

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA**

**SCUOLA DI SCIENZE SOCIALI  
DIPARTIMENTO DI ECONOMIA**

*Corso di laurea in Management LM-77*



Elaborato scritto per la prova finale in  
Diritto del lavoro nell'economia digitale

***Profili di tutela del lavoro nel settore degli e-sports***

Docente di riferimento:  
*Prof.ssa Annamaria Donini*

Candidato:  
*Matteo Cassisi*

Anno accademico 2024-2025

## Indice

Abstract.....	2
I. Il lavoro nell'economia digitale degli e-sports: piattaforme, nuove professionalità e criteri di qualificazione.....	3
1.1 Le piattaforme digitali come nuovi intermediari .....	3
1.2 Le nuove figure professionali dell'economia digitale .....	6
II. Il fenomeno degli e-sports .....	11
2.1 Definizione e caratteristiche degli e-sports.....	11
2.2 L'evoluzione storica del fenomeno.....	14
2.3 La struttura e il valore socio-economico del settore .....	18
2.4 L'inquadramento giuridico generale del settore .....	23
III. La figura del giocatore: amatore vs professionista e qualificazione giuridica del rapporto di lavoro. ....	28
3.1 L'attività del giocatore tra dilettantismo e professionalità .....	28
3.2 Il dibattito sulla qualificazione giuridica del lavoro del pro-player.....	32
3.3 Il ruolo dei team e dei contratti .....	41
3.4 La disciplina in Francia e a San Marino. Cenni.....	45
IV. Le tutele e i diritti del giocatore professionista .....	49
4.1 La tutela della salute e della sicurezza del giocatore .....	49
4.2 Tutela previdenziale, assicurativa e diritti economici dei giocatori .....	55
Conclusioni.....	60
Bibliografia.....	62
Sitografia .....	65

## **Abstract**

La tesi esamina il fenomeno degli e-sports, analizzandone le principali caratteristiche economiche, organizzative e giuridiche, nel contesto dell'economia digitale contemporanea. Dopo una prima ricostruzione del quadro organizzativo-strutturale del settore, l'elaborato si sofferma sulle figure professionali coinvolte, con particolare riguardo al pro-player e prestando attenzione alle diverse modalità con cui può la relativa prestazione può essere svolta. L'analisi prende in considerazione anche i diversi modelli contrattuali adottati nel settore, evidenziando le problematiche che sorgono circa il corretto inquadramento giuslavoristico delle attività e-sportive. Nell'elaborato vengono inoltre approfonditi i profili relativi alla qualificazione dei redditi prodotti e degli aspetti fiscali, previdenziali e assicurativi connessi, evidenziando la pluralità delle fonti di reddito e delle tutele applicabili. Infine, la tesi illustra i recenti tentativi d'intervento legislativo nell'ordinamento italiano, individuandoli come base di partenza per l'evoluzione futura del settore.

This thesis examines the phenomenon of e-sports, analysing its main economic, organisational and legal features within the context of the contemporary digital economy. After an initial reconstruction of the organisational and structural framework of the sector, the study focuses on the professional figures involved, with particular attention to the pro-player and to the different ways in which the related activity may be performed. The analysis also considers the various contractual models adopted in the sector, highlighting the difficulties that arise in the correct labour-law classification of e-sports activities. Furthermore, the thesis explores issues relating to the qualification of the income generated and the associated tax, social security and insurance aspects, emphasising the plurality of income sources and the forms of protection applicable. Finally, the thesis examines recent legislative intervention attempts within the Italian legal system, identifying them as a possible starting point for the future development of the sector.

## **I. Il lavoro nell'economia digitale degli e-sports: piattaforme, nuove professionalità e criteri di qualificazione**

### **1.1 Le piattaforme digitali come nuovi intermediari**

La progressiva digitalizzazione dei processi produttivi ha determinato una profonda trasformazione delle modalità di organizzazione del lavoro e dei mercati, ponendo al centro del dibattito giuridico il ruolo delle piattaforme digitali quali nuovi intermediari economici. Storicamente, la funzione d'intermediazione economica era affidata a soggetti facilmente individuabili, come ad esempio imprese e datori di lavoro, operanti all'interno di un contesto legislativo ben delineato. Con l'avvento delle piattaforme digitali, tale modello deve essere ampiamente riesaminato.

Le piattaforme digitali di fatto si delineano come ambienti tecnologici che mediano l'incontro tra una pluralità di soggetti. Esse governano, ad esempio, le modalità di accesso, partecipazione e remunerazione attraverso regole che, nella maggior parte dei casi, sono unilateralmente predisposte dalla medesima piattaforma. In questo senso, esse esercitano una funzione di intermediazione caratterizzata da un elevato grado di asimmetria informativa e di potere contrattuale.

Nel contesto degli e-sports, le piattaforme digitali assumono una pluralità di ruoli. Da un lato, esse rappresentano l'ambiente digitale<sup>1</sup> in cui si svolgono le attività competitive. Dall'altro lato, le piattaforme di streaming e di content sharing, come twitch e youtube, svolgono una funzione anche organizzativa<sup>2</sup>, ad esempio nella diffusione delle competizioni e nella costruzione del valore economico del settore, consentendo la visibilità dei giocatori, l'attrazione degli sponsor e la generazione di flussi di ricavi.

Questa duplice funzione infrastrutturale e organizzativa, fa sì che le piattaforme assumano un ruolo centrale nelle dinamiche degli e-sports. Esse quindi costituiscono il luogo dove vengono ospitati i contenuti generati dagli utenti, ma nel contempo si

---

<sup>1</sup> Raimondi E., 2019, "Il lavoro nelle piattaforme digitali e il problema della qualificazione della fattispecie", *Labour & Law Issues* Vol. 5, no. 2

<sup>2</sup> Micucci, M.L., *Organizzazione del torneo ed erogazione del premio negli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 292 ss.

mostrano come soggetti attivi nel processo di definizione delle condizioni di accesso al mercato, o ancora per quel che riguarda la selezione dei partecipanti e nella determinazione dei comportamenti da seguire.

Per fare ciò, le piattaforme si servono di strumenti come sistemi di ranking, algoritmi o politiche di monetizzazione e moderazione, attraverso cui possono appunto esercitare un potere di indirizzo che incide direttamente sulle modalità di svolgimento dell'attività dei gamer e degli altri operatori del settore.

Per quanto riguarda l'aspetto giuridico, tale centralità solleva importanti quesiti circa la natura del ruolo svolto dalle piattaforme. Trattando l'argomento da un punto di vista giuslavoristico, si evidenzia come la situazione attuale riguardante l'operato delle piattaforme digitali possa collocarsi in una zona definibile come grigia e dai tratti ambigui<sup>3</sup>. Detta ambiguità emerge nel momento in cui si vuole andare a comprendere come si qualificano le prestazioni lavorative rese dai soggetti che si servono di queste piattaforme.

Tendenzialmente la problematica principale vede il contrapporsi tra l'idea che i lavoratori possano essere definiti autonomi, in quanto per coloro che usufruiscono di queste piattaforme viene riconosciuta un'autonomia detta "formale". Ad esempio ai lavoratori è riconosciuta la possibilità di decidere se e quando lavorare, attraverso l'istituto della connessione volontaria. Dall'altro lato troviamo invece chi propone una mitigazione di queste libertà, sostenendo che questa autonomia sia solo apparente in quanto mediata attivamente dagli algoritmi delle piattaforme, che di fatto vincolano i lavoratori e concedono loro solo un certo grado di discrezionalità<sup>4</sup>.

Non a caso, nel corso degli ultimi anni, ha preso piede la definizione di questo argomento come una *"ibridazione di tratti caratteristici quanto del rapporto di lavoro"*

---

<sup>3</sup> Menegatti E., 2018, "On-demand workers by application: autonomia o subordinazione", in Zilio Grandi G., Biasi M., "Commentario Breve allo Statuto del Lavoro Autonomo e del Lavoro Agile", pag. 93-112

<sup>4</sup> Pacella, Gemma. "Il lavoro tramite piattaforma digitale nella giurisprudenza dei Paesi di civil law – The work via digital platform in the jurisprudence of civil law countries." *Labour & law issues*. 1 (2019): 16–42.

*subordinato quanto di quello autonomo*”<sup>5</sup>, mettendo in luce come sia effettivamente complicato comprendere la qualificazione del rapporto di lavoro.

Ampliando il discorso al settore degli e-sports, la sopracitata problematica è una questione cruciale, e l’esistenza ed utilizzo delle piattaforme contribuisce a rendere ancora più complesso il quadro, in quanto il settore nella fattispecie è relativamente recente, e vi sono una moltitudine di attori in gioco, quali gamer, publisher, team, manager, organizzatori di tornei e servizi di streaming.

Un ulteriore elemento di rilievo riguarda la dimensione contrattuale. Come già scritto in precedenza, tendenzialmente le piattaforme predispongono unilateralmente le condizioni generali di contratto a cui devono sottostare tutti gli utenti che desiderano far parte ed utilizzare una determinata piattaforma. Tali condizioni regolano, ad esempio, le modalità di monetizzazione, l’accesso ai servizi, l’utilizzo dei contenuti e anche le modalità di risoluzione di eventuali controversie.

Anche nel caso dei gamer competitivi e degli streamer, ed in generale di tutti coloro che desiderano usufruire delle funzioni rese possibili grazie all’utilizzo della piattaforma, l’adesione a queste condizioni rappresenta spesso un passaggio obbligato per poter svolgere le differenti attività, determinando una condizione di subordinazione funzionale ed economica dalla piattaforma stessa.

Emerge, in questo senso, la possibilità di effettuare un paragone tra coloro che lavorano nell’ambito degli e-sports, e il concetto di crowdworkers<sup>6</sup>. In particolare, quando l’attività produttiva di streamers e gamer è strettamente vincolata dalle regole e dagli algoritmi imposti dalla piattaforma, come ad esempio il perseguire obiettivi economici ben delineati, è possibile constatare la presenza di tratti strutturali analoghi al crowdworking, come asimmetria di potere e forte dipendenza economica dall’infrastruttura digitale.

Nel contesto degli e-sports, inoltre, le piattaforme possono dare un apporto significativo nel creare e rafforzare meccanismi di reputazione digitale. Questo perché,

---

<sup>5</sup> Raimondi E., 2019, “Il lavoro nelle piattaforme digitali e il problema della qualificazione della fattispecie”, *Labour & Law Issues* Vol. 5, no. 2

<sup>6</sup> Giubboni, Stefano. “Il lavoro attraverso piattaforma digitale nella disciplina nazionale - platform work in italian legislation.” *Rivista italiana di diritto del lavoro*. 3 (2023): 295–324.

in questo settore, non sono solamente le qualità delle prestazioni del gamer a determinare il valore economico da predisporre in suo favore. A monte del successo di un gamer vi sono infatti delle dinamiche come visibilità o capacità di attrarre sponsor grazie al numero di visualizzazioni, analizzate da algoritmi imposti dalla piattaforma. Un top-gamer dovrebbe quindi avere le capacità di adattarsi a queste logiche e dinamiche impartite dalla piattaforma, che possono diventare arbitri indiretti delle opportunità professionali dei soggetti che operano al loro interno, in maniera oggettiva analizzando dati e report.

E' dunque possibile considerare le piattaforme digitali, nel contesto degli e-sports, come il fulcro organizzativo dell'attività economica. Questa considerazione è resa possibile poiché le piattaforme coordinano una pluralità di rapporti giuridici, come i contratti di sponsorizzazione o contratti pendenti con i gamers, e che concorrono a definire il funzionamento complessivo del settore. Questo ruolo di coordinamento è pieno di criticità di natura giuridica, in particolare nei confronti dei giocatori, i quali svolgono le proprie attività in un contesto caratterizzato da forte instabilità contrattuale e da una marcata asimmetria di potere.

Sulla base di queste considerazioni, appare evidente come le piattaforme digitali non possano essere considerate mezzi imparziali, ma debbano essere considerate come attori economici dotati di un considerevole potere organizzativo. Nel settore degli e-sports, questo potere incide non solo sulla struttura del mercato, ma anche sulle modalità di svolgimento dell'attività lavorativa e sulla qualificazione giuridica dei rapporti.

La comprensione del ruolo delle piattaforme come nuovi intermediari rappresenta, pertanto, un passaggio essenziale per affrontare il successivo dibattito sulle nuove figure professionali dell'economia digitale e sulla qualificazione giuridica del lavoro negli e-sports, che saranno oggetto dei paragrafi successivi.

## **1.2 Le nuove figure professionali dell'economia digitale**

L'affermazione delle piattaforme digitali come nuovi intermediari dell'economia contemporanea ha favorito l'emersione di una pluralità di figure professionali che sfuggono alle tradizionali categorie del diritto del lavoro. Nell'economia digitale, e in

particolare nel settore degli e-sports, l'attività lavorativa non si esaurisce più nella prestazione tipica resa all'interno di un'organizzazione aziendale strutturata, ma si sviluppa attraverso forme ibride, spesso caratterizzate da elevata flessibilità, autonomia apparente e forte dipendenza economica. Questo contesto rende essenziale un'attenta analisi sulla natura giuridica delle figure professionali che operano negli e-sports, e sulla necessità di assimilare le prestazioni lavorative di questi soggetti agli schemi tradizionali del lavoro subordinato, autonomo o parasubordinato.

In questi termini, il settore degli e-sports rappresenta un ramo dove la materia giuslavoristica risulta ancora incerta e carente. Il settore infatti si colloca all'incrocio tra industria culturale, intrattenimento digitale e sport competitivo, dove spaziano svariate figure professionali che svolgono attività con un alto contenuto tecnologico e creativo. In questo ambito, la prestazione lavorativa assume forme composite, che combinano abilità tecniche, competenze comunicative e capacità di gestione dell'immagine personale, rendendo complessa l'individuazione di un modello giuridico unitario.

Tra le figure più significative vi è sicuramente quella del gamer professionista<sup>7</sup>. A discapito della figura del giocatore occasionale, il professionista svolge un'attività competitiva continuativa, che si sviluppa partendo da un allenamento quotidiano sulle discipline in cui è specializzato, con impegno costante e con un elevato grado di preparazione strategica. Al giocatore professionista non sono richieste solo abilità e competenze tecniche, ma anche una costante resistenza mentale, disciplina e capacità di lavorare in gruppo. Queste attività hanno come scopo finale la partecipazione a tornei e competizioni organizzate, spesso all'interno di team strutturati di cui fa parte e che rappresenta.

Nonostante ciò, la qualificazione giuridica delle attività lavorative dei gamer professionisti rimane incerta, con la presenza di vuoti normativi che lasciano spazio a molteplici interpretazioni.

Accanto alla figura del gamer professionista, troviamo quelle di streamer e content creator. Anche se spesso vengono confuse tra di loro, devono essere trattate in realtà come due distinte figure professionali. Lo streamer è un soggetto che realizza

---

<sup>7</sup> Ammirati, R. (2025). E-sport e lavoro: frammenti di regolazione giuridica. *Labour & Law Issues*, 11(2), I.1-I.23.

contenuti digitali in diretta servendosi di piattaforme come Twitch, dove mostra la propria attività e interagisce in tempo reale con il pubblico. Si parla invece di content creator quando il soggetto che crea i contenuti, sempre destinati alla fruizione online, li registra e modifica prima della diffusione sulle diverse piattaforme digitali. Da una parte quindi lo streamer è un soggetto che mostra ottime qualità di intrattenimento dal vivo, dall'altra il content creator predilige maggiormente la qualità dei contenuti.

Queste due figure sono fondamentali nel panorama degli e-sports, perché contribuiscono alla diffusione e promozione delle competizioni, alla costruzione dell'audience e alla valorizzazione economica degli eventi, rendendo la competizione un prodotto mediatico in grado di attrarre pubblico pagante e sponsorizzazioni, enfatizzando la dimensione economica del settore.

Anche in questo caso, dal punto di vista giuridico, le attività dello streamer e del content creator presentano profili di particolare complessità. Da un lato, è possibile accostarle alle peculiarità del lavoro autonomo, in quanto svolte con ampia libertà organizzativa e senza apparenti vincoli di subordinazione formale. Dall'altro lato, come per il gamer professionista, queste figure si trovano nella medesima situazione di dipendenza economica dalla piattaforma e di assoggettamento alle sue regole contrattuali e algoritmiche, ponendo interrogativi circa l'effettiva autonomia dei soggetti.

