

Anno 22

ISSN 2039-6880

IL NUOVO DIRITTO DELLE SOCIETÀ

diretto da **Oreste Cagnasso e Maurizio Irrera**

**Corporate governance, Sustainability,
Risk Management and Reporting**

10-2024

In questo numero:

La responsabilità del socio gestore

***Corporate governance* assicurativa e diritto unionale**

Contratti di investimento e responsabilità dell'intermediario finanziario

Focus imprese e società sportive



G. Giappichelli Editore

La conformità degli sport elettronici ai principi fondamentali dell'Olimpismo moderno: alla ricerca di un adeguato modello di *governance* internazionale*

The conformity of electronic sports to the fundamental principles of modern Olympism: in search of an adequate international governance model

Giorgia Bevilacqua**

ABSTRACT

Mentre il riconoscimento olimpico degli sport elettronici sembra palesarsi alle porte delle Olimpiadi di Parigi 2024, quali organi internazionali debbano assicurare la conformità agli alti ideali sanciti nella Carta olimpica è ancora poco chiaro. Su questa premessa, il contributo mira a stabilire se, ed eventualmente con quali accorgimenti, il modello di *governance* internazionale utilizzato per lo sport tradizionale possa essere replicato anche nel contesto degli sport elettronici.

Whereas the olympic recognition of electronic sports seems to become possible at the Olympics in Paris 2024, which international bodies should ensure the conformity to the ideals provided for in the Olympic Charter is not clear yet. On this premise, this paper aims to determine whether and possibly according to which amendments the model of international governance used for traditional sport may be replicated in the e-sports field.

* Ricercatrice di Diritto internazionale presso il Dipartimento di Giurisprudenza dell'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli.

** Questo lavoro è frutto della ricerca realizzata nell'ambito di due progetti: Legalesports: Towards LEGAL solutions for security and human rights in e-SPORTS, finanziato dall'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, e UPSIDE: Urban Playground for massive Digital Experiences, finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy.

SOMMARIO:

1. Premessa. – 2. Gli *Olympics Esports Games* nella cornice dell'Olimpismo moderno. – 3. Il modello di *governance* internazionale sancito dalla Carta olimpica. – 4. Il tentativo di replicare il modello olimpico nell'ecosistema e-sportivo. – 5. Conclusioni.

1. Premessa

Le Olimpiadi di Parigi del 2024 potrebbero passare alla storia come una tappa unica e indimenticabile del processo evolutivo dell'Olimpismo moderno. Durante questa edizione dei Giochi, alla 142esima sessione del Comitato Internazionale Olimpico (CIO), i suoi membri decideranno se approvare la proposta dell'*Executive board* di istituire gli *Olympic Esports Games*, i primi Giochi olimpici di sport elettronici (*e-sports*)¹.

Potrebbe trattarsi di una tappa davvero epocale che, per essere ben compresa, deve essere necessariamente inserita ed esaminata nel contesto di un percorso più ampio e complesso cui il Comitato di Losanna aveva dato impulso già nel 2017, allorquando dichiarò ufficialmente che il riconoscimento di una nuova frontiera sportiva poteva diventare realtà. Il riconoscimento degli *e-sports* da parte del CIO, tuttavia, restava saldamente ancorato al superamento di due imprescindibili condizioni: il rispetto dei valori olimpici e l'esistenza di organismi indipendenti deputati a garantire la loro conformità alle regole del Movimento olimpico². In altri termini occorreva, per un verso, immaginare titoli di gioco inclusivi, pacifici, non discriminatori e comunque ispirati da amicizia, solidarietà e *fair play* e, per altro verso, istituire delle federazioni internazionali soggette all'autorità suprema e alle regole del CIO.

Lo scenario brevemente descritto rende doveroso indagare sul ruolo svolto dal CIO e dalle federazioni internazionali rispetto al processo di affermazione degli *e-sports* nella cornice dell'olimpismo ideato e voluto nell'ultima decade dell'Ottocento dal sociologo francese, Pierre de Coubertin. A tal fine, esordiremo risalendo e ricostruendo i vari e più significativi passaggi del progressivo processo di apertura del mondo olimpico a nuove figure sportive. Proseguiremo l'indagine esaminando prima il delicato equilibrio su cui poggia il mo-

¹ Cfr. Comitato Internazionale Olimpico (CIO), IOC EB proposes creation of “Olympic Esports Games” to IOC Session, 14 giugno 2024, disponibile su: <https://olympics.com/ioc/news/ioc-eb-proposes-creation-of-olympic-esports-games-to-ioc-session>.

² Cfr. CIO, IOC says eSports are indeed sports, 28 ottobre 2017, disponibile su: <https://www.france24.com/en/20171028-ioc-says-esports-are-indeed-sports>.

dello di *governance* internazionale dello sport tradizionale e riflettendo poi sul tentativo di replicare tale modello nel vivace ed esplosivo ecosistema e-sports.

