

*Quaderni della Rassegna
di diritto ed economia dello sport*

10

SPORT ELETTRONICI, SICUREZZA E DIRITTI UMANI

a cura di

GIORGIA BEVILACQUA e ANDREA LEPORE



QUADERNI DELLA RASSEGNA DI DIRITTO
ED ECONOMIA DELLO SPORT

Collana diretta da

LUCA DI NELLA

Direzione: Luca Di Nella, Tommaso Edoardo Frosini, Emanuele Indraccolo, Roberta Landi, Andrea Lepore, Pier Luigi Marchini, Andres Mariño López, Anna Carla Naz-zaro, Pietro Perlingieri, Riccardo Resciniti, Francisco Javier Pérez-Serrabona Gonzá-lez, Raffaele Trequatrini.

Comitato scientifico nazionale: Barbara Agostinis, Arianna Alpini, Chiara Alvisi, Elena Belmonte, Adriano Benazzi, Maurizio Benincasa, Michele Bernasconi, Giorgia Bevi-lacqua, Cesare Bisoni, Cristiana Boiti, Enrico Bonetti, Francesco Campanella, France-sco Giuseppe Catullo, Sergio Destefanis, Francesco Di Ciommo, Lucia Di Costanzo, Salvatore Esposito De Falco, Vincenzo Farina, Piergiorgio Fedeli, Vincenzo Ferrari, Francesco Fimmanò, Antonio Flamini, Luca Fornaciari, Luigi Fumagalli, Katia Furlot-ti, Chiara Ghionni Crivelli Visconti, Roberto Ghiretti, Stefania Giova, Antonio Giovati, Marco Lacchini, Emanuela Maio, Giulia Mannucci, Luigi Mansani, Katia Marchesano, Tommaso Marchese, Antonio Maria Marzocco, Tommaso Mauceri, Tatiana Mazza, Ga-briella Mazzei, Antonio Meles, Lorenzo Mezzasoma, Giovanni Perlingieri, Luca Etto-re Perriello, Carla Pernice, Mario Pescante, Raffaele Picaro, Monica Pucci, Francesco Quarta, Vito Rizzo, Talita Rossi, Massimo Rubino De Ritis, Giuseppe Russo, Piero Sandulli, Maddalena Semeraro, Serena Serravalle, Anna Tanzi, Antonella Tartaglia Pol-cini, Guido Valori, Patrizia Zagnoli, Giovanni Zarra, Mauro Zavani, Sara Zuccarino.

Comitato scientifico internazionale: Francesco Addesa (Senior Lecturer in Sport Bu-siness Management, Carnegie School of Sport, Leeds Beckett University), Esteban Carbonell O'Brien (Catedrático de Derecho Concursal, UPC Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas); Andrea Cattaneo (Senior Lecturer in Law, Centre for Sports Law Research, Edge Hill University, Liverpool); Giuseppe Dari-Mattiacci (Professor of Law and Economics, University of Amsterdam and Tinbergen Institute); Julián Espartero Casado (Profesor Titular, Facultad de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, Universidad de León - Miembro del Tribunal Administrativo del Deporte, España), José Ramón de Verda y Beamonte (Catedrático de Derecho Civil, Universi-dad de Valencia); Carlos Silvero Fernandez (Professor Adjunto, Universidad Nacional del Nordeste); Tomáš Gábriš (Head of the Department of Theory of Law and Social Sciences, Comenius University, Bratislava – Member of the legislative-legal and ethi-cal commission of the Slovak Football Association and Arbitrator of the Chamber for dispute resolution of Slovak Football Association), Luis Marín Hita (Catedrático di Derecho Mercantil, Universidad de Extremadura), Erik Jayme (Professor Emeri-tus, Heidelberg Universität), José Leyva Saavedra (Catedrático de Derecho Mercan-til, Universidad Nacional Mayor de San Marcos), Agustín Luna Serrano (Catedrático Emérito, Universitat Ramon Llull de Barcelona), Peter-Christian Müller-Graff (Pro-fessor für Bürgerliches Recht, Handels-, Gesellschafts- und Wirtschaftsrecht, Europa-recht und Rechtsvergleichung, Heidelberg Universität), Martin Schmidt-Kessel (Pro-fessor für Bürgerliches Recht Rechtsvergleichung, Europäisches und internationales Privatrecht, Bayreuth Universität), Orlando Solano Bárcenas (Profesor Titular ad vitam de la Facultad de Derecho, Universidad Nacional de Colombia); Hannes Wais (Privatdozent, Heidelberg Universität); Vanja Smokvina (Associate Professor of Law, University of Rijeka).

Comitato di valutazione: Marco Angelone, Ordinario di Diritto privato, Università «G. d'Annunzio» di Chieti e Pescara; Ferruccio Auletta, Ordinario di Diritto processuale civile, Università di Napoli «Federico II»; Alex Bond, Senior Lecturer, Leeds Beckett University; Clelia Buccico, Ordinario di Diritto tributario, Università degli Studi della Campania «Luigi Vanvitelli»; Roberto Calvo, Ordinario di Diritto privato, Università della Valle d'Aosta; Raffaele Caprioli, già Ordinario di Diritto privato, Università di Napoli «Federico II»; Vincenzo Carrieri, Ordinario di Politica Economica, Università della Calabria; Enrico Caterini, Ordinario di Diritto privato, Università della Calabria; Alessandro Ciatti Càimi, Ordinario di Diritto privato, Università di Torino; Oriana Clarizia, Ordinario di Diritto privato, Università di Napoli «Federico II»; Fabrizio De Vita, Ricercatore di Diritto processuale civile, Università di Napoli «Federico II»; Francesco Delfini, Ordinario di Diritto privato, Università di Milano; Enrico Elio del Prato, Ordinario di Diritto privato, Università di Roma «La Sapienza»; Alessio Di Amato, Ordinario di Diritto dell'economia, Università degli Studi di Salerno; Andreana Esposito, Associato di Diritto penale, Università degli Studi della Campania «Luigi Vanvitelli»; Pasquale Femia, Ordinario di Diritto privato, Università degli Studi di Salerno; Leonardo Ferrara, Ordinario di Diritto amministrativo, Università di Firenze; Filippo Fiordiponti, Associato di Diritto privato, Università Politecnica delle Marche; Massimo Franzoni, Ordinario di Diritto privato, Università di Bologna; Paolo Ghionni Crivelli Visconti, Ordinario di Diritto commerciale, Università di Napoli «Suor Orsola Benincasa»; Erika Giorgini, Ordinario di Diritto privato, Università Politecnica delle Marche; Enrico Gagnoli, Ordinario di Diritto del lavoro, Università di Parma; Giuseppe Liccardo, Associato di Diritto privato, Università degli Studi di Salerno; Maria Alessandra Livi, Ricercatore di Diritto privato, Università degli Studi di Roma «La Sapienza»; Carlo Longobardo, Ordinario di Diritto penale, Università di Napoli «Federico II»; Vincenzo Luciani, Ordinario di Diritto del lavoro, Università di Salerno; Mario Pezzillo Iacono, Ordinario di Organizzazione aziendale, Università degli Studi della Campania «Luigi Vanvitelli»; Giuseppe Manfredi, Ordinario di Diritto amministrativo, Università «Cattolica del Sacro Cuore»; Gabriella Mazzei, Associato di Diritto privato comparato, Università Telematica Unitelma Sapienza; Maria Rita Nuccio, Associato di Diritto privato, Università degli Studi di Bari «Aldo Moro»; Manuela Picariello, Lecturer in Sports Bournemouth University; Valentina Piccinini, Associato di Diritto privato, Università degli Studi di Milano Bicocca; Geremia Romano, Ordinario di Diritto privato, Università «Magna Graecia» di Catanzaro; Giambattista Rossi, Lecturer in Sport Labour Markets, Birkbeck University of London; Mario Rosario Spasiano, Ordinario di Diritto amministrativo, Università degli Studi della Campania «Luigi Vanvitelli»; Umberto Tombari, Ordinario di Diritto commerciale, Università di Firenze; Danilo Tuccillo, Associato di Economia aziendale, Università degli Studi della Campania «Luigi Vanvitelli»; Maurizio Valenti, Lecturer, Business School, Manchester Metropolitan University; Carlo Zoli, Ordinario di Diritto del lavoro, Università di Bologna; Andrea Zoppini, Ordinario di Diritto privato, Università di «Roma Tre»; Mariacristina Zarro, Associato di Diritto privato, Università Politecnica delle Marche.

Il lavoro è stato sottoposto a valutazione

Sport elettronici, sicurezza e diritti umani

a cura di

Giorgia Bevilacqua e Andrea Lepore



Edizioni Scientifiche Italiane

Questo Quaderno è stato realizzato grazie al supporto dei fondi dei progetti di ricerca *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.

BEVILACQUA, Giorgia; LEPORE, Andrea (*a cura di*)

Sport elettronici, sicurezza e diritti umani

Collana: Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello sport, 10

Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane, 2024

pp. 152; 24 cm

ISBN 978-88-495-5655-1

© 2024 by Edizioni Scientifiche Italiane s.p.a.

80121 Napoli, via Chiatamone 7

Internet: www.edizioniesi.it

E-mail: info@edizioniesi.it

I diritti di traduzione, riproduzione e adattamento totale o parziale e con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche) sono riservati per tutti i Paesi.

Fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, comma 4 della legge 22 aprile 1941, n. 633 ovvero dall'accordo stipulato tra SIAE, AIE, SNS e CNA, CONFARTIGIANATO, CASA, CLAAI, CONFCOMMERCIO, CONFESERCENTI il 18 dicembre 2000.

RAFFAELE PICARO

Prefazione

Il progresso scientifico e tecnologico ha inciso su numerosi e rilevanti settori della vita sociale, animando l'interesse del giurista per gli effetti prodotti dall'applicazione delle nuove tecnologie. In particolare, l'incontrollabile incedere della rete ha inaugurato un ciclo di radicali trasformazioni che hanno impattato profondamente sul tessuto socio-economico e che si riverberano in maniera irreversibile sulla visione olistica della persona umana, indirizzando le scienze filosofiche al definitivo superamento del dualismo cartesiano mente/corpo.

Un itinerario che conduce ad una definizione rinnovata della soggettività, assumendo come canone metodologico quello della persona 'concreta', della identità che ne è alla base, con la relativa individuazione dei peculiari interessi, dei precipui bisogni e delle concrete esigenze meritevoli di tutela nel sistema italo-europeo delle fonti.

Da siffatta prospettiva si avverte in maniera sempre più pressante la necessità di investigare, di decriptare la dimensione ontologica dell'individuo nella fluidità che accompagna il reale, in una tensione ricostruttiva verso inedite forme di soggettività, che pur sfuggendo a categorie fisse e longeve, reclamano comunque tutela.

Occorre attingere dalla bassura dell'esperienza, ricercare la trama concreta così come disegnata dalla polvere dei fatti, aprire le finestre dei propri studi – come ricordava il compianto Paolo Grossi – per guardare attentamente quel che accade fuori, collocando il dato esperienziale nell'impianto di valori e di principi dell'unitaria cornice ordinamentale.

Seguendo un tale approccio di metodo, ci si avvede che il passaggio, non certo graduale, almeno avendo riguardo al passato più recente, al mondo digitale è stato accompagnato da un profondo mutamento della comunità sociale che, ridisegnando la propria connotazione fisica, è stata fagocitata dallo spazio virtuale della rete. Un mutato scenario in cui i tradizionali metodi di interazione interpersonale dismettono le vesti analogiche per accedere a una configurazione integralmente digitale, nella quale si riscrivono le distanze tra gli individui, immersi

in una continua interazione tra la realtà materiale-analogica e la realtà virtuale-interattiva nella dimensione esistenziale dell'*onlife*: la rete non è più un canale di comunicazione ma è diventato un ambiente in cui la connessione è costante, la c.d. infosfera.

L'individualismo connettivo reticolare di cui è specchio la socialità, contrapposto all'omogeneità della meccanicità, diviene metafora di soggettività liquide che, pur non essendo sussumibili in categorie prefissate e longeve, reclamano tutela ordinamentale. In questa prospettiva emerge la forza dirompente dell'identità sociale nel progetto costituzionale, in quanto funzione di rappresentazione e costruzione ontologica di un sé in continuo rinnovamento, criterio ermeneutico per declinare in chiave antropologica il legame tra il valore espresso dalla persona umana e le nuove tecnologie in una visione storica universale, attraverso il confronto con la ricchezza del continuo concreto mobile dell'esperienza, che garantisce alla dimensione personalistica e solidaristica dell'impianto voluto dalla Costituzione, attualità storica e sociale.

È avvertita la consapevolezza di una notazione approfondita e puntuale che investa la funzione dell'interprete nella rielaborazione di consolidati assetti. I riflessi che ne derivano, con particolare riguardo alla loro tenuta in un contesto unitario e sistematico, segnato da un incedere tecnologico che scardina le concezioni sedimentate nella scienza giuridica civilistica del secolo scorso, impongono la necessità di accompagnare il nuovo, senza rifuggire nichilisticamente il valore espresso dalla persona umana.

Un fenomeno, dunque, pervasivo che non ha risparmiato il settore del *gaming* e degli *e-sports* che, sorti come strumento di puro svago individuale, hanno gradualmente assunto una più ampia dimensione che trascende i confini degli spazi fisici, consentendo l'interazione tra *players* provenienti da diverse parti del globo. Se originariamente il *player* nasce come mero appassionato che utilizza la piattaforma a fini ludici, la progressiva diffusione del *gaming*, siccome alimentata dai processi diffusivi della rete, consente al gioco di divenire veicolo di socialità, nonché mezzo di esercizio della pratica sportiva professionistica. Nella recente risoluzione del 10 novembre 2022, il Parlamento europeo reputa l'ecosistema dei videogiochi una vera e propria «industria culturale e creativa di primo piano in tutto il mondo», dotata di un enorme potenziale di sviluppo come testimonia, d'altronde, la crescita registrata durante la pandemia da Covid-19. Sicché, al pari di ogni fenomeno capace di riverberarsi sul tessuto socio-economico, anche il

settore del *gaming* non può sottrarsi all'attenzione del giurista: la sua rilevanza giuridica non è altro che un diretto riflesso della sua componente socio-economica.

Ma non basta. Consentendo la continua interconnessione tra gli utenti, i *videogames* assurgono a strumento di socializzazione in grado, peraltro, di promuovere valori fondamentali come il *fair play*, l'uguaglianza, la solidarietà, l'inclusione sociale e la parità di genere. Valori la cui centralità affiora, in particolare, nell'ambito dei c.dd. sport elettronici. Quantunque connotati da caratteristiche diverse rispetto all'attività sportiva tradizionale, attese la presenza dell'elemento digitale e la natura esclusivamente privatistica dei soggetti coinvolti, gli *e-sports* si pongono nella medesima prospettiva assiologica accolta dagli sport tradizionali. Lo stesso Parlamento europeo, nella citata risoluzione, rimarca la potenziale attitudine dei *videogames* a promuovere la diffusione del patrimonio culturale e valoriale comune agli Stati membri.

La ricerca confluita nel Quaderno muove dall'esigenza di esaminare il tema degli *e-sports* sul versante della sicurezza e della protezione dei diritti fondamentali degli attori coinvolti, con riferimento non soltanto ai singoli *players* ma anche agli spettatori e ai lavoratori del settore.

La principale criticità è attualmente rappresentata dalla mancanza di una compiuta regolamentazione giuridica del fenomeno, la cui disciplina resta affidata ad operazioni ermeneutiche spesso particolarmente complesse. L'assenza di una specifica normativa si riflette, *in primis*, sulla tutela delle categorie più vulnerabili, come ampiamente argomentato nei contributi di Maria Pia Pezone e di Chiara Ghionni Crivelli Visconti, aventi ad oggetto il rapporto tra minori ed *e-games*. All'annosa questione del consenso al trattamento dei dati personali si affiancano tanto gli interrogativi circa il ruolo della famiglia e delle istituzioni scolastiche, quanto il pericolo che l'utilizzo degli *e-games* sia fonte di dipendenza elettronica. Il rischio, particolarmente avvertito, è che il minore si isoli dal mondo reale mettendo a repentaglio la propria salute psico-fisica. D'altronde, la dipendenza dagli *e-games* potrebbe tradursi in comportamenti poco avveduti che espongono il fanciullo al pericolo di un notevole danno economico.

Sennonché, non va esasperato il pericolo dell'abbandono da parte del *player* della propria dimensione fisica, atteso che nella realtà virtuale il giocatore vive esperienze altrimenti impossibili nel mondo analogico, nell'ambito delle quali riesce a realizzare la propria personalità in rinnovate declinazioni che sfuggono alle rigide dinamiche della realtà socio-economica di riferimento. Sicché, come evidenziato nel volume

da Filomena D'Alto, la pratica degli *e-sports* si riflette nella stessa formazione identitaria dei *players*, in una concatenazione reciproca tra spazio digitale e mondo reale che impedisce di continuare a considerare questi ultimi come compartimenti stagni non comunicanti.

Ulteriore criticità della pratica degli *e-sports*, con conseguenze potenzialmente dannose per la salute dei giocatori, è rappresentata dal fenomeno del cosiddetto *e-doping*, frequente soprattutto tra i *pro-players* che vi fanno ricorso al fine di implementare la propria concentrazione durante sessioni di gioco spesso estenuanti. Nel volume la questione viene approfondita da Federica De Simone sul piano della rilevanza penale delle relative condotte in vista della formulazione di una ipotesi ricostruttiva *de iure condito* o, eventualmente, della individuazione delle coordinate di una specifica disciplina di tutela.

Gli effetti potenzialmente lesivi del *gaming* potrebbero impattare, inoltre, sulla riservatezza degli utenti, pregiudicando la tutela dei loro dati personali. Si tratta di un tema di ampio respiro, la cui portata trasversale giustifica il nutrito interesse manifestato dagli Autori. La mancanza di una specifica disciplina di tutela rende insufficiente la risposta rinvenibile nell'unitario sistema ordinamentale, come dimostra il tentativo di Antonio Vertuccio di vagliare l'applicabilità agli *e-sports* del Regolamento europeo sulla protezione dei dati personali.

Il fenomeno è di ampio respiro perché intercetta tanto le esigenze di protezione del fanciullo, come dimostra il complesso tema del consenso del minore al trattamento dei propri dati, quanto ulteriori problematiche rappresentate, ad esempio, dalla tutela delle informazioni sensibili di carattere religioso, oggetto del contributo di Francesco Sorvillo e Miriam Abu Salem. Più in particolare, la presenza di segni o simboli religiosi nei videogiochi sollecita rilevanti interrogativi che attengono non solo al rischio di violazione dell'art. 9 GDPR sul trattamento di 'categorie particolari di dati personali', ma anche all'indebito utilizzo di simboli in grado di ferire il sentimento religioso.

Invero, come qualsiasi altro sistema informatico, i *videogames* sono soggetti al rischio di attacchi informatici potenzialmente lesivi non soltanto della riservatezza degli utenti, ma anche del corretto svolgimento delle competizioni sportive. In tale prospettiva, come evidenziato da Daniele Granata, appare opportuno implementare la sicurezza delle piattaforme di *e-sports*, al fine di arginare i rischi derivanti da eventuali fughe di dati e garantire uno spazio di gioco protetto da abusi e violazioni. Un'osservazione, quest'ultima, che si mostra intimamente connessa al tema della tutela della proprietà intellettuale, stante l'esigenza

di definire garanzie operanti non soltanto sul versante soggettivo ma anche su quello oggettivo. Sicché, come suggerito da Emanuela Maio, un'adequata soluzione alla divisata problematica potrebbe essere individuata nel ricorso agli *nft*.

L'indagine si sposta sul piano socio-economico al fine di vagliare gli effetti delle disparità tra i vari Paesi e la loro influenza sui canali e sulle opportunità di accesso al *gaming*. A fronte di siffatte criticità, il rischio è che risulti compromesso l'imprescindibile diritto degli utenti ad accedere alle piattaforme di *e-sports*, indipendentemente dalla finalità ludica o professionale dell'attività esercitata. Alla luce delle ricerche condotte da Nesligul Caltil, l'elaborazione di proposte migliorative, idonee a superare gli ostacoli che impediscono l'equa e libera fruizione delle piattaforme, dovrebbe trarre le proprie mosse dalle raccomandazioni e dai suggerimenti offerti dagli stessi operatori del settore, in vista della individuazione dei profili di criticità che reclamano specifica considerazione da parte del legislatore.

L'enorme rilevanza del fenomeno si spiega alla luce del notevole volume di affari generato dalle imprese di *gaming*. Un settore in cui proliferano considerevoli interessi economici che, talvolta, giustificano condotte imprenditoriali mirate esclusivamente al profitto, insensibili all'impatto sull'ambiente in termini di salute e sostenibilità. La rapida obsolescenza dei dispositivi, predisposti per supportare un numero limitato di aggiornamenti *software*, non è altro che un riflesso della tendenza degli imprenditori a massimizzare i propri guadagni pur a fronte di una ingente produzione di rifiuti elettronici. La notazione sollecita stimolanti suggestioni in merito all'esigenza di individuare un equilibrio tra il profitto e la responsabilità ecologica. È il tema del c.d. *green gaming*, accuratamente scandagliato da Andrea Lepore, che muove dal tentativo di implementare l'efficienza energetica attraverso la valorizzazione dell'economia circolare anche nell'ambito degli *e-sports*.

Né possono essere trascurati i riverberi del *gaming* sulla salute e la sicurezza dei lavoratori del settore. Le difficoltà di qualificare l'attività dei *players* in termini di lavoro autonomo, subordinato o parasubordinato, in uno con la presenza di inediti fattori di rischio correlati alle peculiarità delle prestazioni rese, complicano l'individuazione della disciplina di tutela applicabile. Pur ricadendo astrattamente nell'ambito applicativo del d.lg. n. 81/2008, il rapporto di lavoro del *player* presenta talune peculiarità che reclamano adeguata sistemazione normativa. Nel volume Carmen Di Carluccio si interroga sull'opportunità dell'adozione di misure preventive aventi ad oggetto la totalità dei pericoli

propri dell'attività di *gaming*, auspicando il superamento dell'approccio che ancora la valutazione dei rischi per la salute psichica nell'ambiente di lavoro prevalentemente allo *stress* lavoro-correlato.

Per tale via si rende possibile restituire indiscussa preminenza al valore del personalismo enucleabile dall'art. 2 Cost. che, come insegna autorevole dottrina, rappresenta il supremo principio costituzionale giacché, ponendo la tutela della persona umana al centro del sistema, fonda la legittimità dell'ordinamento e la sovranità dello Stato.

Di là dal complesso tema della tutela inerente alla sicurezza e alla salute dei *players* sul luogo di lavoro, preminenti valori quali il personalismo e l'uguaglianza vengono in rilievo anche in relazione alla questione del *gender gap*. Come acutamente osservato da Maria Chiara Vitucci, la problematica relativa alle discriminazioni di cui è stato destinatario il genere femminile nel mondo del *gaming* ha radici profonde, risalendo fin alle origini del fenomeno videoludico stesso. In questa direzione viene arata l'evoluzione del ruolo della donna nel contesto virtuale dei *videogames*, nell'ambito del quale la stessa cessa di essere considerata mera comparsa o premio per il vincitore, divenendo vera e propria protagonista o eroina del gioco. Le medesime osservazioni, tuttavia, non possono valere per il mondo reale, dal momento che persistono condotte sessiste e misogine che compromettono il ruolo della donna sia negli *e-sports* che nel relativo mondo lavorativo. Esemplificativo è il dato occupazionale che segna una presenza di donne alla guida di imprese del settore pari a circa il 22%, confermando la scarsa considerazione fin ad ora vissuta dal genere femminile nel contesto del *gaming*.

Le ricerche condotte dagli autori si conformano ad una necessità ineludibile del giurista: ripensare le modalità con cui le nuove tecnologie stanno erodendo i tradizionali stili di vita, con l'obiettivo di ricavarne degli indirizzi che, pur minando le certezze acquisite dalla scienza giuridica, si rivelano indispensabili per congiungere la fluidità del reale nella cornice ordinamentale, le identità con la soggettività, i diritti della personalità con lo sviluppo tecnologico.

Nella liquidità che accompagna la contemporaneità, con l'avvicinarsi di diversi e mai ordinanti modelli relazionali giuridicamente rilevanti, la valutazione del caso concreto, la meritevolezza degli interessi mostrano chiara l'esigenza di non smarrire l'assetto valoriale e la forza assiologica dei principi fondamentali espressi dall'impianto costituzionale, da cui si ricava l'essenziale centralità della persona umana in una visione storica universale. Rispetto al fluire accelerato del nuovo

tecnologico, solo una tale prospettiva ermeneutica, in un'architettura retta da principi e valori ragionevolmente ordinati in coerenza all'unitarietà del sistema ordinamentale ed in corrispondenza con il primato assiologico della comunità sociale, potrà consentire di assolvere alla necessità ineludibile di governare fenomeni inediti, rinnovando di contenuti il rapporto tra ontologia ed epistemologia, senza cadere nell'oblio nichilista.

In tale chiave di lettura, le riflessioni così sedimentate denotano la concretezza del rischio della lesione dei diritti fondamentali degli operatori e degli spettatori del mondo del *gaming* e degli *e-sports*, attribuendo significativa attualità alla ricerca confluita nel volume e confermandone, per tale ragione, tanto il pregio scientifico quanto la rilevanza pratica.

GIORGIA BEVILACQUA e ANDREA LEPORE

Introduzione

L'innovazione tecnologica gioca un ruolo estremamente importante (anche) rispetto all'evoluzione delle pratiche ludiche e sportive. Milioni di persone di tutto il pianeta si dedicano oggi a giochi per lo più virtuali, tridimensionali e sempre più immersivi. Parliamo di un settore, quello dell'*e-gaming*, relativamente giovane¹ che però cresce in modo esponenziale, anche in ragione dell'attenzione generata dal fenomeno degli sport elettronici (*e-sports*). Questi ultimi sono titoli videoludici che si collocano a metà strada tra sport e gioco *online* perché consentono, proprio per le specifiche caratteristiche che presentano, di organizzare competizioni tra singoli o tra squadre². Le principali competizioni e-sportive, a livello nazionale e internazionale, vengono trasmesse sia sui mass media tradizionali che su vere e proprie piattaforme digitali e sono seguite da un elevatissimo numero di spettatori³.

Lo scenario brevemente descritto è quello da cui trae ispirazione il progetto di ricerca *Legalesports – Towards LEGAL solutions for security and human rights in e-SPORTS*⁴ – progetto che se per un verso

¹ Per un inquadramento del fenomeno videoludico, si rimanda a A. BOWN, *Il sogno videoludico*, Roma, 2022.

² Sulla definizione degli *e-sports*, si vedano S. BASTANION, *Dal bridge agli eSports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Riv. dir. sport.*, 2020, p. 177 ss.; D. FILOSA, *Riflessioni su un futuro riconoscimento degli eSports*, in *giustiziasportiva.it*; P. RUFFINO, *Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Journal of Sport and Social Sciences*, 2021, p. 1 e p. 10.

³ *Twitch* è la più importante in termini di diffusione.

⁴ Si tratta di un progetto di ricerca interdisciplinare, finanziato dall'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, sul nuovo e dirompente mondo degli sport elettronici. Membri dell'unità di ricerca sono: Giorgia Bevilacqua (coordinatrice), Andrea Lepore (sostituto coordinatore), Maria Chiara Vitucci, Filomena D'Alto, Federica De Simone, Francesco Schettino, Chiara Ghionni Crivelli Visconti, Daniela Granata e Antonio Vertuccio. Il presente Quaderno è altresì frutto delle ricerche svolte nell'ambito del progetto *UPSIDE: Urban Playground for massive Digital Experiences*, finanziato dal Ministero delle Imprese e del Made in Italy.

prende atto della rivoluzione tecnologica, tuttora in corso nel peculiare contesto dell'*e-gaming*, per altro verso indaga tale rivoluzione da molteplici punti di vista, giuridici e non.

La nostra ricerca tiene innanzitutto conto del fatto che la vivacità del settore ha dato impulso a un processo evolutivo inarrestabile che interviene molto rapidamente in tutte le culture sociali contemporanee. Così rapidamente che l'evoluzione normativa non riesce a stare al passo con l'evoluzione tecnologica. Mentre l'avvio di *Legalesports* coincide con l'entrata in vigore nel nostro ordinamento del nuovo art. 33 della Costituzione italiana, il cui ultimo comma ora sancisce il riconoscimento del valore «dell'attività sportiva in tutte le sue forme»⁵, lasciando così intuire un'apertura anche al mondo degli sport elettronici, a un livello inferiore della gerarchia delle fonti, il quadro normativo si presenta ancora piuttosto acerbo⁶.

Al giurista, pertanto, si pongono rilevanti interrogativi in tema di qualificazione e di individuazione della disciplina applicabile.

Secondo alcuni, d'aiuto potrebbe essere inquadrare gli sport elettronici nell'ambito della categoria degli sport tradizionali, sia pur nel rispetto delle loro peculiarità e senza trascurare profili specifici che richiedono una precipua valutazione, come, ad esempio: a) problemi riguardanti la libertà dei creatori di modificare o eliminare dal mercato un certo videogioco, impattando sui diritti nascenti dalle opere dell'ingegno; b) criticità connesse alla circolazione dei dati raccolti durante gli eventi su piattaforma inerenti alla *privacy* e alla tutela dell'immagine; c) conseguenze legate al rispetto di regole di comportamento; d) modelli a tutela della salute.

Uno dei principali dubbi da chiarire è, dunque, se gli *e-sports* siano accostabili all'idea tradizionale di sport. Risolvere una questione del genere potrebbe aiutare in particolare nella ricerca di una disciplina accurata, che, come detto, oggi in Italia manca quasi del tutto.

⁵ Con la seconda e ultima deliberazione da parte della Camera dei deputati, il 20 settembre 2023 è terminato l'*iter* legislativo per l'approvazione del disegno di legge costituzionale n. 715-B che inserisce lo sport in Costituzione. In seguito alla riforma, il nuovo ultimo comma dell'art. 33 Cost. recita: «La Repubblica riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme».

⁶ In Italia l'*iter* legislativo in materia è fermo a due diverse proposte di legge. Si vedano il disegno di legge del 7 febbraio 2023 sulla regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali del 23 maggio 2022 e la proposta di legge relativa alla disciplina degli sport elettronici e virtuali e delle connesse attività professionali ed economiche.

La categoria degli *e-sports*, tuttavia, è variegata ed eterogenea. Un elenco preciso delle attività che vi rientrano e di ciò che viceversa ne resta escluso assume carattere meramente indicativo e risente, oltretutto, dei continui interventi e revisioni ad opera degli sviluppatori, i cui poteri, peraltro, non si limitano alla libera modifica delle regole del gioco, ma si estendono anche alla esistenza stessa del gioco, ovvero alla possibilità o no di accedervi da parte dei giocatori. Questo è un profilo di non poco conto, giacché a differenza del calcio, del tennis, della pallavolo o del basket, gli *e-sports* appartengono alle aziende che li creano e li immettono sul mercato: sono vere e proprie opere dell'ingegno meritevoli di tutela, alle quali, pertanto, deve essere applicata la legge n. 633/1941 sul diritto d'autore.

Se poi spingiamo lo sguardo verso altri ordinamenti giuridici, all'interno e al di fuori del continente europeo, scorgiamo un panorama normativo molto vario e frammentato. A Paesi che come il nostro non si sono ancora dotati di una normativa *ad hoc* in materia di *e-sports*, si contrappongono Paesi, come la Francia, la Cina e la Corea del Sud, che già da anni hanno introdotto una regolamentazione del fenomeno e forme di tutela dei *pro-players*.

Anche il quadro sovranazionale di riferimento è solo parzialmente di ausilio rispetto alla regolamentazione del fenomeno. La prassi delle organizzazioni internazionali e delle Federazioni e-sportive, tanto sul piano universale quanto sul piano regionale, propone unicamente strumenti non vincolanti e di mero indirizzo⁷.

Spostando adesso l'attenzione sui primi risultati emersi dalla ricerca, il pretesto scientifico di questo Quaderno tematico interdisciplinare è dato proprio dal fatto che i cambiamenti introdotti dalle nuove tecnologie vanno a insistere in maniera significativa sulla sicurezza e sulla sfera dei diritti di chi gioca e di molti altri soggetti che operano nel settore dell'*e-gaming*, oltre che sullo stesso significato del concetto di gioco e di sport.

Muovendo dunque dalle origini del fenomeno e-sportivo, dai suoi

⁷ A livello europeo, ricordiamo la risoluzione del Parlamento europeo (Comitato per la cultura e l'istruzione) del 10 novembre 2022 su *Esports e videogame* e le più recenti conclusioni del Consiglio dell'Unione europea del 24 novembre 2023 sulla protezione della dimensione culturale e creativa del settore dei videogiochi, in cui gli Stati sono esortati a promuovere un gioco responsabile e a garantire un ambiente *online* sicuro. A livello internazionale, si veda UNICEF, *Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children*, 2020, disponibile su [unicef.org](https://www.unicef.org).

protagonisti e dalle loro motivazioni socio-culturali, il primo contributo apre il Quaderno raccontando il contesto espressivo di una precisa controcultura, quella dell'*élite* informatica degli anni Settanta, in cui nasce e si sviluppa tale fenomeno, decifrando i valori e gli interessi nei quali i *gamers* si riconoscono e riflettendo, approfonditamente, sul ruolo che la realtà virtuale attualmente gioca rispetto alla formazione identitaria degli individui. Anche lo studio successivo opera un'attenta ricostruzione del contesto evolutivo dei videogiochi. La prospettiva di indagine individuata è però molto specifica. L'autrice si sofferma sulle cause delle varie forme di discriminazione che ancora impattano sia sul comportamento dei giocatori che sulle caratteristiche dell'industria creativa e, tenendo conto anche dei rischi legati alla diffusione dell'intelligenza artificiale, propone possibili soluzioni che consentono di tornare a titoli di gioco inclusivi sia nei confronti delle donne che di altri gruppi tradizionalmente emarginati. Attualmente, poi, il rischio di importanti discriminazioni si presenta anche sul piano economico. Organizzare, ma anche partecipare a competizioni e-sportive sia a livello professionale sia a livello dilettantistico può comportare investimenti significativi per l'industria e, di conseguenza, può risultare particolarmente oneroso per gli atleti. Con la convinzione che l'accesso agli *e-sports* debba essere garantito a tutti, soprattutto ai giovani, il terzo contributo di questo Quaderno tematico effettua un'indagine che mira a individuare i limiti a tale accesso e propone una serie di accurate raccomandazioni per aggirarli.

Buona parte degli scritti che seguono riguarda il delicato tema della sicurezza degli *e-sports*, da diversi angoli visuali.

Da un punto di vista tecnico-informatico, si esamina la diffusione delle piattaforme di *e-sports* al fine di fornire una panoramica chiara delle minacce che potrebbero compromettere l'integrità delle competizioni, la sicurezza dei dati personali degli utenti e la stabilità delle stesse piattaforme. Questa prima ricognizione consente di gettare le basi per sviluppare meccanismi e strategie di difesa capaci di mitigare le minacce preliminarmente individuate e di garantire un ambiente di gioco affidabile per la crescente comunità di appassionati di *e-sports*. Sempre sul tema della sicurezza delle piattaforme digitali, ma da un diverso punto di vista, quello giuridico, si analizza la disciplina prevista nel Regolamento 2016/679 (GDPR) al precipuo scopo di determinare se tale disciplina permette di assicurare un sufficiente livello di protezione dei dati personali dei pro-players e degli spettatori delle competizioni e-sportive. La maggior parte dei videogiochi competitivi

difatti prevede la possibilità di creare un account personale, all'interno del quale l'utente può, di fatto, immagazzinare una quantità anche notevole di dati personali. A ciò si aggiunga che molti titoli moderni implicano l'impiego di visori o altri dispositivi in grado di far letteralmente immergere i giovani videogiocatori in una realtà virtuale tridimensionale ove vengono registrati i loro dati biometrici collegati, ad esempio, al loro sguardo o al loro battito cardiaco.

Esaminati i rischi in termini di sicurezza informatica e giuridica cui si è esposti quando si utilizzano piattaforme numeriche per lo svolgimento e la diffusione delle competizioni e-sportive, l'attenzione va riportata sul fatto che nel corso di pochi decenni i videogiochi sono diventati prodotti digitali particolarmente articolati e complessi che presentano importanti criticità anche sul piano della sicurezza ambientale. Mediante lo scritto successivo si osserva come i videogiochi, come molti altri strumenti altamente tecnologici, vanno incontro a una rapida obsolescenza al punto di generare un ciclo di rifiuti elettronici incontrollato. E se le minacce all'ambiente rendono auspicabile il ricorso a strategie aziendali indirizzate a pratiche ecosostenibili, altrettanto auspicabile è il ricorso a strategie di gestione dei rischi psicosociali cui il singolo individuo è esposto nell'ambito del complesso ecosistema degli sport elettronici. È dunque sulla base di questi ulteriori rischi che, partendo dalla controversa qualificazione della natura (autonoma, subordinata o parasubordinata) dell'attività svolta dai *players*, si prosegue l'indagine con importanti riflessioni sulle tutele che agli stessi devono essere riconosciute in materia di salute e sicurezza sul lavoro. Peraltro, va altresì anticipato che il tema della salute e dell'integrità psico-fisica, tanto dei giocatori quanto degli spettatori di *e-sports*, assume rilevanza anche sul piano del diritto penale. Colto il rischio che entrambe le categorie appena menzionate facciano uso di sostanze in grado di migliorare le prestazioni di gioco e, di riflesso, di alterare i risultati delle competizioni, si esamina il delicato tema del *e-doping*, soffermandosi in particolar modo sulla possibilità di applicare la normativa esistente in materia di prevenzione e contrasto del doping tradizionale anche alla nuova casistica delle competizioni e-sportive, ovvero di fornire le coordinate di una disciplina *ad hoc* che tenga conto delle particolari peculiarità degli sport elettronici.

Al di là dell'impatto che l'*e-gaming* più o meno direttamente produce sulla sicurezza delle piattaforme e dei singoli utenti, ma anche dell'ambiente che li e ci circonda, la sua esplosione pone gli studiosi di fronte alla necessità di ricercare nuove forme di tutela. Il fatto,

ad esempio, che il mezzo specifico attraverso il quale si realizzano gli *e-sport* siano videogiochi pone una serie di perplessità sulla tutela giuridica riguardo sia l'oggetto sia il soggetto della proprietà intellettuale. Dinanzi a tali perplessità, si indaga il rapporto tra *e-sports* e *Non-fungible-tokens*, proponendo l'utilizzo di questi ultimi a tutela della proprietà intellettuale negli *e-sports*. Strettamente correlato è il tema dell'uso dei simboli religiosi nelle rappresentazioni dei videogiochi. Lo dimostra il caso che ha visto contrapporsi la Chiesa d'Inghilterra e la Sony su questioni inerenti i margini di compatibilità fra l'esercizio della libertà di religione e il diritto alla *privacy* degli utenti dinanzi all'emergente diritto attivo di partecipazione dei soggetti al circuito delle informazioni sensibili di matrice religiosa nel *e-gaming*.

L'esigenza di individuare forme adeguate di tutela deriva poi da un dato pratico: i fruitori di videogiochi sono prevalentemente (anche se non esclusivamente) giovani, spesso minori di età e, dunque, categorie di soggetti notoriamente più sensibili e vulnerabili.

Delle tutele che debbono essere riconosciute ai minori si occupano, infine, due contributi. In primo luogo, si propone una disamina delle norme relative alla tutela dei diritti dei minori, quando dediti agli *e-sports*. L'autrice, se ne occupa sul piano dell'ordinamento interno, ponendo la lente dell'indagine sulle problematiche legate alla protezione dei dati personali, sui peculiari rischi legati al rilascio del consenso parentale e sul cruciale ruolo educativo delle famiglie, oltre che delle istituzioni sia scolastiche che socio-educative. L'indagine successiva, invece, guarda al contesto normativo di altri due Paesi oltreoceano. Ci riferiamo a Cina e Corea del Sud, dove il settore è già da tempo molto sviluppato. Muovendo da due casi giurisprudenziali, si verifica la compatibilità di strumenti nazionali, tra di loro molto diversi, con l'ordinamento internazionale.

FILOMENA D'ALTO

La prima competizione “e-sportiva” in prospettiva storica

SOMMARIO: 1. La parabola della controcultura americana. – 2. Ragioni ed effetti della protesta giovanile. – 3. Criticità e possibili approcci risolutivi dell'*e-sport*.

1.

Chiedersi perché [la rivolta studentesca sia iniziata] a Berkeley equivale a chiedersi perché i neri, e non gli americani in generale, si sono impegnati a conquistare per tutti l'accesso a quei vantaggi che l'America sarebbe in grado di offrire al suo popolo. Ciò può sembrare strano a quelli che considerano l'America come un vero paradiso, fatta eccezione per certi gruppi, come i neri, che ne sarebbero stati esclusi. Ma questa è una distorsione. Quello che opprime i neri americani è solo una versione esagerata e grottesca di ciò che opprime il resto del Paese, e questo è particolarmente vero, malgrado la sua prosperità economica, per la classe media. Per certi importanti aspetti la situazione degli studenti di Berkeley è il riflesso esasperato degli aspetti negativi dell'istruzione superiore americana. Le forze che influenzano gli studenti di Berkeley [...] sono anch'esse il riflesso esasperato delle pressioni a cui la società sottopone altri studenti universitari in altre parti del Paese. [...] Le influenze esterne sugli studenti derivano in primo luogo dal loro impegno nel movimento per i diritti civili, sia nella zona della baia di San Francisco che nel Sud. Quelle interne sono la conseguenza soprattutto di metodi di “diseducazione di massa”, così simili a quelli adoperati dalle grandi industrie e di cui Clark Kerr è il principale teorico¹.

Il *leader* del Free Speech Movement, Mario Savio, esprime chiaramente quali erano le ragioni concrete che animarono la rivolta degli studenti di Berkeley, che prese forma nel semestre autunnale del 1964, e che si possono sintetizzare nell'impegno per il riconoscimento dei diritti civili e per il contrasto alla “diseducazione di massa”, che appariva

¹ Cfr. H. DRAPER, *La rivolta di Berkeley. Il movimento studentesco negli Stati Uniti*, Torino, 1966, p. 37 ss.

molto ben teorizzata dal noto professore di relazioni industriali, Clark Kerr, presidente della loro università. La diseducazione consisteva nel non rendere chiari gli scopi effettivi perseguiti dal potere politico, a partire dalle questioni connesse all'elargizione di fondi federali per la ricerca scientifica, che ne veniva inevitabilmente condizionata, tanto da rendere le università simili alle aziende, i cui servizi non erano più rivolti agli studenti, ma anche – se non soprattutto – all'industria e al Governo². Da questo punto di vista, si comprende come mai fosse il *campus* il luogo di partenza della rivolta, che di certo, però, non era riducibile all'ambiente universitario. La libertà di parola degli studenti, ossia la loro concreta possibilità di interagire con gli organismi accademici facendo valere le proprie richieste, era solo il punto di partenza, perché l'università s'era ormai svelata nella sua funzione di organismo di potere politico ed economico, e perciò elemento decisivo della società americana³. Era tutta l'organizzazione sociale a costituire l'oggetto della protesta: i giovani, come disse suggestivamente Savio, avevano scoperto «il segreto del potere» e non lo accettavano⁴. Gli studenti diedero forma al loro radicale anticonformismo, protestando in maniera nonviolenta contro il razzismo e contro la guerra in Vietnam, assurti a simboli della visione del mondo americana⁵.

Per liberarsi dalla morsa del consumismo i sognatori adottarono i *blue jeans* dei mandriani o *cow boys* e i sandali francescani, in un esempio indimenticato di povertà volontaria; per affermare l'unisex i ragazzi si fecero crescere i capelli e le ragazze si vestirono in calzoni; per rinunciare ai

² Cfr. H. DRAPER, *o.c.*, p. 12 ss.

³ «Il dato più importante concernente lo sciopero della Columbia è che questa università esiste all'interno della società americana. [...] Gli studenti in sciopero reagiscono alla globalità della nostra società, e non solo a quella piccola parte di essa che è l'università. Siamo disgustati dalla guerra, dal razzismo, dall'essere parte di un sistema su cui non possiamo esercitare nessun controllo, un sistema che richiede grosse disuguaglianze di ricchezza e di potere, un sistema che nega la libertà e lo sviluppo di potenzialità personali e sociali, un sistema che deve manipolare e reprimere per continuare ad esistere». Stralcio tratto dalla seconda edizione riveduta di *Columbia Liberated*, pubblicazione del *Columbia Strike Coordinating Committee*, settembre, 1968. Cfr. A. CAVALLI e A. MARTINELLI (a cura di), *Gli studenti americani dopo Berkeley*, Torino, 1969, p. 207.