Sono infatti le piattaforme di streaming a stabilire unilateralmente le condizioni di monetizzazione o ancora i criteri di visibilità dei contenuti e le politiche di moderazione, incidendo in modo significativo sulle possibilità di successo professionale dello streamer.

Abbiamo poi la figura del team e-sportivo, del quale solitamente il giocatore fa parte. All'interno del team operano svariate figure professionali, come coach digitali, team manager, match analyst o ancora tecnici di svariato genere, tutti con l'obiettivo finale di occuparsi attivamente della gestione delle attività dei propri gamers, cercando di metterli nella condizione di poter performare al meglio.<sup>8</sup> La presenza di tali figure contribuisce alla professionalizzazione del settore, rendendolo sempre più simile al

---

<sup>8</sup> EportsMag, Cos'è un esports team, 2024, risorsa web reperibile al seguente link: <https://www.esportsmag.it/cose-un-esports-team/>

modello tipico dell'industria sportiva. Questi soggetti svolgono attività essenziali per il funzionamento del team e più in generale del settore, ma operano frequentemente in condizioni di precarietà contrattuale e di scarsa protezione giuridica.

Questa varietà di figure presenti nel mondo degli e-sports mette in luce l'assenza di una disciplina specifica per tali professioni, contribuendo a creare un quadro frammentato, in cui le tutele dei lavoratori risultano spesso incomplete o incerte.

Per quanto riguarda il diritto del lavoro, queste nuove figure professionali, nel contesto dell'economia digitale, mettono alla prova in maniera significativa le categorie lavorative tradizionali. La distinzione tra lavoro subordinato e lavoro autonomo, fondata su criteri quali l'etero-direzione, la continuità della prestazione e l'inserimento nell'organizzazione del datore di lavoro, risulta sempre meno idonea a descrivere la realtà delle attività svolte in questo tipo di economia<sup>9</sup>.

Nel settore degli e-sports, tale inidoneità è ancor più accentuata dalla presenza delle piattaforme, che esercitano un potere organizzativo diffuso e tendenzialmente opaco, senza assumere formalmente il ruolo di datore di lavoro.

In questo contesto, cercando di assimilare queste figure ad un quadro giuridico più adeguato, si è cercato di far ricorso a categorie quali l'etero-organizzazione o il lavoro autonomo economicamente dipendente. Tuttavia, l'applicazione di questi modelli al settore degli e-sports presenta ancora numerose incertezze, legate alla specificità delle attività svolte e alla molteplicità degli attori coinvolti.

Tenendo conto di quanto detto, risulta evidente come le nuove figure professionali dell'economia digitale, ed in particolare nel contesto degli e-sports, necessitino un ripensamento delle categorie giuridiche tradizionali e degli strumenti di tutela del diritto del lavoro. L'assenza di una disciplina specifica e la frammentazione dei rapporti contrattuali contribuiscono a creare un contesto di incertezza, in cui i soggetti più deboli della filiera rischiano di rimanere privi di adeguate protezioni.

---

<sup>9</sup> Diamanti, Riccardo. "Il lavoro etero-organizzato e le collaborazioni coordinate e continuative - self-employment relation organized by the employer and self-employment with strict continuative and coordinated relations with the enterprise." *Diritto delle relazioni industriali : rivista semestrale della Associazione lavoro e ricerche*, ALAR 1 (2018): 105–144.

La comprensione delle caratteristiche di queste professionalità rappresenta, pertanto, un passaggio fondamentale per affrontare, nei capitoli successivi, il tema della qualificazione giuridica del rapporto di lavoro del giocatore di e-sports e delle tutele ad esso applicabili.

## II. Il fenomeno degli e-sports

### 2.1 Definizione e caratteristiche degli e-sports

E' ormai da qualche anno che si è iniziata a trattare la materia degli e-sports, che traducendo letteralmente dall'inglese significa “sport elettronico”, per delineare generalmente una forma organizzata di competizione videoludica, mediata tramite l'utilizzo di piattaforme digitali.

Risulta tuttavia complicata la ricerca di una definizione univoca di questo fenomeno, poiché manca, sia a carattere nazionale che sovranazionale, una formulazione specifica di riferimento. Di fatto, le svariate definizioni che ritroviamo, e che sono per lo più affini, sono state generate prevalentemente in ambito dottrinale o dagli operatori del settore.

In mancanza dunque di una precisa normativa, ai fini descrittivi delle caratteristiche del settore si può comunque fare riferimento alla recente definizione fornita dal CONI, secondo cui *“Con il termine e-sport ci si riferisce principalmente all'utilizzo di videogiochi sportivi a livello organizzato e competitivo e si ricomprende sia la categoria degli “Sport (o giochi) elettronici”, con un minimo dispendio di energie fisiche, ma con un coinvolgimento generalmente medio-alto di quelle mentali, sia quella degli “Sport simulati”, tramite i quali un determinato sport viene simulato con strumenti che replicano l'attrezzo sportivo reale, con un dispendio di energie sia fisiche che mentali che dipendono dallo “sport” scelto”*.<sup>1</sup>

Un'altra definizione rilevante è stata altresì fornita dall'associazione IIDEA e ISFE, che delincono gli e-sports come *“leghe, circuiti competitivi, tornei o competizioni simili, che prevedono tipicamente un pubblico di spettatori, in cui giocatori singoli o squadre giocano a videogiochi, sia di persona, che online, allo scopo di ottenere premi o per puro intrattenimento.”*<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Maietta A., Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo, in Rivista di Diritto Sportivo, 2022

<sup>2</sup> ISFE – Interactive Software Federation of Europe et al., Guide to Esports, 2021. Risorsa web reperibile al seguente link: <https://igea.net/wp-content/uploads/2021/12/Guide-to-Esports-ISFE-ESA-ESA-C-IGEA.pdf>

La definizioni appena citate mettono in luce subito un elemento di differenziazione tra le moltitudini di competizioni videoludiche esistenti assimilabili al concetto di e-sports, ed il concetto più ampio di gaming. In questo senso, si può parlare di e-sports quando la competizione presenta inequivocabili profili organizzativi, con regole formalizzate, meccanismi di sfida ben delineati e con un sistema di attribuzione dei premi.

E' infatti in questo ambito che, nel corso del tempo, si sono viste creare e sviluppare una moltitudine di figure professionali che operano in questo settore, e che coadiuvano la figura del gamer professionista nelle diverse competizioni. Al contesto generico del gaming possono essere ricondotti invece tutti quegli utenti che sfruttano i videogiochi non a fini competitivi, bensì esclusivamente con intenzioni ludiche e ricreative, con l'assenza dunque di un profilo organizzativo tipico di coloro che fanno del settore il proprio ambiente lavorativo.<sup>3</sup>

Un altro elemento tipico del settore, senza il quale non si potrebbero svolgere le competizioni, è rappresentato dalla compresenza di una piattaforma hardware e di un software di gioco. Per piattaforma hardware si intende il mezzo tecnico, ad esempio console o computer, che si utilizza per poter rendere la prestazione. Il software invece lo si può intendere come il programma, l'insieme di immagini, di suoni e di regole, che configura l'ambiente virtuale in cui si svolge l'attività competitiva.<sup>4</sup> Entrambi gli elementi sono funzionali e inscindibili ai fini della competizione.

In aggiunta a quanto detto, e sempre in accordo con le molteplici definizioni esistenti del settore, è possibile individuare una caratteristica distintiva tra la concezione tradizionale di sport e quella di e-sport. A differenza dello sport classico, dove la prestazione è prevalentemente di tipo fisico, nel contesto degli e-sports è richiesto uno sforzo cognitivo e intellettuale. Quest'ultima caratteristica non esclude la presenza di un impegno fisico, ma deve essere inteso ad esempio come capacità di mantenere livelli di

---

<sup>3</sup> A. CONI, Introduzione agli esports, in Criticità legali degli esports in Italia, Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport.

<sup>4</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." Rivista trimestrale di diritto tributario : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

concentrazione alti per lunghi periodi di tempo, o ancora resistenza a forti livelli di stress.

Sono dunque da escludere dalla categoria e-sportiva, per i requisiti di sforzo cognitivo e individuale appena citati, tutti i videogame caratterizzati esclusivamente da elementi di casualità e probabilità, come ad esempio i giochi di slot machine online.<sup>5</sup> Rileva anche, tra le svariate caratteristiche del settore, la presenza di un pubblico che assiste alle competizioni mediante l'utilizzo di piattaforme di streaming o in presenza. E' infatti attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali, che trasmettono in diretta o in differita gli eventi, che il pubblico ha la possibilità di fruire dei contenuti delle diverse competizioni. Gli e-sports non sono dunque soltanto competizioni tra giocatori, ma eventi destinati a essere osservati, condivisi e commentati.

Per quanto riguarda il settore, esistono svariati generi e tipologie di e-sports<sup>6</sup>, ciascuno con proprie regole e modalità di svolgimento. Tra le più comuni e ricorrenti, si possono citare:

- First Person Shooter (FPS): sono giochi d'azione dove il giocatore, che controlla un personaggio da una prospettiva soggettiva, compete cercando di eliminare i giocatori avversari. La trama del gioco prevede lo scontro con gli altri giocatori servendosi di armi. L'utenza che guarda la competizione la osserva in prima persona, esattamente come appare al gamer.
- Real Time Strategy (RTS): si tratta di giochi dove la componente principale risiede nella capacità di pianificare e gestire risorse, il tutto in tempo reale. Il successo in queste competizioni dipende soprattutto dalle abilità strategiche del gamer, premiando più la componente intellettuale che quella fisica.
- Multiplayer Online Battle Arena (MOBA): sono giochi che presentano sia una componente strategica che una operativa d'azione. I giocatori vengono

---

<sup>5</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

<sup>6</sup> SportsItalia, Quali sono le tipologie di e-sports?, risorsa web reperibile al seguente link: <https://esportsitalia.com/quali-sono-le-tipologie-di-esports/>

suddivisi in due squadre, e si affrontano in mappe strutturate, con la presenza di basi, e con due obiettivi principali a seconda del ruolo assegnato in partenza. Il primo è la salvaguardia della propria base di partenza dall'assalto degli avversari. Il secondo, ma non per importanza, è la conquista della base avversaria. Esce vincente dallo scontro la squadra che meglio riesce a seguire il proprio obiettivo, definito all'inizio del gioco.

- **Fighting Games:** sono giochi che si basano su scontri diretti tra i diversi giocatori, molto spesso mediante l'utilizzo di armi. Anche in questo caso il vincitore è colui che riesce a sopraffare l'avversario.
- **Videogiochi Sportivi-Simulativi:** in questo caso si tratta di videogiochi che riproducono fedelmente, ma in forma digitale, sport tradizionali come calcio e basket. Le competizioni seguono logiche simili a quelle dello sport di riferimento, ad esempio con tornei, campionati e classifiche, ma mediate attraverso l'utilizzo di piattaforme digitali.
- **Giochi di Carte Digitali:** in questa categoria rientrano tutti quei giochi che si ispirano ai classici giochi di carte, ma anche in questo caso la competizione è virtuale, svolta online grazie all'utilizzo delle piattaforme digitali.

Nel complesso, le tipologie appena citate mostrano come nel settore degli e-sports esistano una moltitudine di discipline tra loro differenti, accomunate però da quei tipici caratteri organizzativi e agonistici che le differenziano dalla semplice attività di gaming.

In definitiva gli e-sports si collocano in una zona di confine tra sport, lavoro e intrattenimento, e la comprensione delle caratteristiche di queste discipline è fondamentale per poter approfondire, nei prossimi paragrafi, la loro evoluzione storica, la struttura economica del settore e il relativo inquadramento giuridico.

## **2.2 L'evoluzione storica del fenomeno**

Per comprendere la nascita e l'evoluzione storica del settore degli e-sports, è necessario in prima battuta analizzare lo sviluppo dei videogames, a cui sono strettamente collegati e dai quali dipendono.

I primi due videogiochi sviluppati consistevano in versioni digitali del tradizionale gioco del tris, e furono sviluppati per il solo scopo accademico. Questi due giochi nati nei primi anni 50, che prendevano il nome di OXO e Tennis For Two, rappresentavano il punto di partenza per il successivo sviluppo del mondo dei videogames. Tuttavia, erano tecnicamente limitati, poiché non recepivano in tempo reale i movimenti del giocatore.

La svolta si ebbe solamente nel 1961, quando gli scienziati del MIT crearono un videogioco chiamato “Spacewar!”, definibile come il primo videogioco completo e funzionante. La creazione di questo videogioco è da attribuire in prima battuta a Steve Russel, che coadiuvato nella sua realizzazione da diversi colleghi riuscì in soli 3 mesi, partendo da zero, a perfezionarlo.

Ma è partire dagli anni 70 che i videogames iniziarono a diffondersi e ad attirare una discreta mole di partecipanti. Infatti, il 19 ottobre 1972 venne organizzata e svolta, all’interno dell’università di Stanford, la prima competizione videoludica della storia. Si trattava di un torneo di Spacewar, che ha visto la partecipazione di 24 concorrenti, e che prevedeva come premio in caso di vittoria un abbonamento annuale alla rivista Rolling Stones.<sup>7</sup>

Conseguentemente, negli anni 80, si sono sviluppate e diffuse le prime consolle di gioco con Sony, Nintendo e Sega, che hanno apportato migliorie tecniche di pregevole valore. Queste tre aziende hanno di fatto avviato una forte competizione all’interno del mercato, portando un netto miglioramento alla componente grafica, alle funzionalità del gioco e alla giocabilità generale, creando esperienze di gioco più realistiche e che richiedevano abilità e conoscenze tecniche sempre più avanzate.<sup>8</sup>

Proprio nel novembre del 1980 venne organizzato il primo grande evento a carattere competitivo della storia dei videogames. Si trattava di un torneo di Space-

---

<sup>7</sup> Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>8</sup> Zambelli, L. – Strinati, A., *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

Invaders, organizzato dalla Atari negli Stati Uniti, che prevedeva la vittoria in base al punteggio ottenuto nella competizione e al quale parteciparono circa 10000 giocatori.

La vera rivoluzione è tuttavia da ricondurre verso la fine degli anni 80, quando si cominciò anche a trattare la materia del gioco online. Nel 1988 infatti uscì un gioco chiamato Netrek, caratterizzato dal fatto di avere server aperti, e che mediante l'utilizzo di internet permise le prime forme di competizione online di carattere globale.<sup>9</sup> E' però a partire dagli anni 90 che i tornei iniziano a diffondersi globalmente, assumendo una dimensione organizzativa e una struttura tale da poter iniziare a parlare di e-sports. In questi anni infatti, grazie all'ingente diffusione di internet, è stato possibile sfidare online giocatori fisicamente distanti, garantendo quindi la possibilità di competere con giocatori sempre nuovi. Queste novità resero possibile, nel 1997, il Red Annihilation Tournament, il primo torneo di videogiochi svolto interamente online e di carattere internazionale, al quale parteciparono circa 2000 giocatori.

A partire dai primi anni 2000 vi fu un vero e proprio spostamento geografico per quel che riguarda lo sviluppo degli e-sports, quando la Corea del Sud prese il posto degli Stati Uniti. Questo spostamento geografico è riconducibile a molteplici fattori:<sup>10</sup>

- Forte investimento in infrastrutture digitali: nel tentativo di rilancio economico a seguito della crisi finanziaria asiatica del 1997, la Corea del Sud investì ampiamente con l'obiettivo di diffondere internet a banda larga.
- Diffusione dei Pc bang (internet caffè): in quegli anni si affermarono rapidamente i Pc bang, locali pubblici dedicati al gioco online. Questi favorivano la competizione tra più giocatori nello stesso spazio fisico, rendendo i videogiochi accessibili a un vasto pubblico. Grazie a questi iniziarono anche a formarsi le prime comunità di gamers e i primi tornei locali.

