

EMANUELA MIRELLA DE LEO
COMMISSIONE ESPORT – ACI SPORT

Fenomenologia degli Esport: nascita, sviluppo e inquadramento normativo. Criticità e prospettive

Esports Phenomenology: Birth, Development, and Regulatory Framework - Critical Issues and Prospects

Abstract: L'articolo affronta il tema degli Esports, un fenomeno globale in rapida crescita, ed esplora l'intersezione tra gli Esports, la legislazione globale, la recente risoluzione dell'UE in materia e la situazione italiana. Il focus concerne le peculiarità del sistema Esports e le sfide legate alla necessità di misure legislative e regolamentari nel settore. L'obiettivo è quello di fornire una panoramica completa e aggiornata della normativa che disciplina questa materia, esaminando gli sforzi dell'UE e dell'Italia per valutare le potenziali prospettive legislative per il caso specifico in questione.

Abstract: This text addresses the topic of Esports, a rapidly growing global phenomenon, and explores the intersection between Esports, global legislation, the recent EU resolution, and the Italian situation. The focus will be on the peculiarities of the Esports system and the challenges associated with the need for legislative and regulatory measures in the industry. The objective is to provide a comprehensive and up-to-date overview of the regulations governing this matter, examining the efforts of the EU and Italy to assess potential legislative perspectives for the specific case at hand.

Keywords: Esport; sport elettronici; videogiochi; CONI.

Keywords: Esports; electronic sports; videogames; CONI.

1. Introduzione

Negli ultimi anni, il fenomeno Esport ha conosciuto una crescita esponenziale a livello globale, favorita dalla pandemia iniziata nel 2020, coinvolgendo milioni di appassionati e generando miliardi di dollari in ricavi.

Secondo uno studio condotto nel 2022, se in quell'anno il mercato globale degli Esport era valutato poco più di 1,38 miliardi di dollari USA, oggi si prevede che le entrate del

mercato globale del settore degli Esport cresceranno fino a 1,87 miliardi di dollari USA nel 2025¹.

L'Asia e il Nord America rappresentano attualmente i maggiori mercati di Esport in termini di entrate, con la sola Cina che rappresenta quasi un quinto del mercato. La quota maggiore delle entrate del mercato degli sport elettronici nel 2021 è arrivata da sponsorizzazioni e pubblicità e complessivamente, le entrate del mercato globale degli Esport rivenienti da sponsorizzazioni e pubblicità hanno totalizzato 641 milioni di dollari USA nel 2021. A seguire la fonte di entrate più cospicua è costituita dai diritti dei media a poco più di 192 milioni di dollari USA.

Dal 2022, quindi in un periodo ormai post pandemia, la dimensione del pubblico mondiale degli Esport ha raggiunto 532 milioni di persone.

Sempre secondo Statista.com, negli anni a venire, ci si aspetta che sempre più spettatori si sintonizzino per guardare i loro giochi preferiti giocati da alcuni dei migliori giocatori del mondo, con la previsione che, entro il 2025, ci saranno oltre 640 milioni di spettatori di Esport in tutto il mondo.

2. Definizioni e classificazioni

Gli Esport, nati a cavallo degli anni 70/80 (la prima competizione su un videogioco di cui si ha notizia è del 1972 e si è tenuta presso l'Università di Stanford in California), sono diventati un fenomeno globale con un numero sempre crescente di praticanti e spettatori. Con il loro rapido sviluppo, si sono manifestate diverse problematiche, tra cui l'assenza di una legislazione organica a livello globale vista la peculiarità degli sport elettronici, transnazionali per loro stessa natura².

Il mondo degli Esport rappresenta un universo composito in cui occorre sintetizzare oltre alle varie classificazioni anche una definizione stessa.

¹ <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue>.

² Guttman A. 1978 *From Ritual to Record*, Columbia University Press. New York.

Non esiste una definizione “ufficiale” del termine Esport, ma con buona approssimazione si può affermare che gli Esport o sport elettronici sono una forma di competizione che coinvolge i videogiochi. I players professionisti o gli appassionati competono tra loro in tornei e campionati, utilizzando giochi multiplayer online o giochi per computer/console, dimostrando abilità e strategia per raggiungere la vittoria. L'Esport è caratterizzato da una comunità di giocatori, spettatori e organizzatori che supportano e promuovono gli eventi esportivi. I giocatori professionisti di Esport possono guadagnare premi in denaro, sponsorizzazioni e notorietà, e gli eventi esportivi possono attirare un vasto pubblico online e offline³.

