

ESports e Gaming Competitivo nell'era dell'IA: regime giuridico, tutela dei dati e responsabilità alla luce della normativa italiana e internazionale

Emanuela Mirella De Leo

This work examines, from a systematic and comparative perspective, the phenomenon of eSports – professional video game competitions – analyzing civil, labor, and criminal law aspects, with particular attention to the protection of minors and practitioners, as well as the implications arising from the use of artificial intelligence and from personal data protection rules.

On the civil-law level, the video game is qualified as a complex work of authorship within the meaning of the Copyright Law and Directive (EU) 2019/790, in which software, artistic, and narrative components coexist. The analysis addresses end-user license agreements (EULAs), the disposition of virtual assets, and competitive licenses, highlighting how the absence of a unified regulatory framework generates uncertainty regarding economic rights, intellectual property, and freedom of contract.

From a labor-law perspective, the continuing fragmentation of the Italian system is evident: only certain video game disciplines fall within the scope of Legislative Decree 36/2021, while most players operate outside the recognized sports legal order. The analysis considers the recent recognition of the Italian eSports Federation (FIES) as a “meritorious association” of CONI (2024) and the most relevant legislative proposals – Bills No. 3626/2022 and No. 970/2023 – which aim to define the legal status of the eSports player, the regulation of employment relationships, and social security protections, with specific attention to the protection of minors and practitioners within academies and amateur circuits.

In criminal law, the paper investigates unlawful conduct typical of the sector: cognitive doping, match-fixing, computer fraud, cheating software, skin betting, and money laundering through virtual currencies. Particular emphasis is placed on the risks of grooming and the exploitation of minors, the protection of players’ mental health, and the use of artificial intelligence as a tool for monitoring and preventing fraudulent behavior, with reference to the new Regulation (EU) 2024/1689 (AI Act).

The work also explores the protection of personal data in the competitive and educational context of eSports, in light of Regulation (EU) 2016/679 (GDPR), Legislative Decree 196/2003 as amended, the Digital Services Act (Reg. EU 2022/2065), and specific Italian provisions on the digital consent of minors.

In conclusion, the paper identifies three fundamental lines of development for eSports law: the establishment of an autonomous legal framework capable of recognizing the specificity of the phenomenon compared to traditional sport; international harmonization of contracts and labor protections, with particular regard to minors, practitioners, and hybrid roles in the sector; the definition of techno-legal protocols and responsible artificial intelligence, aimed at preventing unlawful conduct, safeguarding personal data, and protecting the psycho-physical health of players.

The approaching eSports Olympics scheduled for 2027 in Riyadh represents a moment of historical and legal transition, in which the legislator is called upon to combine technological innovation, legal certainty, and protection of the person, striking a new balance between sport, ethics, and digital society.

Sommario: 1. Introduzione. – 2. Profili civilistici. I videogiochi nel diritto civile italiano: inquadramento come opere creative, la dimensione sportiva degli *eSports* e le relative dinamiche negoziali. – 2.1. (*Segue*) Inquadramento giuridico degli *eSports*: profili critici tra diritto dello sport e industria dell'intrattenimento. – 2.2. (*Segue*) Strutture a confronto: l'organizzazione degli sport tradizionali e degli *eSports*. – 2.3. (*Segue*) La dinamica negoziale nel mercato: tra spinte innovative e squilibri da correggere. – 2.4. (*Segue*) Diritti di sfruttamento. – 2.5. (*Segue*) La gestione del rischio: infortuni, risarcimento danni e strumenti assicurativi. – 3. Profili giuslavoristici. – 4. Profili penalistici: cenni – 5. L'impatto del *framework* digitale europeo sugli *eSports*: *compliance* multilivello tra GDPR, AI Act e Digital Markets Act. – 6. Conclusioni analitiche e prospettive di ricerca.

1. Introduzione

Le competizioni di videogiochi a livello professionistico, note come *eSports*, hanno acquisito una posizione di primo piano a livello mondiale nell'ambito dello sport e dell'intrattenimento. Il mercato, stimato in milioni di euro, conta un audience annuo che supera i 500 milioni di spettatori⁴²⁴. Originatosi all'interno di *community* online, il fenomeno si è trasformato in un'industria organizzata, caratterizzata da squadre professionali, sponsorizzazioni di grande rilievo economico ed eventi che riempiono gli stadi⁴²⁵. Ciononostante, l'assenza di una normativa dedicata in numerosi Stati, Italia inclusa, crea incertezze giuridiche in materia contrattuale, di diritti dei lavoratori e di proprietà intellettuale. Il presente contributo analizza le implicazioni civilistiche e giuslavoristiche, con accenni al diritto penale, legate agli *eSports*, esaminando le difficoltà della loro assimilazione nel sistema sportivo tradizionale, sia in Italia che a livello globale. Sarà posta enfasi sui progetti di legge italiani, sulla funzione del CONI e del CIO, nonché sulle ricadute della circolare INPS 44/2025, che rappresenta un iniziale tentativo di regolamentazione del settore.

2. Profili civilistici. I videogiochi nel diritto civile italiano: inquadramento come opere creative, la dimensione sportiva degli *eSports* e le relative dinamiche negoziali

Il videogioco, frutto della combinazione di codici informatici, espressività artistica e interattività, ricopre attualmente un ruolo significativo nell'ambito delle opere dell'ingegno protette dall'ordinamento italiano⁴²⁶. Sebbene la legge sul diritto d'autore (di seguito, LDA) non lo citi in modo espresso, la sua collocazione giuridica si è affermata grazie a un'interpretazione estensiva delle categorie

⁴²⁴ Newzoo, *Global Esports Market Report 2023*, in *newzoo.com*.

⁴²⁵ Cfr. Parlamento europeo, *Risoluzione su sport elettronici e videogiochi*, 10 novembre 2022, 2022/2027(INI), Considerando A.

⁴²⁶ L. 22 aprile 1941, n. 633 (LDA), art. 1: tutela delle “opere dell'ingegno di carattere creativo”.

normative vigenti⁴²⁷⁴²⁸. La sua natura composita – a metà tra *software*, opera narrativa e prodotto interattivo – lo avvicina alla nozione di “opera multimediale”⁴²⁹, nella quale confluiscono componenti eterogenee (testi, immagini, suoni) coordinate in un’unità creativa. In alcuni casi si è proposto di classificarlo come “opera collettiva” laddove la realizzazione sia opera di *software house* (art. 3 LDA)⁴³⁰, ma prevale l’interpretazione che lo considera un’opera complessa (art. 10 LDA)⁴³¹, in cui i singoli apporti (programmatore, sceneggiatore, musicista) conservano una propria autonomia giuridica, pur confluendo in un prodotto unitario. La protezione legale si sviluppa su più piani. Il “codice sorgente” gode della stessa tutela accordata alle opere letterarie⁴³², con espressi divieti di decompilazione non autorizzata⁴³³. Contemporaneamente, componenti quali personaggi, trame e design godono di protezioni distinte: un *character* di successo può essere tutelato come opera figurativa⁴³⁴, mentre una colonna sonora originale rientra tra le composizioni musicali⁴³⁵. La “interattività”, in passato ritenuta un potenziale ostacolo alla tutela, non ne preclude la qualificazione come opera creativa, come precisato dalla Corte di Giustizia UE nella causa *Nintendo c. PC Box*⁴³⁶.

Sul versante contrattuale, i rapporti tra utenti e sviluppatori sono regolati dagli *End-User License Agreement* (EULA), contratti di adesione soggetti ai requisiti di trasparenza del Codice del consumo⁴³⁷. Tali accordi, frequentemente squilibrati a vantaggio delle aziende, trovano un limite nelle clausole vessatorie: divieti assoluti di rivendita o trasferimento dell’account possono essere dichiarati nulli se in contrasto con i principi di correttezza⁴³⁸. La questione più delicata concerne gli asset virtuali (*skin*, valute digitali): se la giurisprudenza ha cominciato a considerarli

⁴²⁷ La sentenza della Corte cass., sez. III pen., 26 marzo 1999, n. 1204, segna un punto fermo in giurisprudenza, definendo i videogiochi come “programmi per elaboratori” contenenti immagini in movimento, e non escludendo l’obbligo della vidimazione SIAE.

