

Dagli eSports agli Sport Virtuali: come evolve il settore in Italia

06 Agosto 2021
Manuela Magistro

Abstract

Gli eSports rappresentano un settore in crescita continua, spinto anche dalla pandemia, che fa però fatica a decollare in Italia complice il vuoto normativo esistente. Senza regole certe, le competizioni e-sportive rischiano di ricadere nella regolamentazione dei “giochi a premi” andando fortemente a limitare i grandi eventi. Dopo l’interessamento del CIO, anche il CONI ha iniziato ad occuparsene prevedendo a breve la nascita della Federazione Italiana Sport Virtuali nella quale verranno regolamentati quantomeno quei titoli di videogiochi a vocazione prettamente sportiva.

The eSports sector is growing steadily, driven by the pandemic, but it is struggling to get off the ground in Italy because of the existing regulatory vacuum. Without certain rules, e-sports competitions risk falling under the regulation of “prize games”, which would severely limit major events. Following the IOC's interest, CONI too has begun to deal with the matter, shortly foreseeing the birth of the Italian Virtual Sports Federation, which will regulate at least those video game titles with a purely sporting vocation.

A marzo 2020 quando l’intero pianeta si è dovuto fermare a causa della pandemia da Covid19 con tutti i settori dell’economia fermi, ivi compreso lo sport tradizionale, c’è stato un solo settore che, stando ai numeri del 2020 e del primo semestre 2021, è stato in grado di sfruttare la situazione per acquisire maggiore visibilità e conquistare rapidamente nuove fette di mercato e un nuovo pubblico: il “mondo eSports”.

Si parla di mondo perché dietro al *virtual gaming* c’è un enorme movimento che in Italia, rispetto ad altri Paesi, è ancora semi-sconosciuto.

Gli eSports (electronic Sports) sono una forma di competizione elettronica organizzata che avviene tramite l’uso di videogiochi e coinvolge video-giocatori professionisti, semiprofessionisti o amatoriali, che si affrontano come individui o come membri di un team.

A differenza dello sport *mainstream*, gli eSports hanno la possibilità di trasmettere le proprie competizioni online e in contemporanea sui canali streaming. Un’opportunità non da poco, soprattutto in un momento in cui lo sport, classicamente inteso, si era completamente fermato.

Sfruttando il momento, dunque, gli eSports sono emersi, anche nel nostro Paese, come un’alternativa, l’unica possibile, agli sport tradizionali.

Certo non è ancora possibile paragonare il mercato italiano a quello ad esempio asiatico o statunitense. Questo non significa che non vi sia attività; abbiamo competizioni anche collegate con eventi internazionali, ma i montepremi sono di certo irrisori rispetto al resto del mondo così come gli investimenti. Se ci domandassimo le motivazioni sottese a questo mancato exploit di pari passo con gli altri mercati probabilmente dovremmo pensare anche ad un problema di cultura.

In Asia o America gli eSports sono considerati a tutti gli effetti un business valido, legittimo e performante e troviamo i brand noti come Coca Cola, Red Bull o Adidas che finanziano eventi con montepremi milionari. **Oggi la scena italiana, nonostante la crescita del 2020, è ancora forse acerba per i grandi capitali azionari e probabilmente l'investitore è frenato dalla frammentazione ed incertezza normativa.**

Quali norme per il settore?

La mancanza di una normativa omogenea è la principale criticità del mondo eSports – sia a livello globale che italiano – perché l'applicazione di limitazioni legali e consequenziali possibili sanzioni frena gli organizzatori di eventi, i Teams, le piattaforme, ma anche dunque sponsor ed investitori.

In Italia la gran parte degli investimenti viene realizzata per pura finalità di marketing (pensiamo soprattutto agli sponsor non endemici del Food & Beverage). O ancora investimenti provengono da Case automobilistiche e Financial service per arrivare ai volti più o meno noti delle *celebrities* sportive.

In Italia, dove gli eSports più noti restano quelli del calcio e dell'automobilismo, il pubblico inizia a sensibilizzarsi grazie all'apporto delle società calcistiche che utilizzano le proprie fan base per promuovere le nuove divisioni "eSports".

In mancanza di regole ad hoc, il settore ha dovuto rifarsi in qualche modo alla regolamentazione relativa ai "giochi a premi" che però pone diverse limitazioni che non attraggono i grandi eventi; limitazioni che possono derivare, a seconda dei paesi coinvolti, dall'applicabilità della normativa sul gioco d'azzardo (che in alcuni Stati si estende ai giochi di abilità), dalla disciplina in materia di concorsi a premi e pubblicità e in generale da restrizioni spesso legate alla tipologia di contributo pagato dai giocatori e ai premi che possono essere vinti.

Le competizioni eSports in Italia

La partecipazione ad una competizione eSports, in linea di principio assimilabili ai giochi di abilità, spesso comporta il pagamento di una tassa di iscrizione, ma anche una vincita in denaro, e il Decreto Legislativo n. 496 del 14 aprile 1948, all'articolo 1, riserva il monopolio dello Stato nell'organizzazione e nell'esercizio di questo tipo di competizione che potrebbe essere definita come "gioco d'azzardo".

Pertanto, data la normativa italiana vigente, il rischio è che questo pagamento possa essere considerato come quota monetaria contro la quale il premio è concesso, e al fine di rendere fruibile al pubblico servizio il gioco d'azzardo, è necessario munirsi di una opportuna concessione rilasciata dalla Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, come previsto per l'esercizio attraverso licenza ex articolo 86 TULPS.

