WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA 2023

ANALISI PARTECIPATIVA DELLE CRITICITÀ E PROPOSTE PER LO SVILUPPO DEL SETTORE

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

Ci siamo svegliati da un sogno.

Era il 2030 e l'Italia era uno dei Paesi più avanzati in Europa sugli Esports e il Gaming.

L'ecosistema poteva godere di regole certe, che rappresentassero la cornice normativa ideale per la fioritura del business del settore.

L'Italia ospitava grandi eventi e competizioni internazionali, forte del suo fascino storico e dei beni culturali.

Pro player, streamer, content creator erano la punta di diamante di un movimento riconosciuto come un asset di valore per l'economia nazionale.

Ci siamo svegliati ed era solo un sogno.

I sogni però possono rappresentare un motore di cambiamento. Il mondo Esports e gaming in Italia soffre di ritardi strutturali vertiginosi, che collocano il nostro Paese agli ultimi posti per competitività.

Non riusciamo a progredire negli Esports perché mancano una serie di condizioni basilari indispensabili per poter far evolvere l'intero movimento, come avviene in altri Stati.

Questo White Paper è un'occasione unica e rara. Per la prima volta nella storia dei videogiochi in Italia, è stato formato un fronte comune che coinvolge tutta la filiera del settore, per affrontare e proporre soluzioni ai problemi che attanagliano la sua crescita.

É un documento storico, che passerà ai posteri come il primo vero tentativo di fare sistema, di collaborare in modo aperto, inclusivo e democratico.

I sogni, con costanza, competenza e determinazione, possono trasformarsi in realtà. Questo White Paper è il primo passo per realizzare il sogno di un gaming italiano ai vertici del panorama mondiale.

Il presente White Paper Esports e Gaming in Italia 2023 è stato certificato attraverso l'uso della tecnologia blockchain. Il corrispondente certificato, che ne garantisce l'autenticità e l'unicità del documento, è stato emesso sotto forma di Non Fungible Token e trasferito al seguente wallet presente su rete Polygon

INDICE

	PREMESSE	*Pag.* **1**
1	*REGOLAMENTAZIONE*	*Pag.* **5**
1.1	*dal punto di vista legale*	*Pag.* **6**
1.2	*dal punto di vista degli operatori del settore*	*Pag.* **45**
2	*PROFESSIONI ESPORTIVE*	*Pag.* **65**
3	*INDUSTRIA ESPORTS*	*Pag.* **99**
4	*INCLUSIVITÀ E SOSTENIBILITÀ*	*Pag.* **155**
5	*PROMOZIONE CULTURA DEL GAMING*	*Pag.* **189**
6	*NUOVE TECNOLOGIE*	*Pag.* **229**
7	*SOSTEGNO AGLI SVILUPPATORI ITALIANI*	*Pag.* **254**
	CONCLUSIONI FINALI	*Pag.* **276**
	CREDITI E CONTATTI	*Pag.* **290**

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

PREMESSE

Il tema che presentiamo in questo documento rappresenta una sfida e al tempo stesso un'opportunità incredibile. Gli Esports e il Gaming stanno velocemente crescendo in tutto il mondo, con un impatto importante sia a livello economico che sociale.

L'Italia non è estranea a questo che non è più un fenomeno, ma una realtà che coinvolge milioni di persone, soprattutto giovanissime. Il Gaming infatti è entrato a far parte della quotidianità della cosiddetta generazione Z, e per questo attira investimenti sempre più crescenti da parte di aziende interessate a intercettare questo target.

Anche le istituzioni si stanno occupando di questo settore emergente, per non farsi cogliere impreparate dai cambiamenti in atto. Non a caso, **il 10 novembre 2022 il Parlamento Europeo ha approvato una storica risoluzione che per la prima volta riconosce il valore degli Esports e dell'intera industria videoludica**, raccomandando agli Stati membri una "strategia di lungo periodo per sostenere e incentivare il settore".

L'Italia purtroppo sugli Esports sconta ritardi strutturali e normativi, che ne fanno un Paese molto indietro rispetto ai veloci progressi che accadono all'estero. **Nel mercato italiano mancano strutture di base, come indicazioni normative capaci di animare una gestione amministrativa certa e facilmente applicabile**. Ma non solo. Manca anche un ecosistema florido che consenta alle figure professionali di emergere, e agli sviluppatori di videogiochi di competere con i mercati esteri.

PREMESSE

Per iniziare un dibattito pubblico volto alla risoluzione di questi problemi, e che consenta di avvicinare le istituzioni nella comprensione di tali criticità, l'**Osservatorio Italiano Esports** si è fatto promotore di un lavoro di straordinaria importanza: il primo **White Paper sugli Esports e il Gaming in Italia**.

Questo rapporto rappresenta un momento epocale poiché, per la prima volta, vengono portati all'attenzione del Parlamento le criticità che affliggono il settore del gaming e degli Esports, proponendo al contempo delle azioni risolutive.

Attraverso un processo democratico, aperto e inclusivo, questo White Paper è stato redatto in maniera diffusa e collaborativa, coinvolgendo tutti gli attori della filiera interessati da questi problemi.

Abbiamo adottato un approccio open source: operatori del settore, appassionati, associazioni e aziende hanno partecipato attivamente, segnalando problemi e proponendo soluzioni. Abbiamo raccolto le testimonianze di **oltre 70 operatori del settore** che rappresentano tutta la filiera del mondo degli Esports e del gaming. Questo processo inclusivo ha garantito che il White Paper rifletta le vere esigenze e aspirazioni di coloro che operano in questo settore in crescita.

Questo White Paper è organizzato in sette capitoli, ciascuno dei quali rappresenta una delle principali aree del settore in cui è necessario intervenire:

PREMESSE

Regolamentazione: in questo capitolo, affrontiamo la necessità di una legislazione adeguata per il settore, per garantire stabilità e certezza legale.

Professioni Esportive: viene esaminato il riconoscimento delle professioni legate agli Esports, tra cui i pro player e gli streamer.

Industria Esports: questo capitolo analizza l'importanza di sostenere l'industria italiana degli Esports, favorendo la crescita economica e la competitività internazionale.

Inclusività e Sostenibilità: esploriamo le strategie per rendere il settore più inclusivo e sostenibile, mantenendo alti standard etici.

Promozione della Cultura del Gaming: questo capitolo tratta dell'importanza di promuovere una cultura del gaming inclusiva e consapevole.

Nuove Tecnologie: esaminiamo l'impatto delle nuove tecnologie, come la realtà virtuale, la blockchain e l'intelligenza artificiale, sul settore.

Sostegno agli Sviluppatori Italiani: consideriamo il sostegno agli sviluppatori italiani di videogiochi, al fine di favorire l'innovazione e la crescita del settore.

PREMESSE

In conclusione, **questo White Paper rappresenta un passo fondamentale verso il riconoscimento e la promozione del settore degli Esports e del gaming in Italia**. È il risultato di un processo democratico che ha coinvolto l'intera comunità interessata. Ora, spetta al Parlamento e alle istituzioni interessate prendere in considerazione le proposte contenute in questo documento, e lavorare insieme per creare un futuro più promettente per il gaming in Italia.

Abbiamo acceso un faro, portando dal basso delle proposte. Confidiamo che vengano adottati quei provvedimenti indispensabili per sbloccare il pieno potenziale di questo settore. Il futuro del gaming italiano è legato a queste decisioni, che se prese nel breve periodo potranno creare opportunità e prosperità per tutte le realtà italiane coinvolte nel settore.

Luigi Caputo,
CEO e Founder Osservatorio Italiano Esports

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

REGOLAMENTAZIONE

1

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

REGOLAMENTAZIONE dal punto di vista legale

1.1

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Carlo Corcione

Avvocato e docente di Diritto Internazionale dello Sport presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, consulente qualificato OIES e membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Il diritto al gioco passa anche dai videogame

Analisi delle criticità

Problematica: minorenni, gaming e diritto al gioco. **Si parla spesso della necessità di una regolamentazione per il gaming** che, in Italia è ancora tutta da scrivere. In tal senso questo contributo vuole porre l'accento sul tema del diritto al gioco e l'assimilazione del gaming a quest'ultimo.

La disamina parte dall'Articolo 31 della Convenzione dei diritti del fanciullo, approvata dall'Assemblea generale delle Nazioni Unite il 20 novembre del 1989 a New York, entrata in vigore il 2 settembre 1990, e ratificata dall'Italia il 27 maggio 1991 con la legge n. 176.In particolare tale articolo riconosce al fanciullo il diritto al riposo ed al tempo libero, di dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età e di partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica.

L'individuazione della problematica tiene in considerazione il Commento generale n. 25 del 2021 sui diritti del fanciullo nell'ambiente digitale (adottato dal Comitato delle Nazioni Unite sui Diritti dell'Infanzia durante la sua 86a Sessione) che recita che **le tecnologie**

Carlo Corcione

Avvocato e docente di Diritto Internazionale dello Sport presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, consulente qualificato OIES e membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

digitali sono "vitali" per la vita ed il futuro dei bambini e degli adolescenti. Non più dunque opzionali, di svago ma "vitali", ovvero, come da Treccani: "essenziali".

È evidente ormai che **la comunità internazionale riconosce numerosi benefici al gaming**, richiamati tra l'altro di recente durante la Giornata dedicata alla salute mentale, promossa dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, quali, a titolo esemplificativo, la positiva stimolazione cerebrale e l'inclusione sociale.

Il gaming dunque sta rapidamente diventando essenziale per l'esistenza dei giovani che però per farne spazio, rinunciano a una serie di attività personali, familiari e sociali, non meno importanti per il loro sviluppo psico-fisico e la loro formazione nel mondo reale.

Per il legislatore italiano il tema di fondo è che, dato per scontato che il gioco al giorno d'oggi si esprime anche, e verrebbe da dire soprattutto (vedasi COVID) attraverso il Gaming, **vi è l'urgenza di dare attuazione alla normativa internazionale che ci si è impegnati a rispettare ratificando la Convenzione sui diritti del fanciullo**.

Carlo Corcione

Avvocato e docente di Diritto Internazionale dello Sport presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, consulente qualificato OIES e membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Vi è l'esigenza dunque di riempire il vuoto normativo che si è venuto a creare per il progresso tecnologico che ha spostato il gioco (o quanto meno una parte di questo) nel mondo virtuale.

Dunque, se di diritto al gaming si tratta, perlopiù che lo si considera vitale, sarebbe importante, (allo stesso modo "vitale"), dettagliarne i contorni, i limiti, verrebbe da dire. Questo perché, mentre l'abnegazione ad uno sport tradizionale non viene mai vista come una malattia, quella verso il gaming si. Difatti **già nel 2018, in epoca pre-pandemica, l'Organizzazione Mondiale della Sanità inseriva l'esercizio smodato del gaming nell'undicesima revisione della classificazione internazionale delle malattie mondiali come "addictive gaming disorder".**

Proposte risolutive

Lo sforzo analitico che bisognerà fare è duplice:

in primo luogo, **chiarire se lo spostamento nel mondo virtuale di una serie di attività tipiche dell'infanzia e dell'adolescenza equivale a riconoscere la protezione generalmente offerta ai giovani nel mondo dei giochi tradizionale**, anche alle generazioni nate nella società della rete.

Carlo Corcione

Avvocato e docente di Diritto Internazionale dello Sport presso l'Università degli Studi della Campania Luigi Vanvitelli, consulente qualificato OIES e membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

In secondo luogo, **verificare se le garanzie previste dai principali strumenti in materia di diritti umani possano essere estese a quello che potremmo cominciare a definire l'emergente metaverso dei giochi.**

A tal proposito **si propone una commissione di esperti ad-hoc che possa studiare l'impatto generato dal processo evolutivo del gaming sul diritto al gioco** tenendo conto delle recenti raccomandazioni e linee guida, con cui organizzazioni internazionali come il Consiglio d'Europa e l'Agenzia delle Nazioni Unite per i diritti dei bambini (UNICEF) tentano di orientare la prassi dei principali attori privati attivi nell'emergente metaverso dei giochi verso comportamenti conformi al diritto internazionale dei diritti umani.

Pierfrancesco De Felice
Consulente legale, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Le norme prioritarie per gli Esports in Italia

Analisi delle criticità

Dal punto di vista normativo il vero problema non è l'assenza di norme applicabili al fenomeno esportivo, bensì **l'assenza di una regolamentazione specifica**, circostanza che porta alla possibile applicazione di una molteplicità di discipline preesistenti al fenomeno esportivo, ma del tutto non adatte a quest'ultimo:

D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430: **normativa relativa alle manifestazioni a premi** (in caso di torneo con assegnazione di vincita non in denaro), **la cui applicazione porterebbe a spese e adempimenti eccessivamente gravosi** (cauzione, intervento del notaio in ogni fase della manifestazione, comunicazioni al Ministero delle attività produttive ed al Prefetto) in relazione ad un settore recente in cui gli investitori sono disincentivati a sostenere ingenti costi rispetto ai possibili ritorni economici;

D.L. 14 aprile 1948, n. 496: **normativa relativa ai giochi di abilità a distanza con vincita in denaro, con l'applicabilità della complessa disciplina del gioco d'azzardo** (la cui organizzazione e esercizio sono affidate al Ministero delle Finanze che le effettua a mezzo di soggetti

Pierfrancesco De Felice
Consulente legale, membro UPEG

terzi ritenuti idonei), e che per di più troverebbero applicazioni solamente nei confronti delle manifestazioni svolte in Italia;

L. 23 marzo 1981, n. 91: **disciplina speciale sul professionismo sportivo e del relativo contratto di lavoro applicabile in caso di riconoscimento del CONI degli Esports come discipline sportive**, la cui onerosità circa gli adempimenti fiscali e previdenziali connessi (c.d. cuneo fiscale) potrebbe scoraggiare gli investimenti che consentano lo sviluppo del settore, da qui la necessità di trovare misure che ne rendano sostenibile l'applicazione, o (in caso di mancato riconoscimento) la previsione di una disciplina ad hoc che garantisca tutele minime ai videogiocatori e collaboratori.

Proposte risolutive

Predisporre una prima e provvisoria regolamentazione di massima per dare fiducia, certezza, ma anche la libertà necessaria per attirare investimenti, che si sostanzi nella definizione del fenomeno e nell'esclusione dell'applicabilità delle suddette normative in favore di specifiche disposizioni:

Pierfrancesco De Felice

Consulente legale, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Esplicita esclusione dall'ambito di applicazione del D.P.R. 26 ottobre 2001, n. 430 e del D.L. 14 aprile 1948, n. 496 in relazioni a manifestazioni competitive esportive, unitamente a **disposizioni che ne favoriscano l'organizzazione da parte dei Tournament Organizer** (che dovranno confrontarsi con i Publishers dei titoli videoludici), quali la possibilità di prevedere premi in denaro superiori all'ammontare delle eventuali quote di partecipazione, ed il potere di certificazione del risultato dal parte del TO, previsione dei soli oneri comunicativi necessari a fini fiscali e di pubblica sicurezza ove sussistenti (ad es. per le manifestazioni svolte in presenza di pubblico);

In caso di riconoscimento del CONI, l'applicazione della L. 23 marzo 1981, n. 91 corredata da una forte decontribuzione fiscale, o in alternativa **predisporre una definizione di «pro-player»** come colui che, dietro compenso, partecipa in maniera stabile e continuativa a competizioni videoludiche nel contesto di un rapporto di subordinazione con una società esportiva, vincolate al rispetto di una serie di garanzie per i pro-player (idoneità psicofisica a competere, determinazione delle prestazioni attraverso indicatori quali le ore trascorse davanti allo schermo ed in altre attività propedeutiche alla competizione, durata minima e massima del contratto, previsione di una autorizzazione rilasciata dai genitori e da una commissione ministeriale in caso di pro-player minore di anni 16).

Biagio Giancola

Partner Studio Legale Martinelli, Rogolino, Giancola

Il cammino verso il riconoscimento degli Esports

Analisi delle criticità

Attualmente, la prima criticità presente in Italia per quanto riguarda gli Esports è il loro **mancato riconoscimento come forma di sport**. Ciò significa che non godono degli stessi benefici e delle stesse tutele riservate ad altre discipline sportive riconosciute.

Il riconoscimento degli Esports rappresenterebbe un **importante passo avanti nella loro legittimazione e potrebbe avere implicazioni significative per la loro regolamentazione e integrazione** nel panorama sportivo nazionale.

In Italia, secondo il Decreto Legislativo 36 del 2021, che entrerà in vigore il 1° luglio 2023, all'articolo 2 si specifica che **"è sport qualsiasi forma di attività fisica basata sul rispetto di regole e su una partecipazione organizzata o non organizzata orientata al miglioramento psico-fisico, delle relazioni sociali e dei risultati competitivi."** Questa definizione crea un importante punto di contatto tra sport tradizionale e gli Esports.

Biagio Giancola

Partner Studio Legale Martinelli, Rogolino, Giancola

Il protocollo d'intesa firmato il 14 gennaio 2022 tra il CONI e il Comitato Promotore E-Sports Italia ci indica una progressione importante per il riconoscimento e lo sviluppo degli Esports in Italia.

L'obiettivo di tale protocollo d'intesa è quello di **fornire supporto alle federazioni sportive e alle discipline associate** per sviluppare all'interno delle loro strutture un settore dedicato agli sport elettronici e simulati.

Ciò significa che le federazioni sportive italiane avranno l'opportunità di integrare gli Esports all'interno delle loro attività, fornendo una **struttura organizzativa e regolamentare per gli atleti e gli appassionati di Esports**. Tutto ciò potrebbe portare a una maggiore visibilità, regolamentazione e supporto per gli Esports in Italia.

Un grande passo in avanti è stato fatto soprattutto dal Comitato Olimpico Internazionale, che inserirà gli **sport virtuali** in occasione delle **Olimpiadi di Parigi 2024.**

Questa decisione del CIO attesta la sempre **maggiore rilevanza e popolarità degli Esports**, settore che ormai coinvolge milioni di appassionati in tutto il mondo.

Biagio Giancola

Partner Studio Legale Martinelli, Rogolino, Giancola

Inoltre, sempre più professionisti degli Esports stanno seguendo programmi di allenamento fisico e mentale per migliorare le loro prestazioni. Ciò dimostra che gli Esports non sono solo un semplice passatempo, ma richiedono un impegno e una dedizione simili a quelli degli atleti tradizionali.

Nello specifico il CONI riconosce solo il simracing motociclistico e automobilistico come discipline sportive formali. È importante notare che il **riconoscimento sportivo delle discipline è regolato da norme specifiche** e il potere di attribuire tale riconoscimento spetta alle autorità competenti.

Il problema della **mancanza di un vero rapporto sociale e di un'intermediazione** delle associazioni sportive o delle discipline esportive negli Esports, è un altro aspetto critico che potrebbe essere affrontato attraverso lo **sviluppo di una struttura organizzativa più solida e di normative specifiche**. Ciò potrebbe aiutare a promuovere la funzione sociale degli Esports e a fornire un ambiente più strutturato per gli atleti e i giocatori.

Inoltre, **la promozione delle sale LAN come luoghi di incontro e di socializzazione potrebbe contribuire a creare una comunità più coesa di giocatori.**

Biagio Giancola

Partner Studio Legale Martinelli, Rogolino, Giancola

Come ultimo aspetto critico, esiste attualmente una situazione di **vuoto normativo** riguardante le sale LAN, e sarebbe importante affrontare questa questione per garantire un ambiente sicuro e regolamentato per gli Esports.

Proposte risolutive

L'articolo 2 del decreto legislativo 36/2021, definendo la nozione di sport attribuisce **maggior potere alle singole federazioni sportive**. Questo può avere un impatto significativo sullo sport elettronico una volta che verrà ufficialmente riconosciuto come disciplina sportiva.

L'inclusione degli Esports nell'elenco delle discipline sportive comporterebbe l'applicazione di tutto l'ordinamento sportivo, comprese le tutele e le normative che riguardano gli atleti e gli operatori del settore. Ciò potrebbe garantire una **maggiore dignità e protezione per coloro che operano nel mondo degli Esports**, inclusi i minori che rappresentano una parte significativa dei pro-player.

Biagio Giancola

Partner Studio Legale Martinelli, Rogolino, Giancola

Il riconoscimento sportivo degli Esports porterebbe diversi vantaggi. L'inclusione dei pro-player nello stesso ambito di tutela dei lavoratori sportivi garantirebbe loro **diritti e protezioni simili**, come ad esempio contratti regolamentati, condizioni di lavoro adeguate, assicurazione e tutela della salute. Ciò contribuirebbe a valorizzare le figure professionali coinvolte.

Inoltre, **il riconoscimento sportivo faciliterebbe la prevenzione e la repressione di comportamenti illeciti nel mondo degli Esports.** Attraverso un regolamento uniforme delle competizioni e delle attività esportive, sarebbe più semplice stabilire linee guida chiare e norme da seguire, garantendo un ambiente più equo e trasparente.

Infine, **si potrebbe anche facilitare l'implementazione di una disciplina fiscale uniforme** per le associazioni di sport virtuali nazionali con i conseguenti obblighi di rendicontazione.

Manuela Magistro e Andrea Mileto

Of Counsel e Avvocato,
Studio Legale Lexant

La regolamentazione dei rapporti di lavoro negli Esports

Analisi delle criticità

La mancanza di regolamentazione e di tutele giuslavoristiche (contratti adeguati, sicurezza e salute, protezione dei diritti, regolamentazione degli agenti) per tutti i soggetti che operano nel settore degli Esports rappresenta una delle principali criticità del movimento. Questo può comportare una serie di **problematiche per i giocatori, gli organizzatori di eventi, gli allenatori e altri professionisti che lavorano nel settore.**

La distinzione tra un gamer occasionale e un gamer abituale è rilevante in termini di regolamentazione e tutele giuslavoristiche. Mentre **un gamer abituale richiede tutele specifiche come un lavoratore professionale**, un gamer occasionale potrebbe richiedere una regolamentazione che garantisca la corretta erogazione dei premi e la tutela dei diritti dei partecipanti senza necessariamente richiedere una regolamentazione giuslavoristica completa.

Nel caso di prestazioni occasionali nel settore degli Esports, il gamer non avrà bisogno di aprire una partita IVA e i redditi

Manuela Magistro e Andrea Mileto

Of Counsel e Avvocato,
Studio Legale Lexant

percepiti rientreranno nella categoria dei redditi diversi, come previsto dall'articolo 67, comma 1, lettera d del TUIR (Testo Unico delle Imposte sui Redditi). Tali redditi saranno soggetti a tassazione secondo le aliquote previste per questa categoria di reddito.

Se l'attività di Esports viene svolta in modo abituale, potrebbe essere considerata come un vero e proprio lavoro dipendente, con un rapporto di lavoro subordinato, oppure come una collaborazione coordinata e continuativa (parasubordinata) o come lavoro autonomo.

La qualificazione della prestazione del gamer come attività di lavoro autonomo sembra essere quella giuridicamente più corretta. Questo perché il gamer, in questo caso, agisce in modo indipendente, senza un rapporto di subordinazione con un datore di lavoro.

Nel caso in cui un gamer svolga una disciplina sportiva espressamente riconosciuta dal CONI e inserita in un apposito elenco, come il sim racing, i redditi derivanti da questa attività potrebbero rientrare fra i redditi diversi disciplinati dall'articolo 67, comma 1, lettera m del TUIR, fino all'entrata in vigore della riforma del lavoro sportivo.

Un altro aspetto critico riguarda **l'inquadramento giuridico dell'attività lavorativa svolta nel settore degli Esports in quanto**

Manuela Magistro e Andrea Mileto

Of Counsel e Avvocato,
Studio Legale Lexant

richiede l'attenzione delle autorità competenti e delle parti interessate. È necessaria una collaborazione tra le diverse parti per stabilire norme chiare e adeguate che regolamentino l'attività lavorativa nel settore.

Allo stato attuale i redditi derivanti dalle attività svolte nel settore degli Esports rientrano nella categoria dei redditi diversi disciplinati dall'articolo 67, comma 1, lettera d del TUIR.

Per concludere, **l'attività del gamer e quella del pro-player rientrano nella categoria del lavoro autonomo**, poiché svolgono un'attività professionale in modo indipendente, senza essere legati da un rapporto di lavoro dipendente.

Nel caso del gamer, i redditi derivano principalmente dall'attività di gaming online, inclusi premi e vincite ottenute dalla partecipazione a tornei o competizioni, nonché guadagni derivanti da collaborazioni stabili con un team o da attività di streaming.

Nel caso del pro-player, i redditi sono principalmente derivanti da sponsorizzazioni, pubblicità e attività promozionali legate alla propria figura di giocatore professionista.

Manuela Magistro e Andrea Mileto

Of Counsel e Avvocato,
Studio Legale Lexant

Proposte risolutive

Quella del gamer è un'attività particolare che richiede una qualificazione giuridica chiara. È necessario stabilire un contratto ad hoc tra il gamer e il team esportivo per disciplinare il rapporto di collaborazione, e le peculiarità come gli orari di lavoro e i requisiti di età di accesso dovrebbero essere prese in considerazione. È importante che le parti interessate collaborino per sviluppare una qualificazione giuridica adeguata all'attività dei gamer.

Il rapporto tra il gamer e il team Esports potrebbe essere qualificato come un contratto d'opera ai sensi dell'articolo 2222 del Codice Civile italiano. Questo tipo di contratto prevede una maggiore autonomia per il prestatore di lavoro nella gestione della propria attività. **La natura autonoma del rapporto esclude l'applicazione delle norme dell'ordinamento previste per il lavoro subordinato.**

La creazione di un contratto tipico specifico per il settore degli Esports potrebbe essere una soluzione per definire in modo chiaro e preciso i diritti e le responsabilità delle parti coinvolte, come i gamer e i team. Tale soluzione potrebbe essere rafforzata attraverso la creazione di imprese ad hoc in grado di operare con regole certe nell'ambito di questo settore.