⁴²⁸ Trib. Milano, sez. IX civile, sent. n. 2742/2020 riporta una interpretazione estensiva delle categorie LDA per includere opere digitali.

⁴²⁹ I videogiochi sono menzionati nell’art. 171-ter per quanto riguarda l’illecito penale e l’art. 181-bis LDA che prevede l’obbligo del bollino SIAE sia per i software che per le opere multimediali al fine di garantire la loro originalità.

⁴³⁰ Art. 3 LDA: definizione di “opera collettiva” come creazione coordinata da un organizzatore.

⁴³¹ Art. 10 e art. 34, comma 5, LDA: riconoscimento delle “opere complesse” con contributi autonomi identificabili.

⁴³² Art. 2, comma 8, LDA: inclusione dei “programmi per elaboratore” tra le opere letterarie.

⁴³³ Art. 64-quater LDA.

⁴³⁴ Trib. Milano, sent. n. 12/2018: tutela del design di un personaggio come opera figurativa autonoma.

⁴³⁵ Art. 2, comma 2, LDA: protezione delle “composizioni musicali, con o senza parole”.

⁴³⁶ Corte giust. UE, 23 gennaio 2014, c. 355/12, *Nintendo Co. Ltd e al. c. PC Box Srl e 9Net Srl*, in *Raccolta*, 2014, 25: riconoscimento del videogioco come un materiale complesso che comprende non solo un software, ma anche elementi grafici e sonori che, sebbene codificati nel linguaggio informatico, hanno un valore creativo proprio che non può essere ridotto a tale codifica

⁴³⁷ Art. 35 d.lgs. 6 settembre 2005, n. 206 (Codice cons.).

⁴³⁸ *Ivi*, artt. 33 e 34.

alla stregua di “beni dematerializzati”⁴³⁹, gli EULA ne riducono notevolmente la disponibilità, trattandoli come semplici licenze revocabili⁴⁴⁰. Ne deriva un contrasto tra le legittime aspettative patrimoniali dei giocatori e il controllo detenuto dalle piattaforme, con interventi giurisprudenziali volti a contemperare la tutela del consumatore e l'autonomia negoziale⁴⁴¹.

La Direttiva UE 2019/790 in materia di *copyright* digitale⁴⁴² e l'evoluzione giurisprudenziale indicano una tendenza verso forme di protezione più agili, in grado di adeguarsi alla natura mutevole dei beni digitali. Restano tuttavia ambiti non chiariti, come la qualificazione degli asset virtuali⁴⁴³ o i diritti morali degli autori nelle opere complesse⁴⁴⁴. La sfida per il legislatore consisterà nel contemperare l'innovazione tecnologica con la previsione di garanzie giuridiche certe, impedendo che il videogioco – punto d'incontro tra arte, tecnologia e diritto – rimanga vincolato a categorie normative ideate per contesti analogici.

2.1. (Segue) *Inquadramento giuridico degli eSports: profili critici tra diritto dello sport e industria dell'intrattenimento*

Dai videogiochi in generale agli *eSports*, intesi come competizioni videoludiche strutturate, la qualificazione giuridica di questi ultimi è incerta, collocandosi tra lo spettacolo e la competizione sportiva. In mancanza di una definizione legislativa univoca, tale ambiguità incide sull'applicazione di normative difformi. Ad esempio, in Italia, se considerati “spettacolo”, gli *eSports* sarebbero assoggettati alle norme sul diritto d'autore e sulle licenze commerciali; se invece riconosciuti come “sport”, consentirebbero l'accesso a tutele previdenziali e diritti degli atleti propri sia dell'ordinamento statale che di quello sportivo⁴⁴⁵. La risoluzione del Parlamento europeo del 2022 ha cercato di colmare questa lacuna, descrivendo gli *eSports* come “attività competitive organizzate basate su videogiochi”, differenziandoli dagli sport tradizionali per la dimensione digitale e il minore rilievo attribuito all'attività fisica⁴⁴⁶. Tuttavia, la mancata armonizzazione legislativa a livello europeo e nazionale lascia adito a letture divergenti, come evidenziato dal caso italiano, in cui il CONI riconosce solo alcune discipline *eSports* tramite federazioni affiliate, nel

⁴³⁹ Cfr. M.L. Borghese, *Le esigenze di tutela dei consumatori nel contesto del gaming online*, in *ratioiuris.it*, 24 agosto 2023.

⁴⁴⁰ AGCM, PS11179/2021: sanzione per clausole EULA limitative della rivendita di asset.

⁴⁴¹ Corte cass., sez. un., sent. 6 aprile 2023, n. 9479.

⁴⁴² Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 aprile 2019 sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE: introduzione di eccezioni al copyright per contenuti digitali.

⁴⁴³ Sul punto, la dottrina è divisa: cfr. G. Pascuzzi, *Il diritto dell'era digitale*, Bologna, 2024, cap. X.

⁴⁴⁴ Art. 20 LDA: diritti morali inalienabili degli autori su opere complesse.

⁴⁴⁵ D.lgs. 28 febbraio 2021, n. 36, artt. 25 ss.

⁴⁴⁶ Parlamento europeo, *Risoluzione su sport elettronici e videogiochi*, cit., punto 12.

rispetto della Carta Olimpica⁴⁴⁷. Questo stallo potrebbe comunque essere superato dalla nuova disciplina introdotta dall'art. 5 del d.lgs. 28 febbraio 2021, n. 39, che consente agli enti sportivi che svolgono attività non inquadrati in una Federazione sportiva nazionale, una Disciplina sportiva associata o un Ente di promozione sportiva riconosciuti dal CONI o dal CIP, di richiedere il riconoscimento come disciplina sportiva e l'iscrizione al Registro Nazionale delle Attività sportive dilettantistiche.

Rimane un'area d'incertezza interpretativa riguardo agli *eSports*, poiché per il riconoscimento è richiesto che la domanda illustri dettagliatamente i caratteri sportivi dell'attività, la quale deve possedere tutti gli elementi della definizione di "sport" di cui al d. lgs. 28 febbraio 2021, n. 36, ossia "qualsiasi forma di attività fisica fondata sul rispetto di regole che, attraverso una partecipazione organizzata o non organizzata, ha 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"⁴⁴⁸. È evidente come il requisito della "attività fisica" possa rappresentare un limite per l'inquadramento delle attività *e-sportive*.

2.2. (Segue) *Strutture a confronto: l'organizzazione degli sport tradizionali e degli eSports*

Quanto emerso dalla trattazione solleva un interrogativo fondamentale: se gli *eSports* possano essere assimilati allo sport tradizionale o se, piuttosto, le loro peculiarità impongano un quadro regolatorio autonomo, sia esso di natura statale o sportiva. Se da un lato è innegabile che i due settori condividano tratti comuni come la competitività, il professionismo e un vasto seguito di pubblico, dall'altro le divergenze strutturali risultano profonde e decisive.

- Competenze richieste: gli sport tradizionali (calcio, tennis) si basano su resistenza fisica e coordinazione motoria; gli *eSports* (*League of Legends*, *Counter-Strike*, ecc.) valorizzano abilità cognitive, prontezza di riflessi e strategia di gruppo⁴⁴⁹.

- Accessibilità e globalizzazione: mentre gli eventi sportivi tradizionali sono legati a luoghi fisici e comunità territoriali, gli *eSports* si svolgono principalmente in ambienti digitali, raggiungendo un pubblico globale attraverso piattaforme come

⁴⁴⁷ CONI, *Relazione annuale 2023*, in *coni.it*.

⁴⁴⁸ Cfr. Dipartimento per lo Sport, *Ministro Abodi annuncia a EPS novità per il riconoscimento della natura sportiva delle attività*, in *sport.governo.it*, 15 novembre 2024.

⁴⁴⁹ Parlamento europeo, *Risoluzione su sport elettronici e videogiochi*, cit., punto 5.

*Twitch e YouTube Gaming*⁴⁵⁰. Ciò riduce gli oneri logistici ma incrementa i rischi di cyberattacchi e violazioni della privacy.

- Radici culturali: Gli sport tradizionali affondano le radici in secoli di storia e tradizione “spontanea”; gli *eSports* sono il prodotto della “rivoluzione tecnologica” e della cultura *millennial*, con dinamiche commerciali più aggressive⁴⁵¹.

