

# Relazione sull'attività 2020 della Commissione eSports di AIAS

## PREMESSA

Il 2020 è stato un anno fondamentale per lo sviluppo degli sport elettronici in Italia.

Come tutti sapete, siamo in un momento di forte transizione.

Da una parte, il nostro paese non riconosce ancora gli sport elettronici come discipline sportive, dall'altra la pandemia e le conseguenti misure di restrizione della circolazione hanno avuto come effetto anche quello di accelerare la diffusione del fenomeno – come *entertainment* – sui principali canali televisivi italiani.

Questo ha permesso di estendere il dibattito circa la natura e la posizione che gli sport elettronici dovrebbero avere anche ad altre fasce della nostra società, le quali non avevano ancora preso pienamente cognizione di quanto stesse accadendo.

A riprova di ciò, si consideri che secondo i dati diffusi dal report 2020 di IIDEA (*Italian Interactive Digital Entertainment Association*), oggi in Italia ci sono 466 mila *avid fans* (in aumento del 33% rispetto al 2019) individui, cioè, che seguono quotidianamente eventi eSports e una *fanbase* di 1.400.000 (in aumento del 20% rispetto al 2019) che segue un evento eSports più volte a settimana.

Ciò posto, la nostra Commissione ha rivolto la propria attività a poche linee direttrici, tra le quali: l'attività di studio e ricerca (*report, newsletter e webinar*) e rapporti esterni (con le istituzioni e-sportive e con i maggiori *players* del settore) come, di seguito, meglio specificato.

## ATTIVITÀ REALIZZATE

### 1. ATTIVITÀ DI STUDIO E RICERCA

Nei primi mesi del 2020, la Commissione ha lavorato al suo primo *report* sugli sport elettronici in Italia.

Il lavoro (ISBN 978-88-943373-1-0) è stato pubblicato da *SLPC – Sports Law and Policy Centre* e può essere ordinato compilando l'*order form* reperibile al seguente indirizzo:

[http://www.avvocatisport.it/CRITICIT%C3%80%20LEGALI%20DEGLI%20ESPORTS%20IN%20ITALIA\\_order%20form.pdf](http://www.avvocatisport.it/CRITICIT%C3%80%20LEGALI%20DEGLI%20ESPORTS%20IN%20ITALIA_order%20form.pdf).

Il lavoro si compone di diversi capitoli, distinti per l'argomento trattato: doping, tutela dei contenuti e sponsorizzazioni, prestazioni sportive/lavorative dei *gamers*, educazione all'utilizzo dei nuovi strumenti digitali, *gambling* e *match-fixing* e regolamentazione delle competizioni e-sportive.

Il report ha visto anche la partecipazione di alcuni dei maggiori *players* del settore italiano e internazionale, quali: Sport Digital House S.r.l., CreationDose S.r.l., Dive Esports, EXEED S.r.l., FIFA, Infront Sports & Media AG, Juventus F.C. S.p.A., Dott. Mauro Lucchetta (del *team* Exeed), il *team* Notorious Legion, Pro2Be

Esports e Kindred Group Plc.

Oltre a tale lavoro, l'attività di studio e ricerca della Commissione si è svolta attraverso la redazione e pubblicazione di *newsletters* divulgative e di attualità, a beneficio di tutti gli associati e di un'intensa attività di *webinar*.

In particolare, il 26 giugno 2020, la Commissione è stata invitata a presentare la propria composizione e i propri programmi al "Salotto giuridico digitale" di AIAS.

Il 17 settembre 2020, l'Università di Perugia ha invitato la Commissione, rappresentata in quella sede dagli Avv.ti Coni, Cerotto, Filosa, Diacci e Carrozza a partecipare al proprio *webinar* "E-sports: prospettive economiche e criticità legali", il quale ha visto la partecipazione anche di dirigenti della Lega Pro e dei *co-founder* di OIES – Osservatorio Italiano sugli Esports.

## 2. RAPPORTI ESTERNI

Durante quest'anno di attività, la Commissione ha anche intrattenuto rapporti istituzionali con le principali istituzioni e-sportive, come FIDE e FEDERESPORTS e con i principali *players* del mondo legato ai giochi elettronici.

In particolare, nel mese di Marzo 2020 è nata una proficua collaborazione con l'Osservatorio Italiano sugli Esports, in virtù della quale la Commissione è stata invitata ad esporre la propria visione sul mondo dei giochi elettronici in diversi OIES talks.

Il 2020 è stato un anno molto importante anche con riferimento al percorso istituzionale degli sport elettronici. Nel mese di maggio 2020, il Presidente del CONI Giovanni Malagò ha delegato il Dott. Michele Barbone, Presidente del Comitato Promotore E-Sport Italia, a svolgere ogni attività utile all'unificazione delle realtà italiane che operano nel settore, di fatto, avviando ufficialmente il processo di valutazione degli E-Sports con riferimento ad un loro eventuale riconoscimento a fini sportivi.

In questa fase tanto delicata, AIAS si è quindi resa sin da subito disponibile a mettere a disposizione la propria competenza e collaborazione attraverso una letter ache è stata inviata il 30 maggio 2020 al CONI e al Comitato, auspicando: "l'apertura di un tavolo di confronto per discutere le opportunità e criticità collegate allo sviluppo del movimento e-sportivo in Italia, con la prospettiva di trovare un dialogo costruttivo tra le diverse istanze che ruotano intorno a tale realtà".

Avv. Domenico Filosa