---

<sup>9</sup> Rocchini, Emilio. "Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers." *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>10</sup> South Korea's Esports Evolution: From Pastime to Cultural Cornerstone, Haps Korea, pubblicato il 9 gennaio 2025, risorsa web reperibile al seguente link: <https://www.hapskorea.com/south-koreas-esports-evolution-from-pastime-to-cultural-cornerstone/>

- Riconoscimento sociale e mediatico degli e-sports: a seguito della creazione di campionati ufficiali, e della loro diffusione all'interno del panorama televisivo, i giocatori divennero figure mediaticamente riconosciute, spinti da una forte legittimazione mediatica.
- Sostegno istituzionale: a differenza degli Stati Uniti, dove lo sviluppo del settore venne relegato prevalentemente all'iniziativa privata, nella Corea del Sud vi fu un forte coordinamento pubblico, con lo Stato che favorì sia la regolazione che l'organizzazione del settore. E' in quel momento che nasce l'associazione coreana dell'esports (KeSPA), e che per la prima volta si assiste alla comparazione tra uno sportivo tradizionale e un e-sportivo, qualificando quest'ultimo come un atleta a tutti gli effetti.

E' proprio con l'avvento del nuovo millennio che gli e-sports hanno goduto di una crescita esponenziale sotto diversi profili, partendo dal numero di giocatori coinvolti e di spettatori, fino ad arrivare al relativo volume d'affari generato, che è tutt'altro che trascurabile.

Le dinamiche evolutive di questo settore si sono intrecciate anche con quelle dei media digitali. La nascita delle piattaforme di streaming ha permesso la trasmissione in tempo reale delle competizioni, rendendole fruibili ad un pubblico potenzialmente globale. Le competizioni quindi non risultano più essere solamente un momento di confronto tra i migliori giocatori, ma diventano un vero e proprio contenuto destinato a essere visionato e condiviso online. Questo processo ha contribuito a far diventare gli e-sports come un vero prodotto mediatico, con modalità comunicative e espressive proprie.

Questo processo di mediatizzazione ha avuto anche riflessi diretti sull'organizzazione interna del settore. Le competizioni sono state adeguate alle esigenze proprie delle trasmissioni in diretta, ad esempio inserendo pause programmate e alternando momenti di commento tecnico e analisi. Così facendo, il modello d'intrattenimento degli e-sports si è accostato sempre di più a quello degli sport tradizionali, pur mantenendo i tratti distintivi legati all'ambiente digitale.

Lo sviluppo del settore, e della sua importanza in termini di volume d'affari, ha messo in luce anche un progressivo intreccio tra dimensione competitiva e commerciale. La crescita dell'audience e del numero di spettatori durante le diverse competizioni, ha reso gli e-sports uno spazio privilegiato per le strategie di marketing di quei settori che rivolgono la propria offerta ad un target di clientela giovane e tecnologicamente competente. Questo ha accentuato la natura economica dell'attività, rendendo il settore interessante e appetibile anche agli occhi di imprese che non hanno come core business le competizioni degli e-sport.

La recente pandemia di Covid-19, che ha causato un lungo periodo di lockdown a partire dai primi mesi del 2020, ha rappresentato un momento particolarmente rilevante nel percorso evolutivo ed espansionistico degli e-sports. Con la sospensione degli eventi tradizionali in diretta, l'attenzione si è spostata verso le competizioni mediate da piattaforme digitali, che potevano essere svolte anche in assenza di contatto fisico, sia tra i gamer, che tra il pubblico. Gli e-sports hanno dunque beneficiato di una grande visibilità mediatica, in quanto la popolazione era costretta a casa, aumentando la propria base di spettatori e consolidando la propria posizione nel panorama dell'intrattenimento contemporaneo.<sup>11</sup>

In conclusione, l'evoluzione storica del settore degli e-sports può essere vista come una transizione da una situazione primaria informale, dove i videogiochi erano progettati esclusivamente a scopo ludico e l'accesso a questi era fortemente limitato dalle tecnologie dell'epoca, alla situazione attuale, dove il settore è economicamente strutturato e globalizzato, e integra al suo interno dinamiche di competizione, di spettacolo e di mercato.

### **2.3 La struttura e il valore socio-economico del settore**

Il mondo degli e-sports si configura come un ecosistema a struttura economica complessa, dove operano molteplici soggetti differenti, ciascuno dei quali contribuisce alla produzione e alla distribuzione del valore generato dalle competizioni, e nel quale si

---

<sup>11</sup> Zambelli, L. – Strinati, A., Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

riscontrano dinamiche tipiche dell'industria dell'intrattenimento, del mercato digitale e del modello sportivo competitivo.

Esistono svariati attori che figurano all'interno del settore, come ad esempio i gamer professionisti e tutte le figure presenti all'interno del team e-sportivo, e saranno oggetto di approfondimento nel prossimo capitolo, per comprendere sia le funzioni che ricoprono che il relativo inquadramento da un punto di vista giuslavoristico.

Dal punto di vista prettamente strutturale, il settore è dunque caratterizzato dall'interazione tra competizione, audience e investimenti commerciali.

In primis, le competizioni non rappresentano più solo momenti di confronto tra diversi giocatori, ma risultano essere veri e propri eventi mediatici, progettati per essere fruiti sia mediante eventi dal vivo, che attraverso canali digitali. Le competizioni si intrecciano quindi con logiche di produzione di contenuti, e le performance dei gamers diventano un prodotto destinato alla distribuzione su larga scala.

Un altro aspetto che caratterizza la struttura del settore è sicuramente rappresentato dalla centralità del videogioco, da intendersi come bene immateriale oggetto di diritti di proprietà intellettuale. In effetti, a differenza delle competizioni sportive tradizionali, dove la relativa disciplina non è di proprietà esclusiva di un soggetto economico, nel contesto degli e-sports il software di gioco costituisce un'opera protetta, il cui sfruttamento economico spetta al titolare dei diritti.

Questi due aspetti strutturali appena citati trovano applicazione pratica all'interno del settore, e nella fattispecie nei ruoli ricoperti dai game publisher e gli organizers.

I primi sono i titolari dei diritti di proprietà sui videogiochi, ed essendone dunque i creatori, stabiliscono anche le condizioni di utilizzo del gioco in ambito competitivo. I publisher possono dunque autorizzare o vietare l'organizzazione dei tornei ufficiali e definire le regole della competizione.

Accanto ai publisher operano dunque gli organizers<sup>12</sup>, che sono i soggetti che si occupano di organizzare attivamente le competizioni, occupandosi sia della progettazione di queste, che della successiva gestione. Essi curano l'organizzazione logistica dei tornei, la selezione dei partecipanti e la predisposizione dei calendari. Si occupano anche della fase di ricerca di sponsor o contratti mediatici, di cui curano gli aspetti contrattuali. Svolgono dunque una funzione analoga a quella delle leghe sportive negli sport tradizionali, ma in un contesto digitale.

Queste caratteristiche determinano dunque una configurazione verticale della filiera produttiva, dove la fase creativa e quella competitiva risultano essere strettamente collegate tra loro. Questi soggetti, che detengono il controllo sulle modalità in cui il gioco viene utilizzato all'interno delle competizioni, possono dunque plasmare l'intero assetto economico del settore.

Un altro elemento strutturale, determinante per la costruzione del valore economico del settore, è senz'altro rappresentato dalla funzione svolta dagli sponsor<sup>13</sup>.

Il contratto di sponsorizzazione si basa solitamente sull'associazione tra il marchio dello sponsor e l'immagine dei team, dei giocatori o dell'intera competizione. L'interesse sempre maggiore per le competizioni e-sportive permette quindi ai brand interessati di rendersi visibili ad un pubblico in costante crescita.

La visibilità garantita dalle competizioni, che in questo settore è calcolabile con numeri certi, rende gli e-sport appetibili soprattutto per le strategie di marketing di quelle aziende che rivolgono la propria offerta ad un pubblico giovane, che risulta essere il target di clientela che fruisce maggiormente delle competizioni. E' infatti grazie alla possibilità di avere calcoli precisi sul numero degli spettatori che è possibile per gli organizzatori stipulare contratti di sponsorizzazione particolarmente profittevoli.

Accanto alle sponsorizzazioni, assumono anche rilievo i diritti di trasmissione delle competizioni e le relative partnership con le piattaforme digitali.

---

<sup>12</sup> Micucci, M.L., Organizzazione del torneo ed erogazione del premio negli e-sport, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 292 ss.

<sup>13</sup> Ghionni, C., Contratti di sponsorizzazione negli e-sport: una prospettiva privatistica, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 270 ss.

La funzione di trasmissione delle competizioni del settore è svolta dalle piattaforme di streaming e di content sharing. Tali piattaforme consentono la fruizione in diretta delle competizioni, rendendo possibile assistervi da ogni parte del globo, purché si abbiano a disposizione una connessione internet e apparecchi elettronici adeguati.

Le piattaforme dunque possono essere qualificate come i mezzi tecnici per la diffusione dei contenuti, ponendosi come intermediari tra i produttori dei contenuti e gli spettatori. E' anche attraverso le piattaforme che il valore generato dalle competizioni viene distribuito<sup>14</sup>, attraverso ad esempio meccanismi pubblicitari, abbonamenti, donazioni o collaborazioni commerciali.

Trattando poi il tema relativo all'audience generata, è quindi determinante il pubblico, che svolge due funzioni principali all'interno delle competizioni:<sup>15</sup>

- Funzione dal vivo: il pubblico che assiste fisicamente alla sfide contribuisce a creare l'atmosfera tipica delle classiche competizioni sportive. Inoltre, la presenza di spettatori in loco incrementa il valore mediatico e sociale dell'evento, creando una forma di partecipazione collettiva.
- Funzione online: svolta dal pubblico che guarda in streaming le competizioni su piattaforme di riferimento, come Twitch e YouTube. Questi spettatori aumentano esponenzialmente la portata dell'evento, superando quasi sempre per numero gli spettatori in presenza. La visione online contribuisce sotto diversi profili, avendo un impatto diretto sulla monetizzazione, visibilità dell'evento e generando interesse per gli sponsor.

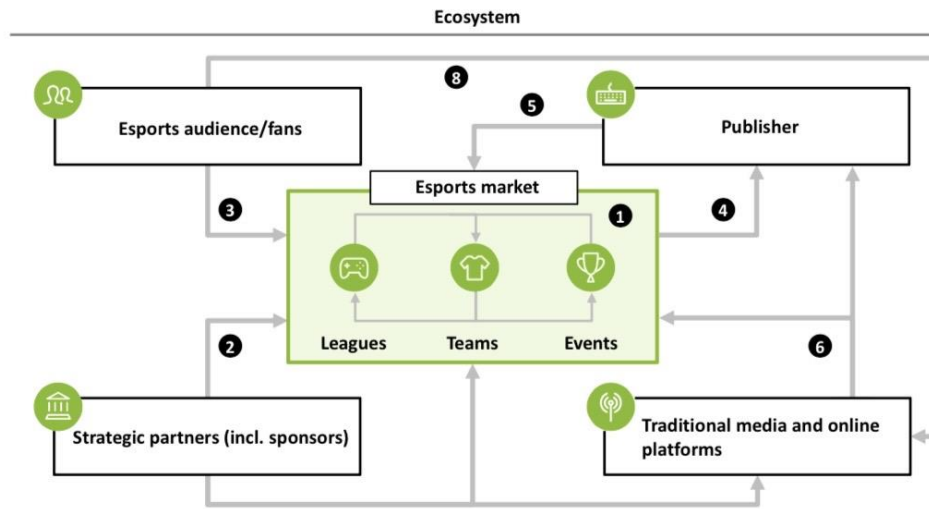
La seguente figura riepilogativa di quanto detto, rappresenta in modo schematico l'ecosistema degli e-sports, le figure coinvolte e le relazioni che intercorrono tra di esse.

---

<sup>14</sup> Micucci, M.L., Organizzazione del torneo ed erogazione del premio negli e-sport, in Il Nuovo Diritto delle Società, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 292 ss.

<sup>15</sup> Gazzetta.it, Dal vivo e in streaming: la duplice importanza del pubblico negli eSports, 2018, risorsa web reperibile al seguente link: <https://esports.gazzetta.it/news/05-09-2018/dal-vivo-e-in-streaming-la-duplice-importanza-del-pubblico-negli-esports-46381>

Figura 2.2 L'ecosistema degli e-sports e le relazioni tra i principali attori del settore



Fonte: Deloitte (2024)

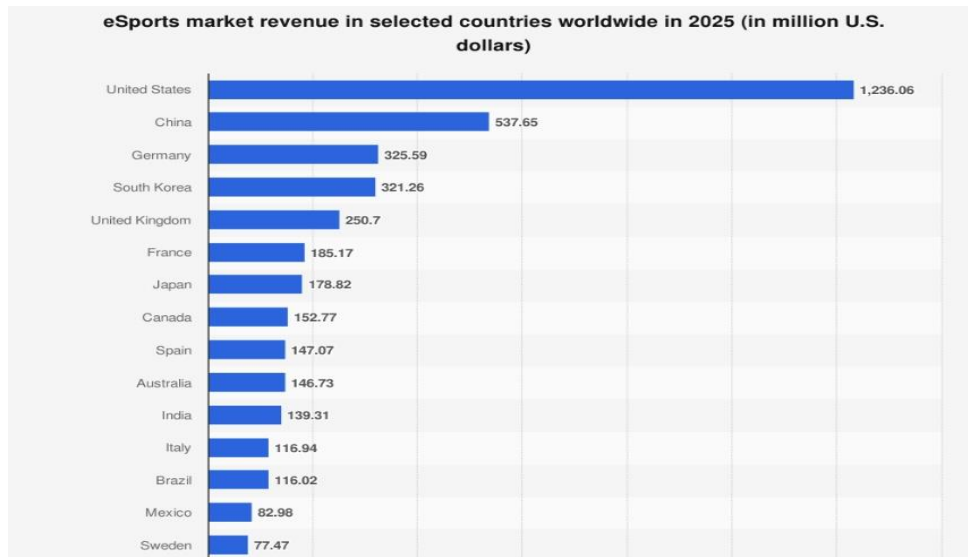
Dal punto di vista prettamente economico, il mercato degli e-sports ha conosciuto negli ultimi anni una crescita significativa, sia in termini di fatturato che di audience. Il settore è sostenuto economicamente da una moltitudine di fonti di ricavo, come diritti di trasmissione, sponsorizzazioni, vendita di biglietti per eventi live, merchandising o ancora microtransazioni digitali. E' oltretutto evidente come una forte impennata in questi termini si sia avuta durante il periodo di lockdown dovuto alla pandemia di Covid-19, come già riportato in precedenza.

Ad oggi, il settore degli e-sport è più maturo e strutturato, ed è in grado di generare ingenti volumi d'affari. Nella prossima tabella è possibile vedere i ricavi generati dal mercato degli e-sports in alcuni Paesi nel corso del 2025, espressi in milioni di dollari statunitensi. Dal grafico emerge che :

- I dati dimostrano come negli Stati Uniti il settore sia più maturo e strutturato, occupando nettamente la prima posizione, con un valore pari a circa 1236 milioni di dollari.
- Seguono Cina, con 538 milioni, e con valori simili Germania e Corea del sud, rispettivamente 325 e 321 milioni.
- Regno Unito, Francia e Giappone presentano valori intermedi, compresi tra circa 250 e 179 milioni di dollari.

- Seguono gli altri Paesi, mostrando ricavi inferiori ai 160 milioni di dollari

Tabella 1: Ricavi del mercato degli eSports in Paesi selezionati nel 2025 (in milioni di dollari USA).



Fonte : Statista (2025)

Il fenomeno degli e-sports assume rilievo anche sotto il profilo sociale, in quanto favorisce la formazione di comunità di appassionati, che partecipano attivamente alla creazione del valore economico del settore, ad esempio partecipando agli eventi o ancora condividendoli sui social network.

La ricostruzione della struttura e del valore socio-economico del settore mostra come gli e-sports siano un comparto dell'economia digitale in forte crescita, all'interno del quale operano diversi soggetti, ma che pone rilevanti questioni in termini di tutela giuridica dei soggetti coinvolti.

## 2.4 L'inquadramento giuridico generale del settore

L'analisi del fenomeno degli e-sports pone in prima battuta l'intenzione di valutare se questi possano essere equiparati, sotto il profilo giuridico, alle discipline sportive tradizionali, potendo quindi godere della medesima regolamentazione.