- Interessi privati: gli *eSports* e gli sport tradizionali costituiscono settori distinti, soprattutto perché i videogiochi utilizzati in competizioni digitali operano in un ambiente virtuale e sono di proprietà di soggetti privati. Questi detengono il controllo legale assoluto e tutti i diritti esclusivi e inalienabili sui titoli, influenzandone regolamenti, accesso e utilizzo⁴⁵².

Nonostante tali differenze, esistono elementi comuni che, veicolati dal mondo degli sport tradizionali a quello delle competizioni videoludiche, possono favorire una sinergia tra i due settori, promuovendo principi e abilità condivisi, come il rispetto delle regole, l’equità, la cooperazione, la leadership, il mutuo sostegno, l’onestà, la lotta alle discriminazioni razziali, l’inclusione sociale e la parità di genere⁴⁵³.

2.3. (Segue) *La dinamica negoziale nel mercato: tra spinte innovative e squilibri da correggere*

I contratti costituiscono il fondamento dei rapporti giuridici nell’universo degli *eSports*, un ambito dove sviluppo costante, dinamismo e competizione si mescolano a questioni legali ancora irrisolte. Questa situazione deriva da strumenti giuridici spesso inadeguati a fronteggiare un settore in evoluzione accelerata, intrinsecamente resistente a forme di regolamentazione rigide e istituzionalizzate⁴⁵⁴. La carenza di standardizzazione contrattuale, specialmente in un ambito internazionale come quello degli *eSports*, crea le condizioni per l’insorgere di criticità, in un settore globale e multidisciplinare come quello dei videogiochi competitivi.

I contratti di rappresentanza, ad esempio, disciplinano i delicati rapporti tra giocatori e agenti, figure sempre più rilevanti nella gestione delle carriere degli atleti digitali. Spesso, tuttavia, questi accordi includono clausole di esclusiva che legano i giocatori a un singolo agente o a una *team*, limitando la loro possibilità di

⁴⁵⁰ G. Scarchillo e A.M. Quondamstefano, *E-sport tra Francia e Repubblica di san Marino: un modello per l’Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato*, in *Riv. dir. sport.*, 2023, 2, pp. 573 ss.

⁴⁵¹ Parlamento europeo, *Risoluzione su sport elettronici e videogiochi*, cit., punto 20.

⁴⁵² *Ivi*, punto 28.

⁴⁵³ *Ibidem*.

⁴⁵⁴ Cfr. E.M. De Leo, *Relazione su “Esport: l’attuale situazione normativa in Italia e nel mondo”*, Convegno “L’intelligenza artificiale cambia le regole del gioco – *Esport, gaming* e tutela dei minori nell’Era digitale, Roma, 13 novembre 2024.

cogliere opportunità più vantaggiose⁴⁵⁵. Questo squilibrio di potere, unito alla giovane età media dei professionisti, rischia di trasformare accordi paritetici in strumenti di controllo, anziché in garanzie per entrambe le parti.

Un'ulteriore questione centrale riguarda i contratti di sponsorizzazione. Le aziende investono negli *eSports* per garantirsi visibilità durante gli *stream* o le competizioni; tuttavia, questi accordi raramente stabiliscono un compenso proporzionale ai ricavi effettivamente generati. Accade così il paradosso per cui un giocatore potrebbe promuovere un marchio durante una diretta seguita da milioni di utenti, senza percepire un corrispettivo commisurato all'impatto economico effettivamente prodotto⁴⁵⁶. Questa opacità solleva dubbi sulla sostenibilità a lungo termine di tali partnership, specialmente per atleti sprovvisti di un supporto legale dedicato.

Un altro snodo centrale concerne i trasferimenti degli atleti, divenuti tra le dinamiche più dibattute del settore, con meccanismi assimilabili a quelli del calciomercato. Le trattative sono dominate da clausole di risoluzione che raggiungono valori milionari: emblematico il caso del 2023 riguardante il passaggio di Jian “Uzi” Zihao, leggenda cinese di *League of Legends*, a una nuova squadra, che ha fruttato ben due milioni di dollari, sottolineando così il considerevole valore commerciale dei giocatori di massimo livello⁴⁵⁷.

Tuttavia, l'assenza di norme e regole che certifichino i trasferimenti rende i processi difficilmente verificabili. In mancanza di trasparenza, i giocatori – specialmente quelli meno affermati – rischiano di subire pressioni per accettare condizioni svantaggiose o di non accedere a informazioni cruciali sul proprio valore di mercato. Il quadro descritto sottolinea la necessità di un quadro normativo organico che, data la specificità del settore, promuova la sinergia tra soggetti istituzionali, rappresentanti dei giocatori e organizzazioni per delineare regole condivise. Tale coordinamento è indispensabile per garantire equità e tutele giuridiche in un ambito che, nonostante la relativa giovinezza, mobilita flussi finanziari equiparabili a quelli degli sport tradizionali.

2.4. (Segue) Diritti di sfruttamento

I videogiochi, poiché opere creative dell'ingegno, beneficiano della protezione accordata dal diritto d'autore secondo quanto disposto dall'art. 2575 c.c., e dalla Direttiva 2001/29/CE, che riconosce ai detentori dei diritti le facoltà esclusive di riproduzione, diffusione al pubblico e organizzazione delle relative manifestazioni. Tale impianto normativo, pur rivestendo carattere fondamentale per la tutela degli

⁴⁵⁵ Cfr. E. Windholz, *Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law*, in *Sports L. Gov. J.*, 2020, 1, pp. 1-37.

⁴⁵⁶ Cfr. J. Tang, *Live-Streamer as Digital Labor: A Systematic Review*, in *Int'l J. Soc. Sc. Human.*, 2023, 4, pp. 260-267.

⁴⁵⁷ Dati pubblicati su *esportsearning.com*, Rapporto annuale 2023.

investimenti nel settore creativo, determina significative criticità nell'ambito degli *eSports*, ove l'utilizzo competitivo dei titoli videoludici richiederebbe un temperamento tra le prerogative dei titolari dei diritti e le necessità proprie della comunità competitiva⁴⁵⁸.

Riot Games, titolare dei diritti su *League of Legends*, ha implementato un sistema di licenze esclusive per il circuito *LoL eSports* che, di fatto, emargina gli organizzatori indipendenti⁴⁵⁹. Questi ultimi non possono stipulare partnership con sponsor concorrenti a quelli ufficiali, né modificare i formati competitivi senza esplicita autorizzazione⁴⁶⁰.

Un approccio simile è adottato da *Nintendo*, particolarmente restrittiva nell'autorizzare l'uso dei suoi *franchisee* in eventi competitivi⁴⁶¹, e da *Blizzard Entertainment*, che esercita un controllo stringente persino sull'utilizzo di elementi accessori del gioco⁴⁶².

Il profilo critico emerge con particolare evidenza nell'ambito della monetizzazione dei contenuti trasmessi sulle piattaforme di streaming. Un caso emblematico si è verificato nel 2022, quando *Twitch* ha proceduto alla rimozione massiva di canali dedicati a titoli come *Valorant* e *Super Smash Bros.*, applicando le disposizioni del *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*⁴⁶³ e suscitando vive proteste da parte della comunità degli *streamer*. Se da un lato le società titolari invocano la necessità di proteggere i propri asset⁴⁶⁴, dall'altro si registra una crescente domanda di flessibilità per non ostacolare lo sviluppo di circuiti non ufficiali⁴⁶⁵.

Alcuni soggetti hanno proposto l'adozione di licenze aperte per eventi non commerciali⁴⁶⁶, mentre altri auspicano l'introduzione di eccezioni simili al *fair use*, sebbene quest'ultimo istituto trovi scarsa applicazione nell'ordinamento europeo⁴⁶⁷. Significativo è il caso della Francia, dove la *loi n. 2022-296*, partendo dallo sport tradizionale, ha iniziato a sperimentare un modello ispirato a quest'ultimo, seppur con limitazioni evidenti.⁴⁶⁸

⁴⁵⁸ Si veda la discussione in M.L. Montagnani, *Il diritto d'autore nell'era digitale: la distribuzione online delle opere dell'ingegno*, Milano, 2012, cap. V.