2. Gli *Olympic Esports Games* nella cornice dell'Olimpismo moderno

La proposta di istituire delle Olimpiadi e-sportive può suscitare perplessità e scetticismo in chi è affezionato al tradizionale concetto di sport³, ma non può sorprendere chi ha attentamente seguito il processo evolutivo dell'Olimpismo moderno⁴. In poco più di un secolo, l'insieme di norme e principi che ispirano e regolano l'organizzazione e lo svolgimento dei Giochi olimpici si è progressivamente aperto sia a nuove categorie di atleti sia a nuove categorie di sport.

Volgendo lo sguardo sulle edizioni iniziali delle Olimpiadi moderne, notiamo che le prime a costringere lo stesso De Coubertin a superare le sue riserve sulle competizioni sportive femminili sono innanzitutto le donne. Ammesse ai primi *Women's Olympic Games* di Parigi del 1922, sessantacinque atlete di cinque Stati diversi, Gran Bretagna, Francia, Germania, Svizzera e Stati Uniti, parteciparono a undici competizioni e realizzarono ben diciotto record mondiali⁵. E se solo due anni più tardi, nel 1924, vennero organizzati i primi Giochi silenziosi, spalancando così le porte dei Giochi olimpici anche

³ Sulla definizione del concetto di sport tradizionale e, in particolare, sulla preliminare distinzione tra sport e gioco, si veda, DI NELLA, *Il fenomeno sportivo nell'ordinamento giuridico*, Napoli, 1999. Più di recente, sul concetto di sport e sulla sua sovrapponibilità agli e-sports, si veda BASTIANON, *Dal bridge agli eSports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Rivista di diritto sportivo.it*, 2020, p. 177 ss.; RUFFINO, *Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Journal of Sport and Social Sciences*, 2021, pp. 1-10. Sui problemi relativi alla individuazione e alla qualificazione della disciplina applicabile, si veda ADAMO, *Gli sport elettronici e gli sport tradizionali. Spunti di regolamentazione del settore videoludico*, in *Rassegna di diritto ed economia dello sport*, 2022, pp. 246-276; LEPORE, *Persona, sport e metaverso*, in *La Rivista di Diritto sportivo*, 2023; MAIETTA, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in *Rivista di diritto sportivo*, 2022; FILOSA, *Riflessioni su un futuro riconoscimento degli eSports*, in *giustiziasportiva.it*, 2018.

⁴ Per una prima ma efficace ricostruzione delle principali tappe dell'Olimpismo, si veda LOMBARDI, voce *Olimpiadi*, in *Enciclopedia dei ragazzi*, 2006, disponibile su: [https://www.treccani.it/enciclopedia/olimpiadi_\(Enciclopedia-dei-ragazzi\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/olimpiadi_(Enciclopedia-dei-ragazzi)/).

⁵ Delle riserve del sociologo francese, troviamo traccia in DE COUBERTIN, *Olympic Review*, 1912, disponibile su: <https://olympics.com/ioc/ioc-publications/olympic-review>. Per una ricostruzione dei momenti di apertura all'universo femminile nel contesto sia dei Giochi olimpici moderni che dell'Antichità, si veda XIE, *Discussing the Impact of the Olympics on Women's Right*, in *Academic Journal of Humanities and & Social Sciences*, 2021, pp. 55-53; KAJ, *Women and the Olympic Dream – The Continuing Struggle for Equality, 1896–2021*, McFarland, 2022.

agli atleti sordomuti. Per la massima apertura a tutti gli sportivi portatori di una disabilità fisica, occorrerà attendere il 1960, anno in cui si disputarono a Roma le prime Paralimpiadi.

Un altro significativo esempio che merita di essere ricordato nella ricostruzione delle tappe dell'Olimpismo è quello degli sportivi professionisti. Così come concepito dal sociologo francese e dagli altri fondatori del Movimento olimpico, lo sport poteva essere praticato soltanto dagli *amateurs*. Emblematico il caso dell'atleta italiano Carlo Airoidi che, per raggiungere la prima edizione dei Giochi di Atene del 1896, aveva percorso il viaggio a piedi, attraversando Jugoslavia e Albania, ma, giunto a destinazione, non poté iscriversi alla maratona, perché in passato aveva accettato un premio in denaro per una corsa in Italia⁶. I primi professionisti ammessi furono i tennisti nel 1988. L'anno successivo vennero ammessi gli atleti professionisti di tutte le altre discipline⁷.