Se analizzati sotto l'aspetto tecnico-pratico, è possibile trovare similitudini tra le due discipline. Anche agli e-player è infatti richiesto di seguire allenamenti intensi e di mantenere elevati gradi di concentrazione. Inoltre, anche questi confluiscono in vere e proprie squadre, definite come e-teams, e godono del supporto di professionisti che coadiuvano il giocatore nello svolgere le sue attività quotidiane. Anche da un punto di

vista economico, i compensi ottenuti dai giocatori online possono essere equiparati, in senso numerico, a quelli degli sportivi tradizionali.<sup>16</sup>

Diverso è invece il concetto di agonismo e competitività, poiché nell'accezione tradizionale si parla anche di scontro, duello, con l'obiettivo di sopraffare l'avversario anche da un punto di vista fisico. Nel contesto degli e-sports infatti manca la possibilità di potervi assimilare anche i termini appena descritti, poiché nonostante vi sia la costante ricerca della miglior performance possibile per sopraffare l'avversario, manca la fase di confronto fisico vero e proprio.<sup>17</sup>

Viste le difficoltà interpretative appena descritte, è di rilevanza storica la definizione degli e-sports affermata dal CIO, aprendo di fatto alla possibilità di equipararli a veri e propri sport, dichiarando che *“gli eSports competitivi possono essere considerati un'attività sportiva, e i giocatori coinvolti si preparano e allenano con un'intensità che può essere paragonata agli atleti degli sport tradizionali, pertanto i video giochi a tema sportivo sono rubricabili come sport veri e propri e dunque includibili nelle Olimpiadi di Parigi del 2024”*.

Nonostante questa definizione, risulta difficile comprendere quali e-games possano essere compresi nel settore degli e-sports.<sup>18</sup> Di fatto, lo scopo dei videogames maggiormente diffusi, come Call of Duty e Fortnite, è quello di sopraffare l'avversario attraverso la sua eliminazione fisica, utilizzando stratagemmi e tattiche che in una competizione classica verrebbero considerati come non corretti. Questi giochi sono inoltre ambientati in scenari di guerra o comunque presentano tratti di sopraffazione violenta, attraverso l'utilizzo di armi. Le modalità di svolgimento di questi giochi risultano dunque in contrasto con i principi base di qualunque sport.

Dalla definizione pronunciata dal CIO è allora possibile desumere che possano rientrare nel settore degli e-sports, e quindi paragonati a sport veri e propri, tutti quei videogame che aderiscono ai valori riconducibili all'ideologia olimpica di sport.

---

<sup>16</sup> Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>17</sup> Lo sport nell'era digitale: dagli e-games ai virtual sports, Appendice 3, 2021. Bologna University Press, risorsa web reperibile al seguente link: <https://buonline.com/wp-content/uploads/appendice-3.pdf>

<sup>18</sup> Zambelli, L. – Strinati, A., *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance*, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

Successivamente a questa pronuncia del CIO, sono state organizzate competizioni basate su videogiochi ispirati a discipline reali, escludendo invece i titoli fondati su dinamiche non conformi ai valori sanciti in precedenza. Questo ha portato alla nascita degli Olympic Esports Games, un evento sportivo internazionale dedicato esclusivamente agli sport elettronici, previsto nel luglio del 2027<sup>19</sup>. Il programma ufficiale è ancora in fase di definizione, con le competizioni che includeranno sport virtuali e simulazioni sportive e potranno affiancarsi titoli più popolari, purché coerenti con i valori olimpici. I giochi con contenuti violenti, come gli sparattutto in prima persona, resteranno invece esclusi. Questa novità non ha però inserito gli e-sports nel programma olimpico ufficiale, ma ha creato una competizione parallela con scopi sperimentali.

A prescindere dunque da quel che è stato detto dal CIO, il settore delle competizioni online presenta ancora enormi difficoltà d'inquadramento giuridico. In particolare, manca un organismo di caratura europea o nazionale, paragonabile ai concetti di Federazioni Sportiva Internazionale o Nazionale, capace di garantire il pieno rispetto dei valori olimpici negli e-sports. L'assenza di questi organismi si pone come principale ostacolo al riconoscimento degli e-sports al pari delle discipline sportive classiche, e quindi all'applicazione delle relative tutele giuridiche.<sup>20</sup>

La mancanza di un inquadramento giuridico ben definito del settore rileva anche nei rapporti che intercorrono tra gli attori dello stesso. In particolare, vi è una prevalenza di rapporti di natura privatistica, nei quali vengono stabiliti diritti ed obblighi delle parti, predisposti generalmente in forma unilaterale sotto forma di condizioni generali, ai quali i giocatori, o gli altri attori, devono sottostare se intenzionati a partecipare alle competizioni. La mancanza quindi di un quadro normativo specifico espone dunque i soggetti più deboli al rischio di forme di tutela insufficienti.

Nel contesto Italiano, non esiste ancora una regolamentazione specifica del gaming e del fenomeno e-sportivo. Tuttavia, il 7 febbraio 2023 è stata depositata alla

---

<sup>19</sup> Acer corner, What Games Will Be Played in the 2027 Olympic Esports Series, 2025, risorsa web reperibile al seguente link: <https://blog.acer.com/en/discussion/1853/what-games-will-be-played-in-the-2025-olympic-esports-series>

<sup>20</sup>Lo sport nell'era digitale: dagli egames ai virtual sports, Appendice 3, 2021. Bologna University Press, risorsa web reperibile al seguente link: <https://buonline.com/wp-content/uploads/appendice-3.pdf>

Camera la proposta di legge n. 868, che mira a disciplinare in modo organico il settore degli sport elettronici o virtuali (e-sport) e le attività professionali e economiche ad essi connesse. Il testo prevede diverse innovazioni rispetto alla situazione normativa attuale, tra cui :

- la disciplina di diritti, doveri e principi etici per gli operatori dell'e-sport
- la regolamentazione delle competizioni e-sportive e dei relativi contratti
- la definizione di ruoli e operatori del settore e-sport
- la definizione di tutele specifiche per lavoratori, minori e aspetti connessi alla sicurezza e alla salute
- l'istituzione di albi, elenchi e registri relativi agli operatori e alle imprese del settore

E' prevista anche l'istituzione di un organismo di riferimento stabile per il settore, denominato "Federazione italiana degli sport virtuali", con funzioni di promozione, vigilanza e controllo sull'applicazione delle norme.

Tuttavia, al momento la proposta risulta essere ancora in iter parlamentare, dovendo ancora completare il percorso legislativo necessario per poter entrare in vigore.<sup>21</sup>

L'assenza di una disciplina specifica non implica necessariamente una totale assenza di regolazione del settore. Le associazioni di categoria e gli operatori privati mirano infatti a stabilire standard minimi di tutela e di comportamento, cercando di delineare un quadro di riferimento generico per il settore.

Per risolvere dunque le problematiche appena individuate sarebbe opportuna la costituzione di un ente di governo, in grado di dare una definizione strutturata del

---

<sup>21</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

fenomeno, con l'obiettivo di definire regole uniformi sia a livello nazionale, che sovranazionale.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Zambelli, L. – Strinati, A., Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

### **III. La figura del giocatore: amatore vs professionista e qualificazione giuridica del rapporto di lavoro.**

#### **3.1 L'attività del giocatore tra dilettantismo e professionalità**

La disamina sulla figura del giocatore nel contesto degli e-sports rende necessaria, in prima battuta, una riflessione sull'attività svolta da questo, che si può definire come in una zona di confine tra semplice pratica ludica e attività professionale.

Agli albori, l'attività del gamer nasceva soprattutto come forma di svago e di divertimento personale. Il giocatore, che si definiva esclusivamente come amatoriale, prendeva parte alle competizioni in maniera sporadica, senza alcun vincolo organizzativo e senza avere come obiettivo un ritorno economico. Era dunque un'attività svolta in totale libertà: decideva in autonomia quando giocare, in quali modalità e quali obiettivi perseguire, senza alcuna forma di programmazione continuativa.

Tuttavia, come visto nel capitolo precedente, il settore degli e-sports è andato nel tempo a strutturarsi come un vero e proprio comparto dell'economia digitale, caratterizzato da dinamiche organizzative, da una pluralità di attori coinvolti e da una crescente importanza da un punto di vista economico. E' infatti in questo contesto che la figura del giocatore assume un ruolo centrale, attorno al quale ruotano le dinamiche competitive e produttive del settore. Ciò nonostante, la qualificazione da un punto di vista giuslavoristico dell'attività da lui svolta risulta essere poco chiara ed in costante discussione.

Di fatto, mentre nelle discipline sportive tradizionali la distinzione tra attività dilettantistica e professionale è storicamente consolidata e codificata, nel settore degli e-sports manca una disciplina giuridica unitaria di riferimento, e di conseguenza la suddetta distinzione potrebbe non essere altrettanto chiara. L'assenza di tale disciplina impone il ricorso a un'interpretazione sistematica delle norme attualmente vigenti, valorizzando i principi della continuità della prestazione (art. 2 d.lgs. 81/2015) e della finalità remunerativa (art. 2094 c.c.) come indici tradizionalmente utilizzati per riscontrare un'attività come professionalmente rilevante.

In primo luogo quindi, il passaggio da una situazione di dilettantismo a una di professionalità si manifesta attraverso il principio della continuità della prestazione. Il giocatore, per essere definito come professionista, deve svolgere l'attività di gaming competitivo in modo abituale e sistematico nel tempo. Questo, all'interno del settore, si manifesta con una costante dedizione nello svolgere allenamenti quotidiani, nello studio delle strategie di gioco e con la partecipazione a circuiti competitivi ufficiali. Questo costante impegno temporale, che è assimilabile a quanto richiesto nelle discipline sportive tradizionali, esclude la natura meramente occasionale della prestazione, lasciando intendere l'esistenza di un vero e proprio obbligo in termini prestazionali.

Un secondo elemento che caratterizza l'attività di un gamer come attività professionale è rappresentato dalla finalità remunerativa. Come già visto in precedenza nella ricostruzione della struttura economica del settore, il gamer professionista percepisce compensi che possono assumere forme diverse: sotto forma di stipendio corrisposto dal team al quale è legato, introiti derivanti da sponsorizzazioni, premi gara o ancora proventi connessi all'utilizzo dell'immagine del gamer.<sup>1</sup> Dunque, la presenza di una fonte di reddito stabile, o almeno presumibile, contribuisce a poter qualificare l'attività del gamer come professionale.

Accanto ai principi di continuità e remunerazione, un ulteriore elemento sicuramente determinante è rappresentato dall'inserimento del giocatore all'interno di un'organizzazione, che nel settore è definito come e-team. Infatti, nel caso in cui il gamer faccia parte di un team strutturato, è quindi tenuto a rispettare programmi di allenamento, partecipare a eventi competitivi e promozionali o ancora rispettare indicazioni strategiche impartite dalle figure presenti all'interno del team. In questi termini, ci si trova senza dubbio d'innanzi a lavoro rilevante in senso giuridico,<sup>2</sup> a prescindere dall'effettiva qualificazione del rapporto che può assumere diverse declinazioni in base alle caratteristiche e all'intensità del coordinamento e dell'organizzazione da parte del team.

---

<sup>1</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

<sup>2</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

Esistono inoltre situazioni definibili come intermedie, dove l'attività del gamer presenta una determinata rilevanza economica, pur non essendo formalmente inserito in un'organizzazione strutturata. In questi casi, la distinzione tra dilettantismo e professionalità risulta ulteriormente complicata. Ad esempio, il gamer potrebbe non essere vincolato ufficialmente ad un team, ma monetizzare la propria attività con la partecipazione a tornei ufficiali, con collaborazioni occasionali o ancora attraverso l'attività di streaming.<sup>3</sup>

E' in questo senso che, vista la pluralità dei modelli d'attività svolta dai gamers, resta difficile individuare un criterio univoco per qualificare un'attività come professionalmente rilevante all'interno del settore, rendendo pertanto necessaria di volta in volta una valutazione fondata sulle modalità concrete di svolgimento della prestazione.<sup>4</sup>

Visti quindi i principali requisiti per poter definire l'attività di un gamer come professionale, è possibile analizzare questa figura da un punto di vista più tecnico, cercando di comprendere dunque quali siano i tratti distintivi che caratterizzano i pro-player.

Come già detto in precedenza, a questi spetta l'onere di cimentarsi fisicamente nelle competizioni con gli altri giocatori, cercando di coadiuvare sia abilità strategiche che competenze tecniche per uscire vincitore dai vari match. I pro-player tendenzialmente iniziano la propria carriera fin da giovanissimi, e quasi sempre entrano a far parte di team strutturati da subito, anche se minorenni. I giocatori solitamente si specializzano in un solo gioco, o comunque in un ambito molto circoscritto, e come in qualsiasi sport tradizionale sono previsti programmi di allenamento ben definiti per affinare le tecniche di gioco. Come per le discipline tradizionali, i pro-players necessitano di un luogo dove potersi allenare e poter disporre dell'attrezzatura necessaria, e solitamente sono i team a cui appartiene il giocatore che si occupano di predisporre tutto l'occorrente per svolgere i piani di allenamento.

---

<sup>3</sup> Rocchini, Emilio. "Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers." *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>4</sup> Russo, Marianna. "Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player." *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

La carriera di questi è quasi sempre molto breve, poiché segue le fasi di vita del videogioco di riferimento. In generale si è osservato come le fasce di età per i player professionisti si aggirino intorno ai 17-24 anni, e non è inusuale veder uscire di scena i giocatori così presto. Le ragioni sono molteplici, e possono spaziare da motivazioni finanziarie a problemi legati a stress e altre questioni personali, ma tendenzialmente risulta che intorno ai 24 anni i giocatori comincino ad accusare, seppur involontariamente, un minimo decadimento in termini di tempi di reazione e di prestazioni.<sup>5</sup>

E' inoltre pratica diffusa che i giocatori professionisti, cercando una qualche forma di stabilità che garantisca loro certezza di guadagni, decidano, durante la propria carriera professionale o una volta terminata, di dedicarsi all'attività di streamer o di content creator, che in questo settore risultano essere figure meglio tutelate.

E' il caso ad esempio di Pow3r (figura 3.1), uno dei pro player italiani maggiormente conosciuti, che ha iniziato la propria carriera competitiva su Call of Duty, salvo poi nel corso degli anni e nel pieno della sua attività di gamer professionista, cominciare a trasmettere in diretta streaming i propri contenuti. Con il tempo l'attività di streamer/content creator è diventata prevalente rispetto a quella agonistica, e tutt'oggi, abbandonate le competizioni, figura come tale.

---

<sup>5</sup> EsportsLane, Esports Gamer Career Length, risorsa web reperibile al seguente link: <https://esportslane.com/esports-gamer-career-length/>

Figura 3.1 Pow3r, ex pro-player attualmente italiano attualmente streamer



Fonte: la Repubblica (2021)

Alla luce di quanto detto, per poter qualificare un giocatore come professionista è necessario dunque che l'attività di questo venga svolta in maniera continuativa e con finalità remunerative, a prescindere dall'appartenenza o meno ad un team strutturato. Nella situazione opposta, si parlerà invece di giocatore dilettante, quando l'impegno in termini temporali sia essenzialmente limitato alla sola volontà del giocatore, o quando questo si muova essenzialmente con finalità ricreative e non lucrative.

Il riconoscimento della professionalità rappresenta di fatto il presupposto necessario per la successiva qualificazione del rapporto di lavoro, che sarà oggetto di approfondimento nel paragrafo successivo, e che potrebbe assumere i caratteri tipici del lavoro subordinato, del lavoro autonomo o del lavoro collaborativo.

### **3.2 Il dibattito sulla qualificazione giuridica del lavoro del pro-player**

La progressiva professionalizzazione nel settore degli e-sports rende dunque necessaria un'analisi sulla possibile qualificazione giuridica da imputare al lavoro svolto dai gamer professionisti.

Come visto nel precedente paragrafo, quanto l'attività di un giocatore presenta i caratteri della continuità della prestazione e della finalità remunerativa, si può ritenere che si tratti di una forma di lavoro avente rilevanza giuridica. L'interrogativo da porsi,

in questi casi, diventa piuttosto su quale tipologia di lavoro venga a instaurarsi e con quale figura si istituisca il suddetto rapporto di lavoro.

Il dibattito sulla questione è ad oggi molto acceso, ed è reso complesso da almeno 3 distinti fattori :

- l'assenza, nell'ordinamento italiano, di una disciplina organica sugli e-sports. Questo perché la deregulation, presente all'interno del settore, produce incertezze circa l'effettiva disciplina applicabile.<sup>6</sup>
- la pluralità di modelli economici e contrattuali effettivamente praticati.<sup>7</sup> Nella fattispecie, si tratta dei molteplici contratti che potrebbe stipulare il giocatore sia con i team, che con gli altri soggetti presenti all'interno del settore, come le piattaforme, gli sponsor ecc.
- l'insufficienza, per molte figure del lavoro digitale, della scissione tra ciò che deve essere considerato lavoro autonomo e lavoro subordinato, vedendo quindi emergere aree intermedie di qualificazione, che possono definirsi come ibride.<sup>8</sup>

Nel dibattito sulla qualificazione giuslavoristica delle prestazioni rese dai pro-player, un passaggio importante riguarda il confronto con la disciplina del lavoro sportivo, introdotta dal d.lgs. 36/2021.