⁴ Cfr. H. DRAPER, *La rivolta di Berkeley*, cit., p. 26.

⁵ Cfr. «*Attention all military personnel*», volantino del Vietnam Day, noto come *Soldiers Leaflet*, 1965; «*Stop the draft*», volantino pubblicato dallo «*Stop The Draft Week Committee*» di Berkeley, nell'ottobre del 1967, in A. CAVALLI e A. MARTINELLI (a cura di), *Gli studenti americani dopo Berkeley*, cit., *passim*.

simboli della ricchezza andarono a vivere nei *pads*, per lo più scantinati o soffitte in disuso e isolate⁶.

Il disagio nei confronti dei valori della classe dirigente del Paese si esprimeva anche attraverso un'estetica dichiaratamente politica, tesa a destrutturare una società basata su continue distinzioni, a partire da quelle sessuali, per finire a quelle dettate dalla ricchezza. Gli studenti si sentivano vittime dell'*establishment* esattamente quanto i neri del Mississippi o dell'Alabama, o i soldati costretti a combattere in Vietnam e non soltanto per senso di compartecipazione, ma in forza di un sentimento di frustrazione che avvertivano quotidianamente, trovandosi all'interno di un sistema educativo altamente performante, nel quale il rapporto tra insegnamento e libera ricerca era stato completamente alterato, com'era evidente dalle continue interconnessioni tra l'*élite* accademica, governativa e finanziaria⁷.

Nelle rivolte studentesche americane degli anni Sessanta del Novecento si annidano – com'è noto – tratti tipici della nostra società contemporanea⁸. La comunicazione tra *leadership* politica e cittadini è lì che assume connotati che diverranno propri delle società di massa e che, a ben guardare, fanno subito da capolino. È nei *campus* in rivolta, infatti, che si compì la parabola della controcultura, quando la radicale opposizione nonviolenta alla visione americana del mondo si trasformò nel suo esatto opposto, e cioè nella legittimazione dell'uso della violenza per scardinare il sistema politico.

2. È agli interessi che concretamente si affermarono in quelle fasi, ben al di là di quelli dichiarati, che bisogna guardare se si vogliono collocare in modo adeguato i nuovi media, destinati a divenire gli strumenti decisivi della comunicazione di massa⁹. Si tratta di interessi, in-

⁶ Cfr. F. PIVANO, *Beat Hippie Yippie*, Milano, 2017, p. XII.

⁷ «A capo dell'Università di California ci sono i presidenti e gli amministratori delegati delle massime industrie aeronautiche, conserviere, petrolifere, elettroniche, delle banche, compagnie di navigazione, dei quotidiani più influenti, delle catene di supermercati, delle compagnie assicurative, delle società telefoniche». Cfr. H. DRAPER, *La rivolta di Berkeley*, cit., p. 23.

⁸ Cfr. L. GALLINO, *Controcultura*, in Id., *Dizionario di sociologia*, Torino, 2006, p. 168 ss. Cfr. T. ROSZASK, *La nascita di una controcultura. Riflessioni sulla società tecnocratica e sull'opposizione giovanile*, Milano, 1971, *passim*.

⁹ Il riferimento è all'industria culturale: «[o]gni civiltà di massa sotto il monopolio è identica, e il suo scheletro, l'armatura concettuale fabbricata da quello, comincia a

fatti, che appaiono l'esito dell'autentica torsione valoriale che nel giro di pochi anni travolse la controcultura, come fu subito chiaro dalla mercificazione dei suoi simboli estetici:

i vecchi Figli dei Fiori sembrano lontani come reperti dell'Età della Pietra e la loro creatività è finita nella parodia di costumi paraindiani o di decalcomanie vendute ad altissimo prezzo nei negozi più cari della città alta per dare alle signore ricche l'emozione di avere un falso tatuaggio o una decorazione prefabbricata sulla pelle. [...] [L]e vetrine della Quinta Avenue [...] offrono un ritratto esplicito di questa America 1972¹⁰.

La mediazione tra potere politico e società – ossia quella “diseducazione di massa” bersaglio originario della protesta – sarà caratterizzata da una costante mistificazione dei concreti interessi perseguiti dalla *leadership* politica: grazie all'utilizzo crescente della tecnologia, sempre più spesso a servizio dello svago, si riuscirà a far credere, ad esempio, che sono i bisogni degli individui a rendere necessarie le continue implementazioni industriali, specie in campo tecnologico, e non l'esatto opposto¹¹. Il *gaming*, che inizia a diffondersi proprio in quegli anni e coniuga compiutamente svago e tecnologia, s'iscrive a pieno titolo in questo sistema. Il capovolgimento dei principi contro-culturali nel loro opposto – la nonviolenza nella violenza, oppure la critica alla tecnologia nell'adesione alla tecnocrazia – è stato possibile grazie ad una precisa scelta politica che, sebbene schematicamente, è opportuno identificare.

Le rivolte, lo si è visto, erano state spinte da una solida consapevolezza, che era intrisa di profonda storicità, perché dettata da dati d'esperienza che appartenevano specificamente a quei giovani, alla gene-

delinearsi. [...] Il film e la radio non hanno più bisogno di spacciarsi per arte. La verità che non sono altro che affari serve loro da ideologia, che dovrebbe legittimare le porcherie che producono deliberatamente». Cfr. M. HORKHEIMER e T. W. ADORNO, *Dialettica dell'Illuminismo*, Torino, 2010, p. 127.

¹⁰ Cfr. F. PIVANO, *Beat Hippie Yippie*, cit., p. 146 ss.

¹¹ «Coloro che vi sono interessati amano spesso spiegare l'industria culturale in termini tecnologici. Il fatto che, ad essa, partecipino milioni di persone, imporrebbe l'uso di tecniche riproduttive che, a loro volta, fanno inevitabilmente sì che, nei luoghi più disparati, gli stessi bisogni siano soddisfatti da beni riprodotti in serie. [...] I *clichés* sarebbero scaturiti, in origine, dai bisogni dei consumatori [...] E, in effetti, è proprio in questo circolo di manipolazione e bisogno che ne deriva [...] che l'unità del sistema si compatta sempre di più». Cfr. M. HORKHEIMER e T. W. ADORNO, *Dialettica dell'Illuminismo*, cit., p. 127.

razione acutamente definita come quella che «sente il ticchettio»¹². La guerra, infatti, proprio in virtù del progresso tecnologico inarrestabile, era divenuta sostanzialmente in grado di superare di gran lunga il suo scopo di risoluzione dei conflitti, potendo distruggere definitivamente le popolazioni coinvolte, e non solo. «In fondo è piuttosto naturale che la nuova generazione debba vivere con una maggiore consapevolezza della possibilità della fine del mondo rispetto a quelli “al di sopra dei trent’anni”, non perché si tratta di gente più giovane, ma perché questa è stata la loro prima esperienza decisiva del mondo»¹³. È in questa consapevolezza, dunque, che si radica la convinta nonviolenza della controcultura americana: la rivoluzione dei “sognatori” non poteva che essere anzitutto pacifista.

Il loro comportamento [dei militanti] è stato fatto dipendere da tutti i tipi di fattori sociali e psicologici – da un’eccessiva permissività nella loro educazione in America e da una reazione ad un eccesso di autorità in Germania e Giappone, da una mancanza di libertà nell’Europa orientale e da troppa libertà in Occidente, dalla disastrosa mancanza di posti di lavoro per gli studenti di sociologia in Francia e da una sovrabbondanza di possibilità di carriere in quasi tutti i campi negli Stati Uniti – tutte cose che appaiono localmente abbastanza plausibili ma che sono chiaramente contraddette dal fatto che la rivolta degli studenti è un fenomeno mondiale. [...]. Se ci si domanda che cosa abbia effettivamente provocato questa evoluzione del tutto inaspettata nelle università di tutto il mondo, sembra assurdo ignorare il più ovvio e forse il più potente dei fattori [...]: il semplice fatto che il “progresso” tecnologico porta in molti casi direttamente al disastro¹⁴.

Tuttavia – e qui la torsione valoriale cui ci si riferisce – proprio la violenza inizia ad emergere nelle rivolte studentesche, e viene anzi teorizzata come strumento indispensabile all’affermazione degli obiettivi rivoluzionari. Questa opera di legittimazione viene compiuta dalla Nuova Sinistra, grazie ad un «miscuglio eterogeneo di avanzi del marxismo»¹⁵:

¹² L’espressione è di H. ARENDT, *Sulla violenza*, Milano, 2023, p. 51. Cfr. Jerry Rubin, che è stata una figura molto rappresentativa del Movimento e ha fondato lo YPPY (*Youth Progressive Party*), scrisse “*Don’t trust anyone over 34*”, a proposito della specificità della sua generazione.

¹³ Cfr. H. ARENDT, *o.c.*, p. 52.

¹⁴ Cfr. H. ARENDT, *o.c.*, p. 50 s.

¹⁵ Cfr. H. ARENDT, *o.c.*, p. 55. L’A. svolge la sua analisi inquadrando la rivolta nel quadro socio-politico novecentesco, ed evidenziando l’uso strumentale di alcune categorie politiche.

La forte retorica marxista della Nuova Sinistra coincide con lo sviluppo costante di una convinzione assolutamente non marxista, proclamata da Mao Zedong, secondo la quale «il potere nasce dalla canna del fucile». Certamente, Marx era consapevole del ruolo della violenza nella storia, ma questo ruolo era per lui secondario; non la violenza, ma le contraddizioni inerenti alla vecchia società ne provocavano la fine. L'emergenza di una nuova società era preceduta, non causata, da esplosioni di violenza, che egli paragonava alle doglie del parto che precedono, ma naturalmente non ne sono la causa, l'evento della nascita organica¹⁶.

È una constatazione davvero ricca di significati, soprattutto per come lascia emergere un discreto tasso di ipocrisia proprio in quella controcultura che era nata dal bisogno di sconfessare l'ipocrisia dell'*establishment*. Le origini contro culturali della Sinistra degli anni cinquanta, saldamente legittimata dal pensiero marxista, che aveva trovato un efficace sbocco – anche estetico – nei *beat* e poi negli *hippie*, si trasfigurano in questi movimenti che, grazie a quel “miscuglio marxista”, finiranno per legittimare la violenza, mantenendo intatta la simbologia pacifista¹⁷. È questo uso strumentale del marxismo a riempire di contenuti ideologici un movimento giovanile che era invece iniziato in modo autenticamente rivoluzionario, perché animato da un impegno essenzialmente morale¹⁸: «i loro appelli a Mao, a Castro, a Che Guevara e a Ho Chi Minh sono come degli incantesimi pseudoreligiosi per un salvatore proveniente da un altro mondo; invocherebbero anche Tito se la Jugoslavia fosse un po' più lontana e meno avvicinabile»¹⁹. Appare doveroso, pertanto, tener conto di questa parabola della controcultura quando si analizzano elementi tipici della nostra contemporaneità che risalgono proprio a quegli eventi.

3. Le prime Olimpiadi di *Spacewar* – come vennero definite dai loro organizzatori, con un chiaroveggente senso della competizione sportiva, che avrebbe caratterizzato il fenomeno – si tennero nel laboratorio di Intelligenza Artificiale di Stanford, il 19 ottobre del 1972. Il riferimento ai barboni del *computer*, presente nel titolo del resoconto dell'evento che apparirà sulla rivista “*Rolling Stone*”, evoca subito lo sfondo culturale nel quale iniziano gli *e-sports*, testimoniando la con-

¹⁶ Cfr. H. ARENDT, *o.c.*, p. 46.

¹⁷ Per l'evoluzione del concetto di controcultura, Cfr. L. GALLINO, *Controcultura*, cit., p. 169.

¹⁸ Cfr. H. ARENDT, *Sulla violenza*, cit., p. 59.

¹⁹ Cfr. H. ARENDT, *o.c.*, p. 130, nota 28.

nessione tra questi barboni del *computer* – gli *hacker* – già titolari di una cultura molto specifica²⁰, e quegli esponenti della controcultura giovanile che avevano da poco raggiunto la loro espressione più politica nei *campus* universitari²¹. Quel che stava avvenendo – la diffusione dei *computer* – appariva molto chiaro sul piano culturale:

questa tendenza deve la sua salute a una strana serie di influenze: il fervore giovanile e il fermo dis-establishmentarismo dei mostri che progettano l'informatica; un programma di ricerca sorprendentemente illuminato dai vertici del Dipartimento della Difesa; un inaspettato movimento del mercato bancario da parte dei produttori di piccole macchine calcolatrici e un irrefrenabile fenomeno di mezzanotte noto come *Spacewar*²².

Ed in effetti, già queste poche righe d'apertura contengono gli elementi che faranno da tratto d'unione tra la fase delle rivolte studentesche e la nostra contemporaneità. Questi tecnici informatici, molto giovani e molto intelligenti, lavoravano ad importanti progetti di ricerca finanziati dal Dipartimento della Difesa e, nel tempo libero, creavano videogiochi²³. L'ambiente esprime immediatamente i loro valori di riferimento, che si rifacevano agli ormai noti principi controculturali: alle pareti degli uffici erano appesi cartelli contro Nixon e contro la guerra in Vietnam, a testimoniare la connessione tra libertà creativa e “dis-establishmentarismo”. Ed è questo un tratto tipico nella storia del videogioco, tradizionalmente interpretato come possibilità di fuga – e quindi di libertà – dal mondo reale²⁴. Tuttavia, come s'è cercato d'illustrare, è proprio nel dato storico che

²⁰ «Hackers represent the heirs of the counterculture of the seventies, which spawned important figures involved both in the creation of computer, software and internet, as well as in the battles for the ethic of the information society. [...] The focus having shifted to computing, hacker culture continues to grow in the libertarian spirit typical of the generation that grew up in the United States after the Second World War». Cfr. M.C. VITUCCI, *Human rights between “surveillance capitalism” and hacker ethic*, in *Federalismi.it*, 2022, 2, p. 137.

²¹ S. BRAND, *Vita fanatica e morte simbolica tra i barboni del computer*, in *abou-seur.com*, *passim*.

²² Cfr. S. BRAND, *o.l.u.c.*

²³ Appare già significativo il rapporto tra lavoro e tempo libero che, infatti, diventerà un elemento di riflessione dei cosiddetti *game studies*. Cfr. A. BOWN, *Il sogno videoludico. Come i videogiochi trasformano la realtà*, trad. it. V. Ciani, Roma, 2022, p. 46 ss.

²⁴ Il concetto di gioco, con le sue molteplici implicazioni, è alla base delle analisi del fenomeno degli *e-sports*. Cfr. J. HUIZINGA, *Homo ludens*, Torino, 2002, *passim*; L. DI NELLA, *Il fenomeno sportivo nell'ordinamento giuridico*, Napoli, 1999, p. 23 ss.; T. ARIEMMA, *Filosofia del gaming. Da Talete alla playstation*, Roma, 2023, *passim*.

s'annida la spiegazione della traiettoria che la cultura videoludica ha concretamente assunto. I valori controculturali, lo si è visto, erano di fatto già entrati nell'immaginario della cultura dominante, finendo per coprire gli interessi capitalistici che, così, continuavano a prosperare. D'altronde, questi *hackers* lavoravano proprio nell'ambito di quel sistema di finanziamento del costante progresso tecnologico, che aveva costituito il bersaglio principale della rivolta studentesca. Il gioco elettronico – in tutte le sue molteplici evoluzioni²⁵ – fin da quelle prime “Olimpiadi intergalattiche” conteneva gli elementi che lo avrebbero reso quel che è effettivamente diventato, ossia un *medium* della società di massa, dotato quindi di un intenso contenuto politico e culturale, di cui attualmente non può più dubitarsi²⁶. La crescente autorevolezza dei cosiddetti *game studies*²⁷, e gli sforzi che si stanno compiendo per un riconoscimento giuridico dell'*e-sport*²⁸, rendono evidente quanto possa essere utile iniziare ad interpretare il *gaming* come elemento tipico della società contemporanea²⁹.

Il dato storico adeguatamente compulsato, e cioè nella sua dimensione di analisi critica dell'organizzazione sociale, contribuisce al corretto dimensionamento del fenomeno videoludico, soprattutto rispetto alle necessità sempre più stringenti di una sua adeguata regolamentazione normativa³⁰. Non è un caso, infatti, che le criticità che si evidenziano, in particolare in Italia, riguardino proprio quei tratti che

²⁵ Cfr. V. DEL GAUDIO e P. RUFFINO, *Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Eracle. J. Sport Soc. Sc.*, 2021, 1, p. 1 s.

²⁶ Il «videogioco non è mai puro intrattenimento [...]. Il ludico è sempre politico». Cfr. A. BOWN, *Il sogno videoludico*, cit., p. 9. Il contenuto politico è sostanzialmente il capitalismo.

²⁷ Cfr. G. PLATANIA, *Studi sul videogioco: dalle origini come attività ludica ai Game studies*, in *oaj.fupress.net*, p. 98 s.

²⁸ Secondo un recente Commento del Comitato delle Nazioni Unite sui diritti del fanciullo, l'ambiente digitale deve ormai considerarsi vitale; e questo non può che riguardare anche l'uso dei *videogames*. Cfr. G. BEVILACQUA, *Innovazione tecnologica e interpretazione del diritto al gioco nella Convenzione ONU sui diritti del fanciullo*, in *Comunità int.*, 2024, p. 97 s.

²⁹ I videogiochi sono la cartina di tornasole della contemporaneità. Cfr. A. BOWN, *Il sogno videoludico*, cit., p. 17.

³⁰ «Lo storico del diritto ha la missione professionale [...] di ricercare nella dimensione giuridica la sua matrice di storicità. Il diritto è fenomeno estremamente rappresentativo della vita sociale; se non il principale fenomeno rappresentativo della vita sociale, almeno il primo in termini di prescrittività». Cfr. O. ABBAMONTE, *La giurisprudenza nel prisma di Bourdieu: magia e diritto*, in O. ABBAMONTE e G. BRINDISI (a cura di), *L'istituzione in pratica. Ripensare il diritto e la politica con Pierre Bourdieu*, Napoli, 2022, p. 3.

hanno storicamente caratterizzato la cultura videoludica, fin dalle sue origini. La crescita esponenziale registrata dall'industria del *gaming*, la scorretta valutazione del fenomeno videoludico e la sua acclarata potenzialità di incidere sullo sviluppo della personalità individuale, che ha comportato l'elaborazione dell'*addictive gaming disorder*, sono solo alcuni degli aspetti decisivi che renderebbero senz'altro necessaria una legislazione di settore. Si evidenzia, a mero titolo esemplificativo di questa impostazione, la relazione tra il suddetto disturbo, che l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha inserito dal 2018, com'è noto, nella classificazione internazionale delle malattie mondiali, e l'analisi critica dei media di massa, risalente agli anni Settanta del secolo scorso. Si tratta, schematizzando, di una forma di dipendenza psicologica dal *gaming*, che potrebbe essere indotta dal meccanismo stesso del gioco e che, perlomeno nei suoi aspetti più immediati, era del tutto prevedibile, a dimostrazione di una precisa direzione politica di certe scelte, che invece apparivano – ed appaiono – dettate da ben altri valori:

l'impoverimento dell'immaginazione e della spontaneità del consumatore culturale dei nostri giorni non ha bisogno di essere ricondotto, in prima istanza, a meccanismi di ordine psicologico. Sono i prodotti stessi [...] a paralizzare quelle facoltà per la loro stessa costituzione oggettiva. Sono fatti in modo che la loro ricezione adeguata esiga bensì prontezza di intuito, capacità di osservazione e competenza specifica, ma anche da vietare letteralmente l'attività mentale o intellettuale dello spettatore, se questi non vuole perdere i fatti che gli sgusciano rapidamente davanti. La tensione che si viene in tal modo a creare è, ben intenso, così automatica, così profondamente inculcata e radicata nel soggetto che non ha più bisogno di essere attualizzata nel caso particolare e ottiene tuttavia ugualmente il risultato di rimuovere l'immaginazione³¹.

L'avallo di un approccio storico-giuridico consentirebbe, in sede normativa, di guardare alle criticità in modo complesso ed in una prospettiva di lunga durata, cercando di offrire soluzioni che tengano nel debito conto la portata politica del fenomeno³², evitando di appiattirsi sul pur decisivo aspetto economico.

³¹ Cfr. M. HORKHEIMER e T. W. ADORNO, *Dialettica dell'Illuminismo*, cit., p. 133.

³² «Il videogioco svolge un ruolo fondamentale nel naturalizzare sogni, desideri, valori e ideologie grazie alla sua natura partecipativa. [...] I videogiochi ci fanno credere che siamo liberi di desiderare. Ma i nostri desideri sono prestabiliti: è proprio grazie a questo equivoco [...] che l'ideologia s'impone come “naturale”». Cfr. M. BITTANTI, *Dal sogno ludico all'incubo della gamification*, prefazione a A. BOWN, *Il sogno videoludico*, cit., p. 14 s.

MARIA CHIARA VITUCCI

Genere e *e-sports*:

dalla discriminazione all'inclusività

SOMMARIO: 1. L'evoluzione della rappresentazione dei personaggi femminili nel tempo. – 2. Videogioco e genere. – 3. Gioco video e genere. – 4. STEM e cultura videoludica. – 5. Conclusioni.

1. Contrariamente a quanto si potrebbe ritenere, in origine i videogiochi erano destinati a tutti, come dimostra la pubblicità della prima console domestica, la *Magnavox Odyssey*, che si concentrava sul fatto che fosse adatta a individui di ogni genere ed età¹. Nei primi rudimentali videogiochi come *Pong*, non era presente un personaggio visivo che rappresentasse il giocatore. Quando ciò avviene, al personaggio di *Pac-Man* si affianca presto *Ms. Pac-Man*; in *Metroid* la protagonista è una cacciatrice di taglie, anche se ciò si scopre solo al termine del gioco. Solo dopo il crollo del mercato dei videogiochi che si è verificato alla fine del 1983 negli Stati Uniti (il c.d. *Atari crash* o *shock*), la Nintendo arriverà a dominare il mercato utilizzando la tecnica commerciale della segmentazione; la società giapponese indirizzerà i suoi videogiochi essenzialmente a preadolescenti di sesso maschile. Viene compiuta un'operazione di *marketing* strategico che fa sì che i videogiochi diventino un *hobby* per ragazzi, e ciò solo grazie al potere del *marketing* e non già per una scelta di genere. Tale operazione avrà tuttavia conseguenze "di genere". I personaggi femminili di questi nuovi giochi sono spesso "damigelle in pericolo" che devono essere salvate dall'eroe di turno: basti pensare a Pauline di *Donkey Kong* o alla principessa Peach di *Super Mario Bros* o alla principessa Zelda di *The Legend of Zelda*. Nel 1989 la Nintendo immetterà nel mercato il *Game Boy*, una console portatile per videogiochi, il cui nome indica chiaramente il proprio destinatario ideale. Con l'evoluzione tecnologica e l'avvento della tecnologia 3D, negli anni '90 iniziano a comparire personaggi

¹ M. ACCORDI RICKARDS e M. ROMANINI, *Donne e videogiochi. Una questione di genere*, Roma, 2023, p. 15.

femminili che se, da un canto, sono iper sessualizzati, dall'altro canto, combinano femminilità e *sex appeal* con doti di potenza, scaltrezza e abilità. Pensiamo all'iconica immagine della combattente orientale di *Street Fighter II*, Chun-Li. Ma la figura femminile più celebre è senza dubbio Lara Croft, protagonista di *Tom Raider*. L'abbigliamento succinto di questa eroina, peraltro caratterizzata da indipendenza e forza fisica, mostra come l'oggettivizzazione del corpo della donna e il *male gaze* continuano a persistere, anche quando si introducono personaggi destinati a attrarre il pubblico femminile verso il mondo dei videogiochi. Occorre precisare che anche quando si introducono i cosiddetti "*girl games*", che nelle intenzioni avrebbero dovuto attrarre donne e ragazze, gli stereotipi di genere risultano rafforzati².

Quindi, se dagli anni '80 agli anni '90 cambia la rappresentazione di genere all'interno dell'industria del videogioco e le damigelle in pericolo sono sostituite da eroine guerriere e donne indipendenti, resta l'approccio maschilista alla creazione e alla rappresentazione dei personaggi³. Inoltre, fino al XXI secolo, le protagoniste dei giochi sono raffigurate come personaggi stereotipati, cui sono imposti canoni di bellezza irrealistici; peraltro, i ruoli femminili principali sono ricoperti in prevalenza da donne bianche e *cisgender*.

All'inizio degli anni Duemila, con l'introduzione della possibilità di selezionare e personalizzare il proprio *avatar*, le giocatrici cominciano a sentirsi più rappresentate⁴ e inizia una campagna contro la visione oggettivizzata e sessualizzata delle protagoniste femminili, portata avanti anche attraverso l'evoluzione di personaggi come Lara Croft, sempre più consapevole, e che probabilmente rappresenta il primo esempio di *empowerment* femminile. Da ultimo, è apparso un nuovo archetipo femminile, con protagoniste di giovane età caratterizzate da grande forza di volontà e determinazione, come la giovane Ellie di *The Last of Us* (2013).

² B. PAASSEN, T. MORGENROTH and M. STRATEMEYER, *What is a true gamer? The male gamer stereotype and marginalization of women in video game culture*, in *Sex Roles*, 76, 2017, p. 421 ss.

³ L. MULVEY, *Visual pleasure and narrative cinema*, in *Screen*, 16, 1975, p. 6 ss.; L.M. JACKSON, *The invention of "the male gaze"*, in *The New Yorker*, 14 luglio 2023.

⁴ C'è però chi afferma che le minoranze non hanno problemi con la rappresentazione presente nel videogioco. In ogni caso, una maggiore diversificazione nella rappresentazione dei personaggi può aiutare i giovani giocatori appartenenti a gruppi minoritari a trovare il loro posto nel mondo: A. SHAW, *Gaming at the edge, sexuality and gender at the margins of gamer culture*, Minneapolis, 2014.

2. Il nuovo millennio ha visto un deciso incremento della presenza femminile sia nel settore dei giochi più tipicamente “maschili”, quali gli sparattutto, sia anche in giochi più semplici su piattaforma *mobile*. Nello stesso periodo diverse figure femminili si sono affermate nell'industria del videogioco, iniziando a modificarla⁵. Le donne si sono spesso caratterizzate per il loro ruolo di attiviste, anche attraverso associazioni di categoria. Nel 2009 nasce *Women in Games*, un'organizzazione non *profit* che promuove una presenza maggiore delle donne nel *gaming*⁶.

Per quanto riguarda il pubblico, nel 2023 negli Stati Uniti quasi la metà dei giocatori appartiene al genere femminile⁷, mentre nel mondo asiatico già si è arrivati alla parità. In ogni caso e a prescindere dalla percentuale di giocatori e giocatrici, sessismo e misoginia si annidano nelle comunità di giocatori *online*, tant'è che oggi il 59% delle donne nasconde la propria identità quando gioca *online*, per evitare abusi, violenze e sessismo⁸. Negli *e-sports* permane peraltro un notevole divario di genere, divario che si amplifica quando si passa da giocatrici amatoriali a professioniste⁹. La stessa discriminazione ha caratterizzato anche gli sport tradizionali: si è dovuto attendere fino ai Giochi Olimpici di Parigi del 2024 per avere un rapporto tra atleti e atlete di uno a uno¹⁰. Al fine di combattere le discriminazioni di genere, sono state fondate diverse organizzazioni e associazioni di categoria che promuovono attività di *awareness* e campagne attiviste.

⁵ M. ACCORDI RICKARDS e M. ROMANINI, *Donne e videogiochi*, cit., p. 56 ss.

⁶ womeningames.org/about-us/.

⁷ 46%, fonte: statista.com/statistics/232383/gender-split-of-us-computer-and-video-gamers/?kw=&crmtag=adwords&gclid=CjwKCAjwzJmlBhBBEiwAEJyLu-0Guw091-GDf9-ljIbvww1ZKxGpum2IzV7T16fYIdyTHByDxRnl3K9BoC8j8QA-vD_BwE.

⁸ reach3insights.com/women-gaming-study. Cfr. anche D.J. KUSS, A.M. KRISTENSEN, A.J. WILLIAMS and O. LOPEZ-FERNANDEZ, *To be or not to be a female gamer: a qualitative exploration of female gamer identity*, in *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19, 2022, p. 1169 ss., in particolare p. 1176.

⁹ Sul divario di genere gli *e-sports* seguono quanto avviene più in generale nel mondo dello sport, su cui rimandiamo alla lettura del numero speciale della rivista *Eracle, Journal of Sports and Social Sciences*, 3, 2020, dal titolo *Sport and gender gap: accessibility, leadership and media representation*.

¹⁰ Nella prima competizione olimpica moderna, del 1896, la presenza femminile non era stata considerata, proprio come ai tempi dell'antica Grecia, cfr. M. XIE, *Discussing the impact of the Olympics on women's right*, in *Academic Journal of Humanities & Social Sciences*, 12, 2021, p. 55 ss.

Lo stereotipo che vuole che il tipico giocatore sia un adolescente, maschio, bianco, *cisgender* si è rivelato quindi poco preciso. Come già detto, oramai il numero di giocatrici è pressoché identico a quello dei giocatori, almeno per quando riguarda le categorie non professionali. Alcuni studi hanno però dimostrato che quando si ricorda l'identità di genere a un campione di donne prima di fare un test di abilità cognitiva, quelle donne tenderanno a fornire prestazioni inferiori rispetto a donne che non abbiano ricevuto il medesimo *reminder*¹¹. In altre parole lo stereotipo di genere secondo il quale le donne non saprebbero giocare influenzerebbe negativamente le prestazioni. Per ribaltare lo stereotipo occorre quindi incrementare la visibilità delle giocatrici, anche a livello professionale o, comunque, nei *social media* e nei *fandom*¹². Infatti, i campionati per sole donne – che pure esistono – non hanno raggiunto livelli di successo minimamente paragonabili a quelli per soli uomini, e la minore visibilità dei primi nutre lo stereotipo della minore abilità delle donne nei giochi¹³.

Dietro l'evoluzione della rappresentazione di genere nei videogiochi c'è non solo il pubblico cui essi sono stati via via destinati ma anche il “genere” dell'industria creativa. Peraltro, così come è mutata la rappresentazione dei personaggi femminili nei giochi, anche l'industria del gioco ha subito progressive trasformazioni. Altri hanno analizzato la presenza femminile nel settore e, più specificamente, nei vari ruoli del *game design*, dalla creazione dei contenuti ai direttori creativi¹⁴. Anche se recentemente c'è stato un incremento nel numero delle sviluppatrici, sono ancora troppo poche le donne alla guida del settore dei videogiochi, e comunque queste rappresentano solo il 22% della forza lavoro. Peraltro la resistenza all'incremento della presenza femminile è forte e nel 2014 un gruppo di giocatori ha preso di mira delle sviluppatrici con molestie *online* e minacce di morte; il caso è conosciuto con il nome di *GamerGate*¹⁵. Questi attacchi non rappresentano incidenti isolati bensì

¹¹ B. PAASSEN, T. MORGENROTH and M. STRATEMEYER, *What is a true gamer?*, cit., p. 429.

¹² treccani.it/enciclopedia/tag/fandom/. Si tratta di un neologismo che indica un insieme di persone unite dalla passione per un comune fenomeno, nel caso di specie un videogioco. Attraverso i *fandom* si creano forme di socializzazione tra i *fan*, che danno vita a comunità sia virtuali che reali.

¹³ T.L. TAYLOR, *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, Princeton, 2018.

¹⁴ M. ACCORDI RICKARDS e M. ROMANINI, *Donne e videogiochi*, cit., p. 41 ss.

¹⁵ T. SINGH, *Gendered barriers in the gaming industry*, in *Journal of Sports Law, Policy and Governance*, dicembre 2020, p. 1 ss.

illustrano la modalità attraverso la quale la comunità misogina di giocatori maschi ha tentato di riaffermare i propri privilegi patriarcali e re-impadronirsi di quello che loro considerano il loro “campo da gioco”¹⁶. Le vittime degli attacchi hanno reagito agli abusi e hanno raccontato la loro esperienza davanti a una Commissione delle Nazioni Unite¹⁷, mettendo sotto i riflettori il problema del sessismo e della rappresentazione di genere nell'industria dei videogiochi. Ciò ha portato a varie iniziative a favore della parità di genere all'interno dell'Organizzazione; parleremo più avanti dell'obiettivo 5 per lo sviluppo sostenibile dell'Agenda 2030; basti qui ricordare *HeForShe*, una campagna di solidarietà in favore dell'eguaglianza creata da UN Women. L'obiettivo è di coinvolgere ragazzi e uomini nella lotta contro la discriminazione femminile. Le persone oggetto delle molestie hanno reagito con forza e hanno reso pubbliche le violenze e le minacce ricevute. Gli hashtag *#1ReasonWhy*, *#INeedDiverseGames*, *#Everyone'sBattelfield* sono diventati virali e hanno messo in luce i motivi per i quali il mondo del *gaming* è dominato dall'ingombrante presenza e voce dei maschi, reagendo a questo dominio per chiedere una maggiore inclusività di tutte le minoranze¹⁸.

Nel 2018, la Riot Games, un'azienda di videogiochi, è stata citata in giudizio da alcune dipendenti per discriminazioni di genere e molestie. Nel 2020 alcuni scandali all'interno dell'industria dei videogiochi hanno portato all'annullamento del torneo *Evolution Championship Series Online* (EVO) a causa delle accuse di molestie sessuali nei confronti del suo ex presidente e fondatore, Joey Cuellar. Due delle società coinvolte con i loro giochi nel torneo hanno preso le distanze dalla competizione, eliminando i rispettivi titoli (*Mortal Kombat II* e *Street Fighter V*) dall'evento EVO. Sempre più spesso gli episodi di sessismo, razzismo e in genere discriminazione vengono denunciati e talvolta le denunce portano ad alcuni cambiamenti nella società incriminata,

¹⁶ M. CONSALVO, *Confronting toxic gamer culture: A challenge for feminist game studies scholars*, in *Ada: A Journal of Gender, New Media and Technology*, 2012.

¹⁷ Si tratta della *Broadband Commission for Digital Development*, creata nel 2010 dall'Organizzazione internazionale per le comunicazioni e dall'UNESCO in risposta della richiesta del Segretario Generale delle Nazioni Unite di dar seguito agli obiettivi di sviluppo del millennio. La Commissione ha pubblicato il rapporto *Cyber violence against women and girls* sul quale si sono espresse le vittime del *GamerGate*, [vice.com/en/article/nz7jb7/im-disappointed-zoe-quinn-speaks-out-on-un-cyberviolence-report](https://www.vice.com/en/article/nz7jb7/im-disappointed-zoe-quinn-speaks-out-on-un-cyberviolence-report).

¹⁸ S.B. EVANS and E. JANISH, *#INeedDiverseGames: How the queer backlash to GamerGate enables nonbinary coalition*, in *QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking*, 2015, p. 125 ss.

come ad esempio l'assunzione di un *Chief diversity, equity and inclusion officer*. Tutto ciò sta conducendo, lentamente, a un cambiamento di cultura che auspicabilmente condurrà all'abolizione di ogni forma di discriminazione. E il cambiamento avverrà anche grazie a ruoli femminili sempre più importanti e rilevanti nei vari videogiochi, a loro volta causati dall'ingresso delle donne nell'industria del videogioco¹⁹.

3. L'industria videoludica e le sue dinamiche di consumo sono in continua trasformazione: si potrebbe dire che si è passati dal videogioco al *gioco video*²⁰. In una prima fase la fruizione degli *e-sports* era diretta, l'evento veniva trasmesso senza un vero e proprio commento tecnico; dal 2009 i campionati di videogiochi hanno cominciato a essere commentati da figure che sarebbero presto diventate protagoniste della scena degli *e-sports*, lo *shoutcaster* e il *colorcaster*²¹. In altre parole, i consumatori dell'offerta videoludica *online* hanno assunto in proprio il ruolo di giornalisti e i produttori di videogiochi hanno iniziato a dialogare con i giocatori; il *gameplay*, cioè tutto quello che fa il giocatore mentre gioca, e il *live streaming* hanno trasformato il consumatore videoludico in spettatore-videogiocatore. Si tratta quasi sempre di un pubblico giovane, maschile e *cisgender*. Sembrerebbe che la presenza femminile sia ancora una volta marginalizzata, ma un'indagine recente ha messo in rilievo una realtà più complessa. Uno studio sul comportamento nei confronti delle donne all'interno delle produzioni di *game live streaming* su *Twitch* ha dimostrato che mentre gli *streamer* di sesso maschile ricevono di norma commenti legati al gioco, le *streamer* di sesso femminile ricevono commenti che le riducono a oggetto²². Questo avviene

¹⁹ L. CHO, *The downward spiral of the misogynistic video game industry: it's truly up to the "last of us"*, in *Loyola of Los Angeles Entertainment Law Review*, 42, 2022, p. 175 ss., in particolare p. 213 ss., nel paragrafo intitolato *Game developers should increase representation of marginalized groups, especially including women, in a way that does not encourage sexist or incel behavior*.

²⁰ R. RETEZ, *Giocare a commentare. Il nuovo giornalismo eSportivo tra questioni di genere*, in *Eracle, Journal of Sports and Social Sciences*, 2, 2021, pp. 54 ss. e 57 (si tratta del numero speciale di *Eracle* dedicato agli *e-sports*, dal titolo *eSports: playing on and off the screen*).

²¹ Il primo commenta le competizioni mentre il secondo compie un'analisi tecnica delle stesse, cfr. R. RETEZ, *Giocare a commentare*, cit., p. 59.

²² S. NAKANDALA, G.L. CIAMPAGLIA, N. MAKOTO SU and Y-Y. AHN, *Gendered conversation in a social game-streaming platform*, in *Proceedings of the eleventh International AAAI Conference on Web and Social Media (ICWSM 2017)*, ojs.aaai.org/index.php/ICWSM/article/view/14885, p. 161 ss., in particolare p. 169.

soprattutto sui canali più popolari, mentre l'analisi dei commenti fatti su canali meno popolari e con una più incisiva presenza di moderatori (come si nota dall'uso del termine *warning*), spesso canali di donne, appare al contrario *gender-neutral*²³. Gli autori dello studio motivano la circostanza che «conversation in Twitch is strongly gendered» ragionando sugli incentivi economici che spingono gli *streamer* a adottare il punto di vista maggioritario (cioè quello dei maschi), che oggettivizza le giocatrici e incoraggia un comportamento abusivo nei loro confronti e gli stereotipi eteronormativi²⁴. Occorre tuttavia evidenziare l'esistenza di un gran numero di piccole comunità su *Twitch*, anche se assai meno popolari delle prime, che non seguono gli stereotipi di genere, grazie al ruolo attivo e incisivo di moderatori. Questa presenza permette di fornire un quadro meno cupo del *social gaming* e auspicare che si possa andare nella direzione virtuosa, analogamente a quanto abbiamo visto accadere dopo il *GamerGate*. A tal proposito piace ricordare il caso di Indiana Black, nota all'interno della comunità e-sportiva come Froskurinn. Froskurinn è stata una commentatrice e *colorcaster* dei campionati di *League of Legend*, gioco diffuso soprattutto tra giocatori di sesso maschile, che ha commentato diversi campionati regionali ed è apertamente omosessuale e sostenitrice della parità dei diritti. La commentatrice ha un proprio canale *Twitch*, dove non fa la *colocaster* bensì conduce delle dirette in cui gioca a *League of Legends* e contemporaneamente dialoga con il pubblico della diretta. A questo ci riferivamo prima parlando di *gioco video* perché durante le dirette da una parte c'è il videogioco e dall'altra parte c'è una inquadratura in diretta del giocatore *streamer* che descrive, informa e dialoga con il suo pubblico. La particolarità di Froskurinn sta nel linguaggio ironico, sarcastico e auto-derisorio. Il suo pubblico è abituato a questo tipo di linguaggio e sono davvero rari i casi in cui la *streamer* (o la sua compagna con cui condivide la casa da cui trasmette in diretta) è stata vittima di insulti o offese. Esiste quindi una nicchia nella comunità di spettatori-videogiocatori di giochi molto popolari, quelli per intenderci giocati da maschi in percentuale superiore all'80%²⁵, che si distanzia dalla condotta tossica, fatta di misoginia, razzismo e abusi verbali, tipica di una parte della comunità videoludica. La

²³ *Ibidem*, p. 165.

²⁴ *Ibidem*, p. 170.

²⁵ Cfr. O. RUVALCABA, J. SHULZE, A. KIM, R.S. BERZENSKI and P.M. OTTEN, *Women's experiences in eSports: gendered differences in peer and spectator feedback during competitive video game play*, in *Journal of Sport and Social Issues*, 42, 2018, p. 295 ss.

presenza sempre maggiore di figure come Froskurinn è uno dei fattori che contribuisce alla creazione di una nuova cultura di gioco, sempre più inclusiva. Pensiamo ad esempio a donne note come Pansy, Sjokz, Tech Girl, Soemie e, in Italia, Kurolily. Basta cercare i loro nomi su *liquipedia.net* per seguirne la storia. Ma ci sono anche giocatrici professioniste che hanno contribuito a dare una maggiore visibilità alle donne negli *e-sports*: Sasha “Scarlet” Hostyn, Eefje “sjokz” Depoortere, Tricia “megumixbear” Sugita, Maria “Remilia” Creveling, Jorian “Sheever” van der Heijden²⁶. La visibilità è importante perché avere un modello da seguire permette di ottenere risultati formidabili. Figure ispiratrici sono quelle che convinceranno migliaia di adolescenti a superare i vecchi stereotipi e capire che il gioco è fatto (anche) per le donne e in genere per tutte le minoranze. Ad esempio, Tricia Sugita, CEO di FlyQuest, è stata tra le prime a sostenere pubblicamente, a nome dell’organizzazione, il movimento *Black lives matter*²⁷.

4. Il campo degli *e-sports*, nonostante le discriminazioni messe in evidenza, offre delle potenzialità per superare le discriminazioni in questione. Ci sono evidenze del legame a doppio filo tra la propensione al videogioco e un futuro nel mondo delle discipline STEM²⁸. I videogiochi rappresentano un elemento chiave per colmare il divario di genere nelle discipline STEM²⁹ e, quindi, per permettere di raggiungere

²⁶ oneesports.gg/gaming/women-in-esports-history/; cfr. anche <https://escharts.com/players?female=1> e wired.it/article/donne-esport-interviste/.

²⁷ Ad esempio su X si può leggere il messaggio di inclusività verso tutti, [x.com/flyquest/status/1278840881852841984](https://twitter.com/flyquest/status/1278840881852841984).

²⁸ STEM è l’abbreviazione di *Science* (scienza), *Technology* (tecnologia), *Engineering* (ingegneria) e *Mathematics* (matematica); si tratta di discipline fondamentali per aiutare gli studenti ad affrontare il loro futuro digitale. L’approccio educativo STEM è nato negli anni ’90 negli Stati Uniti per rispondere alla domanda di professionisti nel settore scientifico e tecnologico. Nel 2006 Georgette Yakman ha proposto l’integrazione dell’arte in questo approccio e si è quindi passati da STEM a STEAM: l’arte permette di coltivare competenze creative che permettano soluzioni innovative a problemi complessi. Sull’esistenza del legame, cfr. T. SINGH, *Gendered barriers in the gaming industry*, cit.; N.S. KRUTHIKA, *ESports and its reinforcement of gender divides*, in *Marquette Sports Law Review*, 30, 2020, pp. 347 e 361 ss.; E. HACKNEY, *Eliminating racism and the diversity gap in the video game industry*, in *John Marshall Law Review*, estate 2018, pp. 863 ss. e 896.

²⁹ C. ASSUNÇÃO, “No girls on the internet”: *The experience of female gamers in the masculine space of violent gaming*, in *Press Start*, 3, 2016, numero speciale *Negotiating gamer identities*, p. 46 ss.

una parità effettiva. Infatti, da un lato, la Federazione europea interattiva del *software* (ISFE)³⁰ afferma, dati alla mano, che le ragazze che giocano ai videogiochi hanno una probabilità tripla di dedicarsi a una carriera STEM rispetto a quelle che non giocano³¹. Dall'altro lato, alle giocatrici si possono aprire possibilità lavorative nell'industria videoludica e questo a sua volta può accelerare le trasformazioni del settore verso una sempre maggiore inclusività.

