

# **Se gli *e-Sports* non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del *pro-player*\***

Marianna Russo

## **Abstract**

Qual è l'inquadramento giuslavoristico del *pro-player*? Quali sono le tutele previste per l'attività e-sportiva? Il contributo intende rispondere a questi rilevanti interrogativi esaminando il fenomeno degli *e-Sports* e le loro implicazioni giuslavoristiche, in vista di una futura regolamentazione.

What is the labour law framework for the *pro-player*? What are the protections provided for e-Sports activities? This paper aims to answer these important questions by examining the phenomenon of e-Sports and their labour law implications, with a view to future regulation.

## **Sommario**

1. Note introduttive sul lavoro digitale. – 2. L'evoluzione degli *e-Sports*. – 3. I tentativi di regolamentazione degli sport elettronici. – 4. Le principali criticità: l'individuazione del *pro-player*. – 4.1. Il *pro-player* e le affinità con il lavoro sportivo. – 4.2. La qualificazione giuridica della prestazione e-sportiva. – 4.3. La tutela della salute psicofisica del *pro-player*. – 5. Osservazioni conclusive e prospettive future.

## **Keywords**

e-Sports – *pro-player* – lavoro digitale – rischi psicofisici – protezione

\* L'articolo è stato sottoposto, in conformità al regolamento della Rivista, a referaggio "a doppio cieco".

## 1. Note introduttive sul lavoro digitale

Anche se è ormai in atto da decenni<sup>1</sup>, la tecnologizzazione del lavoro continua a sorprendere e pungolare l'interprete, aprendo quotidianamente scenari inesplorati e sollecitando soluzioni giuridiche tempestive, perché la rivoluzione tecnologica sfida i «vecchi diritti», ma, al contempo, ne esige «impetuosamente di nuovi»<sup>2</sup>.

La stessa definizione di lavoro tecnologico o – più correttamente – digitale risulta piuttosto controversa. Comunemente, gli aggettivi “tecnologico” e “digitale” vengono adoperati in maniera fungibile, come sinonimi<sup>3</sup>. In realtà, si tratta di nozioni distinte, che potrebbero avere tra di loro il rapporto da *genus a species*. La tecnologia<sup>4</sup> rappresenta quell'ambito di «ricerca multidisciplinare con oggetto lo sviluppo e l'applicazione di strumenti tecnici, ossia di quanto è applicabile alla soluzione di problemi pratici, all'ottimizzazione di procedure, alla presa di decisioni, alla scelta di strategie finalizzate a dati obiettivi, sulla base di conoscenze scientifiche, comprese quelle matematiche e informatiche»<sup>5</sup>. Intesa in senso ampio, la tecnologia abbraccia sia il sistema analogico – adoperato fin dalla seconda metà del diciannovesimo secolo e basato sulla manipolazione di segnali o informazioni rappresentati in forma continua – sia quello digitale<sup>6</sup>, che trasmette i dati in forma binaria (i c.d. bit). La vera rivoluzione tecnologica del ventunesimo secolo è costituita proprio dall'avvento della digitalizzazione: dal 2002 l'immagazzinamento di informazioni in forma digitale ha soppiantato quello in modalità analogica. La digitalizzazione è, così, diventata la nuova frontiera dello sviluppo tecnologico, penetrando in tutti gli ambiti della quotidianità, organizzazione del lavoro compresa. Considerato che l'attuale connessione ad Internet si avvale esclusivamente di segnali di tipo digitale, le prestazioni lavorative svolte mediante dispositivi elettronici connessi alla rete possono essere correttamente considerate “digitali”.

I dubbi interpretativi, però, non riguardano soltanto il significato e l'etimologia dei termini in uso, ma, soprattutto, l'individuazione di cosa sia il lavoro digitale<sup>7</sup> o, meglio, di chi possa essere considerato lavoratore digitale. A livello internazionale ed europeo, punto di riferimento imprescindibile per l'analisi dell'impatto delle nuove tecnologie nel mondo del lavoro è il report Eurofound-ILO *Working anytime anywhere: the effects on the world of work*<sup>8</sup>. Il campo d'indagine, però, risulta piuttosto circoscritto, in quanto

<sup>1</sup> Cfr. G. Vardaro, *Tecnica, tecnologia e ideologia della tecnica nel diritto del lavoro*, in *Politica del diritto*, 1, 1986, 75 ss.; S. Simitis, *Juridification of labor relations*, in G. Teubner (a cura di), *Juridification of social spheres: a comparative analysis in the areas of labor, corporate, antitrust and social welfare law*, Firenze, 1987, 150 ss.

<sup>2</sup> S. Rodotà, *Tecnologie e diritti*, Bologna, 1995, 15.

<sup>3</sup> Anche il Parlamento Europeo, nella risoluzione del 21 gennaio 2021 con raccomandazioni alla Commissione sul diritto alla disconnessione, utilizza indistintamente i due termini: v. ad es., nel preambolo, la lett. A («*digital tools*») e la lett. E («*technological devices*»).

<sup>4</sup> Dal greco τέχνη, tecnica, e λόγος, discorso.

<sup>5</sup> Enc. Treccani online.

<sup>6</sup> Dall'inglese *digit* (che deriva dal latino *digitus*, dito), che significa numero, cifra.

<sup>7</sup> L'aggettivo “digitale” risulta, in questo caso, più specifico, ma nulla vieta che si possa parlare di lavoro tecnologico in senso ampio.

<sup>8</sup> Eurofound-ILO, *Working anytime anywhere: the effects on the world of work*, Ginevra, 2017, 6.

prende in considerazione soltanto i lavoratori dipendenti<sup>9</sup> che adoperano le tecnologie T/ICTM – ossia i sistemi integrati di telecomunicazione per creare, immagazzinare e scambiare informazioni – purché la prestazione sia svolta, almeno occasionalmente, al di fuori dei locali aziendali<sup>10</sup>. Questa lettura – che risale al 2017, ossia prima dell’accelerazione impressa alla digitalizzazione del lavoro dalla pandemia da Covid-19 – potrebbe ritenersi ormai superata, in quanto i confini del lavoro digitale si presentano molto più ampi, superando sia ogni distinzione di qualificazione giuridica del rapporto, sia il riferimento al luogo di svolgimento della prestazione. Da un lato, non si può dubitare che rientrino a pieno titolo nel novero dei lavoratori digitali i c.d. *platform workers*<sup>11</sup>, pur trattandosi generalmente di lavoratori autonomi<sup>12</sup>. D’altro canto, non è ravvisabile alcuna ragione ostativa nell’inclusione dei lavoratori subordinati che adoperino (esclusivamente o, comunque, prevalentemente) dispositivi elettronici per lo svolgimento della prestazione lavorativa, anche nell’ambito del tradizionale luogo di lavoro<sup>13</sup>.

Il lavoro digitale può abbracciare qualsiasi prestazione lavorativa resa attraverso l’ausilio di strumentazioni elettroniche connesse alla rete, come si deduce dal considerando n. 11 della proposta di direttiva UE allegata alla risoluzione in materia di disconnessione<sup>14</sup>: «il diritto alla disconnessione dovrebbe applicarsi a tutti i lavoratori e a tutti i settori, sia pubblici che privati», in quanto l’utilizzo delle tecnologie digitali investe tutte le tipologie di lavoratori, trasformando i modelli tradizionali di lavoro.

Un altro aspetto da considerare per individuare correttamente il lavoro digitale è la non mera occasionalità nell’utilizzo dei dispositivi digitali. Tali strumenti devono essere parte integrante della prestazione lavorativa, in maniera esclusiva o prevalente<sup>15</sup>.

<sup>9</sup> L’adozione, nel Report, del termine “*employees*” circoscrive l’indagine ai lavoratori subordinati.

<sup>10</sup> *Home-based teleworkers*, cioè telelavoratori, e *high mobile T/ICTM employees* oppure *occasional T/ICTM employees*, che, per la normativa italiana, corrisponderebbero ai lavoratori agili.

<sup>11</sup> Secondo la ricerca condotta dal Consiglio dell’Unione Europea, in Europa operano circa 28.000.000 di lavoratori delle piattaforme digitali, di cui il 93% risulta qualificato come lavoratore autonomo.

<sup>12</sup> Al riguardo, v. la direttiva (UE) 2024/2831 del 23 ottobre 2024, secondo la quale «attualmente si stima che nove piattaforme su 10 tra quelle attive nell’UE classifichino le persone che vi lavorano come lavoratori autonomi». Sul dibattito qualificatorio innescato in Italia dall’art. 47 *bis* d. lgs. 81/2015, v., *ex multis*, U. Carabelli, *Brevi note sulla nuova disciplina del lavoro non subordinato tramite piattaforma anche digitale*, in *Bollettino ADAPT*, 10, 2019; E. Raimondi, *Il lavoro nelle piattaforme digitali e il problema della qualificazione della fattispecie*, in *Labour & Law Issues*, 2, 2019, 85; F. Carinci, *L’art. 2 d.lgs. n. 81/2015 ad un primo vaglio della Suprema Corte: Cass. 24 gennaio 2020, n. 1663*, in *CSLDE Biblioteca 20 Maggio*, 1, 2020, 161 s.; A. Perulli, *Il diritto del lavoro “oltre la subordinazione”: le collaborazioni etero-organizzate e le tutele minime per i riders autonomi*, in *CSLDE “Massimo D’Antona”*, 410, 2020; O. Razzolini, *I confini tra subordinazione, collaborazioni etero-organizzate e lavoro autonomo coordinato: una rilettura*, in *Diritto delle Relazioni Industriali*, 2, 2020, 1 ss.; C. Spinelli, *Le nuove tutele dei riders al vaglio della giurisprudenza: prime indicazioni applicative*, in *Labour & Law Issues*, 1, 2020, 89; A. Perulli, *Il rider di Glovo: tra subordinazione, etero-organizzazione, e libertà*, in *Argomenti di Diritto del Lavoro*, 1, 2021, 37.