Giulietta Minucci
Senior Associate Lexia Avvocati

I trend di sviluppo digitale tra gaming e web3

Analisi delle criticità

In un contesto come quello italiano, dove **l'adozione della tecnologia *blockchain* è in costante aumento**, la prima importante criticità riguarda la difficoltà di applicazione del GDPR e della normativa italiana in materia di privacy, in quanto oggi la normativa *de qua* è basata su un assetto di **centralizzazione**: ossia, tutto ruota attorno al titolare del trattamento.

Tuttavia, la centralizzazione come principio fondante della tutela dei dati risulta **in conflitto con le caratteristiche intrinseche della tecnologia *blockchain***, che si fondano sui principi di **decentralizzazione** e di **immutabilità dei dati.**

Un'altra criticità nello sviluppo del Web3 nel contesto del settore dei videogiochi è rappresentata dall'**assenza di una disciplina specifica per i Non-Fungible Token (NFT).** Essi, infatti, non sono regolati pedissequamente dal nuovo Regolamento MiCAR - Markets in Crypto-Assets Regulation, normativa dell'Unione Europea introdotta nel 2020 che disciplina il mercato degli asset crittografici. **L'assenza di linee guida chiare, comporta indubbie difficoltà nella gestione di modelli di *business* che siano NFT-based nel settore dei videogiochi.**

Giulietta Minucci
Senior Associate Lexia Avvocati

Un altro aspetto critico riguarda l'idoneità del D.P.R. 430/2001 a **disciplinare correttamente l'elargizione di premi attraverso manifestazioni a premi** nel settore del *gaming* e degli *Esports*.

Il D.P.R. 430/2001 non risulta pienamente adeguato a disciplinare le dinamiche e le peculiarità del settore del *gaming* e degli *Esports* essendo questa normativa "prestata" al settore dei videogiochi e degli Esports.

Proposte risolutive

Per poter fornire ad operatori di settore e corporate indicazioni risolutive, sarebbe opportuno ipotizzare delle **linee guida esplicative** circa il trattamento dei dati personali ove detto trattamento avvenga anche mediante l'utilizzo della tecnologia blockchain. Una possibile soluzione potrebbe essere quella di **suggerire la conservazione dei dati personali *"off-chain"*, ovvero al di fuori della *blockchain*,** in *database* centralizzati appositamente progettati. Questo approccio potrebbe consentire di conservare *on-chain* solo informazioni e non dati personali, riducendo così il rischio di violazioni della *privacy* e facilitando agli interessati l'esercizio dei propri diritti.

Giulietta Minucci

Senior Associate Lexia Avvocati

Non solo. **È di fondamentale importanza sensibilizzare gli utenti sull'utilizzo di dispositivi di tracciamento**, quali, ad esempio, *l'eyetracking*, **e sul conseguente trattamento dei loro dati personali** effettuato con detti dispositive. Ciò può essere fatto **attraverso campagne di sensibilizzazione** che forniscano informazioni chiare e trasparenti sulle finalità del trattamento e sulle modalità di utilizzo di detti dispositivi.

Sarebbe altresì necessario prevedere dei chiari *disclaimer* sul funzionamento dei giochi c.d. *play-to-earn*, segnalandone al *player* le funzionalità e gli eventuali rischi e così garantendo trasparenza e un maggior grado di tutela degli utenti. Fornire informazioni chiare sulle dinamiche di gioco, sui rischi associati e sulle condizioni per guadagnare ricompense contribuisce a promuovere una partecipazione consapevole e responsabile ai giochi play-to-earn.

In conclusione, l'integrazione e la modifica della disciplina del D.P.R. 430/2001 per tener conto delle nuove tecnologie e delle esigenze di mercato attuali è auspicabile per **garantire che gli operatori di settore possano condurre manifestazioni professionali in linea con le nuove realtà del settore del gaming.**

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

Le competizioni Esports e i limiti dei concorsi a premio

Analisi delle criticità

Attualmente, nel contesto italiano, **gli Esports scontano come aspetto critico la mancanza di una regolamentazione organica che disciplini le regole e garantisca uno sviluppo stabile e sicuro per l'industria.**

La questione della regolamentazione degli Esports si intreccia con la loro **attuale assimilazione al gioco d'azzardo dato che la partecipazione a competizioni Esports può comportare il pagamento di una tassa di iscrizione e la possibilità di vincere premi in denaro.**

Il gioco d'azzardo è regolato da diverse leggi e regolamenti, tra cui il codice penale (articoli 718-722), il T.U.L.P.S. (Testo Unico delle Leggi di Pubblica Sicurezza – Regio Decreto n. 773/1931 art. 86, 88, 110), il codice civile (art.1933-1935) nonché da Leggi e Regolamenti succedutesi nel corso degli anni e sottoposte al controllo dello Stato.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

In base al Decreto Legislativo n. 496/1948, è riservata "L'organizzazione e l'esercizio di giuochi di abilità e di concorsi pronostici, per i quali si corrisponda una ricompensa di qualsiasi natura e per la cui partecipazione sia richiesto il pagamento di una posta in denaro" (articolo 1), mentre al CONI ed all'U.N.I.R.E. (Unione Nazionale Incremento Razze Equine) è attribuito "l'esercizio delle attività previste dall'art.1, qualora siano connesse con manifestazioni sportive organizzate o svolte sotto il controllo degli enti predetti" (articolo 6).

Queste leggi definiscono e regolamentano il gioco d'azzardo, stabilendo norme per la sua organizzazione, esercizio e controllo da parte dello Stato.

L'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (AAMS), successivamente incorporata nell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) in base alla Legge n. 135/2012, è l'ente responsabile del controllo e della regolamentazione del gioco d'azzardo in Italia.

Attraverso questo sistema, l'ADM rilascia concessioni e/o licenze per l'esercizio di attività legate al settore del gioco d'azzardo.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

Gli Esports possono essere assimilati alle manifestazioni a premio, regolate dal DPR 430/2001, noto come il "Regolamento".

Secondo il Regolamento, le manifestazioni a premio sono definite come "promesse di premi al pubblico che hanno lo scopo di promuovere la conoscenza di prodotti, servizi, ditte, marchi o di favorire la vendita di determinati prodotti o la prestazione di servizi, anche con finalità commerciali (art. 1).

Il controllo delle manifestazioni a premio, incluse quelle legate agli Esports, è esercitato dallo Stato attraverso il Ministero dello Sviluppo Economico (MISE), come stabilito dall'articolo 12 del DPR 430/2001.

In particolare, **i concorsi a premio sono considerati manifestazioni pubblicitarie in cui solo alcuni partecipanti ricevono un premio**, la cui assegnazione dipende generalmente dalla fortuna, dalla sorte, dalla capacità di effettuare pronostici, dall'abilità o bravura (art. 2).

Una criticità nel caso di assimilazione degli Esports alle manifestazioni a premio è specificata all'articolo 4 del DPR 430/2001.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

L'articolo 4 stabilisce che **i premi delle manifestazioni a premio possono consistere solo in beni, servizi, sconti di prezzo e altre utilità economiche, ma non in denaro.**

Un'altra criticità riguardante l'ambito territoriale delle manifestazioni a premio, è stabilita dall'articolo 1, comma 6 del DPR 430/2001.

Secondo questa disposizione, **le manifestazioni a premio sono soggette all'ordinamento giuridico italiano e possono essere svolte sull'intero territorio italiano o su parte di esso, con estensione alla Repubblica di San Marino.**

Tuttavia, è possibile per un'azienda straniera organizzare un concorso a premi sul territorio italiano, ma a determinate condizioni da rispettare.

È fondamentale tenere conto dei divieti e delle sanzioni previste nel caso di manifestazioni non conformi alle norme vigenti.

Il DPR 430/2001 stabilisce una serie di divieti e restrizioni per le manifestazioni a premio al fine di garantire la correttezza e la trasparenza delle stesse.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

Ad esempio, è vietato organizzare manifestazioni a premio che siano ingannevoli, abusive, lesive della dignità delle persone o che possano indurre i partecipanti a comportamenti pericolosi o irresponsabili.

Si deve considerare il fatto che **alcune manifestazioni o concorsi possono essere escluse dai limiti previsti dal DPR 430/2001 e possono essere svolte liberamente dall'organizzatore, redigendo un apposito regolamento di trasparenza.**

Tra queste vi sono i "concorsi indetti per la produzione di opere letterarie, artistiche o scientifiche nei quali il conferimento del premio all'autore dell'opera prescelta ha carattere di corrispettivo di prestazione d'opera o rappresenta il riconoscimento del merito personale", i concorsi nei quali "i premi sono costituiti da oggetti di minimo valore" e quelli nei quali "i premi sono destinati a favore di enti od istituzioni di carattere pubblico o che abbiano finalità eminentemente sociali o benefiche".

Il MISE, con la circolare n. 1/AMTC del 28.3.2002, ha interpretato l'articolo 6 del DPR 430/2001 nel senso che le manifestazioni sportive in genere sono da considerarsi escluse dalla nozione di "concorsi a premio", a condizione che non vengano promessi premi agli spettatori per aumentare l'affluenza nei luoghi in cui vengono svolte.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

Proposte risolutive

Il Parlamento italiano si è interessato al settore delle manifestazioni a premio con alcune Proposte di Legge presentate da senatori e deputati nel corso dell'ultimo anno. **Le proposte possono contenere spunti interessanti, come l'istituzione di un "Codice Deontologico degli Esports" e della "Federazione italiana degli sport virtuali", la possibilità di corrispondere "premi leciti comprese le somme di denaro" e la "promozione del buon gioco".**

Tuttavia, rimaniamo contrari all'emanazione di una norma primaria in materia di manifestazioni a premio.

L'emanazione di una legge potrebbe portare ad una rigidità che potrebbe non essere adeguata al settore delle manifestazioni a premio. Inoltre, è importante considerare che le proposte di legge attuali potrebbero non affrontare in modo risolutivo tutte le questioni legate a questo tema.

Tuttavia, esistono già strumenti regolatori adatti, soprattutto in ambito sportivo, che potrebbero essere utilizzati per regolamentare le manifestazioni a premio.

Stefano Sbordoni

Managing Partner e Founder,
Studio Legale Sbordoni & Partners

Ciò che **sembra mancare** è **un adeguato coordinamento tra tali strumenti** e una chiara definizione delle responsabilità e dei limiti di competenza di ciascun ente o organismo coinvolto.

Una possibile soluzione da prendere come modello può essere quella del Codice degli Esport approvato a San Marino essendo questo diventato il primo paese europeo a regolamentare il settore del gaming competitivo attraverso una legge specifica.

Il Codice degli Esport di San Marino rappresenta un passo avanti nella regolamentazione del settore, **fornendo una serie di norme e disposizioni che riguardano i giocatori professionisti di Esports e le organizzazioni che gestiscono eventi videoludici competitivi oltre a diverse norme sulla protezione dei diritti d'autore e sui contratti tra giocatori.**

L'istituzione di un Registro ufficiale per i giocatori professionisti e le organizzazioni è un elemento importante per garantire la trasparenza e la tracciabilità nel settore degli Esports.

In conclusione, il Codice degli Esport di San Marino rappresenta un importante passo avanti nella regolamentazione del settore degli Esports in Europa e **potrebbe servire da modello per altri paesi che intendono affrontare questa tematica.**

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

Il caso LAN-gate e le attuali disposizioni

Analisi delle criticità

In un contesto come quello italiano, la prima criticità riguarda la **mancata esistenza di una disciplina specifica per gli Esports**, che appare, invece, necessaria alla luce della rilevanza, non solo economica, del mercato in questione.

Il Parlamento europeo ha adottato una risoluzione il 10 novembre 2022 invitando la Commissione e il Consiglio a intervenire in materia di Esports e videogiochi. Questa iniziativa riconosce **l'importanza economica e sociale** di tali fenomeni, ma allo stesso tempo pone l'attenzione sui rischi ad essi collegati.

È proprio dall'assenza di un quadro normativo che è scaturita l'iniziativa repressiva nota come LAN-gate. Ripercorriamo brevemente i principali eventi legati a questa vicenda.

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

Ad aprile 2022, l'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM) è intervenuta nei confronti di alcune sale adibite allo svolgimento di attività di gaming ed e-sports (sale LAN), disponendone la chiusura e il sequestro dei dispositivi utilizzati. Ad essere contestata era la presunta violazione dell'art. 110, comma 9, lett. f-quater del T.U.L.P.S. (Testo unico delle leggi di pubblica sicurezza) che regola la messa a disposizione di apparecchi con e senza vincita in denaro, con la precisazione che tali apparecchiature da intrattenimento, tra cui i c.d. videogiochi, erano "prive di ogni forma di autorizzazione, licenza, concessione non costitutiva, permesso o nulla osta comunque denominato".

Successivamente, in conseguenza anche dell'eco mediatica del caso, l'ADM è intervenuta nuovamente con la Circolare del 19 maggio 2022, n. 18/2022, che fornisce nuove definizioni, istruzioni, chiarimenti e linee guida per gli apparecchi senza vincita in denaro, e con la Determinazione direttoriale del 10 giugno 2023, n. 250263 che detta le disposizioni rilevanti in tema di apparecchi senza vincita in denaro in uso nelle attività di spettacolo viaggiante.

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

Il 6 giugno 2022 ADM ha pubblicato la circolare 21/2022 per comunicare l'attuazione del protocollo d'intesa ADM-Coni, che riguarda l'applicazione della normativa in materia di apparecchi utilizzati dalle federazioni sportive di cui all'art. 110, co. 7, T.U.L.P.S. Tuttavia, non è chiaro se e in quali termini queste indicazioni possano trovare applicazione ai dispositivi utilizzati per l'attività esportiva.

Se, da un lato, la pubblicazione di tali provvedimenti **ha rappresentato un passo importante verso una maggiore chiarezza e regolamentazione nel settore degli Esports in Italia**, dall'altro lato l'assenza di indicazioni da parte del legislatore ha consentito ad ADM di provvedere in autonomia, equiparando i dispositivi utilizzati per gaming ed e-sports agli apparecchi già compiutamente regolati con la DRA e la DRTEC da parte della stessa ADM.

Alla luce del quadro regolamentare attuale, **per poter operare legittimamente in Italia le sale Lan devono qualificarsi come "sale pubbliche da gioco", "esercizi dediti esclusivamente al gioco con apparecchi senza vincita in denaro" oppure "attività di spettacolo viaggiante"** ai sensi dell'art. 69 del TULPS.

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

Inoltre, secondo l'interpretazione di ADM, **gli apparecchi che dispongono di collegamento in rete per la realizzazione di gioco simultaneo a distanza e per la formazione di classifiche** sarebbero riconducibili alla categoria di cui all'art. 110, co. 7, lett. c del T.U.L.P.S. ossia **"quelli, basati sulla sola abilità fisica, mentale o strategica, che non distribuiscono premi, per i quali la durata della partita può variare in relazione all'abilità del giocatore e il costo della singola partita può essere superiore a 50 centesimi di euro"**.

In conclusione, i dispositivi per il gaming e gli Esports installati presso le attività di spettacolo viaggiante dovranno, entro il 31 dicembre 2024, essere sottoposti a verifica tecnica di conformità secondo le regole tecniche vigenti di cui alla DRA e alla DRTEC.

Le determinazioni attuali richiedono l'adeguamento di tutti gli apparecchi di cui all'art. 110, comma 7 del T.U.L.P.S. alle indicazioni contenute nella DRTEC e nella DRA. **L'aspetto critico è che potrebbe esserci una difficoltà nell'ottenere l'omologazione dei dispositivi esportivi poiché le specifiche tecniche richieste dall'ADM potrebbero non essere applicabili. In conclusione, sarebbe opportuno prevedere l'emanazione di regole amministrative adeguate**.

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

Proposte risolutive

Già all'indomani del Lan gate, in Parlamento si è iniziato a discutere di possibili soluzioni. Oltre ad un'interrogazione parlamentare sul punto, sono state presentati diversi disegni di legge volti a delineare con maggiore precisione i limiti e le possibilità per gli operatori del settore esportivo.

In particolare, **la proposta di legge n. 868 del 7 febbraio 2023, prevede alcune interessanti disposizioni, in particolare prevedendo l'istituzione di un Registro delle associazioni, delle società e delle imprese esportive**, l'iscrizione nel quale rappresenterebbe una condizione per l'esercizio dell'attività. La proposta prevede anche la razionalizzazione della disciplina sulle sale Esports che possono essere gestite anche da imprese esportive, fermo restando il divieto di adoperare sistemi di qualsiasi tipologia adibiti, anche solo parzialmente, al gioco d'azzardo o, comunque, che non siano basati in modo preponderante sull'abilità dei giocatori per l'ottenimento di risultati.

Merita menzione anche la circostanza che **a San Marino è stato approvato il Progetto di legge "Codice degli Esport" che include disposizioni specifiche per le imprese esportive**.

Niccolò Travia

Managing Partner Studio Legale Lorenzoni; Partner Coinlex; Co-fondatore BlockchainEdu

L'articolo 35 del Codice degli Esport prevede la possibilità per le imprese esportive di destinare un immobile ad uso esportivo, noto come Gaming House. In questo modo si potrebbe mirare a fornire un luogo dedicato per svolgere attività esportive. È importante notare che queste attività possono essere sia competitive che ludiche, come indicato all'articolo 42. Tuttavia, è vietato l'uso di sistemi adibiti al gioco d'azzardo o che siano basati principalmente sull'abilità dei giocatori, come stabilito all'articolo 83.

Giuseppe Vaciago

Partner 42 Law Firm,
Fondatore di LT42 - The Legal Tech Company

Dal cheating al match fixing: i fenomeni che ostacolano la crescita degli Esports

Analisi delle criticità

Di seguito verranno analizzati alcuni fenomeni che rappresentano un ostacolo per la crescita degli Esports, non solo a livello nazionale. Uno di questi fenomeni è la **monetizzazione** dei videogiochi attraverso **microtransazioni** per l'acquisto di **valute virtuali** e di **loot box**, anche conosciute come casse del bottino o scatole del tesoro, con all'interno elementi di gioco che contengono una selezione casuale di oggetti virtuali, come armi, abilità, oggetti decorativi o altro contenuto digitale. Solitamente vengono utilizzate nei videogiochi e possono essere ottenute attraverso vari metodi, come l'acquisto con **denaro reale** o con **valuta di gioco** guadagnata durante il gameplay.

Le loot box pagate con denaro reale hanno come **rischio** le eventuali **conseguenze finanziarie dannose** per i giocatori che le acquistano, in particolare per i **minori** o per i più vulnerabili.

Giuseppe Vaciago

Partner 42 Law Firm,
Fondatore di LT42 - The Legal Tech Company

Altre minacce per l'integrità delle competizioni degli Esports sono il **doping** (L'uso di tali sostanze può aumentare la vigilanza, la reattività e la concentrazione, consentendo ai giocatori di eseguire azioni più rapidamente e prendere decisioni migliori durante il gioco), il **cheating** (negli Esports si riferisce all'atto di utilizzare mezzi o pratiche sleali per ottenere un vantaggio competitivo durante le competizioni di videogiochi) e il **match fixing** (si riferisce all'atto di manipolare deliberatamente l'esito di una partita o di una competizione di videogiochi per ottenere un vantaggio finanziario o altro tipo di beneficio), come sottolineato anche nella **Risoluzione del Parlamento europeo** del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi sul **riconoscimento** degli Esports.

Un'altra minaccia analizzata nella Risoluzione è quella legata alla **protezione dei dati personali**. Gli avatar, che nei videogiochi sono rappresentazioni digitali degli utenti o dei personaggi controllati dagli utenti stessi all'interno del gioco, sono molto utilizzati nei nuovi trend come metaverso e NFT, si prestano a trarre facilmente in **inganno** creando una suggestione maggiore rispetto a un semplice nickname o a una firma.

Giuseppe Vaciago

Partner 42 Law Firm,
Fondatore di LT42 - The Legal Tech Company

Attualmente, tuttavia, non è chiaro se si possa configurare il reato di sostituzione di persona (art. 494 c.p.) o anche la truffa (art. 640 c.p.) o il trattamento illecito di dati (art. 167 del Codice Privacy).

La Risoluzione avverte che, in rari casi, i **videogiochi intensivi** possono portare alla **dipendenza** ed a **comportamenti tossici**, come anche riconosciuto dall'Organizzazione mondiale della sanità (OMS). I giocatori di sport elettronici, infatti, possono soffrire di mancanza di esercizio e di elevati livelli di stress.

Viene sottolineato anche che i videogiochi e gli sport elettronici svolgono un importante ruolo nella transizione ecologica. Questa industria deve adoperarsi per diventare più rispettosa dell'ambiente.

Giuseppe Vaciago

Partner 42 Law Firm,
Fondatore di LT42 - The Legal Tech Company

Proposte risolutive

La proposta per arrivare ad una soluzione di tutti questi problemi è quella di partire da una **promozione dei valori positivi degli Esports**, in modo da cambiare il modo in cui viene attualmente **percepito** e di conseguenza **interpretato** questo settore, che molto spesso viene visto sulla base degli **stereotipi** e della **disinformazione** comune.

Sono diverse le azioni richieste: è necessario un **approccio uniforme a livello dell'UE** al fine di **garantire** una **solida protezione dei consumatori** ed è, inoltre, necessario che L'UE adotti un approccio responsabile nei confronti dei videogiochi e degli sport elettronici, **promuovendoli** nel quadro di uno **stile di vita sano**, tra cui **l'attività fisica** e **l'interazione sociale** di persona e **l'impegno culturale**.

La Risoluzione riconosce il potenziale dei videogiochi sportivi e degli sport virtuali per esplorare **nuove forme di coinvolgimento** dei tifosi e aumentare la partecipazione dei giovani alle attività fisiche, portando così a **maggiori interazioni ed opportunità** umane.

Inoltre, è incoraggiata la **creazione di partnership e sponsorship** tra tutte le parti interessate nel settore dei videogiochi e dello sport al fine di creare **nuovi progetti** che apportino un **valore aggiunto ai giocatori e al pubblico** creando così un **modello di business** a tutti gli effetti.

CONCLUSIONI

In questo capitolo abbiamo affrontato le **problematiche in chiave legale** che gravitano attorno agli Esports e al gaming in Italia. La carenza di una regolamentazione specifica, il vuoto normativo in diverse aree, la questione delle manifestazioni a premi e la mancanza di tutele giuslavoristiche e sui dati personali sono state al centro degli interventi proposti e tra i **temi da affrontare in modo prioritario**. Tali questioni, se non affrontate con decisione, potrebbero rappresentare un ostacolo significativo alla crescita sostenibile di questo settore.

Senza dubbio, uno dei momenti chiave che ha evidenziato la necessità di una **regolamentazione adeguata nel settore degli Esports** è stata la vicenda nota come **"LAN-gate"**. Questo episodio ha messo in luce le **lacune esistenti nel quadro normativo** e le sfide legate all'organizzazione e alla regolamentazione delle competizioni di videogiochi.

In aggiunta alle sfide già discusse, è importante evidenziare che **l'integrità delle competizioni negli Esports può essere minacciata da diverse pratiche scorrette e illecite**. Tra queste minacce si includono il doping, il cheating e il match fixing, tutte problematiche che richiedono una risposta regolamentare efficace.

Tuttavia, questo capitolo non si è limitato solo a mettere in evidenza le sfide, ma ha anche proposto **soluzioni concrete** che potrebbero gettare le basi per un futuro più promettente per gli Esports e il gaming in Italia.

CONCLUSIONI

Riconoscere la **protezione dei giovani giocatori**, introdurre una **regolamentazione iniziale** per stabilire fiducia e certezza, garantire **dignità e protezione ai professionisti del settore** e definire **contratti specifici** per gli Esports sono passi fondamentali. L'importanza di **sensibilizzare gli utenti sulla privacy dei dati** e il riferimento al **Codice degli Esport di San Marino come modello di regolamentazione** mostrano un impegno concreto per affrontare le sfide. La promozione dei valori positivi degli Esports e la **creazione di partnership tra tutte le parti coinvolte**, inclusi giocatori, team e sponsor, rappresentano un'opportunità per costruire un ecosistema solido e sostenibile che trascende l'intrattenimento per diventare un vero e proprio modello di business.

In conclusione, l'Italia si trova di fronte a un crocevia cruciale per il settore degli Esports e del gaming. L'adozione delle soluzioni proposte potrebbe **gettare le basi per un futuro** in cui questo settore possa prosperare in modo responsabile, garantendo al contempo protezioni e opportunità per tutti coloro che vi partecipano.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

REGOLAMENTAZIONE dal punto di vista degli operatori del settore

1.2

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Michele Barbone

Presidente del Comitato Promotore E-Sports Italia (ESI)

Lo stato attuale del riconoscimento degli sport virtuali e degli Esports

Analisi delle criticità

L'attuale dibattito in materia di regolamentazione degli Esports registra una notevole confusione e sovrapposizione di piani tra le aree del videogaming.

Nell'ambito delle competizioni effettuate tramite videogiochi, meglio note **come Esports, occorre tenere ben distinto il settore degli sport elettronici e virtuali**, che implicano la simulazione tramite videogioco di sport reali già esistenti e portatori dei valori propri della medesima disciplina olimpica**.**

Le direttive allo stato emanate dal CIO, e quindi valevoli per lo sport olimpico e ufficiali in tutto il mondo, vanno nella direzione di stimolare le federazioni sportive internazionali, ciascuna nel proprio ambito, a sviluppare un settore di sport elettronico o virtuale nel quale praticare unicamente la disciplina sportiva virtuale corrispondente a quella fisica già di propria competenza

Michele Barbone

Presidente del Comitato Promotore E-Sports Italia (ESI)

Tale recente apertura del CIO, viene salutata, da una parte, con favore perché prefigura un prossimo approdo degli sport elettronici e virtuali a un riconoscimento quale disciplina olimpica a tutti gli effetti, ma, da un'altra parte, risulta limitativa per **l'universo del videogaming** posto che quest'ultimo **segue dinamiche diverse che portano in grandissimo rilievo videogiochi** (e relative competizioni) **non necessariamente collegati a una disciplina olimpica**.