⁴⁵⁹ Cfr. *LoL Esports Official Rulebook*, sez. 3.1, in *lolesports.com*.

⁴⁶⁰ Cfr. la controversia *Echo Fox v. Riot Games* (2019), in A. Cohen, *Echo Fox Esports Organization Dissolved Amid Financial and Legal Troubles*, in *sportsbusinessjournal.com*, 11 novembre 2019.

⁴⁶¹ Cfr. *Nintendo frena gli Esports: regole restrittive per l'utilizzo dei suoi giochi nei tornei*, in *youmark.it*, 20 novembre 2023.

⁴⁶² *Blizzard Entertainment, Overwatch League License Agreement*, art. 5.3, in *blizzard.com*.

⁴⁶³ Sul tema del copyright e Twitch, cfr. *Non solo videogiochi: Twitch e il problema del copyright*, in *dirittodellinformatica.it*, 21 gennaio 2021.

⁴⁶⁴ Cfr. *VALORANT Champions Tour Roster Construction Rules*, in *cdn.sanity.io*, 17 ottobre 2025.

⁴⁶⁵ V. Karhulahti, *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, in *Phys. Cul. Sport*, 2017, 1, pp. 43-53.

⁴⁶⁶ Proposta avanzata da KeSPA (*Korean e-Sports Association*) nel 2022.

⁴⁶⁷ Cfr. Corte giust., sent. 29 luglio 2019, c. 516/17, *Spiegel Online GmbH c. Volker Beck*, in *Raccolta*, 2019, 625.

⁴⁶⁸ L. 2 marzo 2022, n. 296, *visant à démocratiser le sport en France*.

Valve Corporation rappresenta un'eccezione virtuosa, avendo adottato per *Counter-Strike* e *Dota 2* un sistema di tornei comunitari con minori restrizioni⁴⁶⁹. Tuttavia, anche in quest'ambito, l'assenza di un quadro normativo armonizzato a livello europeo mantiene una situazione di incertezza giuridica,⁴⁷⁰ particolarmente gravosa per gli organizzatori minori.

Alla luce della situazione italiana, analizzata in recenti rapporti sul settore degli *eSports* nel 2024,⁴⁷¹ appare sempre più urgente un intervento legislativo e non solo di stampo nazionale, che, nel rispetto della Direttiva 2019/790/UE,⁴⁷² sappia contemperare la tutela del diritto d'autore con le peculiarità del fenomeno e-sportivo.

2.5. (Segue) *La gestione del rischio: infortuni, risarcimento danni e strumenti assicurativi*

Nel corso degli ultimi dieci anni, mentre gli *eSports* acquisivano una platea globale di milioni di appassionati, un fenomeno parallelo andava delineandosi in secondo piano: il costo fisico e psicologico sopportato dagli atleti digitali. Quella che per molti rimane una mera attività ludica si è rivelata in realtà un'attività ad elevato impatto sulla salute, alla stregua delle discipline sportive convenzionali⁴⁷³.

Un elemento di particolare allarme è rappresentato dall'incidenza delle patologie muscolo-scheletriche. Ricerche recenti evidenziano come circa il 65% dei giocatori professionisti sviluppi disturbi cronici a carico di polsi, mani o colonna vertebrale già nei primi cinque anni di attività agonistica⁴⁷⁴.

La situazione è particolarmente severa per i *player* più giovani, con problemi articolari tipici di cinquantenni la cui crescita ossea viene compromessa dalle posture scorrette mantenute per ore⁴⁷⁵.

Fortunatamente, la tecnologia sta offrendo alcune soluzioni promettenti: dispositivi indossabili che monitorano la postura e avvertono quando si superano soglie pericolose, software di analisi che suggeriscono pause ottimali basate sull'affaticamento muscolare e periferiche rivoluzionarie come mouse che cambiano resistenza per ridurre lo stress articolare. Tuttavia, come sottolinea la ricercatrice tedesca Anna Müller, "queste tecnologie restano accessibili solo ai team

⁴⁶⁹ Cfr. *Valve unveils rulebook for hosting licensed events from 2025*, in *hltv.org*, 17 luglio 2024.

⁴⁷⁰ Parlamento europeo, *European Parliamentary Research Service, Developing the video games and e-sports sector in the EU*, PE 749.808, giugno 2023.

⁴⁷¹ Cfr. *Italian Interactive Digital Entertainment Association (IIDEA), 2024 Italian Esports Report: Market & Streaming Trends*, in *iideassociation.com*, novembre 2024.

⁴⁷² Direttiva (UE) 2019/790, cit.

⁴⁷³ OMS, *Gaming disorders and physical health risks*, in *who.int*, 2023.

⁴⁷⁴ Cfr. C. McNulty, S.E. Jenny, O. Leis, D. Poulus, P. Sondergeld e M. Nicholson, *Physical Exercise and Performance in Esports Players: An Initial Systematic Review*, in *J. Elec. Gam. Esports*, 2023, 1, pp. 1-11.

⁴⁷⁵ Cfr. M. Hodes e P.J. de Vries (a cura di), *Shaping the Future of Child and Adolescent Mental Health: Towards a Digital, Equitable, and Interdisciplinary Approach*, London, 2023.

più ricchi, creando un divario preoccupante nella tutela della salute”⁴⁷⁶. Dal punto di vista normativo il rapido consolidamento degli *eSports* come fenomeno sportivo e mediatico di prima grandezza ha portato con sé una serie di interrogativi giuridici ancora privi di risposte univoche anche in materia di responsabilità civile e tutela assicurativa⁴⁷⁷; se da un lato il settore ha raggiunto livelli professionali e commerciali paragonabili agli sport tradizionali, dall’altro persiste un preoccupante ritardo nell’elaborazione di un adeguato quadro normativo.

Uno degli aspetti più problematici riguarda l’individuazione dei soggetti giuridicamente responsabili in caso di infortuni o patologie professionali. Come evidenziato da recenti studi comparativi⁴⁷⁸, la natura peculiare degli *eSports* determina una complessa catena di soggetti potenzialmente obbligati: dalle squadre e organizzazioni che ingaggiano i giocatori, agli enti organizzatori di eventi, fino ai produttori di hardware e periferiche di gioco. In assenza di una disciplina settoriale, i giudici devono applicare per analogia principi giuridici concepiti per realtà sostanzialmente differenti, con esiti non sempre adeguati alle peculiarità del settore.

La situazione si rivela particolarmente problematica nel campo delle coperture assicurative. Se gli atleti tradizionali godono generalmente di tutele ben definite, i professionisti degli *eSports* frequentemente versano in una condizione di incertezza giuridica. Le polizze attualmente disponibili tendono infatti a escludere proprio quelle patologie più tipiche dell’attività videoludica intensiva, come le lesioni da movimenti ripetitivi o i disturbi visivi di carattere cronico⁴⁷⁹. Questo vuoto protettivo risulta tanto più grave se si considera che, secondo recenti ricerche mediche, oltre il 60% dei giocatori professionisti sviluppa problemi fisici significativi entro i primi cinque anni di carriera⁴⁸⁰.

Alcuni ordinamenti giuridici hanno avviato i primi tentativi di riconoscimento strutturale di queste problematiche. Particolarmente rilevante è l’esempio della Corea del Sud, dove la *Korean e-Sports Association* ha recentemente introdotto specifici obblighi di protezione della salute per le squadre professionistiche, stabilendo limiti orari agli allenamenti per i giocatori minorenni⁴⁸¹. Analoghi sviluppi si registrano in Svezia, dove le autorità competenti hanno esteso, sebbene solo con accenni non ben strutturati, ai giocatori di *eSports* alcune tutele previste per i lavoratori tradizionali⁴⁸².

⁴⁷⁶ Cfr. C. Ball e J. Fordham, *Lagging Behind: An Examination of Digital Inequality in Gaming and Esports*, in *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.

⁴⁷⁷ Cfr. T.M. Scholz, *eSports is Business: Management in the World of Competitive Gaming*, Cham, 2019, pp. 112-115.

⁴⁷⁸ S. Abu Bakar e al., *Safeguarding Competitive Gamers: A Review of Esports Governance and Regulatory Frameworks*, in *Int’l J. Res. Inn. Soc. Sc.*, 2025, pp. 5731 ss.