<sup>13</sup> I dipendenti «*always at the employer’s premises with ICT*» secondo la classificazione riportata nel report Eurofound-ILO, *Working anytime*, cit., 7.

<sup>14</sup> Risoluzione del Parlamento europeo del 21.1.2021.

<sup>15</sup> Nella visione accolta dal presente contributo, rientra sicuramente nell’ambito del lavoro digitale l’attività dell’operaio che, per lo svolgimento della propria prestazione, sia tenuto a indossare la c.d. *wearable technology*. Al contrario, l’operaio che, nell’esecuzione delle sue mansioni, adoperi soltanto strumenti meccanici, ma utilizzi in via eccezionale lo *smartphone* personale per avvisare il capo squadra del verificarsi di un pericolo, non potrebbe essere definito lavoratore digitale. In quest’ultima ipotesi, l’uso di un dispositivo digitale – peraltro personale – è soltanto sporadico ed eventuale.

L'individuazione del perimetro del lavoro digitale – che ormai riguarda larga parte dei lavoratori<sup>16</sup> – è essenziale. La disciplina di tali rapporti richiede particolare attenzione sia nel contemperamento tra l'organizzazione del lavoro digitale – finalizzata a rendere la prestazione più rapida, efficiente e conveniente – e la garanzia dei diritti fondamentali dei lavoratori (alla riservatezza, al rispetto dei tempi di riposo, all'effettivo esercizio dell'attività sindacale...), sia nella predisposizione di tutele adeguate avverso gli insidiosi rischi fisici e psicosociali collegati alla digitalizzazione.

## **2. L'evoluzione degli e-Sports**

Nell'ampio e variegato panorama dei lavori digitali, particolare attenzione meritano coloro che svolgono prestazioni a vario titolo nell'ambito dei c.d. *e-Sports*, ossia delle competizioni e attività sportive effettuate, in via professionale, mediante videogiochi<sup>17</sup>. È un fenomeno che, ormai da decenni, coinvolge un considerevole numero di soggetti e molteplici figure professionali, nonché un significativo volume d'affari.

La prima competizione sportiva basata su un videogioco<sup>18</sup>, sponsorizzata dalla rivista *Rolling Stone*<sup>19</sup>, è stata organizzata nel 1972 dall'Università di Stanford, in California, con una ventina di partecipanti. Nel corso degli anni l'interesse nei confronti dei tornei di *videogames*<sup>20</sup> è aumentato in maniera esponenziale, come attesta il primo campionato internazionale professionistico<sup>21</sup>, tenutosi nel 1997 con circa duemila partecipanti, dapprima virtualmente e poi ad Atlanta, negli Stati Uniti, per la finale<sup>22</sup>. Lo stesso anno sono state fondate la *Cyberathlete Professional League*<sup>23</sup> e la *Professional Gamers League*<sup>24</sup>, le prime organizzazioni professionistiche per i *cyber-atleti*<sup>25</sup>.

Negli anni 2000 si è assistito ad un'ampia diffusione degli *e-Sports* grazie alla possibilità di utilizzare tecnologie e piattaforme digitali sempre più sofisticate e alla crescente disponibilità di piattaforme multimediali in *streaming online*<sup>26</sup>. Il coinvolgimento di un

<sup>16</sup> V. M. Russo, *Esiste il diritto alla disconnessione? Qualche spunto di riflessione alla ricerca di un equilibrio tra tecnologia, lavoro e vita privata*, in *Diritto delle Relazioni Industriali*, 3, 2020, 682.

<sup>17</sup> J. Ierussi - C. Rombolà, *Esports: cosa sono?*, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2, 2018, 308.

<sup>18</sup> Per la precisione, *Spacewar*, considerato uno dei primi videogiochi in senso moderno. Ideato nel 1961 da Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen, è stato realizzato sul processore digitale PDP-1 da Stephen Russell, Peter Samson, Dan Edwards e Martin Graetz, insieme ad Alan Kotok, Steve Piner, e Robert A Saunders: v. [maswerk.at/spacewar/](http://maswerk.at/spacewar/).

<sup>19</sup> V. [esportsitalia.com/quando-sono-nati-gli-esports-la-storia-del-progaming/](http://esportsitalia.com/quando-sono-nati-gli-esports-la-storia-del-progaming/).

<sup>20</sup> I videogiochi, nel corso del tempo, sono diventati sempre più sofisticati. Tra i più utilizzati nelle competizioni sportive professionistiche possono essere annoverati *StarCraft*, *Warcraft*, *Fortnite*, FIFA, PES.

<sup>21</sup> Basato sul videogioco *Quake*.

<sup>22</sup> V. [History of Esports](https://www.futureparty.it/history-of-esports/), in Futureparty, 2 febbraio 2022.

<sup>23</sup> V. [cyberathlete.com/cpl/](http://cyberathlete.com/cpl/).

<sup>24</sup> V. [pglesports.com/](http://pglesports.com/).

<sup>25</sup> Per un approfondimento, v. F. Larch, *eSports History*, in ISPO, 2 agosto 2023.

<sup>26</sup> Nel 2011 è stata fondata *Twitch.tv*, inizialmente incentrata su videogiochi e sport elettronici. Sul punto, v. A. Maietta, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 5 ottobre 2022, che mette in evidenza come «il volano dello sviluppo degli e-sport è stato

numero sempre maggiore di giocatori ha attratto anche numerosi sponsor, consentendo un significativo aumento dei montepremi per questo tipo di competizioni, fino a raggiungere cifre da capogiro<sup>27</sup>. L'impatto economico non è per nulla trascurabile: secondo una ricerca condotta da NewZoo e Deloitte, l'industria degli *e-Sport* nel 2015 ha generato un fatturato di circa 400 milioni di dollari<sup>28</sup>.

Con l'avvento della pandemia da Covid-19 e i lunghi periodi di *lockdown* che hanno interessato numerosi Paesi a livello mondiale, il mercato degli *e-Sports* ha registrato un'impennata, a cui, però, ha fatto seguito un rallentamento nel corso del 2022, come riporta lo studio di Deloitte, che prende in considerazione 22 nazioni, tra le quali 11 Stati membri dell'Unione Europea<sup>29</sup>.

L'Italia – insieme alla Spagna e alla Polonia – risulta uno dei Paesi con il maggiore *engagement* nei confronti del *gaming*, ossia con un elevato coinvolgimento dei fan, soprattutto di età più giovanile. Ciò comporta un considerevole impatto sia a livello sociale che economico. In particolare, gli *e-Sports* attirano investimenti da parte delle imprese interessate a intercettare il *target* della c.d. generazione Z. Eppure, nonostante la diffusione del *gaming* e l'interesse mediatico suscitato<sup>30</sup>, il riconoscimento e la promozione del settore degli *e-Sports* in Italia presenta ritardi strutturali e normativi, come rilevato dall'Osservatorio Italiano E-Sports (OIES) nel 2023<sup>31</sup>.

### 3. I tentativi di regolamentazione degli sport elettronici

L'esigenza di disciplinare gli *e-Sports* non è certamente ignorata, né a livello nazionale né sovranazionale. Il 10 novembre 2022 il Parlamento europeo ha emanato una risoluzione sugli sport elettronici che riconosce il valore fondamentale dell'ecosistema videoludico all'interno del panorama economico europeo. Il punto 18 della risoluzione sottolinea come i videogiochi siano parte integrante del patrimonio culturale europeo<sup>32</sup>, mentre il punto 19 mette in evidenza la loro finalità didattica ed educativa<sup>33</sup>,

---

sia la diffusione delle connessioni a *internet* veloce a banda larga e ultralarga, sia lo *streaming online*. Inoltre, come sottolinea F. Santini, *Il microcosmo videoludico: gli Esports*, in M. Biasi (a cura di), *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, Milano, 2024, 691, «da diffusione dell'Intelligenza Artificiale pare destinata a spingere oltre lo sviluppo anche dell'ecosistema videoludico». V. anche C. Di Carluccio, *Non è solo un videogioco! Il lavoro dei pro-players nell'ecosistema degli e-sports*, in *Judicium*, 2 ottobre 2024.

<sup>27</sup> Nell'ordine di milioni di dollari.

<sup>28</sup> V. *Esport: mercato a 400 milioni di dollari*, in *E-duesse*, 27 gennaio 2016.

<sup>29</sup> Deloitte, *Let's Play! 2022 The European esports market*, 28 novembre 2022.

<sup>30</sup> Basti pensare che il portale DAZN trasmette in *streaming* i tornei di videogiochi.

<sup>31</sup> OIES, *White Paper Esports e gaming in Italia 2023*, in *oiesports.it*.

<sup>32</sup> Il 24 novembre 2023 il Consiglio dell'Unione Europea, nell'ambito del Piano di lavoro europeo per la cultura 2023-2026, ha approvato le Conclusioni sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi. In particolare, il Consiglio ha rimarcato come il mondo dei videogiochi non solo interagisca con i settori economici, contribuendo alla crescita del PIL europeo, ma incentivi altresì la trasmissione di contenuti culturali, sviluppando un comparto industriale che, per definizione, è fondato sulla ricerca e sull'innovazione tecnologica.

<sup>33</sup> V. punto 35 in riferimento al rilevante contributo degli sport elettronici e dei videogiochi nella sensibilizzazione su questioni climatiche e ambientali.

soprattutto per i fanciulli<sup>34</sup>. Il punto 33 della risoluzione si sofferma sui possibili rischi psicosociali collegati all'utilizzo intensivo dei videogiochi<sup>35</sup>.

Anche se sono molteplici le questioni affrontate dalla risoluzione, è opportuno ricordare che si tratta di un provvedimento privo di efficacia vincolante. La risoluzione è, infatti, un atto atipico, in quanto non espressamente incluso nell'elenco degli atti giuridici dell'Unione Europea riportato dall'art. 288 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea. Di conseguenza, per quanto rappresenti un prezioso incoraggiamento nella regolazione degli *e-Sports*, il valore effettivo della risoluzione è soltanto simbolico.