Ricostruiti i passaggi chiave del processo di democratizzazione dell'Olimpismo⁸ siamo gradualmente giunti al nuovo millennio, alla sua seconda decade, e, dunque, agli anni in cui, anche per gli atleti di sport elettronici, cominciava a prospettarsi un potenziale turno di accesso ai Giochi olimpici⁹. Alla fine del 2017, il CIO prendeva ufficialmente atto del fatto che l'innovazione tecnologica gioca un ruolo estremamente importante (anche) rispetto all'evoluzione delle pratiche sportive e, con la dichiarazione richiamata sin dall'introduzione di questo lavoro, affermava che *"the players involved [in esports] prepare and train with an intensity which may be comparable to athletes in traditional sports"*, lasciando così intendere una ulteriore apertura a nuove categorie di atleti, gli e-sportivi¹⁰.

⁶ Sia sulle Paralimpiadi che sul dilettantismo, si veda LOMBARDI, *op cit.*.

⁷ Sulla distinzione tra atleti dilettanti e atleti professionisti, si veda NAFZIGER, *International Sports Law*, in NAFZIGER-GAUTHIER (a cura di), *Handbook on International Sports Law*, Cheltenham, Northampton, 2022, p. 7 ss.

⁸ Per un'attenta analisi sociologica dei motivi che hanno determinato l'apertura (ma anche la chiusura) del Movimento olimpico a specifiche categorie di atleti, si veda CHATSIEFSTATHIOU, *Paradoxes and Contestations of Olympism in the History of the Modern Olympic Movement*, in *Sport in Society*, 2011, pp. 332-344.

⁹ Già nel 2014, Rob Pardo, il creatore del celebre videogioco World of Warcraft, dichiarava che gli eSports dovevano essere inclusi nei programmi olimpici. Il principale argomento a supporto di tale dichiarazione era la spettacolarizzazione del fenomeno. Si veda Video games should be in Olympics, says Warcraft maker, in BBC News, 24 dicembre 2014, disponibile su: <https://www.bbc.com/news/technology-30597623#:~:text=Competitive%20video%20gaming%20%2D%20known%20as,now%20had%20a%20broad%20definition>.

¹⁰ CIO, *op. cit.*

Nuove figure sportive, ma anche e soprattutto nuovi sport. Il percorso evolutivo dei Giochi olimpici, infatti, è un percorso che si è rapidamente aperto a molteplici discipline sportive, del tutto inimmaginabili all'epoca della rinascita delle Olimpiadi moderne¹¹. Ispirato al programma di sport dell'antica Grecia, il programma delle prime Olimpiadi moderne comprendeva soltanto nove discipline: atletica leggera, ciclismo, ginnastica, lotta, nuoto, scherma, sollevamento pesi, tennis e tiro sportivo¹². Edizione dopo edizione, le categorie di sport ammesse ai Giochi si sono letteralmente moltiplicate, andando a ricomprendere le discipline sportive più popolari nei cinque continenti. Un'integrazione significativa si ebbe già nel 1924 con l'introduzione dei Giochi che oggi destano le maggiori preoccupazioni sul piano della tutela dell'ambiente: le Olimpiadi invernali, comprensive di numerose discipline sportive sia sulla neve che sul ghiaccio. Altre discipline sono state gradualmente inserite nei programmi olimpici dai Comitati organizzatori delle singole edizioni dei Giochi. Così, ad esempio, il Comitato Organizzatore dei Giochi olimpici di Tokio del 2020¹³, che ha proposto l'inserimento di cinque nuovi sport: *surfing*, *karate*, *sports climbing*, *skateboarding* e *baseball/softball*¹⁴.

Ed è sempre a Tokio che, nel 2021, si sono tenute le *Olympic Virtual Series*; la prima iniziativa pilota realizzata dal CIO nel settore degli e-sport, la quale, nelle parole del suo Presidente rappresenterebbe “*a new, unique Olympic digital experience*”¹⁵. A distanza di due anni, si sono altresì svolte le *Olympic Series* di Singapore. Sul palco del Suntec Center della città-stato, dal 22 al 25 giugno 2023, si è disputata la prima finale delle *Olympic Esports Series*. Alla competizione organizzata dal CIO, in collaborazione con le federazioni internazionali e i *game publishers*, sono stati ammessi nove videogiochi

¹¹ Per una ricostruzione delle edizioni più rilevanti sul piano del diritto internazionale, si veda VELLANO, *I Giochi olimpici*, in GREPPI-VELLANI (a cura di), in *Diritto internazionale dello sport*, Torino, 2010, pp. 19-36, specie in p. 24 ss.

¹² In realtà era inizialmente previsto anche una decima disciplina, il canottaggio, che, tuttavia, venne successivamente eliminata a causa delle cattive condizioni meteorologiche. In proposito, LOMBARDI, *op. cit.*

¹³ Poi posticipati al 2021 a causa della pandemia da COVID-19.

¹⁴ Per il programma ufficiale dei giochi olimpici di Tokio, si rimanda a: https://stillmed.olympics.com/media/Document%20Library/OlympicOrg/Games/Summer-Games/Games-Tokyo-2020-Olympic-Games/2020-01-31-Tokyo-2020-Programme-FINAL.pdf#_ga=2.143587570.619672839.1683532088-1043555523.1678197020.