Girl who code è un'iniziativa che si propone di colmare il divario di genere nella tecnologia e cambiare l'immagine del "programmatore". L'obiettivo di colmare il divario di genere entro il 2030 richiama alla mente gli Obiettivi per lo sviluppo sostenibile (SDGs)³². Ci troviamo in un'area a cavallo tra l'obiettivo 4, relativo all'educazione, e l'obiettivo 5, relativo alla parità di genere³³. In particolare viene in rilievo il traguardo (*target*) 5b dell'obiettivo 5, volto a «enhance the use of enabling technology, in particular information and communications technology, to promote the empowerment of women». Se guardiamo agli indicatori di questo specifico *target*, vediamo come si faccia riferimento alla proporzione – distinta per sesso – di persone in possesso di un telefono cellulare³⁴. Pur comprendendo il motivo per cui è stato scelto un indicatore così elementare³⁵, ritengo tuttavia che sarebbe stato più appropriato il ricorso a altri indicatori quali, ad esempio, il possesso di un collegamento *ethernet*, di una *mail* personale o di un profilo *social*, sempre in proporzione tra i due sessi.

L'obiettivo di colmare il divario di genere è presente anche nell'obiettivo relativo all'educazione; vengono qui in rilievo i target 4.5 e 4.6, relativi rispettivamente all'eliminazione di ogni tipo di discriminazione

³⁰ Interactive Software Federation of Europe, iniziativa del Comitato economico e sociale europeo, in *eesc.europa.eu*.

³¹ steamonedu.eu/news/girls-playing-videogames-and-stem-careers/; D.J. KUSS, A.M. KRISTENSEN, A.J. WILLIAMS and O. LOPEZ-FERNANDEZ, *To be or not to be a female gamer*, cit., p. 1170.

³² Gli SDGs danno seguito ai risultati degli obiettivi di sviluppo del millennio (MDGs) e presentano obiettivi comuni su una serie di questioni rilevanti per lo sviluppo; essi sono racchiusi nell'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile. Per quando concerne il rapporto tra donne e educazione, cfr. *The United Nations girls' education initiative*, in ungei.org.

³³ globalgoals.org/goals/4-quality-education/.

³⁴ sdgs.un.org/goals/goal5#targets_and_indicators.

³⁵ Le Nazioni Unite devono pensare su scala globale e scegliere indicatori validi in tutto il mondo, a prescindere dal livello di alfabetizzazione, cultura o sviluppo dell'individuo cui si pone la domanda.

nell'educazione e al raggiungimento entro il 2030 per una sostanziale porzione di adulti, sia uomini che donne, di alfabetizzazione e calcolo (*literacy e numeracy*)³⁶.

Il terreno del gioco rappresenta l'esempio perfetto di come si possa operare una trasformazione degli svantaggi in vantaggi. I giocatori non sono infatti semplici consumatori. La maggior parte dei videogiocatori è in realtà impegnata in uno sforzo collaborativo per conoscere a fondo i propri giochi preferiti. Attraverso le numerose comunità *online*, i giocatori partecipano così a un esercizio di intelligenza collettiva; il gioco, anche quello *offline*, rappresenta infatti al tempo stesso un'attività sociale e un esercizio di soluzione di problemi. I giocatori che giocano insieme *online* mettono insieme le loro energie per risolvere i problemi di natura video-spaziale, psicologica e strategica posti dal gioco. *Wikies* e *forum* permettono ad altri giocatori di collaborare allo sforzo collettivo. In questo modo attraverso il gioco si sviluppano competenze che vanno ben oltre il gioco stesso. C'è bisogno di esempio e di azioni positive affinché questa attività di intelligenza collettiva riesca ad essere realmente inclusiva, permettendo così a individui di ogni genere o minoranza di partecipare allo sforzo collettivo e acquisire competenze essenziali per una cittadinanza attiva.

5. Dopo aver descritto la raffigurazione delle donne nei videogiochi e indagato le cause delle varie forme di discriminazione negli *e-sports*, lo studio ha proposto possibili soluzioni per un gioco davvero inclusivo nei confronti delle donne e di altri gruppi tradizionalmente discriminati ed esclusi. È necessario uno sguardo di genere che permetta di sovvertire l'eteronormatività presente in tutte le società e quindi anche in quella dell'industria del gioco. Tutto passa attraverso un'educazione inclusiva. Ragazze e minoranze, consapevoli di poter raggiungere gli stessi risultati dell'adolescente *cisgender* bianco, potranno infatti raggiungere qualsiasi obiettivo si prefiggano.

³⁶ Sono necessarie due parole di spiegazione del motivo per il quale abbiamo lasciato anche i termini inglesi, di difficile traduzione. Una prima e banale traduzione, quella tipica del linguaggio burocratico del mondo dell'istruzione scolastica, è infatti: italiano e matematica. Appare migliore una traduzione che faccia riferimento alle competenze; da un lato, ci sono quindi le capacità di comprensione del testo e, dall'altro lato, l'abilità di accedere a, usare e comunicare informazioni matematiche.

NESLIGUL CALTIL

Gaming e e-sports: promotori di inclusività e sviluppo nella società digitale

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. Gli *e-sport* come diritto fondamentale dei bambini. – 3. Sfide e controargomentazioni sugli *e-sport*. – 4. Soluzioni per l'esigenza di garantire l'accesso a tutti. – 5. Conclusioni.

1. In un'epoca in cui i paesaggi digitali stanno diventando i nuovi campi da gioco per i minori e gli adolescenti, il riconoscimento degli *e-sports* e del *gaming* come diritti fondamentali sono più pertinente che mai. L'evoluzione moderna del gioco comprende uno spostamento significativo dalle attività tradizionali all'aria aperta alle esperienze digitali immersive, giustificando una rivalutazione del ruolo che queste attività svolgono nello sviluppo e nel benessere degli adolescenti.

Nel corso della storia, i fanciulli si sono impegnati in varie forme di gioco. I fanciulli utilizzano il potere del gioco come mezzo per dare un senso al loro ambiente, per elaborare le loro esperienze e per esercitare e scoprire le loro competenze¹. Tradizionalmente, il gioco implicava attività fisiche e all'aperto che favorivano la crescita fisica, sociale e cognitiva. Oggi, il passaggio al digitale ha portato a nuove forme di gioco, con l'emergere dei videogiochi e degli *e-sports* come vie principali per l'intrattenimento e l'apprendimento. Queste piattaforme su cui si gioca e si praticano gli *e-sports*, offrono esperienze diverse che il gioco tradizionale non è sempre in grado di fornire, tra cui scenari complessi di risoluzione dei problemi, collaborazione globale e pensiero strategico in tempo reale. L'accessibilità e la varietà dei giochi elettronici li hanno resi sempre più popolari tra i fanciulli e gli adolescenti di tutto il mondo. Negli Stati Uniti, ad esempio, i giovani giocano in media da due ore e mezza a tre ore al giorno su console per videogiochi, dispositivi mobili e *computer*. Anche i minori di età pari o inferiore a otto anni

¹ L.S. LIBEN, U. MUELLER and R.M. LERNER (eds.), *Handbook of Child Psychology and Developmental Science*, II, *Cognitive Processes*, 7th ed., Hoboken, 2015.

trascorrono in media 23 minuti al giorno giocando, principalmente su dispositivi mobili².

Crescendo in un'era digitale, i minori e gli adolescenti sono sempre più attratti dagli *e-sports*, poiché sono molto abituati alla tecnologia e alle piattaforme digitali. Gli *e-sports* sfruttano la potenza della tecnologia per creare esperienze di gioco coinvolgenti che attraggono questa generazione di nativi digitali. La natura interattiva e dinamica degli *e-sports* coinvolge i giocatori in modiche i giochi tradizionali difficilmente possono replicare. Gli *e-sports* offrono anche opportunità di interazione sociale e connettività negli spazi digitali, consentendo ai giocatori di competere, collaborare e comunicare con amici e coetanei di tutto il mondo. Questo aspetto sociale degli *e-sports*, unito alla loro natura competitiva, li rende una scelta interessante per i minori e gli adolescenti.

Il concetto di gioco e di *e-sports* come diritti fondamentali dei minori è radicato nel riconoscimento che queste attività digitali forniscono benefici essenziali per lo sviluppo cognitivo e sociale. Gli strumenti internazionali, tra cui la Convenzione sui diritti dell'Infanzia (CRC) e la Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo (UDHR), sottolineano l'importanza del gioco e dell'accesso alle attività culturali e ricreative per la crescita dei bambini. Riconoscere il gioco e gli *e-sports* come diritti si allinea a questi principi, assicurando che tutti i bambini, indipendentemente dal loro *background* socioeconomico, abbiano l'opportunità di impegnarsi e trarre beneficio dal gioco digitale. Questo articolo esamina come gli *e-sports* e il concetto di gioco costituiscano diritti dei minori, sottolineando la necessità di pari opportunità per tutti i minori. Sostenendo politiche e pratiche inclusive, l'articolo evidenzia l'importanza di creare ambienti di gioco accessibili e vantaggiosi per tutti i minori, sottolineando la necessità di garantire un futuro digitale più inclusivo ed equo per tutti.

2. Sono state istituite numerose leggi, politiche, pratiche e strutture che si occupano dei diritti dei minori nel mondo digitale. Queste sono state analizzate a fondo e, in alcuni casi, sono state formulate ulteriori raccomandazioni per migliorarne l'efficacia³. Tuttavia, queste politiche

² V. RIDEOUT, A. PEEBLES, S. MANN, and M.B. ROBB, *Common Sense census: Media use by tweens and teens, 2021*, San Francisco, 2022.

³ U. GASSER and S. CORTESI, *Children's Rights and Digital Technologies: Introduction to the Discourse and Some Meta-observations*, in M.D. RUCK, M. PETER-

devono essere estese ai giochi elettronici e agli *e-sports* dal punto di vista del diritto fondamentale al gioco nella nuova era e dell'accesso alla tecnologia. Man mano che l'umanità si adatta alle condizioni globali in evoluzione, l'importanza del gioco nello sviluppo dei minori è diventata più evidente. A sottolineare questo riconoscimento, l'Assemblea generale delle Nazioni Unite ha adottato la Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, il cui articolo 31 identifica specificamente il gioco come un diritto fondamentale per i minori. L'articolo 31 afferma che i minori hanno diritto al riposo e al tempo libero, a dedicarsi al gioco e alle attività ricreative e a partecipare liberamente alla vita culturale e alle arti⁴. Il gioco digitale e gli *e-sports* sono forme contemporanee di gioco che soddisfano questo diritto, fornendo ambienti per l'impegno creativo, sociale e cognitivo.

Nell'era digitale moderna, l'accesso alla tecnologia è diventato un aspetto essenziale della vita quotidiana, con un impatto sull'istruzione, la socializzazione e il tempo libero. Poiché il gioco e gli *e-sports* continuano a crescere in popolarità tra i minori e gli adolescenti, è fondamentale considerare le implicazioni dell'accesso tecnologico in questo contesto. Sostenere il diritto dei minori partecipare al gaming ed *e-sports* richiede di affrontare le varie barriere economiche e infrastrutturali che impediscono un accesso paritario alla tecnologia. Riconoscere gli *e-sports* come una forma legittima di gioco e di impegno sociale sottolinea l'importanza di garantire a tutti i minori, indipendentemente dal contesto socioeconomico, l'opportunità di partecipare. Ciò include le sfide economiche legate all'accessibilità dei dispositivi digitali, ai costi di connettività a Internet, alle spese per *software* e abbonamenti e alla disponibilità di servizi di alfabetizzazione e supporto digitale. Questi fattori contribuiscono alla questione più ampia dell'accesso alla tecnologia come diritto fondamentale per i minori.

La Strategia del Consiglio d'Europa sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza afferma chiaramente che «le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) influiscono sul godimento da parte dei minori di un numero significativo di diritti fondamentali garantiti dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'uomo, dalla Convenzione europea sui diritti umani e dalla Carta sociale europea».

SON-BADALI, M. FREEMAN (eds.), *Handbook of Children's Rights: Global and Multidisciplinary Perspectives*, New York, 2016, p. 417 ss.

⁴ Nazioni Unite, Assemblea Generale, *Convenzione sui diritti del fanciullo*, 20 novembre 1989, entrata in vigore il 2 settembre 1990.

Il Comitato delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza afferma che tutti i minori dovrebbero essere in grado di accedere in modo sicuro alle TIC e ai media digitali, e dovrebbero avere la possibilità di partecipare pienamente, esprimersi, cercare informazioni e godere di tutti i diritti sanciti dalla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dai suoi Protocolli opzionali senza alcuna discriminazione⁵. La Dichiarazione dei diritti dell'infanzia e dell'adolescenza sottolinea inoltre, nel principio 7, che ogni minore deve avere la piena opportunità di giocare e divertirsi, con gli stessi scopi dell'istruzione⁶. Gli *e-sports* e il *gaming* hanno finalità educative in quanto promuovono abilità come il pensiero strategico, la risoluzione dei problemi e il lavoro di squadra. Nel contesto delle tecnologie digitali, il Comitato delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia sottolinea che i minori di tutto il mondo dedicano più tempo al gioco, alla ricreazione, alle attività culturali e artistiche attraverso varie piattaforme e media digitali. Queste attività includono guardare la televisione, messaggiare, fare *social network*, giocare, mandare messaggi, ascoltare e creare musica, guardare e fare video e film, sviluppare nuove forme d'arte e postare immagini. In quanto consumatori e creatori, il loro impegno abbraccia un'ampia gamma di esperienze digitali⁷. Inoltre, la Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo, all'articolo 24, afferma il diritto al riposo e allo svago, compresa una ragionevole limitazione dell'orario di lavoro e ferie periodiche retribuite⁸. Per i minori, il tempo libero include il gioco, dove il gioco moderno include il gioco digitale, che è essenziale per il riposo e la pausa cognitiva dalle pressioni scolastiche.

Nonostante i significativi progressi nell'accesso e nell'alfabetizzazione digitale, gli studi esistenti indicano che i diritti digitali dei minori sono ancora lontani dall'essere pienamente realizzati. Il discorso attuale si concentra prevalentemente sulla protezione, trascurando spesso i diritti di fornitura e partecipazione. Le ricerche dimostrano costantemente che gli aspetti educativi, interattivi e partecipativi dell'impegno digitale sono

⁵ Consiglio d'Europa, *Council of Europe Strategy for the rights of the child (2016-2020): Children's human rights*, Strasburgo, 2016.

⁶ Nazioni Unite, Assemblea Generale, *Dichiarazione dei diritti del fanciullo*, UN Doc. A/RES/1386(XIV), 20 novembre 1959.

⁷ Nazioni Unite, Comitato sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*, UN Doc. CRC/C/GC/17, 17 aprile 2013.

⁸ Nazioni Unite, Assemblea Generale, United Nations, *Dichiarazione universale dei diritti umani*, UN Doc. A/RES/217(III), 10 dicembre 1948.

vitali e quindi i diritti dei minori dovrebbero riflettere queste dimensioni per sostenere la loro crescita in un mondo sempre più digitale⁹.

Negli ultimi anni si è assistito a una proliferazione di iniziative volte a salvaguardare i diritti dei minori nella sfera digitale. Esempi di iniziative incentrate sui diritti dei minori nell'ambiente digitale sono l'adozione del Commento generale 25 da parte del Comitato delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza¹⁰ (o l'iniziativa della Commissione europea *Better Internet for Kids* (BIK+))¹¹, che collabora con le parti interessate in tutta Europa per creare un ambiente *online* più sicuro per i giovani attraverso campagne di sensibilizzazione, risorse educative e sviluppo di politiche.

Tuttavia, l'impatto di queste normative rimane, almeno al momento, basso. Questi regolamenti spesso comportano misure che spesso sono in conflitto con le meccaniche di base implementate. Le attuali strutture di governance e politiche non sempre riconoscono o affrontano le implicazioni per i diritti dei minori¹². È fondamentale rivedere il quadro dei diritti digitali per includere il *gaming* e gli *e-sports*, riconoscendo il loro ruolo di responsabilizzazione e coinvolgimento dei giovani utenti. Includendo il gioco e gli *e-sports* nei diritti digitali dei minori, possiamo garantire un approccio più olistico che promuova il loro sviluppo e benessere generale, non solo la loro sicurezza.

3. La popolarità degli *e-sports* e del *gaming* competitivo continua a crescere, ma inquadrarli come diritti fondamentali per i minori e gli adolescenti presenta una serie complessa di sfide e controargomentazioni. Se da un lato l'ascesa degli *e-sports* ha portato numerosi benefici e opportunità potenziali per i minori e i giovani, dall'altro dobbiamo essere consapevoli di alcune preoccupazioni e importanti criticità, come i rischi per la salute, le preoccupazioni sociali e di sviluppo, l'impatto educativo e le questioni etiche che circondano gli *e-sports*, che mettono

⁹ K. JOHNSTON, *Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing*, in *Int. J. Environ. Res Public Health*, 2021, 18, p. 10179 ss.

¹⁰ Nazioni Unite, Comitato sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, *General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment*, UN Doc. CRC/C/GC/25, 2 marzo 2021.

¹¹ Unione europea, Commissione europea, *A Digital Decade for children and youth: the new European strategy for a better internet for kids (BIK+)*, 2022.

¹² S. LIVINGSTONE, J. CARR and J. BYRNE, *One in Three: Internet Governance and Children's Rights*, Innocenti Discussion Paper no. 2016-01, UNICEF Office of Research, Firenze, 2016.

in evidenza le complessità legate all'inquadramento degli *e-sports* come un diritto fondamentale per i minori e gli adolescenti.

Una delle principali preoccupazioni sollevate dagli sport elettronici è il potenziale rischio per la salute associato all'eccessivo tempo trascorso sullo schermo. In diverse ricerche, l'eccessivo tempo trascorso sullo schermo è stato collegato all'obesità, ai disturbi del sonno e a problemi di salute mentale come ansia e depressione. Secondo l'American Academy of Pediatrics, i minori che passano più di due ore al giorno sugli schermi hanno maggiori probabilità di subire questi effetti negativi sulla salute¹³. L'influenza del gioco sulla salute fisica, in particolare il comportamento sedentario, e il suo impatto sul benessere mentale, compresi i sentimenti di solitudine e depressione, sono emersi come problemi sociali urgenti che richiedono attenzione¹⁴. Un'altra preoccupazione è il rischio di dipendenza dal gioco, in particolare tra i minori e gli adolescenti. La pandemia Covid-19 ha portato a un aumento dell'accesso dei minori ai programmi *online* e a un incremento dei comportamenti di gioco *online*¹⁵. Il disturbo da gioco su Internet (IGD) è stato incluso come dipendenza non da sostanze nell'appendice della quinta edizione del Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali (DSM-5)¹⁶. Anche l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha riconosciuto gli effetti nocivi del gioco eccessivo, includendo il Disturbo da Gioco d'Azzardo nella versione 2018 dell'11^a revisione della Classificazione Internazionale delle Malattie (ICD-11)¹⁷. La maggior parte dei giocatori, che si dedicano ai videogiochi come parte di uno stile di vita normale e sano, potrebbe essere influenzata negativamente dall'inclusione prematura del Disturbo da Gioco come diagnosi. Questa categorizzazione rischia di stigmatizzare milioni di minori che giocano ai videogiochi. Sono state condotte diverse ricerche sull'affidabilità di questa categorizzazione e si chiede

¹³ Y.L. REID CHASSIAKOS, J. RADESKY, D. CHRISTAKIS, M.A. MORENO, C. CROSS and COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA, *Children and Adolescents and Digital Media*, in publication.aap.org, 2016.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ V. ROSENDO-RIOS, S. TROTT and P. SHUKLA, *Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda*, in sciencedirect.com, 2022.

¹⁶ American Psychiatric Association, *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (DSM-5®), 5th ed., Washington e Londra, 2103.

¹⁷ Organizzazione Mondiale della Sanità, *International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11)*, § 6C50: *Gaming Disorder*, 2018.

addirittura il ritiro della proposta di Disturbo da Gioco d'Azzardo per prevenire l'errata allocazione delle risorse sanitarie pubbliche ed evitare di danneggiare i videogiocatori sani a livello globale¹⁸.

I critici sostengono che il gioco eccessivo, in particolare nel contesto degli *e-sports*, può portare all'isolamento sociale e al ritiro dalle interazioni del mondo reale. Trascorrere ore immerse in mondi virtuali e comunità *online* può distogliere l'attenzione dalle interazioni sociali faccia a faccia, dagli *hobby* e dalle attività extrascolastiche, limitando potenzialmente le opportunità di sviluppo sociale e le abilità interpersonali dei minori. Alcuni studi hanno dimostrato che un'eccessiva attività di gioco può portare a una diminuzione delle competenze sociali e a un aumento dei sentimenti di solitudine e isolamento¹⁹. Ci sono anche preoccupazioni riguardo all'influenza dei contenuti dei videogiochi sugli atteggiamenti, i comportamenti e i valori dei minori. Alcuni videogiochi contengono temi violenti o inappropriati, che possono desensibilizzare i minori alla violenza, all'aggressività e al comportamento non etico. Anche l'esposizione ad ambienti *online* tossici, come le molestie e il cyberbullismo, può avere effetti dannosi sulla salute mentale e sul benessere sociale dei minori. L'*American Psychological Association* ha rilevato che l'esposizione ai videogiochi violenti è legata a un aumento del comportamento aggressivo nei minori²⁰.

I critici sostengono che il gioco eccessivo, in particolare durante le ore scolastiche, può avere un impatto negativo sul rendimento scolastico e sui risultati scolastici dei minori. Dare la priorità al gioco rispetto ai compiti scolastici e allo studio può portare a voti più bassi, a una riduzione della motivazione e a un disimpegno nell'apprendimento. La ricerca ha dimostrato che alti livelli di gioco con i videogiochi sono associati a risultati scolastici inferiori²¹. I programmi e le iniziative educative incentrate sugli sport sono stati criticati anche perché privilegiano

¹⁸ E. AARSETH, A.M. BEAN, H. BOONEN, M. COLDER CARRAS, M. COULSON, *et al.*, *Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal*, in *Journal of Behavioral Addictions*, 2017, 6, p. 267 ss.

¹⁹ S. LEMOLA, S. BRAND, N. VOGLER, N. PERKINSO-GLOOR, M. ALLEMAND and A. GROB, *Habitual computer game playing at night is related to depressive symptoms*, in *Personality and Individual Differences*, 2011, 51, p. 117 ss.

²⁰ American Psychological Association, *APA Task Force Report on Violent Games*, Washington, 2019.

²¹ T. SAVIC-TOT, S. ADŽIĆ, V. TOT, M. ALEKSIĆ and N. ZAKIĆ, *The impact of time devoted to video games on student achievement*, in *Education and Information Technologies*, 2023, 28, p. 5921 ss.

le competenze di gioco rispetto alle materie accademiche tradizionali. Alcuni sostengono che la promozione degli sport nelle scuole possa distogliere l'attenzione da materie scolastiche fondamentali come la matematica, le scienze e l'alfabetizzazione, che sono essenziali per il successo a lungo termine e le opportunità future dei minori. Si teme che enfatizzare il gioco come percorso professionale possa limitare le aspirazioni dei minori e restringere i loro orizzonti educativi. I critici temono che questa attenzione possa incoraggiare aspettative di carriera irrealistiche in un settore in cui pochi raggiungono il successo professionale.

Infine, ci sono importanti preoccupazioni riguardo alle iniquità e alle disparità di accesso agli sport, in particolare per i minori provenienti da ambienti a basso reddito o da comunità emarginate. L'accesso all'*hardware* di gioco, alla connettività Internet e alle strutture sportive può essere limitato nelle aree meno servite, creando barriere alla partecipazione e alle opportunità per gli aspiranti giocatori. Se non si affrontano queste disparità, gli sport elettronici possono esacerbare le disuguaglianze esistenti e ampliare il divario digitale tra i minori e gli adolescenti.

Sebbene gli sport e il *gaming* offrano numerosi benefici e opportunità, è essenziale riconoscere e affrontare le sfide e le controargomentazioni associate per garantire una prospettiva equilibrata. I rischi per la salute, la dipendenza, l'isolamento sociale, le influenze negative e l'impatto sul rendimento scolastico sono preoccupazioni significative che devono essere mitigate attraverso strategie e politiche ponderate. Riconoscendo queste complessità e lavorando per affrontarle, possiamo sostenere meglio gli *e-sports* e il *gaming* come componenti preziosi dei diritti dei minori, assicurando che tutti i minori abbiano l'opportunità di trarre beneficio da questi campi emergenti, salvaguardando al contempo il loro benessere e sviluppo generale.

4. La crescente importanza del gaming e degli *e-sports* nella società contemporanea sottolinea la necessità di considerarli non solo come passatempo, ma come componenti essenziali dei diritti dei minori. Le opportunità offerte dal gioco e dagli *e-sports* includono l'apprendimento, il gioco, la salute, la comunicazione e la partecipazione, mentre i rischi per la sicurezza, la *privacy*, la salute mentale e il benessere dei minori sono altrettanto ampi²². Se vogliamo sostenere il gaming e gli

²² OECD, *The protection of children online: risks faced by children online and policies to protect them*, 2011.

e-sports come diritti fondamentali per i minori e gli adolescenti, dobbiamo anche esplorare suggerimenti per affrontare le disparità, promuovere l'inclusività e garantire un accesso equo al gioco e agli *e-sports* per tutti i minori.

Riconoscendo il *gaming* e gli *e-sports* come diritti fondamentali per i minori, il problema del divario digitale emerge come una preoccupazione centrale. I governi di tutto il mondo svolgono un ruolo cruciale nel guidare le iniziative volte a colmare questo divario. Investendo nello sviluppo delle infrastrutture, sovvenzionando i dispositivi digitali per le famiglie a basso reddito e implementando programmi che facilitino l'accesso a Internet, i governi possono garantire l'accesso universale alla tecnologia. Le *partnership* comunitarie tra istituzioni educative, imprese locali e organizzazioni *no-profit* sono altrettanto fondamentali. Evidenziare i diversi benefici del gioco, tra cui lo sviluppo cognitivo e la socializzazione, può contribuire a riformare le percezioni e a promuovere l'inclusione all'interno della comunità del gioco. Per sostenere il *gaming* e gli sport come diritti fondamentali per i minori è necessario un approccio globale che affronti le disparità e promuova l'inclusione. Attuando i suggerimenti del quadro proposto, tra cui il superamento del divario digitale e la sfida agli stereotipi, le parti interessate possono lavorare per creare un paesaggio digitale equo in cui il gioco e gli *e-sports* siano accessibili a tutti i minori. Grazie alla collaborazione e all'impegno per i diritti dei minori, il *gaming* e gli *e-sports* possono emergere come piattaforme trasformative per l'apprendimento, la socializzazione e il divertimento, assicurando che ogni minore abbia l'opportunità di partecipare a queste attività senza barriere.

Gli *e-sports* e il *gaming* rappresentano più di un semplice intrattenimento: sono componenti essenziali dell'infanzia moderna che favoriscono lo sviluppo, la comunità e le opportunità future. In linea con gli strumenti internazionali come la CRC e l'UDHR, è imperativo riconoscere e sostenere il ruolo del gioco nella vita dei minori e degli adolescenti, sostenendo la loro inclusione come diritto fondamentale. Così facendo, possiamo garantire a tutti i minori l'opportunità di prosperare in un mondo sempre più digitale.

Il riconoscimento del *gaming* e degli *e-sports* come diritti fondamentali si basa sulla consapevolezza che queste attività sono più che semplici passatempi; sono parte integrante dello sviluppo olistico e del benessere dei minori e degli adolescenti nell'era digitale. Poiché le tecnologie digitali continuano a rimodellare il nostro mondo, è im-

perativo garantire un accesso equo al *gaming* e agli *e-sports* per tutti i minori, indipendentemente dal contesto socioeconomico, dal genere o dalla posizione geografica.

Affrontare il divario digitale emerge come una preoccupazione cruciale in questo sforzo. I governi, i responsabili politici e le parti interessate devono collaborare per colmare questo divario attraverso lo sviluppo delle infrastrutture, i programmi di sovvenzione e le iniziative di alfabetizzazione digitale. Investendo nell'accesso alla tecnologia e nell'istruzione, possiamo mettere i minori in condizione di partecipare pienamente all'era digitale, liberando il potenziale trasformativo del gioco e degli *e-sports* per la loro crescita personale e professionale. Dalle preoccupazioni per la salute all'impatto sociale, dobbiamo adottare un approccio equilibrato che massimizzi i benefici del gioco e al contempo ne attenui i potenziali svantaggi. Promuovendo il benessere digitale, favorendo abitudini di gioco sane e assicurando contenuti adatti all'età, possiamo creare un ambiente sicuro e di supporto per i minori che si divertono con il gioco e gli *e-sports* in modo responsabile.

5. In conclusione, la difesa del *gaming* e degli *e-sports* come diritti fondamentali per i minori e i adolescenti richiede un approccio collaborativo e olistico che affronti le disparità di accesso e promuova pratiche di gioco responsabili. Attuando i suggerimenti delineati in questo articolo, le parti interessate possono lavorare per creare un paesaggio digitale inclusivo in cui il *gaming* e gli *e-sports* siano accessibili a tutti i minori, arricchendo le loro vite e mettendoli in condizione di prosperare nell'era digitale.

DANIELE GRANATA

Analisi di tassonomie di minacce applicabili a piattaforme di *e-sports*

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. *Asset* e tassonomia delle minacce. – 3. Adozione di contromisure. – 4. Conclusioni e sviluppi futuri.

1. Le piattaforme di *e-sports* e le infrastrutture che ospitano eventi di videogiochi sono diventate pilastri fondamentali nell'industria dell'intrattenimento digitale. L'attrazione di milioni di spettatori verso gli *e-sports* comporta la necessità di garantire la sicurezza delle relative piattaforme. Gli eventi di videogiochi, ospitati in arene fisiche e trasmessi attraverso piattaforme digitali, rappresentano un punto cruciale di interazione tra tecnologia avanzata e l'esperienza utente. La sicurezza di queste infrastrutture non solo protegge i dati personali e finanziari dei giocatori e degli spettatori, ma assicura anche l'integrità competitiva degli eventi stessi. Minacce come il *cheating*, il *cryptojacking* e gli attacchi di *denial-of-service* possono compromettere gravemente l'affidabilità e la reputazione degli *e-sports*. Pertanto, è fondamentale sviluppare e implementare misure di sicurezza robuste per salvaguardare tutti gli aspetti delle piattaforme di *e-sports* e garantire un ambiente sicuro ed equo per tutti i partecipanti. Al fine di supportare la sicurezza di tali sistemi, una tecnica comune in letteratura è quella di *threat modelling*, ovvero l'individuazione di comportamenti maliziosi che un attaccante può attuare per arrecare danno al sistema o a parti di esso. Tali processi dipendono generalmente dal modo in cui il sistema è realizzato e le tipologie di comunicazioni coinvolte. Al fine di supportare tale processo, il lavoro è stato quello di inquadrare alcuni problemi di sicurezza dei sistemi di *e-sports*, ponendo l'attenzione sugli aspetti giuridici associati. A tale scopo, è stata prodotta una tassonomia di minacce applicabili ai componenti del sistema attraverso una ricerca in letteratura. La tassonomia prodotta è basata sull'analisi dello stato dell'arte di comportamenti maliziosi o attacchi che compromettono piattaforme di videogiochi. È importante evidenziare come le minacce rappresentino una descrizione ad alto livello di comportamenti scorretti nei confronti del sistema.

La ricerca è stata effettuata sulla libreria digitale *Scopus* e ha previsto l'individuazione di un insieme di minacce organizzate in modo strutturato.

2. Prima di focalizzarsi sulle potenziali minacce, è importante mettere in luce gli elementi chiave dell'ecosistema di gioco, ovvero gli *asset* che rappresentano risorse di valore e richiedono un'analisi della sicurezza per garantirne la protezione. Un elemento chiave è la *console*. Essa costituisce l'infrastruttura primaria su cui si basa l'intera esperienza di gioco. Il suo valore economico e la sua centralità nell'ecosistema videoludico la rendono un elemento cruciale da proteggere. Altro elemento fondamentale è il videogioco stesso. Questo è il prodotto principale che attira l'interesse e l'acquisto dei giocatori. La sua integrità e disponibilità sono fondamentali per mantenere la soddisfazione dei clienti e per garantire l'efficacia economica dell'industria dei videogiochi. La protezione del videogioco è quindi essenziale per il successo complessivo del settore. A questo punto, un'altra entità che potrebbe essere lesa sia dal punto di vista informatico che fisico è il videogiocatore, l'utente finale dell'esperienza di gioco. Il coinvolgimento e la soddisfazione del giocatore sono elementi determinanti per il successo di un titolo e, più in generale, per l'intera industria videoludica. Infine, ma non meno importante, ci sono i gamepads, gli strumenti di *input* che permettono ai giocatori di interagire con il videogioco. Essenziali per il controllo e per l'intera esperienza di gioco, i *gamepads* devono essere protetti per garantire la loro integrità e funzionalità. In sintesi, la protezione di questi elementi – la *console*, il videogioco, il videogiocatore e i *gamepads* – è indispensabile per mantenere la sicurezza e la qualità dell'intero ecosistema di gioco. Solo attraverso un'analisi attenta e una protezione efficace di questi *asset* è possibile garantire un'esperienza di gioco ottimale e sicura per tutti gli utenti coinvolti.

Una volta identificati gli *asset*, è possibile evidenziare passo-passo le minacce associate ad ognuno di essi. Il primo elemento da analizzare è la *console*.

Alcuni lavori¹ mettono in risalto un insieme di minacce che com-

¹ P. SLUYS, L. WOUTERS, B. GIERLICHs and I. VERBAUWHEDE, *An In-Depth Security Evaluation of the Nintendo DSi Gaming Console*, in S. BHASIN, S., T. ROCHE (eds.), *Smart Card Research and Advanced Applications: 22nd International Conference, CARDIS 2023, Amsterdam, The Netherlands, November 14–16, 2023, Revised Selected Papers*, Cham, 2024, p. 23 ss.

promettono *hardware* di gioco (in particolare Nintendo). Nello specifico, gli autori si focalizzano su due minacce.

La prima è la pirateria. I siti *web* che distribuiscono *software* pirata spesso contengono *malware* o *virus* dannosi. Gli utenti che scaricano e installano giochi piratati espongono le loro *console* a rischi di sicurezza informatica, come il furto di dati personali. Questo tipo di minaccia non solo compromette la sicurezza dell'*hardware*, ma può anche avere ripercussioni significative sulla *privacy* e sulla sicurezza degli utenti. La seconda minaccia riguarda gli attacchi di *fault injection*. Questi attacchi implicano la manipolazione di sistemi complessi basati su circuiti integrati, noti come SoC (*System on Chip*). Gli attacchi di iniezione sono considerati fattibili, anche se difficili da implementare. Manipolando i circuiti integrati, è possibile alterare il funzionamento della *console*, con potenziali conseguenze dannose per il suo funzionamento e la sicurezza. Queste minacce dimostrano come la protezione della console sia cruciale per l'intero ecosistema di gioco. La sicurezza dell'*hardware* è il primo passo per garantire un'esperienza di gioco sicura e affidabile per tutti gli utenti.

Altre minacce mirano a negare la disponibilità dei servizi forniti dalla *console*, come *Denial of Service* (DoS)². Questo tipo di minaccia può rappresentare un grave problema per le *console* di gioco, in quanto mira a sovraccaricare una risorsa di sistema o una rete con un'elevata quantità di traffico dannoso, impedendo agli utenti legittimi di accedere ai servizi o alle risorse desiderate. Un attacco DoS contro una *console* potrebbe causare il blocco o il malfunzionamento della stessa, compromettendo l'esperienza di gioco degli utenti e portando a una perdita di fiducia nel sistema.

Altre minacce, di diversa natura, possono compromettere direttamente l'utilizzatore come la dipendenza dal gioco³. La natura coinvolgente degli *e-sports* può portarne alla dipendenza, con conseguenti effetti negativi sulla vita sociale e lavorativa del giocatore. Inoltre, lunghe sessioni di gioco possono causare problemi fisici come la sindrome del tunnel carpale, problemi alla vista e postura scorretta. L'ambiente com-

² J. BUGEJA, A. JACOBSSON and R. SPALAZZESE, *On the Analysis of Semantic Denial-of-Service Attacks Affecting Smart Living Devices*, in K. ARAI, S. KAPOOR, R. BHATIA (eds.) *Intelligent Computing: Proceedings of the 2020 Computing Conference*, II, Cham, 2020, p. 427 ss.

³ F. RAGGIOTTO and D. SCARPI, *It's Not Just a Game: Virtual Edgework and Subjective Well-Being in E-Sports*, in *Journal of Interactive Marketing*, 2023, 58, p. 185 ss.

petitivo degli *e-sports* può esporre i giocatori a comportamenti tossici e al cyberbullismo, che possono avere un impatto negativo sulla loro salute mentale. Infine, l'eccessiva dedizione agli *e-sports* può portare a uno squilibrio tra vita privata e gioco, causando stress e insoddisfazione personale.

Altri problemi, evidenziati da *Guzelipek*⁴ nel 2023 riguardano i requisiti tecnologici e la disparità di accesso. Gli *e-sport* richiedono attrezzature avanzate e connessioni Internet ad alta velocità, condizioni che spesso sono predominanti nei paesi sviluppati. Questo crea una significativa disparità di accesso, escludendo i giocatori provenienti da regioni meno sviluppate e limitando così la partecipazione globale a questi eventi competitivi. Un'altra problematica riguarda la violenza nei giochi. Alcuni titoli di *e-sport* includono elementi di violenza, sollevando preoccupazioni circa il potenziale impatto della violenza virtuale sulla psicologia dei giocatori e sul loro comportamento nella vita reale. Questi aspetti richiedono un'attenta considerazione per bilanciare l'intrattenimento con la responsabilità sociale, garantendo che l'esperienza di gioco rimanga positiva e sicura per tutti i partecipanti.

Dal punto di vista tecnologico, un'ulteriore minaccia che compromette il videogiocatore è: il *match fixing*⁵, ovvero una pratica disonesta in cui i risultati dei giochi competitivi sono manipolati in anticipo da parte di individui interessati, compromettendo l'integrità e l'equità della competizione. Questa minaccia mina la credibilità dei giochi competitivi e danneggia la fiducia del pubblico, poiché viola i principi fondamentali della competizione leale.

È da prendere in considerazione, nel contesto del *gaming*, il concetto di *cheating*⁶.

I *cheater* nei giochi *e-sports* utilizzano vari metodi per sfruttare codici malevoli e trarre vantaggio ludico. I *cheat* si dividono in interni ed esterni. I *cheat* esterni funzionano come processi separati che intera-

⁴ Y.A. GUZELIPEK, *E-Sport: Ball and the Rifle Are on the Net*, in F.S. ESEN, H. TINMAZ, M. SINGH (eds.), *Metaverse: Technologies, Opportunities and Threats*, Singapore, 2023, p. 323 ss.

⁵ J. YAN, *How Does Match-Fixing Inform Computer Game Security?*, in V. MATYÁŠ, P. ŠVENDA, F. STAJANO, B. CHRISTIANSON, J. ANDERSON (eds.), *Security Protocols XXVI: 26th International Workshop, Cambridge, UK, March 19–21, 2018, Revised Selected Papers*, Cham, 2018, p. 166 ss.

⁶ A. GJONBALAJ, J. CHEN, D. DEMICCO and A. PRAKASH, *Cheating in eSports: Problems and Challenges*, 2023 IEEE Gaming, Entertainment, and Media Conference (GEM), Bridgetown, Barbados, 2023, p. 1 ss.

giscono con la memoria del gioco tramite chiamate di sistema, mentre i *cheat* interni accedono direttamente alla memoria del gioco utilizzando tecniche come l'iniezione di codice per modificare le funzioni all'interno del processo del gioco. Una volta che un *cheater* ha individuato gli *offset* di memoria necessari, può programmare la logica del *cheat*. Ad esempio, un *aimbot* (i.e. *cheat* di mira automatica) richiede vari *offset* per identificare i giocatori, determinare l'angolo di visuale, e calcolare la distanza e l'angolo tra il cursore del giocatore e la testa dell'avversario. I *cheat* possono offrire diversi tipi di assistenza:

Assistenti di mira: come *aimbot*, *triggerbot* e assistenza al rinculo, che migliorano la precisione e la velocità di tiro.

Assistenti informativi: come *wall hacks* e *radar hacks*, che mostrano informazioni nascoste sui nemici.

Assistenti di movimento: come *bunnyhop* e *speedhacks*, che migliorano la mobilità del giocatore.

Altra natura: può includere l'invincibilità, la teletrasportazione e la manipolazione delle risorse.

I *cheat* più avanzati implementano tecniche sofisticate per evitare il rilevamento da parte dei sistemi anti-*cheat*. Ad esempio, il mimetismo del percorso di mira per gli *aimbot* simula il movimento naturale del cursore di un giocatore umano, rendendo difficile per i sistemi di sicurezza identificare il comportamento fraudolento. Inoltre, esistono *cheat* che possono prendere il controllo del sistema dell'utente o rubare dati personali. La continua evoluzione dei *cheat* rappresenta una sfida significativa sia per gli sviluppatori di giochi sia per i fornitori di sistemi anti-*cheat*. Gli attacchi più specifici legati ai sistemi di *cheating* includono diverse tecniche. La manipolazione dei dati di gioco permette agli aggressori di ottenere vantaggi ingiusti, come aumentare il proprio punteggio o alterare le statistiche dei personaggi. L'iniezione di codice è un'altra minaccia, dove gli aggressori iniettano codice dannoso nel processo di gioco per influenzare il comportamento del gioco o ottenere accesso non autorizzato alle risorse di sistema. L'utilizzo di *bot* permette agli aggressori di automatizzare azioni ripetitive nel gioco, ottenendo così un vantaggio competitivo significativo. Inoltre, la manipolazione dei *server* consente agli aggressori di alterare le regole del gioco o influenzare l'esperienza degli altri giocatori.

Come già evidenziato, un altro *asset* coinvolto nell'ecosistema di gioco è il *gamepad* e il suo utilizzo. Diverse minacce si applicano quando si utilizza un *gamepad*. Una di queste è l'intercettazione *wireless*: poiché molti *gamepad* utilizzano connessioni senza fili per comunica-

re con la *console* o il dispositivo, esiste il rischio che le comunicazioni possano essere intercettate da individui malintenzionati. Questo potrebbe consentire loro di ottenere accesso non autorizzato al *gamepad* o alle informazioni trasmesse. Inoltre, alcune vulnerabilità del *firmware* o del *software* incorporato nei *gamepad* potrebbero essere sfruttate da attaccanti per eseguire attacchi informatici, come l'esecuzione di codice dannoso o il controllo remoto del dispositivo. La manipolazione fisica è un'altra minaccia rilevante: i *gamepad* possono essere soggetti a manomissioni da parte di individui malintenzionati, come l'installazione di dispositivi di registrazione o tracciamento all'interno del *gamepad* stesso, permettendo così agli attaccanti di monitorare o registrare l'attività dell'utente.

Gli attacchi di *spoofing* sono un'ulteriore minaccia, dove gli attaccanti potrebbero tentare di impersonare un *gamepad* legittimo o inviare comandi falsificati alla *console* o al dispositivo. L'accesso fisico non autorizzato al *gamepad* rappresenta un'altra problematica, consentendo agli attaccanti di manipolare direttamente il dispositivo, ad esempio modificando le impostazioni o installando *software* dannosi.

Altre minacce possono invece danneggiare il videogioco, inteso come *software* in esecuzione sulla *console* o il dispositivo di gioco. Una minaccia significativa evidenziata nell'articolo⁷ è la presenza di *bug* o vulnerabilità nei videogiocchi. Questi problemi dei *software* possono essere sfruttati dagli attaccanti per compromettere la sicurezza dei giochi e dei sistemi associati, mettendo a rischio l'integrità dei dati dei giocatori, la *privacy* e persino la sicurezza delle piattaforme di gioco stesse.

Le minacce identificate nel lavoro scientifico⁸ riguardano la sicurezza dei giochi basati su oggetti del gioco attivi e sono principalmente legate alla frode e alla contraffazione nel contesto del gioco. Una delle minacce specifiche è l'aumento delle caratteristiche degli oggetti. Gli attaccanti potrebbero cercare di manipolare le caratteristiche degli oggetti nel gioco per ottenere un vantaggio ingiusto, ad esempio aumentando le abilità o le statistiche degli oggetti stessi. Questo tipo di

⁷ L. CHEN, N. SHASHIDHAR, D. RAWAT, M. YANG and C. KADLEC, *Investigating the security and digital forensics of video games and gaming systems: A study of PC games and PS4 console*, 2016 *International Conference on Computing, Networking and Communications (ICNC)*, Kauai, HI, USA, 2016, p. 1 ss.,

⁸ F. FORTAT, M. LAURENT and M. SIMATIC, *Games based on active NFC objects: Model and security requirements*, 2015 *International Workshop on Network and Systems Support for Games (NetGames)*, Zagreb, Croatia, 2015, p. 1 ss.,

manipolazione può alterare significativamente l'equilibrio del gioco, dando un vantaggio sleale a chi utilizza questi metodi fraudolenti.