A livello nazionale, l'Italia ha manifestato il suo interesse alla regolamentazione del fenomeno, come attestato dalla proposta di legge n. 868 sulla disciplina degli sport elettronici o virtuali e delle connesse attività professionali ed economiche, presentata alla Camera il 7 febbraio 2023, e dal disegno di legge n. 970 sulla regolamentazione delle competizioni videoludiche, attualmente in corso di esame nella settima Commissione del Senato<sup>36</sup>. Nella relazione introduttiva di tali provvedimenti si sottolinea il notevole impatto economico e sociale del settore videoludico<sup>37</sup>, nonché «l'effetto domino» realizzato dal nuovo scenario della digitalizzazione attorno al settore dei videogiochi<sup>38</sup>, che ormai travalica le mere comunità di amici riunitesi per puro intrattenimento e coinvolge molteplici soggetti, in maniera professionale, a vari livelli (locale, nazionale e internazionale), esigendo, di conseguenza, una disciplina giuridica di riferimento.

I tentativi – europeo e italiano – di regolazione del *gaming* e dei soggetti coinvolti si rivelano molto stimolanti per gli aspetti trattati e, ancor più, per quelli non affrontati espressamente. Sono proprio i coni d'ombra sulla materia a lasciar trasparire le maggiori criticità.

#### **4. Le principali criticità: l'individuazione del *pro-player***

Nella prospettiva giuslavoristica le criticità sottese alla regolamentazione degli sport

---

<sup>34</sup> Il Commento generale n. 25 del 2021 sui diritti del fanciullo nell'ambiente digitale, adottato dal Comitato delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia, afferma che le tecnologie digitali sono “vitali” per la vita ed il futuro dei bambini e degli adolescenti. Per un approfondimento, v. G. Bevilacqua, *Verso il metaverso dei giochi: tra diritti del fanciullo e azioni responsabili dell'industria del gaming*, in A. Fuccillo - V. Nuzzo - M. Rubino De Ritis (a cura di), *Diritto e universi paralleli. I diritti costituzionali nel metaverso*, Napoli, 2023, 373.

<sup>35</sup> Mentre l'abnegazione nei confronti di uno sport tradizionale viene sempre considerata positiva, l'eccesso di *gaming* desta preoccupazione. Già nel 2018 l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha inserito l'esercizio smodato del gaming nell'undicesima revisione della classificazione internazionale delle malattie mondiali come “*addictive gaming disorder*”.

<sup>36</sup> Al 12 dicembre 2024, l'ultimo aggiornamento riportato dal sito-*web* del Senato è l'esame del disegno di legge in Commissione alla data del 10 aprile 2024. Anche nella precedente legislatura sono state presentate due proposte di legge, la n. 3626 e la n. 3679, che hanno tentato di «ricostituire ad unità l'ampio spettro di situazioni giuridiche riguardanti i videogiochi competitivi»: v. A. Maietta, *Gli e-sports*, cit.

<sup>37</sup> La proposta di legge n. 868 quantifica il fenomeno in circa 20 milioni di fatturato in Italia, con migliaia di utenti, 150 sale e innumerevoli competizioni.

<sup>38</sup> V. disegno di legge n. 970.

elettronici sono molteplici e concernono la qualificazione giuridica della prestazione lavorativa svolta, il riconoscimento delle variegate figure professionali del settore e-sportivo, la promozione di tutele adeguate sia in campo economico che nella protezione dell'integrità psicofisica di coloro che svolgono professionalmente l'attività di *gaming*, nonché il rischio di un forte squilibrio di genere.

Il nodo più intricato da sciogliere riguarda proprio chi, nel settore delle competizioni videoludiche, possa essere considerato lavoratore.

La risoluzione del Parlamento europeo appare piuttosto timida al riguardo. Al punto F dei *consideranda* riconosce che nel 2020 l'industria dei videogiochi ha occupato circa 98.000 persone in Europa<sup>39</sup>, ma al punto 24 si limita ad invitare la Commissione e gli Stati membri a collaborare con le parti sociali per migliorare le condizioni di lavoro di «tutti coloro che sono coinvolti nello sviluppo dei videogiochi». Salvo che non si intenda adottare un'interpretazione estensiva, pare che il Parlamento Europeo si preoccupi di «garantire contratti equi e il rispetto della legislazione nazionale e dell'UE in materia di diritti dei lavoratori, equità e parità di retribuzione, salute fisica e mentale e sicurezza sul lavoro» soltanto ai *game developers*, ossia agli informatici, programmatori elettronici e ingegneri che realizzano e collaudano le applicazioni videoludiche. L'interpretazione restrittiva sembra avvalorata dal richiamo del Parlamento europeo<sup>40</sup> agli orari di lavoro «*crunch*»<sup>41</sup>, che si verifica quando i dipendenti – in particolar modo programmatori e collaudatori di *software* – svolgono orari di lavoro prolungati, effettuando numerose ore di lavoro straordinario, spesso senza un adeguato compenso o senza rispettare i necessari tempi di riposo<sup>42</sup>, per completare un progetto entro una scadenza rigida. Tali periodi *crunch* possono protrarsi anche per alcuni mesi<sup>43</sup>, sottoponendo i lavoratori a uno stress prolungato, suscettibile di elevati rischi psicosociali.

Alla luce delle allarmanti conseguenze di tali dinamiche lavorative e delle necessarie tutele da approntare per evitarle, è pienamente comprensibile che la risoluzione europea si soffermi sulla figura degli sviluppatori di contenuti videoludici. Ciò che lascia perplessi è l'assenza di riferimenti alla figura del *gamer* professionista, ossia del soggetto che partecipa alle competizioni e-sportive in modo continuativo e professionale, percependo un reddito per la prestazione svolta.

Tale figura, nel settore degli sport elettronici, viene definita *pro-player*, ossia giocatore professionista, per distinguerlo da coloro che utilizzano i videogiochi soltanto come intrattenimento ludico.

Sotto questo profilo il disegno di legge italiano n. 970 fa un passo in avanti rispetto alla risoluzione europea, ammettendo che la partecipazione a competizioni videoludiche

---

<sup>39</sup> Il dato è riportato da ISFE, *Europe's Video Games Industry*, ISFE-EGDF Key Facts, 2021.

<sup>40</sup> Sempre nel punto 24 della risoluzione.

<sup>41</sup> Il c.d. *crunch effect* non è sostenibile a lungo termine e può comportare un esaurimento fisico e mentale del lavoratore.

<sup>42</sup> Un sondaggio condotto nel 2019 dalla *International Game Developers Association* ha rilevato che il 40% degli sviluppatori di *software* per l'industria videoludica ha lavorato nell'anno precedente almeno venti ore in più rispetto alla settimana lavorativa standard di quaranta ore e solo l'8% ha ricevuto un compenso aggiuntivo per quelle ore: v. C. Arnold, *Il video-sfruttamento*, in *Jabobin Italia*, 23 ottobre 2023.

<sup>43</sup> Nel 2019, lo sviluppatore David Brevik ha dichiarato che il *crunch* relativo al videogioco *Diablo* è durato dagli otto ai nove mesi, mentre quello per *Diablo II* è durato un anno e mezzo.

possa considerarsi lavoro vero e proprio. Al riguardo, distingue tra giocatore amatoriale – il quale gioca esclusivamente per diletto, senza alcun guadagno – e giocatore professionista.

La distinzione tra *gamer* occasionale e *gamer* abituale o, *rectius*, professionale è rilevante per le inevitabili ricadute in termini di regolamentazione e tutele giuslavoristiche: mentre il secondo si configura come lavoratore e, di conseguenza, è titolare di specifiche protezioni, il primo necessita di ben altro tipo di disciplina, relativa, ad esempio, alla corretta erogazione dei premi in palio per i vincitori delle competizioni videoludiche<sup>44</sup>, a maggior ragione se avviene tramite criptovalute<sup>45</sup>.

Per agevolare tale distinzione, la proposta di legge italiana n. 868 prevede l'istituzione presso il CONI di un Registro ufficiale delle associazioni, delle società e delle imprese e-sportive. L'iscrizione al registro sarebbe obbligatoria per svolgere le attività e-sportive<sup>46</sup>. Si tratterebbe di un adempimento – ricalcato sulla normativa in materia di enti sportivi professionistici e dilettantistici<sup>47</sup> – indispensabile per garantire la trasparenza e la tracciabilità nel settore degli *e-Sports*. A doversi iscrivere non sarebbe il singolo giocatore, ma l'associazione, società o impresa e-sportiva.

Anche il disegno di legge n. 970 prevede una registrazione<sup>48</sup>, ma la prospettiva è leggermente diversa, in quanto onerati di tale adempimento sarebbero esclusivamente i soggetti che intendano organizzare una o più competizioni videoludiche in Italia, anche collegate tra loro, quali tornei e campionati, in presenza o a distanza, che prevedano la corresponsione di premi in denaro o sottoforma di beni o servizi dal valore superiore a € 2.500,00.

Di eventuali registri o registrazioni a livello europeo o di Stato membro non c'è traccia nella citata risoluzione UE. Eppure, anche in considerazione della portata transnazionale delle competizioni, potrebbe essere opportuna un'armonizzazione delle discipline in materia. Anche se lo sport – e, *a fortiori*, l'attività e-sportiva – non rientra tra le materie di competenza esclusiva o concorrente dell'Unione Europea, si tratta comunque di un settore destinatario delle misure «intese a sostenere, coordinare o completare l'azione degli Stati membri»<sup>49</sup>.

---

<sup>44</sup> In assenza di una regolamentazione specifica per gli *e-Sport*, si ritengono applicabili alle competizioni videoludiche le disposizioni normative vigenti per le manifestazioni a premi, ossia il d.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430, in caso di torneo con assegnazione di vincita non in denaro e il d. lgs. 14 aprile 1948, n. 496, relativo ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, con l'applicabilità della complessa disciplina del gioco d'azzardo.