La riforma ha affermato la specialità della materia, affermando che *“La disciplina del lavoro sportivo è posta a tutela della dignità dei lavoratori nel rispetto del principio di specificità dello sport”*. La nuova disciplina ha elaborato una categoria più ampia di lavoratore sportivo, andando a comprendervi non soltanto il giocatore, ma anche l'insieme delle figure che gli ruotano attorno, tra cui l'allenatore, l'istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara. Inoltre, questa

---

<sup>6</sup> Spinello, Francesco. “E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one).” *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

<sup>7</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

<sup>8</sup> Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

inclusività permane indipendentemente che si parli di professionismo o dilettantismo, a patto che l'attività svolta preveda l'erogazione di un corrispettivo, e che sia resa in favore di società o associazioni *“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.”*<sup>9</sup>

Dunque, con questa nuova disciplina, e rispettando i requisiti previsti, la qualifica di lavoratore sportivo viene estesa a tutte quelle figure che prima non godevano di questo riconoscimento, estendendo a questi anche le relative tutele, a patto che venga sottoscritto un contratto di lavoro sportivo con un ente riconosciuto, che può avere sia natura professionistica che dilettantistica.

Di fatto, seguendo il decreto, l'attività di lavoro sportivo può essere oggetto di un rapporto di lavoro autonomo, subordinato, o assumere anche la forma di collaborazione coordinata e continuativa.

Nella fattispecie italiana, la prestazione lavorativa degli atleti nei settori professionistici costituisce oggetto di rapporto di lavoro subordinato, ai sensi del comma 2 del d.lgs. n. 36/2021, quando questa è svolta come attività principale ed in modo continuativo.

Di contro, nel comma 3 del medesimo decreto, il lavoro professionistico svolto è da ricondurre ad una forma di contratto di lavoro autonomo quando ricorra almeno uno dei seguenti 3 requisiti:<sup>10</sup>

- *“l'attività sia svolta nell'ambito di una singola manifestazione sportiva o di più manifestazioni tra loro collegate in un breve periodo di tempo*

---

<sup>9</sup> Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>10</sup> Russo, Marianna. “Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player.” *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

- *lo sportivo non sia contrattualmente vincolato per ciò che riguarda la frequenza a sedute di preparazione o allenamento*
- *la prestazione che è oggetto del contratto, pur avendo carattere continuativo, non superi otto ore settimanali oppure cinque giorni ogni mese ovvero trenta giorni ogni anno.”*

Nell’ambito del dilettantismo, si presume invece che i rapporti di lavoro siano assimilabili al profilo del lavoro autonomo. Si prevede inoltre che, debba istituirsi la forma di collaborazione coordinata e continuativa quando, nella fattispecie del dilettantismo, ricorrano i due seguenti requisiti:<sup>11</sup>

- *“la durata delle prestazioni oggetto del contratto, pur avendo carattere continuativo, non superi le ventiquattro ore settimanali, escluso il tempo dedicato alla partecipazione a manifestazioni sportive*
- *le prestazioni oggetto del contratto risultino coordinate sotto il profilo tecnico-sportivo, in osservanza dei regolamenti delle federazioni sportive nazionali, delle discipline sportive associate e degli enti di promozione sportiva, anche paralimpici.”*

E’ inoltre evidente che, dalla distinzione tra natura subordinata e autonoma della prestazione discendono tutele diverse nei diversi ambiti, come per le questioni previdenziali, pensionistiche ecc.<sup>12</sup>

Quanto detto risulta dunque utile nel momento in cui ci si ponga la domanda su una possibile estensione della disciplina del d.lgs. 36/2021 al settore degli e-sports, al fine di colmare la lacuna regolamentativa attuale.

Almeno al momento però, questa estensione non è atualizzabile. L’applicazione di queste regole richiede infatti, oltre alla compresenza di elementi sostanziali e formali, anche un riconoscimento giuridicamente ufficiale dell’attività e-sportiva da parte del

---

<sup>11</sup> Spinello, Francesco. “E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell’imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one).” *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

<sup>12</sup> Russo, Marianna. “Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull’inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player.” *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

CONI. E' infatti questo mancato riconoscimento che non permette di poter applicare le discipline previste per i lavoratori sportivi tradizionali ai lavoratori del settore degli e-sports.<sup>13</sup>

Assunta quindi l'impossibilità di applicare le regole che disciplinano il lavoro sportivo tradizionale nel settore degli e-sports, ai fini della corretta qualificazione del rapporto di lavoro dei pro-player è opportuno rifarsi alle disposizioni rinvenute all'interno dell'ordinamento giuslavoristico ordinario, con uno studio compiuto caso per caso, e alla luce delle modalità con cui la prestazione viene organizzata e remunerata.<sup>14</sup>

Il primo scenario da prendere in considerazione è quello in cui esiste un team che ingaggia il pro-player. Questa è tendenzialmente la situazione maggiormente diffusa, e quando è presente il team organizza attivamente l'attività che dovrà svolgere il giocatore, definendo tempi e modalità di allenamento, stabilendo a quali competizioni il giocatore dovrà partecipare e talvolta può corrispondere compensi ulteriori rispetto ai premi gara, ad esempio, a titolo di corrispettivo mensile fisso.

In presenza di un assetto simile a quello appena descritto, è possibile individuare l'esistenza di un rapporto di lavoro tra giocatore e team di riferimento, ma resta da stabilire com'è possibile qualificarlo.

Di fatto, sulla base dell'intensità e delle peculiarità del coordinamento da parte del team, il giocatore potrebbe essere qualificato come un lavoratore subordinato o come collaboratore coordinato<sup>15</sup>.

Ai sensi del art. 409, n. 3, c.p.c., la forma della collaborazione coordinata e continuativa, che nella sua definizione classica prevede una prestazione lavorativa personale e continuativa, svolta in coordinamento con il committente ma senza vincolo formale di subordinazione, risulta particolarmente diffusa nel settore degli e-sports.

---

<sup>13</sup> Rocchini, Emilio. "Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers." *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>14</sup> Rocchini, Emilio. "Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers." *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>15</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

Volendo citare un esempio, si può ricondurre alla collaborazione coordinata e continuativa l'ipotesi in cui il pro-player mantiene un certo grado di autonomia organizzativa, segue i programmi di allenamento in maniera indipendente, senza supervisione attiva da parte di un coach e senza obbligo di presenza fisica in una gaming house, svolgendo l'allenamento da casa. All'interno del settore, questo tipo di qualificazione risponde, ad esempio, a logiche di flessibilità o di contenimento dei costi.

Poiché però la maggior parte dei pro-player è ingaggiata e opera stabilmente all'interno di un team che stabilisce sia le tempistiche che le modalità della prestazione, è possibile riscontrare tratti riconducibili alla eterorganizzazione, che conduce all'applicazione della disciplina del lavoro subordinato, ai sensi dell'art. 2 del d.lgs. 81/2015.<sup>16</sup> Questa disposizione permette infatti di applicare la disciplina relativa al lavoro subordinato anche a quei rapporti che, da un punto di vista formale, si qualificano come collaborazioni, nel caso in cui la prestazione sia svolta continuativamente e in modo prevalentemente personale entro un assetto organizzativo definito dal committente.

Quanto detto risulta particolarmente significativo nel settore degli e-sports, poiché i team tendono frequentemente a qualificare i rapporti con i pro-player come rapporti di lavoro autonomi o collaborativi, beneficiando di una maggiore flessibilità gestionale e di minori oneri contributivi relativi a tali inquadramenti. L'applicazione dell'art. 2 del d.lgs. n. 81/2015 si rivela dunque fondamentale, in quanto consente di evitare che una mera qualificazione formale del rapporto possa tradursi in una compressione delle tutele del lavoratore, laddove tale prestazione sia svolta secondo quanto previsto dallo stesso articolo. In questo caso non si tratta di una riqualificazione del rapporto, che resta dunque formalmente autonomo, ma di un'estensione delle tutele tipiche del lavoro subordinato.

Diversa è invece la situazione in cui si proceda alla qualificazione del rapporto di lavoro ai sensi dell'art 2094 c.c. In questo caso, l'obiettivo non è quello di estendere le tutele del lavoro subordinato a un rapporto formalmente autonomo, bensì di accertare se

---

<sup>16</sup> Rocchini, Emilio. "Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers." *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

il rapporto presenti effettivamente i caratteri della subordinazione, intesa come assoggettamento del lavoratore al potere direttivo, organizzativo e disciplinare del datore di lavoro. In tal caso, è possibile convertire il rapporto di lavoro formalmente autonomo in un rapporto di lavoro subordinato, con applicazione della relativa disciplina come conseguenza della natura del rapporto, e non grazie a una estensione della normativa come nel caso precedente. Poiché però nel contesto economico-digitale, e quindi nel settore degli e-sports, l'assoggettamento del lavoratore ai poteri del datore di lavoro non si manifesta sempre in maniera esplicita attraverso ordini puntuali o con forme tradizionali di controllo, la giurisprudenza ha elaborato nel corso del tempo una serie di “*indici sintomatici*”<sup>17</sup> di subordinazione, in presenza dei quali il giudice competente può ricostruire la reale natura del rapporto sulla base di una valutazione complessiva delle modalità concrete di svolgimento della prestazione.

Tra questi indici, ricavati da due sentenze della cassazione nella sezione lavoro (n. 11937 del 3 maggio 2024 e n. 15955 del 7 giugno 2024), rientrano la continuità della prestazione, l'esistenza di un orario di lavoro anche se non rigidamente imposto, l'assenza di un rischio economico in capo al lavoratore e altri elementi che mostrino una stabile integrazione nell'organizzazione altrui

Applicando dunque quanto detto al settore degli e-sports, se l'attività di un pro-player presenta i tratti appena descritti, il suo rapporto con il team potrà essere qualificato come subordinato, anche in assenza di un vincolo formale.

Dunque, nei modelli team-centrici, la qualificazione giuslavoristica del rapporto di lavoro dei pro-player dipende dal grado di coordinazione, organizzazione e direzione esercitata dal team.

Il secondo scenario da prendere in considerazione è quello che prevede che il pro-player operi senza essere stabilmente inserito all'interno di un'organizzazione. In questa circostanza, la promozione della propria attività, la partecipazione alle competizioni e le decisioni in merito a quando e come allenarsi possono essere ricondotte alla fattispecie dell'autonomia organizzativa.

---

<sup>17</sup> Cass., sez. lav., 3 maggio 2024, n. 11937; Cass., sez. lav., 7 giugno 2024, n. 15955.

In questo scenario è inoltre raro poter parlare di monocommittenza<sup>18</sup>. I pro-player infatti si ritroveranno ad instaurare una serie di rapporti negoziali con diverse figure, come le piattaforme che ospitano il gioco, le software house, gli organizer o ancora gli sponsor, per l'effettiva resa della propria prestazione. Nella fattispecie, questa pluralità di relazioni instaurate con i diversi soggetti genera due conseguenze rilevanti<sup>19</sup> :

- in primo piano, questi rapporti assumono spesso la forma di contratti atipici, rendendo difficile l'individuazione della disciplina applicabile
- in secondo luogo, l'assenza di un soggetto organizzativo unitario rende complicato individuare un vincolo di subordinazione, nonostante la presenza di situazione di professionalità indiscutibile

In questo contesto quindi, la tendenza è di qualificare la prestazione lavorativa del pro-player nella sfera del lavoro autonomo, anche se non mancano situazioni in cui i rapporti possano riscontrare dinamiche di coordinamento o di organizzazione esterna. Ancora una volta, l'interpretazione dipende sia dalle modalità di svolgimento della prestazione, che dalla natura dei vincoli esistenti. Infatti, si dice che il gamer che operi senza il supporto di un team sia “*imprenditore di se stesso*”<sup>20</sup>, dunque con la facoltà di organizzare autonomamente la propria attività lavorativa, che potrebbe però essere comunque influenzato da specifiche clausole presenti nei contratti da lui stipulati, come obblighi promozionali, vincoli di performance o ancora di esclusività nei confronti di uno sponsor.

Un ulteriore profilo da prendere in considerazione lo si ritrova nel momento in cui il pro-player integra alla propria attività competitiva anche quella di comunicazione e promozione, assimilando quindi anche i tratti di streamer e influencer .<sup>21</sup> Il gamer infatti

---

<sup>18</sup> Donini, A. – Rota, A., Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

<sup>19</sup> Donini, A. – Rota, A., Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

<sup>20</sup> Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

<sup>21</sup> Russo, Marianna. “Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player.” *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

potrebbe decidere di promuovere hardware, accessori, videogiochi, intere competizioni, o svolgere attività di streaming con obblighi minimi di presenza in termini temporali, magari esponendo il marchio dello sponsor con il quale ha stretto un accordo. Questo intreccio di attività rende ancor più complicato individuare la giusta qualificazione giuridica del rapporto.

In tal senso, per cercare di trovare una soluzione che da un punto di vista giuslavoristico risulti idonea alla situazione appena citata, si può prendere come riferimento il provvedimento del Tribunale di Roma n. 2615, del 4 marzo 2024.<sup>22</sup> Nello specifico, in questo provvedimento è stato qualificato il rapporto tra influencer e impresa come un contratto di agenzia, evidenziando che, nel mercato della promozione online, le componenti tipiche di tale contratto possano assumere declinazioni differenti.

In particolare, il Tribunale ha evidenziato che l'influencer, come l'agente, si occupa della promozione delle vendite, e la sua zona di operatività può essere individuata nel suo gruppo di followers. Ha inoltre rilevato che il nesso causale tra promozione e vendite può essere dimostrato, ad esempio, tramite l'esistenza di un codice sconto personalizzato e che non è necessaria una ricerca tradizionale del cliente, in quanto l'attività di promozione si realizza tramite contenuti rivolti alla platea digitale.

Questo richiamo ha una duplice utilità, poichè da un lato dimostra ancora come l'ordinamento cerchi di utilizzare schemi tipici per qualificare anche le nuove attività digitali, e dall'altro evidenzia come nel caso del pro-player che svolge più attività, la qualificazione giuridica delle sue prestazioni possa essere plurima. In altri termini, la qualificazione giuridica riguarda spesso una molteplicità di rapporti che intercorrono tra il pro-player e gli altri attori del settore, e che devono essere analizzati caso per caso.

Il dibattito si estende ancora nel momento in cui l'attività del gamer assuma, in determinate circostanze, i tratti tipici dell'attività d'impresa.<sup>23</sup> Questa assimilazione è resa possibile nel momento in cui il giocatore organizza autonomamente i mezzi e gli

---

<sup>22</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

<sup>23</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

strumenti necessari per rendere la propria prestazione, quali ad esempio la postazione, il computer o tutti i dispositivi necessari. In ambito civilistico, a tal proposito, vi è spesso un richiamo alla figura del piccolo imprenditore sancita dall'art 2083 c.c., quindi del tema della prevalenza del lavoro personale e della prevalenza dei mezzi di produzione.

Con riferimento alla situazione del pro-player, l'apporto personale è tendenzialmente prevalente rispetto ai mezzi apportati, poiché la prestazione individuale dipende essenzialmente dalle sue qualità e abilità intrinseche, mentre l'organizzazione materiale, nonostante la sua essenzialità, rimane una componente strumentale. Per queste ragioni si ritiene che, nella migliore delle ipotesi, l'attività del pro-player possa configurarsi al più come una forma di piccola impresa. Nella maggior parte dei casi invece, l'attività è da ricondursi alla fattispecie del lavoro autonomo.

Ciò che risulta dallo scenario appena esposto è come la questione resti ancora aperta, e che in assenza di una disciplina di riferimento si vengano a generare grandi incertezze circa la corretta qualificazione dell'attività svolta dal giocatore professionista, con risvolti potenzialmente lesivi in merito alle relative tutele. Per queste ragioni, in tale circostanza l'analisi giuridica deve puntare a ricostruire la qualificazione di tale lavoro non in astratto<sup>24</sup>, ma analizzando costantemente le caratteristiche dei contratti stipulati tra il pro-player e le relative controparti.