Un'altra minaccia riguarda la contraffazione degli oggetti. Esiste il rischio che gli attaccanti creino oggetti contraffatti o falsificati per ottenere vantaggi nel gioco o per danneggiare l'esperienza di gioco degli altri utenti. La presenza di oggetti falsificati può compromettere l'integrità del gioco e rovinare l'esperienza per i giocatori onesti.

Le comunicazioni non sicure rappresentano un'ulteriore problematica. Le comunicazioni tra gli oggetti del gioco attivi e il *server* potrebbero essere vulnerabili ad attacchi di intercettazione, come l'attacco *man in the middle*, dove un attaccante si inserisce nella comunicazione tra il giocatore e il *server* per ottenere dati personali o alterare le informazioni scambiate. Questo tipo di attacco compromette l'integrità e la riservatezza dei dati trasmessi. Infine, l'assenza di controlli *online* regolari sugli oggetti del gioco attivi può consentire agli attaccanti di introdurre elementi contraffatti nel gioco senza essere rilevati. La mancanza di verifiche frequenti permette a oggetti falsificati di circolare nel gioco, aumentando il rischio di frodi e alterazioni dell'esperienza di gioco.

Un altro *asset* fondamentale al giorno d'oggi è lo *smartphone*.

Le minacce applicabili ai dispositivi mobili⁹ utilizzati per giocare includono diverse vulnerabilità. Una delle principali è rappresentata dalle vulnerabilità nei *browser mobile*. Questi *browser* possono presentare punti deboli nella gestione degli *input*, nell'interfaccia grafica e nella visualizzazione degli URL. Tali vulnerabilità possono essere sfruttate dagli attaccanti per ottenere informazioni sensibili, come le credenziali di accesso, mettendo a rischio la sicurezza dei giocatori.

Un'altra minaccia rilevante è il *phishing*. Gli attaccanti possono sfruttare le vulnerabilità dei *browser* mobile per condurre attacchi di *phishing*, creando scenari falsi che sembrano autentici al fine di ingannare gli utenti e rubare le loro informazioni personali. Questa tecnica ingannevole è particolarmente efficace sui dispositivi mobili, dove gli schermi più piccoli e l'interfaccia semplificata possono rendere più difficile per gli utenti individuare le truffe. Inoltre, l'adattamento dei *browser* tradizionali ai dispositivi mobili può comportare la rimozione o la sostituzione di alcune funzionalità critiche per la sicurezza.

⁹ Y. NIU, F. HSU, & HAO CHEN, *iPhish: Phishing Vulnerabilities on Consumer Electronics*, in *UPSEC (Usability, Psychology, and Security)*, USENIX Association, 2008, p. 1 ss.

Per sintetizzare, di séguito è presente una tabella che riassume una parte delle minacce raccolte per ogni *asset* di gioco, considerando inoltre come ciascuna minaccia possa compromettere i requisiti fondamentali di sicurezza: confidenzialità, integrità e disponibilità.

Il requisito di confidenzialità assicura che le informazioni siano accessibili solo a coloro che ne hanno il diritto. Ad esempio, nel contesto di un gioco, protegge i dati personali degli utenti, come nome utente e *password*, da accessi non autorizzati. L'integrità garantisce che le informazioni siano accurate e non modificate in modo non autorizzato, evitando manipolazioni dei punteggi o delle prestazioni di gioco. La disponibilità assicura che il gioco sia accessibile quando necessario, proteggendo da interruzioni come gli attacchi DoS.

Asset	Minaccia di Alto Livello	Descrizione	CIA
Console	Pirateria	Accesso non autorizzato e distribuzione di <i>software</i> pirata, potenziale per furto di dati personali.	Confidenzialità Integrità Disponibilità
Console	Attacchi di <i>Fault Injection</i>	Vulnerabilità sui SoC (<i>System on Chip</i>) che possono essere sfruttate per attacchi di iniezione, compromettendo l'integrità del sistema.	Integrità
Console	<i>Cryptojacking</i>	Utilizzo non autorizzato delle risorse della <i>console</i> per il <i>mining</i> di criptovalute, riducendo le risorse disponibili per il giocatore e compromettendo le prestazioni.	Disponibilità
Console	<i>Denial of Service</i> (DoS)	Saturazione della risorsa di sistema o della rete, causando il blocco o il malfunzionamento della <i>console</i> , impedendo agli utenti di accedere ai servizi.	Disponibilità
Videogioco	<i>Hacking</i> dei giochi	Sfruttamento di <i>bug</i> e vulnerabilità nei giochi per ottenere un vantaggio ingiusto o compromettere l'integrità del gioco e dei dati associati.	Integrità Disponibilità
Videogioco	<i>Cheating</i>	Utilizzo di <i>cheat</i> e strumenti non autorizzati per ottenere un vantaggio ingiusto nel gioco, danneggiando l'esperienza degli utenti onesti.	Integrità

Asset	Minaccia di Alto Livello	Descrizione	CIA
Videogioco	<i>Exploits</i> del <i>software</i>	Sfruttamento di vulnerabilità <i>software</i> per manipolare il comportamento del gioco o ottenere accesso non autorizzato alle risorse di sistema.	Integrità
Videogioco	DDoS sui <i>server</i> del gioco	Attacco ai <i>server</i> di gioco per influenzare l'esperienza di gioco degli utenti e compromettere la disponibilità del servizio.	Disponibilità
Videogiocatore	<i>Phishing</i> e attacchi di <i>social engineering</i>	Inganno degli utenti per ottenere informazioni personali o credenziali di accesso, compromettendo la loro sicurezza.	Confidenzialità Integrità
Videogiocatore	Furto di <i>account</i>	Accesso non autorizzato agli <i>account</i> degli utenti per scopi fraudolenti o dannosi.	Confidenzialità Integrità
Videogiocatore	Abuso verbale e molestie <i>online</i>	Comportamenti tossici e abusivi che possono danneggiare la salute mentale e l'esperienza di gioco degli utenti.	Integrità
Videogiocatore	Furto di identità e informazioni personali	Ottenimento non autorizzato di informazioni personali degli utenti per scopi fraudolenti o dannosi.	Confidenzialità Integrità
<i>Gamepads</i>	Manipolazione <i>hardware</i> dei <i>controller</i>	Modifica fisica dei controller per influenzare il gioco o compromettere la sicurezza del sistema.	Integrità
<i>Gamepads</i>	Vulnerabilità del <i>firmware</i>	Sfruttamento di vulnerabilità nel <i>firmware</i> per eseguire attacchi informatici o manipolare il comportamento dei <i>controller</i> .	Integrità
<i>Gamepads</i>	Intercettazione dei segnali dei <i>controller</i>	Interferenza con i segnali dei <i>controller</i> per ottenere informazioni sensibili o influenzare il gioco.	Confidenzialità Integrità
<i>Gamepads</i>	Attacchi di <i>spoofing</i> e falsificazione	Falsificazione dei segnali dei <i>controller</i> per ottenere un vantaggio ingiusto nel gioco o compromettere l'esperienza degli utenti.	Integrità

Tabella 1. Parte di tassonomia delle minacce relative alle piattaforme di *e-sport*.

3. Come è evidente dal paragrafo precedente, nel contesto dinamico degli *e-sports*, la protezione dei nostri *asset* digitali costituisce un'imperativa prioritaria. I problemi di sicurezza descritti evidenziano come sia fondamentale l'adozione di pratiche avanzate e politiche di sicurezza rigorose. Un elemento cruciale per contenere l'attuare di minacce è l'attuazione del processo di valutazione regolare del rischio, analogamente alla *Data Protection Impact Assessment* (DPIA) prevista dal GDPR. Questa procedura consente di identificare e stimare i potenziali rischi, assicurando che contromisure siano sempre all'altezza delle minacce emergenti.

Inoltre, il controllo degli accessi rappresenta un altro pilastro fondamentale. L'utilizzo di protocolli severi di autenticazione e la limitazione degli accessi esclusivamente al personale autorizzato. Un altro fattore da prendere rigorosamente in considerazione è il monitoraggio continuo. Esso prevede l'utilizzo di strumenti avanzati di analisi dei *log* e di rilevamento delle intrusioni per individuare tempestivamente attività anomale o comportamenti sospetti, consentendo di intervenire prontamente per contenere gli attacchi informatici. L'adozione di aggiornamenti è inoltre una priorità assoluta.

L'implementazione regolare di *patch* di sicurezza è essenziale per colmare le vulnerabilità conosciute e proteggere i nostri sistemi da possibili attacchi informatici. Un'altra classe di problematiche di sicurezza, invece, è legata alla scarsa consapevolezza del personale e degli utenti finali sui problemi di sicurezza informatica. Per questo, è essenziale una formazione continua degli utenti su minacce come *phishing* ed ingegneria sociale al fine di garantire che tutti gli *stakeholder* comprendano e adempiano ai loro ruoli nella protezione dei dati. In caso di incidenti, si dispone di un piano dettagliato di risposta agli incidenti, regolarmente aggiornato e testato, per affrontare con tempestività violazioni dei dati o altre emergenze di sicurezza. Infine, rispettare le leggi sulla *privacy* dei dati è fondamentale per assicurare che le politiche di sicurezza siano allineate con le migliori pratiche globali e le aspettative dei partner e degli utenti. Con queste misure e politiche di sicurezza solidamente integrate, è possibile fornire un ambiente di *e-sports* sicuro, affidabile e conforme, preservando la fiducia e la sicurezza degli utenti.

4. Come evidenziato, le piattaforme di *e-sports* e le infrastrutture che ospitano eventi di videogiochi rappresentano componenti essenziali dell'industria dell'intrattenimento digitale contemporaneo.

Garantire la sicurezza non solo protegge i dati personali e finanziari dei giocatori e degli spettatori, ma assicura anche l'integrità competitiva degli eventi stessi.

Modellare le minacce (e.g. *cheating*, *denial of service* etc.) è un'attività cruciale per garantire l'affidabilità e la reputazione degli *e-sports* al fine di favorire lo sviluppo e l'implementazione di *policy* di sicurezza più robuste.

La ricerca ha evidenziato applicabili a diversi componenti dell'ecosistema di gioco, dalle *console* ai giocatori stessi, dimostrando la necessità di una continua evoluzione delle misure di sicurezza per proteggere l'integrità, la disponibilità e la confidenzialità di queste piattaforme. Come risultato, una tassonomia di minacce applicabili a diversi componenti di una piattaforma di *e-sports* è stata prodotta considerando i requisiti di sicurezza compromessi. Al fine di mitigare tali minacce, risulta quindi essenziale l'adozione di pratiche di sicurezza rigorose come analisi dei rischi e monitoraggio continuo dell'infrastruttura.

ANTONIO VERTUCCIO

I *partners* delle società organizzatrici
dei tornei e-sportivi e la loro qualificazione
ai sensi del *General Data Protection Regulation*:
‘Contitolari o responsabili del trattamento’?

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. L'applicabilità del General Data Protection Regulation all'ambito e-sportivo. – 3. Le linee guida 7/2020 dell'*European Data Protection Board*: il riferimento a uno strumento di *soft law* per evitare possibili lacune nella tutela del diritto alla *privacy* dei *players*. – 4. Conclusioni.

1. Gli sport elettronici, meglio conosciuti con il termine *e-sports*¹, stanno progressivamente assumendo una portata sempre più rilevante nell'odierno contesto sociale ed economico². L'immanente affermazione degli *e-sports* nel panorama internazionale ha indotto il CIO³

¹ Sulla definizione del termine *e-sport* si riporta la definizione del *Culture and Education Committee*, la quale ha sviluppato una ricerca sugli *e-sports*, commissionata dal Parlamento europeo in vista della risoluzione sugli *e-sports* del 10 novembre 2022: «However, forming a definition is exceptionally complex as modern esport is evolving rapidly and is highly heterogeneous in many respects. In addition, there is rarely one single, universally valid definition of a phenomenon. This is called the relativity of legal terms». Nel Codice degli *e-sports* della Repubblica di San Marino gli *e-sports* vengono definiti come: qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni e-sportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina e-sportiva, tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità. Sull'inquadramento del fenomeno e-sportivo vedasi anche: J. IERUSSI e C. ROMBOLÀ, *Esports: cosa sono?*, in *Riv. dir. sport.*, 2018, p. 307 ss. G. SCARCHILLO e A. QUONDAM-STEFANO, *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, p. 573 ss.

² Il Parlamento europeo con la risoluzione sugli *e-sports* del 10 novembre 2022 ha affermato che gli *e-sports* hanno una dimensione di mercato nel contesto europeo stimata sui 23,3 miliardi di euro nel 2021. Nella richiamata risoluzione il Parlamento europeo si è soffermato sulle prospettive di una proficua ed efficace compenetrazione tra sport ed *e-sport*.

³ Il Comitato Internazionale Olimpico è qualificato dall'articolo 15 della Carta Olimpica come un'organizzazione non governativa senza scopo di lucro, di durata illimitata, costituita come associazione riconosciuta dal Consiglio Federale Svizzero.

a esplorare piani per la creazione degli *Olympic Esports Games*. Tale dichiarazione di intenti è stata la diretta conseguenza del successo riscosso dalle *Olympic Esports Week*. Infatti, la suddetta manifestazione e-sportiva, organizzata dal CIO nel giugno del 2023, ha attirato cinquecentomila partecipanti e più di sei milioni di visualizzazioni dei contenuti digitali sui canali predisposti. I riscontri in questione rappresentano una testimonianza del crescente clamore che gli *e-sports* sono in grado di suscitare e dell'elevato numero di *players*⁴ nel mondo. Il descritto sviluppo degli *e-sports* ha fatto sorgere la necessità di disciplinare sul piano giuridico i profili di criticità emergenti in questo ambito. In quest'ottica, viene in rilievo la precipua esigenza di tutelare il diritto alla *privacy* dei partecipanti alle competizioni e-sportive. Il diritto alla *privacy* dei *players* risulta essere particolarmente esposto a potenziali violazioni, in quanto le società organizzatrici dei tornei e-sportivi acquisiscono usualmente i loro dati personali.

In particolare, al fine di comprendere come debba essere tutelata la *privacy* dei *players*, viene in rilievo la necessità di verificare se le società organizzatrici dei tornei e-sportivi e i relativi *partners*⁵ ricadano nell'orbita dispositiva del *General Data Protection Regulation* (GDPR)⁶, acquisendo la qualifica di 'titolare', 'contitolare' o 'responsabile' del trattamento.

Infatti, dall'assunzione di una delle predette cariche potrebbe discendere l'applicazione degli obblighi di tutela dei dati personali imposti dal GDPR.

⁴ Occorre precisare che spesso le competizioni e-sportive vedono quali protagonisti i *pro-players*, che il Codice di San Marino definisce come coloro i quali che svolgono attività e-sportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni o è classificato come tale per chiara fama nell'ambito della relativa disciplina e-sportiva. Nell'ordinamento francese è stata emanata la legge nr. 1321/2016 con la quale è stato regolamentato il fenomeno e-sportivo ed è stata definita una disciplina specifica per i *gamers* professionisti.

⁵ Si fa riferimento, tra gli altri, a *media partners*, *sponsor*, fornitori di servizi, *broadcaster* e consulenti. Per una più chiara comprensione del modo in cui si compone questo ecosistema digitale si rimanda a A. CONI, *Esport e diritti televisivi*, in S. CERETTA, D. FILOSA, L. MAZZEI, N. SERAO e L. VIOLA (a cura di), *Esport: profili normativi e contrattuali*, Milano, 2022, p. 129 ss. Un esempio di società *partners* potrebbe essere rappresentato da DAZN, nell'ambito dell'*Esports World Cup* organizzata dalla *Esports World Cup Foundation* (EWCF), in qualità di *broadcaster* trasmetterà l'evento e-sportivo.

⁶ Regolamento 2016/679, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE, Bruxelles, 27 aprile 2016.

Nella medesima prospettiva, l'indagine circa i requisiti necessari per l'attribuzione di uno dei ruoli previsti dal Regolamento rileva per evitare potenziali indebite qualificazioni dei *partners* delle società che organizzano i tornei e-sportivi. Nel mutevole e a tratti indecifrabile universo e-sportivo si potrebbero profilare delle difficoltà in merito all'identificazione del ruolo effettivamente svolto dai *partners* delle società organizzatrici nell'ambito del trattamento svolto.

L'attività concreta delle società *partners* si estrinseca nella sponsorizzazione degli eventi e-sportivi, nel supporto organizzativo, tracciamento e raccolta dati dei partecipanti, nella fornitura di materiali per le competizioni e nella loro trasmissione. Inoltre, i *partners* talvolta hanno anche ruoli strategici nell'organizzazione delle manifestazioni e-sportive e regolano l'eventuale interazione del pubblico con l'evento. Un esempio di società *partners* è rappresentato dalla Sony nell'ambito dell'*Esports World Cup*, organizzate dalla *Esports Word CUP Fondation* (EWCF), tenutesi in Arabia Saudita nel 2024. La rilevanza delle mansioni svolte dai *partners*, tra le quali può rientrare anche il trattamento dei dati personali, è sintomatica dell'usuale importanza di queste società nella gestione generale e nella pianificazione dei tornei e-sportivi.

Le difficoltà circa l'identificazione della qualifica dei *partners* potrebbe indurre a classificarle in modo errato come responsabili del trattamento e ciò darebbe luogo a lacune per la tutela del diritto alla *privacy* dei *players*.

Il vuoto di tutela si configurerebbe perché, come si avrà modo di approfondire, il titolare o i contitolari del trattamento sono i destinatari degli obblighi di maggior rilievo che il GDPR impone per la tutela del diritto alla *privacy* degli individui.

Alla luce dell'evidenziato profilo di criticità, il presente scritto si propone di individuare i criteri che consentono di comprendere quando si è in presenza di contitolari del trattamento, al fine di verificare quando i *partners* assumano in realtà questo ruolo. Per perseguire questo scopo verranno analizzate le linee guida 7/2020 dell'*European Data Protection Board* (EPDB)⁷, atte a identificare proprio i requisiti

⁷ Il Comitato europeo per la protezione dei dati è un organismo europeo indipendente dotato di personalità giuridica. Garantisce che il Regolamento sulla protezione dei dati e la direttiva sulla protezione dei dati nelle attività di polizia e giudiziarie siano applicate in modo coerente e garantisce la cooperazione anche per quanto riguarda l'applicazione. Il Comitato europeo per la protezione dei dati adotta decisioni vincolanti sui casi transfrontalieri sui quali non è stato raggiunto un consenso.

che devono essere posseduti dalle persone fisiche o giuridiche per divenire titolari, contitolari o responsabili del trattamento.

2. L'indagine tesa a comprendere come debba essere tutelato il diritto alla *privacy* dei *players* impone un sintetico inquadramento circa il fenomeno e-sportivo. L'organizzazione delle competizioni e-sportive è rimessa alla libera iniziativa dei privati. I tornei e-sportivi si suddividono principalmente per le relative modalità di accesso. Infatti, esistono piattaforme⁸ che consentono a chiunque di iscriversi e partecipare a tornei elettronici aventi a oggetto differenti *videogames* di diversi *editors*. Al contempo, però, vi sono manifestazioni e-sportive che ospitano esclusivamente *pro players* già affermati, che talvolta rappresentano le compagini professionistiche già esistenti nello sport tradizionale⁹. In entrambi i casi si profilano dei veri e propri ecosistemi digitali, nell'ambito dei quali vengono acquisiti e utilizzati i dati personali di coloro i quali partecipano alla competizione e-sportiva. Il sostanziale e vasto impiego dei dati personali operato dalle società organizzatrici delle competizioni digitali e delle società, che la coadiuvano nella gestione dell'evento e-sportivo, fa sorgere profili di interesse relativi alla salvaguardia della *privacy* dei *players*. Per questa ragione, come anticipato, si ritiene che sia necessario analizzare il GDPR al fine di verificare in che modo possa regolamentare il settore e-sportivo. In questa prospettiva, occorre fare talune premesse di carattere definitorio in merito a taluni termini utilizzati nel Regolamento, utili a sviluppare le successive riflessioni circa l'ambito e-sportivo.

Preliminarmente, occorre chiarire che il termine 'trattamento' sottintende qualsiasi operazione o insieme di operazioni applicate ai dati personali¹⁰ come la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la strutturazione, la conservazione. Nella medesima ottica definitoria, nel Regolamento europeo si afferma che il titolare del trattamento è la persona fisica o giuridica, l'autorità pubblica, il servizio o altro organismo che, singolarmente o insieme ad altri, determina le finalità e i mezzi del

⁸ Una delle piattaforme su cui è possibile liberamente accedere e partecipare alla competizione e-sportiva è *esportsacademy.it*.

⁹ Si fa riferimento a competizioni quali quella organizzata dalla Lega Serie A di calcio, la quale ha organizzato la eSerie A TIM. Questo torneo vede protagonisti più *pro players* in rappresentanza delle singole squadre di calcio italiane.

¹⁰ Nel GDPR i dati personali sono definiti come qualsiasi informazione riguardante una persona fisica identificata o identificabile.

trattamento dei dati personali. Emerge, chiaramente, che il titolare del trattamento è colui il quale esercita un potere decisionale preminente circa il modo in cui vengono utilizzati i dati personali degli individui e le relative finalità. Inoltre, il GDPR fa riferimento al responsabile del trattamento quale la persona fisica o giuridica, l'autorità pubblica, il servizio o altro organismo che tratta dati personali per conto del titolare del trattamento¹¹.

Le richiamate definizioni consentono di prendere contezza generale delle funzioni che esercitano il titolare e il responsabile del trattamento dei dati, nonché dell'intrinseca differenza sottesa all'assunzione delle predette qualifiche. Orbene, in base a queste premesse di carattere fattuale e giuridico, si potrebbe ritenere che l'acquisizione (quanto meno in forma di 'raccolta') dei dati personali dei *players*, effettuato dalle società organizzatrici, rientri nel novero di attività che il GDPR qualifica come 'trattamento'.

Da questa sussunzione è possibile desumere che gli obblighi imposti dal Regolamento circa la raccolta, la conservazione e le altre attività relative all'utilizzo dei dati, cui successivamente si farà riferimento, gravino anche in capo alle società che gestiscono globalmente l'organizzazione dei tornei e-sportivi.

Chiarito questo preliminare aspetto, emerge con altrettanta evidenza che almeno la società promotrice¹² della competizione e-sportiva sia qualificabile come titolare del trattamento, in virtù del fatto che determina il modo in cui debbano essere trattati i dati dei *players* e le relative finalità. Al contempo, però, appare necessario comprendere come debbano essere qualificati i *partners* che coadiuvano la società organizzatrice. Infatti, dalla qualificazione come contitolari¹³ o responsabili del trattamento discendono obblighi di differente portata.

L'art. 5 del GDPR delinea il principio di 'responsabilizzazione'¹⁴ e dispone che il titolare del trattamento è destinatario degli obblighi imposti per la protezione dei dati personali degli individui. Il suddetto

¹¹ Il ruolo di responsabile del trattamento viene talvolta assunto da società che si occupano di fornire servizi di pubblicità promozionale e di *marketing* per altre società.

¹² Tra le varie società organizzatrici è possibile fare riferimento alla *Esports World Cup Foundation* (EWCF), la quale è organizzatrice degli *Esports World Cup*.

¹³ L'art. 26 del GDPR dispone che i contitolari del trattamento determinano in modo trasparente, mediante un accordo interno, le rispettive responsabilità in merito all'osservanza degli obblighi imposti dal Regolamento.

¹⁴ I corollari di questo principio sono gli oneri imposti al titolare del trattamento dal capo III e dall'artt. 24, 25 e 26 del GDPR.

principio rende il titolare (o i contitolari) del trattamento responsabile del rispetto dei principi generali del Regolamento, atti a rappresentare il nucleo essenziale per la tutela del diritto alla *privacy* degli individui¹⁵. Per queste ragioni diviene necessario analizzare le linee guida dell'EPDB per delineare con maggiore precisione i requisiti sottesi all'assunzione delle qualifiche cui fa riferimento il GDPR e trasporle all'ambito e-sportivo.

3. Con le linee guida 7/2020, l'EPDB ha affermato che l'obiettivo di fondo dell'eventuale attribuzione del ruolo di titolare del trattamento è garantire il rispetto del principio di responsabilizzazione e una protezione efficace e completa dei dati personali.

L'organismo europeo responsabile dell'applicazione del GDPR ha chiarito che il concetto di titolare del trattamento dovrebbe essere interpretato in modo sufficientemente estensivo, favorendo il più possibile una tutela completa degli interessati e garantendo la piena efficacia del diritto dell'Unione europea in materia di protezione dei dati. In merito ai poteri esercitabili dal titolare del trattamento, l'EPDB ha precisato che tale soggetto esercita fattualmente un potere decisionale in ordine all'utilizzo dei dati personali. Questo potere può essere conferito dalla legge oppure essere la conseguenza dell'esercizio di un potere decisionale in merito al trattamento dei dati altrui, desumibile per fatti concludenti. In quest'ultimo caso, al fine di verificare la titolarità della gestione dei dati non occorre prendere in considerazione le caratteristiche soggettive di chi li tratta, ma le attività concretamente svolte (influenza decisionale) da questo soggetto in un contesto specifico¹⁶. Fatti questi chiarimenti in ordine al tipo di potere che deve esercitare il titolare del trattamento, l'EPDB si sofferma sugli aspetti relativi alla determinazione dei mezzi per l'utilizzo dei dati, in un'ottica prodromica a tracciare la delimitazione tra le sfere di competenze

¹⁵ Il GDPR delinea una serie di principi da applicare al trattamento dei dati personali, il cui rispetto rappresenta un onere per i titolari del trattamento dei dati personali. In particolare, statuisce che i dati personali devono essere trattati in modo lecito, corretto e trasparente nei confronti dell'interessato. Inoltre, devono essere raccolti per finalità determinate, esplicite e legittime, nonché adeguati, pertinenti e limitati a quanto necessario rispetto alle finalità per le quali sono trattati. L'art. 6 del GDPR dispone a che condizioni il trattamento dei dati personali è lecito.

¹⁶ L'EPDB ha evidenziato che se una parte decide di fatto le finalità e le modalità del trattamento di dati personali, essa sarà il titolare del trattamento anche laddove un contratto la indichi come responsabile di tale trattamento.

del titolare e del responsabile della gestione dei dati. In merito a questa fase strumentale alla realizzazione delle finalità cui mira il trattamento, l'EPDB precisa che la determinazione dei «mezzi essenziali», strettamente legati alla finalità e alla portata del trattamento¹⁷, è di competenza del titolare del trattamento. Mentre, le decisioni in merito ai «mezzi non essenziali», riguardanti aspetti più pratici legati all'utilizzo dei dati personali, possono essere decisi dal responsabile del trattamento.

Al contempo, l'organismo europeo per la protezione dei dati, nella medesima prospettiva tesa a distinguere le qualifiche di cui trattasi, ha evidenziato che possono sussistere dei contitolari del trattamento. Infatti, ha provveduto a precisare che sussiste una contitolarità, valutabile attraverso un'analisi fattuale, quando soggetti diversi determinano congiuntamente le finalità e i mezzi dell'utilizzo dei dati.

La partecipazione congiunta si potrebbe integrare attraverso decisioni convergenti, che si configurano allorquando si integrano a vicenda e siano necessarie affinché la gestione dei dati abbia luogo, in modo da avere un impatto tangibile sulla determinazione delle finalità e dei mezzi del trattamento.

L'EPDB ha chiarito che per individuare decisioni convergenti è necessario verificare se il trattamento dei dati non sarebbe possibile senza la partecipazione delle parti alla determinazione di mezzi e finalità, nel senso che i trattamenti di ciascuna parte siano tra loro indissociabili, ovvero sia indissolubilmente legati.

Invece, il responsabile del trattamento¹⁸ è un soggetto distinto dal titolare del trattamento che tratta i dati personali per conto del titolare del trattamento. L'EPDB ha specificato che agire per conto significa servire gli interessi di terzi e richiama la nozione giuridica di «delega». Dunque, il responsabile del trattamento è chiamato a seguire le istruzioni impartite dal titolare in assenza di un qualsivoglia potere decisionale esplicabile in via esclusivamente personale o in modo congiunto.

Nella frastagliata realtà e-sportiva i descritti confini potrebbero risultare molto più sfumati. I *partners*, che cooperano con la società organizzatrice, potrebbero svolgere attività che facciano presumere che

¹⁷ Per la distinzione tra i mezzi (essenziali e non essenziali) si rimanda al punto 40 delle linee guida 7/2020 dell'EPDB.

¹⁸ L'art. 32 del GDPR impone al titolare e al responsabile del trattamento, tenendo conto dei costi di attuazione, di mettere in atto misure tecniche e organizzative adeguate per garantire un livello di sicurezza circa il trattamento dei dati personali adeguato al rischio.

sia corretta la qualifica di responsabili del trattamento. In realtà, però, potrebbero esercitare un potere di influenza sul trattamento dei dati, tale da essere a tutti gli effetti contitolari del trattamento.

Dunque, appare necessario trasporre i criteri sopra esposti all'ambito e-sportivo per verificare quale funzione svolgano in realtà le società *partners*. In questa prospettiva, in ossequio ai criteri delineati dall'E-PDB, sarà necessario esperire un'indagine circa l'irrinunciabilità del trattamento delle società *partners*, nonché relativa all'eventuale presenza di un indissolubile legame con il trattamento altrui. La suddetta verifica appare di dirimente importanza per evitare che alcune società possano essere indebitamente qualificate come responsabili del trattamento e non essere destinatarie degli obblighi che il GDPR pone in capo ai titolari del trattamento dei dati.

4. Il presente contributo è stato volto a sviluppare un approfondimento sul fenomeno e-sportivo e le sue intrinseche connotazioni potenzialmente lesive per la tutela del diritto alla *privacy*. La variegata e multiforme realtà e-sportiva fa sorgere profili di criticità di diversa natura per la *privacy* dei *players*, accomunati dalla non chiara gestione del trattamento dei dati personali da parte delle società organizzatrici e *partners* degli eventi e-sportivi.

Per queste ragioni sorge la necessità di far rientrare le citate figure nel perimetro definitorio delineato dal GDPR. Chiarita la portata prelettiva del Regolamento europeo in relazione al fenomeno e-sportivo viene in rilievo la necessità di comprendere come debbano essere qualificati i *partners* della società organizzatrice.

Questo aspetto è esemplificativo delle problematicità pocanzi evidenziate, in quanto le funzioni svolte dai *partners* circa il trattamento dei dati personali nella realtà sembrano essere alquanto sfumate e fornire di possibili indebite qualificazioni ai sensi del GDPR.

Per queste ragioni è necessario prendere in considerazione le linee guida 7/2020 dell'EPDB. Come visto, le suddette linee guida devono rappresentare il riferimento per evitare che le società *partners* assorgano ingiustificatamente il ruolo di responsabili del trattamento, eludendo gli obblighi che il GDPR impone in capo ai titolari del trattamento. Per scongiurare questo rischio, in ossequio a quanto enucleato dall'E-PDB, occorre verificare se le attività dei *partners* siano intrinsecamente essenziali e connaturali per il trattamento dei dati personali.

ANDREA LEPORE

Game industry: ruoli e prospettive tra profitto ed etica

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. *Green Gaming*. – 3. *Cloud gaming*. – 4. Rilevi conclusivi.

1. Negli ultimi anni sono in crescita esponenziale le imprese di *gaming*, un mercato di miliardi di euro¹, con stime per il 2025 di milioni di spettatori per gli *e-sports*².

All'interno di un tale contesto, si reputa necessario uno studio rivolto all'individuazione del ruolo e della regolamentazione di tali aziende, che producono beni di impatto sulla salute degli utenti, in maniera diretta, e, in via meno immediata ma tuttavia costante, sull'ambiente.

Una delle criticità più evidenti riguarda, infatti, l'obsolescenza rapida dei dispositivi e dei componenti *hardware* prodotti. Questo ciclo, spesso incontrollato, genera un flusso crescente di rifiuti elettronici.

Si fa così strada una tendenza a valorizzare una economia circolare nel settore video ludico, nella prospettiva di miglioramento dell'efficienza energetica: la c.d. *Green Gaming*. Vere e proprie strategie aziendali indirizzate a pratiche ecosostenibili, mediante un bilanciamento tra profitto e responsabilità ecologica.

¹ Secondo il Rapporto IIDEA (*Italian Interactive Digital Entertainment Association*) sugli *e-sports* in Italia nel 2021 sono state 475.000 le persone che hanno seguito quotidianamente eventi video ludici e 1.620.000 gli *e-sports fans* che hanno assistito agli eventi virtuali più volte durante la settimana, numero quest'ultimo cresciuto del 15%, se si confronta con i dati rilevati agli anni precedenti, cfr. *nielsensports.com*. In tema, v. E. BONETTI, *E-sport: un nuovo campo di gioco per i marketer di domani*, in *Harvard Busin. Rev. Italia*, 3, 2023, p. 109.

² Il volume di affari dell'industria degli *e-sports* ha superato il miliardo e mezzo di dollari; nel mondo, gli spettatori delle competizioni sono più di 400 milioni con stima a 700 milioni nel 2025. Il singolo evento più seguito a Singapore nel 2021 ha avuto un'*audience* di 5 milioni di spettatori, il giocatore che ha guadagnato di più è il danese Sundstein con montepremi accumulati pari a 7 milioni di dollari, dati tratti da E. BONETTI, *o.l.c.*

Al giurista si pongono rilevanti interrogativi in tema di qualificazione e di individuazione della disciplina applicabile a un fenomeno del genere.

Come è stato evidenziato in letteratura, uno dei problemi maggiori è cercare di inquadrare gli sport elettronici e il mercato a questi collegato all'interno del diritto comune, sia pur nel rispetto delle loro peculiarità. Le questioni su i temi 'e-sportivi' per le aziende del settore sono molte e di ogni tipo, si pensi ai problemi riguardanti la libertà dei creatori di modificare o eliminare dal mercato un certo videogioco, con impatto sui diritti nascenti dalle opere dell'ingegno; alle criticità connesse alla circolazione dei dati raccolti durante gli eventi su piattaforma inerenti alla *privacy* e alla tutela dell'immagine; alle conseguenze legate al rispetto di regole di comportamento; ai modelli, appunto, da impiegare a tutela della salute e dell'ambiente³.

È evidente, dunque, che l'evoluzione di questo settore ha condotto a livelli alti di produzione, che interessano sotto diversi aspetti le *policy* aziendali, e di conseguenza l'approccio alla gestione di casi di responsabilità sociale delle imprese del *gaming*⁴.

³ Per una puntuale ricostruzione in tal senso del fenomeno, cfr. E. ADAMO, *Gli sport elettronici e gli sport tradizionali. Spunti di regolamentazione del settore videoludico*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2022, p. 250 ss.

⁴ Rileva F. FIMMANÒ, *Art. 41 della Costituzione e valori ESG: esiste davvero una responsabilità sociale dell'impresa?*, in *Giur. comm.*, 2023, p. 777 ss. che «il tema della *sostenibilità* dell'impresa riguarda in genere il dilemma del conflitto tra interesse egoistico degli azionisti rispetto alle esigenze di tutela di altre categorie di soggetti i cui interessi, o diritti, possono essere messi a repentaglio da una conduzione dell'impresa non rispettosa di certi valori. La *corporate social responsibility*, ammesso che esista, non va certo intesa "come una forma di filantropia aziendale o come un'operazione d'immagine, ma come una dottrina che considera l'impresa come apportatrice non solo di ricchezza parametrata sul danaro ma anche di altre utilità" sociali, assegnando cioè all'impresa stessa un ruolo positivo per la crescita e lo sviluppo corretto della comunità in cui opera. La tematica va quindi tenuta nettamente distinta dalla "*Corporate giving*" che poi si traduce nei meccanismi di finanziamento da parte delle imprese attraverso donazioni alle attività del settore *no profit* dell'economia, spesso a valere sui programmi sociali stabiliti dai governi mediante incentivazioni fiscali». In tema, cfr. anche D. STANZIONE, *Scopo e oggetto dell'impresa societaria sostenibile*, in *Giur. comm.*, 2022, p. 1023 ss. il quale sottolinea l'importanza di un simile approccio che ha condotto, già anni or sono, alla ribalta le c.dd. società *benefit*, aziende che «nell'esercizio di un'attività economica, oltre allo scopo di dividerne gli utili, perseguono una o più finalità di beneficio comune e operano in modo responsabile, sostenibile e trasparente nei confronti di persone, comunità, territori e ambiente, beni ed attività culturali e sociali, enti e associazioni e altri portatori di interesse», così il comma 376, art. 38 *ter*,

I *targets* al momento riguardano: l'abbattimento delle emissioni di anidride carbonica; la riduzione dei consumi energetici; la diminuzione della quantità di rifiuti elettronici⁵.

È chiaro che in una simile prospettiva si deve fare appello agli utenti, i quali hanno la forza di influenzare il mercato e le stesse politiche aziendali, come in qualsiasi altro processo industriale. È allora decisivo investire altresì in politiche educative per questi ultimi.

Poniamo attenzione dunque ai singoli aspetti testé enunciati.

Con riferimento all'emissioni di anidride carbonica, non può negarsi che la proliferazione delle piattaforme di gioco ha avuto come diretta conseguenza lo sviluppo di potenti *PC gaming*, aumentando in modo significativo le esigenze energetiche. Questo miglioramento della qualità e delle prestazioni della macchina, tuttavia, ha generato maggiori emissioni di Co2. Sono incrementati ulteriormente i fattori critici che contribuiscono ad aggravare i delicati equilibri di ecosistema, con effetti tangibili sul cambiamento climatico⁶.

A valle, il problema da affrontare con determinazione, quindi, è la realizzazione di *computer* e *console* estremamente performanti, riducendo però i consumi durante le operazioni di produzione e distribuzione, ma anche nella fase di gioco, che non è affatto meno rilevante.

A monte, invece, basandosi sull'obiettivo di riduzione dei consumi energetici, non può sottovalutarsi che è essenziale impiegare infrastrutture all'avanguardia, dotate di sistemi che possano garantire un raffreddamento dei dispositivi a esse collegate. Si può in maniera agevole intuire quanto alto sia lo sfruttamento energetico dei *server* durante le competizioni *on line* alle quali partecipano contemporaneamente più *players*.

Altro punto focale è rappresentato, poi, dai rifiuti elettronici, che

l. 28 dicembre 2015, n. 208, c.d. Legge di stabilità 2016. Nella medesima direzione, cfr. anche C. AMATUCCI, *Responsabilità sociale dell'impresa e nuovi obblighi degli amministratori. La giusta via di alcuni legislatori*, in *Giur. comm.*, 2022, p. 613 s., ad avviso del quale sul tema della sostenibilità e sulla responsabilità sociale a essa legata, «il primo ventennio di questo millennio sarà ricordato non soltanto per la rivisitazione di quelle teoriche in una chiave originale e adeguata all'evoluzione dei tempi. Bensì anche per le eloquenti ricadute applicative, già tradottesi o che potrebbero tradursi, in un nuovo diritto positivo, cosciente della portata degli interessi in gioco e strutturato per fornire gli strumenti normativi di regolamentazione del fenomeno. Il riferimento è alle coraggiose riforme del legislatore inglese del 2006 e del legislatore francese del 2019».

⁵ Approfondimenti su karmamatrix.com.

⁶ Sul punto, cfr. ricerca dell'Università Lancaster riportata da dday.it.

possiamo senza grosse difficoltà collegare alla inevitabile, quasi immediata, obsolescenza sia dei *devices*, sia degli *hardware*.

Nel report *Global E-waste Monitor* (GEM) della Nazioni Unite, aggiornato di anno in anno, è emerso che sono state prodotte oltre 62 milioni di tonnellate di rifiuti elettronici. Il dato è più alto dell'82% rispetto a quanto prodotto nel 2010. Gli *e-waste* crescono cinque volte più velocemente del tasso di riciclo documentato, il che significa che miliardi di dollari di risorse preziose vengono sperperati e finiscono per inquinare⁷.

La contaminazione dell'ambiente non dovrebbe derivare dagli avanzamenti tecnologici ma, al contrario, sarebbe corretto orientarsi verso il riuso e il riciclo, al fine di dare nuova vita alle risorse, soddisfacendo le esigenze della citata economia circolare e, per altro verso, analizzando le eventuali responsabilità, sotto il profilo legale, dei soggetti coinvolti.

Come è stato avvertito in letteratura⁸, infatti, affrontare episodi di responsabilità non risiede più tanto nel ricostruire un nesso regolare di prossimità tra fatto ed evento, ma di indagare sotto l'aspetto eziologico cosa e come una condotta 'climalterante' umana può produrre ai fini del cambiamento climatico.

Si fa strada nelle c.dd. *climate litigation* il dibattito sulla '*proportional liability*' e dunque sulla possibilità di collegare la responsabilità per uno specifico danno climatico alle attività di un particolare soggetto.

Collima con questa ricostruzione, il celebre caso Urgenda⁹, che enuclea tre ulteriori elementi alla riflessione sulla causalità nella responsabilità civile da cambiamento climatico, metodo che risulterà probabilmente utile anche per affrontare eventuali responsabilità per la *game industry*.

In primo luogo, l'indagine eziologica che un giudice deve svolgere è peculiare e non può in alcun modo essere sovrapposta ad analisi inerenti ai nessi causa-effetto che uno storico o uno scienziato possono proporre¹⁰.

⁷ Per approfondimenti, ewastemonitor.info.

⁸ In questa direzione, la magistrale ricostruzione di R. LANDI, *Le causalità nella responsabilità civile per danno da cambiamento climatico*, in *Cambiamento climatico, sostenibilità e rapporti civili*, Atti del 17° Convegno Nazionale SISDiC, Università di Roma La Sapienza 11, 12 e 13 gennaio 2024, Napoli, 2024, in corso di pubblicazione.

⁹ Per consultare la decisione: ECLI:NL:HR:2019:2007. Per approfondimenti sul caso, v. M. MEGURO, *State of the Netherlands v. Urgenda Foundation*, in H.G. COHEN (a cura di), *International decision*, in *The American Journal of International Law*, 2020, p. 729 (disponibile online su cambridge.org).

¹⁰ Per il giudice, il perimetro dell'indagine eziologica è anzitutto segnato dal principio della domanda: è tra i fatti dedotti e allegati dalle parti che va svolta l'indagine causale. Sul tema, si rinvia nuovamente a R. LANDI, *o.c.*

In seconda battuta, si sottolinea correttamente che non può rintracciarsi una scienza senza dibattito sulla causalità e senza studio sui metodi dell'indagine eziologica. Tuttavia, «anche quando l'eziologia giuridica si basa su esperienze e scienze diverse tra loro, il suo accertamento deve discendere da un percorso logico-normativo imprescindibile, condotto tenendo in conto gli interessi in gioco e le scelte di valore, che il sistema giuridico, nel nostro caso nazionale e internazionale, declina nelle regole e nei principi vigenti»¹¹.

Ne deriva, dunque, che nel modello classico di responsabilità di diritto civile, anche su politiche industriali, l'indagine causale non svolge soltanto la funzione di individuare il responsabile (*i.e.*, il momento dell'imputazione, che tradizionalmente viene ricollegato alla causalità c.d. di fatto), ma deve in via ponderata essere incentrata sulla valutazione del risarcimento del danno, quantificandolo, senza assumere posizioni preconcrete (*i.e.*, l'attività di selezione degli eventi dannosi rilevanti solitamente riferita alla causalità c.d. giuridica).

In questa operazione, da non spezzare (causalità di fatto-causalità giuridica), un ruolo centrale, anzitutto, gioca – è il caso di dirlo – la funzione che nella fattispecie concreta è chiamato a svolgere il giudizio di responsabilità anche per le aziende di *gaming*, comprendendone appieno le capacità di manovra e di intervento, senza ridursi – va sottolineato – a mere ipotesi di responsabilità oggettiva, *recte* presunta, le quali, sovente, rischiano di naufragare davanti alle Corti dei diversi Paesi, in base alle differenze tra sistemi giuridici: è sufficiente riferirsi ai diversi approcci a questioni del genere in ordinamenti di *Civil Law* e di *Common Law*.

2. Ciò posto, in tale contesto si inserisce, come anticipato, la visione del *Green Gaming*, un paradigma che impone un radicale cambiamento all'industria dei *videogame* e alle modalità di fruizione dei contenuti.

Su tale aspetto è intervenuta anche l'Organizzazione delle Nazioni Unite che è riuscita a coinvolgere oltre trenta società produttrici di videogiochi, che hanno aderito al *Playing for the Planet Alliance*, Programma delle Nazioni Unite per l'Ambiente (Unep), determinando un coinvolgimento di oltre centotrenta milioni di giocatori su temi legati all'ambiente, secondo le stime dell'*Annual Impact Report* dell'*Allian-*

¹¹ Cosí, R. LANDI, *o.c.*

ce¹². Da quanto si evince, sono state attuate molteplici azioni tese a sensibilizzare il vasto pubblico dei *players*, ricreando anche sceneggiature e temi specifici nei videogiochi e lanciando, in apertura, una serie di avvisi e *warning* su questioni ambientali.

