

Commenti

# SPORT VIRTUALI: ALLA RICERCA DI REGOLE E CONTROLLI VALIDI PER TUTTO IL SETTORE.

**Armando Strinati***Avvocato nel Foro di Bologna***Abstract**

Il settore degli E-sport è cresciuto notevolmente negli ultimi anni. Oggi è un movimento che vanta l'attenzione di CIO e CONI, ma presenta ancora molte criticità e poche certezze. Il contributo affronta il tema della necessità di una governance capace di dare uniformità normativa, ma anche di creare un sistema di controllo volto a limitare il diffondersi di prassi illecite e condotte antisportive, spesso consumate *online*. Inoltre, si analizza il ruolo dell'industria del *gaming* in questo delicato processo.

Keywords: E-Sport, Competizione Online, Virtual sport.

Sommario: 1. La dimensione del fenomeno - 2. Perché sono necessarie una governance e l'uniformità normativa - 3. Le problematiche legate al mondo digitale - 4. Conclusioni.

---

**1. La dimensione del fenomeno**

Negli ultimi anni, il settore degli *eSports* (o “*sport virtuali*”) ha vissuto uno sviluppo a dir poco esponenziale. Si è registrato, infatti, un aumento considerevole del numero di spettatori, di “addetti ai lavori”, di associazioni e organizzazioni, di tornei ed eventi di caratura internazionale; ma ad essere cresciuta in maniera significativa è soprattutto l'attenzione di mass-media e sponsor. Un movimento che oggi vede attivi anche molti atleti sportivi professionisti, i quali (probabilmente spinti anche dal recente periodo di *lockdown* legato al Covid-19) si sono cimentati e continuano a farlo tutt'ora con enorme successo in veri e propri contest e gare-esibizione, mettendosi alla prova con simulatori virtuali e videogames.

Ciò che appare evidente, dunque, è la necessità di procedere con un cambio d'approccio, iniziando a considerare il mondo degli *eSport* non più come un settore di nicchia, ad appannaggio di pochi, prevalentemente online, ma piuttosto come un ambito complesso, fatto anche di movimentazioni importanti di denaro e con alti profili di rischio per i più giovani. Per ottenere una crescita virtuosa del movimento secondo i principi, le regole e l'etica sportiva è necessario creare un sistema articolato, ma al contempo efficiente, universalmente riconosciuto, capace di dare uniformità a regole e precetti, nonché capace di monitorare la loro corretta applicazione, con l'obiettivo principale di promuovere uno sviluppo del settore responsabile, sano e continuativo.

## 2. Perché sono necessarie una governance e l'uniformità normativa

Come accennato poc'anzi, oggi si incomincia a percepire la necessità di strutturare dal punto di vista istituzionale il settore degli *sport virtuali*, emergendo con particolare forza l'esigenza di individuare, tanto a livello internazionale quanto sul piano nazionale, gli organismi preposti a legiferare e quelli invece con il compito di vigilare la corretta applicazione di norme e precetti. L'esigenza, dunque, è quella di definire il prima possibile ed in maniera puntuale:

- quali “*Elettronic Sports*” possano essere assimilati ad una vera e propria attività sportiva;
- cosa all'interno del panorama del *gaming* può riconoscersi in linea con i principi ed i valori dello sport;
- cosa si ha interesse a qualificare come gioco competitivo sportivo;
- se e quale ruolo attribuire alla già citata industria del *gaming*.

Passi, quelli appena citati, fondamentali per sviluppare il settore secondo le regole dell'ordinamento sportivo (industria del *gaming* permettendo), ma soprattutto necessari per iniziare a fare chiarezza su un mondo vastissimo sia in termini di piattaforme che di videogiochi, caratterizzato (in particolar modo sotto il profilo giuridico) da più ombre che luci.

Nei prossimi anni sarà decisivo strutturare il movimento italiano partendo dagli aspetti positivi delle esperienze estere, al contempo prestando molta attenzione alle misure da mettere in campo per limitare (o ancor meglio, evitare) la comparsa di problematiche (alcune molto rilevanti) che il fenomeno dei giochi virtuali ha purtroppo già conosciuto altrove. Problematiche che variano, ad esempio, dalle scommesse clandestine al doping (anche tecnico e “digitale”); dall'individuazione della corretta normativa fiscale applicabile agli emolumenti (in particolare, rispetto ai premi in eventi svolti completamente online), all'utilizzo illecito dei dati personali di atleti (spesso minorenni); dall'assenza di una vera tutela giuslavoristica degli addetti ai lavori, alla mancanza di una tutela sanitaria dei *gamers*.

Pertanto, oltre alla necessità di creare organismi centrali dotati di forza legislativa per mettere ordine ad un mondo normativamente del tutto inedito e disomogeneo, servirà anche creare un adeguato sistema di vigilanza in grado di monitorare sotto molteplici ambiti (anche molto differenti tra loro) il rispetto delle regole medesime. Un sistema, sia permesso qui di dirlo, che se lo si vuole davvero rendere efficace, dovrà possedere gli strumenti e le competenze necessarie per riuscire a stanare prassi e condotte illecite che spesso nulla hanno a che fare con quelle già note al mondo dello sport. Prassi e condotte che si consumano prevalentemente sul web, con modi e tempistiche differenti rispetto a quelle “tradizionali”, attraverso l'utilizzo di tecnologia e sistemi informatici, con minori e giovanissimi attori principali. Sul punto, è copiosa la letteratura internazionale (si passi il termine) giuridico/e-sportiva formatasi negli ultimi anni.