### **3.3 Il ruolo dei team e dei contratti**

Una volta analizzata la figura del giocatore professionista nei paragrafi precedenti, risulta opportuno un approfondimento sulla figura del team e-sportivo, del quale solitamente il giocatore fa parte.

Nel settore degli e-sports, i team rivestono un ruolo importante sia da un punto di vista organizzativo, che sotto il profilo contrattuale ed economico. Analogamente a quanto succede nelle squadre delle discipline sportive tradizionali, il team e-sportivo non si limita a riunire sotto un'unica organizzazione una pluralità di giocatori, ma si articola come una struttura complessa, che assolve le funzioni appena citate e che incide in modo determinante sulla carriera dei pro-palyer.

---

<sup>24</sup> Russo, Marianna. "Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pto-player." *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

Una prima funzione rilevante svolta dal team è senz'altro quella organizzativa-gestionale.<sup>25</sup> I team si occupano della gestione dei giocatori sotto vari punti di vista, occupandosi in prima battuta della sfera tecnica di questi, pianificando le attività di allenamento e garantendo strutture adeguate dove potersi allenare e i relativi supporti tecnologici necessari. Al team spetta in tal senso definire anche i rapporti con gli organizzatori dei tornei, e quindi i calendari di gara.

In secondo luogo, analizzando le attività svolte dall'e-team, è possibile riscontrare anche una funzione aggregativa, poiché potrebbe decidere di inserire i giocatori in circuiti competitivi dove sia richiesta una prestazione di squadra, piuttosto che singola. In molti titoli e-sportivi, tra cui è possibile citare League of Legends, è infatti necessaria la componente collettiva e coordinativa tra i membri di una squadra per ottenere successo nella competizione. Il team può dunque diventare un luogo in cui le capacità individuali dei singoli giocatori vengano incanalate in un'unica prestazione collettiva.

E' di considerevole importanza anche la funzione economica e commerciale svolta dal team. Questi infatti operano e si relazionano formalmente con quei soggetti che intendono investire, ad esempio, attraverso contratti di sponsorizzazione o con partnership commerciali. Quindi, in tal prospettiva, il team non è soltanto un soggetto sportivo, ma al pari delle squadre nelle discipline tradizionali potrebbe essere visto come un tipico operatore dell'economia digitale, inserito in un mercato altamente competitivo e mediatizzato.

E' possibile individuare anche una funzione mediatica e comunicativa, in quanto i team si occupano di curare l'immagine sia della squadra che dei singoli giocatori. Inoltre, attraverso l'utilizzo di canali digitali, come i social network e le piattaforme di streaming, e più in generale attraverso attività promozionale, contribuiscono alla creazione dell'identità pubblica dei propri giocatori, trasformando le competizioni in un prodotto d'intrattenimento.

Alla luce di quanto appena detto, è' possibile dunque vedere il team come una figura che si pone come intermediario tra giocatori, pubblico e attori commerciali, favorendo la monetizzazione dell'attività competitiva.

---

<sup>25</sup> Ammirati, R. (2025). E-sport e lavoro: frammenti di regolazione giuridica. *Labour & Law Issues*, 11(2), I.1-I.23.

Analizzate dunque le diverse funzioni svolte dai team, è opportuno procedere ad un approfondimento anche sulla struttura di questi.

Infatti, da un punto di vista strutturale i team non sono tutti uguali, ma presentano caratteristiche organizzative che potrebbero variare, a seconda delle dimensioni del contesto competitivo. Alcuni team potrebbero operare con un'impostazione tipica d'impresa, con ruoli ben definiti e distinti, mentre altri potrebbero avere un'impostazione più informale.

Un elemento che invece accomuna tutti i team è senz'altro il presupposto della flessibilità organizzativa.<sup>26</sup> Di fatto, i team devono essere in grado di adattarsi rapidamente alle variazioni presenti nel mondo degli e-sports, come ad esempio ai brevi cicli di vita dei videogiochi o alle evoluzioni delle piattaforme digitali. Per questo la struttura dei team e-sportivi è tendenzialmente meno rigida rispetto alle squadre delle discipline sportive tradizionali, ma non priva di gerarchie al suo interno.

Restando sempre nell'ambito strutturale del team e-sportivo, occorre analizzare anche le diverse figure che operano al suo interno.

Tralasciando la figura del giocatore professionista, già ampiamente esaminata nei paragrafi precedenti, il primo profilo da prendere in considerazione è quello del coach digitale.<sup>27</sup> Si può definire il coach digitale come quel soggetto responsabile della preparazione tecnica, strategica e psicologica dei giocatori. Per certi versi è possibile assimilare il lavoro svolto da un coach digitale a quello di un allenatore tradizionale; quel che li differenzia è il contesto in cui si opera. Il coach digitale infatti interagisce con i propri giocatori a distanza, servendosi di tecnologie digitali. La sua attività comprende l'analisi di partite per individuare punti di forza e debolezza, lo sviluppo di strategie di gioco e tattiche, la pianificazione degli allenamenti, la gestione delle dinamiche di squadra.

Nei team più strutturati esiste poi la figura dell'analyst, che si occupa dell'analisi dei dati di gioco. Questo studia sia i dati relativi alle prestazioni del proprio team, che i

---

<sup>26</sup> Maietta A., Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2022

<sup>27</sup> EportsMag, Cos'è un esports team, 2024, risorsa web reperibile al seguente link: <https://www.esportsmag.it/cose-un-esports-team/>

dati delle squadre avversarie. Per fare ciò, l'analyst utilizza software statistici e modelli matematici dedicati, e coadiuva il coach digitale e il pro-player nelle relative scelte strategiche da adottare durante le competizioni.

Accanto a queste due figure appena citate, che si occupano prettamente della sfera tecnico-competitiva, troviamo poi all'interno dell' e-team altri profili che si occupano principalmente di aspetti gestionali, economici e mediatici, tra cui :

- team manager: assolve le funzioni di coordinamento gestionale del team. Si occupa di aspetti logistici, come l'organizzazione delle trasferte e dei calendari, fungendo da intermediario nei rapporti quotidiani all'interno del team.
- general manager: nei team maggiormente strutturati è presente questa figura dirigenziale, che è responsabile delle decisioni strategiche e finanziarie e della gestione delle risorse economiche del team.
- social media manager: è una figura che si dedica principalmente agli aspetti comunicativi del team, gestendo quindi la dimensione mediatica. Questo soggetto gestisce quindi i canali social del team, pianificando i contenuti e gestendo le relazioni con la community, cercando di valorizzare l'immagine sia del singolo giocatore, che dell'intero team.
- responsabile marketing: si occupa degli aspetti prettamente commerciali del team. Questa figura negozia attivamente gli accordi di sponsorizzazione, gestisce l'attività promozionale e si occupa di garantire il corretto adempimento degli obblighi previsti da questi accordi.
- staff di supporto: nei team potrebbero essere presenti anche figure che supportino il giocatore in modalità differenti. Ad esempio, è il caso dei mental coach, che supportano il giocatore nella gestione dello stress competitivo, o ancora i preparatori fisici, per migliorare il benessere fisico del giocatore.

Il team e-sportivo si configura dunque come una struttura multifunzionale, all'interno del quale si intreccia sia la dimensione sportiva che quella economica e comunicativa.

Comprenderne dunque il funzionamento, rappresenta il presupposto per poter analizzare le diverse dinamiche del settore, soprattutto per cercare di valutare correttamente i rapporti che si instaurano tra i diversi soggetti coinvolti.

Mentre nel caso dei rapporti che intercorrono tra tutti quei soggetti appena citati con il team di riferimento è possibile assimilarli alle dinamiche del lavoro subordinato, e quindi applicarvi le relative tutele, lo stesso non può valere a priori per i rapporti che intercorrono tra il team e i pro-player.

Come già evidenziato, la forte deregulation<sup>28</sup> del settore lascia ampio spazio all'autonomia privata nella definizione dei rapporti tra le parti, che si traduce in un rilevante squilibrio di potere contrattuale a favore dei team, in quanto capaci di imporre ai pro-player accordi per lo più standardizzati, con margini di contrattazione irrisori, e con clausole che incidono in modo rilevante sull'autonomia professionale del giocatore.

Per tali ragioni, l'unica soluzione apparentemente esaustiva per la risoluzione sulle controversie in merito alla qualificazione giuridica del rapporto, continua a rimanere l'analisi dei rapporti caso per caso, sulla base delle modalità di svolgimento della prestazione.

### **3.4 La disciplina in Francia e a San Marino. Cenni.**

Una volta analizzata la situazione italiana, si può approfondire il dibattito sulla qualificazione giuridica del lavoro svolto nel settore degli e-sports anche da un punto di vista comparato e a livello europeo.

Nella quasi totalità degli Stati membri infatti, gli e-sports non sono ancora oggetto di una disciplina specifica, e il lavoro dei pro-player e di tutti gli attori del settore continua ad essere regolato attraverso le regole generali del diritto del lavoro e del diritto civile. Emerge quindi una situazione normativa frammentaria, dove i lavoratori

---

<sup>28</sup> Zambelli, L. – Strinati, A., Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

del settore possono trovarsi sottoposti a regimi differenti in base al contesto geografico in cui operano.

Tra gli ordinamenti europei, l'unico che attualmente si è pronunciato è quello francese, con un intervento di tipo settoriale. Di fatto, prima che si arrivasse ad un intervento legislativo, le competizioni erano disciplinate dall'applicazione delle normative in materia di lotterie, con il conseguente divieto di porre in essere le stesse competizioni.<sup>29</sup>

L'ordinamento francese, cercando di rispondere alle criticità appena descritte, ha dedicato due articoli della legge n. 2016-1321 del 7 ottobre 2016 "*pour une République numérique*", che sono rispettivamente:<sup>30</sup>

- art 101: ha ridefinito le condizioni organizzative delle competizioni, di fatto sottraendole alla disciplina sulle lotterie. Ha inoltre introdotto obblighi specifici di trasparenza e controllo a carico degli organizzatori. E' stato trattato il tema dei giocatori minorenni, di fatto impedendo la partecipazione ai minori di 12 anni alle competizioni che prevedono premi in denaro, mentre per gli altri è necessaria l'autorizzazione del rappresentante legale.
- art 102: ha introdotto una disciplina specifica per i giocatori professionisti inquadrandoli, in via generale, in un rapporto di subordinazione. La normativa prevede inoltre che le organizzazioni che intendono partecipare alle competizioni, ingaggiando quindi i giocatori, debbano essere preventivamente riconosciute e autorizzate con decreto del Ministero dell'economia digitale. Per ottenere questa autorizzazione, che ha durata triennale, le organizzazioni sono tenute a garantire il rispetto di requisiti minimi in materia di salute, sicurezza e formazione dei giocatori, uniti all'obbligo di monitoraggio fisico e psicologico dei professionisti.

---

<sup>29</sup> Scarchillo, G. – Quondamstefano, A.M., E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2023, 2, pp. 573 ss.

<sup>30</sup> Scarchillo, G. – Quondamstefano, A.M., E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2023, 2, pp. 573 ss.

Accanto a quanto previsto dalla normativa appena citata, il governo francese ha sviluppato anche una “*strategia e-sports 2020-2025*”, che ha come obiettivo quello di rendere la Francia il leader europeo del settore entro il 2025. La strategia si sviluppa attraverso 4 pilastri fondamentali, che sono: la responsabilizzazione generale del panorama e-sportivo, anche attraverso politiche inclusive ed etiche; lo sviluppo di percorsi di studi e di formazione, aperto sia ai giocatori che agli altri operatori del settore; l’attuazione di politiche a sostegno dei giocatori professionisti, con una strutturazione del settore volta ad attrarre maggiori investitori; il rafforzamento dell’attrattività del settore per far diventare la Francia la destinazione principale per i tornei e le competizioni internazionali. A questa strategia si affiancano anche misurazioni periodiche, come quelle eseguite dall’Observatoire économique de l’esport, che cercano di quantificare le variazioni del peso economico del settore anno per anno, evidenziando quindi quanto il settore risulti economicamente rilevante.

Risulta rilevante anche l’approccio adottato da San Marino<sup>31</sup>, che con la legge n.80 del 9 maggio 2023, ha emanato un Codice degli e-sports, per disciplinare da un punto di vista organico il settore.

Il Codice è costruito secondo una logica progressiva e si articola in 5 parti. La parte I definisce il quadro generale della disciplina, individuando sia le finalità regolative, promozionali e di tutela, che i principi cardine dell’attività e-sportiva, definita come libera ma comunque assoggettata a regole di fair play, lealtà e responsabilità sociale. Viene inoltre definito l’ambito di applicazione territoriale del Codice e introdotte una serie di definizioni per distinguere in maniera chiara quando si può parlare di sport, e-sport, prestazioni e-sportive e operatori del settore. La parte II ha prettamente un taglio giuslavoristico, perché disciplina i soggetti che operano all’interno del settore e struttura i relativi rapporti attraverso lo strumento del contratto di prestazione e-sportiva. Questo contratto, che è a tempo determinato e normalmente di natura non subordinata, regola diritti e obblighi dei giocatori e dei team, prevede tutele economiche minime e garanzie in materia di salute e sicurezza dei pro-player prestando particolare attenzione anche alla fattispecie dei giocatori minorenni, introducendo anche

---

<sup>31</sup> Donini, A. – Rota, A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell’universo del gaming*, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

meccanismi di controllo amministrativo nei confronti dei team e l'obbligo, per questi, di iscriversi obbligatoriamente ad un registro degli operatori del settore. La parte III individua l'ambito oggettivo di applicazione del Codice, definendo quali attività e competizioni rientrano nella disciplina prevista dal Codice, stabilendo anche i criteri base a cui devono conformarsi e fissando regole sui premi e sulle attività pubblicitarie. La parte IV è dedicata agli strumenti di controllo e di risoluzione delle controversie, prevedendo per queste un Tribunale e-sportivo con funzione conciliativa, oltre a definire le funzioni della Commissione Esport, che è l'autorità di controllo e promozione del settore, con poteri di supervisione, regolamentari e sanzionatori. La parte V contiene le disposizioni finali e di raccordo, quindi di tutte quelle norme necessarie per garantire una corretta applicazione della disciplina nel tempo.

L'analisi comparata evidenzia dunque come il quadro europeo presenti una frammentazione normativa persistente, dove, accanto ai tentativi posti in essere dalla legislazione francese e sammarinese, la qualificazione giuridica delle prestazioni dei lavoratori del settore prevede ancora l'applicazione delle categorie generali del diritto del lavoro, con un ruolo centrale riservato alla contrattazione privata, con il conseguente rischio di tutele lavoristiche carenti.

## **IV. Le tutele e i diritti del giocatore professionista**

### **4.1 La tutela della salute e della sicurezza del giocatore**

La tutela della salute costituisce uno dei principi fondamentali sanciti dalla nostra Costituzione, e trova il suo fondamento nell'art. 32, che riconosce appunto la salute come diritto fondamentale dell'individuo e come interesse della collettività. Tale disposizione costituzionale assume una rilevanza ampia e trasversale, poiché impone allo Stato sia di garantire cure e trattamenti sanitari, che di adottare misure idonee al fine di prevenire situazioni che possano compromettere la salute psico-fisica degli individui. Declinando questo principio nell'ambito del diritto del lavoro, e seguendo quanto previsto dall'art. 2087 c.c., è *“imposto al datore di lavoro l'obbligo di adottare tutte le misure necessarie, secondo particolarità del lavoro, esperienza e tecnica, per tutelare l'integrità fisica e la personalità morale dei lavoratori”*. L'applicazione pratica di questo principio prevede dunque che la prestazione lavorativa debba essere organizzata e svolta in maniera tale da non pregiudicare ed arrecare danno alla salute psico-fisica del lavoratore.