⁴⁷⁹ Cfr. M. Kowal e al., *Gaming Your Mental Health: A Narrative Review on Mitigating Symptoms of Depression and Anxiety Using Commercial Video Games*, in *JMIR Ser. Gam.*, 2021, 2.

⁴⁸⁰ J. Di Francisco-Donoghue, J. Balentine, G. Schmidt e H. Zwibel, *Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model*, in *BMJ Op. Sport Exerc. Med.*, 2019, 5.

⁴⁸¹ *Korean e-Sports Association Act*, art. 12-bis, introdotto con la riforma del 2020.

⁴⁸² Cfr. Consiglio d’Europa, *La Svezia adotta misure per combattere la manipolazione delle competizioni sportive e proteggere l’integrità dello sport*, in *coe.int*, 19 dicembre 2024.

Tuttavia, questi interventi restano frammentari e disomogenei. Come sottolineato in un rapporto del Parlamento Europeo⁴⁸³, la mancanza di standard internazionali condivisi crea pericolose disparità di trattamento tra i professionisti del settore. Urge pertanto un'armonizzazione normativa che, da un lato, definisca con chiarezza i doveri e le responsabilità dei vari attori coinvolti, e dall'altro garantisca ai giocatori tutele assicurative adeguate ai rischi specifici della loro professione. Come dimostra l'esperienza di altri ambiti sportivi⁴⁸⁴, solo un approccio multidisciplinare che coinvolga legislatori, associazioni di categoria e esperti medici potrà produrre soluzioni davvero efficaci anche in considerazione del fatto che l'OMS prepara le prime linee guida globali⁴⁸⁵.

3. Profili giuslavoristici

Sul versante dei rapporti di lavoro, il panorama e-sportivo permane caratterizzato da un disallineamento regolatorio su scala globale. Nel contesto italiano, tale frammentazione genera una bipolarità che incide sostanzialmente sulla governance dei contratti professionali. Da un estremo, specifiche categorie – come i simulatori sportivi (tra cui le corse virtuali) integrate sotto l'egida di federazioni consolidate – fruiscono dell'applicazione del d.lgs. 36/2021. I relativi atleti possono pertanto ottenere il riconoscimento di atleti-lavoratori ex artt. 25 ss., accedendo al sistema di garanzie previsto.

In seguito alla 1153a riunione dell'11 luglio 2024, la Giunta Nazionale del CONI ha deliberato il riconoscimento della Federazione italiana *e-sport* (FIES) in qualità di associazione benemerita, con effetto a partire dal 1° gennaio 2025⁴⁸⁶. Tale decisione costituisce una prima tappa significativa verso il pieno inserimento istituzionale degli *eSports* all'interno del sistema sportivo nazionale, sebbene di natura ancora preliminare. L'iniziativa del CONI giunge, peraltro, a seguito dell'annuncio da parte del CIO e del suo Presidente Thomas Bach della prima Olimpiade degli *eSports*, inizialmente prevista per il 2025 a Riyadh e

⁴⁸³ Cfr. Parlamento europeo, *Developing the video games and e-sports sector in the EU*, cit.

⁴⁸⁴ Interessanti spunti possono essere tratti dall'evoluzione della normativa sul calcio professionistico. Per un quadro dell'evoluzione normativa del calcio professionistico italiano, fondamentale riferimento rimane la l. 23 marzo 1981, n. 91, la quale, con il suo regolamento di attuazione, il D.P.R. 20 dicembre 1991, definì l'assetto del professionismo sportivo in Italia. A livello sovranazionale, la sentenza *Bosman* della Corte di Giustizia (celeberrime Corte giust., 15 dicembre 1995, c. 415/93, *URBSFA c. Jean-Marc Bosman, Royal club liégeois SA c. Jean-Marc Bosman e al. e UEFA c. Jean-Marc Bosman*, in *Raccolta*, 1995-I, pp. 5040 ss.) impose, a metà degli anni '90, una revisione dei sistemi di trasferimento dei calciatori e delle quote per gli stranieri, rivoluzionando di fatto il mercato sportivo europeo.

⁴⁸⁵ OMS, *WHO guidelines on physical activity and sedentary behaviour*, in *who.int*, 25 novembre 2020. In questo senso anche altri Paesi hanno adottato normative a tutela dei *pro-players*. In Portogallo, vedi l. 6 settembre 2023, n. 52 *Estabelece o regime de apoio à saúde visual infantil*).

⁴⁸⁶ Cfr. CONI, *Comunicato della Giunta Nazionale*, in *coni.it*, 11 luglio 2024. L'associazione benemerita succede al Comitato promotore *eSport*, presieduto da Michele Barbone, che aveva stipulato un protocollo d'intesa con il CONI nel 2022 con scadenza 31 dicembre 2024.

successivamente posticipata al 2027⁴⁸⁷⁴⁸⁸. Sebbene il conferimento dello status di associazione benemerita alla FIES rappresenti un momento cruciale nel percorso di legittimazione degli *eSports* in Italia, esso conserva un carattere prevalentemente formale. Questo riconoscimento, infatti, non si traduce in un'attribuzione di poteri normativi o rappresentativi effettivi. La limitazione ha una diretta ricaduta sul piano giuslavoristico: come sottolineato dal Presidente FIES Di Lorenzo durante un'audizione parlamentare, la nuova qualifica non altera la natura civilistica dei rapporti di lavoro nel settore⁴⁸⁹. Pertanto, la disciplina dei contratti tra atleti (*players*) e le organizzazioni e-sportive continua a caratterizzarsi per una sostanziale ambiguità, oscillando fra la qualifica di lavoro autonomo e quella subordinato, in assenza di tutele specifiche.

La proposta di legge n. 3626, presentata alla Camera nel 2022⁴⁹⁰, mira a istituire un primo quadro normativo definendo il “contratto di prestazione e-sportiva”: un accordo a tempo determinato, da formalizzare per iscritto e soggetto a rinnovo, ricondotto all'ambito del lavoro autonomo⁴⁹¹. Tuttavia, la stessa disposizione riconosce l'obbligo per il giocatore di attenersi alle direttive tecniche e organizzative del *team*, avvicinando, di fatto, la figura a quella tipica del lavoro parasubordinato. Questa indeterminatezza normativa riflette fedelmente la realtà operativa del settore, dove numerosi giocatori operano all'interno di strutture rigidamente gerarchiche e fortemente organizzate. Obblighi di presenza, programmi di allenamento inflessibili e clausole di esclusiva rappresentano elementi tipici di un rapporto di lavoro subordinato. La carenza di una disciplina chiara espone gli atleti a consistenti pericoli di sfruttamento, comprendendo compensi sproporzionati rispetto all'impegno richiesto, mancanza di adeguate tutele previdenziali e l'imposizione di condizioni contrattuali sostanzialmente inique⁴⁹². Sebbene gli *eSports* non implicino lo stesso impegno fisico degli sport tradizionali, richiedono un intenso sforzo cognitivo ed emotivo, con sessioni di gioco prolungate che possono causare stress, esaurimento mentale e patologie associate alla sedentarietà⁴⁹³. La proposta di legge n. 3626, all'art. 52, tenta di affrontare il problema prevedendo la possibilità di controlli periodici sull'idoneità

⁴⁸⁷ F. Lombardo, *Coni, la Federazione Esports sarà Associazione Benemerita*, in *esportsmag.it*, 11 luglio 2024.

⁴⁸⁸ CONI, *I Giochi Olimpici Esports si terranno a Riyadh nel 2027*, in *coni.it*, 11 febbraio 2025.

⁴⁸⁹ Audizione informale di rappresentanti della FIES nell'ambito della discussione della risoluzione 7-00178 (introduzione di una disciplina degli *e-sports*), 25 maggio 2022.

⁴⁹⁰ Proposta di legge n. 3626, *Disciplina degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e delle connesse attività professionali ed economiche*, presentata alla Camera dei deputati il 24 maggio 2022. La proposta è sostanzialmente sovrapponibile alla proposta di legge n. 3679, *Disciplina delle competizioni di videogiochi (e-sport) e delle connesse attività professionali*, presentata alla Camera dei deputati il 13 luglio 2022.

⁴⁹¹ Proposta di legge n. 3626/2022, cit., art. 9, comma 2.

