

Relazione sulla seconda giornata degli *Sport Digital Days* 2021

PREMESSA

Da diversi anni, ormai, la nostra Associazione appare piuttosto sensibile ed attenta al tema degli sport elettronici, come testimonia, tra le altre cose, anche la costituzione stessa di un'apposita Commissione di lavoro già nel 2018, quando la percezione sociale sul fenomeno non era ancora comprensibilmente paragonabile a quella odierna.

Nel 2020, anche nel nostro Paese l'interesse comune verso la materia ha subito una decisa impennata, dovuta prevalentemente al fatto che le misure restrittive prese per il contenimento della pandemia hanno avuto come effetto accessorio anche quello di accorciare le distanze tra le persone fisiche e gli ambienti *online*, permettendo allo *streaming* ed alle piattaforme di condivisione (e.g. *Twitch, Facebook Gaming, YouTube*) di entrare sempre più prepotentemente nella vita di tutti noi.

Come conseguenza della sempre maggiore rilevanza degli *eSports* come fenomeno sociale si ha oggi un importante dibattito (nel nostro Paese, come in altri) che potrebbe addirittura portare, in tempi piuttosto brevi, ad un primo riconoscimento del fenomeno come disciplina sportiva. Inutile dire che una tale circostanza risulterebbe di primaria importanza per tutto il movimento sportivo italiano, consentendo di attenzionare finalmente tutta una serie di criticità legali che hanno costituito l'oggetto degli studi di questa commissione e, di riflesso, anche delle relazioni di questo evento AIAS.

LA PRIMA EDIZIONE DEGLI *SPORT DIGITAL DAYS*

La seconda giornata degli *Sport Digital Days* 2021 è stata, quindi, interamente dedicata agli *eSports*.

I lavori si sono tenuti in due distinte tavole rotonde: la prima al mattino dalle 11:00 alle 13:00; la seconda al pomeriggio dalle 15:00 alle 17:00. Nella prima parte della giornata sono stati trattati temi relativi ai diritti d'immagine, sponsorizzazioni e disciplina del lavoro *e-sportivo*. Il pomeriggio sono state trattate le peculiarità disciplinari e *antidoping* degli *eSports* e la tutela dei dati e la gestione dei *teams*.

I TEMI TRATTATI

I lavori sono stati aperti dall'Avvocato Alessandro Coni, segretario generale dell'Associazione Italiana Avvocati dello Sport, il quale ha fornito un'analisi sistemica dell'ecosistema e-sportivo, con particolare riferimento alle categorie ed alle peculiarità del fenomeno, a metà tra *eSports* e *gaming*.

L'Avv. Coni si è poi soffermato sulla trattazione dei diritti di immagine, sulla loro tutela e sul

rapporto strettissimo che intercorre tra le piattaforme di trasmissione e gli sport elettronici.

Successivamente, ha preso la parola il Coordinatore Avv. Domenico Filosa, il quale ha evidenziato le principali forme di accordi di sponsorizzazione che sono oggi utilizzate in ambito e-sportivo, con riferimento ai differenti accordi atipici che sono preferiti dagli sponsor, endemici e non, che si avvicinano alla materia con l'interesse di parlare ad un pubblico nuovo, fatto di persone che sono sempre meno interessate ai *mass-media* tradizionali e persino agli sport più famosi.

Al di là del *nomen iuris* che le parti danno ad accordo (e.g. di sponsorizzazione), tuttavia, possono nascondersi criticità piuttosto rilevanti che possono finire per ricondurre un contratto alla disciplina specifica di un altro che apparentemente sembrerebbe diverso, ma nella pratica, finisce per sovrapporsi, parzialmente o totalmente (e.g. di collaborazione). Con ogni conseguenza di Legge.

Per loro natura, i videogiochi consentono, altresì, differenti possibilità di inserimento di prodotti pubblicitari. Anche di questo e, in particolare, del fenomeno legato alle “mod” ha parlato l'Avv. Niccolò Beccari.

Il suo intervento ha avuto l'obiettivo di analizzare esempi di successo legati all'*in-game advertising*, attività, appunto, resa possibile dall'inserimento di messaggi pubblicitari direttamente all'interno del videogioco. Attraverso tale metodologia è possibile realizzare anche progetti ben più articolati, che prevedano un *product placement*, o l'inserimento di missioni/gare speciali (e.g. Abarth Virtual Racing League).

Un esempio su tutti è stato recentemente fornito dalla italiana Lavazza, la quale ha attuato un'innovativa campagna pubblicitaria sul videogioco Fortnite, che ha visto il coinvolgimento del *team Fnatic* e dello *streamer Power*.

L'Avv. Jacopo Ierussi, il quale ha concentrato il proprio intervento sugli effetti che il mancato riconoscimento degli *eSports* in Italia sta, sin qui, avendo sulla crescita dei vivai e sullo sviluppo del professionismo, sull'attuale impossibilità per le associazioni del settore di essere iscritte nel Registro CONI sulla disciplina auspicabile per i rapporti di lavoro sportivo dei cyber atleti.

Un futuro riconoscimento potrebbe portare diverse opportunità concrete, come dimostrano anche le attività avviate negli ultimi anni da alcuni tra i migliori *team* a livello nazionale finalizzate all'alternanza scuola lavoro (ora denominato PCTO) e alla formazione dei giovani anche nel futuro ambito lavorativo.

Nel pomeriggio, si è tenuto un approfondito tavolo di confronto sulle tematiche legate al diritto del lavoro tra gli Avv.ti Francesco Macrì, Carlo Bosso e Luca Viola.