¹⁵ CIO, *IOC makes landmark move into virtual sports by announcing first-ever Olympic Virtual Series*, 22 aprile 2021, disponibile su: <https://olympics.com/ioc/news/international-olympic-committee-makes-landmark-move-into-virtual-sports-by-announcing-first-ever-olympic-virtual-series>.

competitivi, tra questi il *baseball*, il ciclismo, il motorsport, il canottaggio, la danza, gli scacchi, il *taekwondo*, il tennis e il tiro con l'arco. Più di 130 giocatori provenienti da tutto il mondo che si sono riuniti per competere a diversi eventi di categoria mista. I giocatori sono stati accolti da un folto pubblico in presenza, mentre l'intera manifestazione è stata trasmessa in *streaming* online. Comprese le qualificazioni, le *Olympic Esports Series* hanno attirato oltre 500.000 partecipanti e generato più di sei milioni di visualizzazioni dell'azione dal vivo su tutti i canali, con il 75% delle visualizzazioni da parte di persone di età compresa tra i 13 e i 34 anni.

La realizzazione delle *Olympic series* rappresenta un risultato importante rispetto alla relazione che si sta andando a instaurare tra gli e-sports e l'ideologia olimpica. Un risultato sicuramente significativo, anche se non ancora definitivo, che lascia ben ipotizzare un nuovo momento di apertura da parte del Comitato di Losanna nei confronti, questa volta, degli sport elettronici. Ciò, soprattutto se consideriamo che lo scorso ottobre, in seguito alla manifestazione di Singapore, il Presidente del Comitato olimpico ha incaricato una Commissione *ad hoc* dello specifico compito di esaminare l'istituzione di veri e propri *Olympic Esports Games*¹⁶.

3. Il modello di governance internazionale sancito dalla Carta olimpica

Chi ha seguito la storia dell'Olimpismo moderno sa pure che tale storia ha conosciuto, sin dalle sue origini, un indiscusso protagonista: il Comitato internazionale olimpico¹⁷. Non deve dunque sorprendere se, anche rispetto all'organizzazione delle *Olympic Esports Series* e alla di poco successiva proposta di istituire delle competizioni olimpiche di sport elettronici, il CIO abbia avuto un ruolo di primo piano; ruolo che, a ben vedere, può ritenersi in linea con le regole della Carta olimpica che disciplinano l'organizzazione dei Giochi nel contesto degli sport tradizionali.

La Carta, com'è noto, codifica le norme di base e i principi fondamentali che ispirano l'ideologia olimpica e, per quanto qui più rileva, raccoglie l'in-

¹⁶ CIO, *op. cit.*

¹⁷ In letteratura, sul ruolo del CIO nell'ordinamento sportivo internazionale, si veda SAPIENZA, *Il Comitato Internazionale Olimpico*, in GREPPI-VELLANI (a cura di), in *Diritto internazionale dello sport*, Torino, 2010, pp. 19-36, specie in p. 12 ss.; più di recente, anche ROMBOLÀ, *L'Ordinamento sportivo internazionale*, in TERRACCIANO-SANDULLI-ROMBOLÀ (a cura di), *Argomenti di diritto nazionale e internazionale dello sport e di giustizia sportiva*, Roma, 2022, pp. 355-366, specie in p. 357 e 358.

sieme di regole che disciplinano i rapporti tra i diversi componenti del Movimento olimpico¹⁸. Ebbene, se ricorriamo alla versione più recente del documento, quella entrata in vigore il 15 ottobre 2023, notiamo che tra le principali competenze *ratione materiae* attribuite all'autorità suprema di tale Movimento figura proprio quella di celebrare, organizzare e amministrare il più grande "Festival dello sport"¹⁹. Da un'attenta lettura di altre regole della Carta, tuttavia, emerge altresì che la titolarità di tale competenza deve essere condivisa con le federazioni sportive internazionali²⁰, che insieme al Comitato di Lonsanna e alle sue diramazioni nazionali²¹ costituiscono i tre principali pilastri su cui si poggia il mastodontico edificio del Movimento olimpico²².

Muovendo da questa breve ricostruzione del mondo dello sport tradizionale e proseguendo più specificatamente verso il ruolo delle federazioni internazionali²³, notiamo che la strada per arrivare al loro formale riconoscimento da parte del Comitato olimpico è stata tutt'altro che facile. E ciò proprio perché, come per il caso degli *e-sports*, si è di volta in volta reso necessario verificare la conformità agli alti ideali olimpici delle singole discipline sportive rappresentate e gestite dalle federazioni²⁴. Ai sensi della richiamata Carta, infatti, tutti i membri del Movimento olimpico – coloro che praticano uno sport, ma anche coloro che organizzano le iniziative sportive – devono operare nel rispetto di principi etici fondamentali e universali, quali amicizia, solidarietà, *fair-play*, pace e uguaglianza. L'esigenza di conformarsi a questi valori dipende dal fatto che, sin dal 1908, la Carta olimpica stabilisce espressamente che

¹⁸ La prima versione della Carta olimpica, contenente regole scritte dallo stesso de Coubertin, è stata pubblicata nel 1908, con il titolo *Annuaire du Comité International Olympique*. La versione più recente della Carta risale al 15 ottobre 2023. Quest'ultima versione è disponibile su: <https://olympics.com/ioc/olympic-charter>.

