

CAMERA DEI DEPUTATI N. 3679

PROPOSTA DI LEGGE

D'INIZIATIVA DEI DEPUTATI

GIARRIZZO, ALAIMO

Disciplina delle competizioni di videogiochi (*e-sport*) e delle connesse attività professionali

Presentata il 13 luglio 2022

ONOREVOLI COLLEGHI! — Gli *e-sport* sono leghe, circuiti competitivi, tornei o competizioni che prevedono tipicamente un pubblico di spettatori in cui i giocatori, singoli o a squadre, giocano ai videogiochi, sia in presenza sia *online*, allo scopo di ottenere premi o per puro intrattenimento.

Si tratta di competizioni relative a specifici videogiochi che gli organizzatori mettono a punto con formati e regole di torneo per i giocatori, singoli o a squadre, secondo un apposito sistema di selezione o di iscrizione. La caratteristica principale degli *e-sport* è quindi quella di rappresentare eventi competitivi alla presenza di un pubblico di spettatori, differenziandosi dalla semplice fruizione « privata » di un videogioco. Le competizioni si possono svolgere a livello professionale o amatoriale, in ambito internazionale o locale, di persona in un

locale pubblico o in uno studio ovvero su piattaforme *online*.

I tornei più importanti vengono trasmessi in *streaming* e attirano crescenti volumi di pubblico sia in presenza sia in *streaming* su piattaforme *online*, tra le quali le più attive nel campo sono *Twitch* e *You Tube*.

La crescita degli *e-sport* in Italia e nel mondo è avvenuta di pari passo con la diffusione sempre più pervasiva di *internet* e con il progresso tecnologico che ha riguardato e sta ancora riguardando il mondo dei videogiochi. Un *trend* che interessa i nuovi titoli ma anche le modalità di fruizione degli eventi, legata ad esempio anche alla diffusione dello *streaming* in diretta.

In questo quadro, i due *driver* principali dello sviluppo degli *e-sport* sono stati la diffusione delle connessioni a *internet* veloce a banda larga e ultralarga e lo *strea-*

ming online: grazie a queste tecnologie, infatti, è stato possibile conseguire l'allargamento della base degli utenti e degli appassionati, con riferimento a una pratica competitiva che è diventata sempre più diffusa e ha così consentito lo *scouting* di nuovi talenti.

Gli *e-sport* sono essenzialmente aperti a tutti gli appassionati di videogiochi, a tutti i livelli, dai dilettanti ai professionisti. Esistono, quindi, competizioni aperte anche a chi gioca e compete per *hobby*, anche se ormai si è creata anche una categoria di professionisti che ha fatto di questo impegno un vero e proprio lavoro, i cosiddetti *ProPlayer*. Per entrare a far parte di questo gruppo, oltre alle abilità «tecniche» sui singoli videogiochi, è fondamentale poter contare su una *community* di sostegno e su *sponsor* che accompagnino la carriera dei giocatori.

Prendendo in considerazione i numeri della crescita degli *e-sport* in Italia, l'impatto economico totale stimato per il settore *e-sport* ammonta a una cifra tra 45 e 47 milioni di euro. L'impatto economico diretto, secondo i dati dell'associazione *Iidea - Italian interactive digital entertainment association*, ossia direttamente collegato all'impatto occupazionale generato dal settore, è di oltre 30 milioni di euro, dei quali il 65 per cento (20,4 milioni di euro) viene generato dai *team* di *e-sport*, seguiti dagli organizzatori che generano il 16 per cento (5,1 milioni di euro) e dai *publisher* che producono il 4 per cento (1,1 milioni di euro) dell'impatto economico diretto. Il restante 15 per cento (5 milioni di euro) viene generato da altre tipologie di società che operano nel mondo *e-sport*, come *venue* dedicate, produttori *hardware*, sviluppatori e altre categorie non assimilabili alle precedenti. Quanto poi all'impatto economico indiretto generato da tutte le spese correlate al mondo degli *e-sport*, come i servizi ausiliari e il *merchandising*, questo si attesta a un livello superiore a 15 milioni di euro, suddiviso tra i *publisher* che contribuiscono all'80 per cento del totale (circa 12 milioni di euro) dell'impatto indiretto.

Gli appassionati in Italia, cioè le persone di età compresa tra 14 e 40 anni che

seguono eventi di *e-sport* più di una volta alla settimana, sono in tutto 1,62 milioni, con un incremento di circa il 15 per cento nell'arco di un anno. Con riguardo poi ai cosiddetti «*avid fan*», ossia coloro che seguono ogni giorno eventi di *e-sport*, la platea si riduce a 475.000 persone.