Se è un dato di fatto che gli *eSports* non siano ancora considerati quale attività sportiva e, di riflesso, gli *e-gamers* non siano ritenuti lavoratori di tale settore (con conseguente non applicazione della *lex*

specialis dello sport), giusta preoccupazione deriva dalla necessità di offrire un quadro normativo giuslavoristico applicabile ai rapporti di collaborazione che sempre più si instaurano nel mondo dei cd. “videogiochi”.

La pandemia e le restrizioni hanno portato, difatti, un gran numero di appassionati a frequentare le arene virtuali, le competizioni sono aumentate e le figure professionali che partecipano agli eventi sono sempre più distinte e differenti tra loro.

Tuttavia, a fronte di tali riscontri, si possono evidenziare i lati negativi dovuti alla mancanza di regole certe ed applicabili ed i dubbi sulla conseguente applicazione di tutte le tutele legate al rapporto di lavoro sportivo, dal minimo retributivo ai diritti di immagine e, non ultimo, la tutela della salute. Altrettanto meritevole di interesse appare la difesa dei diritti del minore in un ambito dove sono numerosi i giocatori *under 18* che, a dispetto della loro giovane età, possono avere accesso a guadagni elevati con conseguente e necessaria definizione giuridica del loro status e la regolamentazione delle modalità di partecipazione alle competizioni.

L’Avv. Simona Ceretta ha trattato le tematiche del doping, *cheating* e del *cyberbullismo* negli *eSports*.

Contrariamente a quanto si potrebbe immaginare, difatti, il doping appare tristemente già piuttosto diffuso anche nell’ambiente e-sportivo internazionale.

Il lungo tempo trascorso davanti agli schermi richiede altissimi standard di concentrazione, abilità, riflessi e resistenza e pertanto il possibile utilizzo di sostanze tra i *cyberatleti*, sono solo alcune delle circostanze che inducono molti giovani atleti a pretendere sempre di più da se stessi, portandoli, in alcuni casi, anche all’uso di sostanze stupefacenti.

Già nel 2015, ad esempio, Kory “Semphis” Friesen, giocatore professionista di Counter-Strike Global Offensive, ammise di aver fatto uso di Adderall prima di un’importante partita in un torneo della Electronic Sport League e da quel momento si percepì l’estrema concretezza del problema del doping anche negli *eSports*.

Sono sorte nel tempo alcune organizzazioni con lo scopo di garantire integrità e correttezza nella pratica degli sport elettronici. In particolare, la *Esport Integrity Commission* (ESIC) e la *International Esport Federation* (IeSF), le quali si sono dotate, entrambe, di specifiche regolamentazioni antidoping.

Stesso discorso per il *cheating*, il quale è costituito da pratiche di imbroglio all’interno di un torneo.

Con riferimento, poi, alla tutela dei minori che si avvicinano all’ambiente *gaming*, è stata poi analizzata la L.71/2017, introdotta in Italia al fine di contrastare il dilagante fenomeno del cyberbullismo (recrudescenza di un fenomeno che internet ha reso più pervasivo, lesivo e difficile da

arginare).

L'intervento dell'Avv. Carlo Rombolà ha avuto ad oggetto l'analisi del fenomeno del *match fixing* a livello definitorio e di normativa in materia (e.g. Convenzione sulla manipolazione delle competizioni sportive del Consiglio d'Europa del 2014).

Si è poi approfondita la materia del *gambling*, pratica, al contrario della prima, in sé pienamente legale, benché sempre rigidamente disciplinata dalla legge con un *focus*, in conclusione, sul reato previsto dall'art.1 l. n. 401/1989, rubricato "*Frode in competizioni sportive*" e sulla sua applicabilità o meno all'attuale ambiente e-sportivo.

L'intervento dell'Avv. Francesco Cerotto ha avuto come titolo: "*Prospettive di crescita e problematiche giuridiche in materia A.s.d.*".

La relazione ha analizzato nel dettaglio il complesso rapporto tra gli *eSports* e l'associazionismo sportivo senza fini di lucro, focalizzando l'attenzione sulla necessità di trovare strade alternative a quelle tradizionalmente fornite dal dilettantismo senza fini di lucro che ancora oggi rimane la scelta privilegiata dai *teams* neocostituiti.

Le tematiche della tutela dei dati personali degli e-sportivi e della sensibilizzazione della popolazione i rischi che comporta l'utilizzo della rete internet sono state, poi, al centro della trattazione dell'Avv. Tullio Tiani.

Si è approfondita l'analisi del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) e la regolamentazione del trattamento dei dati personali da parte dei titolari del trattamento, con particolare riferimento al tema dei minori.

Il mondo sportivo, di per sé, non è esente da questi problemi, e quello e-sportivo risulta ancora più coinvolto, visto che gli atleti si allenano e gareggiano direttamente nel *cyber-spazio*. Oltre a ciò, diverse grandi aziende dell'hi-tech hanno dovuto fronteggiare attacchi cibernetici e *data leaks*. L'UE è molto sensibile a queste tematiche e dal 2004, ha istituito il *Safer Internet Day*, una giornata per una rete più sicura che si celebra nel mese di febbraio.

Infine, l'Avv. Francesca Carrozza ha approfondito le criticità organizzative dei tornei e-sportivi.

L'intervento ha avuto una prima parte introduttiva e storica che ha rappresentato la progressiva evoluzione organizzativa dei tornei, alla quale non è, ad oggi, ancora seguita una compiuta evoluzione regolamentare e sistemica altrettanto veloce.

La relazione ha poi tratteggiato le principali novità normative introdotte in Francia, la quale, di recente, ha introdotto la L. 1321/2016, con la quale è stato conferito *status* giuridico alle attività ed agli agenti del settore che non precedentemente non erano previste dall'ordinamento, ma addirittura potevano essere vietate.