¹⁹ Si veda, in particolare, il Capitolo V della Carta olimpica, interamente dedicato ai Giochi olimpici, ma anche introduzione e preambolo.

²⁰ Carta olimpica, Capitolo III.

²¹ Carta olimpica, Capitolo IV.

²² Carta olimpica, Capitolo I.

²³ Sul ruolo delle federazioni internazionali nell'ordinamento sportivo internazionale, si veda DORDI, *Le Federazioni internazionali*, in GREPPI-VELLANI (a cura di), in *Diritto internazionale dello sport*, Torino, 2010, pp. 71-102, specie in p. 77 ss. e, più di recente, ROMBOLÀ, *Le Federazioni internazionali*, in TERRACCIANO-SANDULLI-ROMBOLÀ (a cura di), *Argomenti di diritto nazionale e internazionale dello sport e di giustizia sportiva*, Roma, 2022, p. 366 ss.

²⁴ Sulla controversa relazione tra CIO e federazioni sportive internazionali, si veda RANIERI, *Temi olimpici: le federazioni internazionali e il Movimento olimpico*, in *Enciclopedia dello Sport*, in *Treccani online*, 2004, disponibile su: [https://www.treccani.it/enciclopedia/temi-olimpici-le-federazioni-internazionali-e-il-movimento-olimpico_\(Enciclopedia-dello-Sport\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/temi-olimpici-le-federazioni-internazionali-e-il-movimento-olimpico_(Enciclopedia-dello-Sport)/).

lo sport costituisce un diritto di tutti da garantire a ciascun individuo, ma pure un potente veicolo educativo e culturale, strumentale per la realizzazione di altri fondamentali diritti dell'uomo²⁵.

Nel corso del tempo, si è gradualmente raggiunto un equilibrio in virtù del quale CIO e federazioni sportive si muovono su due piani distinti, ma tra loro strettamente interconnessi. Il primo, come visto, deve essere considerato l'ideatore e l'indiscusso custode di un palcoscenico mondiale dove, come nell'antichità, gli atleti si confrontano nel rispetto degli ideali olimpici, dando vita a uno spettacolo estetico volto a trasmettere un messaggio di pace universale. Le seconde, invece, hanno il compito primario di dare alla passione per l'esercizio fisico una forma standardizzata, creando la base di ciò che è diventato lo sport moderno, fatto di regole riconosciute e osservate in ogni parte del pianeta. In concreto, mentre al CIO spetta la gestione dei Giochi olimpici, alle federazioni è assegnata la gestione di tutte le altre competizioni sportive internazionali, oltre che l'assunzione della direzione tecnica delle medesime discipline durante i Giochi olimpici.

Il punto di equilibrio nei rapporti tra CIO e Federazioni internazionali oggi ruota intorno a un importantissimo principio che permea l'intero ordinamento sportivo internazionale, principio che concerne l'elevato livello di autonomia e indipendenza con cui le seconde agiscono rispetto all'autorità del primo²⁶. Pertanto, se in una prima prospettiva è giusto affermare che le federazioni internazionali sono competenti ad amministrare le regole delle singole discipline sportive che rappresentano, in una diversa ottica è altrettanto giusto ricordare che sono tenute a farlo nel rispetto dei richiamati valori olimpici, sui quali il Comitato di Losanna conserva sempre l'ultima parola. Questo peculiare rapporto passa per diverse regole sancite espressamente nella Carta olimpica. Ai sensi della regola 25, quella che apre il capitolo della Carta dedicato alle federazioni sportive internazionali²⁷, per sviluppare e promuovere il Movimento olimpico, il CIO può riconoscere come federazioni delle organizzazioni internazionali non governative che rappresentano uno o più sport a livello mondiale²⁸. Per es-

²⁵ Sul possibile riconoscimento del diritto allo sport nell'ordinamento internazionale dei diritti umani, si vedano, RUOTOLO, *Diritto allo sport e nello sport nell'ordinamento internazionale tra tutela dei diritti fondamentali e perseguimento della pace: alcune considerazioni sulle misure sportive contro la Russia*, in Fondazione Bologna University Press, 2022, pp. 1-7 e VITUCCI, *La tutela dei diritti umani nello sport e la promozione di essi attraverso lo sport*, in *Rivista della Facoltà di Scienze motorie dell'Università degli Studi di Palermo*, 2008, pp. 73-84.