Trattando in prima battuta il contesto delle discipline sportive tradizionali, la tutela della salute degli atleti ha conosciuto nel tempo un progressivo processo di regolamentazione. L'attività sportiva, soprattutto se praticata in maniera professionale, e quindi ad alti livelli, espone l'atleta ad una serie di rischi rilevanti per la propria integrità fisica, legati ad esempio all'elevata intensità degli allenamenti, alla frequenza con cui l'atleta compete o ancora dalla stessa pressione dovuta al confronto agonistico. Per queste motivazioni, il legislatore ai fini di salvaguardare in quest'ottica la salute degli atleti, ha deciso di predisporre un sistema articolato di tutele, che comprendono ad esempio controlli medici obbligatori e protocolli per ottenere l'idoneità a svolgere le pratiche sportive, previsti dal decreto ministeriale 18 febbraio 1982, misure per prevenire gli infortuni, previste dal d.lgs. n. 81/2008, e una disciplina specifica in materia di anti-doping, contenuta nella legge n. 376/2000. A questi strumenti si affiancano inoltre obblighi pendenti in capo alle società sportive, che sono tenute a predisporre ambienti di gioco e di allenamento adeguati e a vigilare sull'effettivo stato di salute dei propri atleti, sulla base dei principi sanciti dall' art 2087 c.c. e delle disposizioni speciali sul lavoro sportivo previste dal d.lgs. n. 36/2021.

La situazione diventa invece più complicata quando si tratta il tema della tutela della salute per i lavoratori nel settore degli e-sports. Come già visto in precedenza, la mancanza di una disciplina specifica per questo settore determina anche una forte incertezza circa le tutele dei pro-player, che potrebbero variare in base all'inquadramento giuslavoristico di questi. Gli e-sports infatti, pur condividendo evidenti analogie con le discipline tradizionali, si collocano in un contesto profondamente differente per le modalità di svolgimento della prestazione, presentando dunque tipologie di rischi per la salute differenti da quelli tipici dello sport tradizionale, e che richiedono strumenti di tutela adeguati.

Da un punto di vista prettamente fisico, l'attività svolta dai pro-player potrebbe esporli a una serie di rischi legati principalmente all'utilizzo costante e continuativo di strumenti informatici.<sup>1</sup> I pro-player infatti, per poter gareggiare ai massimi livelli, devono necessariamente compiere azioni complesse per periodi di tempo prolungati, molto spesso con tempi di riposo esigui rispetto alle competizioni sportive tradizionali. Tra le patologie riscontrate con più frequenza si possono citare, a titolo esemplificativo, disturbi muscolo-scheletrici dovuti alla posizione assunta dal giocatore durante le competizioni e gli allenamenti, o problemi a polsi e mani, che risultano essere le articolazioni con i quali i pro-player eseguono effettivamente l'attività. Ulteriori problematiche potrebbero inoltre riguardare la salute visiva dei giocatori, che potrebbero manifestare affaticamenti generici, o ancora cefalee e disturbi del sonno, legati all'esposizione prolungata alle luci degli schermi.<sup>2</sup>

Accanto ai rischi fisici appena citati legati all'uso intensivo dei videoterminali, sono apparsi nuovi pericoli connessi all'immersione dei pro-player negli ambienti virtuali. Nello specifico, l'uso prolungato della realtà virtuale potrebbe inficiare in maniera rilevante sulla salute psico-fisica dei giocatori, provocando un fenomeno

---

<sup>1</sup> Magaldi M., Giochi elettronici tra libertà del consenso e tutela della salute, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 257 ss.

<sup>2</sup> Russo, Marianna. "Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player." *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

chiamato “*virtual reality sickness*”, caratterizzato da sintomi quali nausea, vertigini, disorientamento e affaticamento.<sup>3</sup>

Assumono un rilievo centrale anche i rischi legati alla salute mentale del giocatore professionista. Il settore degli e-sports è infatti caratterizzato da un’elevata pressione competitiva, unita a una forte esposizione mediatica e da aspettative di performance costanti, che possono incidere negativamente sul benessere psicologico dei giocatori. Tra i principali rischi è possibile segnalare lo stress cronico, l’ansia da prestazione, burnout e difficoltà a gestire relazioni sociali. Inoltre, il benessere psicologico dei pro-player risulta indubbiamente intaccato anche da fattori esterni che non c’entrano con la sfera competitiva, come ad esempio la brevità delle carriere e-sportive e il regime d’incertezza economica che le contraddistingue, che contribuiscono a creare un contesto di precarietà generico.

Tuttavia, vista l’assenza nel contesto degli e-sports di una normativa specifica per i giocatori professionisti, la tutela della salute di questi e quindi dei rischi appena citati deve necessariamente essere ricostruita facendo riferimento alle disposizioni generali dell’ordinamento. In prima battuta, come visto precedentemente, è opportuno riportare il contenuto dell’art 2087 c.c., che prevede l’obbligo in capo all’imprenditore di adottare tutte le misure necessarie che, tenendo conto della particolarità del lavoro, dell’esperienza e della tecnica, siano idonee a tutelare l’integrità fisica e la personalità morale dei lavoratori. Questa disposizione assume particolare importanza nel contesto e-sportivo, poiché permette di estendere tali obblighi di tutela a quei rischi che non vengono citati espressamente dalla normativa speciale, ma che risultano prevedibili dalla particolarità del lavoro svolto, e quindi dalle sue caratteristiche.<sup>4</sup>

Quanto appena detto è pienamente applicabile nel caso in cui il rapporto di lavoro che intercorre tra team e pro-player sia qualificabile come subordinato, rientrando quindi nell’ambito applicativo dell’art. 2 del d.lgs. n. 81/2015. In tale ipotesi infatti, vista la completa organizzazione dell’attività lavorativa posta dal team nei confronti del

---

<sup>3</sup> C. Di Carluccio, “E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player”, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, 2024

<sup>4</sup> Russo, Marianna. “Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull’inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player.” *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

pro-player, i team assumono una posizione assimilabile a quella del datore di lavoro, e trovano applicazione anche le norme del d.lgs. n. 81/2008, che impongono al datore di lavoro l'adozione di misure idonee a prevenire i rischi per la salute dei giocatori. Gli stessi team potrebbero essere dunque chiamati a rispondere in giudizio nel caso di una mancata predisposizione di un ambiente di lavoro conforme ed idoneo a salvaguardare la salute dei giocatori. Inoltre, tra le tutele previste all'interno del d.lgs. n. 81/2008, assumono particolare importanza quelle destinate a quei lavoratori che svolgono la propria attività attraverso l'uso di videoterminali. E' infatti indubbio che, considerate le modalità di svolgimento della prestazione, l'attività del pro-player debba rientrare tra quelle rese davanti a uno schermo, mediante l'impiego di dispositivi di puntamento, come il mouse, o attraverso l'utilizzo di software e apparecchiature accessorie. Visti quindi i rischi specifici derivanti dall'utilizzo prolungato di videoterminali, al datore di lavoro (che in questo caso è il team) spetterà l'onere di prestare particolare attenzione alle condizioni ergonomiche delle postazioni, ai possibili effetti sull'apparato visivo e sulla postura dei giocatori, unita all'analisi del benessere psicologico del giocatore, imponendo dunque di considerare anche i rischi derivanti da stress, isolamento e pressione competitiva.

Nello svolgimento dell'attività del pro-player hanno un ruolo centrale anche gli stessi strumenti utilizzati per rendere la prestazione, come il computer, le periferiche o la connessione ad internet. Infatti, se questi strumenti presentano malfunzionamenti o mancano di idoneità, potrebbero aumentare i rischi per la salute e la sicurezza dello stesso giocatore. Per tale motivazioni è ragionevole ritenere che, in presenza di un contratto tra pro-player e team, siano questi ultimi a doversi far carico della fornitura degli strumenti e a dover provvedere alla relativa manutenzione, a prescindere dal tipo di contratto stipulato. Regolare in modo chiaro questi aspetti risulta infatti necessario per poter stabilire su chi ricadranno le responsabilità in caso di guasti o incidenti, e per poter verificare l'effettivo rispetto della normativa sulla tutela della salute e della sicurezza sul lavoro prevista dal T.U. in materia di sicurezza sul lavoro.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Russo, Marianna. "Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull'inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player." *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

Risulta invece più problematica la situazione in cui il rapporto tra team e giocatore non risulti qualificato come subordinato, e nemmeno nella sfera applicativa dell'art. 2 del d.lgs. n. 81/2015, o nel caso in cui il pro-player svolga la propria attività in maniera indipendente e senza il supporto di un'organizzazione di riferimento. Partendo dalla prima situazione citata, quando il pro-player non è qualificato come lavoratore subordinato, ma opera stabilmente all'interno di un team, la tutela della salute assume una configurazione differente.<sup>6</sup> Ai sensi dell'art 3, comma 7, d.lgs. n. 81/2008 è possibile estendere la tutela prevenzionistica ed applicarla integralmente anche ai rapporti qualificati come collaborazioni coordinate e continuative, a patto che vengano svolte nei locali del committente. Nel contesto e-sportivo, tali luoghi potrebbero essere le sale gaming adibite agli allenamenti, le gaming house e tutti gli altri impianti messi a disposizione e di proprietà del team. In tutti questi casi il team è tenuto ad effettuare la valutazione di tutti i rischi (artt. 17 e 28 d.lgs. 81/2008), includendovi quindi rischi connessi agli strumenti digitali e all'ambiente immersivo, rischi psicosociali e stress, dando anche adeguata informazione sui rischi specifici derivanti dall'attività svolta. Poiché però l'attività del pro-player viene spesso svolta a distanza, trova applicazione anche l'art. 3, comma 10, d.lgs. n. 81/2008, che estende la disciplina in merito ai rischi dovuti all'utilizzo di videotermini indipendentemente dal luogo di svolgimento della prestazione.<sup>7</sup> Questa disciplina prevede quindi che tutti gli strumenti messi a disposizione del pro-player per svolgere la prestazione lavorativa debbano necessariamente rispettare precisi requisiti di sicurezza sanciti dal titolo III dello stesso decreto; il team è inoltre obbligato a informare il lavoratore circa i possibili rischi cui va incontro e deve adottare misure per evitare il manifestarsi di una situazione d'isolamento del lavoratore a distanza.

E' poi da considerare la situazione in cui il pro-player non sia legato da nessun tipo di rapporto ad un team, svolgendo ad esempio l'attività nella propria abitazione o comunque in nessun luogo riconducibile ad un committente. In tal caso si parla di prestazione lavorativa autonoma pura, e la relativa tutela della salute del giocatore è certamente più limitata, ma non del tutto assente. L'assenza di un'organizzazione

---

<sup>6</sup> C. Di Carluccio, "E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player", in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, 2024

<sup>7</sup> C. Di Carluccio, "E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player", in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, 2024

imprenditoriale di riferimento comporta, in prima battuta, la mancanza di un soggetto responsabile della valutazione dei rischi e in grado di adottare misure di prevenzione. La tutela della salute risulta quindi, nella pratica, totalmente rimessa al pro-player.

Questa situazione espone il pro-player a un elevato rischio di auto-sfruttamento, poiché la necessità di partecipare a un elevato numero di competizioni, quindi di sottoporsi a costanti allenamenti, unita alla volontà di mantenere alta la propria visibilità e di produrre contenuti con costanza, potrebbe avere conseguenze rilevanti sul benessere fisico dello stesso, poiché in mancanza di limiti provenienti dall'esterno il confine tra vita privata e attività professionale potrebbe venir meno.<sup>8</sup> Esistono comunque forme di tutela per questi pro-player, anche se molto spesso definite come residuali. Un esempio è l'art. 21 d.lgs. 81/2008, che prevede che il lavoratore autonomo possa accedere, a proprie spese, alla sorveglianza sanitaria o a corsi di formazione in materia di salute e sicurezza.

Un'altra tematica importante è sicuramente quella legata alla questione della sicurezza del pro-player intesa in senso ampio, che comprende ad esempio la protezione dei dati personali e i limiti al controllo tecnologico attuato dal team.<sup>9</sup> Ritrovandoci nuovamente in assenza di una disciplina specifica per il settore, la tutela di questi aspetti è rimandata all'applicazione delle norme generali contenute all'interno dell'ordinamento, pensate per l'ambiente digitale.

In prima battuta, per la tutela della sfera privata del giocatore è possibile rifarsi a quanto contenuto dal Regolamento UE 2016/679 (GDPR) e dal d. lgs. n 101/2018, che trovano applicazione ogni volta che vengono raccolti e trattati dati relativi ai pro-player. Queste disposizioni prevedono che vengano rispettati i principi di liceità, proporzionalità e trasparenza nel momento di raccolta e di processazione dei dati. Per quel che riguarda invece il controllo a distanza sull'attività lavorativa dei pro-player è rilevante il contenuto dell' art. 4 della legge n. 300/1970, che prevede come *“L'installazione di telecamere o strumenti che consentono il controllo a distanza è ammessa solo se giustificata da esigenze organizzative, produttive, sicurezza del lavoro*

---

<sup>8</sup> C. Di Carluccio, “E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player”, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, 2024

<sup>9</sup> C. Di Carluccio, “E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player”, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, 2024

*o tutela del patrimonio aziendale*”. Lo stesso articolo, al comma 2, però specifica anche che i dispositivi utilizzati dal dipendente per rendere la prestazione non richiedono accordi o autorizzazioni specifiche per poter essere installate, pur potendo consentire indirettamente un monitoraggio dell’attività svolta.

Nel contesto degli e-sports i dispositivi utilizzati dai pro-player sono indispensabili per lo svolgimento della prestazione, ed è bene precisare che non sono installati con finalità di sorveglianza. Quindi, pur permettendo un ipotetico controllo continuo dell’attività svolta dai giocatori, questi non possono essere qualificati come strumenti di controllo in senso proprio stando a quanto previsto dall’art. 4, comma 1, della legge n. 300/1970. Questo però non significa che l’eventuale controllo da parte del team non preveda alcuna limitazione; devono comunque essere rispettati i principi sanciti dall’ordinamento, in particolare i principi di proporzionalità e trasparenza, così come per la tutela della dignità e della riservatezza del pro-player stabilita dalla normativa sulla protezione dei dati personali.

Considerato quanto sopra, nell’ambito degli e-sports appare evidente come sia necessario un intervento regolatorio che tenga conto delle specificità del settore e che introduca standard minimi di tutela di salute e sicurezza per i giocatori. In mancanza di tale intervento, emerge il rischio che il forte sviluppo economico che sta plasmando il settore possa avvenire a discapito del benessere psico-fisico dei giocatori.

#### **4.2 Tutela previdenziale, assicurativa e diritti economici dei giocatori**

Dall’analisi svolta nei capitoli precedenti è emerso come l’attività dei gamers sia di natura composita, caratterizzata sia da una dimensione strettamente competitiva, che da una componente mediatica e commerciale. Ne deriva quindi che, da un punto di vista giuridico, non esiste un reddito tipico derivante dalla categoria e-sportiva, ma una pluralità di proventi che saranno inquadrati in categorie reddituali diverse a seconda delle modalità di svolgimento dell’attività. Anche in questo caso l’assenza di una disciplina specifica per il settore impone il ricorso alle categorie generali previste dall’ordinamento ai fini di un corretto trattamento fiscale dei redditi e delle relative tutele previdenziali.

Come già visto in precedenza, le principali fonti di guadagno di un pro-player sono principalmente riconducibili a due macro-aree. Da un lato troviamo le remunerazioni collegate all'attività competitiva, che comprendono sia premi in denaro derivanti dal posizionamento nella competizione, che compensi riconosciuti periodicamente dal team di appartenenza. Dall'altro lato troviamo invece i proventi derivanti dalla dimensione mediatica e commerciale dell'attività, che comprendono le sponsorizzazioni, attività di pubblicità generiche e ancora i proventi corrisposti dalle piattaforme di streaming con cui i pro-player potrebbero stringere accordi. Inoltre, vista la coesistenza di questi due flussi reddituali in capo al pro-player, risulta necessario comprendere per ciascuna attività che produce reddito se sia svolta in maniera abituale oppure occasionale, individuando in seconda battuta la categoria reddituale di riferimento.<sup>10</sup>

Il primo profilo da prendere in considerazione riguarda i redditi derivanti dall'attività competitiva del pro-player. In questo caso, la variabile da prendere in considerazione riguarda la tipologia di relazione instaurata tra il giocatore e il team o l'organizzazione, e quindi l'eventuale presenza di un vincolo di subordinazione. Infatti, nel caso in cui la prestazione sia resa in un contesto che presenta i tratti tipici riconducibili ad un vincolo di subordinazione, i relativi proventi percepiti dal pro-player assumono la forma di redditi di lavoro dipendente, ai sensi dell' art. 49 del TUIR, e determinati secondo i criteri dell'art. 51 del TUIR, che riconduce nella sfera dei redditi da lavoro dipendente non solo le remunerazioni mensili corrisposte dal team a titolo retributivo, ma anche tutti quei compensi che risultano essere collegati alla prestazione lavorativa principale, come i premi, i bonus o i corrispettivi collegati ai risultati.<sup>11</sup>

Diverso è invece il caso in cui i proventi percepiti derivino da un rapporto di lavoro formalmente qualificato come collaborazione coordinata e continuativa con il team o qualunque altro soggetto dell'ecosistema degli e-sports. In questo specifico caso,

---

<sup>10</sup> Spinello, Francesco. "e-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche e dell'imposta sul valore aggiunto. parte seconda - e-sports, gamers and influencers: qualification and discipline for income tax on individuals and vat purposes. Part II." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 3 (2024): 565–597.