In occasione dei Giochi olimpici di Tokyo 2020 il Comitato internazionale olimpico (Cio) ha introdotto le *Olympic Virtual Series* (Ovs) di *e-sport*, cinque tornei di videogiochi che si sono svolti dal 13 maggio al 23 giugno 2021, con i titoli *eBaseball* (baseball), *Powerful Pro Baseball 2020* (baseball), *Virtual Regatta* (canoa), *Zwift* (ciclismo) e Gran Turismo 7 (corse automobilistiche). «La Olympic Virtual Series è una nuova e unica esperienza digitale olimpica che mira a stabilire un coinvolgimento diretto con un nuovo pubblico nel campo degli sport virtuali» aveva commentato, Thomas Bach, presidente del Cio, lanciando l'iniziativa. «Il suo concepimento è in linea con l'Agenda Olimpica 2020+5 e la strategia digitale del Cio. Incoraggia la partecipazione allo sport e promuove i valori olimpici con uno speciale *focus* sulla gioventù».

Il settore *e-sport* italiano, sebbene in forte crescita, sconta tuttavia la mancanza di una regolamentazione normativa.

La disciplina astrattamente applicabile al *gaming* competitivo, infatti, è rappresentata dalla normativa relativa alle manifestazioni a premi, in caso di torneo con assegnazione di vincita non in denaro, e dalla normativa relativa ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, con conseguente applicabilità delle regole del gioco d'azzardo: discipline piuttosto gravose e complesse.

Tale situazione normativa limita l'espansione di un settore in piena ascesa: è fondamentale, quindi, trovare una soluzione che risolva questo *vulnus* normativo senza frenare la diffusione degli *e-sport* in Italia.

A questo scopo, la presente proposta di legge, che si compone di nove articoli, è finalizzata a creare le basi della regolamentazione degli *e-sport* in Italia e permetterne così, attraverso un corretto inquadramento giuridico, una più vasta diffusione.

PROPOSTA DI LEGGE

Art. 1.

(Oggetto e finalità)

1. La Repubblica, in attuazione degli articoli 9, 21 e 33 della Costituzione e nel quadro dei principi stabiliti dall'articolo 167 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea e dalla Convenzione sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, fatta a Parigi il 20 ottobre 2005, ratificata dall'Italia ai sensi della legge 19 febbraio 2007, n. 19, promuove e sostiene il videogioco quale mezzo di espressione artistica, di formazione culturale e di comunicazione sociale.

2. Ai sensi della legge 14 novembre 2016, n. 220, è riconosciuto e promosso il valore creativo e culturale del videogioco, inteso come opera dell'ingegno protetta, insieme ai suoi singoli elementi, dal diritto d'autore nell'ambito del sistema istituito dalla direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, e dalla legge 22 aprile 1941, n. 633.

3. La presente legge disciplina le competizioni di videogiochi, comunemente definite *e-sport*, organizzate in Italia da remoto o in presenza, nel rispetto dei principi di tutela del consumatore e di protezione dei minori.

4. Le competizioni di videogiochi effettuate in conformità alle disposizioni della presente legge non sono considerate gioco di abilità o gioco d'azzardo, ai sensi del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e possono essere liberamente svolte nel territorio nazionale.

5. L'organizzazione di una competizione di videogiochi ai sensi della presente legge non comprende l'organizzazione di scommesse.

6. Le competizioni di videogiochi non sono considerate concorsi e operazioni a premio e sono escluse dall'applicazione delle

disposizioni di cui al decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 2001, n. 430.

Art. 2.

(Definizioni)

1. Ai fini della presente legge, si intende per:

a) « videogioco »: l'opera dell'ingegno complessa, comprensiva di un *software* e di altri componenti, quali elementi letterari, grafici, audio e video, espressi in linguaggio informatico, dotati di creatività e proteggibili sia nel loro complesso sia nelle singole componenti, messa a disposizione del pubblico su supporto fisico o *on line*, offrendo a uno o più utenti una serie di interazioni basate su situazioni programmate o simulate nella forma di immagini in movimento, con o senza suono, le cui funzionalità possono prevedere l'interazione tra più utenti, in presenza o da remoto, di tipo competitivo o cooperativo a squadre;

b) « competizioni di videogiochi » o « *e-sport* »: l'evento, in presenza o da remoto, che mette in competizione, attraverso un videogioco, due o più giocatori, o squadre di giocatori, per ottenere un punteggio o una vittoria con la possibile presenza di pubblico, in presenza o da remoto;

c) « produttore di videogiochi » o « *publisher* »: l'impresa avente a oggetto l'attività di produzione e realizzazione di videogiochi che è titolare o comunque controlla i diritti patrimoniali d'autore sul videogioco ai sensi delle disposizioni applicabili e della legge 22 aprile 1941, n. 633, che rilascia l'autorizzazione per l'utilizzazione del videogioco all'interno di una competizione di videogiochi;

d) « organizzatore » o « *tournament organizer* »: l'impresa avente a oggetto l'attività di organizzazione delle competizioni di videogiochi;

e) « squadra » o « *team e-sport* »: l'impresa o l'associazione avente a oggetto l'attività di partecipazione alle competizioni di videogiochi, autorizzata ai sensi dell'articolo 8;

f) «videogiocatore professionista»: qualsiasi individuo la cui attività remunerata consiste nella partecipazione a competizioni di videogiochi nell'ambito di un rapporto lavorativo di tipo subordinato, autonomo od occasionale con una squadra come definita alla lettera e) del presente comma.

