

E-sports e considerazioni de iure condendo

Electronic sports è espressione, mediata dalla realtà anglosassone, che riassume il fenomeno delle competizioni, di livello professionistico, che si svolgono per il tramite di un *videogame*.

Si tratta di competizioni basate su regole predefinite e organizzate sotto forma di torneo o di campionato, secondo sistemi di gioco diversificati che trascorrono dalla possibilità che il giocatore competa da solo contro il *software* a quella in cui due o più giocatori si sfidino tra loro a quella, ancora in cui *players* sono organizzati in squadre che gareggino tra di loro.

A seconda poi che la sfida avvenga su una piattaforma digitale, trasmessa in diretta (*livestreaming*) ovvero in presenza, in un luogo specifico, si distingue quindi tra modalità del gioco *online* e modalità *offline*.

Il fenomeno non è, invero, nuovo. La sua diffusione anzi, si realizza a partire dagli anni '70 dello scorso secolo, sebbene solo dagli anni '90 si assiste ad un affinamento delle piattaforme digitali e ad un conseguente perfezionamento delle tecniche di gioco e delle abilità necessarie per affrontarle fino ad ipotesi estreme in cui solo il giocatore esperto si rivela in grado di riprodurre gesti atletici virtuali di un certo tipo.

Il diritto si disinteressa inizialmente di questa “realtà parallela”, affidandone la definizione alla penna di qualche sparuto giudice che non esita, agli inizi degli anni '80, a definire i videogiochi quali “*aggeggi creati per sollevare dalla noia gente sfaccendata*” (Pretura Torino, 25 maggio 1982).

La scarsa attenzione del legislatore non va, tuttavia, di pari passo con la diffusione sociale del fenomeno che cresce vertiginosamente al punto che nel 2022 si è stimato che nel mondo, tra organizzatori e giocatori, circa un milione e mezzo di persone sono coinvolte in questo tipo settore, con un volume di affari a livello globale pari circa 4 miliardi di euro.

Alla crescente importanza economica del settore, così, non ha fatto *da pendant* l'introduzione di una regolamentazione *ad hoc*, ad eccezione che in alcuni Paesi come la Francia, la Repubblica di San Marino, oltre a Cina e Corea del Sud.

A fondamento del silenzio normativo in Italia opera, probabilmente, la circostanza che all'interno dell'ordinamento gli *e-sports* non sono riconosciuti ufficialmente come una

disciplina sportiva alla quale potere, di conseguenza, applicare, le regole che governano l'ordinamento sportivo.

I *players* professionisti, ad esempio, non essendo riconosciuti come atleti, non sono sottoposti alla giustizia sportiva.

La difficoltà di ricomprendere gli *e-sports* nella più ampia definizione di sport presente nella Carta Europea dello Sport origina, principalmente, dal dettato del suo art. 2, ai sensi del quale lo sport è costituito da “*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*”.

L'assenza della componente fisica negli *e-sports*, in vero, potrebbe *prima facie* indurre a ritenere impossibile una equiparazione piena con lo sport, ma l'iniziale impressione è destinata a scontrarsi con la presa d'atto che tale tipo di discipline richiede tantissimo allenamento fisico-meccanico, oltre che un'elevatissima concentrazione tant'è che in qualche caso non si è esitato a porre “il gioco” sullo stesso livello dello sport.

Il CIO ed il CONI riconoscono, infatti, come sport anche discipline nelle quali la componente prevalente non è lo sforzo fisico, ma le capacità strategiche, come nel *bridge*, nella dama o negli scacchi oppure le capacità di coordinazione mente-corpo, come nel biliardo, nel tiro a volo e con l'arco.

Prevale, tuttavia, tra gli interpreti un atteggiamento di scetticismo e di sostanziale diffidenza ad ammettere una equiparazione tra le due richiamate fattispecie, in ragione soprattutto della ritrosia ad annoverare nell'ambito di una attività connotata tradizionalmente dal movimento, quale appunto lo sport, discipline nelle quali, al contrario, si assiste alla prevalenza di elementi di staticità. Indicativamente, così, la Corte di Giustizia con la sentenza del 26.10.2017 escluso che le competizioni di *bridge online* possano rientrare nella nozione di sport, dovendosi intendere per tale “*un'attività di natura fisica o, in altri termini, un'attività caratterizzata 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*”.