⁴⁹² Cfr. A. Maietta, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in *Riv. dir. sport.*, 2022, pp. 1 ss.

⁴⁹³ Cfr. P. Diacci, *Il doping negli sport elettronici*, in *Comm. lav. eSports AIAS, Report 1/2020. Criticità legali degli esports in Italia*, 2020, p. 30.

psicofisica dei giocatori, ma li configura come facoltativi, rinviando a futuri standard internazionali una regolamentazione vincolante⁴⁹⁴.

Il disegno di legge n. 970, presentato al Senato⁴⁹⁵ e ispirato alla normativa francese⁴⁹⁶, istituisce un quadro normativo specializzato per l'ambito delle competizioni digitali, concentrandosi in modo specifico sull'inquadramento professionale dei giocatori e degli addetti ai lavori. L'obiettivo fondamentale consiste nel riconoscimento giuridico di queste figure, garantendo simultaneamente protezioni adeguate e modelli contrattuali flessibili in grado di conformarsi alle peculiarità di un settore in costante evoluzione⁴⁹⁷.

Il testo normativo prevede l'utilizzo di formule contrattuali diversificate per atleti e professionisti del settore, comprendendo sia rapporti di lavoro subordinato che forme di collaborazione coordinata, lavoro autonomo e prestazioni occasionali. Questa varietà di soluzioni rispecchia la natura composita del comparto, contraddistinto da percorsi professionali spesso frammentari e vincolati a circuiti competitivi, accordi di sponsorizzazione e collaborazioni temporanee. La scelta di mantenere un ventaglio di opzioni contrattuali risulta funzionale a cogliere le peculiarità di un ecosistema che comprende sia ambiti amatoriali che professionali, con impegni differenziati per durata e intensità, nel rigoroso rispetto della vigente disciplina giuslavoristica.

Al fine di definire un assetto regolatorio trasparente ed equilibrato, la proposta legislativa stabilisce l'istituzione di un tavolo di confronto tecnico da convocarsi entro sessanta giorni dalla promulgazione della norma⁴⁹⁸. Sotto il coordinamento congiunto del Ministro della cultura, in collaborazione con i Ministeri del lavoro e dell'economia, il tavolo di consultazione riunirà i principali attori del settore: sviluppatori di software ludico, enti organizzativi di eventi, formazioni competitive e rappresentanze categoriali. L'iniziativa mira all'elaborazione di protocolli settoriali specifici, concentrandosi in particolare sulla regolamentazione degli accordi professionali e sui meccanismi di salvaguardia per i minori partecipanti alle competizioni⁴⁹⁹.

Proprio la tutela dei giocatori minorenni costituisce uno degli aspetti più delicati e significativi della proposta.⁵⁰⁰ In considerazione dell'elevata partecipazione di adolescenti alle competizioni, il testo sottolinea la necessità di un rigoroso rispetto della normativa sul lavoro minorile, al fine di garantire che l'attività dei giovani

⁴⁹⁴ Proposta di legge n. 3626/2022, cit., art. 52.

⁴⁹⁵ Disegno di legge n. 970, *Regolamentazione delle competizioni videoludiche*, presentato al Senato della Repubblica il 19 dicembre 2023.

⁴⁹⁶ L. 7 ottobre 2016, n. 1321, *pour une République numérique*, artt. 101 e 102 e successivi decreti attuativi (d. 9 maggio 2017, n. 2017, *relatif à l'organisation des compétitions de jeux vidéo* e d. 9 maggio 2017, n. 872, *relatif au statut des joueurs professionnels salariés de jeux vidéo compétitifs*).

⁴⁹⁷ Disegno di legge n. 970/2023, cit., art. 8, comma 1.

⁴⁹⁸ *Ivi*, art. 8, comma 2.

⁴⁹⁹ *Ivi*, art. 8, comma 3.

⁵⁰⁰ *Ivi*, art. 4.

atleti si svolga in condizioni di sicurezza e sia adeguatamente regolamentata, scongiurando qualsiasi rischio di sfruttamento.

Questo approccio riflette una visione responsabile del fenomeno, che ne riconosce le potenzialità educative e professionali senza trascurare gli obblighi di protezione verso i partecipanti più giovani.

La potenziale approvazione di questo disegno di legge segnerebbe un passo decisivo verso il pieno riconoscimento giuridico del lavoro nel settore videoludico in Italia,⁵⁰¹ colmando l'attuale divario tra i videogiocatori già inquadrati come lavoratori sportivi e i colleghi impegnati in discipline non ancora ricondotte all'ordinamento sportivo, come esplicitamente evidenziato nel testo della proposta stessa⁵⁰². La combinazione di flessibilità contrattuale e tutele mirate creerebbe le condizioni per uno sviluppo ordinato del settore, allineando l'Italia agli standard già adottati in altre nazioni, dove gli *eSports* sono ormai considerati una forma consolidata di sport e intrattenimento.

4. Profili penalistici: cenni

Il doping, fenomeno intimamente legato alla salvaguardia dell'integrità psico-fisica degli atleti professionisti, viene regolamentato nell'ordinamento italiano attraverso un sistema triadico di interventi normativi⁵⁰³: la qualifica di illecito sportivo (sanzionato autonomamente dalle federazioni); la configurazione di frode sportiva (*ex l.* 13 dicembre 1989, n. 401, a tutela della correttezza della gara); la rilevanza penale, ora codificata nell'art. 586-bis c.p., introdotto dal d.lgs. 1° marzo 2018, n. 21, nell'alveo della l. 14 dicembre 2000, n. 376. In passato, la giurisprudenza aveva fatto ricorso in via analogica alla frode sportiva per colpire il fenomeno dell'"autodoping",⁵⁰⁴ prima che l'intervento legislativo del 2000 introducesse una tutela specificamente incentrata sulla salvaguardia della salute. La Corte costituzionale, tuttavia, ha espresso critiche in merito all'eccessiva rigidità dell'elemento soggettivo richiesto per il reato di commercio di sostanze dopanti, ritenendolo potenzialmente lesivo del principio di legalità⁵⁰⁵.

Negli *eSports*, la finalità del doping si sposta dal potenziamento delle capacità fisiche a quello delle funzioni cognitive (quali attenzione e tempi di reazione). Sostanze come *Adderall* – un'amfetamina impiegata nella terapia dell'ADHD –

⁵⁰¹ *Ivi*, art. 1, comma 3.

⁵⁰² *Ivi*, art. 13, comma 3.

⁵⁰³ F. De Simone, *La rilevanza penale delle condotte di doping negli e-sports*, in *Arch. pen.*, 2024, 3, pp. 1-15.

⁵⁰⁴ Corte cass., sez. II, sent. 31 maggio 2007, n. 21324.

⁵⁰⁵ Corte cost., sent. 9 marzo 2022, n. 105.

sono assunte da giocatori sani, come emerso nel noto caso della squadra *Cloud9*⁵⁰⁶. I rischi per la salute comprendono dipendenza, disturbi del sonno, depressione e sindrome da *burnout*, situazioni aggravate dalla giovane età dei giocatori, spesso minorenni⁵⁰⁷. La pressione competitiva è ulteriormente esasperata da dinamiche di gioco che tendono a normalizzare l'uso di sostanze stimolanti, instaurando un pericoloso circolo vizioso tra dimensione virtuale e reale.

L'intelligenza artificiale offre strumenti per individuare il doping digitale, attraverso l'analisi delle performance e dei dati biometrici, come già sperimentato dalla ESL con protocolli mutuati dalla WADA⁵⁰⁸. Tuttavia, l'impiego di algoritmi predittivi solleva interrogativi in merito alla trasparenza delle decisioni e all'effettività del diritto alla difesa,⁵⁰⁹ rendendo necessaria una regolamentazione chiara del loro utilizzo.

La proposta di legge italiana del 2022, pur vietando esplicitamente sostanze e software dopanti, non prevede un apparato sanzionatorio penale, relegando la materia nell'ambito del *soft law*⁵¹⁰. Si rende invece necessaria l'introduzione di una fattispecie autonoma che tuteli efficacemente la salute mentale dei giocatori e l'integrità delle competizioni, superando l'attuale ambiguità tra tutela della persona e giustizia sportiva. È fondamentale un approccio penale specifico per il settore, che protegga gli atleti senza dover ricorrere a logiche di carattere privatistico.