In Italia si registra una generale arretratezza della regolamentazione sui videogiochi in genere, non più aderente allo sviluppo tecnologico e alle concrete modalità con cui può avvenire da parte degli utenti la fruizione del videogaming in privato o in luoghi di pubblica accessibilità (come le sale LAN) e, invece, all'esistenza di un ordinamento già compiuto e strutturato per il riconoscimento delle nuove realtà sportive, che fa capo al CONI sotto la vigilanza dell'autorità amministrativa competente.

Pertanto, **il fenomeno propriamente definito come sport elettronico o virtuale non necessita allo stato attuale di interventi di normazione primaria**, in quanto già esistenti gli strumenti normativi preposti al riconoscimento delle discipline, all'istituzione delle figure e dei ruoli di regolamentazione, tutela e controllo, anche sanitario, agli istituti contrattuali, previdenziali e fiscali di riferimento, che

Michele Barbone

Presidente del Comitato Promotore E-Sports Italia (ESI)

normalmente si applicano al mondo dello sport dilettantistico e professionistico.

Proposte risolutive

In tale contesto, al di là di eventuali specifici interventi di normazione primaria, **già esistono gli strumenti normativi preposti al riconoscimento delle discipline**, all'istituzione delle figure e dei ruoli di regolamentazione, tutela e controllo, anche sanitario, agli istituti contrattuali, previdenziali e fiscali di riferimento, che normalmente si applicano al mondo dello sport dilettantistico e professionistico.

In particolare gli Enti e le Istituzioni Sportive operanti in Italia **(Ministero dello Sport, Dipartimento per lo Sport presso la PDCM, CONI, CIP, Sport e Salute**) sono in condizione di implementare le attività e sportive e virtuali (secondo le indicazioni del CIO) fornendo supporto tecnico agli Enti sportivi che intendano istituire e promuovere le relative attività virtuali e non escludendo un possibile esito nel riconoscimento di una **Federazione Sportiva** di servizi, ovvero di una federazione che aggreghi esclusivamente e-atleti in una più ampia cornice prospettica che guarda anche al riconoscimento in Italia delle discipline definite come "Sports della mente", oggetto di interesse non più solo di importanti segmenti economici e di entertainment, ma anche degli organismi sportivi internazionali.

Luca Borsato

Consulente di marketing e management sportivo, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

La nascita di una federazione italiana degli Esports

Analisi delle criticità

In primo luogo, l'assenza di struttura normativa. **L'assenza di un quadro normativo specifico per gli Esports comporta incertezze legali e difficoltà nell'applicazione di regole e norme atte alla gestione degli eventi e delle competizioni.** L'attuale normativa sportiva italiana, legge n. 91/1981 (dal 1° luglio p.v. d.lgs. n.36/2021 e s.m.i.), non contempla gli Esports, che rappresentano una realtà in rapida crescita nel panorama sportivo internazionale.

Si prosegue con la mancanza di regolamentazione. La mancanza di una regolamentazione specifica per gli Esports rende difficile stabilire standard di sicurezza, tutela dei diritti dei giocatori e delle società coinvolte, nonché la gestione delle questioni disciplinari e di doping. **La normativa sportiva dovrebbe essere ampliata per includere disposizioni specifiche in merito alla gestione degli Esports.**

Si conclude con l'esclusione dai benefici fiscali. **Attualmente, le società e le associazioni operanti nel settore degli Esports non possono beneficiare degli incentivi fiscali previsti per le organizzazioni sportive riconosciute dal CONI.**

Luca Borsato

Consulente di marketing e management sportivo, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Ciò crea un'inequità tra le attività sportive tradizionali e gli Esports, ostacolando lo sviluppo delle attività esportive e l'accesso alle risorse finanziarie.

Proposte risolutive

Proposta per il riconoscimento degli Esports come sport e la creazione di una federazione di servizi Esports.

Per superare le criticità sopra citate, **si propone l'istituzione di una federazione di servizi Esports che operi in collaborazione con le federazioni sportive esistenti** e svolga le seguenti funzioni:

Normativa specifica. **La federazione di servizi Esports dovrebbe lavorare in stretta collaborazione con il CONI e Sport e Salute al fine di sviluppare una normativa specifica che affronti le peculiarità degli Esports**. Tale normativa dovrebbe includere linee guida sulla sicurezza durante le competizioni, la tutela dei diritti dei giocatori, le questioni disciplinari e il controllo antidoping. Sarà necessario apportare modifiche alla normativa sportiva italiana al fine di includere gli Esports come categoria di sport riconosciuta.

Luca Borsato

Consulente di marketing e management sportivo, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Si prosegue con la collaborazione con le federazioni sportive esistenti. **La federazione di servizi Esports dovrebbe stabilire una cooperazione con le federazioni sportive tradizionali**, quali per esempio la FIGC per il calcio o la FIDAF per il football americano, **al fine di assimilare i titoli degli Esports rilevanti alle rispettive discipline sportive**. Ciò permetterebbe una gestione coordinata e una corretta attribuzione dei diritti e dei doveri alle parti coinvolte.

Organizzazione di competizioni per i titoli non assimilabili. **Al fine di promuovere la crescita e lo sviluppo degli Esports, la federazione di servizi Esports dovrebbe organizzare competizioni specifiche per i titoli non assimilabili alle federazioni sportive tradizionali**. Questo consentirebbe alle società e alle associazioni Esports di competere in eventi ufficiali e di beneficiare delle agevolazioni fiscali previste per le organizzazioni sportive riconosciute dal CONI.

Considerando queste evidenze, **il riconoscimento degli Esports come sport ufficiali rappresenterebbe un passo significativo per la promozione di queste attività e il loro pieno sviluppo.** Ciò consentirebbe di attribuire il giusto valore alle abilità e alle competenze richieste per eccellere negli Esports e di offrire opportunità agli atleti di perseguire una carriera professionale nel settore.

Luca Borsato

Consulente di marketing e management sportivo, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Inoltre, **il riconoscimento ufficiale permetterebbe una migliore regolamentazione delle competizioni, la tutela dei diritti dei giocatori e la creazione di un ambiente sicuro e sostenibile per la pratica degli Esports a livello nazionale.**

Attraverso l'implementazione di questa proposta, sarà possibile creare un quadro normativo adeguato per gli Esports in Italia, garantendo regole chiare, standard di sicurezza e la parità di trattamento con le altre discipline sportive riconosciute.

Saranno necessari emendamenti alla normativa sportiva esistente, al fine di riflettere le specificità degli Esports e consentire una gestione efficace e una crescita sostenibile di questa forma di attività sportiva.

Andrea D'Alise
Vicepresidente di Element Gaming

Una normativa chiara per l'organizzazione di tornei Esports

Analisi delle criticità

Nel contesto italiano, le organizzazioni Esports non hanno mai avuto una vera regolamentazione in merito alla realizzazione di un torneo di gaming competitivo. **L'unica strada**, molto limitante, **per organizzare un torneo Esports è quella rappresentata dalla normativa delle manifestazioni a premio.**

Una grande criticità per gli operatori del settore è data dal fatto che, allo stato attuale, informarsi sui procedimenti burocratici per organizzare un torneo Esports è un'operazione complessa e poco intuitiva.

Queste criticità rendono difficile la crescita per le organizzazioni esportive e pongono un ostacolo in generale a tutto il settore Esports in Italia. L'introduzione di una normativa chiara sarebbe fondamentale anche per evitare la chiusura di alcune attività, come già accaduto con la chiusura di alcune sale LAN nell'aprile del 2022.

Andrea D'Alise

Vicepresidente di Element Gaming

Proposte risolutive

La **necessità** è quella **di sottoscrivere un vero regolamento che renda ben chiaro a tutti come si debba procedere** nell'organizzazione di tornei esportivi, quali sono le sanzioni previste e quali sono le procedure per operare adeguatamente a livello burocratico.

A livello pratico, il bisogno è quello di avere una **landing page istituzionale dove si possano trovare facilmente tutte le informazioni e le regole da seguire per organizzare un torneo Esports**. In questo modo diventerebbe tutto più semplice e rapido per le organizzazioni che, attualmente, ogni volta che vogliono organizzare un torneo si trovano nella posizione di doversi aggiornare e verificare da diverse fonti quali siano le normative da rispettare.

Altro aspetto che sarebbe necessario specificare all'interno di tale landing page è quello delle sanzioni. Così come le regole dovrebbero essere rese chiare, allo stesso modo anche **le possibili sanzioni** per chi organizza tornei illegalmente **dovrebbero essere facilmente consultabili e comprensibili.**

Matteo Ribera

Team Manager e Content Creator del team Esports Exeed, Caster e Analyst per eSerie A, Ambassador di FIFAe

L'inquadramento fiscale e l'introduzione del salario minimo per costruire le basi del settore Esports

Analisi delle criticità

Una delle criticità riscontrate nel settore è l'assenza di una normativa specifica in Italia per l'**inquadramento fiscale delle professioni Esports**, che comprendono pro player, manager e tutte le figure affini che mantengono in piedi le società esportive.

Una seconda criticità individuata si riscontra nella **tutela dei giocatori**. Uno dei più grandi problemi in Italia (e in larga parte in Europa) è che ai player non viene garantito un salario minimo. In tanti circuiti americani (come quelli di Call of Duty, League of Legends, Rainbow Six Siege, FIFA), nel momento in cui si entra in un determinato ecosistema, è presente un minimum salary, come nel modello NBA.

La mancanza di un salario minimo sta portando anche a un'altra conseguenza, ovvero la **scarsa professionalizzazione del settore esportivo italiano**. Questo perché, spesso, nei team viene data la preferenza a persone con scarse competenze a cui possono essere offerti stipendi più bassi, piuttosto che a professionisti competenti che richiedono una compensazione economica adeguata.

Matteo Ribera

Team Manager e Content Creator del team Esports Exeed, Caster e Analyst per eSerie A, Ambassador di FIFAe

Proposte risolutive

Per quanto riguarda la prima criticità esposta, una **normativa fiscale appropriata e adattata alle esigenze del settore** consentirebbe di stabilire delle regolamentazioni adeguate in modo tale che non si verifichino problematiche e incomprensioni con le istituzioni competenti.

Sulla questione della tutela dei giocatori, il modello NBA potrebbe essere l'esempio corretto da seguire, anche perché **diverse leghe italiane seguono già il modello a franchigia** tipico degli sport americani. L'introduzione di un livello minimo di compensazione per i giocatori professionisti garantirebbe una **maggiore equità economica** all'interno delle squadre e delle competizioni stesse.

Un'altra proposta che gioverebbe allo sviluppo del settore sarebbe quella della costituzione di un **sindacato dei pro player** – o di una figura competente nominata periodicamente – che abbia la facoltà di **dialogare direttamente con le istituzioni per far emergere i problemi** che si presentano di volta in volta nel settore e adottare delle modifiche al passo con i tempi.

Matteo Ribera

Team Manager e Content Creator del team Esports Exeed, Caster e Analyst per eSerie A, Ambassador di FIFAe

In definitiva, risulta di fondamentale importanza iniziare a costruire le fondamenta del settore Esports attraverso le due basi solide dell'inquadramento fiscale adeguato per tutte le professioni esportive e del salario minimo garantito a tutela dei player.

Nicola Trivilino

Direttore Generale di Driving Simulation Center e DrivingItalia.NET, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Una regolamentazione per sviluppare le potenzialità del simracing

Analisi delle criticità

Il settore Esports in **Italia si trova in una situazione di grande ritardo rispetto ad altri paesi,** in particolare a livello normativo e giuridico: ne abbiamo avuto prova evidente con il "Langate". Il nostro è però in primis un **problema di mentalità e di cultura.**

Il videogioco e lo sport elettronico ad esso collegato vengono visti ancora in modo molto limitato. In alcuni casi vengono etichettati addirittura come un semplice passatempo per ragazzini, per giunta dannoso e pericoloso.

Un orizzonte di questo tipo è oggi anacronistico, tanto più che ormai sono numerosi gli studi e le analisi che dimostrano l'esatto contrario, spiegando anche gli importanti risvolti sociali, inclusivi, culturali, di sviluppo e naturalmente di business che gaming ed Esports possono avere.

Nicola Trivilino

Direttore Generale di Driving Simulation Center e DrivingItalia.NET, membro UPEG

Il comparto simracing, nel quale lavoro da oltre 20 anni, può essere definito come l'Esports per eccellenza: **il simracing è** infatti **al 99% la versione virtuale del motorsport reale, settore nel quale proprio l'Italia è leader.**

Se quindi su mentalità e cultura si lavora già da tempo, con risultati che iniziano ad essere incoraggianti, i mesi di lockdown durante la pandemia hanno rappresentato una grande svolta per il simracing. Guardando nelle tante dirette, piloti come il ferrarista Charles Leclerc appassionarsi così tanto e prendere in modo così serio la guida virtuale, ha, per così dire, «sdoganato» il mondo simracing, da attività di giochino, ad impegno serio, persino sportivo, agli occhi di tanti.

Paradossalmente – purtroppo – proprio il Covid-19 ha finalmente attivato quel cambio di mentalità e cultura da parte degli spettatori, che nel settore si auspicava da tanti anni. E la situazione a riguardo migliora costantemente. Il grande problema, però, è ora ancora di più quello delle normative e leggi.

È necessaria ora più che mai una regolamentazione ed una normativa ad hoc, che prenda in considerazione le varie peculiarità del comparto simracing in tutti i suoi aspetti, andando a tutelare in primis gli attori principali: i «piloti» giocatori.

Nicola Trivilino

Direttore Generale di Driving Simulation Center e DrivingItalia.NET, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

È necessaria grande attenzione naturalmente, anche per tutti gli attori che, in ruoli diversi, lavorano in questo settore, portando sviluppo ed investimenti. Inoltre, sono necessarie **norme che semplifichino la burocrazia e facilitino gli investimenti.** Un intervento mirato del legislatore può portare enormi benefici all'industria del simracing ed al suo indotto, favorire inclusività e sostenibilità, dare al settore quella sicurezza di cui ha bisogno per crescere.

Proposte risolutive

Al fine di trovare soluzioni appropriate per la crescita del settore, inizialmente **è stato stabilito il perimetro del settore "automobilistico virtuale"**, identificando i titoli di giochi effettivamente simulativi (che vengono regolarmente aggiornati) e che sono direttamente correlati alla guida reale e al motorsport. **Sono state poi emesse norme e regolamenti specifici**, basati su quelli già in uso e consolidati nell'automobilismo reale, adeguati alle specificità dell'Esports.

Di recente, **è stata regolamentata anche la realtà dei centri di simulazione sportiva**, che non sono sale giochi, ma autodromi virtuali, dove i piloti virtuali si allenano, vengono formati e partecipano alle competizioni di simulazione.

Nicola Trivilino

Direttore Generale di Driving Simulation Center e DrivingItalia.NET, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Sono state inoltre introdotte licenze ufficiali non solo per i piloti virtuali, ma anche per le diverse figure coinvolte nel settore, come gli organizzatori dei campionati virtuali, i team manager, i concorrenti e i giudici di gara, **fornendo loro una formazione specifica**, proprio come chi opera sulle piste reali. Questo è di fondamentale importanza per garantire la correttezza delle gare, il rispetto delle regole e la tutela dei piloti-giocatori.

Dopodiché **sono stati attivati vari campionati virtuali ufficiali su diversi simulatori**, gestiti da organizzatori che seguono regole comuni per garantire standard di qualità precisi. Elemento fondamentale di queste competizioni è la **massima inclusione nel settore**, con la partecipazione di diverse donne e piloti con disabilità alle gare e ai campionati.

Non bisogna dimenticare che nel luglio 2021, **il simracing è stato ufficialmente riconosciuto dal CONI** e inserito nel suo registro come disciplina sportiva automobilistica.

Nicola Trivilino

Direttore Generale di Driving Simulation Center e DrivingItalia.NET, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

A nostro avviso, i risultati ottenuti finora dimostrano che è necessario un intervento mirato da parte del legislatore che recepisca il lavoro svolto dai principali enti del simracing e quanto già stabilito dal CONI. **È essenziale definire chiaramente il perimetro del simracing come attività virtuale sportiva e controparte del motorsport reale,** insieme alle relative attività connesse.

Perciò è necessario emettere **norme specifiche e dedicate al settore, evitando leggi generiche inadeguate e inapplicabili.** Ad esempio, i centri di simulazione sportiva non possono essere considerati sale giochi e i simulatori di guida non possono essere equiparati a semplici "giostrine".

Inoltre, è opportuno anche stabilire norme per **regolamentare i premi e le cerimonie di premiazione degli eventi di simracing**, tenendo conto delle particolarità di questo settore, come anche le norme per regolamentare il doping e la salute degli atleti, nonostante nel simracing il fenomeno sia quasi inesistente.

Infine, è auspicabile prevedere **vantaggi fiscali e detrazioni d'imposta per chi investe nel settore**, compresi gli sponsor e coloro che intraprendono nuove attività in questo ambito.

CONCLUSIONI

Nel contesto dinamico degli Esports e del gaming in Italia, **la regolamentazione è emersa come un elemento cruciale dal punto di vista delle organizzazioni che vi operano**. Questo capitolo ha esaminato con attenzione le sfide affrontate dagli operatori del settore e ha proposto soluzioni concrete che potrebbero gettare le basi per una trasformazione positiva.

L'assenza di una regolamentazione specifica per gli Esports e il gaming ha creato un **ambiente di incertezza normativa**. Tuttavia, è stato riconosciuto che non è necessario un intervento primario di normazione, poiché già esistono strumenti normativi che possono essere adattati per riconoscere e regolamentare le attività degli Esports. La **proposta di creare una federazione per gli Esports**, che collabori con le federazioni sportive esistenti, rappresenta un passo avanti significativo. Questa federazione potrebbe promuovere una normativa specifica, affrontando le peculiarità degli Esports e garantendo la tutela dei diritti dei giocatori.

La proposta di **riconoscere gli Esports come sport ufficiali** potrebbe creare un ambiente regolamentato che favorisce lo sviluppo delle attività esportive. L'implementazione di questo modello richiederebbe emendamenti alla normativa esistente, al fine di **riflettere le specificità degli Esports e consentire una gestione efficace**.

La **semplificazione dei procedimenti burocratici per l'organizzazione di tornei Esports** è un aspetto fondamentale per favorire la crescita delle organizzazioni e rimuovere gli ostacoli che attualmente rallentano il settore.

CONCLUSIONI

La **creazione di una piattaforma istituzionale** per le informazioni e le regole relative all'organizzazione dei tornei potrebbe contribuire a rendere il processo più chiaro e accessibile.

La questione fiscale è un'altra sfida affrontata dagli operatori del settore. L'**introduzione di una normativa fiscale adatta alle professioni Esports** potrebbe stabilire regole e regolamenti adeguati, promuovendo una maggiore equità economica all'interno del settore.

Inoltre, la proposta di **costituire un sindacato dei pro player, o una figura competente per dialogare con le istituzioni**, potrebbe essere un passo verso una maggiore rappresentanza per gli attori del settore.

In sintesi, è essenziale che l'Italia adotti una **regolamentazione mirata ed efficace** per il settore degli Esports e del gaming. L'implementazione di soluzioni innovative, la creazione di organi di regolamentazione e la semplificazione dei processi burocratici potrebbero favorire la crescita, l'equità e lo sviluppo sostenibile di questo settore in rapida evoluzione. **Un approccio collaborativo tra il settore privato, le istituzioni e gli esperti potrebbe portare a una regolamentazione** che crei un ambiente sicuro, inclusivo e fiorente per gli operatori del settore, garantendo al contempo un futuro promettente per gli Esports e il gaming in Italia.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

PROFESSIONI ESPORTIVE

2

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Larissa Antoni

Content Creator e Esports Reporter

La professionalità negli Esports con uno sguardo all'inclusione femminile

Analisi delle criticità

Nel settore degli Esports, una prima criticità da segnalare è la **mancanza di ruoli ben definiti** all'interno dei team. **Spesso mancano comunicazione e collaborazione**, aspetti fondamentali per garantire che i ruoli siano compresi e rispettati nel team.

In aggiunta, in diverse organizzazioni Esports **mancano le competenze specifiche per i ruoli richiesti**. Il problema principale è quindi la mancanza di professionalità in generale.

Un altro aspetto da considerare critico è il fatto che **trovare finanziamenti in Italia è molto complicato, essendo gli Esports ancora poco conosciuti**, anche per il fatto che le organizzazioni e associazioni che promuovono gli Esports sul territorio italiano sono poche.

Larissa Antoni

Content Creator e Esports Reporter

Si segnala anche che **le donne, nell'ambito degli Esports, spesso si trovano ad affrontare sfide aggiuntive rispetto agli uomini.** La presenza femminile nel mondo competitivo degli Esports è ancora relativamente bassa e ci sono **stereotipi e pregiudizi diffusi** che portano a una mancanza di riconoscimento e rispetto per le donne che partecipano a livello competitivo.

Purtroppo, sono presenti resistenze e pregiudizi anche nei confronti delle content creator femminili nel mondo degli Esports. Questo porta a un numero inferiore di donne che si dedicano al gaming competitivo e che si fanno notare come professioniste nel settore.

Proposte risolutive

Per combattere la mancanza di opportunità formative specifiche nel settore degli Esports, vi è necessità di **corsi certificati mirati** sulle diverse professioni che sono richieste all'interno di un team – sia per le figure manageriali che per quelle tecniche.

È importante che per un settore in pieno sviluppo venga fornita **una formazione completa e specializzata sui vari aspetti del gaming competitivo**, come strategia di gioco, comunicazione di squadra, leadership e gestione dello stress.

Larissa Antoni

Content Creator e Esports Reporter

Sul tema della rappresentanza femminile nel settore, la formazione di **più team misti o esclusivamente femminili** contribuirebbe a creare un ambiente inclusivo e promuovere l'uguaglianza di genere negli Esports.

Anche se ci sono alcuni team esclusivamente femminili nel mondo degli Esports, sono ancora relativamente pochi rispetto ai team misti o interamente composti da uomini. Tuttavia, **è incoraggiante vedere come si stiano facendo progressi in questa direzione e che l'inclusione delle donne nel settore degli Esports sta gradualmente aumentando.**

In conclusione, **come content creator, è importante riconoscere la nostra responsabilità nell'influenzare il pubblico, soprattutto quello più giovane**. Le sanzioni possono essere uno strumento per punire i comportamenti negativi, ma è altrettanto importante **promuovere anche a livello istituzionale l'educazione, la sensibilizzazione e la collaborazione** tra i content creator e le piattaforme per creare un ambiente online più positivo e responsabile.

Marco Brandino

Esports Caster per Lega Nazionale Dilettanti e Lega Serie A

La figura professionale del caster e il tema dell'inclusione di genere nel calcio esportivo

Analisi delle criticità

Come in tutti gli sport, anche negli Esports (compresi quelli di simulazione calcistica) esistono i commentatori. I commentatori esportivi sono chiamati ***caster*** e **sono coloro che si occupano di raccontare le partite** e di aumentare al massimo il coinvolgimento degli spettatori.

La criticità più importante legata ai caster è che questi, **pur essendo a tutti gli effetti dei telecronisti, dal punto di vista normativo non vengono riconosciuti** come tali. Quella del caster è **una professione che invece andrebbe riconosciuta, poiché richiede diverse competenze**: una conoscenza approfondita di determinati videogiochi e delle dinamiche di gioco; un'ottima capacità di comunicazione e improvvisazione; la capacità di mantenere un ritmo frenetico durante le partite, gestire lo stress e reagire prontamente agli sviluppi del gioco.

Analizzando un'altra criticità del settore calcistico esportivo, e cioè quello della discriminazione di genere, è importante sottolineare come sia **ancora presente la paura per le videogiocatrici di titoli calcistici di definirsi tali**.

Marco Brandino

Esports Caster per Lega Nazionale Dilettanti e Lega Serie A

Ciò avviene a causa della poca cultura e informazione verso un settore che può offrire invece tante opportunità, come quello femminile.

Proposte risolutive

Una proposta per il riconoscimento dei caster come professionisti consiste nel **dare** loro **la possibilità**, in base all'esperienza maturata negli anni, **di richiedere il tesserino come giornalista** professionista o giornalista pubblicista, in base alle competenze acquisite.

L'inserimento dei caster in una categoria di professionisti già esistente **potrebbe velocizzarne il riconoscimento** e, allo stesso tempo, rappresenterebbe un **passo importante per sostenere l'industria degli Esports**, valorizzare il talento locale e fornire alle persone appassionate di videogiochi la possibilità di sviluppare una carriera professionale nel settore.

Riallacciando il discorso alla seconda criticità esports, **nel calcio femminile esportivo è necessaria l'organizzazione di eventi di promozione e informazione** attraverso uno storytelling coinvolgente e la partecipazione di tutte le società che ne fanno parte.

Marco Brandino

Esports Caster per Lega Nazionale Dilettanti e Lega Serie A

Un esempio potrebbe essere quello di un evento spot sul territorio in cui una società sportiva organizza un torneo femminile per decidere chi sarà la player che rappresenterà il club.

È sicuramente necessaria una comunicazione tra le società, le leghe e la federazione per prendere delle decisioni che non vadano a creare degli ecosistemi separati, ma che riescano a valorizzare tutti gli attori coinvolti.