Il sistema comprende anche una serie di realtà che contribuiscono a definire il fenomeno in maniera più completa, la cd “industria degli Esport”, una varietà di attività legate alla competizione di videogiochi a livello professionale. Questa industria comprende diversi elementi, tra cui gli organizzatori di eventi, le squadre e giocatori professionisti, le piattaforme di streaming, le sponsorizzazioni e pubblicità la community e i fan e in ultimo, ma non certo per importanza, i produttori e gli sviluppatori di giochi.

Oltre ai soggetti esiste altresì una variegata tipologia di sport elettronici, molto distanti tra loro anche per i valori fondanti. I principali tipi di Esport, divisi per macro categorie⁴ sono:

- Real Time Strategy Game.
- MOBA (Multiplayer Online Battle Arena):
- FPS (First Person Shooter):
- Battle Royale:
- Fighting Games
- Strategy Card Game
- Sports Game.

3. *Inquadramento degli Esport dal punto di vista normativo*

³ Guttman A. 2004 *From Ritual to Record: The nature of the modern sport*, Columbia University Press. New York.

⁴ <https://vitolvecchia.altervista.org/definizione-caratteristiche-e-tipologie-degli-e-sport-electronic-sports>.

Prima di parlare dell'inquadramento normativo occorre rispondere a una domanda: gli Esport sono sport⁵?

La risposta è di primaria importanza perché è una risposta affermativa comporterebbe importanti ricadute sulla collocazione dei giochi elettronici all'interno dei vari ordinamenti statali o sportivi.

La crescita incontrollata ed esponenziale del fenomeno, in assenza di una normativa di riferimento, crea difficoltà nell'istituzionalizzazione degli Esport che, se da un lato hanno in sé le caratteristiche tipiche dello sport (la sfida, l'arena, la performance, la posta in palio e la presenza di giocatori reali) e dei mind sport (impegno cognitivo e strategico, memoria, concentrazione logica e capacità di problem solving) dall'altro presentano la componente tecnologica che non è un elemento strumentale allo svolgimento dell'attività sportiva vera e propria (es. il VAR) ma è l'attività stessa: senza videogioco non c'è Esport⁶.

Inoltre i videogiochi riconducibili agli sport "tradizionali" sono solo una piccolissima fetta della "torta Esport" in cui trovano collocazione anche giochi elettronici difficilmente collocabili nel novero dei valori dello sport⁷ (es. i c.d. "Sparatutto").

Una svolta, in tema di riconoscimento degli Esport come sport, è rappresentata sicuramente dal summit del CIO tenutosi a Losanna il 28 ottobre del 2017 durante il quale gli Esport sono stati riconosciuti come attività sportiva. Nel verbale dell'incontro si legge *"gli Esport stanno mostrando una forte crescita, specialmente nell'ambito demografico giovanile di diversi Paesi e possono offrire una piattaforma per l'impegno con il Movimento olimpico. L'Esport "competitivo" potrebbe essere considerato un'attività sportiva e gli attori coinvolti preparano e si allenano con un'intensità che può essere paragonabile agli atleti degli sport tradizionali"*⁸.

⁵ Suits B. 2007 *The element of sport* in "Ethics in sport". Editpress. Firenze.

⁶ Summerley R. 2020 *The development of Sports: A comparative Analysis of the Early Institutionalization of traditional Sport and E-Sport* in Games And Culture, 15.

⁷ Tiedermann C. 2005 *Was ist der Gedenstand der Sportwissenschaft*, NewAspect of Sport History. Proceedings of the 9th ISHPES Congress Cologne, Germany.

⁸ <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.

Nel vertice di Losanna, tuttavia, il comparto dei videogiochi è stato materia di dibattito, il CIO ha infatti posto dei “paletti” per inglobare gli sport elettronici nel Movimento Olimpico. Nel verbale si legge ancora che per essere riconosciuto dal CIO come sport, *“il contenuto degli Esport non deve violare i valori olimpici”*. Ulteriore requisito deve essere *“l’esistenza di una organizzazione che garantisca il rispetto delle norme e delle regole del movimento olimpico (Antidoping, scommesse, manipolazione ecc)”*. D’altra parte lo stesso Thomas Bach in un’intervista del 28 agosto 2018 al SouthChina MorningPost aveva dichiarato *“We want to promote non-discrimination, non-violence, and peace among people. This doesn’t match with video games, which are about violence, explosions and killing. And there we have to draw a clear line.”*⁹