<sup>45</sup> Per un approfondimento sul punto, v. C. Pernice, *E-Sport e criptoattività: interazioni, regole e prospettive*, in A. Fuccillo - V. Nuzzo - M. Rubino De Ritis (a cura di), *Diritto e universi paralleli*, cit., 3.

<sup>46</sup> Art. 13 della proposta di legge n. 868.

<sup>47</sup> A norma dell'art. 10 d. lgs. 28 febbraio 2021, n. 36, le associazioni e società sportive dilettantistiche sono riconosciute, ai fini sportivi, dalle Federazioni Sportive Nazionali, dalle Discipline Sportive Associate, dagli Enti di Promozione Sportiva.

La certificazione avviene mediante l'iscrizione nel Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche, tenuto dal Dipartimento per lo sport.

<sup>48</sup> Presso il Ministero della cultura.

<sup>49</sup> Art. 6 Trattato sul Funzionamento dell'UE.

### 4.1. Il *pro-player* e le affinità con il lavoro sportivo

I richiami al Registro e alle associazioni e società e-sportive presenti nella proposta di legge n. 868 non sono tentativi isolati di collegare la disciplina dell'attività videoludica alla regolamentazione del lavoro sportivo.

Anche il Codice degli *E-sport* emanato dalla Repubblica di San Marino con legge 9 maggio 2023, n. 80, dopo aver definito, all'art. 4, il "giocatore professionista" come colui che svolge attività e-sportiva a titolo oneroso e in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni e/o è classificato come tale per chiara fama nell'ambito della relativa disciplina e-sportiva, si sofferma sulla distinzione tra prestazione e-sportiva professionistica, dilettantistica e amatoriale<sup>50</sup>, così come avviene nel settore sportivo.

Indubbiamente, le affinità tra i due settori sono molte e, in assenza di una specifica regolamentazione, la disciplina normativa dedicata allo sport sembrerebbe quella più appropriata.

Il d.lgs. n. 36/2021, che ha riordinato e riformato<sup>51</sup> le disposizioni in materia di enti sportivi professionistici e dilettantistici, nonché di lavoro sportivo, sembra confermare questa convergenza, dal momento che, all'art. 2, c. 1, lett. nn), assimila allo sport «qualsiasi forma di attività fisica fondata sul rispetto di regole che, attraverso una partecipazione organizzata o non organizzata, ha per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli».

Il riconoscimento degli *e-Sport* nell'ambito delle discipline sportive rappresenterebbe un importante passo in avanti nella loro promozione e regolamentazione, assicurando l'applicazione di tutto l'ordinamento sportivo – ormai collaudato in Italia da oltre quaranta anni – e le conseguenti tutele per i vari soggetti coinvolti<sup>52</sup>.

Un altro segnale incoraggiante in questa direzione è la firma di un protocollo d'intesa<sup>53</sup> tra il CONI e il Comitato Promotore E-Sports Italia. Nel protocollo, il termine *E-sport* si riferisce «all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo» e comprende sia gli sport (o giochi) elettronici, «tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso l'utilizzo di varie interfacce videografiche [...] con un minimo dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali», sia gli sport simulati, «tramite i quali un determinato sport viene simulato attraverso un utilizzo congiunto di interfacce video-grafiche [...] e di strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale».

Benché tale Protocollo d'intesa non comporti il riconoscimento ai fini sportivi, né consenta l'inclusione nell'Elenco delle Discipline Sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro C.O.N.I., la finalità principale è quella di incrementare la conoscenza e la diffusione delle attività e-sportive. In ogni caso, la sottoscrizione di un protocollo con il C.O.N.I. costituisce un avvicinamento importante tra i due settori, così come la pro-

<sup>50</sup> Rispettivamente, artt. 13, 14 e 15.

<sup>51</sup> Ha abrogato, tra le altre, la l. 23 marzo 1981, n. 90, sul professionismo sportivo.

<sup>52</sup> OIES, *White Paper Esports e gaming in Italia 2023*, cit.

<sup>53</sup> Il 14 gennaio 2022.

posta lanciata dal Comitato Olimpico Internazionale di creare degli *Olympic E-sports Games*<sup>54</sup>.

D'altronde, il 7 luglio 2021 il *Sim Racing* – termine che indica competizioni di *e-Sport* con *software* che tentano di simulare accuratamente le corse automobilistiche, finanche includendo le variabili riconducibili all'esperienza concreta, quali il consumo di carburante, i danni, l'usura e l'aderenza degli pneumatici, nonché le impostazioni delle sospensioni – è stato inserito all'interno dell'elenco delle discipline sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro Nazionale delle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche<sup>55</sup>. Per la precisione, è stato collocato nell'area sportiva dedicata all'automobilismo, di competenza, sul territorio nazionale, della federazione Automobile Club d'Italia<sup>56</sup>. In tale disciplina e-sportiva l'Italia risulta particolarmente abile e competitiva, come dimostrano i brillanti risultati conseguiti a livello mondiale<sup>57</sup>.

L'estensione delle tutele sportive agli sport elettronici potrebbe senz'altro agevolare ed accelerare il riconoscimento di tutele e garanzie ai *pro-player*, che verrebbero equiparati agli atleti<sup>58</sup>, con la relativa protezione in caso di giocatori minorenni<sup>59</sup>, sia cittadini UE che extra-UE.

I minorenni, infatti, rappresentano una percentuale significativa dei *pro-player*<sup>60</sup> e questo dato sollecita particolare attenzione. Da un lato, il Commento generale n. 25 del 2021 sui diritti del fanciullo nell'ambiente digitale<sup>61</sup> evidenzia come le tecnologie digitali siano «vitali» per la crescita e il futuro dei bambini e degli adolescenti<sup>62</sup>; dall'altro, però, la predisposizione dei ragazzi al gioco e la loro disponibilità di tempo libero, spesso trascorso davanti a una *console*, li espone a seri rischi. Nel settore videoludico, il confine tra gioco e lavoro è particolarmente labile e i più giovani, senza la previsione di adeguate tutele, possono trovarsi coinvolti in meccanismi rischiosi, come attesta la circostanza che, nel 2020, un bambino di soli otto anni sia stato ingaggiato in qualità di *pro-player* da una squadra americana di sport elettronici al fine di partecipare alle

---

<sup>54</sup> V. *Parigi 2024, il CIO proporrà le Olimpiadi degli Esports*, in *Corriere dello Sport*, 17 giugno 2024.

<sup>55</sup> V. R. Di Lenola, *Il Coni aggiorna l'elenco delle discipline sportive riconosciute*, in *Gruppo Sportivo Italiano*, 1 agosto 2021.

<sup>56</sup> V. *ACI Sport*, 21 luglio 2021.

<sup>57</sup> L'Italia può vantare i migliori *simdrivers* al mondo. La medaglia d'oro alle prime *Olympic Virtual Series* nella categoria Motorsport, disputate a Tokio nel 2021, è stata vinta da un italiano, Valerio Gallo. Nell'edizione successiva, svoltasi a Singapore nel 2023, l'italiano Giorgio Mangano si è qualificato al primo posto, dopo aver sbaragliato oltre 160.000 partecipanti provenienti da 66 Paesi nel mondo. V. *L'italiano Mangano primo classificato alle Olimpiadi dell'Esports*, in *Tutto Sport*, 11 maggio 2023.

<sup>58</sup> Art. 15 d. lgs. 36/2021.

<sup>59</sup> Art. 16 d. lgs. 36/2021.

<sup>60</sup> OIES, *White Paper Esports e gaming in Italia 2023*, cit.

<sup>61</sup> Adottato dal Comitato delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia.

<sup>62</sup> In tal senso, v. già l'art. 31 della Convenzione dei diritti del fanciullo, approvata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 20 novembre 1989 e ratificata dall'Italia il 27 maggio 1991, che riconosce ai ragazzi il diritto a dedicarsi al gioco e alle attività ricreative.

competizioni del videogioco *Fortnite*<sup>63</sup>. Pur rientrando in uno dei settori<sup>64</sup> per i quali, in Italia<sup>65</sup>, sono consentite le deroghe al lavoro degli infrasedicenni<sup>66</sup>, tali situazioni andrebbero accuratamente disciplinate per assicurare al fanciullo l'assolvimento dell'obbligo scolastico e il rispetto dei tempi di riposo a tutela della sua integrità psicofisica<sup>67</sup>. Inoltre, il *team* o la Federazione di riferimento dovrebbe assicurarsi che il giocatore minorenni non pratichi discipline e-sportive che presentino una classificazione *Pan European Game Information*<sup>68</sup> incompatibile con la sua età<sup>69</sup>.

Qualche dubbio, però, potrebbe sorgere sull'estensione delle tutele sportive alle competizioni videoludiche che non concernono simulazioni di attività sportive e non richiedano neppure una minima attività fisica<sup>70</sup>. Il mondo dei videogiochi è estremamente ampio e variegato, contemplando diverse tipologie, oltre a quella sportiva, come attestano i numerosi giochi di avventura, di ruolo, di strategia, ecc.

Un'interpretazione restrittiva potrebbe escludere queste categorie di videogiochi – che non hanno alcuna assonanza con le discipline sportive esistenti – dal novero degli sport elettronici. Eppure, una più accurata riflessione sulle finalità dei videogiochi generalmente intesi – sviluppo delle abilità sensoriali e della coordinazione occhio-mano, potenziamento dell'apprendimento e del *problem solving*<sup>71</sup>, miglioramento delle capacità sociali<sup>72</sup> – consentirebbe di considerarli comunque «sport della mente»<sup>73</sup>. Tale lettura appare anche pienamente compatibile con il settimo comma dell'art. 33 Cost.<sup>74</sup>, che «riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme». Nell'espressione «in tutte le sue forme» potrebbero, appunto, rientrare anche le attività e-sportive.

<sup>63</sup> Joseph Dean ha ricevuto dal *Team* californiano 33 un compenso di \$ 33.000 e un pc ad alte prestazioni per lo svolgimento della sua attività professionistica di *gamer*: J. Tidy, *Fortnite: From piano player to pro gamer - aged just eight*, in BBC, 2 marzo 2021.