Eppure, nonostante la ribadita diversità, che si traduce in sostanziale estraneità altresì al diritto, il fenomeno in esame pone non poche problematiche in ambito squisitamente

civilistico. A venire in rilievo sono anzitutto questioni legate alla tutela dei dati personali dei giocatori, in particolare se minori, che, entrando in circuiti difficilmente controllabili, vengono esposti a rischi anche elevati di trattamenti illeciti e di furti di identità. L'assenza di misure adeguate di controllo e di sistemi di sicurezza informatica, in grado di proteggere l'utente in sede di autenticazione/identificazione informatica rendono gli export un grimaldello per scardinare il diritto fondamentale dell'individuo a mantenere il controllo sulla rappresentazione che ha di sé all'interno della società; diritto che, trasposto sul piano digitale, secondo la nota definizione del D.P.C.M. 24 ottobre 2014, (anche conosciuto come Decreto SPID) si traduce nella necessità di garantire al soggetto la "rappresentazione informatica della corrispondenza biunivoca tra un utente e i suoi attributi identificativi, verificata attraverso l'insieme dei dati raccolti e registrati in forma digitale" (art. 1, lett. o). ove tanto non accada si profila il paventato pericolo del furto d'identità digitale, fenomeno criminoso prodromico alla commissione di ulteriori illeciti, che si articola in diverse fasi, che si sostanzia nella sottrazione delle informazioni personali della vittima; nel possesso e nella vendita di tali dati; nel loro utilizzo per commettere altri reati

Si pensi alle scommesse sportive, vietate ai minori o alle possibili violazioni del diritto d'autore che protegge senz'altro il titolare del videogioco, il cui utilizzo, in occasione di una competizione e-sportive, non può prescindere dall'autorizzazione del titolare dei diritti di sfruttamento economico del gioco stesso, ossia il *publisher*.

I videogiochi, infatti, come ha sottolineato la Corte di Giustizia del 23 gennaio 2014 (causa C-355/12. Nintendo contro PC Box, non comprendono solo un *software*,

ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, hanno un valore creativo proprio e come tali sono protetti dal diritto d'autore.

Non è invece chiaro se lo spettacolo e-sportivo possa essere considerato di per sé un'opera protetta dal diritto d'autore. Ad alimentare il dubbio vi è la differenza con una rappresentazione teatrale o con un'esecuzione musicale, che potrebbe, ad una prima lettura, indurre ad escludere che le *performances* sportive dall'ambito applicativo della

legge sul diritto d'autore. Se, tuttavia, ci si sofferma sul fatto che gli *input* impartiti dal *player*, possono essere registrati e fatti girare sullo stesso *videogame*, riproducendo con esattezza la *performance* e-sportiva, il discorso sembra prendere una piega diversa.

L'art. 80, comma 1, della legge sul diritto d'autore, infatti, considera *artisti interpreti ed artisti esecutori* “*gli attori, i cantanti, i musicisti, i ballerini e le altre persone, inclusi i doppiatori che rappresentano, cantano, recitano, declamano o eseguono in qualunque modo opere dell'ingegno, siano esse tutelate o di dominio pubblico*”.

Anche i *players*, quindi, potrebbero assumere la qualifica di interprete o di esecutore allorquando, per mezzo delle loro conoscenze e abilità, possano interpretare e/o eseguire il videogioco seguendo un proprio stile di gioco e raggiungendo risultati che riflettano un'espressione assolutamente personale.

Immediato corollario è la configurabilità in capo al *player* dei diritti patrimoniali e morali sulla propria prestazione, e ciò a prescindere da quelli vantati dal *publisher* sullo sfruttamento della propria opera.

Qualche perplessità riguarda, semmai, i diritti spettanti agli organizzatori delle competizioni di *e-sports*, dubbio essendo se possano essere considerati produttori di “sequenze di immagini” o produttori cinematografici, in ragione della natura di opera collettiva dello spettacolo.

Non secondario è poi il problema della regolazione degli accordi economici tra società e *players*. Al momento non è definito il tipo di rapporto tra i *players* e le società di appartenenza: se un rapporto di lavoro subordinato o autonomo, e, nel caso sia autonomo, se possa ricondursi alla collaborazione sportiva o se si tratta di prestazioni sportive di tipo dilettantistico.

Sul punto si registra una prima iniziativa legislativa da parte dell'ordinamento francese che il 7.10.2016 ha emanato la legge n. 1321 (*Loi pour une République numérique* - legge per una Repubblica digitale). La Sezione IV disciplina il fenomeno delle competizioni che si realizzano per il tramite dei videogiochi.