Inoltre, si rileva che il *Green Game Jam*, annuale evento organizzato dai sostenitori del protocollo *Playing*, ha triplicato le dimensioni, con decine di studi di *gaming* che si sfidano tra loro al fine di realizzare le c.dd. *green activations*. Ciò ha determinato la piantumazione di oltre trecentomila alberi, e diversi milioni di dollari raccolti, sensibilizzando i giocatori sulle problematiche inerenti al rispetto dei mari e degli oceani e alla riforestazione.

Vi è di più: il 60% dei membri di *Playing for the Planet* si è impegnato a essere *net zero/carbon negative* entro il 2030, con un ulteriore sforzo sugli obiettivi fissati per il 2022.

Sembra dunque di palmare evidenza che un obiettivo specifico oggi delle aziende di *gaming* sia lo studio di strategie che bilanciano il successo commerciale con pratiche di ecosostenibilità, determinando, è oramai chiaro, un ritorno di immagine imponente¹³.

Come fossero *influencer* e *blogger*, le grandi compagnie hanno la capacità di persuadere gli utenti, indirizzando le loro scelte. Non a caso si annoverano, tra i maggiori sostenitori, aziende quali Nintendo, EA Games, Microsoft, Sony-PlayStation, le quali hanno ben compreso la necessità di agire in profondità e non in via superficiale, come avviene nei casi di mere operazioni di c.d. *greenwashing*¹⁴, che rappresentano spesso un vero e proprio *boomerang* sotto il profilo della popolarità e dunque degli affari, se non ben gestite. Al contrario, un approccio serio e rigoroso al *green*, nonostante i costi iniziali, conviene: il pubblico ne è, infatti, entusiasta.

Ecco perché, ad esempio, la Nintendo utilizza inchiostri di soia, invece dei tradizionali solventi derivati dal petrolio, per scrivere sulle proprie confezioni dei videogiochi¹⁵. Invece, la Sony-PlayStation, che

¹² Temi ripresi da *eticanews.it*.

¹³ Sul punto, v. F. FIMMANÒ, o.c., p. 778.

¹⁴ Sostiene M. TOMMASINI, *Green claim e sostenibilità ambientale. Le tutele ed i rimedi apprestati dall'ordinamento contro le pratiche di greenwashing*, in *Dir. fam. pers.*, 2023, p. 859 s., che «con tale accezione si suole, infatti, indicare un modello di *business*, non sempre lecito, in cui le imprese “ripuliscono” il loro *brand* (marca) attraverso strategie di *marketing* e pubblicitarie che magnificano una sensibilità ambientale non corrispondente alle loro reali pratiche commerciali».

¹⁵ Molto accurata la disamina compiuta da *karmamatrix.com*.

ha aderito al citato *Playing 4 the Planet*, ha stilato un proprio programma di interventi, tra cui la riduzione delle emissioni e il supporto delle attività ecologiche, come la piantumazione di alberi.

Sul sito della Microsoft-X Box si può leggere che «per Xbox, la sostenibilità è più di un'unica destinazione. È una responsabilità a lungo termine che richiede impegno, innovazione e responsabilizzazione» (Phil Spencer, CEO di Microsoft Gaming). L'azienda americana ha ben intuito la rilevanza della 'sfida ambientale' e si è spinta a promettere di voler raggiungere il risultato *Carbon Negative*, fissando la scadenza nel 2030. Si pensi che sui nuovi dispositivi di gioco è stata prevista una riduzione della potenza da 15W a 2W, in 'modalità risparmio'. L'azienda ha inoltre annunciato la produzione di un nuovo *controller* composto da materiali riciclati e rigenerati e l'ideazione della console Xbox Series X|S con funzionalità innovative come il *download* di giochi attenti alle emissioni di carbonio, gli aggiornamenti del *software*, mediante la modalità di arresto della macchina, e specifiche indicazioni a schermo indicanti 'l'orario di attività' per aumentare la consapevolezza dell'utilizzazione dello strumento elettronico nei suoi clienti, al fine di tutelarne la salute, come avviene, d'altronde, anche per i telefoni mobili.

Non basta. Va segnalato il videogioco *Green Home* prodotto da P&G e Gamindo, il quale si prefigge un doppio obiettivo: accomunare l'innovazione e lo sviluppo sostenibile.

In questo videogioco, il giocatore si trova di fronte a una serie di stimolanti sfide, una per ciascuna stanza di una dimora virtuale. Dovrà non soltanto tenere puliti gli ambienti, ma anche utilizzare prodotti per detergere le apparecchiature in maniera responsabile, con massima attenzione ai consumi. L'idea, senza dubbio convincente, è che, superando i diversi livelli, il *player* può accumulare un punteggio che viene convertito da P&G in una donazione a favore del WWF Italia.

3. Tra le soluzioni più apprezzate per ovviare alle criticità c'è, poi, il *cloud gaming*: una vera e propria rivoluzione per il settore del *Green Gaming*. I giochi vengono eseguiti utilizzando *server* remoti e trasmissioni *streaming* di dati, contribuendo così a una netta diminuzione delle necessità di *hardware*, permettendo comunque di sfruttare il massimo potenziale e riducendo nel contempo i consumi energetici da parte dei giocatori.

Alcuni esperti del settore hanno individuato, nel dettaglio, i miglioramenti del *cloud gaming*, tra questi: «a) riduzione delle esigenze *har-*

dware; b) *data center* energeticamente efficienti; prolungamento del ciclo di vita dei dispositivi; c) ottimizzazione dell'accessibilità; d) i sistemi di raffreddamento possono essere abbinati agli impianti a risparmio energetico alimentati da fonti rinnovabili. Anche le infrastrutture dei *data center* devono dotarsi di tecnologie efficienti per minimizzare complessivamente il ricorso all'energia»¹⁶.

Inoltre, l'importanza del *design* sostenibile dei giochi è destinata a crescere. La citata *Playing 4 The Planet* ha creato una guida per il *design* sostenibile dei giochi, promuovendo pratiche che riducono l'impatto ambientale e incoraggiano l'innovazione ecologica.

4. Da questa rapida ricognizione, appare chiaro che le *game industries* valutino un approccio fortemente ispirato al concetto di responsabilità sociale di impresa.

Non a caso, anche nel fenomeno del *gaming* rintracciamo elementi quali la trasparenza, la fiducia, la sostenibilità, l'integrazione, la reputazione che da sempre rappresentano i principali punti cardine della R.S.I., la quale, in realtà, non fa altro che sviluppare quanto contenuto da oltre ottant'anni nella nostra Carta costituzionale. Tutto questo avviene di là dal dibattito annoso tra teorie istituzionaliste e contrattualiste in tema di impresa sociale, posto l'impatto dirompente avuto dalla normazione in materia, sia del legislatore italiano che del legislatore europeo¹⁷. Ne è un esempio la direttiva sulla *Corporate Sustainability*

¹⁶ Cfr. *karmamatrix.com*.

¹⁷ È condivisibile l'opinione di chi sostiene che «alla luce di convincenti contributi della dottrina, non pare produttivo continuare ad indugiare sulla tradizionale antinomia tra contrattualismo e istituzionalismo, considerando che plurimi elementi del diritto positivo testimoniano l'emersione a livello normativo di variegati interessi, riferibili alla categoria degli *stakeholders*, che sono da considerarsi rilevanti e legittimamente perseguibili nella gestione della società. In estrema sintesi la protezione degli interessi degli *stakeholders* va vista come funzionale e complementare alla massimizzazione del profitto dei soci: il sacrificio del profitto nel breve termine può indubbiamente essere legittimato da una condotta gestionale degli amministratori finalizzata ad un risultato utile per gli *shareholders* nel lungo termine. In una prospettiva europea, un ruolo determinante sono destinate ad assumere le scelte degli investitori istituzionali, soprattutto professionali (fondi pensione, banche, assicurazioni, fondazioni), prima ancora che quelle dei consumatori, in un'ottica di lungo periodo volto ad assicurare il perdurare nel tempo dell'impresa medesima al di là e al di sopra delle convenienze particolari che ne hanno motivato il sorgere, con il superamento di una visione finanziaria di breve termine nella strategia di impresa ed una vera rivoluzione del diritto societario: *Corporate Social Responsibility*, ancorché non sia agevole valorizzare, nelle

Due Diligence (CSDD) approvata lo scorso aprile e le ripercussioni anche sui consigli di amministrazione delle società, sui quali da tempo la letteratura si è intrattenuta¹⁸. La sfida sembra appena intrapresa.

strategie di impresa, gli investimenti di carattere reputazionale, preferendo modalità produttive rispettose dei diritti umani e degli ambienti naturali, specie in momenti di peggioramento dei conti dell'impresa e di urgenza di riduzione dei costi». Così, G. RACUGNO e D. SCANO, *Il dovere di diligenza delle imprese ai fini della sostenibilità: verso un Green Deal europeo*, in *Riv. soc.*, 2022, p. 726.

¹⁸ Vedi, tra altri, L. CALVOSA, *La governance delle società quotate italiane nella transizione verso la sostenibilità e la digitalizzazione*, in *Riv. soc.*, 2022, p. 309 ss., la quale avverte che «l'integrazione tra obiettivi ESG e strumenti di intelligenza artificiale può, da un lato, determinare effetti positivi rispetto al perseguimento dello sviluppo sostenibile, ma, dall'altro, può scontrarsi con la difficoltà di incorporazione nel *software* di valori, quali appunto quelli della sostenibilità, dal contenuto spesso non pienamente delineato, oltre che con la difficoltà di poter effettuare un bilanciamento di interessi che implichi scelte valoriali».

CARMEN DI CARLUCCIO

E-sport, lavoro e salute.

Note sulla condizione del *pro-player**

SOMMARIO: 1. La condizione del *pro-player* nelle catene di lavoro generate dall'industria degli *e-sports*. È tutt'oro quello che luccica? – 2. I rischi per la salute e la sicurezza dei *pro-players*. – 3. Le tutele applicabili ex art. 2087 c.c. e d.lg. n. 81 del 2008. – 4. Uno sguardo oltre la siepe: la normativa sul lavoro sportivo.

1. L'utilizzo di videogiochi, singolarmente o in squadra, in un contesto competitivo organizzato, racchiuso nella discussa "etichetta" *e-sport*¹, è una realtà emergente, dal rilevante impatto economico. Solo nel nostro Paese il giro d'affari complessivo stimato è di 45 milioni di euro, con circa 9 milioni di persone coinvolte, pari al 24% della popolazione².

Esploso nel nuovo millennio per effetto della crescita delle competizioni di videogiochi e della loro spettacolarizzazione³, questo ecosistema, in cui la componente ludica si combina variamente con quella sportiva e commerciale, ha dato vita a un fenomeno complesso e multiforme dalle molteplici implicazioni di interesse anche giuslavoristico.

* Una versione più estesa e parzialmente rielaborata del presente contributo è stata pubblicata sulla rivista *Judicium*.

¹ Quella di *e-sport* è una nozione «solo fenomenologica ed in quanto tale in continua evoluzione»: F. SANTINI, *Il microcosmo videoludico: gli esports*, in M. BIASI (a cura di), *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, Milano, 2024, p. 689 ss., cui si rinvia anche per la bibliografia sul tema.

² Cfr. Rapporto *Ecosistema degli esports in Italia. Inquadramento normativo, scenari e prospettive di crescita per il settore*, presentato presso il Ministero della Cultura il 28 settembre 2023; IIDEA, *Rapporto sugli esports 2022*; Rapporto Deloitte, *Let's Play! 2022. The European esports market*.

³ Sull'evoluzione di questo fenomeno K. HALLMANN, A. ZEHRER and J. RIETZ, *Sport events as experiencescapes: the spectator's perspective*, in *Int. J. Sports Marketing Sponsorship*, 2021, IV; P. RAIMONDO, *Sport vs. esports. Una difficile convivenza*, in *federalismi.it*, 2022, 1, p. 127 ss.; 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, p. 573 ss.

In questo microcosmo nuove figure professionali trovano spazio e figure consolidate si proiettano in una dimensione digitale: *pro-players* (giocatori professionisti), componenti di *e-sport team*, sviluppatori di videogiochi, editori di videogiochi, commentatori delle partite, allenatori, *mental coaches*, *streamers*, *content creators*, organizzatori di tornei, formatori di *e-sport accademy*, *sponsor*, *influencers*, solo per citarne alcune.

Le catene di lavoro generate dall'industria degli *e-sports* connettono lavoro industriale e lavoro digitale in un mercato florido e prospero, privo di barriere territoriali e destinato a crescere e a sviluppare ulteriori potenzialità, anche grazie alla diffusione dell'IA. Si tratta, tuttavia, di un mercato ancora altamente frammentato, informale e per molti profili fragile, ricondotto, nel caso dell'Italia, ad una regolamentazione giuridica inadeguata, quella del gioco d'azzardo – oscillante tra la normativa sulle manifestazioni a premio e la normativa sui giochi di abilità a distanza con vincita in denaro⁴ – chiamata a interfacciarsi con le regole in materia di *copyright*, *privacy*, minori, lavoro.

Il motore di quest'industria è rappresentato dai *pro-players*, giocatori di punta di uno o più titoli, che si allenano e competono via *streaming* su piattaforme *on line* (da *Twitch* a *YouTube*) o in eventi e-sportivi di portata nazionale e internazionale, guadagnando somme apprezzabili dalle “squadre” cui sono collegati, anche sotto forma di premi per la vittoria delle competizioni e-sportive o il buon posizionamento in classifica, nonché da visualizzazioni e sponsorizzazioni⁵.

Eppure, proprio i *pro-players* rappresentano l'anello debole della catena occupazionale. Basti considerare che l'inquadramento giuridico della loro attività e, conseguentemente, la relazione che li lega al *club* (ma anche all'editore di titoli, agli *sponsor*, alla piattaforma di *live streaming*) costituiscono un fatto negoziale rimesso esclusivamente all'autonomia privata. Ciò in uno scenario in cui i giocatori, per lo più minorenni, hanno una carriera lavorativa media molto breve (ben

⁴ Sul c.d. *LAN Gate* – che sfociò in un'interrogazione parlamentare – v. F. SANTINI e R. PETTINELLI, *Technological evolution and labour law. Between “sport” and “entertainment”: the e-sports*, in E. MENEGATTI (edited by), *Law, Technology and Labour, Italian Labour Law e-Studies*, 2023, p. 207 ss. Alcuni Paesi hanno regolamentato il fenomeno degli *esports*: su queste esperienze interessanti, oltre ai contributi citati nelle note che seguono, v. il Report *Esports Laws of the world*, 2021, in *dlapiper.com*; G. SCARCHILLO e A.M. QUONDAMSTEFANO, *E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia?* cit., p. 594 ss.

⁵ V. i dati riportati nell'articolo di ExpressVPN, *Quanto guadagna un giocatore professionista di E-Sports*, 24 novembre 2023.

al di sotto dei 30 anni), legata a doppio filo alla vita dei titoli per cui competono⁶, con enormi difficoltà, persino per i pochi che riescono a raggiungere il vertice della piramide, a trovare una nuova collocazione dopo la fuoriuscita dal mercato come professionisti.

L'ineguale distribuzione del potere attraverso i – e all'interno dei – rapporti di lavoro nell'industria di *e-sport* rende la posizione del *pro-player* precaria, con scarso potere contrattuale rispetto alle altre figure professionali del settore degli *e-sports*, a partire dagli editori di videogiochi («che godono del pieno controllo giuridico e di tutti i diritti esclusivi ed incondizionati sui videogiochi stessi»⁷), e con ricadute negative in termini di condizioni d'impegno (orario di lavoro, pari opportunità, retribuzione, ecc.). Oltre che dalla debolezza sul piano contrattuale e su quello previdenziale, la posizione del *pro-player* è caratterizzata anche da criticità rilevanti sotto il profilo della tutela della salute e della sicurezza.

2. L'attività del *pro-player* prevede, infatti, in ragione delle sue caratteristiche intrinseche, concernenti la dimensione quantitativa e qualitativa della prestazione, l'esposizione a una molteplicità di rischi per la salute fisica e mentale.

I professionisti, per competere ai massimi livelli, devono essere in grado di eseguire azioni composite e laboriose per un lungo periodo (come compiere 300-400 azioni al minuto), con tempi di risposta pa-

⁶ A differenza di quanto accade per gli sport «tradizionali», nel caso degli *e-sports* è un fattore esogeno a condizionare la durata della carriera dello sportivo: i giochi su cui i *pro-players* hanno costruito l'intera carriera potrebbero cessare di essere un *e-sport* praticabile o, ancora, essere soggetti improvvisamente a «regole» nuove per scelta delle società produttrici, scelta condizionata da dinamiche di mercato e profitto.

⁷ Così la Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi, che rimarca le differenze tra *e-sport* e sport, ritenendoli «settori diversi», pur tuttavia reputando che possono «integrarsi e imparare gli uni dagli altri e promuovere valori e competenze positivi simili, quali il *fair play*, la non discriminazione, il lavoro di squadra, la *leadership*, la solidarietà, l'integrità, l'antirazzismo, l'inclusione sociale e la parità di genere». Sul controverso rapporto tra *e-sport* e sport e sulla possibilità di estendere al primo le regole dell'ordinamento sportivo, in modo da fruire di un sistema maturo di tutele e di strumenti v., *ex multis*, J. IERUSI e C. ROMBOLÀ, *Esports: cosa sono?*, in *Riv. dir. sport.*, 2018, p. 307 ss.; S. BASTIANON, *Dal bridge agli esports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Riv. dir. sport.*, 2020, p. 182 ss.; A. ADAMO, *Gli sport elettronici e gli sport tradizionali. Spunti di regolamentazione del settore videoludico*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2022, p. 246 ss.; A. LEPORE, *Persona, sport e metaverso*, in *Riv. dir. sport.*, 2023, 2, p. 439 ss.

ragonabili addirittura a quelli dei piloti di caccia più esperti⁸. Ritmi di lavoro intensi, durata e flessibilità oraria smisurate, carichi di lavoro eccessivi, oltre a richiedere un notevole sforzo fisico, presentano significative implicazioni in termini fisici e psicologici: la capacità di innovare ed esplorare le possibilità delle meccaniche di gioco, di assumere decisioni tattiche e strategiche complesse, di prevedere o valutare le mosse del proprio avversario, unitamente alla dinamica competitiva propria della prestazione e-sportiva possono costituire fattori di rischio per la salute, anche mentale.

Un'ulteriore fonte di rischi è insita negli strumenti di lavoro e nell'ambiente (fisico e virtuale) in cui il *player* svolge l'attività. Ci si riferisce ai "tradizionali" rischi di un videoterminalista, amplificati da un uso intenso dello strumento digitale e dalle caratteristiche dei *software* installati⁹, possibile causa di disturbi muscoloscheletrici, problemi al sistema cardiovascolare, affaticamento visivo e mentale. Ma non solo.

Si profilano "nuovi" rischi legati sia all'utilizzo dei dispositivi tecnologici necessari per accedere e operare nell'ambiente digitale sia alla permanenza del *player* nel mondo virtuale¹⁰. Sempre più preoccupante è l'incidenza dei pericoli derivanti dalle "sollecitazioni" che provoca la realtà virtuale e/o aumentata sulla psiche e sul fisico della persona, come rivelano gli studi sul metaverso¹¹.

La condizione immersiva, specialmente se prolungata e multisensoriale, oltre a impattare sulla configurazione neurologica del soggetto agente nel mondo reale, produce conseguenze sul piano della sua salute. A valle della stessa, la persona sperimenta una condizione di malessere generalizzato – nota come *virtual reality sickness* o nausea da

⁸ M.R. JOHNSON and J. WOODCOCK, *Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports*, in *Media, Culture & Society*, 2021, 43(8), p. 1449 ss., cui si rinvia per la bibliografia degli studi della sociologia e psicologia sul tema.

⁹ Cfr. la ricerca svolta da H. Zwibel del NYIT Center for Sports Medicine e pubblicata sul *British Journal of Medicine*.

¹⁰ Si pensi ai pericoli conseguenti all'esposizione a onde elettromagnetiche emesse dai dispositivi di connessione *wireless* o, ancora, ai rischi derivanti dall'interazione con *robot* e macchine (con o senza AI) e/o con nuovi materiali.

¹¹ Molteplici sono le questioni che la sfida del metaverso pone al giuslavorista: con specifico riguardo ai profili di salute e sicurezza sul lavoro per una prima valutazione sull'adeguatezza dello strumentario lavoristico a governare il cambiamento epocale che si profila all'orizzonte sia consentito il rinvio a C. DI CARLUCCIO, *Quando a stressarsi è l'avatar. Tecnologie immersive e nuove sfide per la tutela della salute e della sicurezza sul lavoro*, in *ambientediritto.it*, 2024, p. 1 ss.

realtà virtuale – accompagnato da nausea, vertigini, mal di testa, sudorazione, disorientamento, instabilità posturale, affaticamento¹².

La lunga permanenza nella realtà virtuale è altresì potenzialmente capace di generare delle vere e proprie patologie, o meglio “tecno-patologie”, disturbi fisici, psicologici, comportamentali e relazionali direttamente o indirettamente connessi all’(ab)uso della tecnologia. Si tratta di malattie allo stato non riconosciute nel contesto clinico internazionale: solo la dipendenza da *videogames* è stata collocata dal 2013 nel Manuale Diagnostico e Statistico dei disturbi mentali dall’*American Psychiatric Association* e poi inclusa dall’OMS tra le malattie mentali.

Eppure numerosi sono gli studi che registrano un nesso tra salute, soprattutto psichica, del lavoratore e fattori di contesto e di contenuto del lavoro digitale, evidenziando i rischi derivanti da un cattivo uso/abuso della tecnologia, ancora più critico considerato che si tratta spesso di lavoratori minori¹³: da patologie fisiche (dolori alla schiena, tendiniti, sindrome del tunnel carpale, alterazioni posturali, cefalee, *deficit* visivi, problematiche metaboliche, ipertensione, ecc.) a disfunzioni sul versante psicosociale¹⁴. Ne sono testimonianza le evidenze emerse da ultimo in relazione allo *smart working*, che segnalano come sempre più frequenti fenomeni di isolamento sociale e di depressione, ma anche abitudini dannose per la salute, dalle dipendenze da sostanze e comportamentali all’impiego di violenza¹⁵.

L’(ab)uso delle tecnologie digitali, associato alla cultura del *working everytime and everywhere*, costituisce, infatti, terreno di coltura di fenomeni disfunzionali come il *technostress*¹⁶ e/o di vere e proprie

¹² AA. VV., *Demographic and Behavioral Correlates of Cybersickness: A Large Lab-in-the-Field Study of 837 Participants*, 2022, in *siplab.org*.

¹³ V. A. LEPORE, o.c., p. 442 s.

¹⁴ Eu Osha, *New forms of work in the digital era: implications for psychosocial risks and Musculoskeletal Disorders*, 2021.

¹⁵ Eu-Osha, *Teleworking during the COVID-19 pandemic: risks and prevention strategies*, 2021; ILO, *Healthy and safe telework*, Technical Brief, 2021.

¹⁶ M. TARAFDAR, Q. TU and T.S. RAGU-NATHAN, *Impact of Technostress on End-User Satisfaction and Performance*, in *Jour. of Management Information Systems*, 2010, p. 303 ss. Per le ricadute sul diritto del lavoro, tra i contributi più recenti, C. DI CARLUCCIO, *Tecno-invasión y trabajo (in)seguro. Notas sobre seguridad y salud en el trabajo en Italia*, in AA. VV., *Las transformaciones de la seguridad social ante los retos de la era digital. Por una salud y seguridad social digna e inclusiva*, Murcia, 2023, p. 741 ss.; E. DAGNINO, *Diritto del lavoro e nuove tecnologie*, Bergamo, 2022, spec. p. 85 ss.; V. PASQUARELLA, *(Iper)digitalizzazione del lavoro e technostress lavoro-correlato: la necessità di un approccio multidisciplinare*, in *Arg. dir. lav.*, 2022, 1, p. 50 ss.

dipendenze patologiche di tipo comportamentale come il *workaholism*¹⁷ con effetti pure in termini di disequilibrio tra tempi di lavoro e tempi di vita.

Dalla qualità e dalla quantità delle relazioni e interazioni con gli altri soggetti (reali e virtuali) che operano nello spazio tridimensionale del *pro-player* – dagli altri giocatori agli spettatori – possono proliferare situazioni potenzialmente dannose per l'integrità psicofisica. In quest'ambiente si possono materializzare condotte sociali negative¹⁸ (aggressioni, prevaricazioni, abusi, molestie, discriminazioni) probabilmente più violente rispetto a quelle che si rilevano nei luoghi di lavoro tradizionali, esacerbate dalla possibilità di celarsi dietro la maschera tecnologica dell'identità digitale.

L'ambiente virtuale espone, inoltre, il lavoratore sotto l'occhio di una macchina panottica digitale capace di realizzare un controllo continuo, invasivo e penetrante da parte dell'infrastruttura che ne regge il funzionamento: la consapevolezza di tale sorveglianza e dell'opacità dei meccanismi decisionali sottesi, spesso frutto dell'elaborazione algoritmica, può generare una reale preoccupazione per i lavoratori con la conseguente manifestazione di disturbi psicosomatici fortemente pregiudizievoli per la loro salute¹⁹.

Infine, non possono trascurarsi i fattori di contesto di lavoro che possono assumere un peso specifico nel caso dell'attività "e-sportiva", ancor più di quanto accade negli sport fisici: principalmente la precarietà e l'incertezza che caratterizza la carriera del *player* professionista, a cui si è fatto cenno in apertura di questo lavoro²⁰.

¹⁷ Il termine è stato coniato negli anni settanta da Oates che, nell'assimilare la dipendenza da lavoro alla dipendenza da alcool, ha ricavato l'analogia fonetica combinando la parola *work* con *alcoholism*, letteralmente "ubriacatura da lavoro": W.E. OATES, *Confessions of a workaholic. The facts about work addiction*, World Publishing Company, 1971.

¹⁸ M.C. VITUCCI, in questo Volume. Con riguardo ai profili del lavoro digitale v., ex multis S. FARLEY, I. COYNE and P. D'CRUZ, *Cyberbullying at work: Understanding the influence of technology*, in *Concepts, Approaches and Methods*, 2021, p. 233 ss.; R.M. KOWALSKI and C.E. ROBBINS, *The Meaning, Prevalence, and Outcomes of Cyberbullying in the Workplace*, in *Handbook of Research on Cyberbullying and Online Harassment in the Workplace*, 2021, p. 1 ss.

¹⁹ Eu-Osha, *Surveillance and monitoring of remote workers: implications for occupational safety and health*, 2023; European Parliament, *Metaverse Opportunities, risks and policy implications*, Briefing, 24 giugno 2022.

²⁰ M.R. JOHNSON and J. WOODCOCK, *Work, play, and precariousness*, cit., spec. p. 10 ss.

3. Dinanzi ai rischi – “vecchi” e “nuovi” – cui sono esposti i *pro-players*, l’interprete è sollecitato a interrogarsi rispetto agli strumenti di prevenzione e gestione utilizzabili. Là dove sia applicabile la legge italiana (dato non scontato vista la sostanziale a-territorialità della prestazione erogata nel mondo virtuale)²¹, atteso che non si tratta di un’attività di mero svago, ma dell’esercizio di una prestazione di lavoro (che, come segnalato *supra*, si inserisce in un microcosmo popolato da una molteplicità di figure professionali), il riferimento obbligato è alla normativa in materia di salute e sicurezza nei luoghi di lavoro nascente dalla reciproca integrazione tra l’art. 2087 c.c. e il d.lg. n. 81 del 2008. Proprio questa integrazione garantisce la natura dinamica del vincolo di sicurezza che, appunto, deve modellarsi in ragione delle caratteristiche della prestazione lavorativa e del contesto in cui la stessa si svolge.

La prima questione che si pone concerne la possibilità di includere il *pro-player* nell’ampia nozione di lavoratore delineata all’art. 2, lett. a, d.lg. n. 81 del 2008. La definizione è in grado di assorbire la condizione di chiunque si trovi inserito funzionalmente all’interno di un’organizzazione lavorativa, prescindendo dalla tipologia contrattuale attraverso cui viene resa la prestazione e dalla natura onerosa della stessa. Ne consegue in astratto l’operatività del d.lg. n. 81 del 2008 nei riguardi di tutti i lavoratori, subordinati e autonomi (nonché dei soggetti ad essi equiparati), compresi i *pro-players* e, più in generale, i lavoratori e-sportivi impiegati nelle varie attività che prendono forma nel mondo degli *e-sports*.

La configurazione della condizione occupazionale dei *players* professionisti, legata al tipo di rapporto che si instaura con il *team* o la società di riferimento, definisce la tutela applicabile alla fattispecie concreta.

È evidente che la soluzione più protettiva è quella dell’inquadramento nell’area del lavoro subordinato, seppure si tratti di un’opzione poco praticata, sia per intuibili ragioni di scarsa convenienza economica sia per indubbie criticità legate al contenuto e alle peculiari modalità di svolgimento della prestazione “e-sportiva” (che, per esempio, rendono problematico l’esercizio dei poteri datoriali, come pure l’individuazione della giusta retribuzione²²); criticità, queste, difficilmente superabili in assenza di una regolamentazione *ab hoc*.

²¹ M. BIASI and M. MURGO, *The virtual space of the Metaverse and the fiddly identification of the applicable labor law*, in *Italian Labour Law e-Journal*, 2023, vol. 16, 1, p. 5 ss.

²² A. TAMPIERI and G. FIORIGLIO, *Working in the e-sports: a juridical analysis*, in E. MENEGATTI (edited by), *Law, Technology and Labour*, cit., p. 232 ss., spec. p. 239 s.

In ogni caso, nell'ipotesi di lavoro subordinato troverà applicazione *in toto* la normativa prevenzionistica, il cui principale strumento operativo, com'è noto, è rappresentato dalla valutazione dei rischi: gli artt. 17 e 28, comma 1, obbligano il datore a valutare «*tutti i rischi per la sicurezza e la salute dei lavoratori*», sia in una dimensione oggettiva sia in una dimensione soggettiva, dovendo la valutazione avere riguardo anche a «*gruppi di lavoratori esposti a rischi particolari*»²³ tra cui si annoverano lo *stress* lavoro-correlato e (implicitamente) tutti i rischi psicosociali²⁴.

La valutazione dovrà essere, quindi, modellata in funzione delle peculiarità dell'attività e-sportiva, delle attrezzature utilizzate, contemplando, tra l'altro, anche i rischi potenzialmente presenti negli impianti che ospitano le competizioni e-sportive, compresa la partecipazione del pubblico (nella duplice opzione in presenza e *online*).

In sede di valutazione dovrà riservarsi adeguata considerazione ai fattori di matrice psicosociale e organizzativa che, come sottolineato *supra*, costituiscono rischi propri di questo tipo di industria. Una gestione complessiva di tali rischi – sollecitata con sempre più insistenza dall'U.E.²⁵ e dalle organizzazioni internazionali²⁶ – è una strategia obbligata per la tutela piena della salute della persona nell'ambito del complesso ecosistema *e-sport*, ancor più se si considera la presenza significativa di soggetti di minore età.

²³ L. ANGELINI, *La valutazione di tutti i rischi*, in P. PASCUCCI (a cura di), *Salute e sicurezza sul lavoro. Tutele universali e nuovi strumenti regolativi a dieci anni dal d.lgs. n. 81/2008*, Milano, 2019, p. 95 ss.

²⁴ Lo *stress* “incarna” l'effetto lesivo che ogni rischio psicosociale può determinare sulle condizioni di salute dei prestatori di lavoro: L. ANGELINI, *Dalle species al genus (e viceversa). Note sull'obbligo di valutazione dello stress lavoro-correlato e dei rischi psico-sociali*, in L. ANGELINI (a cura di), *La prevenzione dei rischi da stress lavoro correlato*, W.P. Olympus, 2014, 31, p. 78 s.; M. PERUZZI, *Il rapporto tra stress lavoro correlato e rischi psicosociali nelle fonti unieuropee e interne*, in L. ANGELINI (a cura di), *di valutazione dello stress lavoro-correlato e dei rischi psico-sociali*, in L. ANGELINI (a cura di), *La prevenzione dei rischi da stress lavoro correlato*, cit., p. 89 ss.

²⁵ Cfr. il Quadro strategico dell'UE 2021-2027 “Salute e sicurezza sul lavoro in un mondo del lavoro in evoluzione”; la Risoluzione del Parlamento europeo del 5 luglio 2022 sulla salute mentale nel mondo del lavoro digitale 2021/2098 INI.

²⁶ Cfr. la Convenzione OIL n. 190/2019, ratificata in Italia con la l. n. 4/2021 che include la protezione della violenza e delle molestie nella gestione della salute e della sicurezza sul lavoro; la norma ISO 45003: 2021 *Occupational health and safety management-Psychological health and safety at work. Guidelines for managing psychosocial risks*.

Siffatta strategia deve incorporare e valorizzare pure gli altri strumenti chiave su cui si fonda la logica prevenzionistica ovvero la sorveglianza sanitaria e gli obblighi di formazione, informazione e addestramento; obblighi che dovranno essere modulati tenendo conto dei rischi particolari connessi alle prestazioni e-sportive, valutati a monte, con la consapevolezza che proprio la formazione e la disconnessione forzata dagli strumenti digitali possono rappresentare le tutele principali per una effettiva protezione contro le prospettate situazioni rischiose presenti nell'ambiente di lavoro digitale e immersivo.

Del resto, una garanzia rafforzata (pur se non assistita da sanzioni) è prevista a favore dei lavoratori che effettuano una prestazione continuativa di lavoro a distanza, mediante collegamento informatico e telematico, tra i quali può rientrare certamente il *pro-player*²⁷. Il comma 10, art. 3 del d.lg. n. 81 del 2008 dispone l'applicabilità delle disposizioni del titolo VII «Attrezzature munite di videoterminali», indipendentemente dall'ambito in cui si svolge la prestazione, e specifica che, laddove il datore fornisca attrezzature proprie o per il tramite di terzi, tali attrezzature debbano essere conformi alle disposizioni dettate al titolo III «Uso delle attrezzature di lavoro e dei dispositivi di protezione individuale». In più, tali lavoratori sono informati dal datore circa le politiche aziendali in materia di salute e sicurezza sul lavoro; al datore, alle rappresentanze dei lavoratori e alle autorità competenti è riconosciuto un potere di accesso al luogo in cui viene svolto il lavoro (subordinato al preavviso e al consenso del lavoratore qualora la prestazione sia svolta presso il suo domicilio), proprio per controllare la corretta attuazione delle misure di prevenzione. Inoltre, il datore garantisce l'adozione di misure dirette a prevenire l'isolamento del lavoratore a distanza rispetto agli altri lavoratori interni all'azienda, permettendogli di incontrarsi con i colleghi e di accedere alle informazioni dell'azienda, nel rispetto di regolamenti o accordi aziendali.

Quando l'attività resta al di fuori della casella della subordinazione opera una tutela differenziata, che si plasma in base all'inserimento o meno del lavoratore nel contesto organizzativo aziendale. Le eccezioni e limitazioni, ammesse *ex art.* 3, co. 4, d.lg. n. 81, trovano larga applicazione nel caso dei *pro-players* che per lo più svolgono la propria attività in maniera autonoma e/o con formule ibride mediante collaborazioni, più o meno stabili, e prestazioni occasionali con *team* e società.

²⁷ Nei giorni/orari in cui l'attività è svolta all'"esterno" la normativa di cui al d.lg. n. 81 del 2008 deve integrarsi con quella che regola il lavoro agile ossia la l. n. 81 del 2017.

Al riguardo il comma 7 dell'art. 3 specifica che ai rapporti di lavoro parasubordinato ovvero alle collaborazioni, coordinate e continuative di cui all'art. 409 c.p.c. si applica integralmente il d.lg. n. 81 del 2008 solo ove la prestazione si dispieghi all'interno dei locali del committente. Per quanto concerne l'ecosistema degli *e-sports*, per luoghi del committente possono intendersi, ad esempio, gli impianti "e-sportivi", ma anche le sale di *gaming* per gli allenamenti da gioco, le "case delle squadre", *etc.*, ovvero una parte (seppur minima) dei luoghi in cui nella prassi la prestazione del collaboratore "e-sportivo" si svolge. Restano, invece, esclusi dall'ambito applicativo del d.lg. n. 81 del 2008 i collaboratori che svolgono l'attività (completamente) in locali non di pertinenza del committente: situazione questa che potrebbe riguardare la figura del *pro-player*, che opera per lo più dalla propria abitazione, almeno nel contesto italiano. In quest'ipotesi, una tutela (non piena) può derivare dall'applicazione dell'art. 2087 c.c., nonché degli artt. 21 e 26 del d.lg. n. 81 del 2008 dettati per il lavoro autonomo (art. 3, comma 11).

Quanto alle prestazioni occasionali di cui all'art. 54 *bis*, d.l. n. 50 del 2017, che pure potenzialmente interessano una fetta di professionisti del mondo degli *e-sports*, compresi i *pro-players*, si prescrive l'operatività integrale del d.lg. n. 81 del 2008 solo se la prestazione sia svolta a favore di un committente imprenditore o professionista; diversamente trova spazio la tutela ridotta assicurata dall'art. 21, d.lg. n. 81 del 2008. Quest'ultima, a garanzia dei lavoratori autonomi che si trovino a svolgere la prestazione nel contesto aziendale, impone oneri informativi a carico del datore-committente in merito ai rischi specifici esistenti nell'ambiente in cui devono operare e alle misure di prevenzione e protezione predisposte; mentre sugli stessi lavoratori autonomi ricadono gli obblighi di prevenzione relativi alle attrezzature di lavoro e ai dpi. Inoltre, relativamente ai rischi tipici delle attività svolte, gli stessi – con oneri a proprio carico – hanno facoltà di beneficiare della sorveglianza sanitaria e di partecipare a corsi di formazione specifici in materia di salute e sicurezza sul lavoro.

4. Viene ora da chiedersi se i vantaggi, da più parti prospettati, derivanti dall'inclusione del fenomeno "e-sportivo" in quello sportivo²⁸, siano riscontrabili (anche) rispetto alle tutele prevenzionistiche.

²⁸ Cfr. A. CONI, *Who owns the esports? The multiple creative factors of a digital work of intellect and the complex ways of globally applying the copyright law*, in *Riv. dir. econ. sport*, 2017, 3, p. 67 ss.; L. ZAMBELLI e A. STRINATI, *Analisi sistemica del fe-*

Nel caso dei lavoratori sportivi la normativa speciale rimette a una discutibile soglia, di carattere meramente economico – un corrispettivo pari ad euro cinquemila – l'applicazione della disciplina generale in materia di salute e sicurezza, riservando a tutti i lavoratori al di sotto del “tetto” solo le tutele – o meglio le autotutele – disposte dall'art. 21, comma 2 per gli autonomi²⁹.

Non è chiaro se la previsione operi rispetto all'area del lavoro autonomo occasionale o – come sembra emergere dal dato letterale – anche a quella del lavoro subordinato: in questa seconda ipotesi, potrebbe configurarsi un vizio di legittimità costituzionale della stessa in ragione della disparità di trattamento a danno dei lavoratori subordinati sportivi e della violazione dei principi della direttiva quadro europea n. 391 del 1989³⁰.

Invero pure circoscrivendone l'operatività ai soli lavoratori autonomi occasionali la norma manterrebbe un effetto pregiudizievole perché si applicherebbe a tutti i lavoratori autonomi, inclusi i collaboratori coordinati e continuativi, pure quando operanti all'interno del contesto dell'organizzazione lavorativa (ovvero “e-sportiva”) datoriale, in deroga all'art. 3, commi 7 e 11, del d.lg. n. 81 del 2008.

Ai lavoratori che si collocano sotto la “soglia” predefinita viene riconosciuta una tutela debole, inferiore persino rispetto a quella riconosciuta agli sportivi volontari, in applicazione di un criterio puramente economico, del tutto slegato dal grado di rischio cui tali lavoratori sono soggetti.

È questa una stortura evidente rispetto a cui occorrerà porre rimedio.

Diversamente, nella stessa normativa si può scorgere una previsione assai rilevante che si occupa dei fattori di rischio di violenza o discriminatori e del contrasto della violenza di genere nello sport³¹, disponendo che le Federazioni sportive nazionali, le Discipline sportive associate, gli Enti

nomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance, in federalismi.it, 2021, p. 204 ss.; nonché gli autori citati alla nota 7 di questo contributo.

²⁹ Art. 33, comma 1, quarto periodo, d.lg. n. 36 del 2021, introdotto dall'art. 1, comma 26, lett. a, d.lg. 29 agosto 2023, n. 120. Sulla riforma del lavoro sportivo v., per tutti, il numero monografico di *Variaz. Temi Dir. Lav.*, 2024, 2, a cura di R. NUNIN.

³⁰ Criticamente su questa disposizione A. DELOGU, *Alcune annotazioni sulla tutela della salute e sicurezza dei lavoratori nella riforma del lavoro sportivo*, in *Dir. Sic. Lav.*, 2024, 1, p. 21 ss., spec. p. 33 s.; F. FERRARO, *Collaborazione coordinata e obbligo di sicurezza del committente*, in *ambientediritto.it*, 2023, 4, p. 1 ss., spec. p. 22 s.

³¹ Sul punto G. MULÈ e G. GAGLIARDI, *Riforma dello sport: i modelli organizzativi per la prevenzione e il contrasto di abusi, discriminazioni e violenze*, in *Euroconference News*, 15 novembre 2023.

di promozione sportiva e le Associazioni e benemerite, sentito il parere del CONI, redigano le linee guida per la predisposizione dei modelli organizzativi e di controllo dell'attività sportiva e dei codici di condotta a tutela dei minori e per la prevenzione delle molestie, della violenza di genere e di ogni altra condizione di discriminazione (art. 16, comma 1, d.lg. n. 39 del 2021). Le associazioni e le società sportive dilettantistiche, nonché le società sportive professionistiche, dovranno poi definire e adottare, entro i successivi dodici mesi, modelli organizzativi e di controllo dell'attività sportiva, oltre che codici di condotta ad esse conformi e, qualora ne siano già provviste, farsi carico di integrarli opportunamente (comma 2). A fronte del mancato adempimento di siffatto vincolo, si impongono a carico delle associazioni o società sportive vere e proprie sanzioni di carattere disciplinare previste nel relativo ambito sportivo (comma 3).

La disposizione configura come obbligatoria l'adozione e l'efficace attuazione dei modelli di organizzazione e gestione aventi efficacia esimente della responsabilità amministrativa da reato degli enti – che è invece volontaria ai sensi della normativa generale – con indubbie ricadute positive per una gestione sistemica della salute e sicurezza sul lavoro.

Pur con i necessari adattamenti, l'introduzione di un vincolo di questo tipo all'ecosistema “e-sportivo” potrebbe consentire di rispondere in maniera più efficace alle sfide che lo stesso impone e ai connessi “nuovi” bisogni di tutela mediante la costruzione di un sistema prevenzionistico *taylor made*, sagomato sui rischi specifici.

Allo stato, le tutele in materia di salute e sicurezza applicabili al *pro-player* scontano comunque aree di scopertura dovute alla mobile qualificazione della fattispecie negoziale. E, allora, pure per mettere al riparo dal rischio precarietà che interessa questo segmento del mercato, sarebbe auspicabile definire un assetto unitario delle tutele, che le ricollegghi alla persona che lavora più che alla forma contrattuale³², così da assicurare la piena protezione (e promozione) della salute.

³² L. MONTUSCHI, *L'incerto cammino della sicurezza del lavoro fra esigenze di tutela, onerosità e disordine normativo*, in *Riv. giur. lav.*, 2001, p. 525. Più di recente P. TULLINI, *Quali regole per il lavoratore-utente del web? Scambio economico e tutele*, in P. TULLINI (a cura di), *Web e lavoro. Profili evolutivi e di tutela*, Torino, 2017, p. 141 ss., secondo cui, piuttosto che «forzare i confini tra statuti o riformulare gli elementi strutturali della subordinazione o alimentare l'area grigia della para-subordinazione, si può pensare di ricollegare i diritti e le tutele direttamente alla persona che entra nel mercato del lavoro digitale, ammettendo la loro portabilità nei percorsi frammentati, nelle transizioni e nell'evoluzione delle traiettorie professionali» (p. 153); A. PERULLI, *Oltre la subordinazione. La nuova tendenza espansiva del diritto del lavoro*, Torino, 2021, *passim*.

FEDERICA DE SIMONE

La rilevanza penale delle condotte di *doping* nell'ambito degli *e-sports**

SOMMARIO: 1. La nuova frontiera dello sport. – 2. I diversi volti del *doping* negli sport elettronici. – 3. Il diritto penale alla prova delle nuove tecnologie. – 4. Spunti *de iure condendo*.