<sup>64</sup> Se anche non si volesse riconoscere la natura sportiva della prestazione e-sportiva, potrebbe comunque rientrare tra le attività di carattere culturale.

<sup>65</sup> Art. 4, c. 2, l. 17 ottobre 1977, n. 977 e s.m.i.

<sup>66</sup> In ogni caso è richiesto il consenso scritto dei genitori e l'autorizzazione dell'Ispettorato del lavoro territorialmente competente.

<sup>67</sup> Cfr. art. 33, c. 6, d. lgs. 36/2021 per i lavoratori sportivi minori. V. art. 37, c. 2, Cost. e il combinato disposto tra l'art. 3 l. 17 ottobre 1967, n. 977 e l'art. 1, c. 662, l. 27 dicembre 2006, n. 296.

<sup>68</sup> Si tratta di un metodo di classificazione adottato dal 2003 in Europa per suddividere i videogiochi in cinque categorie di età e otto descrizioni di contenuto.

<sup>69</sup> Sul punto, v. art. 10, c. 4, della proposta di legge n. 868.

<sup>70</sup> Al riguardo, può risultare interessante la sentenza della CGUE, C-90/16, *The English Bridge Union Limited* (2017), la quale, a fini dell'applicazione della direttiva sull'IVA, ha stabilito come il gioco del bridge duplicato (la versione del bridge generalmente utilizzata nelle competizioni) non possa essere considerato uno sport. Secondo la Corte europea, per ottenere lo *status* di sport, un'attività deve prevedere «una componente fisica non irrilevante».

<sup>71</sup> M. Patenaude, *Playing action video games can boost learning*, in *University of Rochester*, 10 novembre 2014.

<sup>72</sup> Riducendo, ad esempio, le reazioni violente o aggressive. Sul punto, N. L. Carnagey - C. A. Anderson - B. J. Bushman, *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*, in *Journal of Experimental Social Psychology*, 4, 2007, 684 ss.

<sup>73</sup> OIES, *White Paper Esports e gaming in Italia 2023*, cit. Al riguardo, si pensi ai c.d. *games for the brain*, tra i quali il sudoku, wordle, tetris...

<sup>74</sup> Comma introdotto dall'art. 1, c. 1, l. cost. 26 settembre 2023, n. 1.

## 4.2. La qualificazione giuridica della prestazione e-sportiva

Il disegno di legge n. 970, come visto, considera il giocatore professionista un prestatore di lavoro, e, all'art. 2, c. 1, lett. h), lo definisce come «qualsiasi persona fisica per la quale la partecipazione a competizioni videoludiche costituisca svolgimento di un'attività economica, condotta in modo continuativo o con finalità di lucro, nel contesto di un rapporto di lavoro subordinato, autonomo od occasionale, con una squadra».

Si tratta di una descrizione piuttosto ampia, che non fornisce alcuna indicazione in merito alla tipologia contrattuale da utilizzare, come se nell'ambito e-sportivo fossero fungibili o equivalenti.

La questione è delicata e merita qualche riflessione ulteriore.

Innanzitutto, dovremmo chiederci se per individuare la natura giuridica della prestazione lavorativa svolta dal *pro-player* valgano gli stessi – dibattuti e, talvolta, controversi – indici giurisprudenziali adottati per le forme di lavoro comuni oppure se la scelta più opportuna sia estendere le categorie previste per la disciplina speciale del lavoro sportivo.

La specialità del lavoro sportivo<sup>75</sup> è chiaramente affermata dal c. 1-*bis* dell'art. 25 d. lgs. n. 36/2021: «La disciplina del lavoro sportivo è posta a tutela della dignità dei lavoratori nel rispetto del principio di specificità dello sport»<sup>76</sup>.

La riforma dei rapporti di lavoro in ambito sportivo<sup>77</sup>, introdotta dal d. lgs. n. 36/2021, è entrata in vigore il primo luglio 2023<sup>78</sup> ed è ancora in fase di assestamento, come dimostra l'emanazione del d.l. 31 maggio 2024, n. 71, recante, tra le altre, disposizioni urgenti in materia di sport.

<sup>75</sup> Tale specialità si riverbera nelle numerose deroghe alla disciplina generale in materia di lavoro subordinato, introdotte dall'art. 26 d. lgs. 36/2021: ad es., in materia controlli a distanza (art. 4 Stat. Lav.) e di accertamenti sanitari (art. 5 Stat. Lav.), di licenziamenti, di durata del contratto a tempo determinato. In dottrina, di recente, v. C. De Martino, *La specialità del lavoratore sportivo. Nozioni, tipi contrattuali, disciplina e tutele*, Bari, 2024.

<sup>76</sup> Sul punto, v. A.L. Fraioli, *La riforma del lavoro sportivo di cui al d. lgs. n. 36/2021*, in *Massimario di Giurisprudenza del Lavoro*, 1, 2023, 55.

<sup>77</sup> Per un'ampia disamina v. M. Biasi, *Causa e tipo nella riforma del lavoro sportivo. Brevi osservazioni sulle figure del lavoratore sportivo e dello sportivo amatore nel d.lgs. n. 36/2021*, in *Lavoro Diritti Europa*, 3, 2021; C. Di Mattina, *Il rapporto di lavoro sportivo. La riforma del lavoro sportivo aggiornata al decreto correttivo-bis (D. Lgs. n. 120/2023)*, Milano, 2023; G. Liotta - L. Santoro, *Lezioni di Diritto Sportivo*, Milano, 2023; T. Vettor, *La nuova riforma del lavoro sportivo: prime analisi alle disposizioni integrative e correttive al d.lgs. n. 36/2021 (d.lgs. n. 163/2022)*, in *Massimario di Giurisprudenza del Lavoro*, 1, 2023, 129; S. Bellomo - G. Capilli - M. A. Livi - D. Mezzacapo - P. Sandulli, *Lineamenti di diritto sportivo*, Torino, 2024; M. Biasi, *Universalismo vs. selettività nel diritto del lavoro sportivo: Italia e Stati Uniti a confronto*, in *Variazioni su Temi di Diritto del Lavoro*, 2, 2024, 387; P. Lambertucci, *Il lavoro sportivo subordinato tra disciplina speciale e normativa generale di tutela: prime considerazioni sulla riforma del 2021*, in *Argomenti di Diritto del Lavoro*, 1, 2024, 1; R. Nunin, *Introduzione. La riforma del lavoro sportivo: un intervento atteso, complesso, discusso*, in *Variazioni su Temi di Diritto del Lavoro*, 2, 2024, 286; A. Trojsi, *La riforma del lavoro sportivo nel sistema delle fonti*, in *Lavori Diritti Europa*, 3, 2024; T. Vettor, *La riforma dello sport. Valori, principi e diritti nella prospettiva del lavoro*, in *Variazioni su Temi di Diritto del Lavoro*, 2, 2024, 293.

<sup>78</sup> L'entrata in vigore della riforma è avvenuta a tappe: alcune disposizioni sono entrate in vigore il primo gennaio 2022, quelle relative alla disciplina dei rapporti di lavoro sportivo il primo luglio 2023, alcuni adempimenti relativi alle società sportive professionistiche (art. 13, c. 7, d. lgs. 36/2021) entreranno in vigore il primo luglio 2025: v. art. 51 d. lgs. 36/2021.

La nuova disciplina denomina “lavoratore sportivo” non soltanto l’atleta, ma ogni figura coinvolta nel settore sportivo (l’allenatore, l’istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara), che, senza alcuna distinzione di genere e «indipendentemente dal settore professionistico o dilettantistico»<sup>79</sup>, esercita l’attività sportiva verso un corrispettivo<sup>80</sup> a favore di un soggetto iscritto nel Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche, nonché a favore delle Federazioni sportive nazionali, delle Discipline sportive associate, degli Enti di promozione sportiva, delle associazioni benemerite, anche paralimpici, del CONI, del CIP e di Sport e salute S.p.a. o di altro soggetto tesserato.

Ciò che caratterizza l’inserimento del lavoratore sportivo nell’area del professionismo o del dilettantismo è l’appartenenza a una società professionistica<sup>81</sup> o a un’associazione o società dilettantistica<sup>82</sup>. Quindi, la distinzione non riguarda le modalità di svolgimento della prestazione lavorativa, ma la natura – professionistica o dilettantistica – dell’ente sportivo con il quale viene sottoscritto il contratto di lavoro sportivo. In considerazione del fatto che in Italia, delle 387 discipline sportive riconosciute, soltanto quattro sono sport professionistici<sup>83</sup> (calcio<sup>84</sup>, golf, pallacanestro<sup>85</sup> e ciclismo), la maggior parte dei lavoratori sportivi rientra nell’area dilettantistica.

L’attività di lavoro sportivo può costituire oggetto di un rapporto di lavoro subordinato o di un rapporto di lavoro autonomo, anche nella forma di collaborazioni coordinate e continuative<sup>86</sup>, ma il lavoro sportivo prestato dagli atleti<sup>87</sup> nei settori professionistici<sup>88</sup> «si presume oggetto di contratto di lavoro subordinato»<sup>89</sup>, mentre per quello esercitato nell’area del dilettantismo vige la presunzione di «lavoro autonomo,

<sup>79</sup> Art. 25, c. 1, d. lgs. 36/2021.

<sup>80</sup> I volontari, invece, sono coloro che mettono a disposizione il proprio tempo e le proprie capacità per promuovere lo sport, in modo personale, spontaneo e gratuito, senza fini di lucro, neanche indiretti, ma esclusivamente «con finalità amatoriali». Si tratta dei soggetti che svolgono attività sportiva per hobby e non vengono retribuiti in alcun modo, salvo il riconoscimento di rimborsi forfettari per le spese sostenute per le attività svolte, nel limite complessivo di 400 euro mensili, in occasione di manifestazioni ed eventi sportivi riconosciuti dalle Federazioni sportive nazionali: v. art. 29 d. lgs. 36/2021.