La decisione del CIO, pur rappresentando “una luce in mezzo al buio”, lascia però fuori gran parte degli Esport competitivi (prevalentemente i c.d. “Sparatutto” e “Picchiaduro”) che rappresentano la fascia dei giochi elettronici più praticati e, che paradossalmente, in taluni casi proprio per i valori (o per meglio dire disvalori) trasmessi, richiedono una regolamentazione. Ma lascia anche fuori gli Esport che, pur non avendo valori contrari a quelli del Movimento Olimpico, non sono riconducibili a sport tradizionali.

D’altra parte, proprio intercettando questo bisogno lo stesso CIO, nell’osservare la crescita del fenomeno Esport, si è posto come interlocutore privilegiato delle principali realtà in sviluppo sino a costituire, con il G.A.I.S.F., un gruppo di lavoro chiamato "E-SPORTS Liaison Group (E.L.G.)" per monitorare i principali gruppi di interesse e stakeholders in materia di gioco elettronico; purtroppo lo scioglimento del GAISF nel 2022¹⁰ costituisce sicuramente un rallentamento nell’opera di interlocuzione posta in essere dal CIO che, per le ragioni richiamate, sarebbe auspicabile¹¹.

Il 14 gennaio 2022, in virtù dell’apertura del CIO, *“la Giunta Nazionale CONI, ha valutato l’esigenza di supportare le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel*

⁹ <https://www.powned.it/generale-news/ennesimo-no-agli-esport-violenti-nelle-olimpiadi-le-parole-di-thomas-bach>.

¹⁰ <https://gaisf.sport/members-approve-dissolution-of-gaisf-at-extraordinary-general-assembly>.

¹¹ <https://gaisf.sport/dissolution-of-gaisf-approved-at-extraordinary-general-assembly-record-attendance-of-members-next-steps-clarified>.

*rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni Internazionali, un settore degli Sport Elettronici e Simulati di discipline tradizionali, per ricondurne la governance nell'ambito degli Organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, costituendo all'uopo un apposito Gruppo di Lavoro; a tale scopo ha stipulato un protocollo d'intesa con il Comitato Promotore E-sport Italia, incaricato di riunire le realtà che in Italia operano nel settore dell'E-Sport e di fornire supporto alle FSN/DSA.”*¹². La volontà del CONI di costituire una sorta di “Federazione di Servizio” in supporto alle FSN/DSA per costituire al loro interno un settore dedicato agli Esport, traslazione dello sport reale in quello virtuale¹³, aveva peraltro già trovato attuazione durante il 283° Consiglio nazionale del CONI del 7 luglio 2021 con il riconoscimento del sim racing come prima disciplina sportiva riconosciuta all'interno di ACI Sport¹⁴ e, recentemente, degli ebike ed e-games motociclistici riconosciuti durante il 288° Consiglio nazionale del Coni del 9 marzo 2022 all'interno della FMI.

Il percorso intrapreso dal CONI, nei limiti sopra indicati, è sicuramente importante proprio per garantire l'istituzionalizzazione del mondo sportivo e per fungere da modello di percorso per la normazione dell'intero settore. Tuttavia proprio a proposito di sviluppo del settore virtuale all'interno degli sport tradizionali si pongono alcuni problemi.

In tema di sport tradizionali, l'idea di sperimentare lo spin-in¹⁵, ossia la realizzazione di un settore sportivo all'interno degli organismi tradizionali comporta costi di sperimentazione e ricerca che difficilmente una federazione, soprattutto degli sport minori, può permettersi, soprattutto in assenza di una legislazione certa. Di contro il sistema dello spin-off, largamente sperimentato ad esempio con FIFA, che riproduce il calcio grazie a videogiochi sviluppati da EASports,¹⁶ ha un evidente successo nella promozione degli sport elettronici lasciando però il controllo del gioco allo sviluppatore/editore evidenziando, sempre in assenza di legge, l'assenza di democraticità con

¹² <https://www.coni.it/it/news/19069-comunicato-del-consiglio-nazionale-27.html>.

¹³ https://www.coni.it/images/1-Primo-Piano-2021/1-Primo_Piano-2022/Protocollo_ESports_Italia1.pdf.