Simona Busca

Cosplayer, Content Creator del team Esports Outplayed

La professione dei cosplayer e la necessità di un loro inquadramento

Analisi delle criticità

Al momento la prima criticità per i **cosplayer** è rappresentata dal fatto che questo lavoro **non è una professione riconosciuta**. Come influencer, streamer e attori rientrano nelle professioni artistiche, così anche **il cosplayer dovrebbe essere incluso in tale categoria, in quanto si tratta di una professione legata fortemente al mondo dello spettacolo.**

Infatti, il cosplay è un'attività che richiede creatività, abilità artigianali e talento nel "portare in vita" i personaggi dei videogiochi, dei fumetti e di altri media.

Attualmente **non esiste una regolamentazione specifica per tutelare i cosplayer** che fanno del cosplay una professione e che generano entrate attraverso questa attività.

Simona Busca

Cosplayer, Content Creator del team Esports Outplayed

In contrapposizione, molte professioni nel settore dell'intrattenimento, come attori, influencer e content creator, possono beneficiare di tutele legali e regolamentazioni specifiche, con tutti i benefici che ne derivano: contratti di lavoro, diritti d'autore, protezione della proprietà intellettuale e normative sul lavoro.

Negli ultimi anni sono emerse **agenzie per cosplayer** che offrono servizi di promozione e rappresentanza. Queste agenzie cercano di creare opportunità per i cosplayer di lavorare come ospiti o promotori di eventi e fiere.

Tuttavia, l'aspetto critico è che **molte di queste agenzie non mettono i cosplayer sotto contratto**, ma agiscono più come intermediari tra i cosplayer e gli organizzatori degli eventi, facilitando la negoziazione e l'organizzazione di apparizioni e partecipazioni.

Questa situazione però non garantisce ancora una sicurezza e una tutela per i cosplayer, poiché manca un contratto di lavoro che li tuteli. Inoltre, i cachet per i cosplayer non sono ancora considerati adeguatamente, dunque **manca uno standard di compensazione.**

Simona Busca

Cosplayer, Content Creator del team Esports Outplayed

Un altro fattore critico è che, **in Italia, sulle competizioni di cosplay si applicano le restrizioni dei concorsi a premio; quindi, i premi offerti non sono in denaro, ma possono consistere in servizi o buoni regalo messi a disposizione dagli sponsor delle fiere.** Ciò limita la possibilità per i cosplayer di avere un guadagno effettivo dalla loro attività.

In questo contesto esistono anche i cosmaker, ovvero artigiani esperti che utilizzano le loro abilità e conoscenze per costruire costumi e accessori dettagliati e di alta qualità per i cosplayer.

L'aspetto critico è che **nonostante il loro ruolo fondamentale nella realizzazione dei cosplay, i cosmaker non rientrano nella categoria degli artigiani, anche se di fatto lo sono.** È importante promuovere il riconoscimento e l'apprezzamento del lavoro dei cosmaker come una forma di artigianato artistico.

Proposte risolutive

In primo luogo, è necessario il **riconoscimento della professione di cosplayer nel mondo dell'arte e dello spettacolo**, in modo che vengano forniti diritti e tutele specifiche per garantire condizioni di lavoro adeguate, insieme a una compensazione equa per talento e creatività.

Simona Busca

Cosplayer, Content Creator del team Esports Outplayed

Una proposta sarebbe quella di introdurre un **compenso finanziario da parte delle agenzie per le partecipazioni dei cosplayer alle fiere.** Questo garantirebbe una compensazione adeguata e coprirebbe le spese sostenute, come quelle di trasporto. Tuttavia, è importante regolamentare questa pratica per garantire un trattamento equo per tutti i cosplayer, indipendentemente dall'agenzia con cui collaborano.

Un'altra soluzione potrebbe essere l'**organizzazione di competizioni di cosplay in cui i vincitori vengono premiati con un compenso in denaro** (seguendo l'esempio di altri paesi come la Germania in occasione della competizione di cosplay tenutasi a inizio 2023 durante un importante torneo di Dota 2 a Berlino) oppure **dare l'opportunità di investire nella propria carriera**, attraverso partecipazioni a convention internazionali, collaborazioni con marchi o vendita di merchandise. Questo stimolerebbe lo sviluppo della professione del cosplay, attirerebbe talenti, sosterrebbe gli artisti e promuoverebbe l'innovazione nel settore. Per raggiungere questo obiettivo però, è necessario **coinvolgere le istituzioni, le aziende e le organizzazioni locali nella promozione di eventi simili** che riconoscano e premino i cosplayer italiani.

Simona Busca

Cosplayer, Content Creator del team Esports Outplayed

Per i cosmaker, infine, una possibile soluzione potrebbe essere **l'espansione del loro lavoro nel settore teatrale e cinematografico come prop maker.** Ciò offrirebbe loro maggior visibilità, più opportunità di lavoro e un riconoscimento migliore nel mondo dell'arte e dello spettacolo.

Edoardo Cianciosi

Esports Caster e Community Manager di ProGaming Italia

I caster e la necessità di tutele normative

Analisi delle criticità

La vera criticità nel mondo dei caster, così come in tutte le professioni del settore Esports, è la **mancanza a livello strutturale di un'industria esportiva**, essendo l'Esports un ambiente nuovo e ancora di nicchia in Italia. Quella dell'Esports caster è una figura che svolge un ruolo cruciale nella diffusione e nella crescita del settore. Commentando le partite, riescono a coinvolgere e appassionare il pubblico, rendendo le competizioni più accessibili e comprensibili anche per coloro che non sono esperti dei giochi in questione.

Gli Esports in Italia vivono in uno stato di precarietà: non c'è una vera sicurezza economica per chi **lavora** in questo settore. Chi vuole iniziare a lavorare negli Esports lo fa per via della propria passione, ma spesso i professionisti esportivi sono obbligati a svolgere un secondo lavoro. Se i professionisti esportivi, in primis, non riescono a dedicare pienamente le loro energie agli Esports, è difficile auspicare che questo settore riesca ad avere una crescita significativa a livello di professionalizzazione.

Edoardo Cianciosi

Esports Caster e Community Manager di ProGaming Italia

Un'altra grossa criticità è rappresentata dal fatto di **non avere una tutela per quanto riguarda gli orari di lavoro**. Le attività e le competizioni esportive si possono protrarre per molto tempo e spesso richiedono tantissime ore di lavoro.

Attualmente ci sono pochi soldi per pagare più caster e quindi, in diverse competizioni, ci si ritrova nella situazione in cui un solo caster deve fare un lavoro che normalmente richiederebbe più figure di questo tipo.

Proposte risolutive

Una proposta al tema della precarietà nel settore Esports potrebbe essere quella di avere una **maggiore regolamentazione**; quindi, definire delle norme ben chiare e definite affinché tutti i professionisti del settore possano essere più tutelati.

Molto probabilmente la soluzione arriverà con il tempo, quando il mercato si evolverà. Questo rapporto continuativo nel tempo tra gli operatori del settore e i clienti potrà portare a progetti più continui.

Edoardo Cianciosi

Esports Caster e Community Manager di ProGaming Italia

In merito agli orari di lavoro, invece, servirebbe una tutela che in base alle ore di durata di un evento imponga un numero minimo di caster impiegati per seguire le partite.

Il caster, così come succede per i presentatori televisivi, deve avere un approccio solare e apparire in maniera positiva di fronte allo schermo, ma, aumentando il numero di ore consecutive di lavoro, si abbassa inevitabilmente la qualità della prestazione.

Nel mondo degli Esports, il caster ha la stessa importanza – se non addirittura maggiore - dei telecronisti nel mondo sportivo tradizionale. Per questo motivo **è fondamentale che questa figura professionale venga tutelata, così come sono tutelati i telecronisti sportivi**.

Stefano De Rossi e Federico Demaldè

Consulenti Finanziari

Una migliore educazione finanziaria per pro-player e streamer in previsione del termine delle loro carriere

Analisi delle criticità

Riflettendo su quello che è il ciclo professionale di un **pro-player** o uno **streamer**, possiamo osservare come, a differenza di un lavoratore medio la cui carriera professionale dura circa quarant'anni, tali figure **hanno a disposizione pochi anni per raggiungere l'apice nella loro carriera e spesso hanno più difficoltà nella gestione dei propri risparmi**, visto che dopo la carriera professionistica possono fare fatica a reinventarsi in altri ruoli.

Le criticità più evidenti possono essere ricercate nella **poca cultura finanziaria**, in Italia e non solo, e nella **scarsa conoscenza degli aspetti fiscali**: senza un corretto indirizzamento di questi importanti aspetti, rischiamo di veder crescere una categoria di professionisti, quella degli esportivi e streamer con seguiti anche di centinaia di migliaia di persone, con un alto rischio di rimanere invischiati in contenziosi fiscali.

Stefano De Rossi e Federico Demaldè

Consulenti Finanziari

Con un quadro normativo ancora non ben chiaro e definito, soprattutto per coloro che in Italia sono in partita IVA, **l'ascesa di queste figure potrebbe terminare con una altrettanto ripida discesa**.

Proposte risolutive

La soluzione per il loro "fine carriera" è quella di reinventarsi con idee alternative, quali ad esempio il merchandising o partecipazioni ad eventi pubblici: ciò presuppone, però, una buona dose di "personal branding" oltre che di capacità di sapersi vendere. Oppure si possono pianificare azioni e comportamenti per poter gestire da subito, ovvero dal momento in cui iniziano la carriera, tutto il proprio percorso patrimoniale: **iniziare un percorso di pianificazione**, utilizzando come bussola gli obiettivi e andando ad analizzare le risorse disponibili, i rischi e le opportunità.

I team di Esports, così come le agenzie che curano e promuovono gli streamer, **dovrebbero prendere in considerazione anche il benessere economico dei propri atleti**, suggerendo loro l'affiancamento di figure professionali affidabili, serie e vicine ai loro interessi.

Stefano De Rossi e Federico Demaldè

Consulenti Finanziari

Così come nelle gaming house ad esempio vi sono le palestre, figure di questo tipo potrebbero occuparsi dell'educazione finanziaria dei propri tesserati, al fine di minimizzarne le probabilità di bancarotta.

Naturalmente, come visto in precedenza, si tratta di un tema che può valere per qualsiasi categoria di lavoratore ma, vista e considerata l'accelerazione reddituale di queste figure, **sarebbe importante dare loro un giusto bagaglio di conoscenza per poter affrontare il dopo carriera** al meglio.

Jacopo Ierussi

Vicepresidente FIDE e Fondatore Assoinfluencer

La necessità di incentivi fiscali e contributivi per i pro-player

Analisi delle criticità

La premessa da fare per quanto riguarda i cyber-atleti è che **la loro carriera negli Esports ha, nella maggior parte dei casi, una durata inferiore rispetto alle carriere degli sportivi tradizionali.**

Il panorama degli Esports non offre le stesse opportunità di guadagno e la stabilità finanziaria tipica delle professioni sportive tradizionali. Pertanto, **i pro-player si trovano nella posizione di dover combinare la loro breve carriera da professionisti con altre attività**, come brand ambassador o content creator, per garantirsi un guadagno più stabile.

Un altro aspetto critico riguarda il fatto che nel nostro Paese vi sono **indicazioni contrastanti riguardo alla generazione di profitto sulle piattaforme digitali** come, ad esempio, Twitch. La questione del guadagno e della monetizzazione delle attività online è un tema complesso e in continua evoluzione, sia a livello nazionale che internazionale.

Jacopo Ierussi

Vicepresidente FIDE e Fondatore Assoinfluencer

Altri problemi che affliggono il panorama degli Esports sono la **scarsità di tornei a livello nazionale**, e lo scarso valore dei montepremi in palio, fattori che limitano notevolmente la visibilità e la possibilità di crescita dei pro-player.

Proposte risolutive

Una prima proposta è quella di **introdurre incentivi di carattere fiscale-contributivo per i cyber-atleti italiani**, così da sostenere e promuovere lo sviluppo dell'industria degli Esports nel paese. È importante pianificare e valutare attentamente le misure da adottare per garantire l'efficacia e la sostenibilità delle politiche introdotte. Per rendere ciò possibile si renderà **necessaria la creazione di un codice Ateco dedicato per la categoria**.

L'attrazione di talenti è un tema fondamentale per la crescita del settore. È per questo che è necessario **incentivare le assunzioni dei pro-player con degli sgravi fiscali** che possono essere motivati dal punto di vista anagrafico, considerando il fatto che i pro-player sono spesso molto giovani.

Jacopo Ierussi

Vicepresidente FIDE e Fondatore Assoinfluencer

Bisogna sviluppare un metodo specifico per l'applicazione di tali incentivi che sia adatto al contesto degli Esports e che tenga conto delle peculiarità dell'industria. Incentivi di questo tipo dovrebbero essere applicabili solo alle attività a scopo di lucro e alle associazioni.

Per quanto riguarda la mancanza di un codice Ateco, si potrebbe seguire l'esempio della Cina, che applica due **diversi tax code per i giocatori professionisti e per gli allenatori esportivi,** riconoscendo quindi non solo i giocatori ma anche le figure professionali al loro seguito.

Un numero sempre crescente di giovani vuole intraprendere una carriera negli Esports, ma per fare in modo che questa possibilità si avveri è necessario un sostegno da parte delle istituzioni.

Mauro Lucchetta

Psicologo specializzato in Esports e gaming

La figura dello psicologo: salute e crescita dei pro-player

Analisi delle criticità

Nella gestione di un team Esports, le figure professionali (in primis lo psicologo) che lavorano dietro le quinte devono **porre particolare attenzione alla salute e al benessere del giocatore**.

Il **bilanciamento del pro-player tra lavoro e vita privata**, così come la nutrizione, la gestione del corpo e il bilanciamento del ritmo sonno-veglia devono essere di interesse primario.
Nell'ottica del monitoraggio del comportamento del player, bisogna anche considerare la prevenzione della dipendenza dal gaming, che, per quanto rara, è possibile che si manifesti in un pro-player.

Per quanto riguarda il **training del player**, è noto come, per emergere negli Esports, il dettaglio faccia la differenza e di come sia sempre più necessario non un allenamento quantitativo di gioco libero, bensì un **allenamento qualitativo**, in cui si vadano ad allenare delle abilità specifiche, proprio come avviene in qualsiasi altro sport.

Mauro Lucchetta

Psicologo specializzato in Esports e gaming

Anche in questo caso **la figura dello psicologo** è fondamentale, poiché **va ad incidere su tanti aspetti prestazionali** quali **abilità cognitive**, le strategie mentali, rapidità decisionale e soprattutto la **gestione emotiva**: in termini di performance, far capire al giocatore come veicolare la frustrazione, la rabbia, la tensione e la sfiducia è di primaria importanza.

Una criticità presente in Italia è che **la carriera e l'outplacement nel settore degli Esports non sono supportati da un percorso strutturato di crescita e sviluppo per i pro-player**. Attualmente **mancano regolamentazioni** che possano fornire una guida chiara sullo sviluppo del settore e sulle direzioni che dovrebbe prendere. Dal punto di vista pratico, si nota come la fine della carriera di un pro-player coincida con il suo ingresso nel mondo del lavoro tradizionale, e spesso le carriere dei pro-player non vengono sempre valutate in modo equo dal punto di vista economico, considerando l'impegno e la dedizione richiesti per svolgere questa professione.

Date le criticità nella gestione del giocatore, **è necessario un alto livello di gestione e competenza** da parte di una persona che sia in grado di seguire il giocatore in un percorso di crescita, sia all'interno del mondo del gaming che nello sviluppo personale.

Mauro Lucchetta

Psicologo specializzato in Esports e gaming

L'outplacement e la diversificazione delle opportunità di carriera nel mondo del gaming dovrebbero essere considerati come priorità per i giocatori stessi.

Proposte risolutive

La prima proposta al fine di tutelare e promuovere il benessere dei giocatori è quella di garantire la presenza dello **psicologo come figura obbligatoria all'interno di ogni team Esports**.

La seconda proposta consiste nel **creare piccoli hub o gaming bar accessibili a tutti**, al fine di rendere l'Esports più diffuso come attività. Ciò permetterebbe anche a coloro che non possono permettersi hardware di fascia alta di sentirsi coinvolti nel mondo esportivo e di vivere anche la componente sociale legata al gaming.

Inoltre, bisognerebbe creare dei **centri specializzati** nello studio e nella gestione della dipendenza da gaming. Questi centri dovrebbero essere composti da un'équipe di esperti competenti nel settore dei videogiochi, in grado di fornire **diagnosi e supporto adeguato** a coloro che lottano **contro la dipendenza da gaming**.

Mauro Lucchetta

Psicologo specializzato in Esports e gaming

Al fine invece di promuovere lo sviluppo delle performance dei giocatori **dovrebbero essere istituite delle palestre specifiche per il miglioramento dei riflessi e delle capacità cognitive**. Queste strutture potrebbero essere condivise tra i team e offrire un ambiente dedicato alla ricerca e allo sviluppo delle abilità di gioco.

Infine, è necessario **stabilire regolamentazioni che definiscano un valore minimo e massimo nelle contrattualizzazioni tra giocatori e organizzazioni**. Questo assicurerebbe una base economica sostenibile per i giocatori e limiterebbe eccessi o sfruttamenti nelle società esportive.

Michele Scarafile

Laureato Scienze Motorie, Massofisioterapista e Coach Esports

La figura del fisioterapista negli Esports

Analisi delle criticità

La figura del fisioterapista riveste un ruolo di fondamentale importanza nel contesto degli Esports, contribuendo alla salute, al benessere e alle prestazioni dei pro-player.

Una delle sfide chiave per questa figura è data dalla **mancanza di sostenibilità economica da parte dei team**, che spesso non riescono ad investire in professionisti che possano seguire i pro-player sia in termini di immagine che di performance. Il costo elevato della fisioterapia come strumento di prevenzione e cura, unito alla necessità di strumenti specifici, professionisti specializzati e programmi adattati agli Esports, rende difficile introdurre la figura del fisioterapista nonostante la forte necessità. Infatti, i **pro-player** trascorrono molte ore davanti al PC, sottoponendosi a forti stress fisici e cognitivi, e pertanto **hanno bisogno di un adeguato supporto per la loro salute e benessere**.

La presenza di figure di supporto come i fisioterapisti è rara, non solo a causa di questioni finanziarie, ma anche per la **mancanza di una cultura della prevenzione** presente nello sport tradizionale.

Michele Scarafile

Laureato Scienze Motorie, Massofisioterapista e Coach Esports

Inoltre, le strutture dei team Esports spesso non sono progettate per consentire l'operato dei fisioterapisti.

Proposte risolutive

Affinché il ruolo del fisioterapista sia adeguatamente riconosciuto e implementato negli Esports, **è necessario creare punti di incontro in cui le persone possano svolgere attività esportive e ricevere assistenza da professionisti qualificati**. Una proposta possibile per diffondere la cultura della prevenzione nel mondo degli Esports è la **promozione di eventi formativi** e la **formazione di operatori del settore**. Solo attraverso un'educazione mirata sarà possibile far comprendere l'importanza della fisioterapia nel contesto degli Esports.

È fondamentale che vi sia una presenza adeguata di fisioterapisti nel settore degli Esports, e la sfida consiste nel comunicare efficacemente questa necessità agli operatori del settore. **Deve essere costruito un ponte tra il mondo dello sport tradizionale e gli Esports** per far comprendere che la cultura della prevenzione fa parte integrante di entrambi i contesti.

La formazione non solo avvantaggerebbe i fisioterapisti stessi, ma anche le organizzazioni Esports e le famiglie dei pro-player.

Michele Scarafile

Laureato Scienze Motorie, Massofisioterapista e Coach Esports

Sensibilizzando su questo tema, le persone si interesserebbero maggiormente alla propria salute e alle diverse opportunità professionali legate alla fisioterapia.

I pro-player stessi, una volta conclusa la loro carriera competitiva, **potrebbero rimanere nel mondo degli Esports** non solo come organizzatori o manager, ma anche **come professionisti della fisioterapia**, contribuendo al benessere fisico e alla prevenzione degli infortuni nel settore.

Daniele Stizza

Psicologo dello Sport e degli Esports

Il riconoscimento della figura dello psicologo negli Esports

Analisi delle criticità

La cultura del gaming in Italia presenta diverse problematiche, ed è di estrema importanza promuovere un utilizzo equilibrato e responsabile dei videogiochi al fine di tutelare il benessere dei giovani e delle loro famiglie.

In particolare, una delle criticità riscontrate riguarda la **scarsa consapevolezza e l'abuso del gaming**: la mancanza di conoscenza sugli effetti negativi derivanti dall'abuso dei videogiochi può condurre a un utilizzo incontrollato e comportare conseguenze dannose per gli individui.

Questo problema è spesso accentuato dalla **carenza di educazione digitale all'interno delle scuole**, dove l'assenza di una formazione adeguata sugli aspetti positivi e negativi del gaming può portare all'ignoranza dei rischi associati e delle strategie per un utilizzo bilanciato.

Daniele Stizza
Psicologo dello Sport e degli Esports

Pertanto, **è necessario porre l'accento sull'importanza di un equilibrio sano tra l'attività videoludica e altre attività**, poiché la mancanza di tale equilibrio promuove una cultura che sovrastima eccessivamente il gaming come forma principale di intrattenimento, riducendo l'impegno in altre attività altrettanto importanti.

In aggiunta, si riscontra una **carenza di punti di riferimento per fornire supporto e consulenza**, elementi fondamentali per affrontare i problemi di dipendenza da gaming. Questa mancanza può essere attribuita a **risorse finanziarie limitate** o a una **scarsa consapevolezza istituzionale**, lasciando giovani e famiglie privi delle risorse necessarie per affrontare le sfide connesse al gaming in modo efficace.

Infine, **è necessario promuovere un maggiore coinvolgimento dei genitori nella vita digitale dei loro figli**. La mancanza di comprensione del mondo dei videogiochi o la mancanza di tempo e risorse per essere attivamente coinvolti possono ostacolare la comunicazione e la reciproca comprensione. È quindi essenziale favorire una maggiore interazione e un dialogo aperto tra le due parti al fine di incoraggiare una gestione consapevole e responsabile dell'ambiente digitale.

Daniele Stizza

Psicologo dello Sport e degli Esports

Proposte risolutive

Un passo necessario al fine di superare alcune delle problematiche presenti nella cultura del gaming in Italia, si identifica nel **riconoscimento ufficiale dello psicologo specializzato negli Esports.**

Questa figura non solo promuoverebbe una maggiore consapevolezza sugli effetti negativi dell'abuso di gaming, ma potrebbe fornire **supporto e consulenza specifici per i giovani e le loro famiglie** che affrontano problemi di dipendenza dal gaming o difficoltà associate, attraverso gruppi di supporto, programmi di recupero mirati e consulenza psicologica individualizzata.

Inoltre, **lo psicologo degli Esports dovrebbe collaborare con le istituzioni educative per integrare l'educazione digitale nei programmi scolastici**, in modo tale che vengano insegnate ai giovani competenze di gestione del tempo, valutazione critica dei giochi e consapevolezza dei contenuti appropriati.

Daniele Stizza

Psicologo dello Sport e degli Esports

Si dovrebbero anche **organizzare workshop e sessioni di formazione per educatori e genitori** per aumentare la loro comprensione degli aspetti psicologici legati al gaming e quindi **incentivare un coinvolgimento attivo nella vita digitale dei loro figli**.

Inoltre, i programmi di educazione digitale dovrebbero essere presenti non solo nelle scuole, ma anche in ambienti come comunità locali o organizzazioni giovanili, in modo che vengano evidenziate anche alternative stimolanti al gaming, come lo sport, l'arte, il volontariato o altre attività creative.

CONCLUSIONI

Il presente capitolo ha esaminato le principali problematiche che affliggono il settore degli Esports e del gaming in Italia, fornendo un'analisi delle **sfide che ostacolano la nascita delle professioni collegate a questo settore**. La **mancanza di ruoli definiti** all'interno dei team Esports, la **carenza di competenze specializzate**, la **difficoltà di reperire finanziamenti**, gli ostacoli legati all'**inclusione di genere** e la necessità di **supporto professionale** per i giocatori sono solo alcuni dei fattori che influenzano negativamente la crescita dell'industria.

Tuttavia, è incoraggiante notare che vi sono soluzioni possibili e strategie concrete che possono essere adottate per superare queste sfide e promuovere un futuro prospero per gli Esports in Italia. La **formazione specializzata e certificata** rappresenta una chiave fondamentale per colmare il divario delle competenze e garantire che tutte le figure coinvolte nei team Esports abbiano una conoscenza completa delle proprie responsabilità. Corsi mirati e programmi di formazione possono contribuire a **colmare le lacune di professionalità** e a promuovere una cultura di eccellenza nel settore.

La **promozione dell'inclusione di genere** è altrettanto cruciale per l'evoluzione degli Esports in Italia. L'**istituzione di team misti o esclusivamente femminili** può contribuire a creare un ambiente equo e inclusivo, eliminando gli stereotipi di genere e promuovendo l'uguaglianza di opportunità. Inoltre, il **riconoscimento ufficiale delle professioni degli Esports, come i caster e i cosplayer**, è un passo avanti essenziale per fornire tutele legali e regolamentazioni adeguate.

CONCLUSIONI

La necessità di **supporto psicologico e fisioterapico** è indiscutibile nel contesto degli Esports. **Garantire la presenza di figure specializzate all'interno dei team** può contribuire a migliorare la salute mentale e fisica dei giocatori, prevenendo l'abuso di gaming e promuovendo il benessere complessivo. Inoltre, **l'educazione digitale dovrebbe essere diffusa nelle scuole e nelle comunità**, sensibilizzando genitori ed educatori sui rischi e i benefici del gaming.