²⁶ Cfr. DORDI, *op. cit.*

²⁷ Carta olimpica, Capitolo IV.

²⁸ Per una sintesi sul ruolo e sulle competenze delle federazioni sportive internazionali, si rimanda al sito del CIO: <https://olympics.com/ioc/international-federations>.

sere riconosciute, il loro statuto, le loro attività e le loro pratiche devono essere *inter alia*, conformi alla Carta olimpica. Il riconoscimento delle nuove federazioni è provvisorio, dura inizialmente solo due anni, al termine dei quali deve essere confermato per iscritto e resta inevitabilmente subordinato al CIO, visto che quest'ultimo può sempre revocarlo²⁹. A ciò si aggiunga che, ai sensi della successiva regola 45, anche i programmi di tutte le edizioni dei Giochi devono essere approvati dal Comitato esecutivo del CIO³⁰.

In buona sostanza, ci troviamo in presenza di una *governance* basata su un'impalcatura gerarchica in ragione della quale le federazioni internazionali restano sempre soggette alla massima autorità del Movimento olimpico. Si tratta, tuttavia, di un modello gerarchico molto peculiare che si fonda altresì su un rapporto di reciprocità, nella misura in cui anche il CIO non può affatto prescindere dalla collaborazione con le federazioni sportive, anch'esse, a loro volta, deputate a sorvegliare, nei propri ambiti di competenza, il rispetto delle regole e dei principi della Carta olimpica da parte delle confederazioni continentali³¹ e delle federazioni nazionali³². A seconda del contesto, dunque, Comitato di Losanna e federazioni internazionali condividono la funzione di monitorare il rispetto dei valori olimpici al fine di preservare la complessiva integrità del Movimento olimpico.

4. Il tentativo di replicare il modello olimpico nell'ecosistema e-sportivo

Nell'emergente ecosistema e-sportivo sembra che tra il Comitato olimpico e le federazioni internazionali si stia venendo a creare un analogo equilibrio di *governance* a struttura piramidale. Anche qui, infatti, il Comitato di Losanna sta, da un lato, tentando di diventare l'autorità suprema dell'ecosistema in via di definizione, e, dall'altro lato, cerca di avvalersi della collaborazione con le federazioni sportive.

Un primo importante momento di incontro e confronto tra il Comitato olim-

²⁹ Carta olimpica, Regola 25, par. 2.

³⁰ Carta olimpica, Regola 45.

³¹ Ad esempio, per il calcio, la *Fédération Internationale de Football Association* (FIFA), con sede a Zurigo, in Svizzera.

³² La FIFA, ad esempio, raccoglie sei confederazioni continentali che riuniscono, a loro volta, le federazioni nazionali dei rispettivi continenti. Sullo status giuridico delle federazioni sportive internazionali e le relative confederazioni continentali, DORDI, cit., *supra* nota 23, p. 113 ss.

pico e la comunità e-sportiva si era avuto a Losanna, già nel 2018, in occasione dell'*Esports Forum*. A questo forum aveva poi fatto seguito la creazione di un *Esports Liaison Group*, una piattaforma tesa a coinvolgere tutte le parti interessate per monitorare gli interessi in gioco in materia di sport elettronici. Quest'ultimo gruppo è stato ulteriormente trasformato in una Commissione tecnica, istituita in seno al CIO, per l'appunto, la Commissione *Esports*, costituita da molteplici *stakeholders* di settore e presieduta da un membro del medesimo Comitato internazionale, al fine, come si è detto, di valutare l'istituzione ufficiale e la regolare realizzazione di Giochi olimpici e-sportivi³³.

Per quanto più specificatamente attiene al rapporto con le federazioni, la strategia adottata dal Comitato è quella di promuovere all'interno dello scenario sportivo internazionale esistente un collegamento tra sport tradizionali e sport elettronici. A tal fine, il CIO esorta le federazioni a istituire al loro interno una specifica sezione digitale delle medesime discipline sportive che già governano. Questa impostazione trova un tangibile riscontro nella realizzazione delle richiamate manifestazioni e-sportive: le *Olympic Series* sia di Tokio che di Singapore sono state organizzate dal CIO in collaborazione con le federazioni dei titoli di gioco collegate agli sport tradizionali³⁴.

Un'ulteriore conferma del modello di *governance* appena descritto si ritrova anche nello scenario dei comitati olimpici nazionali. Portando l'esempio del Comitato a noi più vicino, quello italiano (CONI), rinveniamo un vero e proprio accordo stipulato, nel 2020, con il Comitato promotore e-sports al precipuo fine di promuovere gli sport, elettronici e simulati, in seno alle equipollenti federazioni sportive nazionali³⁵. Per intenderci e, a mero titolo esemplificativo, chiariamo che, ai sensi di tale accordo, il CONI dovrebbe esortare la Federazione italiana canottaggio a sviluppare al suo interno un'analogha sezione di e-canottaggio³⁶.