1. La tematica del *doping* è intrinsecamente gravata da complesse sfide che derivano soprattutto dalla compresenza di due ordinamenti distinti, quello sportivo e quello statale¹. Trattandosi di ordinamenti autonomi, possono emergere vuoti di tutela e potenziali conflitti di interpretazione dovuti ai differenti quadri normativi, come nel caso del *doping*. Basti pensare alle ipotesi di possesso di sostanze vietate e di rifiuto a sottoporsi ai controlli *antidoping*, disciplinate nel codice della *World Anti-Doping Agency* (WADA), ma non contemplate nell'art. 586 *bis* c.p. dettato in tema di «utilizzo o somministrazione di farmaci o di altre sostanze al fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti»².

* Una versione più estesa e parzialmente rielaborata del presente contributo è in corso di pubblicazione sulla rivista *Archivio Penale*.

¹ Sul punto si veda E. CRIPPA, *I rapporti tra giustizia penale e sportiva in materia di doping*, in *Sist. Pen.*, 2021, 9, p. 61 ss.; R. CARMINA, *Appunti e considerazioni critiche sul doping nella sua duplice dimensione penalistica e disciplinare*, in *Riv. dir. ec. sport*, 2014, 3, p. 61 ss.

² Il codice della WADA, nell'ambito dell'art. 2 dettato in tema di *Anti-doping rule violations*, prevede che viola le regole antidoping l'atleta nei cui campioni biologici siano trovate le sostanze vietate, i suoi metaboliti o i marcatori. Si tratta di una forma di responsabilità oggettiva, poiché a nulla rileva l'intenzione, l'errore, la negligenza o l'uso incosciente della sostanza, mentre ricorre la violazione pure nel caso del tentativo di utilizzo di una sostanza o di un metodo proibito. Anche il caso del possesso di una sostanza proibita o dell'utilizzo di un metodo proibito configura una ipotesi di violazione del codice antidoping, alla stessa stregua delle ipotesi di eterodoping, in cui un soggetto provveda a somministrare o tenti la somministrazione a un atleta. Diversamente, l'art. 586 *bis* c.p., sanziona, in via sussidiaria e con una pena della reclusione da tre mesi a tre anni e della multa da euro 2.582 a euro 51.645, le condotte del procurare ad altri, somministrare, assumere o favorire l'utilizzo di farmaci o di sostanze biologi-

La complessità aumenta ulteriormente se si estende l'analisi del fenomeno dallo sport tradizionale al c.d. sport elettronico (da ora 'e-sport'), oggetto principale di questo lavoro. Nell'ambito delle competizioni "e-sportive", infatti, in merito al tema del *doping* si impongono delle riflessioni di sistema connesse ad alcune peculiarità dovute principalmente all'impiego delle tecnologie³.

Superato l'equivoco che gli *e-sport* si sviluppino in una dimensione ammenicolaria⁴ e messo da parte sia il tema definitorio sia quello dell'equiparazione agli sport tradizionali, la cui ricostruzione risulta in questa sede impossibile restituire nel dettaglio⁵, sembra opportuno sottolineare che gli sport elettronici scontano anche la difficoltà di veder riconosciuto il valore di beneficio per la salute, che costituisce – invece – il fondamento del concetto di sport in senso tradizionale. La mancanza di attività fisica, lo stress soprattutto mentale e il rischio di dipendenza, alimentano la generale convinzione che facciano tutt'altro che bene a chi li pratica e rendono ancora più invisibile il ricorso al *doping*⁶.

Seppure sia possibile riscontrare dei casi in cui il *doping* è pratica-

camente o farmacologicamente attive, ricompresi nelle classi previste dalla legge come vietati. La norma prevede due condizioni: la prima, che l'assunzione della sostanza non sia giustificata da condizioni patologiche; la seconda, che la sostanza sia idonea a modificare le condizioni psicofisiche o biologiche dell'organismo. La differenza più significativa tra le due discipline è rinvenibile nella norma penalistica ove si richiede, per l'operatività della fattispecie, che gli atti siano finalizzati ad alterare le prestazioni agonistiche degli atleti, ovvero siano diretti a modificare i risultati dei controlli sull'uso di tali farmaci o sostanze vietate.

³ Cfr. B. MAZZA, C. RUGGIERO e P. RUSSO, *Il mondo degli esports*, Firenze, 2021; K.F. RIDENHOUR, *Traditional sport and esports: The Path to Collective Bargaining*, in *Owa L. Rev.*, 2020, 105, p. 1860.

⁴ Vale la pena ricordare che gli *e-sports* muovono un giro di affari considerevole. Si consideri, tra i tanti, il caso del torneo *The international di Dota* che nella prima edizione del 2011 offriva un montepremi totale di 1,6 milioni di dollari, arrivato a sfiorare i 25 milioni di dollari nell'edizione 2017.

⁵ Cfr. M. JASNY, *Doping in esports. An empirical exploration and search for sociological interpretations*, in *Acta Universitatis Lodziensis folia sociologica*, 2020, p. 75; A. THIEL and J.M. JOHN, *Is esports a real sport? Reflections on the spread of virtual competitions*, in *Eur. J. Sport Soc.*, 2019, 4, p. 1 ss.; J. IERUSI e C. ROMBOLÀ, *Esports: cosa sono?*, in *Riv. dir. sport.*, 2018, p. 2; S.E. JENNY, R.D. MANNING, M. C. KEIPERC and T.W. OLRICH, *Virtual(ly) Athletes: where esports fit within the definition of "sport"*, in *Quest*, 2016, 1, p. 1 ss.

⁶ Si veda A. WATTANAPISIT, S. WATTANAPISIT and S. WONGSIRI, *Public health perspectives on esports*, in *Public Health Rep.*, 2020, p. 295 ss.

mente assente, come ad esempio nell'*e-racing*⁷, in molte competizioni "e-sportive" l'assunzione di sostanze dopanti è una pratica molto diffusa, dovendo i *players* vantare alti livelli di concentrazione, elevate abilità di memorizzazione e prontezza di riflessi, nonché spiccata capacità a reggere i tempi dilatati di simili gare⁸. Se, dunque, negli sport tradizionali prevale l'uso di sostanze capaci di potenziare la resa fisica, negli *e-sports* si fa ricorso soprattutto a prodotti che stimolano la funzione celebrale.

Ecco spiegato il motivo per cui conviene indagare la possibilità – *mutatis mutandis* – di considerare le nuove 'forme' di *doping* alla stessa stregua di quelle tradizionali e l'opportunità di estendere la relativa disciplina giuridica o, piuttosto, di prevederne una *ad hoc*.

2. Pur essendo gli *e-sports* una realtà di recente acquisizione, si contano già diversi casi di *doping* che hanno avuto una vasta eco tra gli appassionati, a cominciare da quello più famoso avvenuto nel 2015 e che ha riguardato un giocatore di *Counter Strike*, ex membro dell'organizzazione americana *Cloud9*. Kory Friesen, in un'intervista, ha ammesso che durante le finali dell'*Intel Extreme Masters* tenutesi in Polonia tutta la squadra era sotto l'effetto di *Adderall*, un farmaco a base di anfetamine solitamente prescritto per aumentare la concentrazione nei soggetti con sindrome da *deficit* di attenzione e iperattività⁹.

Il *leading case* ha solo scoperchiato il vaso di pandora, nella misura in cui è ormai evidente come il ricorso a *energy drink*, medicine, *smart drug* e finanche stimolazioni elettriche artificiali siano pratiche abituali finalizzate al miglioramento delle prestazioni dei *player* durante le competizioni e senza le quali è difficile mantenere alto il livello¹⁰. Non

⁷ Affermazione vera se si considera il *doping* inteso come assunzione di sostanze vietate, ma che già non vale più ove si prendano in considerazione altre forme di *doping* come si dimostrerà più avanti nel § 2.

⁸ C. STIVERS, *The first competitive video gaming antidoping policy and its deficiencies under European union law*, in *San Diego Int. L. J.*, 2017, p. 264 ss.

⁹ Sul caso si veda P. RAIMONDI, *Sport vs esport. Una difficile convivenza*, in *federalismi.it*, p. 126 ss.; M. JASNY, *Doping*, cit., p. 88. A seguito del caso Freisen, la *Elettronic Sports League* (ESL) ha sviluppato una politica di contrasto al *doping*, in collaborazione con l'agenzia *anti-doping* tedesca e la WADA, stilando una lista di sostanze vietate e introducendo controlli a sorpresa. Sul punto C. STIVERS, *The first*, cit., p. 265.

¹⁰ L. ZAMBELLI e A. STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, in *federalismi.it*, 2021, p. 214. Su cosa debba intendersi per sostanza dopante e per un quadro d'insieme sulle differenze tra farmaci,

solo, nell'ambito "e-sportivo" si verificano due situazioni particolari che non trovano alcun riscontro nelle pratiche tradizionali e che destano un particolare allarme. La prima ha riguardo ai casi di *doping* indotto nei giocatori dallo stesso videogioco, come è avvenuto per il gioco *Metal Gear Solid*, in cui il *player* può far assumere al suo personaggio dosi di un tranquillante (*diazepam*) per assicurarsi tiri di precisione e che in alcuni casi ha portato il giocatore ad assumere lo stesso medicinale prima di iniziare la partita¹¹; la seconda fa riferimento alla circostanza che ad assumere sostanze stimolanti non siano solo gli atleti, quanto piuttosto gli spettatori, per poter assistere alle competizioni per tutta la loro lunga durata.

Il mondo "e-sportivo" si caratterizza per la presenza di differenti tipologie di *doping*, di cui quello farmacologico inteso come assunzione di sostanze atte ad alterare le capacità è solo una delle possibilità, quella che desta meno perplessità rispetto a un'operazione di assimilazione alle ipotesi di *doping* tradizionale. Si osserva, infatti, una casistica alquanto diffusa che non si inquadra facilmente nel fenomeno *strictu sensu* inteso, sia per le modalità con cui si esplica sia per gli effetti che produce. Basti pensare, ad esempio, ai casi di c.d. *doping* digitale o elettronico in cui si fa ricorso a tecnologie atte a determinare un vantaggio per colui che le implementa nelle sue strumentazioni, migliorando *hardware*, *software* o periferiche di gioco¹².

Si parla di *doping* digitale anche nell'ambito dei processi di c.dd. *fyborgizzazione*, in cui il corpo umano si fonde temporaneamente con alcune tecnologie *cyborg* allo scopo di raggiungere dei risultati non ottenibili dalla semplice prestazione umana¹³. Ancóra, sarebbero da annoverare nel fenomeno anche le ipotesi di *stream sniping* e *cheating*¹⁴,

semplici integratori, stimolazioni elettriche e terapie geniche, si veda P. RAIMONDI e L. ZAMBELLI, *Profili generali della lotta al doping evoluzione normativa e connessione con gli aspetti farmacologici*, in *Dir. sport*, 2020, 2, p. 7 ss.

¹¹ Cfr. t.wikipedia.org.

¹² Si veda J.T. HOLDEN, R.M. RODENBERG and A. KABURAKIS, *Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance*, in *Maryland J. Int. L.*, 2017, p. 236 ss.

¹³ Su ricorso ai c.dd. *fyborg* si veda M. JASNY, *Doping*, cit., p. 93.

¹⁴ Ancora P. RAIMONDI, *Sport*, cit., p. 141. Alcuni definiscono il *cheating* come un esempio di imbroglio scaturito da un comportamento sleale e che infrange le regole del gioco, al fine di ottenere un vantaggio, da tenere distinto rispetto all'ipotesi di attacco informatico proprio del *Dos* o del *Ddos*. Così T. SCHÖBER and G. STADTMANN, *The dark of esports: an analysis of cheating doping. An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures*, in *Int. J. Esports*, 2022, p. 1 ss.

riferibili rispettivamente ai casi di monitoraggio dei risultati dell'avversario attraverso il ricorso ad accorgimenti tecnologici introdotti abusivamente nei sistemi elettronici altrui, nonché di veri e propri imbrogli che possono sfociare anche in attacchi *denial of service* (Dos) o *distributed denial of service* (Ddos) per danneggiare deliberatamente il proprio rivale.

Diversi i casi di *cheating* durante le competizioni che hanno avuto, se non altro, il risvolto positivo di imporre a un gran numero di persone una riflessione sull'importanza di garantire il regolare svolgimento delle gare e di non tradire la fiducia di spettatori, appassionati, sponsor, *etc.* Tra i tanti, Cameron Jeffers, campione di ciclismo virtuale, nel 2019 ha ammesso di aver fatto ricorso a un *software Bot* capace di simulare la sua pedalata e di aumentare a dismisura i chilometri percorsi¹⁵, così come il campione di *Fortnite*, Jarvis Kaye, ha confessato su *youtube*, raggiungendo un numero considerevole di visualizzazioni, il ricorso allo stesso stratagemma per migliorare le sue prestazioni¹⁶.

Sia che si tratti di sport tradizionale, sia che si tratti di sport elettronico, dal caso Armstrong al caso Freisen, la reazione degli appassionati e dei tifosi di fronte ai casi di *doping* è sempre di grande sorpresa e sdegno collettivo e questo è sicuramente un tratto comune.

3. Di fronte a una casistica così ampia ed eterogenea, la distinzione adottata nell'ambito dello sport tradizionale tra *eterodoping*, *autodoping* e commercio di sostanze dopanti scolorisce sino a sembrare quasi irrilevante. Eppure, è bastata questa distinzione a rendere complessa l'individuazione della disciplina giuridica, che a tutt'oggi subisce ancora modifiche e interventi da parte sia del formante legislativo, sia del formante giurisprudenziale.

L'estensione della regolamentazione esistente anche ai casi di *e-doping* potrebbe contribuire a rendere più incerto il quadro, per le innumerevoli questioni che si porrebbero, a cominciare dall'esatta individuazione del bene giuridico tutelato. In tal senso giova ricordare che la *ratio legis* della disciplina diretta a sanzionare le condotte di *doping* è stata sin dalla sua prima introduzione non univoca nell'oggetto di tute-

¹⁵ Più ampiamente P. RAIMONDI, *Sport*, cit., p. 141.

¹⁶ Il dato relativo al numero di persone a conoscenza dell'imbroglio perpetrato è significativo perché impone una riflessione sul tema del *doping* a tutto il mondo sportivo e non solo. Cfr. V. DEL GAUDIO e P. RUFFINO, *Introduzione. Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Eracle. J. Sport Soc. Sc.*, p. 4.

la¹⁷. L'intento del legislatore del 1971 di tutelare la salute degli sportivi non doveva essere così granitico se la norma¹⁸, che sanzionava la condotta degli atleti diretta a modificare artificialmente le loro energie naturali ricorrendo all'uso di sostanze potenzialmente nocive, è stata poi depenalizzata dalla l. n. 689 del 1981. Sino al 1989, infatti, il *doping* è rimasto un illecito amministrativo e solo con la l. n. 401 ha riacquisito la qualificazione di delitto, seppure in virtù di un controverso orientamento giurisprudenziale, nella veste della frode sportiva; a tal punto, però, il bene giuridico non coincideva più con la salute, bensì con la regolarità delle competizioni sportive¹⁹. Bisognerà attendere il 2000 per restituire centralità al tema della salute degli atleti, quando la legge n. 376, in linea con il dettato costituzionale dell'art. 32 Cost., introdusse all'art. 9 la fattispecie penale, poi trasposta – in virtù del d.lg. 1 marzo 2018 n. 21 e della riserva di codice – nell'art. 586 *bis* c.p. nell'ambito dei delitti contro la vita e l'incolumità individuale²⁰.

¹⁷ Secondo alcuni anche nelle fonti internazionali il *doping* non viene affrontato in riferimento all'esigenza di tutelare la salute degli sportivi, quanto di colpire le infrazioni alla disciplina sportiva. Cfr. R. CARMINA, *Appunti*, cit., p. 65.

¹⁸ La legge n. 1099 del 1971, dettata in tema di Tutela sanitaria delle attività sportive, prevedeva all'art. 3 che «gli atleti partecipanti a competizioni sportive che impiegano, al fine di modificare artificialmente le loro energie naturali, sostanze che possono risultare nocive per la loro salute sono puniti con l'ammenda da lire 50.000 a lire 500.000». La pena era aumentata (da 100.000 lire a 1 milione) per coloro che somministravano le suddette sostanze agli atleti ed era addirittura triplicata nei casi di commissione del fatto da parte di dirigenti, allenatori, commissari tecnici, ovvero di fatto commesso nei confronti di minori di anni 18.

¹⁹ La fattispecie fu introdotta per contrastare la pratica delle scommesse clandestine, a séguito dello scandalo del calcio scommesse di quegli anni, e nella Relazione al disegno di legge si legge che la principale finalità «è la salvaguardia, nel campo dello sport, di quel valore fondamentale che è la correttezza nello svolgimento delle competizioni agonistiche».

²⁰ La nuova norma pone sullo stesso piano sia le condotte di *autodoping*, sia quelle di *eterodoping*, sanzionate con la pena della reclusione da tre mesi a tre anni e con la multa da euro 2.582 a euro 51.645 ed è arricchita dalla previsione di una serie di circostanze aggravanti. In merito alla condotta del commercio non autorizzato di sostanze dopanti, punito con la reclusione da due a sei anni e con la multa da euro 5.164 a euro 77.468, l'intervento normativo del 2018 aveva circoscritto l'ipotesi al caso in cui la condotta perseguisse il fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti. Sul punto è intervenuta la Corte costituzionale con sentenza n. 105 del 9 marzo 2022, che ha dichiarato la parziale illegittimità dell'art. 586 *bis*, comma 7, c.p. proprio rispetto alla pretesa del dolo specifico, in origine non presente nella norma e che ha ristretto ingiustificatamente l'area della punibilità, determinando un'*abolitio criminis* per tutte quelle condotte non sorrette dalla specifica finalità. Sul punto si veda C. BRAY, *Eccesso di de-*

Ebbene, la varietà dei casi di *e-doping* a cui si faceva riferimento sopra sembra riproporre proprio l'incerto dualismo tutela della salute/tutela dell'integrità delle competizioni sportive, nella misura in cui alcuni casi di *doping* elettronico non presentano rischi per la salute, mentre possono minare la regolarità delle gare, alla stessa stregua di alcune ipotesi di *doping* farmacologico.

Sembrerebbe, dunque, che nella costante altalena tra i beni giuridici coinvolti, l'unico dato certo possa essere la natura plurioffensiva del *doping*. In realtà, parte della dottrina ha già escluso una simile soluzione, con particolare riguardo al caso dell'autosomministrazione, fattispecie per la quale si denuncia la natura paternalistica dell'intervento legislativo e che, invece, dovrebbe lasciare spazio alla possibilità di considerare l'*autodoping* un reato contro il patrimonio²¹. L'assunzione di sostanze dopanti, infatti, ove sia frutto della libera autodeterminazione mostra una rinuncia dell'atleta alla cura della sua salute, motivo sufficiente per escludere un interesse dello Stato, chiamato piuttosto a tutelare il patrimonio leso dall'irregolarità delle competizioni.

L'assunto non convince, soprattutto se riferito agli sport elettronici, che per antonomasia sono gli sport dei giovanissimi, per i quali – soprattutto in riferimento ai minori – l'autodeterminazione non è piena e gli spazi di autonomia decisionale limitati²². Non si può sottacere,

lega nell'attuazione del principio di 'riserva di codice': il commercio di sostanze dopanti torna punibile a prescindere dal fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti, in sistemapenale.it, 12 maggio 2022; D. NOTARO, I delitti di doping al crocevia fra riserva di codice, riserva di legge e sindacato di norme penali di favore. una questione di metodo, in Leg. pen., 13 dicembre 2022. Per la riserva di codice, ex multis, M. DONINI, La riserva di codice (art. 3-bis Cp) tra democrazia normante e principi costituzionali. Apertura di un dibattito, in lalegislazionepenale.eu, 20 novembre 2018.

²¹ Così M. MANTOVANI, *Reclutamento della prostituzione e doping autogeno: paternalismo e diritto penale*, in *Dir. pen. proc.*, 2020, p. 827 ss.; S. BONINI, *Doping tra sanzione penale e giustizia sportiva: il ruolo discriminante del dolo specifico*, in *Dir. pen. cont.*, 2012, p. 17 ss.; *Id.*, *Nodi critici in tema di "autodoping": bene giuridico e idoneità*, in *Giur. it.*, 2014, p. 1736 ss.; F. BELLAGAMBA, *Intertemporalità e rapporti strutturali tra il reato di frode sportiva e il reato di doping*, in *Dir. pen. cont.*, 2013, p. 78; A. VALLINI, *L. 14.12.2000, n. 376. Disciplina della tutela sanitaria delle attività sportive e della lotta contro il doping*, in *Legisl. pen.*, 2001, p. 659. Critico rispetto alla punibilità delle forme di *doping* autogeno R. CARMINA, *Appunti*, cit., p. 76.

²² La prevalenza del bene giuridico salute in riferimento alla fattispecie di *doping* trova conferma anche nella giurisprudenza di legittimità. Si veda, ad es., Cass. pen., 21 giugno 2007 n. 27279, secondo cui è in gioco il «bene personale primario della integrità psico-fisica dei partecipanti ad un'attività sportiva».

poi, che l'accennato parallelismo salute da un lato, patrimonio dall'altro, potrebbe indurre nell'errore di assimilare pienamente il corretto svolgimento delle competizioni al bene giuridico del patrimonio. La rilevanza della dimensione economica sia degli sport tradizionali, sia degli sport elettronici è indubbia, ciò non toglie che sia ravvisabile in capo al principio di integrità dello sport un'autonomia tale da farlo assurgere a bene giuridico, così come già avvenuto nell'ordinamento sportivo e come implicitamente ci ricorda anche la Convenzione del Consiglio d'Europa sulla manipolazione delle competizioni sportive del 2014, recepita in Italia con la l. n. 39 del 2019²³.

Restano dubbi sulla possibilità di accogliere la natura plurioffensiva del *doping*, essendo di tutta evidenza che si tratta di beni giuridici troppo distanti sotto il profilo della sistematica codicistica²⁴ e per i quali – ad avviso di chi scrive – il carattere plurioffensivo potrebbe portare a considerare prevalente un bene rispetto ad un altro, a seconda del momento storico o della rilevanza mediatica di un caso, compromettendo – così – l'efficacia della tutela normativa e inducendo ad adottare misure generaliste e non adeguate al singolo bene.

In tal senso conviene ricordare come lo sforzo ermeneutico abbia incontrato un ulteriore ostacolo nel difficile rapporto tra la fattispecie della frode sportiva e il delitto di *doping*, per il quale la torsione interpretativa trovava il suo fondamento nella considerazione che il *doping* è già di per sé un imbroglio. La prassi giurisprudenziale, nel tentativo di colmare una lacuna normativa, forzava il dato letterale dell'art. 1 l. n. 401 del 1989, assimilando le condotte di assunzione di sostanze dopanti agli «altri atti fraudolenti»²⁵ e solo con l'introduzione della l. n. 376

²³ Cfr. S. BASTIANON, *Manipolazione delle competizioni sportive: la legge 3 maggio 2019, n. 39 di ratifica della Convenzione del Consiglio d'Europa*, in *Euroius*, 2019, 3, p. 121.

²⁴ M. CATENACCI (a cura di), *Reati contro la Pubblica Amministrazione*, in, *Tratt. teor. prat. dir. pen.* F. PALAZZO, C.E. PALIERO e M. PELISSERO, Torino, 2022, XVIII, p. 8 ss.

²⁵ Si veda Cass. pen., 31 maggio 2007 n. 21324, ove si legge che «commette il reato di frode sportiva (art. 1, comma 1, l. n. 401 del 1989) anche l'atleta che abbia consapevolmente e volutamente accettato di compiere "altri atti fraudolenti" diversi da quelli dettagliatamente indicati dalla prima parte della stessa disposizione (ad esempio, accettando la somministrazione di sostanze dopanti per esaltare le proprie doti atletiche) al fine di alterare la genuinità del risultato di una competizione sportiva». In merito ai profili di diritto intertemporale, la Corte ha affermato nella stessa sentenza che «tra l'art. 1, comma 1, ultima parte, l. n. 410 del 1989 (che prevede e punisce il reato di frode sportiva "generica"), e l'art. 9, l. n. 376 del 2000 (che prevede e punisce il reato di *doping*) non sussiste continuità normativa, in difetto della necessaria coincidenza strutturale, essendo diverse le condotte disciplinate (la frode sportiva "generica" è rea-

del 2000 prima e dell'art. 586 *bis* c.p. poi, il nodo era stato formalmente risolto²⁶.

Dunque, continuando nel solco delle similitudini piuttosto che delle differenze con gli sport tradizionali²⁷, la pratica degli *e-sports* sembra riproporre la questione soprattutto in riferimento ai casi di *doping* elettronico, per i quali emergono delle difficoltà di inquadramento di alcune pratiche nell'ipotesi della frode sportiva, piuttosto che nella fattispecie di *doping*. Mentre il ricorso a pratiche di *cheating*, ad esempio, è finalizzato ad alterare il risultato delle competizioni sportive ma non cagiona un danno alla salute del *player*, lo stesso non è certo possa dirsi per alcune ipotesi di impiego di strumenti *fyborg*, per i quali gli effetti sono ancora sconosciuti e la tecnologia è agli albori. Anche la più classica ipotesi di assunzioni di sostanze atte a migliorare le prestazioni non necessariamente potrebbe tradursi in vero e proprio *doping* ma, al contempo, potrebbe essere in grado di incidere sugli esiti delle gare. A complicare ulteriormente il quadro, il caso degli attacchi diretti a compromettere o distruggere i sistemi informatici, che non costituiscono naturalmente una ipotesi di *doping* né tanto meno di frode sportiva, inquadrandosi, piuttosto, nella fattispecie di danneggiamento di informazioni, dati e programmi informatici (artt. 635 *bis* e 635 *quater* c.p.).

Invero, sembra che la questione si fondi su una argomentazione fallace sotto il profilo epistemico, indotta dall'uso improprio del termine

to a forma libera, l'altra fattispecie è a forma vincolata), il bene giuridico protetto (nel primo caso, la correttezza e la lealtà dello svolgimento delle competizioni sportive disciplinate dall'art. 1, l. n. 401 del 1989, nell'altro la lotta al *doping*, a tutela delle persone che praticano lo sport) e l'ambito di applicazione (la l. n. 376 del 2000 è in parte più ampia, riguardando tutte le competizioni sportive, e non soltanto quelle del CONI, ed in parte meno ampia, punendo esclusivamente la somministrazione, l'assunzione ecc. di sostanze dopanti); ne consegue che i fatti commessi prima dell'entrata in vigore della l. n. 376 del 2000, concernenti somministrazione di sostanze dopanti espressamente vietate dal d.m. 15 ottobre 2002 (che ha ripartito in classi i farmaci e le sostanze il cui impiego è considerato *doping*) – oggi punibili ai sensi dell'art. 9, l. n. 376 del 2000 – rimangono punibili ai sensi dell'art. 1, l. n. 401 del 1989, quale legge più favorevole; al contrario, la somministrazione di sostanze non ricomprese nell'elenco ministeriale resta punibile ai sensi dell'art. 1, comma 1, l. n. 401 del 1989, che non è stato implicitamente abrogato dalla norma sopravvenuta».

²⁶ Per una articolata e puntuale ricostruzione del tema si veda G. GENTILE, *Frode in competizione sportiva e doping. I termini di una relazione problematica*, in *Arch. pen.*, 2008, 2, p. 37 ss., che sottolinea come la norma sia «costruita principalmente intorno al paradigma criminologico della corruzione in ambito sportivo».

²⁷ Cfr. J. IERUSSI e C. ROMBOLÀ, *Esport*, cit., p. 3.

doping riferito alla realtà degli sport elettronici²⁸. Ragionevolmente, infatti, l'eterogeneità dei casi può trovare una soluzione nella possibilità di riconoscere di volta in volta un'ipotesi di concorso di reati materiale o formale. Cionondiméno, in simili ipotesi si potrebbe assistere a situazioni di sproporzione del carico sanzionatorio, tali da mettere in discussione persino la teoria dei giochi, che pure viene spesso richiamata proprio in riferimento alle strategie delle squadre "e-sportive"²⁹. Il ricorso a mezzi sleali, infatti, potrebbe essere vantaggioso per squadre e giocatori, qualora il potenziale profitto sia molto alto rispetto al rischio di una sanzione in caso di scoperta della frode, tanto che una squadra che gioca seguendo le regole potrebbe essere così svantaggiata da rendere improbabile qualsiasi possibilità di vittoria. Questo dilemma porta a una situazione in cui potrebbe essere altamente probabile che tutti i giocatori e le squadre scelgano una strategia dominante fondata sull'imbroglio. Tuttavia, se le sanzioni minacciate diventassero elevate al punto tale da annullare il vantaggio derivante dalla frode stessa, la strategia dominante potrebbe cambiare.

4. In attesa di un inquadramento normativo che tarda ad arrivare³⁰, sembra condivisibile la proposta di legge che, nel regolamentare la materia "e-sportiva" tenendo in debito conto le peculiarità del caso soprattutto in tema di *doping*³¹, introduce una disciplina *ad hoc*. Il disegno di legge presentato il 23 maggio 2022³² prevede all'art. 53 la «Tutela della salute e idoneità alla pratica e-sportiva», volendo con ciò significare che il sistema sanitario nazionale o le strutture private accreditate sono tenuti a controllare periodicamente la salute e l'idoneità alla pratica sportiva dei giocatori.

²⁸ In letteratura straniera comunemente si fa riferimento a *digital doping* o *mechanical doping*, senza distinzione alcuna. Così J. HWANG, *Cheating in e-sports: a proposal to regulate the growing problem of e-doping*, in *Northwestern Univ. L. R.*, 2022, p. 1296.

²⁹ Sulla validità della teoria dei giochi nell'ambito degli sport elettronici, si veda T. SCHOBER and G. STADTMANN, *The dark*, cit., p. 11.

³⁰ P. RAIMONDO, *Sport*, cit., p. 141.

³¹ Cfr. M. JASNY, *Doping*, cit., p. 96, secondo cui «[h]owever, the approach to doping seems to be different between e-sports and traditional sports (Baldwin 2019), which causes many issues, e.g. related to negotiating the recognition of video games as an Olympic discipline».

³² Si tratta del Disegno di legge d'iniziativa della senatrice Pergreffi comunicato alla presidenza il 23 maggio 2022 in tema "Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali(e-sport)".

Invero, la normativa mostra uno sforzo nel senso dell'individuazione di una fattispecie onnicomprensiva in tema di *doping*, nella misura in cui l'art. 54, nel prevedere il divieto di «*Doping* e condotte fraudolente e antisportive, sanziona il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzato ad aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore in modo contrario a quanto comunemente accettato nell'ambito delle attività e-sportive». Non solo, ma vieta «il ricorso a qualsiasi software o dispositivo hardware finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del software adoperato nella competizione e-sportiva al fine di aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore». Dunque, la proposta normativa accoglie una nozione di *doping* che include sia quello farmacologico, sia quello elettronico, seppure la tipologia di sanzioni previste e l'espressa previsione della tutela giurisdizionale in capo al giudice civile non depongano nel senso di una fattispecie penale³³.

In ambito sovranazionale anche il Parlamento europeo³⁴, nell'invitare il Consiglio e la Commissione a riconoscere il valore dell'ecosistema degli *e-sport*, afferma «la necessità di tutelare gli sport elettronici dai problemi legati alla manipolazione dei risultati sportivi, al gioco d'azzardo illegale e al miglioramento delle prestazioni, compreso il *doping*; sottolinea la necessità di prevenire il *doping* e la manipolazione dei risultati sportivi nei giochi professionali e di educare i giocatori su tali questioni, nonché di proteggere l'integrità delle competizioni».

D'altronde il fenomeno del *doping* negli sport elettronici desta più preoccupazione rispetto allo sport tradizionale e, a dimostrazione di ciò, basti vedere l'attenzione mediatica suscitata dal caso Garland nel circuito di *call of duty* e poi rivelatosi addirittura un falso³⁵. I motivi sono duplici. Da un lato, il coinvolgimento in misura maggiore dei minori, essendo l'età dei *player* particolarmente bassa, a fronte di un'età

³³ D'altronde, non potrebbe trattarsi di una ipotesi penale, dal momento che incorrerebbe proprio nelle obiezioni mosse in precedenza alla possibilità di individuare una fattispecie plurioffensiva.

³⁴ Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), in www.europarl.europa.eu.

³⁵ Il caso riguardava un *player* italiano coinvolto in un caso di *doping* nel ciclismo e-sportivo, rivelatosi poi un errore in quanto la positività a una sostanza vietata dell'atleta era stata rilevata in una competizione ciclistica *outdoor*. Per una ricostruzione puntuale del fatto si veda D. BARBERA, *Il primo caso di doping negli eSport non era come raccontato. L'atleta italiano sospeso per essere risultato positivo allo stanazololo è stato sottoposto a controllo in una gara outdoor*, in wired.it.

più elevata con cui si arriva al professionismo negli sport tradizionali. Dall'altro, la mancanza di un confine netto tra dimensione amatoriale e professionismo, che invece è ben regolamentata negli sport ordinari³⁶.

Le misure adottate nell'ambito "e-sportivo" possono rivelarsi uno strumento efficace per contrastare il *doping*, anche quello elettronico. I provvedimenti a cui ha fatto ricorso la *Electronic Sports League* (ESL) in collaborazione con l'agenzia *antidoping* tedesca e la WADA, dai controlli a campione all'impiego di c.d. 'software antimbroglia', sino a sanzioni severe come il divieto assoluto per i *player* dopati di prendere parte alle competizioni, sono importanti tentativi di creare una politica anti-*doping* adeguata e condivisa³⁷.

Purtuttavia, non esistono organismi riconosciuti deputati ai controlli, né organismi competenti a giudicarne le questioni, con la conseguenza che i soggetti coinvolti possono opporre un rifiuto e sottrarsi alle procedure di verifica; manca, altresì, un elenco delle sostanze dopanti a cui fare riferimento, soprattutto in considerazione della possibilità di ricorrere a medicinali regolarmente prescritti. Proprio in questa circostanza, poi, l'assenza di una regolamentazione evidenzia una ulteriore criticità, connessa alla possibilità che i soggetti coinvolti in fatti di *doping*, potrebbero ricorrere alla Corte europea per violazione dell'art. 8 Cedu, qualora organismi come la ESL imponessero dei controlli anti-*doping*³⁸.

L'introduzione, allora, di una disciplina normativa degli *e-sports* che sanzioni anche le condotte di *doping* in tutte le sue forme, svolgendo quella funzione di orientamento culturale e di deterrenza a cui è generalmente chiamata la norma penale, scoraggerebbe i protagonisti del mondo "e-sportivo" dal ricorrere al *doping*. Le peculiarità del mondo "e-sportivo" potrebbero far dubitare dell'opportunità di estendere la disciplina già prevista per gli sport tradizionali, a cominciare dalla ne-

³⁶ È pur vero che la giurisprudenza di legittimità si è recentemente pronunciata sul punto, affermando che la fattispecie di *doping* opera anche in riferimento alle condotte poste in essere da dilettanti. Così Cass. pen., 18 aprile 2023 n. 32963, secondo cui «non è richiesto che l'attività sportiva sia svolta a livello professionistico o comunque agonistico». Precedentemente, Cass. pen., 20 gennaio 2020 n. 16437.

³⁷ Sulle misure suggerite già nel 2016 dalla *Esports Integrity Commission* (ESIC), si veda R. DINGLI, *Status of Esports & related betting State of play in different countries; a comparative overview of the situation and consideration of Esports at various national & international levels*, Group of Copenhagen - Council of Europe Convention on manipulation of Sports Competitions, 2022, in www.coe.int.

³⁸ Cfr. C. STIVERS, *The first*, cit., p. 247.

cessità di introdurre una ipotesi di istigazione al *doping* proprio per quei casi in cui i giocatori e gli spettatori siano indotti dalla tipologia di gioco o di competizione ad assumere sostanze.

L'adozione di una normativa specifica dovrà avere origine dalla consapevolezza della necessità di una definizione certa e condivisa degli *e-sports*, tenendo in conto che un'assimilazione agli sport tradizionali con conseguente accreditamento presso strutture federali *et similia*, potrebbe rappresentare un passo decisivo per la tutela della salute degli atleti e l'equità delle competizioni. Nella sfida del trovare un equilibrio tra la tutela dei valori sportivi e la considerazione delle specificità del mondo "e-sportivo", fondamentale sarà il coinvolgimento e l'interazione con i protagonisti del mondo "e-sportivo", la cui esperienza diretta di una realtà così nuova permetterà di individuare norme chiare, condivise ed efficaci, soprattutto in tema di *e-doping*.

EMANUELA MAIO

La tutela della proprietà intellettuale negli *e-sports*: la funzione degli *Nft*

SOMMARIO: 1. La proprietà intellettuale e lo sport tradizionale. – 2. *E-sport* e diritto d'autore. – 3. *Nft* come soluzione per la tutela della proprietà intellettuale negli *e-sports*.

1. Da tempo nello sport tradizionale¹ si è affrontata la questione giuridica che riguarda la tutela della proprietà intellettuale con riferimento agli eventi, ai diritti audiovisivi, ai marchi, alle tecnologie utilizzate per la realizzazione dei materiali usati per le divise degli atleti ecc.

L'individuazione dell'oggetto di tutela nel settore sportivo non è stato un compito facile, dal momento che prima di riconoscere il tipo di tutela più adeguato, era necessario chiarire come la proprietà intellettuale² potesse essere declinata in questo ambito specifico.

La l. 22 aprile 1941, n. 633 «Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio», in particolare gli artt. 1 e 2 e l'art. 2575 c.c. indicano quali sono i beni oggetto del diritto d'autore, dalla prima lettura del combinato disposto delle norme è evidente una restrizione della lista dei beni oggetto della tutela *de quo*. C'è da dire che parte della dottrina e della giurisprudenza³ ritengono che l'interpretazione della normativa di riferimento non possa essere restrittiva, in quanto l'elencazione è da considerarsi esemplificativa, per cui sposare tale orientamento, consente da un lato di ampliare il raggio della tutela, ma dall'altro presenta un'ulteriore problematica, ossia verificare, in base a determinati criteri⁴, se un bene rientri o

¹ Nel presente lavoro utilizzeremo il termine sport tradizionale per distinguerlo dagli *e-sports*.

² Qui si fa riferimento a un determinato ramo della proprietà intellettuale e cioè al diritto d'autore.

³ Per una panoramica generale sul punto C. SGANGA, *La nozione di opera protetta nel diritto d'autore europeo tra armonizzazione silente e silenzi controversi*, in *Riv. dir. ind.*, 2020, p. 159 ss.

⁴ M. ARE, *L'oggetto del diritto d'autore*, Milano, 1963, p. 163 ss.

meno tra quelli oggetto della disciplina sulla proprietà intellettuale/diritto d'autore.

Il maggior *discrimen* che ha animato la discussione sul tema è la necessità o meno del «carattere creativo» per poter qualificare un bene quale oggetto del diritto d'autore. La questione non ha interessato solamente il dibattito nazionale, ma anche quello europeo, tanto che gli organi giudiziari europei si sono espressi in merito, cercando di trovare un punto di equilibrio tra le diverse anime che compongono la tradizione europea⁵.

In particolare, la Corte di giustizia ha affermato che in base all'art. 2 della Convenzione di Berna «la protezione di taluni elementi», tramite il diritto d'autore, è riconosciuta «solo qualora siano opere originali, ossia rappresentino il risultato della creazione intellettuale dell'autore»⁶.

La prestazione dell'atleta, l'evento, la competizione sportiva non fanno parte dei beni oggetto del diritto d'autore, poiché non sono per loro natura opere dell'ingegno, dal momento che vi è un'assenza dell'attività creativa di un autore e sono disciplinati da regole (tecniche) di gioco specifiche. Infatti, secondo la Corte di giustizia, 4 ottobre 2011, FAPL c. 403/08 e c. 429/08 «non possono essere qualificati come opere protette dal diritto d'autore. Il diritto dell'Unione europea non li tutela ad alcun altro titolo nell'ambito della proprietà intellettuale. Ogni stato membro può tuttavia legittimamente tutelare gli incontri sportivi, eventualmente a titolo della proprietà intellettuale, istituendo una normativa nazionale specifica, ovvero riconoscendo loro una tutela garantita da strumenti convenzionali»⁷.

Sembrerebbe, però, che già il legislatore italiano con il d.lg. 9 novembre 2008, n. 9, inserendo il Capo I *ter* alla l. n. 633 del 1941, avesse previsto all'art. 78 *quater* che: «Ai diritti audiovisivi sportivi di cui alla legge 19 luglio 2007, n. 106, e relativi decreti legislativi attuativi si applicano le disposizioni della presente legge, in quanto compatibili». Ad una prima interpretazione potrebbe risultare che il legislatore abbia costruito una disciplina *ad hoc* del diritto d'autore, per quanto riguarda gli eventi sportivi e i connessi diritti audiovisivi. In realtà, secondo un certo orientamento «la norma non introduce una nuova categoria di “diritti

⁵ Sul punto è da segnalare la ricostruzione accurata di P. FABBIO, *Opere protette e requisiti del diritto d'autore UE*, in *AIDA*, 2016, p. 282, spec. nota 2

⁶ Corte giust., 16 luglio 2009, c. 5/08, Infopaq International A/S c. Danske Dagblades Forening, in *curia.europa.eu*.

⁷ In *curia.europa.eu*.

connessi” al diritto d’autore, né una nuova figura atipica di diritto d’autore», in quanto «il rinvio si è reso necessario, proprio perché i diritti in questione non sono riconducibili al diritto d’autore [...] Il legislatore si è limitato a estendere la normativa contenuta nella l. n. 633 del 1941 anche ai diritti audiovisivi, probabilmente per timore di un vuoto di tutela»⁸.

Presumibilmente l’erronea interpretazione dell’allora novella normativa è data da un elemento in comune che i diritti audiovisivi e il diritto d’autore presentano, ovvero la dissociazione tra titolarità, esercizio e commercializzazione⁹, partendo dal presupposto che nel caso degli eventi sportivi siamo in presenza di più titolari, ai quali spetta l’esercizio dei relativi diritti connessi, per cui a essere alienata non è la titolarità del diritto, come avviene per il diritto di credito o per i diritti reali, ma la commercializzazione del bene oggetto di tale diritto e cioè «lo sfruttamento economico della produzione audiovisiva del bene evento sportivo»¹⁰.

Pur concordando con tale visione sulle motivazioni che hanno spinto il legislatore a introdurre un apposito articolo sui diritti audiovisivi all’interno della normativa sul diritto d’autore, si potrebbe però completare tale ragionamento nel senso che, una previsione così specifica indica, a sua volta, la non intera estensione della legge sul diritto d’autore allo sport, interpretazione suggerita anche dalla sentenza della Corte di giustizia, riportata sopra, che se da un lato esclude gli eventi sportivi dal novero dei beni oggetto della tutela sulla proprietà intellettuale, dall’altra lascia liberi gli Stati membri di prevedere una disciplina giuridica adeguata.

2. Esclusa, quindi, l’applicazione del diritto d’autore *stricto sensu* inteso allo sport tradizionale per le ragioni sopra esposte, lo stesso quesito si pone per gli *e-sports*.

La risposta dipende dalla qualificazione giuridica che si riconosce agli *e-sports*; secondo un certo orientamento¹¹ questi sono altro dallo sport

⁸ E. INDRACCOLO, *L’organizzazione degli eventi sportivi*, in AA.VV., *Manuale di diritto dello sport*, Napoli, 2021, p. 275; ID., *Prime riflessioni sul d.lg. 9 gennaio 2008, n. 9: il bene “evento sportivo”*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2008, p. 419 ss.

⁹ L. NIVARRA, *I diritti esclusivi di trasmissione di eventi*, in *AIDA*, 2008 p. 38. Cfr. E. INDRACCOLO, *o.n.c.*, pp. 276, 277 s. e 280 ss.

¹⁰ E. INDRACCOLO, *o.n.c.*, p. 280.

¹¹ Per una ricostruzione delle argomentazioni contrarie all’assimilazione degli *e-sports* allo sport tradizionale si rinvia a S. BASTIANON, *Dal bridge agli eSports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Riv. dir. sport*, 2020, 1, p. 177 ss.

tradizionale, mentre per un altro i due sono accomunati dalla stessa funzione¹², ovvero dalla condivisione dei medesimi valori, per cui agli *e-sports* è estesa analogicamente¹³ la tutela dello sport tradizionale. In realtà, aderendo a quest'ultima tesi, si arriverebbe comunque alle stesse conclusioni e cioè la non intera applicabilità del diritto d'autore agli *e-sports*.