<sup>81</sup> A norma dell’art. 13 d. lgs. 36/2021, le società sportive professionistiche sono costituite nella forma di società per azioni o di società a responsabilità limitata.

<sup>82</sup> L’area del dilettantismo comprende le associazioni e le società, inclusi gli enti del terzo settore, che svolgono attività sportiva in tutte le sue forme, con prevalente finalità altruistica, ossia senza fine di lucro, ai sensi dell’art. 8 d. lgs. 36/2021.

<sup>83</sup> In cui sono presenti società professionistiche.

<sup>84</sup> Per quanto riguarda il calcio femminile, è opportuno ricordare che rientra nell’area del professionismo soltanto a partire dal primo luglio 2022 e limitatamente alla serie A.

<sup>85</sup> Soltanto la Lega Basket Serie A.

<sup>86</sup> V. art. 25, c. 2, d. lgs. 36/2021.

<sup>87</sup> Il fatto che la presunzione della natura subordinata del rapporto sia circoscritta ai soli atleti deriva dall’art. 3 della l. 91/1981 ed è avvalorata da Cass. civ., sez. lav., 1 agosto 2011, n. 16849, secondo cui, per le altre figure di lavoratori sportivi, la sussistenza del vincolo di subordinazione deve essere accertata di volta in volta nel caso concreto, in applicazione dei criteri forniti dal diritto comune del lavoro. In tal senso, v. anche Cass. civ., sez. lav., 28 dicembre 1996, n. 11540.

<sup>88</sup> Come attività principale, ovvero prevalente, e continuativa.

<sup>89</sup> Art. 27, c. 2, d. lgs. 36/2021.

nella forma della collaborazione coordinata e continuativa»<sup>90</sup>. Inoltre, ai sensi del c. 3-*bis* dell'art. 25 d. lgs. 36/2021, le associazioni e società sportive «possono avvalersi di prestatori di lavoro occasionale, secondo la normativa vigente».

Dal riconoscimento della natura subordinata o autonoma del rapporto discendono, ovviamente, tutele diversificate: al riguardo sono esemplificativi, sotto il profilo previdenziale, l'art. 35, commi 1 e 2 – sul trattamento pensionistico, rispettivamente, dei lavoratori sportivi subordinati e di quelli titolari di contratti di collaborazione coordinata e continuativa – e l'art. 33, commi 3-5, sulle tutele per la maternità, la malattia, gli assegni per il nucleo familiare e la NASpI.

Questo breve *excursus* sull'ampia e variegata disciplina dei rapporti sportivi è indispensabile per interrogarsi sulla possibilità e opportunità di estenderla *tout court* al settore e-sportivo, al fine di colmare la lacuna di regolamentazione specifica. Al momento non appare percorribile la strada della sua applicazione analogica, stante la specialità della disciplina sportiva. Diversa sarebbe la situazione se gli *e-Sport* venissero riconosciuti come discipline sportive: in tal caso verrebbero pacificamente estese tutte le tutele previste per l'attività sportiva svolta in modo professionale. Lascia, perciò, perplessi la circostanza che una così recente riforma sul lavoro sportivo non abbia preso in considerazione gli *e-Sports*, nonostante la loro ormai consolidata diffusione e le forti assonanze con l'attività sportiva. Si tratta di una vera e propria occasione mancata.

*Rebus sic stantibus*, non possono che applicarsi al *pro-player* i tradizionali indici di subordinazione, riconoscendo, caso per caso, la natura subordinata o autonoma della prestazione in base alle concrete modalità di svolgimento della prestazione. Secondo il *White Paper* presentato dall'Osservatorio Italiano *E-Sports*, «la qualificazione della prestazione del *gamer* come attività di lavoro autonomo sembra essere quella giuridicamente più corretta»<sup>91</sup>, in quanto difficilmente sarebbe ravvisabile il vincolo di subordinazione. In realtà, tale affermazione non è pienamente condivisibile, perché la qualificazione giuridica della prestazione non può essere valutata astrattamente, bensì analizzata alla luce del concreto rapporto posto in essere tra il *pro-player* e il *team* con il quale ha sottoscritto il contratto. Potrebbero essere considerati indici di subordinazione, ad esempio, l'individuazione di un numero predeterminato di ore giornaliere di allenamento (anche con possibilità di verifica da parte della squadra mediante l'utilizzo condiviso della piattaforma), l'imposizione dell'obbligo di partecipazione a riunioni – anche svolte da remoto – per la definizione di tattiche e strategie, nonché la corresponsione di un importo mensile fisso a prescindere dal numero di partecipazioni a competizioni o dai premi conseguiti.

La questione, pertanto, è ancora aperta, lasciando troppe zone d'ombra che rischiano di mettere a repentaglio la dignità del lavoratore e-sportivo.

---

<sup>90</sup> Art. 28, c. 2, d. lgs. 36/2021, purché le prestazioni oggetto del contratto non superino le ventiquattro ore settimanali e siano «coordinate sotto il profilo tecnico-sportivo».

<sup>91</sup> OIES, *White Paper Esports*, cit., 20.

### 4.3. La tutela della salute psicofisica del *pro-player*

Un'altra criticità da prendere in esame è l'individuazione delle modalità più efficaci per garantire la tutela della salute psicofisica del *pro-player*, in quanto quotidianamente esposto a innumerevoli e diversificati rischi<sup>92</sup>, le cui ripercussioni possono rivelarsi gravi e durature.

Ad esempio, le lunghe sessioni di allenamento, nonché l'accanimento e la tensione con cui vengono affrontate le competizioni virtuali comportano la prolungata assunzione di posture statiche e innaturali<sup>93</sup> e il conseguente sviluppo di dolori cervicali, tensioni muscolari e limitazioni articolari. Questo *mix* di fattori ha assunto la denominazione di cervicalgia da *gaming* e può accompagnarsi alla lombalgia e al mal di testa muscolo-tensivo<sup>94</sup>.

Anche il *gamer's thumb* è un rischio ricorrente per il *pro-player*, che impugna il *joystick* per molte ore al giorno. Da tale problematica sono interessati due tendini del polso e della mano e i sintomi più ricorrenti sono il dolore al pollice e al polso e la riduzione di forza nella presa.

Alle patologie tipiche si aggiungono quelle eventuali, quali l'alterazione della postura e l'affaticamento della vista, lamentati da oltre il 25% dei *gamers*<sup>95</sup>.

I più insidiosi, però, sono i rischi psicosociali connessi all'abuso delle tecnologie digitali utilizzate. Senza le opportune cautele, l'attività svolta dal *pro-player* potrebbe portare alle estreme conseguenze i seri rischi già segnalati in dottrina per il lavoro digitale<sup>96</sup> generalmente inteso: l'elevato livello di stress lavoro correlato, suscettibile di sfociare nel *burnout*, nonché il senso di isolamento<sup>97</sup>, perché il giocatore può sentirsi intrappolato in una relazione esclusiva con il videogioco. D'altronde, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha riconosciuto ufficialmente la dipendenza da *videogame* come una patologia, denominata *gaming disorder*, recentemente inserita tra le oltre 55.000 patologie mentali<sup>98</sup>. La dipendenza si manifesta in una serie di comportamenti persistenti che attribuiscono una crescente priorità al gioco rispetto alle altre attività e agli interessi quotidiani e che continuano o, addirittura, si intensificano nonostante il verificarsi di conseguenze negative. Uno degli effetti ricorrenti è proprio l'incapacità di "staccare"<sup>99</sup>, non riuscendo, così, a fruire dei necessari tempi di riposo psicofisico. La

<sup>92</sup> Sul punto, v. C. Di Carluccio, *E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player*, in G. Bevilacqua - A. Lepore, *Sport elettronici, sicurezza e diritti umani*, in *Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport*, 2024, 61.

<sup>93</sup> Ad esempio, il capo protratto in avanti, le spalle ruotate all'interno, la testa e il collo inclinati.

<sup>94</sup> V. *Cervicalgia da gaming: le cause, come curarla e prevenirla*, in *Pro2be*, 23 giugno 2021.

<sup>95</sup> V. A. Citterio, *Gaming e postura*, in *Studio Volta Milano*, 8 settembre 2022.

<sup>96</sup> Eurofound-ILO, *Working anytime anywhere*, cit., 33; A. Fenoglio, *Il tempo di lavoro nella new automation age: un quadro in trasformazione*, in *Rivista Italiana di Diritto del Lavoro*, 4, 2018, 625; M. Pilotto - R. Salomone, *Stress lavoro-correlato: primi spunti per un dialogo tra diritto e psicologia del lavoro*, in *Giornale italiano di psicologia*, 1-2, 2019, 147.

<sup>97</sup> Eurofound-ILO, *Working anytime anywhere*, cit., 37.

<sup>98</sup> Dal primo gennaio 2022 è stato inserito nell'*International Classification of Diseases (ICD)*.

<sup>99</sup> Sulla disconnessione v. E. Dagnino, *Il diritto alla disconnessione nella legge n. 81/2017 e nell'esperienza comparata*, in *Diritto delle Relazioni Industriali*, 4, 2017, 1024; R. Zucaro, *Il diritto alla disconnessione tra interesse*

situazione è ancora più allarmante se si considera l'elevato numero di minori coinvolti nell'attività di *pro-player*<sup>100</sup>.

Anche in assenza di una regolamentazione *ad hoc* per i lavoratori e-sportivi, è ragionevole ritenere che non possa sussistere una zona franca, un *far west* senza alcuna misura preventiva nei confronti di coloro che esercitano una prestazione lavorativa, per quanto nell'ambito di un settore di nicchia.

