Associazione Italiana Avvocati dello Sport

25 giugno 2021

OGGETTO: <u>Commissione LegalTech & eSports di AIAS</u>

Dopo il passaggio approvativo del Consiglio Direttivo dell'Associazione Italiana Avvocati dello Sport, la Commissione nazionale eSports cambia definitivamente denominazione, assumendo quella di Commissione "***Sports Tech & eSports***".

Nata nel 2017, la Commissione ha accompagnato con la propria attività l'attuale fase di maturazione dell'ecosistema e-sportivo all'interno del nostro Paese, collaborando con i principali *players* della scena nazionale, tra cui le associazioni maggiormente rappresentative all'interno del settore, con cui sono stati svolti diversi progetti e convegni, anche in collaborazione con le più prestigiose università italiane.

A seguito dell'attività di analisi e divulgazione intrapresa dalla Commissione, nel 2020 è stato pubblicato con lo Sports Law and Policy Center il primo report sulle criticità legali in ambito e-sportivo, con l'intento di fornire le giuste domande e alcune proposte di risposte ai protagonisti del settore, alle Federazioni e al C.O.N.I.

Il panorama generale è però fortemente mutato e oggi si apre a nuovi cambiamenti, in grado di riflettersi sensibilmente sul settore sportivo, anche sotto il profilo legale. In questa prospettiva, da diverso tempo ormai si sentiva l'esigenza di diversificare e arricchire l'attività della Commissione allargando la sua attenzione anche ad altre tematiche contigue a quelle originarie.

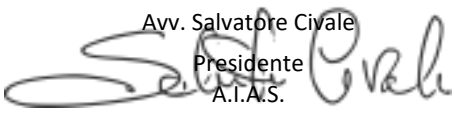
La ragione non è solo quella di dare riflesso all'evoluzione della scena del *videogaming* competitivo e all'impatto che la *gamification* sta rivestendo in termini culturali e di comunicazione, ma altresì per volgere l'attenzione in modo più strutturato a tutti i *trend* di sviluppo collegati alle nuove tecnologie.

Gli sport virtuali si sono definitivamente affermati come una categoria a sé stante, in grado di adattarsi ed inserirsi nel sistema del C.I.O. Le recenti *Olympic Virtual Series* ne costituiscono un chiaro esempio. Al tempo stesso, la scena e-sportiva è in fermento con l'emergere di nuove competizioni e nuovi titoli, oltre alla costante crescita dell'intero segmento del *videogaming* e l'importanza crescente che i device mobili stanno assumendo.

Al contempo nuove tecnologie come la realtà virtuale o la *blockchain* e le sue principali applicazioni quali *cryptovalute*, *crypto assets* e *digital token* (come gli NFT) si stanno ritagliando un ruolo sempre più rilevante anche all'interno dell'attività quotidiana di società sportive ed atleti.

Per tutti questi motivi, la Commissione si prefigge oggi di ampliare il proprio spettro di analisi e di dare una nuova spinta alla propria attività proprio allo scopo di abbracciare tutte queste tematiche, approfondendone i risvolti concreti con appositi gruppi di studio e con la consueta passione e motivazione che ha spinto da sempre tutti i suoi componenti a prendere parte a questo gruppo, con l'intento di farne una Squadra.

Cordiali saluti.



Avv. Salvatore Civale Presidente A.I.A.S.	Avv. Domenico Filosa Coordinatore Commissione Sports Tech & eSports	Avv. Alessandro Coni Segretario Generale A.I.A.S.