Parallelamente al doping digitale, l'universo degli *eSports* manifesta ulteriori profili di criticità penalistica, connessi alla sua essenza tecnologica e alla carenza di una regolamentazione specifica. Accanto al fenomeno del doping digitale, emergono con sempre maggiore evidenza tutta una serie di illeciti connessi alla natura tecnologica di questo settore. Il reato di frode informatica e le manipolazioni illecite delle competizioni trovano purtroppo terreno fertile in quest'ambiente. Si pensi alla pratica del match-fixing, dove accordi illeciti tra giocatori o team distorcono deliberatamente l'esito delle gare, spesso per favorire scommesse clandestine. Allo stesso modo, l'utilizzo di software fraudolenti come *aimbot* o *wallhack* rappresenta una forma di alterazione artificiale delle prestazioni che potrebbe configurare la frode sportiva. La dimensione digitale degli *eSports* apre poi la porta a ulteriori condotte illecite: gli attacchi di *phishing* e le intrusioni

⁵⁰⁶ E. Maiberg, *Un giocatore professionista di Counter-Strike: "eravamo tutti sotto Adderall"*, in *vice.com*, 27 luglio 2015.

⁵⁰⁷ A. Wattanapisit, S. Wattanapisit e P. Wongsiri, *Public Health Perspectives on Esports*, in *Pub. Health Rep.*, 2020, 3, pp. 295-298.

⁵⁰⁸ ESL introduces anti-doping policy, in *gosugamers.net*, 2015.

⁵⁰⁹ Sulle criticità degli algoritmi predittivi in relazione ai diritti fondamentali, cfr. in particolare Comm. europea, High-Level Expert Group on Artificial Intelligence (AI HLEG), *Ethics Guidelines for Trustworthy AI*, 2019, pp. 16 ss.; nonché, S. Wachter, B. Mittelstadt e L. Floridi, *Why a right to explanation of automated decision-making does not exist in the general data protection regulation*, in *Int'l Data Priv. L.*, 2017, 2, pp. 76-99. Per un'analisi degli impatti sociali: C. O'Neil, *Weapons of Math Destruction*, New York, 2016, pp. 21-85; F. Pasquale, *The Black Box Society*, Cambridge (MA), 2015, pp. 127-189.

⁵¹⁰ Cfr. Disegno di legge n. 2624, *Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali (e-sport)*, presentato al Senato della Repubblica il 23 maggio 2022.

informatiche finalizzate a sottrarre account di giocatori, sia per sabotare gli avversari che per appropriarsi di dati sensibili. Gli ambienti competitivi online diventano purtroppo anche teatro di minacce e molestie tra giocatori, veicolate attraverso le chat di gioco o i social media, spesso accompagnate dalla diffusione illecita di dati personali.

Particolare preoccupazione desta la giovane età di molti atleti, che iniziano a competere già nella prima adolescenza, esponendoli al rischio di adescamento online da parte di organizzazioni o sponsor senza scrupoli. Il settore si dimostra vulnerabile anche al fenomeno dello *skin betting*, dove le scommesse effettuate con oggetti di gioco virtuali creano un circuito economico non regolamentato, potenzialmente funzionale al riciclaggio di denaro. A questo si aggiunge la proliferazione di piattaforme illegali che operano eludendo le autorizzazioni dell'ADM, configurando veri e propri reati connessi al gioco d'azzardo clandestino. Questa molteplicità di illeciti evidenzia l'urgente necessità di un intervento legislativo specifico che sappia coniugare la tutela dei minori, la protezione dei dati personali e la repressione delle frodi, senza per questo ostacolare lo sviluppo di un settore in piena evoluzione⁵¹¹.

5. *L'impatto del framework digitale europeo sugli eSports: compliance multilivello tra GDPR, AI Act e Digital Markets Act*

L'evoluzione normativa digitale dell'Unione europea, insieme al recente intervento del legislatore italiano, sta tracciando un perimetro giuridico inedito per il settore degli *eSports*, tradizionalmente caratterizzato da un approccio *laissez-faire*. L'applicazione del Regolamento (UE) 2016/679 (GDPR)⁵¹² impone una riflessione sulla liceità del trattamento di categorie particolari di dati, come quelli biometrici e relativi alla salute dei giocatori, raccolti sia per fini di *player performance analysis* che per il contrasto al doping digitale. La profilazione degli atleti e dei fan, fondamentale per il marketing e l'*engagement*, deve ora conformarsi ai rigorosi principi di limitazione della finalità e di minimizzazione dei dati. L'entrata in vigore del *Digital Services Act*⁵¹³ e del *Digital Markets Act*⁵¹⁴ introduce obblighi di trasparenza e accountability per le piattaforme digitali che ospitano competizioni e contenuti e-sportivi, con implicazioni dirette sulla moderazione dei contenuti illeciti (dall'*hate speech* al *doxing*) e sulle pratiche di intermediazione dei

⁵¹¹ Art. 718 c.p. e l. 401/1989, cit.

⁵¹² Regolamento (UE) 2016/679, cit.

⁵¹³ Regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento europeo e del Consiglio del 19 ottobre 2022 relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la direttiva 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali).

⁵¹⁴ Regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio del 14 settembre 2022 relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE) 2020/1828 (regolamento sui mercati digitali).

cosiddetti *gatekeeper*. In parallelo, l'*AI Act*⁵¹⁵, la cui applicazione completa è prevista per il 2 agosto 2027, coniugato con la legge delega italiana sull'Intelligenza Artificiale⁵¹⁶, determina un quadro complesso per l'utilizzo di sistemi di IA ad alto rischio nel settore, come gli algoritmi di analisi predittiva delle prestazioni o quelli di rilevamento automatico di comportamenti illeciti (*cheating*). La previsione di una valutazione di conformità e di obblighi specifici di trasparenza per tali sistemi si scontra con le esigenze competitive e proprietarie degli sviluppatori e degli organizzatori di leghe, ponendo il dilemma tra innovazione tecnologica e tutela dei diritti fondamentali dei giocatori, incluso il diritto alla non discriminazione e a un equo processo. L'interazione di questo ecosistema normativo richiederà al settore degli *eSports* un significativo adeguamento strutturale, spostando il baricentro dalla mera autoregolamentazione a una compliance stringente e multistrato.

All'interno di questo quadro normativo, la tutela dei giocatori minorenni emerge come criticità prioritaria, che interpella direttamente le nuove discipline. L'art. 8 GDPR⁵¹⁷ stabilisce infatti condizioni specifiche per il consenso al trattamento dei dati dei minori, richiedendo per i soggetti al di sotto dei 16 anni (se non diversamente specificato dagli Stati membri)⁵¹⁸ l'autorizzazione di chi esercita la responsabilità genitoriale. Questo principio si scontra con le pratiche diffuse nel settore *eSports*, dove l'iscrizione a piattaforme e la partecipazione a competizioni avvengono spesso senza adeguati meccanismi di verifica del consenso parentale. La profilazione a fini commerciali e il trattamento di dati relativi alle prestazioni e alle abitudini di gioco dei minori pongono serie questioni di conformità, aggravate dall'utilizzo di sistemi di intelligenza artificiale per l'analisi delle performance. L'*AI Act*,⁵¹⁹ nel classificare come ad alto rischio i sistemi di IA utilizzati per l'accesso ai servizi educativi o per la determinazione dell'accesso ai concorsi, impone obblighi rafforzati di valutazione e mitigazione dei rischi, con particolare attenzione alle vulnerabilità dei minori⁵²⁰.

Il *Digital Services Act*⁵²¹ completa questo quadro, introducendo specifici doveri di protezione per gli utenti minorenni, tra cui il divieto di profilazione mirata basata su dati sensibili e l'obbligo di impostazioni *privacy-oriented by default*.

La recentissima legge delega italiana sull'IA del 2025⁵²² ha recepito queste istanze con l'approvazione del primo quadro normativo nazionale europeo

⁵¹⁵ Regolamento (UE) 2024/1689 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 giugno 2024, che stabilisce regole armonizzate sull'intelligenza artificiale e modifica i regolamenti (CE) n. 300/2008, (UE) n. 167/2013, (UE) n. 168/2013, (UE) 2018/858, (UE) 2018/1139 e (UE) 2019/2144 e le direttive 2014/90/UE, (UE) 2016/797 e (UE) 2020/1828 (regolamento sull'intelligenza artificiale).