Necessità, quelle appena citate, che appaiono ancor più marcate se si considera la minore età dei tantissimi *gamers* impegnati nei circuiti c.d professionali. Soprattutto in nazioni dove il movimento *eSport* è notevolmente più sviluppato del nostro, i giocatori approdano ai circuiti internazionali fin dall'età di 17 anni, altri anche all'età di 14, e dove non di rado la permanenza è dipesa da decisioni da prendere in alcuni centesimi di secondo. Questo spinge molti giovani ad una disperata ricerca della perfezione, attraverso una pratica giornaliera costante che

impegna il giocatore in turni di allenamento molto stressanti a livello psico-fisico. Circostanze, che non possono che avere risvolti altamente negativi nella fase di crescita, e poi di vita, di molti giovani.

In definitiva, quindi, è giunto il momento di creare attorno al movimento dei giochi virtuali un sistema virtuoso in grado di poterne governare la crescita, di saperne cogliere le enormi opportunità, di creare le condizioni per una diffusione eticamente corretta.

### 3. Le problematiche legate al mondo digitale

Come anticipato, in realtà ben più sviluppate di quella italiana, il settore degli Sport Virtuali ha conosciuto prassi e condotte illecite del tutto inedite, legate spesso ad abilità informatiche particolari, consumate attraverso canali *online* di difficile tracciamento, e talvolta messe in atto utilizzando strumenti del tutto innovativi (ad esempio, avvalendosi di blockchain e pagamenti con criptovalute). Pertanto, accanto a situazioni mutate dall'ambito sportivo tradizionale (ad es. *match-fixing*), se ne sono verificate di mai viste, caratterizzate da tecniche e dinamiche proprie del mondo digitale.

È il caso, ad esempio, di vere e proprie operazioni di scommesse illecite effettuate utilizzando pacchetti ed equipaggiamenti virtuali dei videogiochi stessi (famoso è l'esempio delle c.d. "*weapon skins*", diventate vere e proprie monete digitali utilizzate per scommettere sull'esito di eventi ufficiali o in altre forme di gioco virtuale). Addirittura, sono state riscontrate attività speculative sulla compravendita di *gadgets* virtuali da utilizzare durante gli eventi online: a fronte di acquisti di materiale a basso costo da canali specializzati (spesso paralleli a quelli ufficiali e di limitatissimo accesso), i *gadgets* venivano rivenduti a cifre esorbitanti, con giovani e giovanissimi disposti a spendere anche migliaia di dollari pur di avere una particolare personalizzazione durante il gioco.

Altro esempio è rappresentato dal fenomeno del c.d. doping digitale.

Oltre all'assunzione di farmaci e sostanze migliorative della prestazione, ultimamente si è purtroppo affacciato sul panorama eSportivo quello che qualcuno ha già ribattezzato "doping digitale", ossia l'implementazione di tecnologia specifica alla dotazione software ed *hardware* di base idonea a creare vantaggi concreti al *gamer* durante le fasi di allenamento e di gara. Il caso più eclatante è senz'altro quello che ha visto coinvolto un campione britannico di *eRacing* (disciplina riconosciuta dall'UCI, feder ciclismo internazionale), accusato di aver manipolato attraverso un "*software Bot*" (ossia un *software* in grado di simulare la condotta dell'utente e di sostituirlo in maniera autonoma nei compiti più vari) il proprio profilo sulla piattaforma online utilizzata per le gare virtuali di ciclismo e di essere riuscito a sbloccare una serie di attrezzature speciali in grado di avvantaggiare il ciclista durante la gara ufficiale. In particolare, il software implementato aveva la funzione di riprodurre virtualmente la pedalata dell'atleta, permettendogli dunque di apparire in sessione nonostante non fosse in sella alla bicicletta. Ciò gli ha concesso di maturare un numero elevatissimo di chilometri virtuali e quindi di raggiungere un punteggio tale da garantirgli l'accesso a dette attrezzature premiali.

Non sono poi mancati episodi di stratagemmi e attacchi informatici, pensati esclusivamente per arrecare svantaggio all'avversario. È il caso, ad esempio, dell'utilizzo di determinati software o "*cheatcodes*", oppure di tecniche come *Distributed Denial of service* (Ddos), dove attraverso un dirottamento di enormi quantitativi di traffico informatico viene compromessa la connessione internet dell'avversario, intasandogli la rete e creando

ritardi nel sistema. Non solo. Attraverso una particolare tecnica chiamata "*stream sniping*", si sfrutta il canale Twitch, o quello ufficiale utilizzato, per monitorare da vicino l'avversario durante le fasi di gioco e quindi conoscere il suo posizionamento esatto in ogni singolo istante.

Un fenomeno, quello dei "*cheater*" (ossia, di coloro che giocano in maniera sleale, servendosi di tecniche volte a trarre per trarre un vantaggio ingiusto nel corso di una partita o di un torneo), tutt'altro che marginale e che ha già visto alcuni proporre l'installazione di *client anti-cheat* nei computer dei gamers.

#### 4. Conclusioni

Quello degli Sport Virtuali è un settore ancora estremamente giovane, ma sta vivendo una crescita a dir poco inarrestabile. Una crescita che tuttavia non può essere trascurata, necessitando al contrario della creazione di organismi centrali capaci di uniformare il settore, di creare strutture in grado di vigilare in maniera efficace il rispetto delle regole, ma soprattutto, di mettere fin da subito in campo politiche di sviluppo e tutela di un movimento animato principalmente da giovani e giovanissimi. Incoraggiante, quindi, è l'interessamento al fenomeno dei giochi competitivi da parte del Comitato Olimpico Internazionale; oltremodo positiva è l'imminente creazione di una federazione nazionale italiana dedicata agli sport virtuali.