Per quanto riguarda la sostenibilità economica e il riconoscimento delle professioni degli Esports, è essenziale un **quadro normativo chiaro e una regolamentazione che garantisca un trattamento equo e la tutela dei diritti dei professionisti**. Incentivi fiscali, tutele contrattuali e opportunità di carriera alternative possono contribuire a creare un ambiente professionale sostenibile per tutti coloro che operano nel settore.

In definitiva, il settore degli Esports in Italia ha un grande potenziale, ma affronta sfide complesse che richiedono un **approccio olistico e coordinato da parte di istituzioni, organizzazioni, professionisti e comunità**. Attraverso la collaborazione, l'educazione e la promozione delle soluzioni proposte in questo capitolo, è possibile costruire un futuro brillante per gli Esports in Italia, creando un ambiente inclusivo, sostenibile e di successo per tutte le figure coinvolte.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

INDUSTRIA ESPORTS

3

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Emanuele Acerbis
Co-founder & CEO NOVO Esports

Una federazione per unire il settore esportivo italiano

Analisi delle criticità

Uno dei problemi principali che affligge il settore degli Esports in Italia è l'**assenza di una federazione Esports nazionale riconosciuta**. Questo rappresenta un ostacolo significativo per l'avanzamento e lo sviluppo del settore nel nostro Paese.

Attualmente, **il panorama italiano degli Esports è caratterizzato da una serie di associazioni indipendenti, spesso in competizione tra loro**. Questa situazione ha portato a una **frammentazione del settore**, con associazioni che operano in modo isolato, piuttosto che collaborare per promuovere lo sviluppo degli Esports in Italia.

Senza una voce comune, il settore fatica a influenzare le decisioni politiche e legislative che riguardano gli Esports. Questo può avere un impatto negativo su questioni come la regolamentazione, il finanziamento e la promozione degli Esports.

Emanuele Acerbis
Co-founder & CEO NOVO Esports

La frammentazione del settore diminuisce inoltre il peso specifico di ciascuna associazione. Senza un'entità nazionale unificata che rappresenti gli interessi di tutti gli attori del settore, ciascuna associazione ha meno potere per negoziare accordi, sponsorizzazioni o altre opportunità che potrebbero beneficiare l'intero settore.

In sintesi, la mancanza di una federazione Esports riconosciuta nazionalmente inibisce sia la crescita del settore che la sua rappresentazione a livello politico e sociale.

Proposte risolutive

La costituzione di una Federazione per gli Esports in Italia potrebbe offrire numerosi vantaggi al settore. In primo luogo, riunire tutti gli attori del settore, come giocatori, organizzatori di eventi, sponsor e altri operatori, sotto **un'unica entità rappresentativa** consentirebbe una migliore promozione degli interessi degli Esports e la creazione di un ambiente più favorevole alla crescita e alla professionalizzazione del settore.

Emanuele Acerbis
Co-founder & CEO NOVO Esports

La Federazione avrebbe anche un **ruolo di rappresentanza ufficiale del movimento Esports italiano presso le istituzioni**, il che comporterebbe la **possibilità di stabilire convenzioni con il CONI** e altri enti sportivi di rilievo. Ciò agevolerebbe il riconoscimento degli Esports come disciplina sportiva a tutti gli effetti.

La Federazione potrebbe **coordinare le varie associazioni Esports** presenti nel territorio nazionale per definire **norme comuni**, organizzare un **calendario nazionale di eventi** e suddividere le competenze tra le diverse organizzazioni. Questo favorirebbe una maggiore coesione e collaborazione nell'ambito degli Esports italiani

Inoltre, la costituzione di una Federazione potrebbe consentire di accedere a **finanziamenti pubblici** e attirare **sponsorizzazioni private** per promuovere gli Esports a livello nazionale. Ciò contribuirebbe a sviluppare ulteriormente il settore e a garantire la sua sostenibilità economica.

Infine, la Federazione potrebbe **definire criteri di affiliazione per le squadre Esports e gli atleti**, stabilendo standard qualitativi nazionali sia per i team che per i giocatori. Questo favorirebbe una **maggiore trasparenza e professionalità** nell'ambito degli Esports italiani.

Simone Baldetti

Assegnista di ricerca in Diritto e Religione e Docente di Diritto Interculturale presso l'Università di Pisa, Divulgatore scientifico tramite il progetto "Giochi Sacri"

Promozione e regolamentazione del rapporto tra mondo del gaming e religione

Analisi delle criticità

Gli studi di Gaming and Religion hanno da tempo messo in luce la **capacità del videogioco di veicolare efficacemente conoscenze, idee e valori culturali e religiosi**. L'interattività di questo medium fa sì che il suo particolare digital storytelling faciliti il **coinvolgimento** e la **riflessione** dell'utente, **sia su tematiche di diretto interesse religioso** come le regole delle varie fedi, la storia religiosa o il dialogo interreligioso, **sia su concetti come la libertà di religione, di coscienza e la convivenza interculturale.**

Da un lato, alcuni recenti provvedimenti normativi del Ministero della Cultura hanno riconosciuto un autonomo "valore culturale" del videogioco, che sottintende l'elemento religioso. Dall'altro lato, questo riconoscimento non risulta ancora sufficiente, poiché **il rapporto tra gaming e religione rimane ancora privo di una regolamentazione specifica** che possa valorizzarne al meglio le potenzialità.

Simone Baldetti

Assegnista di ricerca in Diritto e Religione e Docente di Diritto Interculturale presso l'Università di Pisa, Divulgatore scientifico tramite il progetto "Giochi Sacri"

Proposte risolutive

Per sostenere il rapporto tra videogiochi e religioni e favorire la diffusione di conoscenze su tematiche culturali e religiose attraverso il gaming, si dovrebbero promuovere innanzitutto occasioni di **incontro tra sviluppatori italiani, istituzioni statali (Comuni, Provincie, Regioni) ed enti religiosi**, sia della Chiesa Cattolica che delle altre confessioni religiose. Questo permetterebbe di facilitare momenti di dialogo per l'elaborazione e il supporto di nuovi progetti, o già esistenti, su videogiochi che facciano uso del digital storytelling videoludico per la diffusione di conoscenza su tematiche culturali e religiose.

Un ulteriore passo importante sarebbe il rafforzamento della disciplina in materia di tax credit videoludico, al fine di superare il carattere potenzialmente solo episodico del contributo. Inoltre, si suggerisce di prevedere il **riconoscimento dell'elemento religioso nel videogioco come criterio per l'attribuzione del suo "valore culturale"** come previsto dalla normativa sul Tax Credit (vedasi Tabella A allegata al Decreto Ministeriale del 12 maggio 2021, n. 187), **al fine di promuovere l'inserimento di elementi religiosi nei videogiochi.**

Simone Baldetti

Assegnista di ricerca in Diritto e Religione e Docente di Diritto Interculturale presso l'Università di Pisa, Divulgatore scientifico tramite il progetto "Giochi Sacri"

Queste misure potrebbero portare a benefici multipli, come la **valorizzazione del patrimonio culturale di interesse religioso**, tramite lo sviluppo di videogiochi più o meno dedicati (vedasi tra gli altri, a titolo di esempio, i videogiochi Menorah - The Game, per la promozione della storia della comunità ebraica di Roma); oppure l'**utilizzo del videogioco a fini didattici nelle scuole**, per attività di divulgazione e istruzione sui principi del pluralismo culturale e religioso (come sanciti in Costituzione); nonché per attività di educazione civica in tema di convivenza interculturale.

Infine, è necessario il **supporto verso l'industria videoludica italiana nell'instaurare un dialogo con gli enti religiosi**, per evitare possibili incomprensioni sull'utilizzo della religione nelle storie videoludiche e dunque controversie giudiziarie o diniego di permessi per l'utilizzo di luoghi religiosi per attività di game design. Questo dialogo, in prospettiva, può portare all'elaborazione di buone pratiche condivise sull'uso della religione nei videogiochi.

Damiano Bazzoni

Head of Marketing di Virtual Land, società di sviluppo di software che porta l'intelligenza artificiale nel mondo della formazione e del gaming

Proposte per la crescita dell'ecosistema esportivo in Italia

Analisi delle criticità

L'Industria degli Esports e del Gaming in Italia è in costante crescita, ma presenta alcune criticità che ne limitano ancora il pieno sviluppo.

Di seguito, sono evidenziate alcune delle principali sfide che questo settore si trova attualmente ad affrontare nel nostro paese:

Come primo punto **l'Industria degli Esports in Italia si confronta con una disponibilità limitata di infrastrutture dedicate**, come sale LAN e centri di addestramento. **Questa mancanza di spazi adeguati limita lo sviluppo delle competenze dei giocatori e ostacola la crescita dell'ecosistema nazionale degli Esports.**

Inoltre, **si segnala che le infrastrutture di rete in Italia spesso non sono all'altezza delle esigenze degli Esports, con connessioni instabili e latenze elevate.** La mancanza di una connettività affidabile, in molte aree del paese, può influire negativamente sull'esperienza di gioco e sulla partecipazione a competizioni internazionali.

Damiano Bazzoni

Head of Marketing di Virtual Land, società di sviluppo di software che porta l'intelligenza artificiale nel mondo della formazione e del gaming

Un aspetto molto critico è rappresentato dalla mancanza di una regolamentazione specifica. Questo può creare incertezza legale e ostacolare lo sviluppo di questa nascente industry. È necessario quindi creare un quadro normativo chiaro che favorisca la crescita degli Esports in Italia.

A questi problemi si aggiunge la scarsa visibilità mediatica in quanto gli Esports in Italia faticano a ottenere una visibilità adeguata sui media tradizionali.

A differenza di altri paesi, gli Esports non ricevono una copertura significativa su canali televisivi o nelle principali testate giornalistiche generaliste, il che limita la conoscenza e l'interesse di un pubblico più ampio.

Per concludere la mancanza di investimenti porta l'industria degli Esports a richiedere investimenti significativi per sostenere le infrastrutture, le squadre professionistiche, gli eventi e altre iniziative.

In Italia, **la carenza di investimenti adeguati limita fortemente la crescita di questa industria e la capacità di attrarre talenti di valore e sponsor.**

Damiano Bazzoni

Head of Marketing di Virtual Land, società di sviluppo di software che porta l'intelligenza artificiale nel mondo della formazione e del gaming

Fonti consultate: The European esports market: Let's Play! 2022 | Deloitte - Video gaming in Italy - Statistics & Facts | Statista

Proposte risolutive

Per superare le criticità precedentemente evidenziate, è necessario adottare rapidamente misure concrete che promuovano lo sviluppo e la prosperità dell'Industria del Gaming e degli Esports in Italia:

Come prima proposta ho pensato alla **creazione di un centro Nazionale per gli Esports dotato di sale LAN, centri di addestramento e spazi eventi.** Il centro sarebbe aperto a giocatori professionisti e amatoriali, offrendo un ambiente di alta qualità per migliorare le competenze e creare una sana comunità di giocatori.

Una seconda proposta è quella di **incrementare gli investimenti nella modernizzazione della rete** incentivando partnership con fornitori di servizi Internet e operatori di telecomunicazioni per migliorare l'accesso alla banda larga e alle reti ad alta velocità in tutto il paese.

In aggiunta, **la collaborazione strutturata con Media e Sponsor è fondamentale per aumentare la visibilità degli Esports in Italia.** Ciò potrebbe includere accordi per la trasmissione di eventi Esports su canali

Damiano Bazzoni

Head of Marketing di Virtual Land, società di sviluppo di software che porta l'intelligenza artificiale nel mondo della formazione e del gaming

televisivi generalisti o sulle piattaforme di streaming più popolari, attraendo sponsor che supportino squadre, eventi e iniziative internazionali a lungo termine.

La proposta di incentivare fiscalmente gli investimenti nell'industria degli Esports potrebbe includere agevolazioni fiscali per le aziende che sponsorizzano squadre o eventi Esports, nonché per gli investitori che contribuiscono alla creazione di infrastrutture e iniziative di sviluppo, sulla falsariga del modello Tax Credit già sperimentato per l'industria cinematografica.

Come ultima proposta, **si potrebbero sostenere programmi di formazione e educazione specifici per gli Esports**, anche nelle scuole, dedicati a giocatori amatoriali e ai pro-player già affermati. Questo potrebbe includere corsi di gestione degli eventi Esports, programmi di training per allenatori e opportunità di apprendimento per i giocatori che desiderano migliorare le proprie abilità.

Importante è il riferimento ad esperienze di successo in altri paesi dove le soluzioni adottate hanno portato a una crescita significativa degli Esports.

Una su tutte l'esperienza della Corea del Sud, che ha creato una solida infrastruttura e ha ottenuto un ampio sostegno da media e sponsor.

Diego Campagnani

Pro player per LXT Esports, tre volte campione d'Italia e campione del mondo su FIFA 20

Il mancato riconoscimento della professione dei pro player

Analisi delle criticità

Una delle criticità principali di questo settore è la mancanza di una definizione specifica del **ruolo attribuito ai giocatori** da un punto di vista lavorativo e normativo. È importante sottolineare che le retribuzioni dei pro player sono influenzate da fattori esterni, come la popolarità ancora bassa degli Esports in Italia, le poche opportunità di sponsorizzazione e il livello di sviluppo dell'industria degli Esports nel paese.

Inoltre, **nei team Esports sono presenti figure professionali poco chiare**. A parte il palmares, non c'è un modo per verificare le competenze delle diverse figure professionali che compongono un team, come i pro player, i coach, i team manager e così via. Se un team gestisce un progetto che non è di sua competenza e lo fa fallire, è facile che i brand non investiranno più nel settore, creando di conseguenza una crisi sempre maggiore e rallentando la crescita degli Esports in Italia.

Diego Campagnani

Pro player per LXT Esports, tre volte campione d'Italia e campione del mondo su FIFA 20

Proposte risolutive

Per quanto riguarda la prima criticità, **servirebbe una contrattualizzazione fatta in maniera corretta**, che specifichi in maniera chiara e ben precisa il ruolo da attribuire ai giocatori, le loro qualifiche e mansioni e di conseguenza le rispettive retribuzioni.

Per accelerare la professionalizzazione del settore, **andrebbero introdotti dei corsi e delle attestazioni** che certifichino le competenze acquisite e istruiscano gli studenti in merito alle corrette procedure lavorative che devono essere applicate in un team Esports.

In generale, al settore degli Esports in Italia serve in tempi rapidi una regolamentazione snella, chiara e precisa. Sarebbe molto importante un sostegno istituzionale e quindi la **creazione di organizzazioni e associazioni**; ad esempio, molti paesi europei hanno istituito organizzazioni e associazioni specifiche per **promuovere l'industria dei videogiochi e degli Esports**.

Diego Campagnani

Pro player per LXT Esports, tre volte campione d'Italia e campione del mondo su FIFA 20

Queste organizzazioni lavorano per fornire supporto, risorse e opportunità di sviluppo agli sviluppatori di giochi, ai pro player e alla comunità degli Esports in generale.

Infine, **vi è necessità di un sostegno ai tornei e alle competizioni Esports** che includa l'assegnazione di finanziamenti per l'organizzazione dell'evento, la promozione turistica, l'agevolazione delle pratiche burocratiche e la fornitura di infrastrutture e strutture adeguate.

Carlo Campedelli

Head Of Esports, Influencer e Community Manager della startup innovativa Overpowered Esports

La struttura organizzativa degli Esports: verso una crescita qualitativa

Analisi delle criticità

Nel settore Esports **gli attuali modelli societari rendono difficile la penetrazione e la sostenibilità nel mercato di nuove organizzazioni Esports**, in quanto esse sono **costrette a configurarsi come Startup** (in quanto aziende neonate al fine di ottimizzare i flussi di cassa), come **ASD** (in quanto per accedere al tesseramento dei giocatori e rientrare nei circuiti e nelle leghe competitive è il modo più consono), ma anche come **SRL** (in quanto senza introiti né sponsorship il modello di business non è sostenibile).

Inoltre, è importante considerare il ruolo degli **atleti Esports**, che spesso sono **giovani minorenni che si assumono responsabilità di gioco riconducibili a quelle lavorative.** Tale attività però non è solo un gioco, ma richiede al giovane di prestare i suoi servizi, fornendogli strumenti e competenze per affacciarsi al mondo del lavoro, mettendolo in contatto con il concetto di meritocrazia e con i suoi primi stipendi. Perciò si rende necessario un **modello contrattualistico che tuteli tutte le parti interessate.**

Carlo Campedelli

Head Of Esports, Influencer e Community Manager della startup innovativa Overpowered Esports

Proposte risolutive

Per affrontare queste criticità, è essenziale **sviluppare certificazioni e modelli di formazione nel settore degli Esports.** Attestati e certificazioni specifiche migliorerebbero significativamente la percezione negativa del settore, limitando l'accesso a ruoli specifici a individui competenti o con esperienza comprovata. **Ciò creerebbe un circolo virtuoso nel settore**, stimolando investimenti e promuovendo la crescita.

Si sottolinea l'importanza del fatto che le **certificazioni e** i **corsi** per i professionisti del settore siano **riconosciuti a livello statale** e che non siano generici o tenuti da responsabili delle risorse umane e agenzie di formazione del lavoro con nessuna aderenza al settore, come accade troppo spesso in altri ambiti. Serve che tali **corsi** siano **mirati, specifici e realizzati appositamente con un approccio pragmatico al lavoro in questo settore** e alla sua etica.

Inoltre, è necessario creare una sola e **singola Lega Esports ufficiale come organo di controllo**, alla quale tutte le organizzazioni devono affiliarsi. Questa lega **garantirebbe l'etica e la trasparenza nel gioco e nel lavoro,** fungendo da deterrente per coloro che cercano di agire senza regole.

Carlo Campedelli

Head Of Esports, Influencer e Community Manager della startup innovativa Overpowered Esports

Inoltre, sarebbe fondamentale **regolamentare i premi e i tornei** per garantire trasparenza e tutela degli interessi di tutti i partecipanti.

Da un punto di vista contrattuale, occorre promuovere un **modello univoco e trasparente che sia facile da utilizzare per i giocatori e che offra protezione e vincoli per le organizzazioni.** Questo modello dovrebbe **rassicurare i genitori** sul fatto che il settore Esports è una reale opzione di carriera per i loro figli.

Tommaso Gavioli

Allenatore di team Esports a livello internazionale, ex Excel, Guild e OG Esports

Professionalità e organizzazione di eventi nel panorama Esports italiano

Analisi delle criticità

Un aspetto critico dell'organizzazione dei tornei nell'industria Esports riguarda la presenza di persone che lavorano al loro interno **senza una reale esperienza** e, soprattutto, senza una visione chiara di come strutturare un torneo per offrire ai giocatori la migliore esperienza possibile. **Questo limite influisce sulla qualità e sullo sviluppo dei tornei stessi**, poiché non si tiene conto delle esigenze e delle opinioni dei giocatori che vi partecipano.

In Italia inoltre **manca la comprensione diffusa di ciò che rappresentano gli Esports**; quindi, sarebbe necessario promuovere una consapevolezza sull'importanza e il valore di questi.

Altra criticità sussiste nella **carenza di figure professionali nel campo del management** che, di conseguenza, compromettono anche la professionalità dei pro-player. Chi organizza eventi spesso non considera adeguatamente le esigenze dei giocatori, e allo stesso tempo, questi ultimi non percepiscono l'Esports come una vera e propria professione.

Tommaso Gavioli

Allenatore di team Esports a livello internazionale, ex Excel, Guild e OG Esports

Proposte risolutive

Per affrontare il problema della mancanza di esperienza e professionalità nel contesto Esports, è necessario adottare diverse soluzioni mirate. Una prima proposta consiste nel **potenziare il management che circonda i progetti Esports**, poiché un progetto richiede un team di gestione ben organizzato e coeso. Un management competente e professionale può fornire un supporto fondamentale per lo sviluppo e il successo degli Esports.

Inoltre, si dovrebbe favorire la valorizzazione e l'utilizzo dell'esperienza acquisita, offrendo **corsi di formazione** e promuovendo **incontri tra esperti del settore**. In Italia è necessario concentrarsi sulla formazione, in modo da avere un numero maggiore di professionisti esperti che possano contribuire allo sviluppo di nuovi talenti. L'accesso a competenze e conoscenze consolidate può rappresentare un'opportunità significativa per **elevare il livello di professionalità** nel campo degli Esports.

Per quanto riguarda l'organizzazione dei tornei, una soluzione semplice ma efficace potrebbe essere quella di **ascoltare attentamente i pro-player e migliorare i fattori che essi stessi ritengono critici**.

Tommaso Gavioli

Allenatore di team Esports a livello internazionale, ex Excel, Guild e OG Esports

Non si tratta solo di questioni di budget, ma piuttosto di mancanza di volontà nell'ascoltare le esigenze e le preoccupazioni dei giocatori stessi.

Sarebbe fondamentale **creare canali di comunicazione aperti e collaborativi per coinvolgere i player nella pianificazione e nell'organizzazione dei tornei**.

Inoltre, bisogna **creare un legame più stretto tra i fan e i team Esports, coinvolgendoli attivamente nell'esperienza di gioco e negli eventi sul territorio**. Questa connessione può contribuire a promuovere una maggiore professionalità e a far comprendere ai pro-player che stanno svolgendo una vera e propria professione.

Nicolò Grasselli

Social Media Manager, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

La strutturazione delle realtà esportive dilettantistiche per aumentare la fiducia nel settore

Analisi delle criticità

Prendendo come esempio uno degli ultimi sport entrati in voga, ovvero il padel, possiamo notare come all'aumentare della sua popolarità sia aumentata la specializzazione e la possibilità per i professionisti del settore di incrementare le loro capacità andando a seguire eventuali corsi di specializzazione dedicati a questo sport.

Nel mondo esportivo le figure professionali che si muovono a contatto con i pro-player **spesso non sono formate e supportate dalle istituzioni**. Questo rallenta notevolmente la formazione di professionisti e la possibilità, per team e aziende, di trovare persone certificate nell'industria Esports.

Figure professionali come il coach, il nutrizionista, il mental coach **non hanno una rappresentazione istituzionale dal punto di vista formativo che certifichi e garantisca le loro capacità.**

Nicolò Grasselli

Social Media Manager, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Proposte risolutive

L'idea di sviluppo è legata alla realizzazione di certificazioni, **organizzazioni e corsi che possano certificare le figure professionali** che stanno dietro le quinte. Come accade per le squadre di calcio (sia professionistiche, sia dilettantistiche), la certificazione delle figure professionali serve per organizzare le società sportive, i servizi erogati e la gestione delle attività.

Trasportando questa filosofia al mondo del gaming competitivo, **le piccole e medie squadre di qualsiasi Esports dovrebbero avere queste figure** e di conseguenza creare, nell'immaginario collettivo delle persone (dei genitori in particolare) la stessa sensazione che si vive quando si parla di sport classici.

La strutturazione delle organizzazioni, dei servizi e degli obiettivi **delle squadre amatoriali e dilettantistiche aiuterebbe sicuramente ad aumentare la sicurezza percepita da parte di tutti gli stakeholder** e, l'aumento di fiducia nel settore che ne deriverebbe, implicherebbe l'aumento di partecipanti, di iscritti e di investimenti.

Mattia Guainazzi

Co-Founder del team Esports Outplayed

Le sfide da affrontare per lo sviluppo dell'industria Esports

Analisi delle criticità

Uno degli aspetti critici più importanti per l'industria Esports è la mancanza di una regolamentazione. **Non esistono attualmente delle norme** su cui basarsi per avviare una programmazione sul lungo termine.

Un'altra criticità da mettere in evidenza è la difficoltà nell'organizzazione dei **tornei con premio in denaro**, poiché in questo momento i tornei Esports vengono ricondotti a livello normativo al **gioco d'azzardo** a causa di fattori casuali più o meno presenti all'interno dei giochi. Infatti, si passa da titoli come Magic the Gathering Arena, gioco di carte online dove la fortuna ha molta importanza, a titoli come League of Legends o Valorant dove l'aleatorietà è minima; per questo motivo, sarebbe necessario rivalutare cosa si può definire gioco d'azzardo e cosa no.

Una grossa difficoltà, inoltre, deriva dal fatto di **non poter inserire un costo di iscrizione per tutti i tornei**. Il pagamento dei tornei richiede **lunghi iter burocratici** che rendono complicato e macchinoso tutto il

Mattia Guainazzi

Co-Founder del team Esports Outplayed

processo, soprattutto per i tornei amatoriali, i quali hanno una partecipazione più ampia rispetto ai grandi tornei che, avendo poche squadre partecipanti, sono più gestibili.

Riguardo alla partecipazione nei tornei si riscontra una maggiore presenza di maschi ed è per questo che **vi è il bisogno di dare una spinta al movimento femminile.**

Prendendo in analisi invece la cultura del gaming, **bisognerebbe rimuovere lo stereotipo dell'isolamento sociale.** Il videogioco non è causa di depressione, ma, anzi, una delle fonti di fuga da essa. **Le amicizie, le community e i contatti online hanno un ruolo fondamentale nel supportare le persone** anche nei loro momenti più difficili, proprio come farebbero degli amici conosciuti in modalità più tradizionali.

Ci dovrebbe essere più informazione anche sull'aiuto psicologico e fare in modo che l'opinione pubblica non vada a concentrarsi su problemi collegati erroneamente a questa attività.

Mattia Guainazzi

Co-Founder del team Esports Outplayed

Proposte risolutive

Una delle soluzioni per la regolamentazione potrebbe essere la **collaborazione tra le istituzioni e i publisher** (come avviene nel modello coreano), al fine di creare delle sinergie e in modo che vengano prese decisioni nella stessa direzione.