¹⁴ <https://www.acisport.it/it/ESport/notizie/2021/101906/il-sim-racing-nel-registro-coni#:~:text=Tra%20le%20varie%20comunicazioni%2C%20il,Associazioni%20e%20Societ%C3%A0%20Sportive%20Dilettantistiche.>

¹⁵ <https://www.01net.it/stefano-venturi-hpe-favorire-lo-spin-in-per-far-crescere-il-sistema-delle-startup>.

¹⁶ https://www.rivistadirittosportivo.it/Article/Archive/index_html?ida=212&idn=18&idi=-1&idu=-1.

particolare riferimento sia al corretto svolgimento delle competizioni sia alla tutela dei praticanti, siano essi professionisti o semplici amatori¹⁷.

Questo stato di cose e in vista delle previsioni di crescita per i prossimi anni rende improcrastinabile la necessità di un'istituzionalizzazione degli Esport che non disciplini solo ed esclusivamente del fenomeno per com'è strutturato ora, ma faccia riferimento alla costruzione di una vera e propria cultura degli Esport, oltre che giuridica prima di tutto sociale, scevra da pregiudizi e mistificazioni. Un approccio neutro a un fenomeno evidentemente esistente e, come più volte ribadito, in crescita esponenziale, non può che essere utile a guardare la situazione per quella che è, cogliendone le criticità (e tentando di risolverle) ed apprezzandone le potenzialità¹⁸.

Inoltre se è vero che in Corea del Sud e negli USA, rispettivamente patria e culla degli Esport, esiste una regolamentazione è altrettanto vero che questi contesti sono dalla cultura giuridica e sociale europea tanto da non poter fungere, almeno in toto, come modelli da seguire per la regolamentazione del settore.

Per farlo occorre cominciare a mettere ordine rispetto a quello che, di fatto, c'è. Innanzitutto, tornando al dilemma se gli Esport sono o non sono sport, occorre chiarire che la questione non è di secondaria importanza perché se gli Esport fossero ricondotti nel novero degli sport riconosciuti, essi sarebbero compiutamente regolamentati all'interno dell'ordinamento sportivo con le importanti novità introdotte dalla Riforma dello Sport, entrata in vigore mentre si scrive questo contributo. E tuttavia, proprio in tema di definizione del concetto di sport, la nuova legge pone dei limiti alla luce dell'art. 2 lett. nn) del D.Lgs 36/2021¹⁹, laddove per sport si intende “*qualsiasi forma di attività fisica*”, espressione che genera perplessità alla luce non solo del riconoscimento da parte del CIO e del Coni dei cosiddetti “mind sport” (compresi bridge e scacchi) ma anche

¹⁷ <https://www.esportsweb.it/esports/rombola-associati-proposte-di-inquadramento-contrattuale-di-player-2700>.

¹⁸ Szablewicz M. 2011 *From Addicts to Athletes: participation in discursive construction of digital games in urban China* in <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/spir/article/view/8612/6858>.

¹⁹ <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2021/03/18/21G00043/sg>.

dell'ultimo comma dell'art. 33 della Costituzione, in via di approvazione,²⁰ in cui si viene riconosciuto e garantito il diritto “*all'attività sportiva in tutte le sue forme*». Tutto questo salvo che il legislatore della Riforma non abbia voluto intendere, com'è auspicabile, per *attività fisica* anche quella della mente, posto che entrambe non sono mai slegate nell'individuo che pratici qualsiasi sport,²¹ a partire dal calcio per arrivare al sim racing passando dal bridge, preferendo un approccio olistico piuttosto che dividendo la *mens sana* dal *corpore sano*.

Una volta superato lo scoglio (o il pregiudizio) del riconoscimento legato al concetto di attività fisica/mentale, occorre risolvere il vero e proprio “nodo” degli Esport: come delineato in precedenza, questi ultimi presentano le caratteristiche tipiche degli sport tradizionali (primo tra tutti la competitività e la performance di atleti in carne ed ossa) ma la necessaria presenza della tecnologia gestita dagli editori mina considerevolmente il concetto di democraticità e garanzia di regolarità nello svolgimento delle competizioni, proprie dello sport stesso.