La comune funzione dello sport e degli *e-sports* è strumentale in termini di tutela, ma questo non vuol dire che siamo di fronte allo stesso fenomeno, che necessita di discipline separate in virtù delle differenti peculiarità¹⁴. Questo vuol dire che solamente in parte sport tradizionale e *e-sport* sono intersecati tra di loro, in quanto differiscono in base alle loro caratteristiche, trovandosi in un rapporto di *genus ad species*¹⁵, che richiede una disciplina diversa sotto taluni aspetti, uno di questi potrebbe essere rappresentato proprio dall'applicazione della tutela del diritto d'autore.

Per quanto qui d'interesse, è da prendere in considerazione il concetto di evento (e)sportivo e come esso si svolge. Innanzitutto, è bene precisare che le competizioni di *e-sport* possono essere organizzate o *live* o in *streaming* e in entrambi i casi si pone il problema sulla trasmissione degli eventi e dei relativi diritti audiovisivi.

A tal fine gli organizzatori di questi eventi utilizzano sia piattaforme di *live streaming* (come *Twitch*, *YouTube Gaming* e *Facebook Gaming*) sia i *broadcaster*, senza tralasciare che, recentemente, anche le tv tradizionali si sono avvicinate a questo mercato e utilizzano un modello basato sulla trasmissione delle competizioni dei principali tornei e la creazione di *format* d'intrattenimento appositamente dedicati, oltre all'acquisizione dei relativi diritti audiovisivi, così come avviene per lo sport tradizionale¹⁶.

È evidente come, anche per gli eventi *e-sport*, si pongano le medesime questioni riscontrate per quelli sportivi, per cui non è la *performance* ad essere oggetto del diritto d'autore, che per sua natura non

¹² Sul significato della funzione dello sport vedi L. DI NELLA, *Il fenomeno sportivo nell'ordinamento giuridico*, Napoli, 1999, *passim*, secondo il quale questo incorpora tutti i valori sportivi e cioè la solidarietà, l'educazione, la salute (intesa come sviluppo della personalità), competizione, non discriminazione e inclusione.

¹³ G. BEVILACQUA and E. MAIO, *Approaching the Legal Issues Surrounding Social Sustainability in Electronic Sports*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2022, 2, p. 285 ss.

¹⁴ G. BEVILACQUA and E. MAIO, *o.u.c.*

¹⁵ G. BEVILACQUA and E. MAIO, *o.u.c.*

¹⁶ L. D'ANGELI, *Gli e-sport in Italia. Come sviluppare una strategia di successo*, Milano, 2022, p. 42.

può rientrare nei beni oggetto di tale tutela, ma lo sfruttamento commerciale dell'evento, proprio per la dissociazione tra titolarità e commercializzazione come sopra evidenziato.

Vi è, quindi, un'interpretazione estensiva¹⁷ dell'art. 78 *quater* della l. n. 633 del 1941 per quanto riguarda gli eventi *e-sport*, la cui *ratio* applicativa segue quella già spiegata per la trasmissione degli eventi sportivi.

Se, in prima istanza, la disciplina sembra essere univoca tra *e-sports* e sport in tema di diritti audiovisivi e la (non) applicabilità della legge sul diritto d'autore nella sua interezza, le strade si dividono per la differenza sostanziale della modalità di pratica dei due fenomeni.

Gli *e-sports* si praticano tramite videogiochi che sono sviluppati dai programmatori e presentano una propria *story telling*, che «rappresenta la narrativa del gioco e si materializza nella grafica, nell'ambientazione e nelle musiche utilizzate»¹⁸.

È evidente che i videogiochi abbiano quelle caratteristiche di creatività e originalità richieste dalla legge sul diritto d'autore, ma benché risulti agevole, in teoria, includere un bene digitale nella legge sul diritto d'autore, in concreto ancora non è stato individuato un mezzo attraverso il quale questo possa essere garantito in quanto, prima, deve essere protetta la titolarità di tale bene.

La Corte di giustizia, sentenza del 23 gennaio 2014, c. 355/12, *Nintendo Co. Ltd e altri c. PC Box Srl e 9Net Srl*¹⁹, era stata interrogata, su rinvio pregiudiziale, dal Tribunale di Milano per l'accertamento della violazione del diritto d'autore da parte della *PC Box* con riguardo alle componenti grafiche e sonore dei videogiochi della Nintendo, visto che ne consentiva l'utilizzo da parte di terzi senza l'autorizzazione di quest'ultima. La Corte ammetteva la possibilità di far rientrare i videogiochi tra i beni oggetto della tutela del diritto d'autore, anche con riguardo ai loro aspetti grafici e sonori, per cui estendeva l'applicabilità dell'art. 6, par. 3, dir. 2001/29 per quanto concerne le «misure tecnologiche dirette prevalentemente ad equipaggiare con un dispositivo di

¹⁷ L. GIANFORMAGGIO, *Analogia*, in *Dig. disc. priv.*, Sez. civ., I, Torino, 1987, p. 327; P. PERLINGIERI e P. FEMIA, in P. PERLINGIERI, *Manuale di diritto civile*, 10ª ed., Napoli, 2021, p. 107.

¹⁸ L. D'ANGELI, *Gli e-sport in Italia*, cit., p. 20.

¹⁹ Corte giust., 23 gennaio 2014, *Nintendo Co. Ltd e altri contro PC Box Srl e 9Net Srl*, c. 355/12, con nota di H. NEWTON, A. MOIR and R. MONTAGNON, *CJEU increases burden on manufacturers of games consoles to prove the unlawfulness of devices circumventing technological protection measures and that their TPMs are proportionate*, in *Journal of Intellectual Property Law & Practice*, vol. 9, VI, 2014, p. 456 ss.

riconoscimento non solo il supporto che contiene l'opera protetta, come il videogioco, al fine di proteggerla da atti non autorizzati dal titolare di un diritto d'autore, ma altresì le apparecchiature portatili o le console destinate a garantire l'accesso a tali giochi e la loro utilizzazione»²⁰.

La decisione della Corte di giustizia, però, pur riconoscendo l'utilizzo di misure di sicurezza tecnologiche adeguate, non le identifica, lasciando al giudice nazionale il compito di verificare nel caso concreto se, nel bilanciamento degli interessi²¹ coinvolti, queste siano proporzionate e ragionevoli o eccessivamente limitanti.

Benché la Corte aggiunga un tassello in più alla tutela del diritto d'autore nell'ambito dei videogiochi, non risolve, però, in generale il problema della certezza della titolarità sugli stessi, perpetuando, così, un vuoto di tutela che deve essere colmato; una soluzione potrebbe essere data dall'utilizzo degli *nft*.

3. Il *non fungible token* è una modalità di circolazione di «copie e serigrafie», che sono beni giuridici, di rilievo artistico, in quanto riproducono un bene già esistente nella realtà e appartenente al patrimonio culturale dello Stato²². Questi, infatti, sono stati utilizzati previamente nel campo artistico, dove la riproduzione digitale di un bene esistente viene protetto tramite gli *nft*, ossia dei gettoni elettronici che vengono inseriti su un registro distribuito crittografato (*blockchain*) che, grazie alla sua immodificabilità, ne garantisce la titolarità, al fine di evitare atti illegittimi lesivi del diritto d'autore. Quello che però viene trasferito tramite *nft* non è la proprietà dell'opera originale, né tantomeno la proprietà intellettuale sulla medesima, ma uno dei c.d. diritti connessi al diritto d'autore e cioè il diritto d'uso, attraverso un codice composto da metadati²³, in virtù dei quali il soggetto interessato può accedere all'opera riprodotta digitalmente. Uno degli esempi più famosi è il «tondo Doni» di Michelangelo, in mostra alla Galleria degli Uffizi di Firenze, la cui versione digitale è stata venduta per 240.000 euro²⁴.

²⁰ In *curia.europa.eu*

²¹ G. PERLINGIERI, *Profili applicativi della ragionevolezza nel diritto civile*, Napoli, 2015.

²² G. FREZZA e P. VIRGADAMO, *NFT e arte. Alla ricerca di una disciplina giuridica adeguata orientata al principio di verità*, in *Law Art*, 2023, 4, p. 288.

²³ S. RIBERTI, *L'impatto degli NFT nel mondo dello sport: sfide "meta-giuridiche"*, in *Il nuovo diritto delle società*, 2022, 11, p. 2139.

²⁴ Per un'informazione più dettagliata sulla vicenda del Tondo Doni si consulti *wartribune.com*.

Quella appena illustrata, però, non è l'unica funzione svolta dagli *nft*, infatti, nel caso di beni giuridici privati nativi digitali o non, l'*nft* è qualificato anche come il relativo atto di proprietà o certificato di autenticità²⁵.

Alla luce di quanto visto, la polifunzionalità²⁶ dell'*nft* potrebbe avere un ruolo decisivo nel rapporto tra *e-sport* e diritto d'autore.

C'è però una differenza sostanziale tra il caso del Tondo Doni e un videogioco utilizzato per una competizione *e-sportiva* e cioè che il primo è un bene appartenente al patrimonio dello Stato con una dimensione reale e una digitale, mentre il videogioco è un bene privato e ha solamente una natura digitale. Questo significa che l'*nft* del Tondo Doni ha una funzione diversa dall'*nft* applicato al videogioco, in quanto nel primo caso il soggetto ha acquisito il diritto di godimento esclusivo del bene digitale, senza la possibilità di cederlo a terzi, mentre il diritto di proprietà rimane in capo allo Stato. Diversamente, nel secondo caso l'*nft* ha la funzione di garantire l'autenticità della provenienza e il diritto d'autore, per cui il proprietario del videogioco utilizzato per le competizioni di *e-sports*, potrà sia alienarlo sia trasferire alcuni diritti connessi al diritto d'autore come il diritto d'uso del bene per determinate finalità.

²⁵ M.F. TOMMASINI, NFT o crypto art. *Inquadramento giuridico e prospettiva di tutela nel mercato*, in *Jus Civile*, 2023, 3, p. 610 ss.

²⁶ G. FREZZA e P. VIRGADAMO, NFT e arte. *Alla ricerca di una disciplina giuridica*, cit., p. 298.

MIRIAM ABU SALEM e FRANCESCO SORVILLO

Comunicazione interculturale,
tutela dei dati sensibili e protocolli autoregolamentativi
nel *gaming* e negli *e-sports*

SOMMARIO: 1. *Videogame*, fattore religioso e comunicazione interculturale. – 2. Il fattore religioso nel *gaming* e negli *e-sports*: profili problematici. – 3. La disciplina giuridica del *gaming* e degli *e-sports* in Italia.

1. L'implementazione delle infrastrutture di connettività 5G nella comunicazione mobile ha accelerato lo sviluppo di numerosi comparti dell'ITC come i *social-media*, ma anche il *gaming* e gli *e-sports*. Tali innovazioni hanno contribuito al definitivo superamento del pregiudizio per cui i videogiochi non incarnano «una vera e propria forma di comunicazione e di espressione artistica» e non sono idonei «a veicolare pensiero, narrativa e valori ma, tutt'al più cattivi esempi e istigazioni a delinquere»¹. Che i *videogames* non siano assimilabili ai giocattoli ma rappresentino una vera e propria forma d'arte, e siano dunque anch'essi meritevoli di specifiche tutele, è stato peraltro confermato dalla dottrina, dalla normativa e dalla giurisprudenza più recente. A titolo esemplificativo basti qui ricordare la pronuncia con cui la Suprema Corte degli Stati Uniti ha esteso ai *videogames* la protezione assicurata dal Primo Emendamento nella convinzione che tali strumenti, al pari dei film e dei libri, comunichino idee attraverso modalità tipiche dello specifico *medium*. Ne consegue, dunque, che i principi fondamentali della libertà di parola non possono essere sovvertiti in presenza di un mezzo di comunicazione nuovo e diverso, quale è appunto il videogioco².

Più di recente, anche il Parlamento Europeo ha chiarito che «i videogiochi e gli sport elettronici hanno un notevole potenziale sociale e culturale per collegare i cittadini europei di ogni età, di qualsiasi ge-

¹ D. MORELLI, *E Dio creò i media*, Milano, 2014, p. 73.

² Supreme Court of the United States, *Brown et al. v. Entertainment Merchants Association et al.*, 2011.

nere ed estrazione, compresi gli anziani e le persone con disabilità [...] dispongono di un notevole potenziale per promuovere ulteriormente la storia, l'identità, il patrimonio, i valori e la diversità europei attraverso esperienze immersive [...] possono essere uno strumento didattico prezioso per coinvolgere attivamente i discenti in un programma di studio e per sviluppare l'alfabetizzazione digitale, le competenze trasversali e il pensiero creativo»³.

La stessa risoluzione, inoltre, pur partendo dall'assunto che gli sport elettronici e lo sport sono settori diversi «reputa, tuttavia, che entrambi i settori possano integrarsi e imparare gli uni dagli altri e promuovere valori e competenze positivi simili, quali il *fair play*, la non discriminazione, il lavoro di squadra, la *leadership*, la solidarietà, l'integrità, l'antirazzismo, l'inclusione sociale e la parità di genere».

Per quanto concerne i profili di nostro interesse, va preliminarmente rilevato che la predisposizione di strumenti sempre più interattivi consente ai fedeli di immergersi e vivere l'esperienza di fede⁴ e alle confessioni di raggiungere nuovi target di utenti, come i giovani che in base alle più recenti statistiche sono sempre più lontani dalla fede ma sono tra i maggiori fruitori del *web*⁵. Si tratta pertanto di diffondere il messaggio divino attraverso strumenti appetibili per tale tipologia di «consumatori» come, ad esempio, il *gaming* religioso⁶ che negli anni più recenti ha conosciuto un notevole sviluppo proprio perché considerato «un efficace canale di educazione, socializzazione e trasmissione dei valori a livello etico e religioso»⁷. Accade così che taluni giochi

³ Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi. Su tali temi si vedano anche le Conclusioni sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi del Consiglio dell'Unione europea del 24 novembre 2023.

⁴ A. ROMEO, *Una fede irretita. La tecno-religiosità*, 2013, disponibile online al sito www.laici.va. Sul punto si veda anche A. FUCCILLO, V. NUZZO e M. RUBINO DE RITIS (a cura di), *Diritto e universi paralleli. I diritti costituzionali nel metaverso*, Napoli, 2024.

⁵ Secondo dati Eurostat riferiti al 2022, il 96 % dei giovani di età compresa tra i 16 e i 29 anni ha riferito di utilizzare Internet ogni giorno. Il report completo è consultabile all'indirizzo ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20230714-1?ettrans=it.

⁶ R. WAGNER, *Four lenses for viewing religion and gaming*, in H.A. CAMPBELL, R. WAGNER, S. LUFT, R. GREGORY and G.P. GRIEVE (a cura di), *Gaming Religion worlds: Why Religious Studies Should Pay Attention to Religion in Gaming*, in *Journal of the American Academy of Religion*, LXXXIV, 2016, p. 643 ss.

⁷ G. CUCCI, *La sfida culturale dei videogiochi*, in *La Civiltà Cattolica*, n. 4053, 2019, p. 233 ss.; M. MINGRINO, *Le potenzialità educative del videogioco*, Roma, 2014.

“laici” vengano considerati un valido alleato per svolgere attività catechetica⁸: è il caso, ad esempio, di *Minecraft education* utilizzato dai ministri di culto⁹ e dai docenti di religione per insegnare agli studenti la storia, i precetti e i luoghi sacri delle religioni, trasmettere il valore della diversità e l'importanza della collaborazione¹⁰.

Tali obiettivi sono ulteriormente implementati attraverso la creazione di videogiochi di carattere religioso. Si pensi a tal proposito a *Follow JC Go* attraverso cui i ragazzi possono divertirsi, imparare ed essere evangelizzati. Il *videogame* è ispirato al celebre *Pokémon Go*. Nella versione cristiana, per arricchire il proprio *e-team* (squadra di evangelizzazione), l'*avatar* del giocatore deve catturare santi e beati e, per farlo, deve rispondere in maniera corretta ad alcune domande sul loro conto¹¹.

I *videogames* sono funzionali anche al dialogo interreligioso, favoriscono (e per certi versi, in ragione della loro natura universale, la impongono) una comunicazione effettivamente interculturale¹². Tale industria è infatti oggi custode di una grande responsabilità che nasce dalla crescita esponenziale del mercato dei videogiochi e dall'ubiquità planetaria dei contesti di gioco. L'innegabile influenza che questi scenari esercitano sui *gamers* implica maggiore consapevolezza da parte degli sviluppatori nel campo della comunicazione, la quale va declinata, come accennato, in chiave necessariamente interculturale¹³. Bisogna evitare che giocatori appartenenti a culture diverse possano interagire in ambienti digitali privi di valori condivisi, avendo ben presente, al contempo, che ciascun giocatore tenderà a decodificare tali valori con

Sul punto si veda anche R. WAGNER, *Gaming Religion?: Teaching Religious Studies with Videogames*, in *Transformations: The Journal of Inclusive Scholarship and Pedagogy*, XXV, 1, 2014, p. 101 ss.

⁸ I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion, ovvero due destini ineludibilmente comunicanti. Nuovi spazi di ricerca e riflessione teorica*, in *Stato, Chiese e pluralismo confessionale*, 17, 2022, p. 151.

⁹ Si veda l'esperienza di *Minecraft Church Uk* in minecraftchurch.uk/.

¹⁰ G. ROMANO, *La religione si fa videogiochi*, in *Avvenire*, 22 marzo 2016.

¹¹ C. VALENTI, *Follow JC Go: nasce un'applicazione per "catturare" i Santi*, in *Vatican News*, 25 ottobre 2018.

¹² I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit., p. 152; S. BALDETTI, *Videogiochi, storytelling e valorizzazione dei beni della Chiesa cattolica: aspetti giuridici*, in *Ordines*, 2023, 1, p. 59.

¹³ In merito alla comunicazione interculturale cfr. P.E. BALBONI, *La comunicazione interculturale e l'approccio comunicativo: dall'idea allo strumento*, in *EL.LE*, IV, 1, 2015, p. 1 ss.

il proprio bagaglio di esperienze e i propri codici culturali. Una efficace opera di traduzione interculturale¹⁴ si rende quindi indispensabile soprattutto nelle realtà virtuali, ove il tema della protezione dei diritti fondamentali dell'uomo può non essere immediatamente percepito e di conseguenza pericolosamente sottovalutato. La tutela delle libertà fondamentali, al contrario, deve essere un caposaldo anche nel *gaming* e negli *e-sports*, in quanto essa consente di promuovere e affermare il principio di non discriminazione sancito dall'art. 3 Cost. anche nel mondo digitale. In tale ottica, può essere considerata funzionale la decisione di EA Sports di aggiornare prontamente *FIFA23* per consentire alla calciatrice marocchina Nouhaila Benzina di indossare l'*hijab* anche nei mondiali femminili virtuali¹⁵.

Di particolare interesse è certamente anche *Discovering diversity* un videogioco di pace che intende educare alla diversità, promuovere il dialogo interculturale e interreligioso e valorizzare i beni culturali attraverso le missioni che devono portare a compimento i cinque protagonisti, diversi tra loro per sesso, aspetto fisico, estrazione culturale e religione. Essi dovranno, ad esempio, organizzare il *Tu Bishvat*, ovvero il Capodanno degli alberi, una festività ebraica che consentirà a tutti di conoscere i precetti di una determinata religione e al contempo di riflettere sul rispetto della natura e, ancora, dovranno organizzare un pranzo interreligioso, scoprendo così le regole e i divieti alimentari che ciascuna religione impone ai propri fedeli¹⁶.

Il rapporto tra religioni e *videogame* è biunivoco. Se, da un lato, infatti, sono le confessioni religiose ad utilizzare il *medium* videoludico per diffondere il proprio messaggio in maniera più immediata, dall'altro sono i *game designer* ad attingere a simboli religiosi, luoghi di culto e musiche sacre per creare trame di ispirazione religiosa o narrazioni che siano quanto più possibili fedeli al periodo storico in cui il videogioco è ambientato (es. Medioevo)¹⁷ e per trasformarli in elementi chiave per lo svolgimento del gioco, come accade, ad esempio, in *Dragon*

¹⁴ Per la traduzione interculturale in campo giuridico si veda invece M. RICCA, *Pantheon. Agenda della laicità interculturale*, Palermo, 2012; ID., *Oltre Babele. Codici per una democrazia interculturale*, Bari, 2008, in particolare p. 217 ss.

¹⁵ F. BASILE, *Svolta FIFA23, arriva l'hijab all'interno del gioco*, in *Liberogaming*, 1 novembre 2023.

¹⁶ F. SABATINELLI, A. DI BUSSOLO, *Discovering diversity, un videogioco per scoprire borghi, culture e fedi*, in *Vatican News*, 6 febbraio 2021.

¹⁷ I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit., p. 157 ss.

Quest in cui è possibile salvare i dati entrando in chiesa e selezionando l'opzione confessione¹⁸. Nondimeno va rilevato che anche i giocatori potrebbero essere influenzati dalla propria fede nelle modalità di gioco o di atteggiamento, anche critico, verso il gioco stesso.

2. Al di là delle evidenti potenzialità, il rapporto tra religioni e *videogame*, vive (almeno per ora) in equilibrio precario. Se, infatti, nessun problema si pone nel caso in cui i simboli e i luoghi religiosi sono utilizzati dai *game designer* nel rispetto del significato che ciascuna confessione attribuisce loro, diverso è il caso in cui essi sono impiegati in maniera irriverente e offensiva¹⁹. In effetti, è bene precisare che la traslazione degli edifici di culto nello spazio virtuale non incide sul loro significato religioso²⁰. Un esempio concreto ci aiuta meglio a chiarire taluni aspetti. Nel 2007, la Chiesa di Inghilterra ha accusato Sony di *virtual desecration* per aver riprodotto la cattedrale di Manchester all'interno del gioco *Resistance: Fall of man* senza previa autorizzazione e per averlo inserito in uno scenario di guerra e ha perciò chiesto il ritiro del videogioco dal mercato, le pubbliche scuse e una cospicua donazione in denaro a titolo di risarcimento²¹. Inoltre, al fine di evitare il ripetersi di tali situazioni, la Chiesa di Inghilterra ha annunciato la predisposizione delle "*Sacred Digital Guidelines*" in base alle quali chiunque intenda riprodurre un luogo sacro deve «Respect our sacred spaces as places of prayer, worship, peace, learning and heritage. Do not assume that sacred space interiors are copyright free. Get permission from the faith leaders who are responsible for the building interiors you want to clone»²².

¹⁸ S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso*, in G. MAZZONI (a cura di), *Il patrimonio culturale di interesse religioso in Italia. Religioni, diritto ed economia*, Soveria Mannelli, 2021, p. 129.

¹⁹ I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit., p. 163 s.

²⁰ S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso*, cit., p. 130.

²¹ R. WAGNER, *Religion and Video Games: Shooting Aliens in Cathedrals*, in D.W. CLANTON JR. and T.R. CLARK (a cura di), *Understanding Religion and Popular Culture*, Londra, 2012, p. 131 ss.; ID., *Video- & Internet Games*, in J.C. LYDEN and E. MAZUR (a cura di), *The Routledge Companion to Religion and Popular Culture*, Londra, 2015, p. 143 ss.; I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit., 2022, p. 165 ss.

²² R. GLEDHILL, *Manchester Cathedral says Sony apology not enough and issues new digital rules*, in *The Times*, 6 luglio 2007.

La controversia, risolta di fatto con le scuse della Sony, conferma l'importanza di predisporre norme chiare volte a tutelare il sentimento religioso anche all'interno dei videogiochi. In attesa che ciò accada, sempre più sviluppatori stanno tendendo verso la «realizzazione di prassi aziendali di autoregolamentazione e la previsione di *policies* atte a limitare i riferimenti religiosi allo scopo di evitare possibili conflitti giudiziari»²³. Al fine di assicurare un corretto bilanciamento tra libertà religiosa e libertà di espressione dei programmatori sarebbe dunque quanto mai opportuno avviare un fecondo dialogo tra questi ultimi e le autorità religiose²⁴.

Un altro nodo problematico riguarda l'incitamento all'odio nei *videogame* e negli *e-sports*. Al fine di contrastare tale fenomeno, nel 2016, la Commissione UE insieme a numerose aziende informatiche (*Facebook, Microsoft, Youtube*) hanno adottato il Codice di condotta per lottare contro le forme illegali di incitamento all'odio *online*²⁵. Attraverso tale sottoscrizione, le aziende si impegnano a predisporre procedure chiare ed efficaci per esaminare in maniera tempestiva le segnalazioni riguardanti forme di incitamento all'odio nei servizi da loro offerti, in modo da poter rimuovere tali contenuti o disabilitarne l'accesso. Sono numerose le aziende e le piattaforme di gioco che si sono dotate di Codici di condotta tesi a sanzionare i comportamenti

²³ S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso*, cit., p. 132. Sul punto si veda anche. I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit.

²⁴ S. BALDETTI, *Promozione e regolamentazione del rapporto tra gaming e religione*, in *White Paper Esports e Gaming in Italia 2023. Analisi partecipativa delle criticità e proposte per lo sviluppo del settore*, a cura dell'Osservatorio Italiano Esports, in oiesports.it/wp-content/uploads/2023/09/White-Paper-Esports-e-Gaming-in-Italia-2023-.pdf, p. 104.

²⁵ Negli anni successivi all'approvazione del Codice, la Commissione ha effettuato una serie di monitoraggi volti a verificare l'efficacia di tali disposizioni. Le prime sei valutazioni hanno rilevato dati assolutamente positivi. Nel 2022, invece, è stato registrato un rallentamento dei progressi. In particolare, è stato rilevato che il numero di notifiche esaminate dalle società entro 24 ore è diminuito passando dal 90,4 % nel 2020, all'81 % nel 2021 e al 64,4 % nel 2022. Solo *TikTok* ha aumentato la propria performance (dall'82,5% nel 2021 al 91,7% nel 2022). Il tasso di rimozione è stato del 63,6%, simile al 2021 (62,5%), ma comunque inferiore a quello del 2020 (71%). Solo *YouTube* ha migliorato il suo tasso di rimozione nel 2022 (90,4%) rispetto al 2021 (58,8%) mentre tutte le altre società informatiche hanno rimosso meno contenuti rispetto al 2021. Sul punto si veda Commissione europea, *Factsheet - 7th monitoring round of the Code of Conduct*, disponibile online su commissioneuropea.eu.

devianti. *PlayStation*, ad esempio, precisa chiaramente che i discorsi e i comportamenti che incitano all'odio non sono tollerati sulle proprie piattaforme e giochi. Il Codice di condotta della *community* definisce l'incitamento all'odio come «una forma di abuso quale pregiudizio, ostilità o violenza contro una persona o un gruppo di persone, sulla base di caratteristiche protette come, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, razza, etnia, nazione di origine, identità di genere, sesso, orientamento sessuale, età, religione e stato familiare, di disabilità o di veterano» precisando che esso «può assumere la forma di messaggi minacciosi, sia di testo sia verbali, o di testo, immagini o video discriminatori». *PS* fa affidamento sui membri della *community* che sono chiamati a segnalare i comportamenti scorretti dei giocatori al team *PlayStation Safety* affinché vengano esaminati e vengano presi eventuali provvedimenti. Il *team* di moderazione è composto da persone reali esperte di cultura e lingua provenienti da tutto il mondo, che lavorano senza sosta per elaborare le segnalazioni. Se la violazione viene considerata incitamento all'odio, l'*account* verrà sospeso per un numero di giorni che varia a seconda dell'entità della violazione e della presenza di violazioni del Codice di condotta precedenti. In caso di episodi ripetuti o di gravi violazioni, un giocatore può essere definitivamente sospeso dai propri account o ricevere una sospensione dalla propria console *PlayStation*²⁶.

Anche nel comparto degli *e-sports* l'adozione di statuti e codici etici rimane ancora molto diffusa, soprattutto per prevenire casi di discriminazione. Le nuove federazioni *e-sportive*, infatti, fanno dell'inclusione e della non discriminazione una loro bandiera, in linea con i principi olimpici di cui il CIO si fa promotore e garante in tutto il mondo.

Non stupisce, quindi, che nel dibattito sorto sulla possibilità di inserire gli *e-sports* tra le nuove discipline olimpiche di Parigi 2024, i vertici del CIO abbiano più volte ribadito che tale apertura non può in nessun caso ricomprendere titoli che prevedono l'uso indiscriminato della violenza, poiché essi si pongono in contrasto con i valori olimpici da sempre fondati sulla pace, l'inclusione e la non discriminazione anche di tipo religioso. Sotto questo profilo, le dichiarazioni rese dai componenti del CIO alle quali si è appena fatto cenno non sono prive di immediate conseguenze pratiche, poiché da esse discende la ne-

²⁶ Si veda *Politica PlayStation contro l'incitamento all'odio su PlayStation Network* disponibile su playstation.com.

cessità di procedere a una necessaria distinzione terminologica: quella tra *e-sport* e sport virtuali. Si è, infatti, evidenziato che «i due termini, non sono “sinonimi” in quanto identificano contesti competitivi basati su titoli di gioco molto diversi tra loro. Mentre nelle competizioni di *e-sport* in generale rientrano anche titoli che vengono classificati tra i c.d. “sparatutto” come *Rainbow Six Siege* o *Call of duty*, solo per citarne alcuni, nelle competizioni di sport virtuali tali titoli non sono presenti, in quanto gli sport virtuali sono mere trasposizioni digitali di sport esistenti anche nell’universo analogico». Ragion per cui «i titoli coinvolti nelle *Olympics Esports Series 2023* non sono tra i più conosciuti o, perlomeno, non sono quelli che un qualunque appassionato di *e-sport* si aspetterebbe di trovare²⁷.

3. In Italia la prima norma che si riferisce espressamente ai *videogames* è la l. 220 del 2016 il cui art. 2 li include tra le opere audiovisive definite come «la registrazione di immagini in movimento, anche non accompagnate da suoni, realizzata su qualsiasi supporto e mediante qualsiasi tecnica, anche di animazione, con contenuto narrativo, documentaristico o videoludico, purché opera dell’ingegno e tutelata dalla normativa vigente in materia di diritto d’autore e destinata al pubblico dal titolare dei diritti di utilizzazione».

L’anno successivo il d.lg. n. 203 del 2017 ha affidato all’Autorità per le garanzie nelle comunicazioni (AGCOM) il delicato compito di classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, al fine di assicurare il giusto ed equilibrato bilanciamento tra la tutela dei minori e la libertà di manifestazione del pensiero e dell’espressione artistica (art. 10). Il Regolamento²⁸ ha introdotto il sistema di classificazione AGCOM per i videogiochi distribuiti *online* in Italia. Tale sistema è obbligatorio per i *videogames* distribuiti su territorio nazionale che non siano già provvisti di classificazione PEGI²⁹. Analogamente a quest’ultimo sistema di classificazione, anche quello AGCOM si basa

²⁷ L’inciso nel virgolettato, così come quello precedente, sono tratti da un recente articolo di G. CALGANO, *Olimpiadi ed e-sport: un nuovo inizio? Al via le Olympics E-sports Series ‘23*, ineveryeye.it/articoli/speciale-olimpiadi-esport-inizio-olympics-e-sports-series-23-60520.html.

²⁸ Regolamento AGCOM sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, approvato con delibera 358/19/CONS del 18 luglio 2019. Per un approfondimento si veda I. SAMORÉ, *Simboli religiosi e beni culturali nei videogiochi: intersezioni tra gaming and religion*, cit., p. 174 s.

²⁹ L’art. 11 del Regolamento prevede l’equivalenza tra i due sistemi di classificazione.

su due informazioni: la classificazione per età e la classificazione per contenuto. La combinazione di questi due elementi dovrebbe aiutare i genitori ad assicurarsi che un determinato videogioco sia appropriato per l'età del figlio.

Sia le norme poc'anzi citate che il Regolamento dell'AGCOM non prendono in considerazione il fattore religioso. Quest'ultimo, ad esempio, nella classificazione per contenuto, alla voce discriminazione fa riferimento in maniera generica a qualsiasi gioco che contiene scene di discriminazione o incitamento all'odio o materiale che possa incentivarli mentre un esplicito riferimento alla religione si ritrova nel sistema PEGI che considera discriminatorio il videogioco che contiene raffigurazioni di stereotipi di carattere etnico, religioso, nazionalistico o di altra natura che potrebbero fomentare l'odio. In entrambi i casi però, come è stato opportunamente notato, l'obiettivo non è quello di tutelare il sentimento religioso ma il benessere dei minori e il loro corretto sviluppo psico-fisico³⁰.

Con riferimento agli *e-sports*, merita di essere qui richiamato il disegno di l. n. 868 attualmente in discussione al Senato italiano che, in base all'art. 2, comma 1, ha la finalità di «regolamentare, promuovere e tutelare gli sport elettronici [...] in ogni loro forma, nonché le attività, le competizioni e-sportive e le fattispecie ad esse connesse» precisando, al comma 2, che «per *e-sport*, ovvero sport elettronico, si intende la simulazione tramite videogioco di sport reali già esistenti e portatori dei valori propri della medesima disciplina olimpica».

Ne consegue, come già evidenziato nel caso degli *e-sports* olimpici, che numerosi titoli e, dunque, numerose competizioni, potrebbero rimanere fuori dall'alveo di applicazione della disciplina giuridica, sempre che l'inciso «La presente legge si applica alle attività e alle competizioni e-sportive e alle fattispecie a esse connesse» presente al terzo comma, non intenda operare una estensione analogica della normativa anche a fattispecie diverse, ampliando così le maglie applicative della disciplina in commento.

Per quanto concerne, invece, il tema della non discriminazione al quale si è fatto in precedenza cenno, va rilevato che il d.l. n. 868, oltre a rimarcare l'obbligo di prevenire comportamenti discriminatori nell'ambito delle procedure di selezione dei partecipanti e dei vincitori

³⁰ S. BALDETTI, *Profili giuridici della digitalizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso*, cit., p. 132.

delle competizioni e-sportive, contempla anche una speciale disposizione volta alla c.d. «Promozione del buon gioco»³¹. In tale ottica l'art. 38, al comma 1, prevede che «Lo Stato riconosce gli aspetti positivi e le potenzialità dell'*e-sport* e dei videogiochi per favorire la socializzazione, l'apprendimento, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo economico», prendendo al contempo «atto dei potenziali aspetti negativi dell'*e-sport* e dei videogiochi, connessi, in particolare, al loro abuso, al loro utilizzo in fasce di età inferiori a quelle a cui essi sono destinati e alle condotte diffamatorie e discriminatorie». Al comma 2, si prevede poi che lo Stato «promuove iniziative per favorire la conoscenza dell'*e-sport* e dei videogiochi, per incentivarne un utilizzo consapevole e indirizzato verso il buon gioco nonché per contrastare pratiche discriminatorie e diffamatorie».

Il legislatore italiano sembra aver, quindi, riposto una certa attenzione al tema della non discriminazione, moltiplicando per tale motivo gli appelli alla prevenzione di pratiche scorrette seppur, ad avviso di chi scrive, in un contesto troppo generico e aspecifico almeno per ciò che concerne la discriminazione di tipo religioso. Non v'è, infatti, alcuna traccia di questa particolare forma di discriminazione all'interno del d.l., così come non v'è traccia delle forme minime di discriminazione che sono citate nella Carta costituzionale o elencate nelle principali Carte europee e internazionali di diritti, alle quali, peraltro, nemmeno si rinvia o si fa in alcun modo cenno. Tale atteggiamento ermeneutico, come si è avuto modo di dire, rischia di essere troppo incerto e timido su temi che invece sono di ampio rilievo giuridico, vanificando in tal modo gli sforzi e la carica innovativa del nuovo intervento regolatorio.

Altra questione di rilievo è poi quella della tutela di *privacy* e dati sensibili dei *gamers* che partecipano alle competizioni e-sportive³².

La via prescelta su queste tematiche dal nostro legislatore sembra essere invece condivisibile, poiché vengono espressamente riaffermate potestà e competenze che la legge già assegna all'Autorità garante per la protezione dei dati personali. L'articolo 36 che è espressamente rubricato «Protezione dei dati personali» ricorda che «a tutte le attività disciplinate dalla legge si applicano le disposizioni vigenti in materia di protezione dei dati personali» e, inoltre, che «Il Garante per la prote-

³¹ Così è rubricato l'art. 38 del d.l.

³² Le macchine e i *tools* di gioco possono raccogliere e processare moli incredibili di dati di diversa natura. Da dati biometrici a dati che attengono alla sfera emotiva ed emozionale dei *players* che le utilizzano.

zione dei dati personali, anche su proposta delle Federazioni sportive di riferimento, può adottare propri provvedimenti finalizzati a semplificare gli adempimenti vigenti in materia di protezione dei dati personali per gli operatori dell'*e-sport*, ai fini della promozione dell'*e-sport*, e a garantire che il trattamento dei dati personali in ambito e-sportivo si svolga nel rispetto dei diritti e delle libertà fondamentali, nonché della dignità dell'interessato, con particolare riferimento alla riservatezza, all'identità personale e al diritto alla protezione dei dati personali».

Ciò detto, per concludere, sembra opportuno ricordare che la necessità di un intervento normativo nel settore del *gaming* e degli *e-sports* è stato recentemente confermato nel primo *White Paper sugli E-sports e il Gaming in Italia* edito a cura dell'Osservatorio Italiano Esports. Nel *report* è stato infatti ricordato che, purtroppo, su questi temi l'Italia sconta ritardi strutturali e normativi che la pongono molto indietro rispetto ai veloci progressi realizzati all'estero. Oltre ad essere completamente assente un ecosistema florido che consenta alle figure professionali e agli sviluppatori di emergere e competere all'interno dei mercati³³. Appare a questo punto coerente la scelta del legislatore italiano di intervenire con una disciplina giuridica *ad hoc*, nel tentativo di sopperire ai *deficit* strutturali di tale sistema e dipanare così i principali aspetti critici che il settore sconta nella competizione internazionale e di cui ha invece bisogno per il suo futuro progresso.

³³ *White paper e-sports e gaming in Italia 2023. Analisi partecipativa delle criticità e proposte per lo sviluppo del settore*, cit.

CHIARA GHIONNI

E-sports e persone minori di età nell'ambiente digitale

SOMMARIO: 1. Premessa. – 2. Persone minori di età e nuove tecnologie. – 3. *Segue*. Il consenso digitale del minore. – 4. Conclusioni: il ruolo della famiglia e delle istituzioni.

1. Il fenomeno degli sport elettronici ha assunto sempre più rilevanza in Italia, così come in diversi altri Stati membri della Unione Europea, specie quando il CIO, nel 2017, ha ipotizzato di far accedere gli *e-sports* alle Olimpiadi¹.

Poco dopo, questa disciplina (o compagine di discipline) è stata effettivamente ammessa alle Olimpiadi 2024 e si sono svolte numerose iniziative olimpiche relative a tali competizioni, come l'*Olympic e-sports Series 2023* quale seconda edizione della competizione virtuale globale del CIO, che si basa sui successi dell'*Olympic Virtual Series 2021* e che ha visto la partecipazione di 250.000 persone provenienti da 100 Paesi, a testimonianza dell'interesse e della diffusione per questo genere di discipline².

¹ Il CIO ha dichiarato che «[g]li *eSports* competitivi possono essere considerati un'attività sportiva, e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un'intensità che può essere paragonata a quella degli atleti delle discipline tradizionali. Gli *eSports* sono in forte crescita, in particolare fra i giovani dei vari paesi, e ciò può essere la piattaforma per un coinvolgimento nel movimento olimpico». Sulla rilevanza del CIO nell'organizzazione internazionale, M. VELLANO, *Il CIO e il governo transnazionale dello sport*, in *Riv. dir. sport.*, 2017, p. 243 ss.; E. INDRACCOLO, *Lo sport italiano nel contesto internazionale*, in *Rass. dir. econ. sport.*, 2018, p. 276 ss., F.X. PONS RAFOL, *Il Comitato internazionale Olimpico e i Giochi Olimpici: aspetti di diritto internazionale*, in *Riv. dir. sport.*, 1995, p. 258 ss.; AA.VV., *Manuale di diritto dello Sport*, 2ª ed., Napoli, 2021, p. 89 ss.

² L'obiettivo della seconda edizione della serie, il cui numero di eventi è già raddoppiato, è quello di continuare a creare più spazi di gioco sia per i giocatori sia per gli appassionati di competizioni d'élite, in linea con l'Agenda olimpica 2020 + 5, in cui il sostegno e la promozione dello sviluppo degli sport virtuali in tutto il Movimento olimpico e l'ulteriore connessione con le comunità di gioco sono considerati prioritari.

Sotto tale profilo, inoltre, il Parlamento europeo ha invitato la Commissione e il Consiglio a riconoscere il valore dell'intero sistema dei videogiochi in quanto «fondamentale industria culturale e creativa» in grado di facilitare la «socializzazione degli utenti e la relativa opportunità di trascorrere tempo insieme»³.

In questo contesto deve rilevarsi che negli sport elettronici emergono profili giuridici di non scarso rilievo, specialmente considerando il coinvolgimento persone minori di età, destinati all'attenzione del legislatore.

Pertanto, al momento, gli sport elettronici sono in grado di attirare l'attenzione mediatica e l'interesse delle fasce di età più giovani, ampliando, di fatto, la disciplina sportiva di ultima generazione, tant'è che sta crescendo il fenomeno di *team* dedicati con *cyber* atleti, sebbene solo col tempo si comprenderà se tutto ciò è un fenomeno mediatico di massa o, piuttosto, un'evoluzione del concetto di «sport».

Il presente lavoro, dunque, vuole offrire una breve disamina degli *e-sports* dall'angolo visuale della tutela dei soggetti minori di età e, in particolare, della questione riguardante la tutela dei dati personali, specie in relazione al consenso sul trattamento degli stessi. Sotto questo ultimo profilo, diventa cruciale il ruolo educativo della famiglia, nonché delle istituzioni sia scolastiche sia socio-educative, ai fini di un corretto e responsabile utilizzo degli strumenti elettronici.

³ Cfr. Risoluzione UE, 10 novembre 2022, P9 TA(2022)0388, su sport elettronici e videogiochi, consultabile su europarl.europa.eu. Il Parlamento, in particolare, sottolinea che, per realizzare la nuova strategia per i videogiochi, la Commissione dovrebbe basarsi sugli obiettivi della sua comunicazione relativa alla Bussola per il digitale 2030 con lo scopo di migliorare l'accesso ai talenti e ai finanziamenti; evidenzia che le norme dell'UE in materia di aiuti di Stato dovrebbero agevolare gli incentivi nazionali e il sostegno allo sviluppo locale dei videogiochi; conferma l'importanza di promuovere e sostenere il commercio e la commercializzazione internazionali dei videogiochi creati in Europa; invita la Commissione, in tale contesto, a mappare e definire l'industria europea dei videogiochi e a valutare la possibilità di creare un marchio di «Videogioco europeo»; precisa la necessità di avere dati industriali armonizzati e affidabili sui settori europei dei videogiochi e degli sport elettronici, essenziale per fornire valutazioni e raccomandazioni basate su dati concreti, anche in materia di diversità e inclusione; accoglie il progetto pilota avviato dal Parlamento europeo dal titolo Comprendere il valore di una società dei videogiochi europea, che ha lo scopo di realizzare una migliore comprensione del valore del settore dei videogiochi e del suo impatto su diversi settori strategici e sulla società nel suo insieme; suggerisce alla Commissione di esplorare le sinergie tra il settore dei videogiochi e la sua strategia di innovazione, in particolare nel contesto della ricerca sul metaverso e tenendo conto della protezione dei dati personali.

2. Oggi, in tema di nuove tecnologie, si parla di 'rivoluzione 4.0' poiché gli strumenti 'intelligenti' sono entrati a pieno titolo nella quotidianità dei soggetti: l'avanzamento tecnologico degli ultimi vent'anni ha condizionato l'evolversi di alcuni diritti che, per questo, hanno assunto nuovi significati. Dunque, l'avvento delle nuove tecnologie e l'impatto di esse sulle abitudini sociali, esige un ripensamento su alcuni istituti giuridici, specie quando hanno un impatto sui soggetti minori di età e, pertanto, più vulnerabili.

Il minore è un soggetto ancora privo di un'identità personale formata e, perciò, è soggetto a potenziali condizionamenti dai quali va protetto⁴. Da questo punto di vista, si esige una particolare attenzione da parte del legislatore, sia nazionale sia europeo, affinché possa delinearsi una normativa specifica che tuteli il soggetto in età evolutiva dai rischi della rete⁵.

Sotto questo profilo, il maggiore collegamento tra processo tecnologico e diritto è rinvenibile nell'ambito della protezione delle persone in tema di *privacy*.