<sup>11</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

i proventi potranno essere fiscalmente ricondotti alla fattispecie dei redditi assimilati al lavoro dipendente, secondo quanto previsto dall'art. 50, comma 1, lett. c-bis del TUIR. Questa assimilazione ai redditi da lavoro dipendente è giustificata poiché, pur mancando un vincolo formale di subordinazione, le caratteristiche elencate in precedenza riguardo alle prestazioni coordinate e continuative determinano una limitazione significativa dell'autonomia organizzativa del prestatore.<sup>12</sup>

Quando invece la prestazione non è resa in un contesto di subordinazione, e non ricorrono i presupposti per l'assimilazione dei proventi ai redditi da lavoro dipendente, le vincite o i compensi derivanti dall'attività competitiva possono essere ricondotti: al lavoro autonomo professionale, ai sensi dell' art. 53, comma 1 del TUIR, se l'attività è svolta abitualmente con regolarità, stabilità e sistematicità, oppure ai redditi diversi, ai sensi dell'art. 67, comma 1, lett. l del TUIR, se l'attività è svolta occasionalmente, senza programmazione.

Accanto ai redditi derivanti dalla sfera competitiva troviamo quindi i proventi connessi alla dimensione mediatica e commerciale, che molto spesso risultano decisivi per la sostenibilità economica della carriera dei giocatori. Le principali modalità di monetizzazione includono: compensi corrisposti direttamente dalla piattaforma (ripartizione di introiti pubblicitari o incentivi in base al numero di spettatori coinvolti), pagamenti dei sostenitori mediati dalla piattaforma (abbonamenti e donazioni con una fee trattenuta dal provider), accordi pubblicitari e di sponsorizzazione trattati direttamente con le imprese o ancora accordi di promozione commerciale attraverso l'uso di link e banners. In questa prospettiva, l'attività svolta dai pro-player tende ad avvicinarsi alla disciplina prevista per la figura del content creator, anche se monetizzata attraverso i diversi canali appena citati. Nella maggior parte dei casi, l'attività di content creator, se svolta in maniera stabile e continuativa, sarà ricondotta al lavoro autonomo professionale, ai sensi dell' art. 53, comma 1 del TUIR. Quando invece l'attività svolta dal pro-player è tendenzialmente sporadica, e quindi priva del

---

<sup>12</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

carattere della continuità, i proventi possono essere trattati come redditi diversi, ai sensi dell'art. 67, comma 1, lett. l del TUIR.<sup>13</sup>

Merita una particolare attenzione anche il delicato confine che potrebbe far ricadere i proventi dell'attività del pro-player nella sfera del lavoro autonomo o del reddito d'impresa. E' infatti possibile che i proventi derivanti dall'attività del pro-player possano figurare come redditi d'impresa quando l'organizzazione dei fattori produttivi, quindi ad esempio del capitale investito, delle strutture tecniche e del lavoro altrui, prevalga sulla prestazione personale del giocatore. E' il caso, ad esempio, di un pro-player-streamer che si avvale di un team per produrre contenuti delegando montaggio video e grafica, che quindi investe capitali incaricando persone terze nello svolgimento di determinate attività, ma che potrebbe comunque apportare in minima parte un contributo diretto alla generazione del reddito. In questa situazione, se nella produzione del reddito prevale la componente organizzativa piuttosto che l'apporto personale diretto, si dovrà parlare di reddito d'impresa ai sensi dell'art. 55 del TUIR.<sup>14</sup>

Un'altra questione di rilevante importanza nel settore degli e-sports è quella che riguarda la tutela previdenziale e assicurativa dei pro-players. La questione riguarda l'esigenza di cercare di garantire una copertura adeguata contro i principali rischi connessi all'attività lavorativa dei giocatori, che risulta fortemente condizionata dal tipo di rapporto di lavoro instaurato e dalle sue modalità di svolgimento.

La prima situazione da analizzare è quella in cui il pro-player risulti qualificato come lavoratore subordinato ai sensi dell'art. 2094 c.c., oppure riconducibile all'ambito applicativo dell'art. 2 del d.lgs. n. 81/2015. In questa casistica il pro-player beneficerà di una protezione previdenziale relativamente completa, in quanto tale inquadramento consente di accedere alle prestazioni pensionistiche, alle tutele in caso di malattia e infortunio sul lavoro e a tutti quegli ammortizzatori sociali previsti dall'ordinamento. Restano tuttavia alcune difficoltà di adattamento tra gli strumenti previdenziali e

---

<sup>13</sup> Spinello, Francesco. "e-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche e dell'imposta sul valore aggiunto. parte seconda - e-sports, gamers and influencers: qualification and discipline for income tax on individuals and vat purposes. Part II." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 3 (2024): 565–597.

<sup>14</sup> Spinello, Francesco. "e-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche e dell'imposta sul valore aggiunto. parte seconda - e-sports, gamers and influencers: qualification and discipline for income tax on individuals and vat purposes. Part II." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 3 (2024): 565–597.

assicurativi, che sono concepiti per le situazioni lavorative tradizionali, alle peculiarità dell'attività e-sportiva e ai rischi specifici annessi.

Nel caso in cui il rapporto di lavoro tra pro-player e team si qualifichi invece come collaborazione coordinata e continuativa comporta generalmente, da un punto di vista previdenziale, l'iscrizione del pro-player alla gestione separata, prevista dall'art. 2, comma 26, della legge n. 335/1995, con conseguente versamento dei relativi contributi seguendo le aliquote previste per i collaboratori. In questo caso è infatti previsto un riparto delle quote previdenziali e assicurative da versare, che gravano per 1/3 sul collaboratore e per 2/3 sul committente.<sup>15</sup>

L'ultimo caso da prendere in considerazione riguarda le tutele previdenziali e assicurative nel caso in cui il pro-player si qualifichi come lavoratore autonomo. In questa ipotesi gli oneri contributivi e previdenziali gravano interamente sul pro-player, che è tenuto a versare in autonomia. L'effettiva copertura assicurativa in caso di infortuni o per l'insorgere di una malattia professionale non è dunque automatica, richiedendo quindi al giocatore che desideri beneficiarne di iscriversi volontariamente a forme assicurative tramite il ricorso a strumenti di natura privatistica. Il sistema delle tutele risulta quindi prevalentemente individualizzato, ed il livello di protezione dipende dalla capacità del singolo giocatore di pianificare consapevolmente la propria posizione previdenziale.<sup>16</sup>

In definitiva, il quadro che emerge è quello di un sistema articolato, dove la pluralità delle fonti di reddito e delle forme di tutela previdenziale e assicurativa riflette le diverse modalità di svolgimento delle prestazioni, che però molto spesso non garantiscono un livello di protezione adeguato alle caratteristiche intrinseche del settore, essendo questi modelli di tutela costruiti originariamente per le discipline sportive tradizionali.

---

<sup>15</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

<sup>16</sup> Spinello, Francesco. "E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell'imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one)." *Rivista trimestrale di diritto tributario* : pubblicazione trimestrale 1 (2024): 3–28.

## Conclusioni

L'analisi svolta in questo elaborato ha evidenziato come il settore degli e-sports risulti particolarmente articolato, dove il ruolo centrale delle piattaforme digitali, unito alla pluralità degli attori coinvolti e delle prestazioni rese, rendono particolarmente complessa la corretta qualificazione giuridica del lavoro svolto dai gamer professionisti e di tutti gli operatori dell'ecosistema e-sportivo.

Emerge quindi, da un punto di vista giuslavoristico, come l'assenza di una disciplina specifica per la regolazione delle dinamiche del settore contribuisca a generare un quadro frammentario e incerto, dove la qualificazione dei rapporti di lavoro è rimessa all'applicazione, valutando caso per caso, delle normative generali esistenti, le quali però non considerano le specificità tipiche del settore degli e-sports.

In questo scenario d'incertezza si collocano alcuni recenti tentativi d'intervento regolatorio del fenomeno, a testimonianza di un crescente interesse istituzionale di colmare un vuoto normativo ormai esistente da troppo tempo. In particolare, risultano rilevanti le proposte di legge n. 3679/2022 e n. 3626/2022. La prima pone attenzione circa la corretta qualificazione delle competizioni video ludiche, e ha l'obiettivo di separarle dalle discipline del gioco d'azzardo e dei concorsi a premio. La seconda mira invece a costruire un modello regolativo complessivo, in una logica codicistica, volendo dare una corretta definizione delle attività e-sportive, degli operatori del settore e dei rapporti contrattuali, e prevedendo un contratto di prestazione e-sportiva tipizzato. Un ulteriore tentativo è rappresentato dal ddl s. 970/2023, che prevede l'obbligo in capo agli organizzatori delle competizioni di registrarsi sul sito del Ministero della cultura, introducendo quindi una prima forma di vigilanza.

Nonostante tali iniziative rappresentino un primo tentativo d'intervento normativo volto alla regolamentazione del settore, esse non risultano ancora sufficienti a delineare una completa e corretta disciplina del fenomeno e-sportivo e delle attività professionali ad esso collegato. Appare infatti auspicabile un intervento normativo più organico, eventualmente ispirato al modello introdotto dalla Repubblica di San Marino, che consentirebbe di disciplinare in maniera più chiara un settore caratterizzato da un significativo potenziale di sviluppo economico e sociale, garantendo maggiore certezza

giuridica agli operatori del settore e promuovendo al contempo uno sviluppo regolato e sostenibile dell'intero ecosistema degli e-sports.

Al contrario, l'assenza di una normativa specifica e di un intervento legislativo organico rischierebbe di tradursi in una compressione delle tutele di tutti i soggetti della filiera, ed in particolar modo nei riguardi dei pro-player, esponendoli quindi a rapporti contrattuali permeati da forti incertezze sulle tematiche previdenziali, assicurative e contributive. Inoltre, lo sviluppo del settore seguirebbe solo le leggi di mercato imposte dalle case di produzione dei videogiochi, limitando così la possibilità di valorizzare a pieno le potenzialità economiche e occupazionali del settore. In tale prospettiva si rende quindi necessaria una normativa nazionale dedicata, capace di tener conto delle peculiarità organizzative, economiche e professionali del settore, affiancata da un riconoscimento del fenomeno e-sportivo anche a livello europeo. Ciò consentirebbe non solo di assicurare maggiore certezza giuridica agli operatori del settore, ma anche di garantire a tutti i soggetti coinvolti adeguati livelli di tutela, calibrati sulle specificità delle attività svolte.

## **Bibliografia**

A. CONI, Introduzione agli esports, in Criticità legali degli esports in Italia, Report n. 1/2020 della Commissione di lavoro eSports di AIAS – Associazione Italiana Avvocati dello Sport.

Ammirati, R. (2025). E-sport e lavoro: frammenti di regolazione giuridica. *Labour & Law Issues*, 11(2), I.1-I.23.

Baldetti, S., Regolamentazione interculturale del gaming e degli e-sport tra globale e locale, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 334 ss.

C. Di Carluccio, “E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player”, in *Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport*, 2024

Chikish Y., Carreras M., García J., “eSports: A New Era for the Sports Industry and a New Impulse for the Research in Sports (and) Economics?”, in *Rivista di Politica Economica*, Numero speciale, 2019, pp. 33–64.

Diamanti, Riccardo. “Il lavoro etero-organizzato e le collaborazioni coordinate e continuative - self-employment relation organized by the employer and self-employment with strict continuative and coordinated relations with the enterprise.” *Diritto delle relazioni industriali: rivista semestrale della Associazione lavoro e ricerche*, ALAR 1 (2018): 105–144.

Donini, A. – Rota, A., Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 215 ss.

Ghionni, C., Contratti di sponsorizzazione negli e-sport: una prospettiva privatistica, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 270 ss.

Giubboni, Stefano. “Il lavoro attraverso piattaforma digitale nella disciplina nazionale - platform work in italian legislation.” *Rivista italiana di diritto del lavoro*. 3 (2023): 295–324.

Magaldi M., Giochi elettronici tra libertà del consenso e tutela della salute, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell’universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 257 ss.

Maietta A., Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2022

Menegatti E., 2018, “On-demand workers by application: autonomia o subordinazione”, in Zilio Grandi G., Biasi M., “Commentario Breve allo Statuto del Lavoro Autonomo e del Lavoro Agile”, pag. 93-112

Micucci, M.L., Organizzazione del torneo ed erogazione del premio negli e-sport, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, fascicolo straordinario 2025, Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell’universo del gaming, G. Giappichelli Editore, pp. 292 ss.

Osservatorio Italiano Esports, White Paper Esports e Gaming in Italia 2023. Analisi partecipativa delle criticità e proposte per lo sviluppo del settore, Osservatorio Italiano Esports, 2023.

Pacella, Gemma. “Il lavoro tramite piattaforma digitale nella giurisprudenza dei Paesi di civil law – The work via digital platform in the jurisprudence of civil law countries.” *Labour & law issues*. 1 (2019): 16–42.

Raimondi E., 2019, “Il lavoro nelle piattaforme digitali e il problema della qualificazione della fattispecie”, *Labour & Law Issues* Vol. 5, no. 2

Rocchini, Emilio. “Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers – esports and labor and law: observations on the employment relationship of proplayers.” *Massimario di giurisprudenza del lavoro*. 1 (2024): 108–123.

Rogstad, E.T., Gender in eSports research: a literature review, in *Journal of Gender Studies*, 2021, pp. 1 ss.

Russo, Marianna. “Se gli e-sports non sono (soltanto) un gioco. Qualche riflessione sull’inquadramento giuslavoristico del pro-player - If e-sports are not (just) a game. Some thoughts on the legal framework of the pro-player.” *MediaLaws* 3 (2024): 139–158. Print.

Scarchillo, G. – Quondamstefano, A.M., E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l’Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2023, 2, pp. 573 ss.

Shinohara, T., The gender equality in esports through the lens of the Convention on the Elimination of All Forms of Discrimination Against Women, in *Arizona State University – Sports & Entertainment Law Journal*, vol. 14, n. 1, Fall 2024, pp. 19–42

Spinello, Francesco. “E-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell’imposta sul reddito delle persone fisiche (parte prima) - E-sports, gamers and influencers: qualification and discipline and income tax discipline for individuals (part one).” *Rivista trimestrale di diritto tributario : pubblicazione trimestrale* 1 (2024): 3–28.

Spinello, Francesco. “e-sports, gamers e influencers: qualificazione e disciplina ai fini dell’imposta sul reddito delle persone fisiche e dell’imposta sul valore aggiunto. parte seconda - e-sports, gamers and influencers: qualification and discipline for income tax on individuals and vat purposes. Part II.” *Rivista trimestrale di diritto tributario : pubblicazione trimestrale* 3 (2024): 565–597.

Zambelli, L. – Strinati, A., Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità di una governance, in *federalismi.it – Rivista di diritto pubblico italiano, comparato, europeo*, n. 14, 2 giugno 2021, pp. 204 ss.

## Sitografia

<https://igea.net/wp-content/uploads/2021/12/Guide-to-Esports-ISFE-ESA-ESA-C-IGEA.pdf>

<https://esportsitalia.com/quali-sono-le-tipologie-di-esports/>

<https://www.hapskorea.com/south-koreas-esports-evolution-from-pastime-to-cultural-cornerstone/>

<https://esportslane.com/esports-gamer-career-length/>

<https://www.esportsmag.it/cose-un-esports-team/>

<https://esports.gazzetta.it/news/05-09-2018/dal-vivo-e-in-streaming-la-duplica-importanza-del-pubblico-negli-esports-46381>

<https://buonline.com/wp-content/uploads/appendice-3.pdf>

<https://blog.acer.com/en/discussion/1853/what-games-will-be-played-in-the-2025-olympic-esports-series>