L'art. 101, innanzitutto, definisce *jeux video* le competizioni che vedono sfidarsi almeno due giocatori o una squadra di giocatori con l'obiettivo della vittoria. Vengono, altresì, stabiliti i parametri che queste competizioni devono seguire per non essere considerate alla stregua di un gioco d'azzardo, imponendo misure relative ai costi di partecipazione,

al limite degli importi da offrire in premio e volte a garantire un'equa distribuzione di premi.

L'art. 102, invece, definisce il giocatore professionista come colui che, in un rapporto di subordinazione giuridica con un'associazione o società dotata di regolare licenza rilasciata dal Ministro responsabile, partecipa a competizione di videogioco a fronte di una retribuzione.

Possono concludere contratti anche i sedicenni se autorizzati da chi eserciti su di loro la potestà genitoriale, ma anche i minori di sedici anni, a fronte di apposita autorizzazione rilasciata dalla *Commissione des enfants du spectacle*. I minori di anni 12, invece, non possono sottoscrivere contratti né, tantomeno, conseguire premi di natura pecuniaria. Per quanto attiene, invece, alla durata del contratto, questo non può essere inferiore ai 12 mesi o alla durata di una stagione del videogioco e, in ogni caso, tale contratto, sempre rinnovabile, non può avere vita superiore ai 5 anni.

In Italia attualmente il settore, sebbene sia in forte crescita, sconta la mancanza di una regolamentazione normativa che pone un freno allo sviluppo del settore per l'incertezza che ne segue. Non sono mancati, infatti, sequestri da parte dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che ha ritenuto non omologate le attrezzature utilizzate nelle sale dove si praticano gli *e-sports*. Ciò sull'assunto le attività e i giochi messi a disposizione degli utenti in tali sale sono in tutto assimilabili alle attività e ai giochi disponibili nelle tradizionali sale da gioco.

La disciplina astrattamente applicabile, infatti, è la normativa sulle manifestazioni a premi (D.P.R. 26.10.2001, n. 430), in caso di torneo con assegnazione di vincita non in denaro, o la normativa sui giochi di abilità a distanza con vincita in denaro (d.lgs. 14.4.1948, n. 496 e R.D. 18.6.1931, n. 773 - T.U. delle leggi di pubblica sicurezza), in caso di torneo con assegnazione di vincita in denaro. Ma si tratta di discipline piuttosto gravose e complesse rispetto alle quali gli operatori del settore mostrano una certa insofferenza. Si pensi solo al fatto che le apparecchiature di una sala dove si praticano gli *e-sports* sono sottoposte a costanti aggiornamenti dell'*hardware* e del *software*, il che richiederebbe continue approvazioni.

Ad ogni modo, va segnalato che di recente alla Camera dei Deputati sono stati presentati ben due proposte di legge. La prima proposta è la n. 3626 (*"Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche"*),

presentata il 24.5.2022. Essa è articolata in ben 65 articoli e ambisce a diventare una vera e propria legge quadro del settore. Oltre a darsi una definizione precisa di *e-sport*, essa individua gli operatori del settore, definisce e regola le prestazioni, le discipline e le competizioni e-sportive, istituisce un'autorità di controllo, vigilanza e promozione, definisce i principi fondamentali per l'adozione di un codice deontologico degli operatori dell'*e-sport*, stabilisce forme di promozione del movimento e della cultura del buon gioco, preoccupandosi di adottare misure di prevenzione e contrasto dei fenomeni di gioco patologico. La seconda proposta è la n. 3679 del 13.7.2022 certamente meno ambiziosa e articolata in soli 9 articoli.

Se la regolamentazione del fenomeno descritto è ancora in una fase progettuale e mancano allo stato sicuri riferimenti normativi in grado di orientare gli operatori del settore di sicuro, a livello di considerazione sociale, si è assistito a una sensibile evoluzione. Si è infatti passati dall'idea che tale attività abbia quale unica utilità quella di sollevare dalla noia gente sfaccendata alla convinzione che si tratti di un'attività ricreativa ritenuta pienamente meritevole di tutela. Se ed in quale misura il legislatore saprà raccogliere l'ennesima sfida che gli pone la modernità, è, tuttavia, interrogativo dalla risposta ancora incerta.