Per rendere l'industria più equa sarebbe necessario **individuare un salario minimo e un salario massimo,** al fine di dare le stesse opportunità alle società, tutelare i giocatori e giovare alla competizione in sé.

Proseguendo nell'ordine delle criticità esposte, per risolvere le difficoltà riscontrate nel riconoscere e organizzare i tornei a pagamento **andrebbe stilato un progetto europeo per rivalutare cosa rientri o meno nel gioco d'azzardo** nel momento in cui entrano dei fattori casuali all'interno dei giochi.

Con uno sguardo più diretto all'Italia, invece, sarebbe necessaria una **semplificazione della burocrazia** per agevolare sia le piccole che le grandi realtà e in generale dare la possibilità di organizzare un evento in maniera più lineare.

Mattia Guainazzi

Co-Founder del team Esports Outplayed

In merito al tema dell'inclusione femminile, **sono già state prese iniziative da parte di alcuni organizzatori di tornei**, i quali propongono per le proprie competizioni sia un torneo generale (a cui possono partecipare tutti) che un torneo femminile. Bisogna prendere esempio da iniziative di questo tipo per dare una continuità al percorso di piena inclusione delle donne negli Esports.

Karim Khaldi

Co-founder & CEO di Arkadia Media Agency, Co-founder & CEO di Camify

L'equilibrio tra l'organizzazione di tornei e la loro relativa crescita nel settore Esports

Analisi delle criticità

Nel contesto in rapida evoluzione degli Esports e del gaming in Italia, emergono sfide critiche che richiedono soluzioni innovative.

Tra le problematiche più evidenti vi è la **complessità nell'organizzare tornei**. Il **sistema dei concorsi a premio si dimostra oneroso** per un settore ancora in fase di sviluppo. Inoltre, il sistema di **tesseramento** delle Associazioni Sportive Dilettantistiche (ASD) si rivela **poco agile** e non pienamente allineato alle esigenze degli Esports. Di conseguenza, i tornei di rilievo spesso coinvolgono solo influencer senza premi, con i creator ingaggiati dai brand per partecipare.

Le conseguenze di queste sfide sono profonde. L'**assenza di tornei minori** accessibili al pubblico occasionale priva il settore di un ecosistema vitale. Questa mancanza è paragonabile all'ipotesi di un calcio italiano senza campetti dell'oratorio che creano la base per il settore. Paradossalmente, i tornei di maggiore rilevanza spesso si svolgono all'estero, coinvolgendo giocatori italiani e sminuendo l'attrattiva dell'Italia per i brand e gli sponsor.

Karim Khaldi

Co-founder & CEO di Arkadia Media Agency, Co-founder & CEO di Camify

Il risultato è un **danno economico tangibile**.

L'ambiente online dei tornei presenta ulteriori sfide. La natura virtuale degli Esports permette di partecipare a tornei internazionali, **minando la competitività degli eventi locali**. Organizzare un torneo in Italia significa spesso competere non solo con altre realtà nazionali, ma anche con organizzatori stranieri in grado di creare eventi in modo rapido ed efficiente.

Altro punto di riflessione è rappresentato dai premi assegnati. Molti tornei offrono **premi di valore relativamente basso**, come mouse o tastiere, che non giustificano la spesa considerevole richiesta per organizzare un evento. **Questo squilibrio influisce sulla percezione del valore complessivo dei tornei** e ostacola lo sviluppo sostenibile del settore.

Le realtà organizzative coinvolte nei tornei spesso operano su piccola scala, guidate dalla passione e dal desiderio di far crescere il settore. Tuttavia, queste iniziative affrontano **rischi legali e barriere informative** che ostacolano la loro efficacia.

Mentre il calcio ha tratto benefici dalla promozione sul territorio grazie a oratori e società sportive che organizzano tornei locali, gli Esports affrontano sfide diverse.

Karim Khaldi

Co-founder & CEO di Arkadia Media Agency, Co-founder & CEO di Camify

La natura online degli Esports **limita la promozione tradizionale** e impone il settore sotto il radar dei controlli.

Proposte risolutive

Una delle soluzioni riguarda l'**ammontare minimo dei premi fisici necessari per attivare l'iter del concorso a premi**. Rendere questa **soglia più accessibile** consentirebbe una maggiore flessibilità nell'organizzazione di tornei di varie dimensioni, senza oneri eccessivi. Questo favorirebbe la proliferazione di tornei minori, creando un ecosistema vitale e stimolante.

Inoltre, un ammontare minimo di premi fisici al di sotto del quale non sarebbe richiesto il tesseramento all'Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD). Questa proposta mira a **semplificare le procedure amministrative** per le organizzazioni e a **promuovere la partecipazione** anche da parte di realtà più piccole.

Per **promuovere l'accessibilità ai tornei online e quelli senza quote di iscrizione significative**, si potrebbe considerare la limitazione delle condizioni precedentemente descritte per le manifestazioni che rientrano in tali categorie. Questo approccio bilanciato consentirebbe una maggiore flessibilità nelle modalità di organizzazione dei tornei.

Karim Khaldi

Co-founder & CEO di Arkadia Media Agency, Co-founder & CEO di Camify

Un elemento chiave delle soluzioni proposte è l'**attribuzione della responsabilità legale** dell'assegnazione dei premi a un individuo specifico, come il presidente dell'ASD o un rappresentante legale. Questo passo contribuirebbe a garantire un maggiore impegno nell'**adempimento degli obblighi** e nella **tutela dei diritti dei partecipanti**.

Per quanto riguarda le **quote di iscrizione** e i premi, si potrebbero stabilire **soglie limitate e ragionevoli**. Queste limitazioni, come ad esempio una quota massima di iscrizione per evento e un tetto per il valore dei premi fisici, garantirebbero un **equilibrio tra la sostenibilità economica delle organizzazioni e l'attrattiva per i partecipanti**.

In conclusione, attraverso l'adozione di norme più flessibili, una maggiore semplificazione amministrativa e una responsabilità chiaramente definita, sarà possibile creare un ambiente in cui il settore possa prosperare, **attirare investimenti e creare nuove opportunità** per i giocatori, gli organizzatori e gli appassionati di Esports in tutto il Paese.

Riccardo Lichene

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

Tra gli Esports e l'istruzione scolastica: la ricerca di un equilibrio sostenibile

Analisi delle criticità

Le criticità principali che richiedono un intervento legislativo sono due: i permessi per i giocatori in età scolare e la semplificazione dei regolamenti per i tornei con premi in denaro.

Per quanto riguarda **i permessi per gli allenamenti e le competizioni dei giocatori in età scolare**, è necessario garantire che essi siano disponibili anche per gli Esports. Dovrebbe essere applicato lo stesso sistema di permessi utilizzato negli sport agonistici per i giovanissimi.

In una mia intervista del 2020, il campione italiano e mondiale di Starcraft Riccardo Romiti (conosciuto come Reynor) ha sottolineato che per raggiungere il successo negli Esports ha dovuto abbandonare la scuola in presenza, privandosi di quelle preziose esperienze, conoscenze e relazioni sociali che caratterizzano l'età scolastica.

È auspicabile che l'attività di pro-player e l'istruzione scolastica possano coesistere contemporaneamente nella vita di un giovane, invece di essere alternative tra cui fare una scelta forzata.

Riccardo Lichene

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

Il secondo punto riguarda la **necessità di semplificare drasticamente i regolamenti dei tornei con premi in denaro.** Gli ostacoli legislativi che riguardano queste manifestazioni devono essere eliminati, poiché **anche piccoli montepremi** di poche centinaia di euro **possono incentivare i giovani talentuosi a intraprendere la strada del gaming competitivo**.

Tuttavia, se per mettere in palio una somma relativamente modesta occorre sostenere spese tre volte superiori per tasse, permessi e controlli, il torneo risulta già compromesso fin dall'inizio.

Proposte risolutive

Una possibile soluzione per la prima criticità potrebbe essere la **creazione di una categorizzazione delle competizioni esistenti**, in modo da **giustificare le assenze scolastiche solo per i livelli di categoria più elevati**. In questi casi, concedere ai giovani un permesso di alcuni giorni sarebbe fondamentale per consentire loro di dedicare più tempo e spazio mentale alle competizioni esportive di maggiore importanza.

Riccardo Lichene

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

Inoltre, per rendere la carriera di pro-player sostenibile, è necessario stabilire un collegamento diretto tra l'effettiva entrata economica e le ore dedicate all'allenamento, alla competizione e al perfezionamento delle abilità.

Ciò dimostrerebbe che la carriera nel settore degli Esports può essere remunerativa dal punto di vista finanziario, oltre che in termini di gloria e fama. Sarebbe opportuno **incentivare gli organizzatori e i giocatori stessi a organizzare competizioni con premi in denaro che legittimino il potenziale competitivo del vincitore**.

Alexander Marfia e Alessio Cicolari

CEO di Drako.it e
Founder di AK Informatica

Il business degli Esports e le criticità da superare per lo sviluppo economico del settore

Analisi delle criticità

In Italia, in primo luogo, è presente una grande e grave **mancanza di supporto finanziario** da parte delle istituzioni nei confronti degli operatori del settore Esports. In molti altri paesi invece, le istituzioni forniscono finanziamenti e supporto alle squadre di Esports, ai tornei e agli eventi, contribuendo così allo sviluppo di questa grandissima industria che è in continua crescita.

Ad esempio, il governo svedese ha investito nella **creazione di infrastrutture** per gli Esports e ha fornito **finanziamenti** per l'organizzazione di eventi di alto profilo. Il governo tedesco ha annunciato nel 2020 l'istituzione di un fondo per lo sviluppo dell'industria videoludica nazionale con un **finanziamento** iniziale di **50 milioni di euro**. La Francia ha stanziato fondi per promuovere l'organizzazione di eventi esportivi di alto livello nel paese, ha introdotto **agevolazioni fiscali** per le organizzazioni che sostengono questa industria e ha attuato misure di sostegno ai videogiocatori professionisti.

Alexander Marfia e Alessio Cicolari

CEO di Drako.it e
Founder di AK Informatica

In Italia, invece, i team Esports spesso devono fare **affidamento su finanziamenti di privati** e sui vari accordi di collaborazione di **sponsorship e partnership** che riescono ad instaurare con le altre aziende per coprire i costi delle competizioni e degli eventi dedicati.

In secondo luogo, c'è una **mancanza di infrastrutture adeguate** all'applicazione degli Esports in Italia. Ci sono pochi luoghi all'interno dei quali le squadre professionistiche Esports possano allenarsi e competere, e le infrastrutture non sempre sono all'altezza degli standard internazionali. Inoltre, l'**accesso a internet** ad alta velocità e a bassa latenza è ancora **limitato** in alcune parti del paese, il che impedisce ai videogiocatori di giocare con ottime prestazioni e di conseguenza esprimere il massimo di sé stessi.

Le sale LAN, che rappresentano il luogo ideale per allenarsi e socializzare, ad oggi per rimanere aperte devono ottenere **l'autorizzazione di «spettacolo viaggiante»**: una particolare licenza rilasciata dal Comune di appartenenza e non dal regolatore del gioco (Adm), in virtù della quale si possono ottenere condizioni "speciali" rispetto a quelle concesse agli altri locali, fornendo una documentazione che richiede diversi costi, ingegneri, studi tecnici.

Alexander Marfia e Alessio Cicolari

CEO di Drako.it e
Founder di AK Informatica

E in alcuni comuni (soprattutto i più grandi), nonostante gli sforzi economici-temporali, è quasi impossibile arrivare all'ottenimento di tale autorizzazione.

In terzo luogo, c'è una **mancanza di consapevolezza e comprensione** degli Esports in Italia, con annesso mancato riconoscimento. Molte persone ancora li vedono come un passatempo per adolescenti, anziché come un'attività professionale e un business in rapida crescita con grandi ambizioni che è però rallentato dagli stereotipi e dai pregiudizi causati dalla disinformazione comune. Questo rende perciò difficile per le squadre di Esports italiane attirare sponsor e fan, e limita il potenziale del settore.

L'assenza di normative è in generale alla base delle diverse difficoltà che ostacolano la gestione di contratti di lavoro nell'ambito esportivo, nella gestione di tornei con premi in denaro, nell'utilizzo di strutture idonee a praticare gli Esports, con conseguente creazione di un limbo legislativo.

Alexander Marfia e Alessio Cicolari

CEO di Drako.it e
Founder di AK Informatica

Proposte risolutive

Sono **necessarie norme chiare e precise** che permettano di fare business in modo chiaro, senza incertezze, con la certezza di una norma applicata che tuteli sia le aziende che le varie figure professionali del settore che ne sono coinvolte.

Ci sono alcune iniziative che stanno emergendo in Italia per promuovere lo sviluppo degli Esports e superare alcune delle criticità esistenti.

In questo senso, esistono diverse associazioni che si occupano di **promuovere la cultura degli Esports in Italia e di aiutare le sale LAN italiane nel loro percorso burocratico** ma anche nell'organizzazione di tornei, nell'inclusività e nella socializzazione delle nuove generazioni.

Queste associazioni rappresentano **grandi opportunità di sviluppo** concreto degli Esports in Italia. Attraverso la **promozione** delle attività ludico esportive e l'organizzazione di **eventi e fiere** a tema e **tornei** a premio, le associazioni potrebbero aiutare **la diffusione della cultura degli Esports** come **un'attività professionale**, con tantissimi **giovani appassionati** che vogliono fare della propria passione il loro lavoro, e un **business** in rapida crescita, portando così all'aumento della sua popolarità e dando sfogo al suo **potenziale di crescita**.

Simone Mingoli
CEO della gaming organization Dsyre

I team Esports, i pro player e i content creator in Italia, tra opportunità e limiti

Analisi delle criticità

In Italia esistono tra i 150 e i 200 Team Esports intesi come squadre nate per competere in tornei, campionati o competizioni virtuali, o sezioni di società sportive operanti nello sport fisico che hanno l'opportunità di partecipare a competizioni virtuali del loro sport (ad esempio eSerie A, B, C e Lega Nazionale Dilettanti).

Una prima criticità di settore può essere individuata nel fatto che spesso le istituzioni e l'opinione pubblica considerano "Esports" solo le competizioni legate a videogiochi che simulano lo sport tradizionale. Tuttavia, per Esports non si intende solo questa tipologia di videogiochi, ma **"qualunque videogioco giocato in un ambiente competitivo altamente organizzato"**.

Gli Esports sono quindi di diversi tipi. Spaziano dalla simulazione virtuale di uno sport fisico, a titoli unici altamente competitivi, con ambienti di gioco virtuale, dinamiche e regolamenti propri che, una volta organizzati i circuiti professionistici, possono essere definiti tali.

Simone Mingoli

CEO della gaming organization Dsyre

Sebbene la recente risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi abbia sottolineato che gli Esports e lo sport sono settori diversi (che possono integrarsi e imparare gli uni dagli altri) è molto interessante notare che, anche per la gestione dei titoli che non si ispirano a sport esistenti, **il management e l'organizzazione dei team esportivi si rifanno ai modelli dello sport tradizionale**.

Bisogna infatti considerare che in un team Esports sono diverse le professionalità necessarie per raggiungere risultati di alto livello: il **Chief Gaming Officer** (Direttore Sportivo) coordina tanti **Team Manager** quanti sono i team competitivi, che sono composti da **allenatori**, **assistenti**, **analyst**, e **giocatori** (titolari e riserve) coadiuvati da **performance coach** e in molti casi anche da **nutrizionisti**, **allenatori fisici** e **psicologi dello sport**.

Al complesso assetto organizzativo dei team Esports si collega un'altra criticità data dal **mancato inquadramento per le professionalità esportive sopraelencate**.

Simone Mingoli

CEO della gaming organization Dsyre

Proposte risolutive

Di anno in anno il numero di team Esports e delle competizioni esistenti in Italia è in **costante aumento**. Questa tendenza racconta di uno scenario in crescita, che ha già visto avviarsi un processo di differenziazione dei vari progetti esistenti, necessario a far fronte all'altrettanto **crescente competizione** del mercato.

Per questa ragione, per i team esports diventa fondamentale evolvere verso la "**Gaming Organization**", un modello più largo e contemporaneamente più preciso, più flessibile e virtuoso, del quale l'ambito degli esports competitivi è solo una delle verticali possibili di un progetto esportivo.

Mentre persegue i risultati legati alle **competizioni**, una Gaming Organization che investendo nei content creator lavora anche sull'**intrattenimento** e che si struttura per offrire **servizi alle aziende** e i brand (ad esempio servizi pubblicitari, realizzazione di format, eventi fisici e digitali, tornei community, nuove tecnologie), può operare come **una vera e propria agenzia digitale** e avere più opportunità di rendere **sostenibile** il proprio business.

Simone Mingoli

CEO della gaming organization Dsyre

Questo aspetto è determinante soprattutto quando si rileva un altro tema importante, ovvero quello legato alle **carriere dei giocatori** esportivi e alla loro durata. A livello mondiale, secondo i regolamenti dei titoli di riferimento, **la carriera di un pro-player può iniziare tra i 14 e i 16 anni,**
e raramente si prolunga oltre i 30 anni.

Diventa quindi fondamentale porsi il problema del prosieguo della carriera dei giocatori una volta conclusa la loro carriera a livello competitivo.

Le Gaming Organization, se coadiuvate dalle istituzioni da un punto di vista economico, politico e culturale, grazie alla loro strutturazione possono contribuire a risolvere questa criticità.

Quello che si sta prefigurando è un futuro nel quale i videogame competitivi e di intrattenimento, se supportati correttamente, si configureranno come **una vera e propria leva occupazionale per le generazioni del futuro** che sceglieranno questo settore professionale.

Ivan Paduano

Responsabile Esports World Skate, organismo di regolamentazione e governo degli sport a rotelle nel mondo

La transizione digitale negli Esports

Analisi delle criticità

Un primo aspetto critico nel settore esportivo riguarda la **mancanza di una struttura verticale solida che integri elementi digitali e tecnologici.** Questa mancanza di verticalizzazione digitale può **limitare la visibilità e l'accessibilità delle competizioni Esports di questo tipo**, impedendo a un pubblico più ampio di seguire le competizioni e di partecipare attivamente.

Un grosso limite, in questo senso, è rappresentato dal fatto che le **federazioni sportive devono spesso occuparsi da sole di creare i rispettivi videogiochi esportivi.** Questo può comportare sfide e difficoltà per le federazioni, che spesso non hanno l'esperienza o le risorse necessarie per sviluppare e gestire adeguatamente un videogioco Esports.

In ogni caso, creare da zero il corrispettivo videogioco Esports per uno sport richiede un **finanziamento adeguato**. Infatti, non tutti gli sport hanno una versione esportiva ben definita o un gioco specifico dedicato.

Ivan Paduano

Responsabile Esports World Skate, organismo di regolamentazione e governo degli sport a rotelle nel mondo

Per quanto riguarda una questione più economica, la criticità è che in tante federazioni vi è una carenza di competenze finanziarie che porta a una **cattiva gestione dei fondi prestabiliti per finanziare un progetto di sviluppo di un videogioco Esports.**

Un ulteriore problema è legato alla **lentezza del processo di rinnovamento e modifica delle normative statutarie** delle federazioni. Questa situazione può creare delle difficoltà nel rispondere rapidamente ai cambiamenti del settore e alle esigenze emergenti.

In Italia, quando si organizzano tornei Esports, il fattore critico è rappresentato dalla **difficoltà nel trovare giocatori a causa dell'elevato costo di acquisto dei videogiochi**. Ciò può rappresentare una barriera all'ingresso per molti potenziali partecipanti.

Proposte risolutive

Per superare le sfide di questo settore è necessaria, dunque, una collaborazione stretta tra le federazioni internazionali e nazionali, soprattutto per gli sport meno popolari.

Ivan Paduano

Responsabile Esports World Skate, organismo di regolamentazione e governo degli sport a rotelle nel mondo

Per garantire l'efficacia e il successo dei prodotti esportivi sul mercato, dovrebbero essere le federazioni stesse a dare delle linee guida chiare per i finanziamenti, assicurandosi che i progetti selezionati siano allineati con gli obiettivi e le necessità del settore. L'adozione di un criterio oggettivo andrebbe a garantire che i finanziamenti per sviluppare un videogioco esportivo siano assegnati in modo equo e basato sul merito.

Una proposta per incentivare la creazione di eventi esportivi potrebbe essere quella di **finanziare direttamente i tornei con fondi statali**. Questo approccio, oltre a **garantire un finanziamento più diretto e sicuro per l'organizzazione dei tornei,** fornirebbe una struttura e una base solida al settore, assicurando una gestione e una distribuzione equa delle risorse. Tuttavia, è importante considerare anche la necessità di una valutazione accurata dei progetti e un monitoraggio adeguato dei fondi per garantire che siano utilizzati in modo efficiente e trasparente.

Infine, per facilitare l'organizzazione di tornei, **si dovrebbero mettere a disposizione gratuitamente alcune strutture** sul territorio nazionale **per lo svolgimento di eventi Esports**,contribuendo così a valorizzare le strutture che non vengono sfruttate a dovere e ad attrarre un pubblico più ampio.

Nicolò Palestino e Tommaso Zeppetella

Country Manager e
Head of Gaming Advertising,
Azerion Italy

Differenze di sviluppo nel mercato gaming in Italia e in Europa

Analisi delle criticità

Nella classifica tra nove Paesi europei sulla base del Digital Transformation Index, che è l'indice utilizzato per misurare e valutare il grado di trasformazione digitale di un'organizzazione, un settore o un paese, il paese più pronto dal punto di vista digitale è la Danimarca. L'Italia, purtroppo, compare all'ultima posizione della classifica, dietro a Polonia e Romania.

Anche per questo motivo, il **mercato pubblicitario legato al gaming in Italia soffre rispetto alla media europea** nonostante, comunque, sia in crescita e stia diventando sempre più rilevante. L'industria dei videogiochi è una delle più fiorenti a livello globale e l'Italia non fa eccezione. Il paese ha una base solida di giocatori appassionati e una crescente presenza di aziende sviluppatrici di giochi, influencer e organizzatori di eventi legati al gaming.

Una criticità da considerare è data dalla **poca eterogeneità delle offerte di lavoro in questo ambito sul territorio italiano**.

Nicolò Palestino e Tommaso Zeppetella

Country Manager e
Head of Gaming Advertising,
Azerion Italy

Più del 60% delle offerte di lavoro in Italia si concentrano nel Centro-Nord: Milano, con il 24% degli annunci, è la provincia italiana con la più alta richiesta di profili IT. Seguono molto distanziate Roma, con il 16%, Torino con il 5% e Napoli con il 4%.

La concentrazione territoriale limita la crescita del settore perché soffre del difetto di percezione degli operatori del settore, sia dal punto di vista del marketing che della creazione e sviluppo del prodotto.

Tutte queste carenze rappresentano dall'altro lato una grande opportunità di crescita per il settore.

Oggi il casual gaming in Italia è un fenomeno che accomuna molteplici fasce di popolazione e coinvolge 22 milioni di persone, questo dato ci fa quindi notare quanto sia ormai diffuso l'utilizzo dei videogame nelle case degli italiani.

Il casual gamer italiano è uomo, donna, bambino e bambina con un'età compresa tra i 3 e i 75 anni. Sceglie un gioco in base all'esperienza di intrattenimento e utilizza ogni tipo di dispositivo, gioca in tanti momenti frammentati nella giornata e cerca uno svago fatto di piccole soddisfazioni. C'è ancora tanto da fare in termini di diffusione

Nicolò Palestino e Tommaso Zeppetella

Country Manager e
Head of Gaming Advertising,
Azerion Italy

territoriale dell'adozione digitale, in modo da **creare opportunità che siano rappresentative e trainanti per l'intero territorio italiano**.

Proposte risolutive

Al fine di promuovere lo **sviluppo omogeneo** del settore del gaming sul territorio italiano, sono **necessarie misure di supporto** che possano colmare le **disparità** tra le diverse regioni. Ciò potrebbe includere l'implementazione di **programmi di formazione e supporto per gli sviluppatori di giochi nelle regioni meno sviluppate, l'organizzazione di eventi e competizioni di gaming** per coinvolgere le comunità locali e **l'investimento in infrastrutture digitali avanzate**, come connessioni Internet ad alta velocità e **centri di innovazione tecnologica**.

Inoltre, il sostegno a **iniziative culturali e formative** legate al gaming potrebbe contribuire a **promuovere** una **cultura videoludica diffusa e inclusiva** in tutto il paese, incoraggiando così la crescita e l'interesse per il settore a livello nazionale.

Risolvere le disparità regionali nel settore del gaming **richiede perciò un impegno a lungo termine e una collaborazione tra il settore pubblico e privato** per garantire un ambiente favorevole alla crescita e allo sviluppo del gaming in tutte le regioni italiane.

Emiliano Spinelli

Pro-player e Content Creator di SSC Napoli e Delegato Tecnico FIDE

Una struttura federale per la crescita dell'industria Esports

Analisi delle criticità

La prima criticità dell'industria esportiva è la **mancanza di una struttura organizzativa federale** che supporti i diversi giocatori di talento che abbiamo in Italia e che hanno le potenzialità per competere anche a livello internazionale.

Un ulteriore grande problema sta nell'**assenza di una posizione fiscale specifica per le società Esports**. Questa situazione crea incertezza e difficoltà per i giocatori, le squadre e le organizzazioni coinvolte nel settore.

Un tema da migliorare è sicuramente quello dell'organizzazione dei tornei, che spesso è caratterizzato da una **mancanza di competenza degli organizzatori di eventi sul funzionamento di alcuni videogiochi specifici** e sui regolamenti e restrizioni da applicare.

Emiliano Spinelli

Pro-player e Content Creator di SSC Napoli e Delegato Tecnico FIDE

Proposte risolutive

La creazione di una struttura organizzativa federale sarebbe un passo importante per **sviluppare campionati locali, regionali e nazionali** che offrano più opportunità per i giocatori italiani di competere e mettersi in mostra.