La nostra analisi ci induce a ritenere che il prospettato riconoscimento olimpico degli e-sports sia funzionale all'esigenza di replicare nel nuovo contesto e-sportivo il modello di *governance* sviluppato nel mondo dello sport tradiziona-

³³ CIO, *op. cit.*, *supra* nota 1.

³⁴ Per un elenco delle federazioni internazionali ammesse alla manifestazione di Tokio, CIO, *cit.*, *supra* nota 15, e a quella di Singapore, CIO, *cit.*, *supra* nota 1.

³⁵ Protocollo di intesa tra CONI e Comitato promotore e.sports Italia, sottoscritto a Roma, il 14 gennaio 2020, disponibile su: https://www.coni.it/images/1-Primo-Piano-2021/1-Primo_Piano-2022/Protocollo_ESports_Italia1.pdf.

³⁶ Per una breve ricostruzione del riconoscimento sportivo degli e-sports da parte del CONI, si veda CERETTA-VIOLA, *eSport e Metaverso: engagement, accessibilità e nuovi rischi*, in *Il nuovo diritto delle società*, 2022, pp. 2009-2019, specie in 2013 e 2014.

le. Per salvaguardare l'integrità dell'ecosistema sportivo, il CIO, cerca di replicare le dinamiche relazionali consolidate nel mondo dello sport reale.

Ciò detto, tuttavia, va altresì chiarito che la ricostruzione del quadro istituzionale nel settore degli sport elettronici non sarebbe completa se non estesa ad altri organi che pure si prefiggono di gestire e regolamentare il fenomeno. Mentre in più di un ambito sportivo il ruolo egemone delle federazioni internazionali tende oggi a frammentarsi perché messo in discussione da nuove prassi e nuovi orientamenti giurisprudenziali³⁷, nell'esplosivo settore degli sport virtuali la regolamentazione delle competizioni è già appannaggio di molteplici organismi. A mero titolo esemplificativo, menzioniamo sin d'ora la *Global Esports Federation*, la *International Esports Federation* e la *International Shooting Federation*, a livello universale, ovvero la *European Esports Federation* e la *Interactive Software Federation of Europe*, a livello regionale³⁸.

Peraltro, nonostante i ricordati tentativi del CIO di esortare l'istituzione di una sezione digitale in seno alle federazioni sportive, anche a livello interno, il quadro federale e-sportivo già si presenta come particolarmente frammentato. Con una nota rilasciata in seguito a una riunione dell'11 luglio 2024, la Giunta Nazionale del CONI ha deliberato sul riconoscimento della Federazione Italiana E-Sport a partire dall'1 gennaio 2025 come Associazione Benemerita. La decisione lascia intendere il prossimo riconoscimento federale di un organo adibito all'esclusiva trattazione delle tematiche e delle necessità del settore esports, che, verosimilmente, andrà ad affiancare le sezioni digitali già esistenti a livello di federazioni sportive nazionali.

5. Conclusioni

La ricostruzione del delicato equilibrio tra CIO e federazioni internazionali dimostra come l'attuale esigenza di subordinare il riconoscimento olimpico

³⁷ Si veda, ad esempio, il noto caso Superlega, Corte di giustizia europea, caso C-333/21, *European Superleague Company SL v. Fédération internationale de football association (FIFA)*, *Union of European Football Associations (UEFA)*, sentenza del 21 dicembre 2023. Si sofferma su interessanti profili di diritto della concorrenza, MONTI, *Sports Governance after the Opinions of Advocate General Rantos in Superleague and International Skating Union*, 2023.

³⁸ Sull'emergente panorama delle federazioni e-sportive, SCHOLZ, *Deciphering the World of eSports*, in *International Journal on Media Management*, 2020, p. 1 ss. e, in particolare, sulla loro capacità di regolamentare il fenomeno, riempiendo il vuoto normativo, sia consentito citare BEVILACQUA-MAIO, *Approaching the Legal Issues Surrounding Social Sustainability in Electronic Sports*, in *Rassegna di diritto ed economia dello sport*, 2022, pp. 277-301.

degli sport elettronici al rispetto dei principi fondamentali del Movimento olimpico sia coerente al percorso evolutivo dell'Olimpismo moderno. Se, da un lato, lo si è visto, le porte delle Olimpiadi sono state progressivamente aperte a nuove figure sportive, dall'altro lato, i pilastri del Movimento hanno sempre verificato che le innovazioni via via introdotte fossero, almeno in linea teorica, conformi agli ideali olimpici. Coerenza anche in ultimo dimostrata in occasione della più recente manifestazione pilota, le *Olympic Esports Series* di Singapore, dalla quale sono stati esclusi gli sparattutto e gli altri titoli di gioco violenti, come il noto *League of Legends*, perché troppo distanti dagli sport reali ma, soprattutto, perché troppo distanti dai valori olimpici.