Art. 3.

(Competizioni di videogiochi in presenza)

1. Le competizioni di videogiochi svolte in presenza, ossia alla presenza fisica dei partecipanti, possono essere gratuite o prevedere il pagamento di una quota di partecipazione e possono prevedere l'assegnazione di premi in denaro o di altra natura ai vincitori.

2. Nel caso sia prevista una quota di partecipazione, l'organizzatore è tenuto a redistribuire interamente l'ammontare complessivo delle quote di partecipazione raccolte attraverso l'assegnazione di premi in denaro o di altra natura.

3. Nel caso in cui l'ammontare complessivo del montepremi previsto ecceda l'ammontare annualmente definito con decreto del Ministro della cultura, l'organizzatore è tenuto a garantire l'intera somma attraverso uno strumento di garanzia, quale una cauzione, una fideiussione o simili.

4. Almeno trenta giorni prima della data di avvio dell'evento, l'organizzatore è tenuto a comunicare l'organizzazione della competizione di videogiochi in presenza attraverso apposita dichiarazione nelle modalità di cui all'articolo 6.

Art. 4.

(Competizioni di videogiochi da remoto)

1. Le competizioni di videogiochi che si svolgono da remoto nonché le fasi di qualificazione che si svolgono *on line* per le competizioni di videogiochi in presenza non prevedono il pagamento di una quota di partecipazione.

2. I costi di accesso alla rete *internet* e l'eventuale costo di acquisto del videogioco,

comprensivo del costo iniziale, dei contenuti aggiuntivi e degli eventuali abbonamenti, utilizzato a supporto della competizione non costituiscono quota di partecipazione ai sensi del comma 1.

Art. 5.

(Partecipazione dei minori alle competizioni di videogiochi)

1. La partecipazione alle competizioni di videogiochi con premio in denaro è consentita ai maggiori di quattordici anni, subordinatamente all'ottenimento dell'autorizzazione di entrambi i genitori o del genitore esercente l'esclusiva responsabilità genitoriale o, in mancanza di essi, dal tutore del minore, che deve essere informato delle condizioni di partecipazione, dei premi in palio nella competizione e dei videogiochi utilizzati per lo svolgimento della competizione stessa, con particolare riguardo alla relativa classificazione, sulla base dei criteri previsti dall'articolo 11 del regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, di cui all'articolo 10, commi 1 e 2, del decreto legislativo 7 dicembre 2017, n. 203, adottato dall'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni con delibera n. 74 del 6 marzo 2019, comprensivi della classificazione PEGI – *Pan European Game Information* – Informazioni paneuropee sui giochi, che è considerata conforme alle disposizioni del citato regolamento.

2. L'organizzatore della competizione di videogiochi è tenuto alla conservazione per un anno di una copia, eventualmente in forma dematerializzata, dell'autorizzazione di cui al comma 1, cui è allegata copia del documento di riconoscimento del minore e del soggetto esercente la responsabilità genitoriale o del tutore.

Art. 6.

(Dichiarazione della competizione di videogiochi)

1. La dichiarazione della competizione è resa dall'organizzatore della competizione

di videogiochi in presenza tramite apposito modello predisposto dalla Direzione generale Spettacolo del Ministero della cultura.

2. La dichiarazione della competizione di videogiochi comprende:

a) il cognome, il nome, la data e il luogo di nascita dell'organizzatore o del suo legale rappresentante nonché copia digitale del suo documento di identità;

b) l'indirizzo, il telefono, l'indirizzo di posta elettronica, il sito *web* dell'organizzatore e la sua ragione sociale;

c) il videogioco o i videogiochi utilizzati per la competizione;

d) il luogo, la data e la durata della competizione;

e) il numero previsto di partecipanti;

f) l'indicazione della comunicazione al pubblico della competizione;

g) la quota di partecipazione;

h) ove previsto, lo strumento di garanzia per il pagamento delle vincite;

i) il nome e i dati di contatto della società responsabile della sicurezza.

Art. 7.

(Contratti di lavoro dei videogiocatori professionisti)

1. I videogiocatori possono prestare le loro attività attraverso contratti di lavoro subordinato, autonomo od occasionale, secondo quanto previsto dalla presente legge e dalle ulteriori disposizioni applicabili.