Una struttura più organizzata darebbe anche un supporto maggiore **per promuovere attivamente gli Esports in Italia**, aumentando la consapevolezza pubblica e dando una maggiore visibilità al settore.

Si aggiunge che **una federazione più strutturata potrebbe lavorare per sviluppare infrastrutture e strutture di allenamento per i giocatori italiani**, fornendo loro le risorse necessarie per migliorare le proprie abilità e competere a livelli sempre più alti. Infine, si potrebbero attivare programmi di **formazione professionale, servizi di consulenza e supporto per la partecipazione a competizioni internazionali.**

Vi è inoltre la necessità di individuare una **posizione fiscale chiara e trasparente per i professionisti e le società che operano negli Esports**. Solo in questo modo il settore si può sviluppare in maniera sostenibile.

Emiliano Spinelli

Pro-player e Content Creator di SSC Napoli e Delegato Tecnico FIDE

La creazione di un'associazione di categoria per i professionisti degli Esports contribuirebbe a tutelare i loro interessi efacilitare la collaborazione con le istituzioni. È importante coinvolgere i professionisti stessi nel processo decisionale per garantire che l'associazione sia rappresentativa e in grado di rispondere alle esigenze del settore.

In conclusione, toccando l'ultima criticità esposta, per migliorare l'organizzazione degli eventi esportivi **gli organizzatori dovrebbero coinvolgere maggiormente i giocatori stessi nella stesura dei regolamenti**, in modo da ottenere riscontri da persone che conoscono meglio di chiunque altro il singolo videogioco e comprendere se le restrizioni siano sensate anche per i giocatori stessi che poi andranno a competere.

Marco Tedesco

Co-fondatore di Besteam, piattaforma di calcio virtuale nel metaverso

La struttura professionale e l'identità digitale negli Esports

Analisi delle criticità

Una delle principali criticità nel settore del gaming è la **mancanza di un sistema centralizzato e riconosciuto che regoli le dinamiche delle competizioni online**. Quando gli utenti si registrano su una console, devono creare una propria controparte digitale (ID, GT ovvero un nome col quale identificarsi), attraverso cui possono interagire con altri utenti tramite animazioni in-game, messaggi o chat vocali.

Nel tempo, questa possibilità di interazione ha portato a sviluppare dinamiche molto più complesse, andando oltre la semplice condivisione di obiettivi raggiunti in un gioco e creando legami emotivi ed economici profondi.

Nel settore del calcio virtuale 11vs11, ad esempio, si incontrano molti ID (nomi di gioco), ma **è raro conoscere realmente con chi si sta giocando**. Negli anni questo settore si è evoluto, passando da amichevoli serali organizzate per puro divertimento, a vere e proprie squadre virtuali con ampi roster e campionati con giorni e orari delle partite prestabiliti.

Marco Tedesco

Co-fondatore di Besteam, piattaforma di calcio virtuale nel metaverso

Tutto ciò si basa principalmente sulla fiducia reciproca tra utenti digitali, senza una controparte reale. Questa **mancanza di riconoscibilità e tracciabilità degli utenti** crea **vuoti identificativi** che rendono impossibile ricostruire le loro carriere. Infatti, attualmente, nel calcio virtuale 11vs11 non esistono calciatori virtuali riconoscibili o riconosciuti, come **non esiste un sistema che dia loro diritti e doveri.**

Di conseguenza **l'intera struttura competitiva si basa sulla fiducia reciproca tra utenti digitali**, senza apportare valore, generare coinvolgimento o consentire al settore di superare i propri limiti. Inoltre, è estremamente complicato diventare professionisti in un sistema poco centralizzato, in cui **gli utenti non sono responsabili delle proprie azioni** e hanno la libertà di creare difficoltà e disparità.

Proposte risolutive

Per affrontare queste criticità, **è necessario creare un sistema Esports più strutturato, ispirandosi al modello del sistema sportivo tradizionale**. Allo stesso modo in cui uno sport ha un organo di riconoscimento, come una federazione, anche **l'Esports dovrebbe avere un ente centrale riconosciuto e di riferimento per tutti**. Ciò consentirebbe di regolamentare il settore e garantire una maggiore trasparenza e affidabilità delle competizioni.

Marco Tedesco

Co-fondatore di Besteam, piattaforma di calcio virtuale nel metaverso

È importante evidenziare, inoltre, che i giocatori sono la base di una struttura professionale che mira a promuoverli e prepararli per la competizione. Detto ciò, non tutti gli utenti hanno le capacità o le opportunità per diventare **giocatori professionisti**, ma coloro che hanno tali aspirazioni **dovrebbero accettare i diritti e i doveri associati a quel ruolo** e a quella professione.

Se un team, per esempio, avesse bisogno di giocatori, dovrebbe poterli selezionare da un **pool di utenti verificati**, in modo tale da poter **garantire prestazioni competitive e il rispetto di accordi** che vadano oltre la semplice fiducia reciproca. Per questo è necessario definire garanzie e rendere il sistema professionistico più selettivo, pur rimanendo accessibile.

CONCLUSIONI

In questo capitolo sono emersi i problemi principali che affliggono l'industria degli Esports e del gaming in Italia inteso come **ecosistema di mercato**. Sono state evidenziate una serie di criticità, tra cui l'assenza di una federazione Esports nazionale riconosciuta, la mancanza di regolamentazione specifica, l'insufficiente visibilità mediatica e la carenza di infrastrutture adeguate. Tali sfide pongono ostacoli significativi allo sviluppo del settore nel nostro paese. Tuttavia, sono state anche delineate una serie di soluzioni che potrebbero contribuire a superare questi ostacoli, e a favorire la crescita sostenibile delle attività legate agli Esports in Italia.

L'**istituzione di una Federazione per gli Esports in Italia** potrebbe unificare i vari attori del settore sotto un'unica entità rappresentativa. Questo favorirebbe la promozione degli interessi del settore, la **creazione di opportunità di finanziamento e sponsorizzazioni**, oltre a stabilire standard qualitativi per i team e i giocatori.

Promuovere incontri tra sviluppatori di giochi ed istituzioni statali potrebbe favorire la crescita della community del gaming in Italia. Inoltre, il **rafforzamento del tax credit videoludico** potrebbe incentivare la creazione di contenuti culturali all'interno dei giochi.

La **creazione di un centro nazionale per gli Esports**, l'incremento degli investimenti nella modernizzazione delle reti e la **collaborazione con media e sponsor** potrebbero aumentare la visibilità del settore.

CONCLUSIONI

Inoltre, l'**introduzione di programmi di formazione nelle scuole** e la **definizione di un modello contrattuale chiaro per i giocatori** potrebbero professionalizzare ulteriormente il settore.

Una **regolamentazione specifica e snella** è fondamentale per stabilire linee guida chiare e favorire la crescita del settore. L'**istituzione di una singola Lega Esports ufficiale** potrebbe garantire un controllo e una direzione uniformi per tutte le organizzazioni.

L'**accesso a finanziamenti pubblici**, l'**agevolazione delle pratiche burocratiche** e la **fornitura di infrastrutture adeguate** sono elementi cruciali per il sostegno ai tornei Esports. Inoltre, l'**istituzione di una carriera post-competitiva** e il **riconoscimento delle competenze professionali** potrebbero rendere il settore più attraente e sostenibile, e agevolare la carriera dei pro player.

La **collaborazione tra federazioni, operatori pubblici e privati** è fondamentale per affrontare le sfide del settore. **Coinvolgere i giocatori stessi nell'organizzazione dei tornei e promuovere la partecipazione attiva dei fan** potrebbe migliorare l'esperienza complessiva.

CONCLUSIONI

In conclusione, affrontare le sfide dell'industria degli Esports e del gaming in Italia richiede un **approccio multifattoriale e collaborativo**. Le soluzioni proposte in questo capitolo sono volte a favorire una crescita sostenibile e la valorizzazione del potenziale del settore, promuovendo al contempo la diversità, l'inclusione e la professionalizzazione. L'obiettivo è creare un ambiente favorevole che consenta agli Esports di emergere come un'**importante leva occupazionale e culturale per le generazioni future**.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

INCLUSIVITÀ E SOSTENIBILITÀ

4

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Carlo Alessandri e Matteo Esposito

Presidente e CSR Manager, Fondatori di CMA Creative Management Association

Le proposte per una maggiore sostenibilità negli Esports

Analisi delle criticità

Il settore degli Esports e del gaming opera attualmente in un **territorio vergine e si adatta a diverse realtà normative**. La criticità è quindi la mancanza di una regolamentazione adatta, precisa e ben definita che possa aiutare tutti gli operatori del settore a svolgere le proprie professioni con le **tutele** e gli incentivi necessari. Dall'altra parte, questa criticità è anche un'opportunità, perché la situazione attuale porta a una certa flessibilità e adattabilità nella gestione delle attività Esports o di gaming, ad esempio attraverso la creazione di contratti di lavoro autonomo o partite IVA.

Un'altra criticità che emerge in questo settore è legata al **tax credit**. È uno strumento molto utile, che però è attualmente **limitato agli sviluppatori di videogiochi.** Allo stato attuale, il tax credit per il settore videoludico può essere considerato come un **adattamento parziale o errato del tax credit** legato al settore del cinema dell'audiovisivo, che prevede diverse finestre di sgravo fiscale per gli attori della filiera cinematografica in base al loro ruolo.

Carlo Alessandri e Matteo Esposito

Presidente e CSR Manager, Fondatori di CMA Creative Management Association

Il tax credit videogiochi necessita di una struttura ad hoc, mutuata e adattata da quella "audiovisiva", poiché **gli organizzatori di eventi di Esports** – alla stregua se non più degli sviluppatori – vanno visti come leve/attori di filiera per lo sviluppo **che hanno esigenze e dinamiche uniche** che richiedono un approccio specifico per **promuovere la crescita e il successo del settore.**

Proposte risolutive

Gli Esports, vista la loro giovane età, potrebbero essere un ottimo **settore pilota** per sviluppare indicatori di performance di **sostenibilità** nativi e integrarli direttamente nella rendicontazione sociale delle società che ne fanno parte.

La conformazione del settore degli Esports e del gaming dovrebbe tener conto dei trend migliori dal punto di vista del **welfare**, dell'economia e degli **obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile**. Ciò richiede politiche e regolamentazioni che **promuovano il benessere dei giocatori, l'inclusione, lo sviluppo economico locale** (e relativi "misurabili" impatti) e l'allineamento con gli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite.

Carlo Alessandri e Matteo Esposito

Presidente e CSR Manager, Fondatori di CMA Creative Management Association

La **sostenibilità** non dovrebbe essere solo un'operazione di marketing, ma un **obbligo** di processo per tutte le attività professionali nel settore degli Esports. Creare **indicatori di performance** specifici che siano attuati nello sviluppo delle attività professionali dei professionisti, delle aziende e di tutti gli attori degli Esports è un passo importante per garantire **responsabilità sociale e trasparenza - autentiche - nel settore.**

Inoltre, l'introduzione di un obbligo di **presentare un bilancio sociale** per tutti gli attori del settore degli Esports potrebbe essere una misura efficace per promuovere e incentivare l'adozione di tali principi.

Venendo alla questione **tax credit**, una sua **estensione agli attori degli Esports** incentiverebbe sicuramente una crescita generale del settore.

Per applicare correttamente il tax credit al settore dei videogiochi e degli Esports è necessario studiare attentamente le leggi esistenti, in particolare quelle relative al tax credit cinema e audiovisivo, per adattarle in modo adeguato alle specificità del settore dei videogiochi, magari creando dei tavoli di lavoro congiunti con interpreti vari di valore della filiera del settore audiovisivo a fare da "Tutor" di avviamento a tale processo.

Carlo Alessandri e Matteo Esposito

Presidente e CSR Manager, Fondatori di CMA Creative Management Association

Una possibile soluzione potrebbe essere **l'identificazione di un coefficiente o un parametro che tenga conto delle peculiarità e dei costi specifici degli eventi di Esports.** Questo potrebbe aiutare a ridurre i costi degli eventi e incentivare ulteriormente lo sviluppo del settore.

Antonella Arpa

Presentatrice, Influencer e Cosplayer, in arte Himorta

La disparità di genere nel gaming e nel mercato videoludico italiano

Analisi delle criticità

Quello della gender equality nel gaming è un tema che va affrontato, perché tuttora **le donne gamer sono sottoposte a pregiudizi di genere** dovuti al fatto che, purtroppo, sia le piattaforme che i brand stanno contribuendo a creare un settore quasi interamente maschile.

Le difficoltà che le donne gamer devono affrontare rispetto agli uomini sono molteplici.

Un primo problema riguarda le **molestie nel gaming online**: molto spesso le donne sono vittime di molestie e di atti di cyberbullismo a sfondo sessuale nelle chat dei videogiochi.

Un altro tema critico è quello dell'esclusione di genere: per una questione di pregiudizio sulle abilità delle donne nei videogiochi, spesso le gamer vengono escluse dalle squadre dei giochi competitivi online.

Antonella Arpa

Presentatrice, Influencer e Cosplayer, in arte Himorta

Il **gender swap** è purtroppo una pratica comune tra le gamer. Questo termine indica il fatto che le donne preferiscono utilizzare nickname maschili per sentirsi incluse e non essere molestate negli ambienti online di gaming.

Per concludere, un'ultima criticità è l'**esclusione femminile dal marketing** in ambito gaming. Le campagne marketing dei brand e dei tornei spesso coinvolgono una schiacciante maggioranza di uomini. Ciò vale per tutte le professioni legate al gaming: gamer, content creator, host, cosplayer, caster. Nella situazione attuale, le donne hanno una bassa percentuale di coinvolgimento.

Proposte risolutive

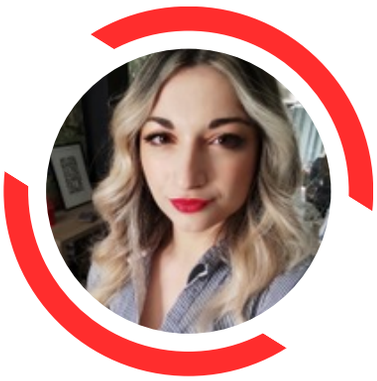
È necessaria una massiccia **campagna di sensibilizzazione di gender equality da parte, anzitutto, delle piattaforme gaming che dovrebbero tutelare maggiormente le donne, punendo più severamente atti di cyberbullismo e molestie**. Queste piattaforme dovrebbero aiutare le donne ad emergere tra tanti content creator uomini aumentando l'engagement dei canali e, attraverso gli algoritmi, posizionare almeno due canali femminili mensili nella pagina principale della piattaforma.

Antonella Arpa

Presentatrice, Influencer e Cosplayer, in arte Himorta

Per andare verso una vera gender equality, è necessario anche il **coinvolgimento dei brand, che dovrebbero includere maggiormente figure femminili in campagne e spot pubblicitari.**

Per concludere, vi è un forte bisogno di sostegno anche da parte delle istituzioni: è auspicabile che vengano avviate **campagne di sensibilizzazione di gender equality, in modo da sdoganare il pregiudizio che il gaming sia un campo esclusivamente maschile.**



Federica Campana

Pro-player, Streamer e Coach di Hearthstone

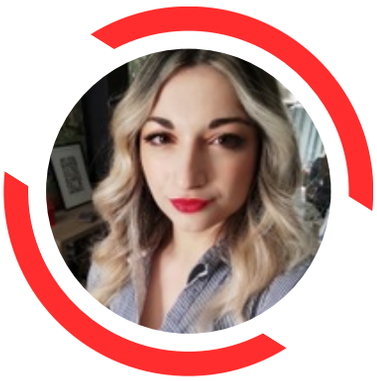
I tornei misti come occasione per una maggiore inclusività negli Esports

Analisi delle criticità

Come prima criticità si sottolinea il fatto che **le donne**, rispetto agli uomini, **devono affrontare sfide aggiuntive per farsi strada nel mondo degli Esports**, nonostante la percentuale di giocatori e giocatrici non evidenzi tutta questa disparità (58% di uomini gamer contro il 42% di donne gamer).

Nonostante l'equilibrio numerico tra gamer uomini e gamer donne, è ancora presente una **sotto-rappresentazione delle donne nel settore del gaming competitivo.**

La percezione che le donne siano inferiori agli uomini nel contesto degli Esports è un **pregiudizio che porta a discriminazioni e disparità di opportunità**. Questa mentalità crea barriere per le donne che cercano di entrare nel settore e può influenzare la loro fiducia e le loro aspirazioni di diventare pro-player.



Federica Campana

Pro-player, Streamer e Coach di Hearthstone

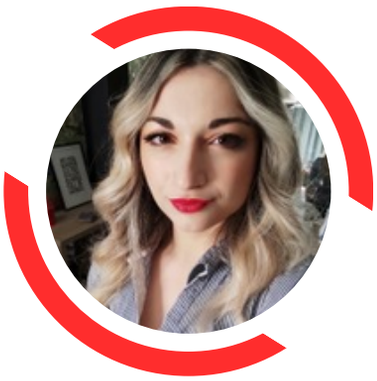
Un'ulteriore criticità è determinata dalla **suddivisione dei tornei in maschili e femminili**. Anche se può sembrare un modo per rendere più inclusivi gli Esports, in realtà **questa suddivisione aumenta sempre di più la disparità di genere,** anche perché vi è una grande disparità economica a sfavore delle donne tra i montepremi dei tornei maschili e di quelli femminili.

Questa suddivisione limita anche le opportunità per le donne di competere contro i migliori giocatori e di dimostrare le proprie abilità a un pubblico più ampio.

Proposte risolutive

Una soluzione potenziale per affrontare la disparità di genere negli Esports può essere eliminare la divisione tra tornei maschili e femminili e promuovere competizioni miste.

I tornei misti offrono l'opportunità di creare un **ambiente più inclusivo in cui i giocatori vengano valutati esclusivamente in base alle loro abilità** e non al loro genere. Un aumento nel numero di tornei misti contribuirebbe a sfidare gli stereotipi di genere e a promuovere l'uguaglianza di opportunità nel settore degli Esports.



Federica Campana

Pro-player, Streamer e Coach di Hearthstone

Tuttavia, è importante riconoscere che l'eliminazione della divisione tra tornei maschili e femminili potrebbe comportare alcune sfide. Ad esempio, **sarebbe necessario garantire che le donne abbiano accesso equo alle competizioni miste e che non vengano discriminate** o svantaggiate in alcun modo.

Una proposta per promuovere una maggiore partecipazione delle donne ai tornei misti è quella di affrontare le discriminazioni e creare un ambiente più inclusivo. **Con il supporto delle istituzioni diventerebbe più facile ed efficace fare operazioni di sensibilizzazione, supporto e promozione dell'uguaglianza di genere negli Esports.** Tali azioni sarebbero di grande importanza e utilità per rendere più inclusivo il gaming competitivo.

Giorgia Casciaroli

Pro-player, campionessa di eFootball agli European Games Esports Championship 2023

Le difficoltà delle pro-player nell'affermarsi a livello competitivo

Analisi delle criticità

La criticità più importante per i pro-player in Italia riguarda sicuramente il loro inquadramento normativo contrattuale. Di fatto, **i contratti tra i pro-player e le organizzazioni Esports non sono regolamentati** e, di conseguenza, i pro-player sono sempre in una situazione di svantaggio a causa delle mancate tutele.

Altra importante criticità è legata alla **disparità di genere, essendo gli Esports un settore in cui è più facile affermarsi per i giocatori maschi**. Questo ambiente, che è ancora poco inclusivo per le donne, rende più difficile per loro emergere a livello competitivo.

Esistono ancora stereotipi e pregiudizi associati alle donne nel gaming, che possono portare a discriminazioni e ostacoli nel mondo competitivo. Le donne possono essere soggette a commenti sessisti, molestie o sospetti di non essere "vere" giocatrici, il che può influire sulla loro fiducia e opportunità di carriera.

Giorgia Casciaroli

Pro-player, campionessa di eFootball agli European Games Esports Championship 2023

Un altro fattore critico è che **attualmente gli Esports femminili rappresentano una perdita economica per le pro-player,** perché è un'attività spesso non remunerata a sufficienza né a livello contrattuale, né per quanto riguarda i premi delle competizioni che spesso sono assenti.

Gli Esports femminili, al momento, **sono spinti quasi esclusivamente dalla passione delle pro-player**, ma questo non può bastare. Stando così la situazione, quella del gaming competitivo è un'attività poco retribuita che toglie tempo al lavoro principale delle giocatrici.

Le pro-player donne si trovano nella situazione in cui devono dedicare molto tempo e sforzo per partecipare ai tornei e alle competizioni, ma non ricevono un compenso adeguato al loro lavoro. Diventa molto **difficile far conciliare gli Esports con un altro lavoro principale.**

Un problema di tutto il settore in generale sta nel fatto che **gli Esports non sono ancora ampiamente conosciuti o accettati come in altre parti del mondo.** Il grande pubblico non è ancora a conoscenza di questa realtà e, nei casi in cui il settore sale alla ribalta, spesso è avvolto da pregiudizi o incomprensioni.

Giorgia Casciaroli

Pro-player, campionessa di eFootball agli European Games Esports Championship 2023

Proposte risolutive

Per superare le difficoltà delle pro-player ad affermarsi ad alti livelli competitivi, la proposta è di **lavorare verso una maggiore inclusione e parità di genere** nel mondo dei videogiochi. Ciò può essere fatto attraverso l'educazione, la sensibilizzazione, la creazione di spazi sicuri e inclusivi per le donne, l'implementazione di politiche di non discriminazione e l'incoraggiamento di una rappresentanza equilibrata nelle organizzazioni di Esports.

Per risolvere il problema dell'aspetto remunerativo degli Esports femminili, vanno identificate delle **normative a livello contrattuale**, ma vi è necessità anche di un **supporto da parte delle istituzioni nella comunicazione e pubblicità dei campionati femminili.**

Aumentando la visibilità dei campionati femminili di Esports attraverso una comunicazione mirata e un sostegno istituzionale adeguato si farebbe un primo passo verso una maggiore popolarità del settore e, di conseguenza, verso una **maggiore partecipazione da parte delle giocatrici**. La crescita del settore potrà poi portare a un aumento di ricavi e sponsorizzazioni.

Giorgia Casciaroli

Pro-player, campionessa di eFootball agli European Games Esports Championship 2023

Le istituzioni potrebbero svolgere un ruolo chiave anche nel fornire incentivi e supporto finanziario per i tornei femminili, collaborando con organizzazioni di Esports, sponsor e media. **Coinvolgere le giocatrici stesse nella promozione del settore femminile** contribuirebbe a ispirare e incoraggiare altre donne a partecipare.

Elena Coriale

Esports Caster per eSerie A, Content Creator per EA Sports FC, due volte campionessa della LND eFemminile

L'inclusività come motore per gli Esports

Analisi delle criticità

Negli Esports esistono diverse criticità riguardanti il tema dell'inclusività che andrebbero risolte per incentivare la crescita e la sostenibilità del settore. L'argomento dell'inclusività negli Esports si sviluppa su diversi binari.

Diversità: le organizzazioni Esports dovrebbero cercare attivamente di incoraggiare la partecipazione di giocatori di diversi generi, etnie e nazionalità.

Accessibilità: gli Esports devono essere accessibili a tutti, indipendentemente da abilità fisiche o cognitive, e bisogna fare di più perché ciò accada.

Linguaggio e comportamento: una cultura inclusiva degli Esports richiede l'adozione di un linguaggio e di comportamenti rispettosi per **contrastare l'abuso verbale, il bullismo e la discriminazione** all'interno della comunità esportive.

Elena Coriale

Esports Caster per eSerie A, Content Creator per EA Sports FC, due volte campionessa della LND eFemminile

Passando al tema delle professioni esportive, il problema principale è a livello economico. **Non avendo standard fissi per il salario** e mancando un termine di paragone, **un professionista esportivo fa molta fatica a proporre un budget** per le proprie prestazioni. Questa situazione favorisce quindi coloro che, avendo meno competenze, si valutano al ribasso rispetto ai professionisti con esperienza e competenza.

Proposte risolutive

Una soluzione riguardante il tema dell'inclusività può essere **l'investimento** da parte delle istituzioni **in strutture** che possano rappresentare luoghi di ritrovo per gli appassionati degli Esports. Le organizzazioni e gli eventi esportivi devono adottare politiche e pratiche inclusive all'interno delle loro strutture organizzative, in modo che si rafforzi il concetto che gli Esports sono il settore inclusivo per eccellenza.

Elena Coriale

Esports Caster per eSerie A, Content Creator per EA Sports FC, due volte campionessa della LND eFemminile

Vi è necessità, inoltre, di **istituire fondi per campagne di sensibilizzazione** sulle difficoltà che devono affrontare il mondo femminile e le minoranze per raggiungere il successo in questo settore. Andrebbero creati anche più eventi e manifestazioni volti a **promuovere il movimento femminile**, non per forza eventi competitivi, ma più a tema gaming in generale, anche perché la community femminile nel gaming in Italia rappresenta quasi il 50% dei videogiocatori.

Per quanto riguarda le difficoltà economiche dei professionisti esportivi, **definire dei budget salariali minimi ben definiti** dovrebbe essere il punto di partenza per garantire una professionalizzazione sana del settore.

Ambra Ferrari

PhD in Educazione nella Società Contemporanea, Formatrice

Il percorso per migliorare gli ambienti di gaming online

Analisi delle criticità

Come primo aspetto critico da considerare nel mondo del gaming vi è la presenza persistente della **discriminazione di genere** nei confronti delle donne.