La strategia del Comitato di Losanna ci sembra lodevole, così come lodevole è la più ampia strategia di aprirsi, ancora una volta, alle innovazioni tecnologiche che rispecchiano i cambiamenti della cultura sociale globale. Ci domandiamo, tuttavia, se il modello di *governance* internazionale adottato sin qui sia davvero replicabile anche nel mondo degli sport elettronici. La perplessità deriva innanzitutto dal fatto che nell'ambito delle attività sportive tradizionali tale modello abbia cominciato a frammentarsi e a rivelare importanti punti di debolezza. Particolare attenzione va rivolta alla recente sentenza della Corte europea dei diritti dell'uomo nel caso *Caster Semenya*³⁹. Con questa decisione, la Corte di Strasburgo ha (parzialmente) accolto le doglianze dell'atleta mezzofondista sudafricana riguardanti la violazione del principio di non discriminazione e ribaltato il rapporto tra ordinamenti giuridici, quello sportivo e quello internazionale dei diritti umani, stabilendo, in maniera rivoluzionaria, la priorità degli interessi tutelati dal secondo⁴⁰. A ciò si aggiunga che gli e-sports, al di là della qualificazione giuridica che gli si voglia attribuire⁴¹, presentano rilevanti e ineludibili peculiarità di cui occorre prendere atto nella gestione, oltre che nella disciplina del fenomeno.

Proviamo a ipotizzare qualche accorgimento. Pensiamo a un modello di *governance* internazionale più orizzontale che preveda un maggiore coinvol-

³⁹ Corte europea dei diritti dell'uomo, terza sezione, *Semenya v. Svizzera*, ricorso n. 10934/21, sentenza dell'11 luglio 2023.

⁴⁰ Per un'attenta analisi del caso, si veda INFANTE, *Il rispetto del principio di non discriminazione nel mondo dello sport: il caso Caster Semenya*, in *Rassegna di diritto ed economia dello sport*, 2024, pp. 242-262. Sull'impatto delle prassi in materia sportiva sui diritti degli individui e sull'applicazione degli strumenti in materia di diritti umani, BOILLET-WEERTS-ZIEGLER (a cura di), *Sports and Human Rights*, 2024. Più in generale sulla responsabilità di attori non statali per violazioni dei diritti umani, FASCIGLIONE, *Impresa e diritti umani nel diritto internazionale. Teoria e prassi*, Torino, 2024, specie in p. 149 ss.

⁴¹ In argomento, si rimanda alla dottrina citata nella nota 3.

gimento di tutti i soggetti interessati. Modello che potrebbe costruirsi sul terreno di strumenti duttili, ma di più ampio respiro, che tengano nella dovuta considerazione le specifiche caratteristiche dell'ecosistema e-sportivo e, al contempo, evocino il rispetto dei valori olimpici e dei correlati diritti umani. Pensiamo a strumenti come le Linee guida⁴² e le Raccomandazioni⁴³ sull'impatto dell'*online gaming* e degli e-sports che sono il frutto del dialogo tra organizzazioni internazionali come il Consiglio d'Europa e l'Agenzia delle Nazioni Unite per i diritti dei bambini (UNICEF), da un lato, e altri soggetti, come le federazioni internazionali ed esponenti dell'industria e-sportiva dall'altro. Pensiamo dunque a un modello di *governance* internazionale che sia basato sul rispetto di una sorta di manuale di istruzioni che sia condiviso, ispirato da strumenti giuridici vincolanti in materia di diritti umani e che in concreto illustri agli operatori di settore come assicurare titoli di gioco inclusivi, pacifici, non discriminatori e ispirati da amicizia, solidarietà e fair play. In questo scenario allora sì che possiamo continuare a immaginare che CIO e Federazioni internazionali conservino un ruolo di primo piano teso a vigilare il rispetto di tale manuale, dandogli attuazione durante gli *Olympic Esports Games* e nella regolamentazione delle rispettive discipline e-sportive e dei rispettivi tornei. Ruolo di primo piano da cui ci sembra prevedibile che derivino obblighi ben precisi su cui gli organismi di controllo in materia di diritti umani sono altresì chiamati a vigilare.

⁴² Consiglio d'Europa, *Human Rights Guidelines for Online Games Providers*, 2008, disponibile su: www.rm.coe.int.

⁴³ UNICEF, *Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children*, 2020, disponibile su: www.unicef.org. Le citate raccomandazioni tengono conto dei risultati emersi in un primo lavoro sulle buone prassi nel settore dell'*online gaming*, cfr. UNICEF, *The Online Gaming Industry and Child Rights, Discussion Paper Addresses Challenges for Children and the Gaming Industry*, 2019, disponibile su: www.unicef-irc.org.