

COMMISSIONI RIUNITE

VII (Cultura, scienza e istruzione) e XI (Lavoro pubblico e privato)

S O M M A R I O

RISOLUZIONI:

7-00178 Caso: Introduzione di una disciplina degli *e-sports* (*Discussione e rinvio*) 3

RISOLUZIONI

Mercoledì 21 febbraio 2024. — Presidenza del presidente della VII Commissione Federico MOLLICONE. — Interviene il sottosegretario di Stato per l'istruzione e il merito Paola Frassinetti.

La seduta comincia alle 12.45.

7-00178 Caso: Introduzione di una disciplina degli *e-sports*.

(*Discussione e rinvio*).

La Commissione avvia la discussione della risoluzione in titolo.

Federico MOLLICONE, *presidente*, avverte che il gruppo di FdI ha chiesto che la pubblicità dei lavori sia assicurata anche attraverso il sistema di ripresa audiovideo a circuito chiuso. Non essendovi obiezioni, ne dispone l'attivazione.

Antonio CASO (M5S), illustra la risoluzione in titolo evidenziando come il settore degli *e-sports* italiano, sebbene in forte crescita, sconta tuttavia la mancanza di una regolamentazione normativa dal momento che non esiste una definizione normativa di *e-sports*, né tanto meno dell'attività di giocatore videoludico.

Ritiene che tale situazione limiti quindi l'espansione di un settore in piena ascesa e crescita economica, creando un freno allo sviluppo del settore. In altri Paesi europei (Francia in primis) e nel mondo (Stati Uniti e Corea del Sud), invece, esistono già norme che inquadrano e regolamentano l'attività di *player* e organizzazioni di questo settore.

Osserva che i *gamer* presentano problematiche ed esigenze specifiche, legate, ad esempio, alla assimilabilità degli sport e dei giochi elettronici agli sport tradizionali, ma per molte altre caratteristiche affrontano situazioni comuni agli altri soggetti che creano contenuti da rendere disponibili attraverso le reti digitali: guardando, infatti, alle modalità di svolgimento dell'attività, i giocatori sono assimilabili ai creatori di altri contenuti, distinguendosi solo per la particolarità del contenuto creato e reso disponibile l'inquadramento di questa categoria di lavoratori sul piano dei rapporti di lavoro è resa più complessa dalla presenza di un ulteriore livello di intermediazione delle attività, rappresentato dalle squadre alle quali possono appartenere i singoli giocatori e che possono regolare i propri rapporti con i giocatori stessi con contratti che possono definire eventuali compensi e ulteriori obblighi tra le parti.

Ricorda che il 10 novembre 2022 il Parlamento europeo ha approvato una storica risoluzione che per la prima volta

riconosce il valore degli *e-sports* e dell'intera industria videoludica, raccomandando agli Stati membri una « strategia di lungo periodo per sostenere e incentivare il settore ».

Sottolinea, inoltre, come gli *e-sports* non solo abbiano un impatto economico perché possono creare un indotto con nuovi posti di lavoro, ma rappresentino anche un tema di inclusione sociale e di parità di diritti. In tale contesto ritiene che legittimare e regolamentare in modo chiaro tale settore possa diventare una chiave anche per attirare le giovani generazioni, a considerare nuove opportunità di lavoro.

Ringrazia quindi la presidenza per aver voluto avviare la discussione della risoluzione a sua prima firma, ritenendo opportuno lo svolgimento di un breve ciclo di audizioni volto ad approfondire i molteplici aspetti di tale complessa materia.

Infine auspica che sul testo della risoluzione, data l'estrema rilevanza dei temi trattati, si possa raggiungere la massima condivisione da parte di tutti i gruppi parlamentari.

Valentina BARZOTTI (M5S) fa notare che l'atto di indirizzo in esame si pone sulla scia dell'eccellente lavoro svolto nella scorsa legislatura sul tema dei creatori di contenuti digitali, in relazione al quale ricorda che venne svolta una indagine conoscitiva presso la XI Commissione, il cui documento conclusivo – durante l'esame

del quale ella svolse il ruolo di relatrice – ha rappresentato un valido presupposto per un successivo epocale intervento normativo realizzato nel 2022 nel corso dell'esame della legge sulla concorrenza presso la X Commissione. Ricorda infatti che, in quella sede, vennero approvati, per la prima volta, criteri di delega volti ad offrire ampie tutela ai lavoratori del comparto, individuando specifiche categorie per i creatori di contenuti digitali rispetto all'attività economica svolta, nonché a prevedere meccanismi dedicati alla risoluzione alternativa delle controversie tra creatori di contenuti digitali e relative piattaforme, nell'ambito di una disciplina a cui auspica l'Esecutivo dia oggi attuazione. Rileva che il tema degli *e-sports*, che venne affrontato anche in quelle precedenti occasioni con l'impegno di svilupparlo più approfonditamente in altra sede, merita una seria riflessione, anche attraverso lo svolgimento di un ciclo di audizioni, a fronte delle implicazioni di natura economica, geopolitica e professionale, che comportano, ponendosi peraltro anche questioni connesse alla tutela dei minori. Auspica si svolga un confronto costruttivo che conduca ad una piena condivisione tra i gruppi su un atto di indirizzo che definisce d'avanguardia.

Federico MOLLICONE, *presidente*, nessun altro chiedendo di intervenire, rinvia il seguito della discussione ad altra seduta.

La seduta termina alle 12.55.