In altre parole se, come accaduto sinora, gli Esport restano nella piena disponibilità del settore imprenditoriale privato, primi tra tutti i publisher e gli sviluppatori, il problema principale non sarà capire se possano essere definiti o meno sport ma bilanciare gli interessi privati (primo tra tutti i diritti di proprietà intellettuale e di sfruttamento commerciale) con i valori propri dello sport, rendendo di fatto impossibile la riconduzione degli Esport all'interno dell'ordinamento sportivo senza le garanzie di democraticità, controllo e terzietà, per non parlare del fair play e dell'etica valoriale sportiva. Peraltro, ma solo per fare un cenno, la gestione da parte degli editori dei videogiochi

Tale peculiarità degli Esport che li rende non sovrapponibili agli sport tradizionali, deve indurre comunque a non disinteressarsi del fenomeno, relegandolo al semplice “intrattenimento”- anche esso bisognevole di regolamentazione²² - ma a cercare delle soluzioni che impediscano le situazioni paradossali in essere nel mondo del calcio

²⁰ <https://www.sport.governo.it/it/attivita-nazionale/sport-in-costituzione/la-camera-approva-in-prima-lettura-il-disegno-di-legge-costituzionale/#:~:text=Il.>

%20disegno%20di%20legge%20prevede,in%20tutte%20le%20sue%20forme%20C2%BB.

²¹ <http://unesco.blob.core.windows.net/pdf/UploadCKEditor/Carta%20Sport%20ITA.pdf>.

²² <https://www.calcioefinanza.it/2020/04/27/fifa-eworld-cup-quanto-vale-esports>.

virtuale²³, ad esempio, dove i campionati della eSerie A Tim, non riconosciuti all'interno della FIGC, non possono beneficiare dello status di atleti come i colleghi del mondo reale, con tutte le conseguenze in tema di trattamento fiscale e giuslavoristico.

La soluzione ventilata da più parti sarebbe la costituzione di organismi sul modello del *blind trust*²⁴ o simili- peraltro già utilizzato nel mondo del calcio-, sotto l'egida del CIO o comunque di Authority statali, in cui vengano gestiti i videogiochi riconosciuti come disciplina sportiva e, fatti salvi i diritti di natura commerciale, sia assicurata la disponibilità degli stessi a tutti i fruitori, abbattendo così l'ostacolo principale che impedisce di riconoscere agli Esport la qualifica di sport e dando così attuazione all'art. 33 della Costituzione.

Una soluzione simile rappresenterebbe una garanzia di terzietà e trasparenza che sarebbe una sicura novità rispetto a tutte le attuali realtà esistenti a livello globale e rappresentate prevalentemente da associazioni di categoria che, pur cercando di promuovere standard e regolamentazioni per gli Esport, rappresentano pur sempre gli interessi di soggetti che hanno legittimamente l'intento di massimizzare i propri profitti.

Ancora, l'istituzionalizzazione degli Esport rappresenterebbe un'ulteriore garanzia di tutela nei confronti delle principali problematiche legate agli Esport quali la protezione dei minori, l'antidoping (compreso quello elettronico) e i diritti dei lavoratori.

4. Regolamentazione dell'Esport in Europa: il modello francese e la Risoluzione UE

Rimandando ad un successivo eventuale approfondimento la legislazione in materia di Esport dei paesi asiatici e degli Stati Uniti, occorre soffermarsi sulle leggi europee. Al momento nessuno Stato europeo ha una compiuta disciplina degli sport elettronici ed anche la Francia, che è l'unico Paese europeo ad aver regolamentato la materia, lo ha fatto nel 2016 all'interno della *Loi pour une République numérique*, frutto di un progetto di

²³ <https://www.calcioefinanza.it/2023/04/06/ea-sports-fc-nuovo-logo>.

²⁴ Ierussi J. Sandulli G. 2021 *Sport elettronici: il processo di istituzionalizzazione di un fenomeno su scale mondiale* in "Il mondo degli Esports".

digitalizzazione su scala nazionale, che riserva agli Esport la Sezione 4 “*Compétitions de jeux vidéo*”, in cui l’art. 101, rinvia all’art. 220 *terdecies* II del codice fiscale per una definizione dell’attività in esame, arrivando successivamente a definire giuridicamente le competizioni sportive mentre l’art. 102 si occupa del contratto di lavoro dei players. Completano il quadro normativo i decreti ministeriali attuativi nn. 871 e 872 del 2017²⁵, che conferiscono status giuridico sia alle competizioni che ai players, con regole che prevedono per gli organizzatori un’approvazione ministeriale sulla base di una istanza da presentare al Ministero dell’Interno almeno 30 giorni prima dell’inizio del torneo con specifiche indicazioni.