2. Ai contratti di lavoro a tempo determinato stipulati per lo svolgimento di competizioni di videogiochi non si applicano gli articoli 19, 21 e 23 del capo III del decreto legislativo 15 giugno 2015, n. 81. I contratti di lavoro a tempo determinato sono rinnovabili, ferma la durata massima cumulativa di cinque anni.

3. Il contratto è redatto per iscritto in almeno tre copie e reca:

a) l'identità e l'indirizzo di residenza delle parti;

- b) la data di assunzione e la durata;
- c) l'individuazione della posizione ricoperta e delle attività alle quali il dipendente partecipa;
- d) l'importo della retribuzione e le sue componenti, compresi i *bonus* e gli eventuali salari accessori;
- e) le disposizioni in materia di previdenza e copertura sanitaria.

4. Il contratto può essere risolto:

- a) in caso di competizione, quando il lavoratore, senza giustificato motivo, ritardi l'arrivo nel luogo della competizione fino a rendere necessaria la sospensione della stessa;
- b) quando il lavoratore commetta mancanze tali da arrecare danno grave all'impresa;
- c) in caso di falsa attestazione dello stato di malattia da parte del lavoratore;
- d) quando il lavoratore commetta grave inadempimento.

Art. 8.

(Squadre)

1. Le imprese o le associazioni che intendono costituire squadre di videogiocatori professionisti devono presentare domanda di autorizzazione al Ministero della cultura in via telematica o mediante lettera raccomandata con avviso di ricevimento.

2. La domanda di autorizzazione reca:

- a) il nome dell'associazione o dell'impresa;
- b) l'indirizzo della sede principale e delle sedi secondarie, se esistenti;
- c) lo scopo sociale;
- d) la descrizione dei mezzi umani, materiali e finanziari messi in atto per soddisfare lo scopo per il quale è richiesta l'autorizzazione;
- e) la descrizione delle condizioni di impiego dei videogiocatori, comprese le loro

condizioni di allenamento e la supervisione fisica e mentale;

f) la descrizione dei mezzi messi in atto per prevenire i rischi professionali connessi all'esercizio dell'attività di videogiocatore professionista.

3. Alla domanda di autorizzazione di cui al comma 2 è necessario allegare:

a) per le associazioni:

1) la copia degli statuti;

2) i verbali delle ultime tre riunioni dell'organo deliberante o, in caso di costituzione da meno di tre anni, i verbali delle riunioni tenutesi dalla data di costituzione dell'associazione;

3) i conti annuali degli ultimi tre esercizi o, in caso di costituzione da meno di tre anni, i conti annuali o la documentazione contabile equipollente disponibile;

b) per le imprese:

1) la copia dell'atto costitutivo e dello statuto;

2) il codice identificativo unico;

3) i bilanci e i conti degli ultimi tre esercizi o, in caso di costituzione da meno di tre anni, i bilanci, i conti di esercizio o la documentazione contabile equipollente disponibile.

4. L'autorizzazione è rilasciata nel caso in cui sussistano i seguenti requisiti:

a) lo scopo dell'associazione o dell'impresa comprende la partecipazione a competizioni di videogiochi;

b) l'associazione o l'impresa è in grado di fornire le risorse umane, materiali e finanziarie per soddisfare lo scopo per il quale è richiesta l'autorizzazione;

c) l'associazione o l'impresa hanno predisposto e attuato una vigilanza e un monitoraggio sulle condizioni fisiche, psicologiche e professionali dei videogiocatori professionisti adeguati alla loro attività.

5. Il Ministero della cultura costituisce un elenco aggiornato delle associazioni e delle imprese che hanno ottenuto l'autorizzazione di cui al presente articolo, pubblicato nel sito *internet* istituzionale del Ministero stesso.

6. L'autorizzazione di cui al presente articolo è rilasciata per un periodo di tre anni ed è rinnovabile.

7. L'autorizzazione è revocabile qualora vengano meno i requisiti previsti dal comma 5 ovvero nei casi di violazione delle norme che disciplinano il lavoro dei minori o gli obblighi di tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro.

Art. 9.

(Sanzioni)

1. A chiunque organizza una competizione di videogiochi senza preventiva dichiarazione ai sensi degli articoli 3, comma 4, e 6 si applica la sanzione amministrativa pecuniaria da 500 euro a 3.000 euro.

2. A chiunque consente la partecipazione di un minore di quattordici anni a una competizione di videogiochi con premio in denaro si applica la sanzione amministrativa pecuniaria da 500 euro a 3.000 euro e la chiusura dell'esercizio per un periodo non superiore a quindici giorni.

PAGINA BIANCA



18PDL0195850