcuni dei *player* coinvolti sia a livello di organizzazione degli eventi che di *cyberdoping* e scommesse, a discapito dei molti – anche minori – che si avvicinano a questi mondi.

Quale che sia l'*outcome*, il nostro *team* dedicato è pronto a fornire consulenza a 360 gradi a squadre, giocatori, sponsor e organizzatori di eventi, prestando particolare attenzione anche alle ipotesi più complesse e delicate.

CONTATTI

Francesco de Rugeriis
francesco.derugeriis@lcalex.it

Miriam Loro Piana
miriam.loropiana@lcalex.it

Marco Imperiale
marco.imperiale@lcalex.it