⁵¹⁶ L. 23 settembre 2025, n. 132.

⁵¹⁷ Regolamento (UE) 2016/679, cit.

⁵¹⁸ In Italia, il d.lgs. 10 agosto 2018, n. 101, ha fissato la soglia a 14 anni.

⁵¹⁹ Regolamento (UE) 2024/1689, cit., all. III, punto 5.

⁵²⁰ *Ivi*, punti 4 e 8.

⁵²¹ Regolamento (UE) 2022/2065, cit., art.28.

⁵²² L. 132/2025, cit.

sull'Intelligenza Artificiale, allineato all'*AI Act*. La legge, d'impronta antropocentrica, stabilisce principi di trasparenza, sicurezza e tutela dei diritti, intervenendo in settori chiave come sanità, lavoro e PA. La governance è affidata ad ACN, per la vigilanza sulla sicurezza, e ad AgID, per la promozione degli usi sicuri, con una Strategia nazionale aggiornata biennialmente. È previsto un investimento da 1 miliardo di euro per startup e PMI, con l'obiettivo di posizionare l'Italia come un ecosistema affidabile e pro-innovazione.

6. Conclusioni analitiche e prospettive di ricerca

L'indagine giuridica sul mondo degli *eSports*, condotta alla luce della recente normativa in materia di IA, ha messo in luce un'interazione profonda tra evoluzione tecnologica e *framework* giuridici consolidati, rendendo necessaria una ricognizione organica delle criticità emerse. Sul piano civilistico, l'inquadramento del videogioco come opera intellettuale composita ha dato vita a un modello di protezione duale, ove la salvaguardia del codice sorgente ai sensi della LDA coesiste con la tutela distinta degli aspetti creativi e narrativi. Tale impostazione, sebbene giustificata dalla natura poliedrica del prodotto, può condurre a contraddizioni nell'applicazione pratica, specialmente in tema di beni virtuali. La giurisprudenza sulle licenze d'uso (EULA) mostra soluzioni disomogenee, segnalando l'esigenza di una disciplina specifica che vada oltre il ricorso analogico a istituti preesistenti.

La definizione della natura giuridica degli *eSports* si inserisce nel dibattito più ampio sul superamento della dicotomia classica tra attività sportiva e performance spettacolare. La risoluzione del Parlamento europeo del 2022 sottolinea come tentare di far rientrare il fenomeno in schemi predefiniti sia limitante. In Italia, il riconoscimento parziale da parte del CONI, con l'inserimento della FIES, costituisce al momento una soluzione transitoria; l'obiettivo futuro dovrebbe essere la creazione di una categoria giuridica *sui generis*. In ambito giuslavoristico, la mancanza di una disciplina organica genera squilibri nel mercato del lavoro e-sportivo. I disegni di legge 3626/2022 e 970/2023, sebbene rappresentino un primo lodevole tentativo di colmare il vuoto, risultano troppo focalizzati sugli aspetti tecnici e non considerano appieno la dimensione globale del settore.

L'ipotesi di un tavolo interministeriale potrebbe gettare le basi per un modello regolatorio agile, a condizione che sia affiancato da strumenti di *soft law* internazionale e dal coinvolgimento degli attori principali.

Le problematiche di diritto penale emerse – dal cosiddetto doping informatico alle manipolazioni competitive – evidenziano l'inadeguatezza degli strumenti sanzionatori tradizionali. L'esperienza comparata indica che solo un approccio proattivo, basato su sistemi di rilevamento algoritmico, può contrastare efficacemente pratiche illecite come le combine. In questo contesto, la recente

rivoluzione dell'intelligenza artificiale introduce sia potenzialità inedite che rischi specifici, soprattutto in tema di tutela dei giocatori, minorenni e maggiorenni. L'IA può essere determinante per monitorare i tempi di gioco, rilevare comportamenti tossici o potenzialmente dannosi e garantire l'equità competitiva, ma richiede l'elaborazione di apposite tutele per prevenire abusi e proteggere i dati personali e il benessere psicofisico dei *player*. La protezione della salute mentale degli atleti virtuali, in particolare, richiederebbe l'introduzione di apposite figure criminose. Prospettando interventi *de iure condendo*, la riflessione dovrebbe orientarsi su tre direttrici principali: la definizione di uno status giuridico autonomo per gli *eSports*; l'avvio di un processo di armonizzazione sovranazionale della regolamentazione contrattuale; l'ideazione di protocolli tecnico-giuridici per la prevenzione delle ipotesi delittuose.

Il prossimo riconoscimento olimpico, con il debutto delle e-Olimpiadi nel 2027, potrebbe fungere da catalizzatore per questo percorso di evoluzione normativa, a condizione che il legislatore nazionale dimostri di saper bilanciare efficacemente la tutela degli interessi con la necessaria adattabilità regolatoria.

BIBLIOGRAFIA

- S. Abu Bakar e al., *Safeguarding Competitive Gamers: A Review of Esports Governance and Regulatory Frameworks*, in *Int'l J. Res. Inn. Soc. Sc.*, 2025, pp. 5731 ss.
- C. Ball e J. Fordham, *Lagging Behind: An Examination of Digital Inequality in Gaming and Esports*, in *Proceedings of DiGRA 2020*, 2020.
- M.L. Borghese, *Le esigenze di tutela dei consumatori nel contesto del gaming online*, in *ratioiuris.it*, 24 agosto 2023.
- E.M. De Leo, *Relazione su "Esport: l'attuale situazione normativa in Italia e nel mondo"*, Convegno "L'intelligenza artificiale cambia le regole del gioco – Esport, gaming e tutela dei minori nell'Era digitale", Roma, 13 novembre 2024.
- F. De Simone, *La rilevanza penale delle condotte di doping negli e-sports*, in *Arch. pen.*, 2024, 3, pp. 1-15.
- J. Di Francisco-Donoghue, J. Balentine, G. Schmidt e H. Zwibel, *Managing the health of the eSport athlete: an integrated health management model*, in *BMJ Op. Sport Exerc. Med.*, 2019, 5.
- P. Diacci, *Il doping negli sport elettronici*, in Comm. lav. eSports AIAS, *Report 1/2020. Criticità legali degli esports in Italia*, 2020.
- V. Karhulahti, *Reconsidering Esport: Economics and Executive Ownership*, in *Phys. Cul. Sport*, 2017, 1, pp. 43-53.
- F. Lombardo, *Coni, la Federazione Esports sarà Associazione Benemerita*, in *esportsmag.it*, 11 luglio 2024.
- E. Maiberg, *Un giocatore professionista di Counter-Strike: "eravamo tutti sotto Adderall"*, in *vice.com*, 27 luglio 2015.
- A. Maietta, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in *Riv. dir. sport.*, 2022, pp. 1 ss.
- C. McNulty, S.E. Jenny, O. Leis, D. Poulus, P. Sondergeld e M. Nicholson, *Physical Exercise and Performance in Esports Players: An Initial Systematic Review*, in *J. Elec. Gam. Esports*, 2023, 1, pp. 1-11.
- M.L. Montagnani, *Il diritto d'autore nell'era digitale: la distribuzione online delle opere dell'ingegno*, Milano, 2012.
- G. Pascuzzi, *Il diritto dell'era digitale*, Bologna, 2024.
- G. Scarchillo e A.M. Quondamstefano, *E-sport tra Francia e Repubblica di san Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato*, in *Riv. dir. sport.*, 2023, 2, pp. 573 ss.
- J. Tang, *Live-Streamer as Digital Labor: A Systematic Review*, in *Int'l J. Soc. Sc. Human.*, 2023, 4, pp. 260-267.
- A. Wattanapisit, S. Wattanapisit e P. Wongsiri, *Public Health Perspectives on Esports*, in *Pub. Health Rep.*, 2020, 3, pp. 295-298.
- E. Windholz, *Governing Esports: Public Policy, Regulation and the Law*, in *Sports L. Gov. J.*, 2020, 1.