Per inquadrare al meglio la situazione del consenso in riferimento a soggetti minori di età e, in particolare, in età evolutiva, viene in ri-

⁴ Sebbene considerati esperti sotto il profilo tecnologico, la vulnerabilità dei minori di età risulta accentuata nell'ambiente digitale. Sotto tale profilo è stata criticata la teoria dei nativi digitali, coniata da Mark Prensky nel 2001, proprio perché la naturale competenza digitale non è quasi mai accompagnata dalla consapevolezza dei rischi connessi alla stessa. Prensky identifica con tale termine coloro che fin dalla nascita hanno vissuto a contatto con i mezzi di comunicazione digitali e le svariate tecnologie emerse negli ultimi anni, come *social networks*, *blog*, ma anche *tablet*, *smartphone* e *computer*. Nel suo studio, l'a. attribuisce l'appellativo 'nativi digitali' ai ragazzi nati dopo il 1985. Tale data segna il passaggio cruciale dovuto alla diffusione di massa dei computer e soprattutto dei primi sistemi che prevedevano un'interazione grafica con il computer. Tutte le persone nate prima di questa data sono definite, invece, 'immigrati digitali' ovvero persone che si sono approcciate al 'linguaggio digitale' in una fase successiva della loro vita. I nativi digitali sono dunque i «madrelingua» di questo linguaggio. Per la teoria *Digital Natives*, *Digital Immigrants*, seguita poi da P. FERRI, *I nativi digitali*, Milano, 2011, v. *marcprensky.com*. Cfr. anche E. ADAMO, *L'identità del minorenne nella rete tra istanze di protezione e prospettive rimediali*, in *Dir. fam. pers.*, 2023, p. 1677 ss.; C. LEANZA, *L'identità personale nell'era telematica: l'identità digitale*, *ivi*, 2023, p. 1807 ss.

⁵ Sui rischi della rete, *Eu Kids Online*, nel 2018, ha elaborato una classificazione dei rischi in *Internet* per i minori di età che possono essere raggruppati nelle seguenti, diverse tipologie: 1) rischio di esposizione a contenuti inappropriati o falsi o inesatti; 2) rischio di abuso sessuale; 3) rischio di subire furti di identità digitale; 4) cyberbullismo attivo e passivo; 5) rischio sul trattamento dei dati personali; 6) rischio di dipendenza. Per consultare il report, v. *miur.gov.it*.

lievo il regolamento del Parlamento europeo e del Consiglio, 27 aprile 2016, n. 679 relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di dati che abroga la direttiva 95/46/CE (Regolamento generale sulla protezione dei dati - GDPR)⁶ e che riprende anche le prescrizioni di una legge federale americana del 1998 istitutiva del *Children's Online Privacy Protection Act*, che fissa la soglia minima di 13 anni per esprimere il consenso al trattamento dei propri dati personali⁷.

Il regolamento europeo interviene per fissare una tutela chiara per il diritto alla protezione dei dati personali del minore di età, diversamente da quanto stabilito dalla legge 31 dicembre 1996, n. 675, in tema di tutela delle persone e di altri soggetti rispetto al trattamento dei dati personali e, in séguito, del più evoluto decreto legislativo 30 giugno 2003, n. 196. Tale decreto è noto sotto il nome di Codice in materia di protezione dei dati personali [(recante disposizioni per l'adeguamento dell'ordinamento nazionale al regolamento (UE) n. 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE)], c.d. Codice della *privacy*. Il regolamento, infatti, chiaramente precisa che «[i]l consenso dovrebbe essere espresso mediante un atto positivo inequivocabile con il quale l'interessato manifesta l'intenzione libera, specifica, informata e inequivocabile di accettare il trattamento dei dati personali che lo riguardano, ad esempio mediante dichiarazione scritta, anche attraverso mezzi elettronici, o orale».

Così, il codice stabilisce che il minore ha diritto alla protezione dei suoi dati personali, e il trattamento deve svolgersi nel rispetto dei diritti, delle libertà personali e della dignità, con particolare riferimento alla

⁶ Per il regolamento, v. *eur-lex.europa.eu*.

⁷ Il regolamento europeo si ispira quasi esplicitamente a quanto sancito dal *Children's on line Privacy Protection Act 1998* statunitense (c.d. COPPA) che dispone il potere di esprimere validamente il proprio consenso per i minori ultra-tredicenni, sul punto, v. E. ANDREOLA, *Minori e incapaci in internet*, Napoli, 2019, p. 95; A. ASTONE, *L'accesso dei minori d'età ai servizi della c.d. società dell'informazione: l'art. 8 del Reg. (UE) 2016/679 e i suoi riflessi sul Codice per la protezione dei dati personali*, in *Contr. impr.*, 2019, p. 621; F. DI TANO, *Minori, consenso, privacy e vulnerabilità online: riflessioni alla luce del Regolamento generale sulla protezione dei dati (UE) 2016/679*, in *Notizie di politeia*, 2019, XXXV, p. 52; M. MACENAITTE and E. KOSTA, *Consent for processing children's personal data in the EU: following in US footsteps?*, in *Information & Communications Tech. L.*, 2017, 26, p. 146 ss.

riservatezza e all'identità personale. L'art. 8 del GDPR, adottato dal Consiglio dell'Unione europea il 25 maggio 2018, titolato Condizioni applicabili al consenso dei minori in relazione ai servizi della società dell'informazione, statuisce che «per quanto riguarda l'offerta diretta di servizi della società dell'informazione ai minori, il trattamento di dati personali del minore è lecito ove il minore abbia almeno 16 anni. Ove il minore abbia un'età inferiore ai 16 anni, tale trattamento è lecito soltanto se e nella misura in cui tale consenso è prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale. Gli Stati membri possono stabilire per legge un'età inferiore a tali fini purché non inferiore ai 13 anni».

3. È chiaro che i dispositivi elettronici, e in particolare quelli atti al *gaming*, hanno un enorme impatto sui giovanissimi al di sotto dei 16 anni e spesso un uso sommario e non consapevole potrebbe mettere a rischio i loro dati personali, creando scompensi in merito alla dignità e alla rispettabilità poiché il dato stesso determina e definisce la personalità dell'individuo in rete, a maggior ragione per i minori di età. In tal senso, il consenso, prestato in condizioni di legittimità, svolge un ruolo di tutela fondamentale, essendo rilevante per la liceità del trattamento stesso.

Il nostro ordinamento fissa a 14 anni il limite di età per la liceità del trattamento adeguando la disciplina nazionale a quella prevista dal GDPR, vista la possibilità per gli Stati membri di introdurre un'età inferiore ai 16 anni, come indicato all'art. 2 *quinquies* del decreto legislativo, 10 agosto 2018, n. 101, Disposizioni per l'adeguamento della normativa nazionale alle disposizioni del regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, relativo alla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati e che abroga la direttiva 95/46/CE (regolamento generale sulla protezione dei dati). Inoltre, sempre in base al citato art. 2 *quinquies*, comma 1, del decreto legislativo n. 101 del 2018, si prevede che per i soggetti aventi un'età inferiore ai 14 anni, il trattamento dei dati personali è lecito a condizione che sia prestato da chi esercita la responsabilità genitoriale.

In questo senso, è intervenuto anche il Garante per la protezione dei dati personali, nella Guida all'applicazione del regolamento europeo in materia di protezione dei dati personali⁸, indicando che il consenso del

⁸ La Guida si propone come un utile strumento di consultazione, anche per i minori e per i genitori, ed è consultabile *online*, su garanteprivacy.it.

genitore al trattamento dei dati personali del figlio minore cessa di avere efficacia nel momento in cui lo stesso abbia raggiunto l'età del consenso digitale e, pertanto, il titolare del trattamento deve provvedere ad ottenere una nuova dichiarazione di consenso direttamente dal soggetto. Si tratta, quindi, di 'capacità digitale', inquadrabile come una sorta di maggiore età digitale per il consenso al trattamento dei dati che mette in risalto l'esigenza di consentire, soggettivamente e oggettivamente, alla persona minore di età di essere effettivamente messa nella condizione di assumere consapevolmente le proprie determinazioni in ordine alla concessione o no del consenso necessario per il trattamento dei dati personali⁹. Naturalmente, la consapevolezza nella scelta consegue soprattutto alla trasparenza e chiarezza obbligatorie per garantire un'effettiva tutela del minore di età. È, infatti, proprio il GDPR, al considerando 58, ad assicurare il rispetto del principio della trasparenza, prevedendo appositamente che, nel caso in cui il trattamento dei dati riguardi soggetti in età minore, ogni «informazione e comunicazione dovrebbe utilizzare un linguaggio semplice e chiaro che un minore possa capire facilmente»¹⁰; dunque, che possa essere messo in condizione di comprenderlo¹¹.

⁹ È nota la prospettiva evolutiva in tema di capacità, anche tramite il riconoscimento del minore come soggetto titolare di diritti fondamentali e, quindi, capace di esercitarli, P. PERLINGIERI, *Rapporti personali nella famiglia*, Napoli, 1982, p. 59 ss. Per il richiamo alla c.d. «capacità di discernimento», v. ID., *Manuale di diritto civile*, Napoli, 2022, p. 141. Più specificamente con riferimento ai rapporti di consumo: R. SENIGAGLIA, *Minore età e contratto. Contributo alla teoria della capacità*, Torino, 2021, pp. 31 ss., 54 ss., 146 ss., 182 ss. sulla riconfigurazione del perimetro della capacità contrattuale del soggetto minore; nonché, più in generale, ID. (a cura di), *Autodeterminazione e minore di età*, Pisa, 2019, *passim*. Nel senso di ritenere il minore capace di porre in essere gli atti di ordinaria amministrazione, D. DI SABATO, *Gli atti a contenuto patrimoniale del minore*, in F. ROSSI (a cura di), *Capacità e incapacità*, Napoli, 2018, p. 98 ss.

¹⁰ Il Regolamento è reperibile al seguente link: [garanteprivacy.it](https://gdpr.eu/garanteprivacy.it). Per le considerazioni sul quadro europeo alla luce del GDPR, V. CUFFARO, *Il regolamento generale sulla protezione dei dati*, in *Trattamento dei dati personali e Regolamento UE n. 2016/679*, in *Speciali digitali del Corriere giur.*, 2018, p. 2 ss.; V. CUFFARO, D'ORAZIO e V. RICCIUTO (a cura di), *I dati personali nel diritto europeo*, Torino, 2020, *passim*; R. D'ORAZIO, G. FINOCCHIARO, O. POLLICINO e G. RESTA (a cura di), *Codice della Privacy e Data Protection*, Milano, 2021, *passim*; G. FINOCCHIARO (a cura di), *Il nuovo Regolamento europeo sulla privacy e sulla protezione dei dati personali*, Bologna, 2017, *passim*; G. FINOCCHIARO, *Introduzione al regolamento europeo sulla protezione dei dati*, in *Nuove leggi civ. comm.*, 2017, p. 1 ss.; E. LUCCHINI GUASTALLA, *Il nuovo regolamento europeo sul trattamento dei dati personali: i principi ispiratori*, in *Contr. impr.*, 2018, p. 106 ss.; A. MANTELERO e D. POLETTI (a cura di), *Regolare la tecnologia: il Reg. UE 2016/679 e la protezione dei dati personali. Un dialogo tra Italia e Spagna*,

La questione, tuttavia, non è affatto risolta in base a tali indicazioni poiché non è sufficiente riconoscere alla persona minore la libertà di decidere della sua sfera privata, ma bisognerebbe metterla oggettivamente e soggettivamente nelle condizioni di compiere consapevolmente le proprie valutazioni e, soprattutto, sarebbe necessario svincolare il consenso dall'utilizzo di un servizio *online*. Non si potrà mai seriamente risolvere la questione della 'libertà nell'espressione del consenso', qualora l'eventuale rifiuto determini il non utilizzo del servizio stesso e, nel caso del minore, l'esclusione da una realtà virtuale, quale strumento di relazione sociale con i propri coetanei, diventerebbe lesiva dei suoi bisogni evolutivi¹². Tanto, è ancor più evidente se si tratta di utilizzazione di piattaforme di gioco.

4. Come emerso, gli obblighi di tutela e protezione posti in capo ai genitori nel tempo sono caratterizzati da nuove tipologie di doveri, finalizzati a tutelare i diritti essenziali dei figli minori di età, proprio a causa del rapido progresso tecnologico che ha richiesto un'attenzione sempre maggiore. In sostanza, i genitori non hanno solo il dovere di tutela, ma hanno soprattutto un dovere di controllo sull'utilizzo che il

Pisa, 2018, *passim*; E. PELINO, *Il Regolamento Privacy europeo. Commentario alla nuova disciplina sulla protezione dei dati personali*, Milano, 2016, *passim*; F. PIRAINO, *Il regolamento generale sulla protezione dei dati personali e i diritti dell'interessato*, *ivi*, 2017, p. 369 ss; F. PIZZETTI, *Privacy e il diritto europeo alla protezione dei dati personali. Dalla Direttiva 95/46 al nuovo Regolamento europeo*, Torino, 2016, *passim*; M.G. STANZIONE, *Il regolamento europeo sulla privacy: origini e ambito di applicazione*, in *Eur. dir. priv.*, 2016, p. 1249 ss.

¹¹ Sulle problematiche connesse allo svolgimento dei giochi in rete ed in particolare riguardo alla questione dell'uso dei dati personali immessi dall'utente e all'accertamento dell'identità del giocatore, v. E. ADAMO, *Gli sport elettronici e gli sport tradizionali. Spunti di regolamentazione del settore videoludico*, in *Rass. dir. econ. sport*, 2022, p. 246 ss.

¹² Per tali aspetti, v. L. BOZZI, *I dati del minore tra protezione e circolazione: per una lettura non retorica del fenomeno*, in *Eur. dir. priv.*, 2020, p. 266; C. IRTI, *Persona minore di età e libertà di autodeterminazione*, in *Giust. civ.*, 2019, p. 623. Sul problema del «come» si forma lo scambio «dati contro servizio», interrogandosi sul valore «pratico-applicativo tanto della declamata 'extra-patrimonialità' dei dati personali quanto dell'opposta retorica della patrimonializzazione», v. C. MIGNONE, «*Giornata perfetta*». *la patrimonializzazione dei dati personali tra inconvenienti della retorica ed esigenze della pratica*, in *Persona e mercati*, 2024, p. 49 ss. La giornata perfetta è quella coniata da C.S. FRIEDMAN, *Perfect Day*, in *Fantasy and Science Fiction*, 122, 2012 (trad. it., *Giornata perfetta*, in AA.VV., *Il futuro di vetro e altri racconti*, Milano, 2014), pensando a quella di un cittadino comune, ossessionato dalla moltitudine di *app* installate nel suo *brainware* (una sorta di *software* di realtà aumentata collegato con i centri neurali).

minorenne fa di certi strumenti. In questo contesto, diventa essenziale il loro ruolo, unitamente a quello della scuola.

È sempre più necessario favorire lo sviluppo della capacità di autodeterminazione delle persone minori di età attraverso i compiti di educazione, istruzione e cura dei figli nell'ambito della relazione familiare: Il contenuto dell'educazione, non essendo definito da alcuna norma deve considerarsi, ad oggi, arricchito della dimensione digitale ovvero deve rispondere alle esigenze di acquisizione di abilità e competenze informatiche, nonché di uso consapevole e critico degli strumenti digitali. Dunque, nell'esercizio della funzione genitoriale, bisogna accompagnare il minore alla comprensione delle condizioni contrattuali delle piattaforme in rete, in particolar modo di quelle di gioco, nonché alla gestione dei propri dati personali ed al costante controllo della conformità della propria identità digitale a quella personale. Solo di fronte al minore capace di discernimento i doveri dei genitori possono lasciare un certo spazio a maggiori istanze di autonomia e libertà, senza tuttavia annullarli.

Tale processo di responsabilizzazione deve inoltre coinvolgere tutte le persone adibite alla cura dei minori e, dunque, i sistemi scolastici ed educativi che dovranno essere promotori di iniziative formative rivolte ai minori di età e ai loro esercenti la responsabilità genitoriale, al fine di ridurre il rischio derivante dall'uso della rete¹³. Tanto, ancor più, se si considera che, dai dati statistici Unicef, il 64% dei bambini e il 28% delle bambine trascorre il tempo in rete giocando¹⁴.

In conclusione, risulta sempre più evidente che la personalità dei soggetti in età evolutiva vada difesa e garantita nell'ambito del cyberspazio attraverso un mirato e continuo intervento legislativo unitamente all'incremento del ruolo degli educatori, rendendo l'ambiente digitale un luogo sicuro per i bambini e le bambine, i ragazzi e le ragazze. Diversamente, oltre ai rischi giuridici accennati, saranno sempre più diffusi anche quelli sanitari derivanti dalla esposizione dei minori agli schermi senza limitazioni e controlli adeguati.

¹³ Sotto tale profilo, si segnala che la l. n. 92 del 2019 sull'introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica, indica quale branca di tale materia proprio l'educazione digitale, favorendo l'obiettivo di fornire agli studenti specifiche abilità nell'utilizzo delle nuove tecnologie attraverso la responsabilizzazione dell'utente. In tale direzione, anche la l. n. 71 del 2017 sul cyberbullismo che prevede strategie preventive informative da svolgere unitamente tra scuola e famiglia.

¹⁴ Si veda il Rapporto Unicef *Children's Rights and Online Gaming: Industry Toolkit on Advancing Diversity, Equity And Inclusion* in [unicef.org](https://www.unicef.org).

MARIA PIA PEZONE

E-gaming e minori in Cina e Corea del Sud: un difficile equilibrio tra rischi e benefici alla luce dei meccanismi di tutela internazionale dei diritti umani

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. I benefici e i rischi per i minori. – 3. Regolamentazioni della Cina e della Corea del Sud. – 4. Compatibilità con le normative internazionali. – 5. Conclusioni.

1. Si sente sempre più spesso parlare degli sport elettronici, più comunemente noti come *e-sports*. Essi rappresentano competizioni di videogiochi¹ e si distinguono dalle competizioni di sport tradizionali in quanto dotati dell'elemento digitale ma analogamente a queste ultime, sono altresì composti dal così detto «*human element*»², ovvero da giocatori che agiscono in maniera competitiva e attiva, sfruttando le loro capacità e il loro talento³. Ciò è essenzialmente dovuto alla crescente diffusione del *gaming online* (*e-gaming*), soprattutto a séguito delle misure di confinamento adottate su scala mondiale durante la pandemia di covid-19 nel 2020⁴.

Sebbene l'utilizzo dei videogiochi coinvolga persone di diverse età⁵, la nostra analisi verte sui soli giocatori minorenni, data la loro evidente condizione di vulnerabilità⁶.

¹ J. HAMARI and M. SJOBLÖM, *What is esports and why do people watch it?*, in *Internet Research*, 2017, 27, p. 211 ss.

² Unione europea, Parlamento europeo su richiesta del Comitato per la cultura e l'istruzione, *Esports Background Analysis*, PE 699.635, maggio 2022.

³ *Esports Background Analysis*, cit.

⁴ UNICEF, *Recommendations for the Online Gaming Industry on Assessing Impact on Children*, disponibile su [unicef.org](https://www.unicef.org), 2020.

⁵ Uno studio condotto nel 2023 relativo agli utilizzatori di internet dai 16 ai 64 anni di età che usino i videogiochi dimostra che la percentuale maggiore di giocatori rientra nel range di età tra i 16 e i 24 anni ma restano comunque alte le percentuali di giocatori adulti: *Share of internet users worldwide who play video games on any device as of 3rd quarter 2023, by age group and gender*, pubblicato su [statista.com](https://www.statista.com), gennaio 2024.

⁶ V. LORUBBIO, *The best interests of the child: More than 'a Right, a Principle, a rule of Procedure' of International Law*, Napoli 2022, p. 15.

Da un lato, l'*e-gaming* offre opportunità ludiche, educative, ricreative e sociali, garantendo l'esplicazione del diritto al gioco *ex art. 31* della Convenzione sui diritti del fanciullo del 1989 (Convenzione)⁷ e dall'altro, esso comporta una serie di rischi di ripercussioni dannose sui minori. Risulta dunque necessario adottare regolamentazioni che possano efficacemente controbilanciare le problematiche e le opportunità, garantendo un'adeguata tutela dei minori e il soddisfacimento dell'interesse superiore del fanciullo («*best interest of the child*») *ex art. 3* della Convenzione⁸.

Partendo da queste premesse, esporremo *in primis* brevemente quali possano essere in concreto i benéfici e i rischi legati alla figura del minore nell'*e-gaming*, offrendo alcuni semplici esempi affinché si comprenda la poliedricità della tematica. Successivamente, prenderemo in considerazioni gli strumenti legislativi adottati a livello nazionale dalla Cina e dalla Corea del Sud (in quest'ultimo Stato la normativa è stata poi abrogata), i quali pongono o ponevano restrizioni all'uso dei videogiochi da parte delle persone minorenni. In séguito, analizzeremo la compatibilità di tali strumenti nazionali con le normative internazionali esistenti in materia e in particolare con le norme della Convenzione e con le Raccomandazioni dell'Agenzia delle Nazioni Unite per i diritti dei bambini (UNICEF) del 2020 sul *gaming online* (Raccomandazioni)⁹, facendo anche un breve riferimento alla linea seguita dalla Corea del Sud nella sua decisione di abolire le limitazioni e alla sua conformità con il quadro internazionale.

2. I benéfici che si riconoscono ai videogiochi sono molteplici: oltre al già citato diritto al gioco (art. 31 della Convenzione), essi possono svolgere un ruolo importante nel garantire la libertà di espressione dei minori (art. 13 della Convenzione¹⁰) e l'inclusione degli stessi, dando loro la possibilità di giocare indifferentemente da sesso, etnia, religione, disabilità (diritto alla non discriminazione, art. 2 della Convenzio-

⁷ Nazioni Unite, Assemblea Generale, *Convenzione sui diritti del fanciullo*, 20 novembre 1989, entrata in vigore il 2 settembre 1990 e ratificata dall'Italia il 27 maggio 1991 con la Legge n. 176, *Ratifica ed esecuzione della Convenzione sui diritti del fanciullo*.

⁸ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 3, § 1.

⁹ UNICEF, *Recommendations*, cit.

¹⁰ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 13; UNICEF, *Recommendations*, cit., p. 13.

ne)¹¹. Inoltre, offrendo la possibilità di interagire con altre persone e ambientazioni ispirate a fasi storiche e culturali reali, l'e-gaming può rappresentare anche un importante strumento di socializzazione e un modo divertente per imparare¹².

Tuttavia a tanti benefici corrispondono altrettanti pericoli; tra questi si riconoscono il rischio di problemi di salute e dipendenza, classificandosi nel c.d. «*gaming disorder*», riconosciuto dall'Organizzazione Mondiale della Sanità¹³; la partecipazione a un ambiente virtuale che possa sottoporre i minori al rischio di abusi, sfruttamento e violenza anche di tipo sessuale¹⁴ e la presenza di pubblicità commerciali che potrebbero influenzare negativamente il minore con contenuti non adatti alla sua età e/o potrebbero portarlo a compiere acquisti senza la piena consapevolezza delle sue azioni¹⁵.

3. Due degli Stati *leader* nel mercato e-sportivo¹⁶, Cina e Corea del Sud, hanno nel tempo adottato normative restrittive rivolte specificamente all'uso dei videogiochi da parte dei minori; la Corea del Sud ha successivamente abolito tali restrizioni.

Soffermandoci sugli aspetti delle normative ritenuti più rilevanti e partendo dalla Cina, tale Stato, dapprima, mediante il *Notice on the Prevention of Online Gaming Addiction in Juveniles* del 25 ottobre

¹¹ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 2. Benefici di questo tipo sono stati riconosciuti anche dalla *Global Esports Federation* in *Global Esports Federation Supports WHO to Raise Awareness on World Mental Health Day 2022*, disponibile su globalesports.org; si veda anche G. Bevilacqua, *Innovazione tecnologica e interpretazione del diritto al gioco nella convenzione ONU sui diritti del fanciullo*, in *La Comunità internazionale*, 2024, LXXIX, p. 97 ss.

¹² Si pensi ad esempio al videogioco di *Assassin's Creed II* ambientato durante il periodo del Rinascimento.

¹³ Organizzazione Mondiale della Sanità, *International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11)*, 72esima Assemblea Mondiale della Salute del 2019, entrata in vigore il 1° gennaio 2022, disponibile su who.int (versione aggiornata a gennaio 2024).

¹⁴ UNICEF, *Recommendations*, cit., pp. 17-18

¹⁵ Con riguardo a quest'ultima problematica si vedano *United States District Court for the Eastern District of North Carolina Western Division, R.A. v. Epic Games Inc. case*, Order, 20 febbraio 2020; *United States District Court Northern District of California San Francisco Division, Brandi Crawford v. Sony Interactive Entertainment LLC case, Class Action Complaint*, 11 marzo 2020.

¹⁶ Sulla base di uno studio effettuato da Omdia, Cina e Corea del Sud sono, insieme agli USA, leader nel mercato e-sportivo. La statistica, dal titolo *Which countries make the most revenue from esports?*, è stata pubblicata online su gamelevelepor.com, 24 ottobre 2021.

2019¹⁷, ha limitato il tempo di uso dei videogiochi per i minorenni a non più di novanta minuti al giorno, con un'estensione di tre ore nel fine settimana e nei giorni festivi. Inoltre, ha imposto l'obbligo di verificare e registrare la propria identità prima di avere accesso ai videogiochi, a meno che non si utilizzasse una versione demo, la quale tuttavia, era offerta per soli quindici giorni e senza l'attivazione dell'opzione acquisti¹⁸. Successivamente nel 2021, la Cina mediante il *Further Strictly Regulating and Effectively Preventing Online Video Gaming Addiction in Minors Notice* del 30 agosto 2021¹⁹, ha posto le seguenti ulteriori restrizioni: i minorenni possono giocare solo nei fine settimana e nelle festività per non più di un'ora al giorno (dalle ore venti alle ore ventuno) e si proibisce completamente l'uso dei videogiochi da parte dei c.d. *user* non verificati con eliminazione della versione demo²⁰. Lo scorso dicembre la Cina aveva anche pubblicato una bozza di regolamento contenente ulteriori restrizioni ma alla fine essa è stata cancellata²¹.

Analogamente la Corea del Sud, mediante lo *Youth Protection Act* o *Shutdown Law* (comunemente noto anche come *Cinderella Law*) del 19 maggio 2011, aveva posto il divieto alle persone minori di sedici anni di giocare ai videogiochi dalle ore mezzanotte alle ore sei del mattino²². La Corea, come già accennato, ha poi deciso di cambiare rotta, annunciando nell'agosto del 2021 l'abolizione delle limitazioni della *Cinderella Law*²³; la Cina invece mantiene la stessa linea restrittiva che

¹⁷ Cina, National Press and Publication Administration (PRC), *Notice on the Prevention of Online Gaming Addiction in Juveniles*, 2019.

¹⁸ L. Y. XIAO, *People's Republic of China Legal Update: The Notice on the Prevention of Online Gaming Addiction in Juveniles*, in *Gaming Law Review*, 2020, 24, p. 51 ss.

¹⁹ Cina, National Press and Publication Administration (PRC), *Notice of the National Press and Publication Administration on Further Strictly Regulating and Effectively Preventing Online Video Gaming Addiction in Minors*, 2021.

²⁰ L. Y. XIAO, *People's Republic of China Legal Update: The Notice on Further Strictly Regulating and Effectively Preventing Online Video Gaming Addiction in Minors*, in *Gaming Law Review*, 2021, 25, p. 379 ss.

²¹ B. ZHENG, *China's Risky Regulation of Video Gaming*, Baker Institute, 8 marzo 2024, disponibile su [bakerinstitute.org](https://www.bakerinstitute.org).

²² The Korea Herald, Editorial, *Shutdown law shuttered*, pubblicato il 16 novembre 2021 su <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20211115000803>.

²³ B. EUN-JI, *Korea to lift game curfew for children*, *The Korea Times*, pubblicato il 25 agosto 2021 [sukoreatimes.co.kr/www/tech/2024/06/129_314499.html](https://www.sukoreatimes.co.kr/www/tech/2024/06/129_314499.html); I. ENUBYEL, *Korea to ax game curfew*, *The Korea Herald*, pubblicato il 25 agosto 2021 su [koreaherald.com/view.php?ud=20210825000854](https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210825000854).

si scontra con l'alto numero di *players* professionisti (secondo uno studio pubblicato *online* la Cina è seconda solo agli Stati Uniti per il numero di *players* attivi nelle competizioni nell'anno 2023²⁴) e con l'alta popolarità delle competizioni e-sportive, talvolta superiore rispetto a quella di alcuni degli sport tradizionali²⁵.

4. A livello internazionale si riconosce la necessità di bilanciare i rischi e i benefici per i minori, al fine di tutelare i loro diritti e di soddisfare l'interesse superiore del fanciullo (art. 3 par. 1 della Convenzione)²⁶. Essendo il menzionato interesse un principio dinamico e olistico, il Comitato sui diritti del fanciullo (Comitato) individua tra i criteri da tenere in considerazione, per qualsiasi scelta concernente i minori, anche quello della sicurezza dei medesimi ovvero della protezione contro ogni forma di violenza, ingiustizia o abuso²⁷.

Con riguardo poi all'ambiente digitale e ai videogiochi nello specifico, l'esigenza di controbilanciare i rischi e le opportunità era stata già avvertita nel 2013 dal Comitato, che nel Commento Generale n. 17 sull'art. 31 della Convenzione denuncia i possibili effetti negativi derivanti dal crescente utilizzo dei videogiochi da parte dei minorenni e sottolinea la necessità di garantire la c.d. «*on-line safety*»²⁸. Da ultimo, l'UNICEF nelle Raccomandazioni sul *gaming online* riconosce sia i benefici che i rischi derivanti dall'uso dei videogiochi, con frequenti riferimenti anche agli *e-sports*, sia in relazione alla tutela dei giocatori minorenni che all'influenza che i *players* e gli eventi e-sportivi possono avere sugli stessi²⁹.

Porre delle limitazioni all'*e-gaming* è dunque conforme all'esigenza di controbilanciare i vantaggi e gli svantaggi riconosciuta anche a livello internazionale, in virtù della necessità dei minori di essere protetti e guidati nella loro crescita e nello sviluppo della loro personalità,

²⁴ Statista, *Top eSports countries by active player count 2023*, studio pubblicato su *statista.com*, 22 maggio 2024.

²⁵ *Esports Background Analysis*, cit., p. 31, Table 2.

²⁶ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 3, § 1.

²⁷ Nazioni Unite, Comitato sui diritti del fanciullo, *General comment No. 14: The right of the child to have his or her best interests taken as a primary consideration* (art. 3, para. 1), UN Doc. CRC/C/GC/14, 28 maggio 2013, p. 16.

²⁸ Nazioni Unite, Comitato sui diritti del fanciullo, *General comment No. 17: The right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts* (Article 31), UN Doc., CRC/C/GC/17, 18 marzo 2013, p. 18.

²⁹ UNICEF, *Recommendations*, cit.

dovendosi loro garantire un ambiente sicuro e stimolante³⁰. Tuttavia, mentre l'orientamento seguito dalla Corea del Sud a supporto dell'abrogazione della *Shutdown Law* sembra essere in linea con la centralità della figura del minore disposta nella Convenzione sui diritti del fanciullo e con l'approccio adottato dall'UNICEF, tipi di restrizioni sui tempi e sulle modalità di utilizzo dei videogiochi non sembrano esserlo. La Corea del Sud ha infatti adottato un approccio improntato al rispetto sia dell'abilità dei fanciulli di scegliere per sé e di proteggersi che della libertà di educazione dei genitori/tutori, con il preso impegno altresì di offrire loro mezzi adeguati di informazione e conoscenza del mondo dei videogiochi³¹. Le limitazioni sul tempo e sulla modalità di uso dei videogiochi invece si applicano innanzitutto senza tener conto del punto di vista dei minori *ex art. 12* della Convenzione³²; considerato peraltro che i bambini intervistati ai fini della stesura del Commento Generale n. 25 del 2021 del Comitato hanno ritenuto le tecnologie digitali per loro «vitali»³³. In aggiunta, esse non tengono conto né dei diversi *range* di età dei minori né delle loro situazioni familiari, considerazioni fondamentali per qualsiasi scelta che riguardi i minorenni, enfatizzata anche dal Comitato nei già menzionati Commenti Generali n. 17 e n. 14 del 2013³⁴. Per gli stessi motivi tali limitazioni cozzano con l'approccio onnicomprensivo sposato dall'UNICEF nelle Raccomandazioni che pone la figura del minore al centro delle sue considerazioni, in conformità con la Convenzione.

Per meglio garantire il diritto al gioco e il rispetto dell'interesse superiore del fanciullo nella sua dinamicità bisogna prendere in considerazione proprio i vari contesti sociali, economici e culturali in cui i minorenni vivono e le diverse età che comportano livelli di maturità e conseguentemente gradi di discernimento diversi³⁵. In tal caso l'uso dei videogiochi può infatti rappresentare sia uno strumento importante di evasione e di svago, nel pieno rispetto del diritto al gioco (art. 31

³⁰ UNICEF, *Recommendations*, cit.

³¹ *Korea to lift game curfew for children*, cit.; *Korea to ax game curfew*, cit.

³² *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 12.

³³ Nazioni Unite, Comitato sui diritti del fanciullo, *General Comment No. 25: Children's Rights in relation to the Digital Environment*, UN Doc. CRC/C/GC/25, 2 marzo 2021.

³⁴ Nazioni Unite, Comitato sui diritti del fanciullo, *General Comment No. 14*, Cit.; Comitato sui diritti del fanciullo, *General Comment No. 17*, cit.

³⁵ Nazioni Unite, Comitato sui diritti del fanciullo, *General Comment No. 14*, cit.; Comitato sui diritti del fanciullo, *General Comment No. 17*, cit.

della Convenzione³⁶), sia uno strumento di socializzazione, di libertà di espressione (art. 13 della Convenzione³⁷) e di future opportunità lavorative anche per i minori che si trovino a vivere in contesti difficili, garantendo loro di fatto una maggiore eguaglianza (diritto alla non discriminazione, art. 2 della Convenzione³⁸). A tal proposito, l'UNICEF, mirando alla creazione di un ambiente di videogiochi che «massimizzi i benefici e riduca i rischi» per i minori³⁹, si rivolge agli operatori del settore che devono in ogni fase del videogioco, che va dall'ideazione alla messa in commercio e agli *advertisings* in esso contenuti, garantire contenuti educativi e stimolanti. Inoltre, l'UNICEF ritiene importante che vengano offerte opportunità di collaborazione e interazione tra genitori/tutori e minori e che i medesimi genitori/tutori siano educati e informati sulle piattaforme digitali, così da poter meglio comprendere come aiutare i propri fanciulli a utilizzare correttamente i videogiochi.

5. Al giorno d'oggi il diritto al gioco viene esplicato soprattutto avvalendosi dell'ambiente digitale e dei videogiochi, che offrono ai minori sia benefici che rischi. Da ciò deriva la necessità di effettuare un adeguato bilanciamento tra vantaggi e svantaggi, adottando regolamentazioni che garantiscano la tutela dei fanciulli. Sul piano nazionale, gli Stati della Cina e della Corea del Sud hanno adottato restrizioni principalmente vertenti sul tempo e sulle modalità di utilizzo dei videogiochi da parte dei minori, le stesse cozzando con la crescente diffusione degli *e-sports* nei due Stati. Mentre però la Corea del Sud ha poi abolito le restrizioni e abbracciato un orientamento in linea con le normative internazionali, la Cina ha continuato a mantenerle. Limitazioni di tale tipologia non sembrano essere conformi al quadro internazionale, sebbene anche in esso si riconosca la necessità di tenere sotto controllo i rischi e di porre delle regole al mondo digitale e ai videogiochi al fine di tutelare i minori. In particolare, restringendo il tempo e le modalità dell'e-gaming non si tiene conto della figura del minore quale soggetto portatore di diritti, dell'ascolto del minore per scelte che lo riguardino né dell'interesse superiore del fanciullo⁴⁰ quale concetto dinamico e olistico, rischiando di oscurare la figura del minore. Ciò che

³⁶ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 31.

³⁷ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 13.

³⁸ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 2.

³⁹ UNICEF, *Recommendations*, cit., p. 3.

⁴⁰ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit., art. 3, § 1.

è auspicabile è che gli Stati adottino atti che impongano agli operatori del settore di compiere scelte nel pieno rispetto dei diritti del fanciullo e che siano inclusive per i genitori e i tutori, con modalità di controllo insite all'interno del mondo dell'e-gaming e delle competizioni e-sportive. Soltanto in questo modo si potrà garantire ai minori l'«*healthy game time*»⁴¹, auspicato nelle Raccomandazioni, comprensivo anche della tutela dei *players* minorenni e di eventi e-sportivi adatti⁴².

⁴¹ *Convenzione sui diritti del fanciullo*, cit.

⁴² *Global Esports Federation*, cit.

Indice autori

MIRIAM ABU SALEM, *Ricercatrice di Diritto Canonico e Diritto Ecclesiastico* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

GIORGIA BEVILACQUA, *Ricercatrice di Diritto Internazionale* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

NESLIGUL CALTIL, *Professoressa a contratto di E-sport* - Bahcesehir University of Instambul

FILOMENA D'ALTO, *Professoressa associata di Storia del Diritto Medievale e Moderno* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

FEDERICA DE SIMONE, *Ricercatrice di Diritto Penale* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

CARMEN DI CARLUCCIO, *Professoressa associata di Diritto del Lavoro* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

CHIARA GHIONNI CRIVELLI VISCONTI, *Ricercatrice di Diritto Privato* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

DANIELE GRANATA, *Ricercatore di Sistemi di Elaborazione delle Informazioni* - Università degli Studi di Napoli "Parthenope"

ANDREA LEPORE, *Professore ordinario di Diritto Privato* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

EMANUELA MAIO, *Ricercatrice di Diritto Privato* - Università di Parma

MARIA PIA PEZONE, *Dottoressa in Giurisprudenza*

RAFFAELE PICARO, *Professore ordinario di Diritto Privato* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

FRANCESCO SORVILLO, *Professore associato di Diritto Canonico e Diritto Ecclesiastico* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

ANTONIO VERTUCCIO, *Dottorando di ricerca in Internazionalizzazione dei sistemi giuridici e dei diritti fondamentali*

MARIA CHIARA VITUCCI, *Professoressa ordinaria di Diritto Internazionale* - Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli

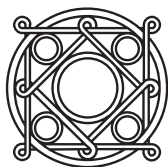
Indice-sommario

RAFFAELE PICARO, <i>Prefazione</i>	VII
GIORGIA BEVILACQUA e ANDREA LEPORE, <i>Introduzione</i>	XV
FILOMENA D'ALTO, <i>La prima competizione "e-sportiva" in prospettiva storica</i>	1
MARIA CHIARA VITUCCI, <i>Genere e e-sports: dalla discriminazione all'inclusività</i>	11
NESLIGUL CALTIL, <i>Gaming e E-sports: promotori di inclusività e sviluppo nella società digitale</i>	21
DANIELE GRANATA, <i>Analisi di tassonomie di minacce applicabili a piattaforme di e-sports</i>	31
ANTONIO VERTUCCIO, <i>I partners delle società organizzatrici dei tornei e-sportivi e la loro qualificazione ai sensi del General Data Protection Regulation: 'Contitolari o responsabili del trattamento'?</i>	43
ANDREA LEPORE, <i>Game industry: ruoli e prospettive tra profitto ed etica</i>	51
CARMEN DI CARLUCCIO, <i>E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player</i>	61
FEDERICA DE SIMONE, <i>La rilevanza penale delle condotte di doping nell'ambito degli e-sports</i>	73
EMANUELA MAIO, <i>La tutela della proprietà intellettuale negli e-sports: la funzione degli Nft</i>	87

MIRIAM ABU SALEM e FRANCESCO SORVILLO, <i>Comunicazione interculturale, tutela dei dati sensibili e protocolli autoregolamentativi nel gaming e negli e-sports</i>	95
CHIARA GHIONNI, <i>E-sports e persone minori di età nell'ambiente digitale</i>	107
MARIA PIA PEZONE, <i>E-gaming e minori in Cina e Corea del Sud: un difficile equilibrio tra rischi e benefici alla luce dei meccanismi di tutela internazionale dei diritti umani</i>	115
<i>Indice autori</i>	123

Nella stessa collana:

1. LUCA STANGHELLINI, *Gli interessi delle associazioni di tifosi di calcio tutelati nel diritto sportivo*, 2009
2. LUCA DI NELLA, *Sport e mercato. Metodo, modelli, problemi*, 2010
3. AA.VV., *Il Tribunale Nazionale di Arbitrato per lo Sport. Aspetti processuali e sostanziali*, 2011
4. ANNA CARLA NAZZARO, *Diritto all'immagine e logiche di mercato. Profili di diritto sportivo*, 2012
5. SAVERIO BATTENTE, *Sport e società nell'Italia del '900*, 2012
6. LUCA STANGHELLINI, *La risarcibilità del danno provocato da sanzioni disciplinari sportive e da errori arbitrali*, 2013
7. ROBERTA LANDI, *Autonomia e controllo nelle associazioni sportive*, 2016
8. EMANUELA MAIO, *Clausola compromissoria e meritevolezza nel sistema della giusitizia sportiva*, 2020
9. ALBERTO AZARA, *Profili della responsabilità civile nella frode sportiva*, 2023



Edizioni Scientifiche Italiane

BIBLIOTECA RICERCA AVANZATA

Con Ricerca Avanzata puoi consultare l'intero catalogo della casa editrice Edizioni Scientifiche Italiane in www.edizioniesi.it e accedere alla biblioteca digitale della casa editrice in Esidigita www.esidigita.it.

Ricerca Avanzata è uno strumento interattivo e gratuito ma soprattutto un potente alleato per autori, ricercatori e studenti. Grazie alla tecnologia *full-text search*, consente di accedere in maniera immediata e interattiva a tutti i titoli e i contenuti presenti nel catalogo della Edizioni Scientifiche Italiane, che a partire dal 1945 offre ai suoi lettori una vastissima gamma di pubblicazioni, libri e riviste oggi disponibili anche in versione digitale: PDF e E-book. Ricerca Avanzata può essere utilizzata agevolmente da PC (desktop e laptop) e dispositivi smart (smartphone, tablet, ecc.).

EDIZIONIESI



Inquadra il QR Code per
provare Ricerca Avanzata
nell'intero catalogo

ESIDIGITA



Inquadra il QR Code per
provare Ricerca Avanzata
nella Biblioteca Digitale

CONTATTACI



+39 081 7645443



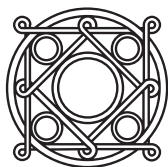
info@edizioniesi.it



www.edizioniesi.it
www.esidigita.it

SEGUICI SUI SOCIAL





Edizioni Scientifiche Italiane

LIBRARY AND DIGITAL LIBRARY

The full catalogue of books and journals of Edizioni Scientifiche Italiane is on www.edizioniesi.it or on the Digital Library Esidigita www.esidigita.it in digital contents.

Advanced Search is an interactive and free tool but above all a powerful ally for authors, researchers and students. With full-text search technology, it provides immediate and interactive access to all the titles and contents in the catalogue of Edizioni Scientifiche Italiane, which since 1945 has offered its readers a very wide range of publications, books and journals now also available in digital version: PDF and E-book. Advanced Search can be used easily from PCs (desktops and laptops) and smart devices (smartphones, tablets, etc.).

EDIZIONIESI



Scan the QR Code to try out
Advanced Search in the
full catalogue

ESIDIGITA



Scan the QR Code to try
out Advanced Search in the
Digital Library

CONTACT US



+39 081 7645443



info@edizioniesi.it



www.edizioniesi.it
www.esidigita.it

FOLLOW US





LA BUONA STAMPA

Questo volume è stato impresso
nel mese di ottobre dell'anno 2024 per
la Edizioni Scientifiche Italiane S.p.a.
Stampato in Italia



Edizioni Scientifiche Italiane

www.edizioniesi.it info@edizioniesi.it



<https://www.edizioniesi.it>
<https://www.esidigita.it>



[edizioni_scientifiche_italiane](https://www.instagram.com/edizioni_scientifiche_italiane)



Edizioni Scientifiche Italiane



Edizioni Scientifiche Italiane

Mentre l'interesse per *videogames online*, virtuali e sempre più immersivi sta letteralmente esplodendo in diverse regioni del pianeta, questo Quaderno tematico interdisciplinare indaga l'impatto che i cambiamenti introdotti dalle nuove tecnologie possono determinare sulla sicurezza e sulla sfera giuridica di chi gioca e di molti altri soggetti che operano nel settore dell'*e-gaming*, oltre che sullo stesso significato del concetto di gioco e di sport.

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

Andrea Lepore, Professore ordinario di Diritto privato presso il Dipartimento di Economia dell'Università degli Studi della Campania *Luigi Vanvitelli*.

Sport elettronici,
sicurezza
e diritti umani
ESJ

Questo volume, sprovvisto del taloncino a fronte, è da considerarsi copia saggio gratuito esente da IVA (art. 2, c. 3, lett. d, DPR 633/1972)

€ 24,00