D'altronde, alla luce dell'art. 2087 c.c., norma cardine sugli obblighi di sicurezza gravanti in capo al datore di lavoro, «l'imprenditore è tenuto ad adottare nell'esercizio dell'impresa le misure che, secondo la particolarità del lavoro, l'esperienza e la tecnica, sono necessarie a tutelare l'integrità fisica e la personalità morale dei prestatori di lavoro». Al riguardo, è opportuno ricordare che il d. lgs. 9 aprile 2008, n. 81, c.d. Testo unico in materia di salute e sicurezza sul lavoro, definisce lavoratore – e, quindi, soggetto destinatario delle misure protettive ivi previste – la «persona che, indipendentemente dalla tipologia contrattuale, svolge un'attività lavorativa»<sup>101</sup> e datore di lavoro – principale responsabile della fitta trama di misure preventive e protettive – «il soggetto titolare del rapporto di lavoro con il lavoratore o, comunque, il soggetto che, secondo il tipo e l'assetto dell'organizzazione nel cui ambito il lavoratore presta la propria attività, ha la responsabilità dell'organizzazione stessa o dell'unità produttiva in quanto esercita i poteri decisionali e di spesa»<sup>102</sup>.

Tra le varie tutele previste dal d. lgs. n. 81/2008, dovrebbero senz'altro essere prese in considerazione quelle rivolte ai videoterminalisti: date le caratteristiche dell'attività svolta dal *pro-player*, non c'è dubbio che possa rientrare tra quelle effettuate davanti a «uno schermo alfanumerico o grafico a prescindere dal tipo di procedimento di visualizzazione utilizzato»<sup>103</sup>, utilizzando un «sistema di immissione dati, incluso il *mouse*, il *software* per l'interfaccia uomo-macchina, gli accessori opzionali, le apparecchiature connesse»<sup>104</sup>. Alla luce dei rischi specifici per l'esecuzione della prestazione al videoterminale, il datore di lavoro non potrà non tenere conto delle condizioni ergonomiche, dei problemi legati alla vista, alla postura e all'affaticamento fisico e mentale<sup>105</sup>, nonché delle modalità atte a consentire il rispetto dei tempi di riposo.

Inoltre, nell'attività del *pro-player* assumono grande rilevanza sia l'adeguatezza ed efficienza degli strumenti digitali utilizzati sia la stabilità e potenza della connessione Internet. È ragionevole che a farsi carico dell'assegnazione e della manutenzione di tali

---

*collettivo e individuale. Possibili profili di tutela*, in *Labour & Law Issues.*, 2, 2019, 215; M. Russo, *Esiste il diritto alla disconnessione?* cit., 682; M. Biasi, *Individuale e collettivo nel diritto alla disconnessione: spunti comparatistici*, in *Diritto delle Relazioni Industriali*, 2, 2022, 400; D. Calderara, *Garanzia della disconnessione nel rapporto di lavoro*, Torino, 2024; A. Rosanò, *Preparare lo scudo: considerazioni su intelligenza artificiale e diritto alla disconnessione a seguito dell'adozione del regolamento (UE) 2024/1689*, in questa *Rivista*, 2, 2024, 78.

<sup>100</sup> V. *supra*, par. 4.1. Sul punto, v. C. Ghionni Crivelli Visconti, *E-sports e persone minori di età nell'ambiente digitale*, in G. Bevilacqua - A. Lepore (a cura di), *Sport elettronici, sicurezza e diritti umani*, cit., 107.

<sup>101</sup> Art. 2, c. 1, lett. a), d. lgs. 81/2008.

<sup>102</sup> Art. 2, c. 1, lett. b), d. lgs. 81/2008. Per un approfondimento, v. Aa. Vv., *Memento Pratico Salute e sicurezza sul lavoro*, Milano, 2024, 650 ss.

<sup>103</sup> Art. 173, c. 1, lett. a), d. lgs. 81/2008.

<sup>104</sup> Art. 173, c. 1, lett. b), d. lgs. 81/2008.

<sup>105</sup> V. art. 174, c. 1, d. lgs. 81/2008.

strumenti di lavoro sia il *team* con il quale il *pro-player* ha sottoscritto il contratto di lavoro, qualunque sia la tipologia contrattuale adottata. In ogni caso, la regolamentazione di questo aspetto è fondamentale non soltanto per delineare con chiarezza il perimetro delle responsabilità in caso di malfunzionamento e conseguente infortunio, ma anche per verificare la conformità al T.U. in materia di sicurezza sul lavoro. Quest'ultimo definisce come attrezzatura di lavoro «qualsiasi macchina, apparecchio, utensile o impianto [...] destinato ad essere usato durante il lavoro»<sup>106</sup> e stabilisce che sia il datore di lavoro a mettere «a disposizione dei lavoratori attrezzature [...] idonee ai fini della salute e della sicurezza e adeguate al lavoro da svolgere»<sup>107</sup>.

L'assolvimento degli obblighi in materia di sicurezza da parte del datore di lavoro richiede particolare attenzione nel caso di prestazione e-sportiva, la quale configura un esempio lampante di destrutturazione degli spazi di lavoro, potendo essere realizzata da qualsiasi luogo – che sia l'abitazione del *pro-player* o una c.d. sala LAN (Local Area Network)<sup>108</sup> – mediante l'impiego di dispositivi elettronici. E ulteriori cautele potrebbe richiedere il ricorso alle potenzialità sottese alla realtà virtuale, aumentata o mista dell'esperienza immersiva offerta dal metaverso<sup>109</sup>, al fine di prevenire la possibile amplificazione dei rischi psicosociali sopra evidenziati.

Infine, è opportuno rilevare che, per quanto concerne le misure in materia di salute e sicurezza sul lavoro, non risulterebbe determinante l'estensione della disciplina prevista per i lavoratori sportivi, in quanto l'art. 33 d. lgs. 36/2021, rubricato “Sicurezza dei lavoratori sportivi e dei minori”, si limita ad operare «un rinvio, per certi versi “acritico” alla disciplina generale»<sup>110</sup>. D'altronde, più che come oggetto della tutela della salute psicofisica dell'individuo, l'attività sportiva è considerata uno strumento prezioso per il suo sviluppo<sup>111</sup>, come sottolinea il c. 7 dell'art. 33 Cost.<sup>112</sup>.

<sup>106</sup> Art. 69, c. 1, lett. a), d. lgs. 81/2008.

<sup>107</sup> Art. 71, c. 1, d. lgs. 81/2008, rubricato “obblighi del datore di lavoro”.

<sup>108</sup> Si tratta di spazi adibiti al *gaming* con la possibilità di operare in modalità *multiplayer* utilizzando, appunto, una rete LAN. L'utilizzo di queste sale è piuttosto controverso: nell'aprile 2022, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli è intervenuta nei confronti di alcune sale LAN disponendone la chiusura e il sequestro dei dispositivi utilizzati, per violazione dell'art. 110, c. 9, lett. f-*quater* del T.U.L.P.S. A tale vicenda hanno fatto immediatamente seguito la circ. 19 maggio 2022, n. 18, la circ. 6 giugno 2022, n. 21, e la Determinazione direttoriale 10 giugno 2022, recanti chiarimenti e linee guida nell'utilizzo di tali sale e degli apparecchi ivi contenuti per finalità e-sportiva. Alla luce dell'attuale quadro regolamentare, le sale LAN dovrebbero essere qualificate come sale pubbliche da gioco ai sensi dell'art. 69 T.U.L.P.S.

<sup>109</sup> Sul metaverso, v. M. Ball, *Metaverso*, Milano, 2022; H. Narula, *Virtual Society. The Metaverse and the new frontiers of human experience*, New York, 2022; V. De Stefano - A. Aloisi - N. Countouris, *Il Metaverso è una questione di diritto*, 2022, in *socialeurope.eu*; A. Donini - M. Novella - M.L. Vallauri, *Prime riflessioni sul lavoro nel metaverso*, in *Labour & Law Issues*, 2022; M. Martone, *Prime riflessioni su lavoro e metaverso*, in *Argomenti di Diritto del Lavoro*, 2022, 1131; M. Biasi, *Il decent work e la dimensione virtuale: spunti di riflessione sulla regolazione del lavoro nel Metaverso*, in *Lavoro Diritti Europa*, 2023; M. Russo, *Le sfide nella regolamentazione del lavoro tecnologico: dal lavoro agile al metaverso*, in A. Fuccillo - V. Nuzzo - M. Rubino De Ritis (a cura di), *Diritto e universi paralleli*, cit., 82; R. Bifulco, *Riverberi costituzionali del Metaverso*, in questa Rivista, 3, 2023.

<sup>110</sup> A. Delogu, *Alcune annotazioni sulla tutela della salute e sicurezza dei lavoratori nella riforma del lavoro sportivo*, in *Diritto della sicurezza sul lavoro*, 1, 2024, 25.

<sup>111</sup> Il report *Step up! Tackling the burden of insufficient physical activity in Europe*, pubblicato nel 2023 dall'OMS e dall'OCSE, con il supporto economico dell'Unione Europea, spiega come, aumentando la pratica di attività fisica, si potrebbero prevenire migliaia di morti premature e ridurre i costi della spesa sanitaria.

<sup>112</sup> In un primo momento, la tutela dello sport era stata inserita nell'art. 32 Cost. – anziché nell'art. 33

Nell'attività e-sportiva, invece, alla luce delle preoccupazioni più volte manifestate dall'OMS nei confronti dei rischi psicosociali e delle dipendenze collegate all'uso smodato dei videogiochi, i rischi potrebbero talvolta superare i benefici<sup>113</sup>. Ciononostante, il *White Paper* dell'OIES non affronta compiutamente le criticità collegate ai rischi psicofisici del *pro-player* e si limita a segnalare la necessità di un supporto psicologico e fisioterapico per chi svolge professionalmente attività e-sportiva. Ovviamente, la presenza di figure specializzate all'interno del *team* può contribuire a migliorare la salute fisica e mentale dei soggetti coinvolti, prevenendo il *gaming disorder* e promuovendo il benessere psicofisico<sup>114</sup>, ma ciò non esclude la necessità di un'accurata valutazione dei rischi e la predisposizione di valide misure preventive.