Ma non solo. Come noto, **le competizioni di giochi elettronici possono svolgersi in modalità online, sfidando quindi in tempo praticamente reale l'avversario, o in modalità offline, non vincendo direttamente alcun premio, nell'immediato, ma garantendosi via via la possibilità di accedere a successive sessioni di gioco e fasi eliminatorie. Quest'ultima modalità di gioco è quella che consente di restare nell'ambito del più semplice social gaming, così svincolandosi dalla disciplina del gioco di azzardo.** Certo è che in tal modo si perde gran parte dello spettacolo in quanto l'attrattiva della competizione consiste proprio nella sfida in tempo reale.

Per far venir meno la qualificazione come gioco di abilità nei tornei di eSports, si dovrebbe perciò rimuovere l'elemento aleatorio della competizione, risolvendo però ben poco dato che in questo caso essi rientrerebbero sotto l'egida normativa delle manifestazioni a premio distinte in operazioni e concorsi a premi.

Nel caso di interesse essi rientrerebbero specificatamente nei concorsi a premio, dove l'attribuzione dei premi offerti dipende dalla sorte o dall'abilità dei candidati. Ma vi è un ulteriore ostacolo rappresentato dal D.P.R. n. 430 del 2001 che limita l'ambito territoriale delle manifestazioni a premio unicamente a quello dello Stato impone la gratuità della partecipazione alle competizioni e si vieta l'assegnazione di premi in denaro.

Tutte queste norme, anche particolarmente complesse, impongono forti limitazioni all'intero settore ed alla sua crescita in Italia.

Il riconoscimento quale disciplina sportiva associata

Da quanto premesso, appare evidente che per poter fare il salto definitivo, gli eSports necessitano tuttavia di una nuova regolamentazione, magari omogenea, che ne favorisca lo sviluppo a livello nazionale e internazionale.

Non è un caso, ove pensassimo a quei titoli di videogiochi che ripropongono virtualmente alcune discipline sportive, **che il Comitato internazionale Olimpico abbia preso atto della forte crescita del segmento interessandosi al “fenomeno eSports”.**

In Italia, dove diverse organizzazioni a vocazione sportiva hanno cercato negli ultimi mesi di darsi un'organizzazione più compiuta con propri regolamenti e norme – pensiamo a Federesports e Fide, giusto per citare le più attive - **appare ormai certa**, dopo la costituzione con il benestare del CONI del Comitato promotore e-Sports, **la nascita della Federazione Italiana Sport Virtuali** (in principio sarà una D.S.A.) **che una volta ottenuto il riconoscimento formale da parte del CONI inizierà presumibilmente le proprie attività ufficialmente a partire dal prossimo 1 gennaio 2022.**

Data la vocazione prettamente sportiva, **la nascente F.I.S.V. si occuperà, quasi certamente in sinergia con le singole Federazioni nelle quali vi sia un videogioco “sportivo” a riprodurre la disciplina praticata, dei soli “titoli” sportivi.** Va da sé che tale circostanza escluderebbe quei videogiochi più famosi come League of Legends, Minecraft, Dota etc.

Mettendo da parte per un attimo quella Riforma dello Sport disciplinata dai D. Lgs. 36, 37, 38, 39, 40/2021 - che seppure posticipata di qualche anno sembra ormai in dirittura d'arrivo modificando, e non di poco, il lavoro sportivo soprattutto dilettantistico - è facile rendersi conto che **un tale riconoscimento quale vera e propria Federazione, con al proprio interno discipline sportive cd. riconosciute, consentirebbe a tutte quelle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche nelle quali si praticano solo ed esclusivamente attività e-Sports di iscriversi nel Registro Coni e così usufruire di tutte le agevolazioni fiscali previste dalla vigente normativa in materia di dilettantismo.**

Un aspetto quello fiscale da non sottovalutare considerato il regime di favore previsto, in particolare, dall'articolo 90 della Legge 289/2002 per le A.S.D./S.S.D. iscritte al Registro CONI.

TAG: *Esports, sport, CONI*

Avvertenza

La pubblicazione di contributi, approfondimenti, articoli e in genere di tutte le opere dottrinarie e di commento (ivi comprese le news) presenti su Filodiritto è stata concessa (e richiesta) dai rispettivi autori, titolari di tutti i diritti morali e patrimoniali ai sensi della legge sul diritto d'autore e sui diritti connessi (Legge 633/1941). La riproduzione ed ogni altra forma di diffusione al pubblico delle predette opere (anche in parte), in difetto di autorizzazione dell'autore, è punita a norma degli articoli 171, 171-bis, 171-ter, 174-bis e 174-ter della menzionata Legge 633/1941. È consentito scaricare, prendere visione, estrarre copia o stampare i documenti pubblicati su Filodiritto nella sezione Dottrina per ragioni esclusivamente personali, a scopo informativo-culturale e non commerciale, esclusa ogni modifica o alterazione. Sono parimenti consentite le citazioni a titolo di cronaca, studio, critica o recensione, purché accompagnate dal nome dell'autore dell'articolo e dall'indicazione della fonte, ad esempio: Luca Martini, La discrezionalità del sanitario nella qualificazione di reato perseguibile d'ufficio ai fini dell'obbligo di referto ex. art 365 cod. pen., in "Filodiritto" (<https://www.filodiritto.com>), con relativo collegamento ipertestuale. Se l'autore non è altrimenti indicato i diritti sono di Inforomatica S.r.l. e la riproduzione è vietata senza il consenso esplicito della stessa. È sempre gradita la comunicazione del testo, telematico o cartaceo, ove è avvenuta la citazione.