La norma prevede poi regole specifiche per i costi di organizzazione e raccolta delle quote di partecipazione alle competizioni, e regolamenta in maniera molto stringente la partecipazione e i premi per i minori, prevedendo tutele specifiche.

Quanto ai profili giuslavoristici il legislatore francese ha creato una tipologia contrattuale specifica, ispirata al modello sportivo (ma non riconoscendo gli Esport come sport), definendo il pro-player come “*qualsiasi persona la cui attività remunerata comporti la partecipazione a competizioni di videogiochi in un rapporto di subordinazione giuridica con un’associazione o impresa che beneficia di una licenza del ministro del digitale*”; la normativa ha fissato dei paletti riguardanti l’età dei giocatori e la durata dei contratti.

In un contesto simile, si è inserita il 10 novembre 2022 la Risoluzione del Parlamento Europeo 2022/2027(INI)²⁶

Il documento, che non ha natura vincolante per gli Stati membri, si articola in più parti e sostiene lo sviluppo di una strategia europea su più fronti, riconosce il valore dell’industria dei videogiochi e degli Esport e di tutto il comparto, suggerendo interventi a lungo termine per sostenere e finanziare questi settori.

²⁵ https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/article_jo/JORFARTI000033203461.
<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633579>.
<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633551>.

²⁶ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_IT.html.

Attraverso un percorso di 38 punti, la Risoluzione traccia la rotta per procedere a creare un “sistema europeo” che, oltre a favorire lo sviluppo locale delle industrie europee di videogiochi ed in particolare le PMI, prendendo in considerazione la creazione di un’etichetta “videogioco europeo”, adotti strategie comunitarie per promuovere i benefici degli Esport per l’istruzione e il benessere, con evidenze scientifiche, che testimoniano come le buone pratiche portino a ottimi risultati nell’utilizzo dei videogiochi per la cura di sindromi ADHD.

Nella Risoluzione è tuttavia riaffermata la differenza tra Esport e sport che restano settori distinti proprio perché –e qui torna il punto focale della questione Esport- le competizioni esportive utilizzano tecnologie di proprietà di soggetti privati con diritti di proprietà intellettuale. Il Parlamento reputa, tuttavia, che i settori possano integrarsi promuovendo valori e competenze positivi simili. Uno dei punti fondamentali della Risoluzione è la richiesta alla Commissione di elaborare una Carta per promuovere i valori europei nelle competizioni esportive, in collaborazione con editori, organizzazioni di squadre, club e organizzatori di tornei, chiedendo ancora alla Commissione di studiare la possibilità di creare orientamenti coerenti e completi sullo status dei giocatori professionisti di sport elettronici invitando gli Stati membri e la Commissione a valutare la possibilità di realizzare un visto per il personale degli sport elettronici analogo a quelli sui visti culturali e sportivi Schengen

5. Conclusioni

Gli Esport sono un fenomeno difficile da definire, in cui convivono realtà assolutamente eterogenee, che ha assunto dimensioni globali. Mentre il settore continua a crescere, è fondamentale sviluppare una regolamentazione giuridica adeguata per affrontare le questioni specifiche che emergono in questo contesto, e la cui trattazione verrà ulteriormente approfondita nel lavoro che segue a questo scritto.

Le questioni da risolvere sono tantissime e spesso la realtà viaggia a una velocità tale rendere le normative inadeguate e obsolete. A conclusione di questo breve excursus un cenno va fatto alla realtà italiana che, dopo tre disegni di legge presentati nella passata legislatura sull'onda dell'emergenza scatenata dal terremoto "LANGATE", nervo scoperto di un sistema sportivo che ricorda il far west, non ha ancora una legge di settore.

La transnazionalità degli sport elettronici e gli interessi in gioco depongono per la necessità di un impegno congiunto tra pubblico e privato, finalizzato a lavorare insieme per creare un ambiente giuridico stabile e coerente che favorisca la crescita sostenibile dell'Esport, garantendo al contempo la tutela dei diritti di tutti i soggetti coinvolti unitamente alla promozione di valori come l'integrità e la lealtà e la trasparenza nello sport elettronico²⁷.

²⁷ https://www.coni.it/images/rivistadirittosportivo/ultime_novita/2022/Gli_e-sports_stato_attuale_e_prospettive_di_inquadramento_normativo.pdf .