## **5. Osservazioni conclusive e prospettive future**

Gli *e-Sports* rappresentano indubbiamente una delle nuove frontiere della digitalizzazione del lavoro e la difficoltà nella loro regolamentazione è perfettamente comprensibile alla luce del delicato bilanciamento tra rapidità e multiformità del progresso tecnologico, da un lato, e garanzia dei diritti fondamentali della persona che lavora, dall'altro.

La “timidezza” legislativa nella regolazione degli *e-Sports* e dell'attività videoludica in generale<sup>115</sup> potrebbe anche essere letta come volontà di non ingerenza, al fine di evitare di comprimere o vincolare eccessivamente una realtà così dinamica e in continua evoluzione. O, comunque, potrebbe nascondere l'intenzione di restare in vigilante attesa di una sorta di assestamento della materia prima di intervenire a livello normativo. L'assenza di una regolamentazione *ad hoc* per lo svolgimento professionale dell'attività e-sportiva rappresenta, però, un *deficit* di tutele per gli operatori del settore videoludico e, in modo particolare, per la figura del *pro-player*, sulla quale il presente contributo è focalizzato.

Alla luce delle criticità segnalate e dello stato dell'arte, è il caso di interrogarsi sulle prospettive regolatorie del fenomeno e-sportivo a breve, medio e lungo termine, a seconda degli scenari che potrebbero prospettarsi.

L'estensione *tout court* della disciplina prevista per il lavoro sportivo non appare, al momento, praticabile. Non si può ignorare il fatto che la legge delega 8 agosto 2019, n. 86

---

– proprio per sottolineare l'importanza dell'attività sportiva per il benessere dell'individuo e per la salute (v. proposta di legge costituzionale presentata il 21 marzo 2014). Successivamente, è stato preferito l'inserimento nell'art. 33 Cost., in materia di cultura e istruzione, per valorizzare la funzione educativa svolta dallo sport, soprattutto nei confronti dei giovani.

<sup>113</sup> Secondo le *Linee guida OMS* del 2020 “*every move counts towards better health*”. Anzi, l'attività e-sportiva rischia di «allontanare i minorenni dalle pratiche motorie e sportive»: P. Raimondo, *Sport vs esports. Una difficile convivenza*, in *Federalismi*, 1, 2022, 148.

<sup>114</sup> OIES, *White Paper Esports*, cit., 98.

<sup>115</sup> Oltre alla proposta di legge n. 868 e al disegno di legge n. 970, presentati nel corso della XIX legislatura, sono stati presentati il disegno di legge n. 2624 e le proposte di legge n. 3626 e n. 3679 durante la XVIII legislatura. Il tema è stato più volte sottoposto all'attenzione delle Camere, ma ancora non è stato approvato alcunché in materia. A livello sovranazionale, v. risoluzione del Parlamento EU del 10 novembre 2022.

e il d. lgs. n. 36/2021 non abbiano tenuto conto dell'attività e-sportiva, pur riformando il lavoro sportivo quando ormai la realtà degli sport elettronici si era già manifestata nella sua complessità e urgenza.

Eppure, le affinità tra i due settori sono numerose e i segnali di avvicinamento<sup>116</sup> sembrano incoraggianti. Alla luce di ciò, la soluzione più immediata e agevole potrebbe consistere nell'ennesima modifica al d. lgs. 36/2021, estendendo agli sport elettronici la disciplina e le tutele previste, ove compatibili. Ciò presupporrebbe, però, alcuni passaggi propedeutici, come il riconoscimento dell'attività videoludica ai fini sportivi e l'iscrizione nel Registro del CONI.

Una seconda possibilità – benché più lunga e impegnativa – consisterebbe nell'emanazione di una disciplina degli sport virtuali sulla falsariga della riforma del lavoro sportivo.

In entrambe le ipotesi, però, il risultato conseguito non sarebbe del tutto soddisfacente, in quanto – pur sviluppandosi su distinti binari e con velocità diverse – entrambe partirebbero da un presupposto non pienamente convincente e condivisibile, ossia la sovrapponibilità tra i due settori.

Per quanto sussistano affinità e possa risultare utile attingere all'esperienza pluridecennale della regolamentazione sportiva, la disciplina e le tutele specifiche degli *e-Sports* non possono prescindere dalle loro caratteristiche e, in particolar modo, dal fattore tecnologico che li connota, con tutte le implicazioni del caso. È la digitalizzazione il punto focale attorno al quale dovrebbero snodarsi le previsioni e le garanzie giuslavoristiche per l'attività e-sportiva.

D'altronde, l'applicazione agli *e-Sports* delle tradizionali categorie sportive del professionismo e del dilettantismo<sup>117</sup> – con tutti i conseguenti adempimenti – rischierebbe di tradursi in un orpello superfluo e anacronistico e non risponderebbe alle reali esigenze di tutela dell'integrità psicofisica<sup>118</sup> dei soggetti coinvolti e di valorizzazione della loro professionalità. Ad esempio, l'assenza non soltanto di riferimenti normativi, ma anche della contrattazione collettiva e della presenza sindacale<sup>119</sup> nel settore e-sportivo è una delle cause della non adeguata remunerazione a livello nazionale, che può ripercuotersi sulla scarsa professionalizzazione dei *pro-players* italiani<sup>120</sup>. Talvolta le stesse «modalità di remunerazione dell'attività appaiono non codificate e variabili»<sup>121</sup>, oscillando tra chi rinviene la principale fonte di reddito nel montepremi delle competizioni virtuali e coloro che vengono ingaggiati da squadre e-sportive percependo un compenso fisso, talora dall'importo irrisorio, con grave lesione del diritto costituzionale alla “giusta”

---

<sup>116</sup> V. Protocollo CONI-Comitato Promotore E-Sports Italia del gennaio 2022.

<sup>117</sup> In via di graduale superamento anche nel settore sportivo, come lascia presagire il d. lgs. 36/2021.

<sup>118</sup> V. par. 4.3.

<sup>119</sup> A differenza del settore sportivo, in cui, seppure soltanto negli ultimi anni, si è sviluppata l'attività sindacale: al riguardo, v. CCNL sottoscritto il 12 gennaio 2024. V. anche i riferimenti presenti nel c. 3 dell'art. 25 d. lgs. 36/2021 agli «accordi collettivi» e alle «organizzazioni comparativamente più rappresentative, sul piano nazionale, delle categorie di lavoratori sportivi interessate».

<sup>120</sup> Sul punto v. OIES, *White Paper Esports*, cit., 55.

<sup>121</sup> E. Rocchini, *Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proPlayers*, in *Massimario di Giurisprudenza del Lavoro*, 1, 2024, 121.

retribuzione<sup>122</sup>.

Un'altra sfida impegnativa è l'inclusione delle donne negli *e-Sports* a livello professionale<sup>123</sup>. Anche se i dati più recenti appaiono rassicuranti<sup>124</sup>, al momento le pari opportunità nel settore non sono affatto garantite: numerosi sono gli ostacoli e le resistenze all'ingaggio di giocatrici e allenatrici nelle squadre virtuali e, anche laddove ciò avvenga, si registra un significativo divario retributivo tra uomo e donna<sup>125</sup>, in violazione di quanto sancito dal primo comma dell'art. 37 Cost.

Infine, la disciplina *ad hoc* degli *e-Sports* dovrebbe prendere in esame anche la miriade di figure professionali che ruotano intorno al settore e-sportivo e all'attività del *pro-player*, come, ad esempio, lo *streamer*<sup>126</sup>, il *caster*<sup>127</sup> e il *cosplayer*<sup>128</sup>. Per quanto non appaiano assimilabili ai profili professionali elencati nell'art. 25 d. lgs. n. 36/2021 in riferimento al lavoratore sportivo, sono comunque meritevoli delle tutele previste dall'art. 35 Cost. per «il lavoro in tutte le sue forme ed applicazioni».

Alla luce di ciò, l'emanazione di un provvedimento normativo sul lavoro e-sportivo non è prevedibile in tempi brevi, anche perché i disegni e le proposte di legge finora presentati prendono in esame soltanto alcuni aspetti della vasta e variegata materia e non risultano esaustivi. Un'accurata regolamentazione del lavoro e-sportivo nel suo complesso richiede non solo tempo e competenze, ma anche grande attenzione alle criticità e alla gestione dei delicati equilibri presenti in un settore nuovo e in continua evoluzione, confermando così che gli *e-Sports* non sono (soltanto) un gioco.

---

<sup>122</sup> Il richiamo è all'art. 36, c. 1, Cost.

<sup>123</sup> Sul punto v. M.C. Vitucci, *Genere e e-sports: dalla discriminazione all'inclusività*, in G. Bevilacqua - A. Lepore, *E-sports, sicurezza e diritti umani*, cit., 11.

<sup>124</sup> Secondo l'*Italian Interactive Digital Entertainment Association*, nel 2022 ben il 42% dei 14,2 milioni di videogiocatori in Italia è composto da donne.

<sup>125</sup> V. F.M.R. Livelli, *eSport: quanto è diffuso il gender gap e come superarlo*, in *Agenda Digitale*, 27 gennaio 2022.

<sup>126</sup> È il soggetto che gestisce un canale su una piattaforma di *streaming* (ad es., Twitch.tv), dal quale trasmette video in diretta, relativi all'ambito dei videogiochi e delle competizioni videoludiche, intrattenendo gli spettatori (attraverso un microfono e una videocamera) e interagendo con loro tramite una chat apposita.

<sup>127</sup> È una sorta di commentatore delle partite e-sportive, al quale, però, a differenza dei cronisti sportivi, non è al momento riconosciuta la possibilità di chiedere il tesserino come giornalista pubblicista: v. OIES, *White Paper Esports*, cit., 69 ss.

<sup>128</sup> Il *cosplayer* interpreta i personaggi dei videogiochi indossando appositi costumi e interagendo con il pubblico delle competizioni e-sportive per suscitare un maggiore coinvolgimento: v. OIES, *White Paper Esports*, cit., 72 ss.