Secondo diversi studi recenti, **le ragazze tendono a decidere di giocare meno perché il gaming competitivo è ancora visto come un'attività prevalentemente maschile**. In contrapposizione, tanti lavori casalinghi vengono ancora svolti dalle ragazze, che quindi hanno meno tempo per allenare le proprie abilità esportive.

Un altro aspetto negativo è che, negli ambienti di gioco online, **chi non è particolarmente bravo è spesso vittima di insulti** a prescindere dal genere maschile o femminile. Per le donne, però, questa situazione può diventare molto difficile da gestire perché, come si anticipava precedentemente, partono in una posizione più svantaggiata avendo mediamente meno tempo degli uomini per sviluppare le loro abilità nei videogiochi.

Ambra Ferrari

PhD in Educazione nella Società Contemporanea, Formatrice

Inoltre, per quanto riguarda le interazioni online, **le voci femminili ricevono commenti negativi da parte degli uomini tre volte in più rispetto al normale**. Tale problema porta alla creazione di un circolo vizioso nel quale, per adottare un meccanismo di difesa, molte ragazze tendono a essere più aggressive nei videogiochi online. Vi sono quindi una serie di meccanismi che si autoalimentano, portando la situazione a essere ingestibile per tanti giocatori.

Una tendenza preoccupante è che **alcune persone pensano che una soluzione per questo problema potrebbe essere quella di creare giochi girl-friendly**, ovvero degli spazi di gioco virtuali dove le ragazze possano sentirsi più protette.

Questa tipologia di videogiochi, tuttavia, contribuisce a creare una divisione sempre più netta tra gamer uomini e gamer donne, creando una bolla apparentemente sicura per queste ultime, che però non risolve il problema della discriminazione di genere.

Ambra Ferrari

PhD in Educazione nella Società Contemporanea, Formatrice

Proposte risolutive

La soluzione a questa situazione non sta nei videogiochi girl-friendly, ma nella **creazione di videogiochi che possano essere giocati in modi differenti**. Non ci sono differenze di genere nel genere videoludico preferito.

È scorretto affermare che "alle femmine piacciono i giochi narrativi e ai maschi i giochi horror". Invece, è certamente vero che alcune persone sono motivate dalla competizione e altre, ad esempio, dal semplice giocare in compagnia. Di conseguenza, **per creare un ambiente che sia davvero inclusivo**, anche dello spettro di genere, **dobbiamo creare giochi davvero versatili**.

Più i videogiochi offrono l'opportunità di giocare con stili diversi, più consentono alle persone con abilità e preferenze diverse di godere ugualmente dell'esperienza – sia online che offline.

Ambra Ferrari

PhD in Educazione nella Società Contemporanea, Formatrice

Per creare ambienti di gioco più sani, è altresì importante che si faccia **più informazione in merito al PEGI** (Pan European Game Information), che è il principale sistema di classificazione dei contenuti dei videogiochi. È stato introdotto per fornire informazioni chiare sul contenuto dei giochi e per aiutare i genitori e gli acquirenti a prendere decisioni basate sulla **fascia d'età consigliata** per ciascun videogioco.

Questo ruolo informativo può essere affidato ai giornalisti del settore videoludico ma soprattutto a enti istituzionali che si interfacciano direttamente con i genitori e caregiver generalmente poco informati sul mondo videoludico, andando a **creare campagne di sensibilizzazione** che promuovano l'importanza per gli adulti di attenersi a questo sistema di classificazione quando acquistano videogiochi per i minori o ne controllano l'uso.

Cristiano Muti

Segretario Commissione Esports della Lega Nazionale Dilettanti

Esports, educazione ed inclusività nei club dilettantistici

Analisi delle criticità

La criticità primaria si focalizza principalmente sugli **aspetti organizzativi di competizioni e tornei** e di conseguenza sull'**inquadramento dei pro-player e del tesseramento.**

L'inquadramento dei player è molto complicato, perché **le società non sono ancora pronte e disposte a pagarli**. Purtroppo, allo stato attuale, la maggior parte dei club dilettantistici non considera neanche la possibilità di pagare i propri player. La missione dei club dilettantistici negli Esports finisce già nel momento in cui danno l'opportunità a uno o più player di rappresentare gratuitamente il club stesso.

Si sottolinea anche un altro problema a un livello culturale: il **processo di educazione** ai club dilettantistici nel far capire l'importanza di includere un team Esports nella propria organizzazione è molto lento. Il problema è quello di far capire quanto sia importante coinvolgere ragazze e ragazzi anche in questo mondo per favorire la diffusione del brand e l'avvicinamento di più persone al club.

Cristiano Muti

Segretario Commissione Esports della Lega Nazionale Dilettanti

Proposte risolutive

Il tema più importante è che i player devono poter godere di una **dignità remunerativa** e, in questo senso, è urgente inquadrare a livello normativo i player dilettanti così come i pro-player, affinché possano dedicarsi a tempo pieno in ciò che diventerebbe per loro un effettivo lavoro.

Si sta cercando di promuovere l'idea di un **tesseramento amatoriale digitale** rivolto soprattutto ai giocatori, indipendentemente dalla società di appartenenza, per farli sentire coinvolti in un sistema organizzato.

Un altro aspetto importantissimo da promuovere è quello sociale: gli **Esports danno la possibilità di partecipare anche ai ragazzi diversamente abili** o alle persone che, per diversi motivi, non possono più praticare l'attività calcistica.

Infine, **è importante dare uno status giuridico ed economico anche alle professionalità legate ai player**: ad esempio gli allenatori, i dirigenti e i coordinatori. L'obiettivo è il coinvolgimento di tutte le categorie possibili per cogliere al massimo le opportunità di inclusività che il mondo del gaming e degli Esports può offrire.

Silvio Ripetta

PhD student, Scuola Superiore Meridionale, sui temi di Esports e disabilità

Inclusione sociale negli Esports: disabilità e differenza di genere

Analisi delle criticità

Il fenomeno Esportivo, tenendo conto solo dell'ultima decade, è stato oggetto di crescenti dibattiti su diversi fronti e discipline accademiche. La consapevolezza delle potenzialità insite in questo settore ha indotto i molti a smettere di percepire gli Esports come realtà di "nicchia", aprendo diverse finestre di dialogo (intra e interdisciplinari) sul tema. In questi anni, infatti si è potuto apprezzare un incremento nella curva di **produzione scientifica accademica** a livello mondiale (Reitman, J. G. et al., 2020), pur conservando qualche dubbio sui maggiori temi trattati e sulla loro difficoltà a essere superati, tra cui: la ricerca di **una definizione univoca** del fenomeno, comprendere se gli Esports siano o meno degli **sport a tutti gli effetti** (con tutte le sue derivazioni) e il rintracciare **le possibilità economiche** insite in questo settore emergente. Temi che necessariamente impattano su altri macro-temi (che al primo sguardo appaiono lontani o secondari) come **l'inclusione sociale**, da cui si possono evidenziare poi i temi propri della disabilità e della parità di genere.

Silvio Ripetta

PhD student, Scuola Superiore Meridionale, sui temi di Esports e disabilità

Anni fa l'atleta esportivo veniva definito come soggetto con grandi competenze (fisiche e mentali) nell'utilizzo delle information and communication technologies (Wagner, 2006). Su questo però oggi è difficile sbilanciarsi, perché la tecnologia informatica nel mentre è entrata a far parte di molte altre realtà compresa quella degli sport tradizionali. Non sorprende allora che la comunità accademica si sia spostata attorno ad altre definizioni di Esports, tra cui quella che definisce il fenomeno **come l'atto di giocare in maniera competitiva e organizzata determinati titoli videoludici**. Definizione che apre a nuovi dubbi e sfide, specialmente quando l'obbiettivo è comprendere chi può e come può partecipare a questo tipo di pratiche.

Gli Esports, secondo la narrazione classica, **sono percepiti come un fenomeno con meno barriere all'ingresso per chi vuole praticarli**. Ciò potrebbe costituire un terreno fertile per coltivare pratiche di inclusione sociale, ma analizzando la situazione con occhio critico è evidente il bisogno di svolgere ancora molta ricerca prima di poterlo affermare. **Attraverso un mio recente studio (Ripetta, 2023), ho indagato i possibili parallelismi tra le pratiche di alcuni sport paralimpici ed alcuni titoli esportivi**, cercando di comprendere cosa accadeva quando gli atleti paralimpici si calavano nella veste di videogiocatori competitivi (nel caso di giochi sparatutto come Valorant e Fortnite).

Silvio Ripetta

PhD student, Scuola Superiore Meridionale, sui temi di Esports e disabilità

Grazie a questo studio, mi è stato possibile riscontrare quanto **l'esperienza del proprio corpo** fosse predominante nel rapporto con il corpo virtuale del videogioco, modulando di fatto le pratiche insite negli Esports che **richiedono una forte componente di fisicità da parte del giocatore**.

Continuando su questa scia, una criticità importante è rappresentata dal fatto che, nonostante ci siano le possibilità per rendere gli Esports più accessibili ed inclusivi, **attualmente alle competizioni non possono ancora partecipare tutti**. Perciò è necessario aumentare le possibilità di personalizzazione dell'esperienza esportiva proprio a partire da quell'esperienza unica e singolare dei propri corpi.

Inoltre, dai miei studi si evince come il videogioco culturalmente abbia ancora un forte impianto maschilista. Con sguardo critico si può notare come **la creazione di team femminili abbia ancora uno scopo prettamente di marketing**, quando invece **si dovrebbe puntare a far competere i team femminili al livello di quelli maschili**. D'altra parte, però, creare un team femminile significa esporsi a un rischio economicamente elevato, perché il circuito esportivo manca ancora di strutture finanziarie e organizzative che ne agevolino lo sviluppo.

Silvio Ripetta

PhD student, Scuola Superiore Meridionale, sui temi di Esports e disabilità

Proposte risolutive

È necessario puntare alla costruzione di realtà istituzionalizzate e di impronte culturali che facciano da filtro rispetto a quella che definirei una "eredità" da parte degli sport tradizionali. Gli Esports condividono tratti con questi, ma bisogna preservarne la propria unicità per evitare errori del passato. **Iniziare a sviluppare l'attuale impianto culturale attraverso investimenti**, non di natura a breve termine, volti **verso una sostenibilità sociale che perduri nel tempo**. Sarebbe, ad esempio, importante **creare degli spazi dedicati agli Esports nel nostro paese**, così da promuovere la componente sociale che, contrariamente agli stereotipi, caratterizza le competizioni esportive.

L'inclusione deve allora passare nel rivedere gli assetti competitivi e organizzativi degli Esports. **Questo è attuabile favorendo la ricerca sul tema e una migliore divulgazione dei dibattiti attualmente accesi in diversi contesti mondiali**.

Inoltre, si dovrebbe pensare a **un ente che faciliti la comunicazione tra tutti gli attori di questo settore in costruzione**, anche solo a livello nazionale, partendo dai publisher, arrivando agli sponsor, passando per gli organizzatori, ai proprietari di squadra, agli atleti e ai tifosi.

Silvio Ripetta

PhD student, Scuola Superiore Meridionale, sui temi di Esports e disabilità

In conclusione, la mia proposta è di informare, divulgare e ricercare prima ancora di vendere un prodotto o un settore. Aumentare le possibilità locali per i giovani, ammortare gli ingenti costi che occorrono per entrare in questo tipo di pratiche. Infine, ma non da ultimo, favorire la nascita di nuove realtà organizzative nazionali, così da ampliare la nascita di nuove squadre italiane e dunque di nuovi atleti esportivi nazionali.

Daniel Schmidhofer ed Elisa Lescio

CEO e Project Management Director, ProGaming Italia

La percezione degli Esports e del Gaming in Italia

Analisi delle criticità

Fino agli anni 2000 l'utilizzo dei videogiochi era considerato un semplice passatempo. Da quel momento in poi, però, il **settore** dei videogiochi si è rapidamente **evoluto** ed è diventato un **mercato** che ogni anno genera **miliardi di fatturato**.

Non ci troviamo quindi più di fronte a un fenomeno per pochi individui o amatoriale. Oggi i **videogiochi** rappresentano **un'attività economica**, e nel tempo si è creato un settore molto vasto e **ricco di operatori**.

Tuttavia, se a livello economico il mercato è cresciuto, la sua percezione a livello culturale è rimasta la stessa di venti anni fa. Anzi, più il fenomeno è cresciuto e più il **videogioco a livello culturale** è stato spesso **stigmatizzato**.

Questo settore non solo cresce in termini di fatturato, ma sta generando **nuovi posti di lavoro** occupati dalle **giovani generazioni**. I videogiochi, infatti, rappresentano uno sbocco professionale per tanti giovani che riescono a trasformare la loro **passione in un lavoro**.

Daniel Schmidhofer ed Elisa Lescio

CEO e Project Management Director, ProGaming Italia

Tuttavia, anche **questi nuovi lavori non vengono riconosciuti** tali a livello di percezione. Vengono ancora considerati come passatempo, piuttosto che delle vere professioni.

Proposte risolutive

Un primo tema è costituito dal fatto che il **videogioco** non è solo uno strumento con scopo ludico, ma **può avere anche un importante ruolo in ambito di formazione**. Infatti, i videogames consentono di **allenare** le **capacità cognitive** come la risoluzione dei problemi, e la velocità di elaborazione delle informazioni e anche le **abilità sociali** come il lavoro di squadra, perché i videogiochi sono tra gli strumenti più inclusivi in assoluto e **non presentano barriere di alcun tipo**.

Per giocare ai videogiochi, infatti, **non sono richieste specifiche capacità fisiche: chiunque può mettersi in gioco e sentirsi incluso**. Questi tipi di benefici però non vengono riconosciuti nella narrazione che osserviamo tutti i giorni sui media, che tuttora favoriscono una visione del videogioco influenzata dai suoi classici stereotipi negativi.

Daniel Schmidhofer ed Elisa Lescio

CEO e Project Management Director, ProGaming Italia

Per **abbattere** questi **stereotipi** e ribaltare in maniera positiva la narrazione dei videogiochi bisognerà sicuramente **supportare** le iniziative di **grandi fiere** di settore che si stanno diffondendo sempre di più sul territorio nazionale, con appassionati del settore che arrivano da tutto il mondo.

Necessitano di un supporto mediatico anche i diversi **progetti digitali** che puntano alla narrazione di **temi di grande importanza sociale** come **l'inclusività, la lotta al cyberbullismo, le relazioni sociali e affettive e la parità di genere** attraverso la lente degli Esports e del gaming, con lo scopo di **avvicinare, coinvolgere e sensibilizzare** le generazioni più **giovani** e le loro **famiglie**.

CONCLUSIONI

Nel presente capitolo sono state affrontate le principali criticità che caratterizzano il settore degli Esports e del gaming in Italia, concentrandosi sugli **aspetti dell'inclusività e della sostenibilità**. Il contesto attuale presenta sfide rilevanti, tra cui la **mancanza di una regolamentazione adeguata**, il **problema del tax credit**, la **gender equality**, l'**esclusione dalle competizioni**, la **carenza di riconoscimento delle professioni esportive** e la **scarsa percezione culturale** di questo settore in costante crescita.

Tuttavia, questo capitolo non si è limitato a esporre le criticità, ma ha delineato anche possibili soluzioni che potrebbero contribuire a promuovere un ambiente più inclusivo e sostenibile nell'ambito degli Esports e del gaming.

Una delle strade percorribili è quella di **sviluppare indicatori di performance di sostenibilità nativi per il settore degli Esports**, integrandoli nella rendicontazione sociale delle aziende coinvolte. Questo avvicinerebbe il mondo esportivo agli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, promuovendo il benessere dei giocatori, lo sviluppo economico locale e l'equità di genere.

Inoltre, è fondamentale considerare l'**espansione del tax credit** anche agli operatori del settore degli Esports, stimolando così una **crescita più omogenea e sostenibile**. Parallelamente, l'**eliminazione della divisione tra tornei maschili e femminili** e la **promozione di competizioni miste** potrebbero contribuire a sfidare gli stereotipi di genere e a promuovere l'uguaglianza di opportunità.

CONCLUSIONI

Per quanto riguarda le professioni legate agli Esports, si propone la **definizione di salari minimi** ben definiti, al fine di garantire una retribuzione dignitosa per tutti i professionisti coinvolti. Inoltre, **la creazione di spazi dedicati agli Esports potrebbe promuovere l'inclusione di individui diversamente abili**, consentendo loro di partecipare a un'attività che valorizza le loro capacità.

L'**approccio educativo** gioca un ruolo cruciale nella promozione dell'inclusività. La **sensibilizzazione sulla gender equality** dovrebbe iniziare dalle piattaforme di gioco e coinvolgere anche i brand, le istituzioni e i media. **L'educazione sul sistema di classificazione PEGI dovrebbe essere resa accessibile anche ai genitori**, in modo da guidare le loro decisioni d'acquisto e di utilizzo dei videogiochi da parte dei minori.

Infine, si sottolinea l'importanza di **creare spazi di comunicazione tra gli attori del settore**, come publisher, sponsor, organizzatori e giocatori, attraverso l'istituzione di un ente che agevoli questo processo di dialogo e cooperazione.

In conclusione, questo capitolo ha fornito possibili soluzioni per favorire l'inclusività e la sostenibilità, promuovendo l'evoluzione positiva di questo settore e il suo riconoscimento a livello culturale ed economico.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

PROMOZIONE CULTURA DEL GAMING

5

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Antonio Bianco

Docente Esports nel Liceo Artistico Russoli di Pisa, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Promuovere il potenziale e lo sviluppo del gaming nelle scuole

Analisi delle criticità

Sul tema della promozione della cultura del gaming, la criticità da segnalare riguarda **l'assenza di un curriculum scolastico che preveda insegnamenti specifici sul gaming**. Questa lacuna **limita notevolmente le opportunità** di apprendimento degli studenti in un settore in continua e rapida crescita come quello del gaming.

Questo divario educativo può comportare una **perdita di potenziale nello sviluppo di competenze e interessi** negli studenti, così come una mancanza di comprensione e consapevolezza delle dinamiche sociali, culturali ed economiche legate a questo settore.

Proposte risolutive

Per affrontare le criticità emerse è necessario mettere in atto una serie di strategie volte a **colmare il divario educativo e a promuovere un ambiente scolastico inclusivo e consapevole** riguardo al mondo del gaming.

Antonio Bianco

Docente Esports nel Liceo Artistico Russoli di Pisa, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Innanzitutto, è di fondamentale importanza **integrare specifici insegnamenti sul gaming all'interno del curriculum scolastico**. Questa integrazione dovrebbe andare oltre il semplice gioco e includere aspetti quali l'analisi critica dei videogiochi, la creazione di contenuti digitali, la comprensione delle dinamiche sociali e culturali nel gaming e l'etica nel contesto del gaming. In questo modo, gli studenti avranno l'opportunità di sviluppare competenze digitali, capacità di problem solving, creatività e pensiero critico, accrescendo la loro **consapevolezza riguardo ai temi legati al gaming.**

Un'altra strategia importante sarebbe quella di **promuovere attività sociali legate al gaming** per favorire l'aggregazione tra gli studenti e **creare un ambiente inclusivo**. Queste attività possono comprendere tornei, competizioni interne ed esterne, gruppi di gioco collaborativo e momenti di condivisione delle esperienze videoludiche. Attraverso queste iniziative, gli studenti avranno la possibilità di sviluppare relazioni positive, migliorare le capacità comunicative, comprendere il valore dell'inclusione e costruire una comunità rispettosa e solidale.

Antonio Bianco

Docente Esports nel Liceo Artistico Russoli di Pisa, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Inoltre, il gaming può svolgere un ruolo significativo nel contrastare la dispersione scolastica. **Utilizzando giochi educativi, sfide didattiche e attività ludiche mirate, si può coinvolgere attivamente gli studenti e stimolare il loro interesse per la scuola**, favorendo una partecipazione più attiva e costante nello studio.

Per avvicinare gli studenti al mondo professionale dei videogiochi invece, si potrebbero **sviluppare collaborazioni con aziende leader del settore**. Questo potrebbe offrire agli studenti **l'opportunità di apprendere da professionisti esperti** e aprire la porta a possibili opportunità di **stage e lavoro nel campo videoludico.**

Infine, è essenziale **educare gli studenti riguardo al gaming responsabile.** È importante che siano consapevoli dei rischi associati al gioco, come la dipendenza da videogiochi e il cyberbullismo, e che siano fornite loro strategie per gestire tali rischi in modo consapevole e responsabile.

Francesco Bocci

Psicoterapeuta, Founder dell'approccio psicologico integrato Video Game Therapy, Consigliere della Società Italiana di Psicologia Individuale, Co-founder del Centro Clinico "Il Telaio", membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Ripensare il videogioco come strumento terapeutico

Analisi delle criticità

Il principale aspetto critico della cultura del gaming in Italia è il fatto che esiste ancora una certa resistenza e pregiudizio nei confronti dei **videogiochi, spesso considerati solo come fonte di distrazione o addirittura come causa di problemi comportamentali.**

In generale, tra i pregiudizi più ricorrenti che sono da combattere vi sono l'uso eccessivo e incontrollato dei videogiochi che può portare alla **dipendenza**, e l'effetto negativo sulla **salute mentale spesso associato ad un aumento dei livelli di ansia, depressione e isolamento sociale**.

Un altro fattore critico è rappresentato dal fatto che spesso si pensa che alcuni videogiochi che hanno al loro interno contenuti violenti possano avere un'influenza negativa sull'aggressività e sul comportamento generale dei giocatori.

Un ultimo problema associato ai videogiochi è quello del cosiddetto overflow (eccessiva frustrazione) o di gioco compulsivo.

Francesco Bocci

Psicoterapeuta, Founder dell'approccio psicologico integrato Video Game Therapy, Consigliere della Società Italiana di Psicologia Individuale, Co-founder del Centro Clinico "Il Telaio", membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Questa frustrazione può portare a una sensazione di stress, rabbia o scoraggiamento influenzando negativamente l'esperienza di gioco e le motivazioni del giocatore.

Proposte risolutive

È importante promuovere il fatto che **i videogiochi sono anche uno strumento di autoregolazione cognitiva ed emotiva e sono molto utili per sviluppare e rafforzare abilità cognitive e interpersonali,** inclusa la capacità di leggere i propri stati emotivi.

Durante il gioco, si possono sperimentare una varietà di emozioni, come gioia, frustrazione, eccitazione o delusione. **Attraverso queste esperienze emotive, si è in grado di imparare a riconoscere, comprendere e gestire le nostre emozioni in modo più efficace**. Inoltre, il gioco può anche aiutarci a sviluppare abilità sociali, come la collaborazione, la negoziazione e la comunicazione con gli altri giocatori. Queste competenze interpersonali sono fondamentali nella vita di tutti i giorni e possono essere potenziate attraverso il gioco.

Inoltre, **il videogioco può svolgere un ruolo significativo nella costruzione dell'identità personale e sociale di un individuo.** Infatti, durante il gioco, spesso ci immergiamo in mondi virtuali in cui assumiamo il ruolo di personaggi o avatar.

Francesco Bocci

Psicoterapeuta, Founder dell'approccio psicologico integrato Video Game Therapy, Consigliere della Società Italiana di Psicologia Individuale, Co-founder del Centro Clinico "Il Telaio", membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Questo ci consente di esplorare diverse identità e sperimentare nuove abilità o caratteristiche che potremmo non avere nella vita reale. Questa forma di "gioco di ruolo" può aiutarci a scoprire nuovi aspetti di noi stessi e influenzare la nostra percezione di chi siamo.

In aggiunta, **il gioco ci offre l'opportunità di sperimentare il successo e il fallimento in un ambiente sicuro e controllato**. Quando giochiamo, spesso ci impegniamo per superare sfide, raggiungere obiettivi e migliorare le nostre abilità nel gioco. Questo ci fa sentire competenti e capaci, **aumentando la nostra autostima e la fiducia nelle nostre capacità.**

Il gioco può anche fornire un equilibrio tra l'azione e la contemplazione, tra fare e essere. Mentre ci impegniamo nel gioco, possiamo sperimentare momenti di intensa attività e concentrazione, ma anche momenti di riflessione e relax. Questo bilanciamento può contribuire al nostro **benessere emotivo e mentale.**

Una proposta è di **creare degli spazi in cui attivare una formazione attraverso il videogioco all'interno di percorsi comunitari e di cura.**

Francesco Bocci

Psicoterapeuta, Founder dell'approccio psicologico integrato Video Game Therapy, Consigliere della Società Italiana di Psicologia Individuale, Co-founder del Centro Clinico "Il Telaio", membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Occorrerebbe organizzare workshop, corsi o sessioni di formazione in cui si insegna agli altri membri della comunità come utilizzare il videogioco come strumento educativo o terapeutico. Inoltre, si possono anche creare momenti di gioco e interazione sociale, promuovendo così il benessere e la coesione all'interno di una comunità.

In sintesi, sono tre le proposte per far sì che il gioco possa essere ripensato anche come strumento terapeutico. Esse consistono nella **sensibilizzazione**, nella **formazione** all'utilizzo del videogioco e nella costruzione di **spazi fisici** dedicati al gaming in percorsi di cura e comunitari.

Marco Carone

Avvocato specializzato in Diritto d'Autore, Arte ed Intrattenimento, Partner 24ore, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Il videogioco come strumento per diffondere cultura

Analisi delle criticità

Il Parlamento Europeo, con la risoluzione del 10 novembre 2022, ha evidenziato la rilevanza del settore dei videogiochi e degli Esports, la sua capacità di **comunicare alle generazioni più giovani e il suo potenziale ruolo di settore trainante per l'intera industria culturale e creativa**.

La risoluzione sottolinea inoltre come il settore possa contribuire allo sviluppo di nuovi talenti creativi e al contempo afferma l'importanza di promuovere il settore anche attraverso l'interazione sociale di persona e l'impegno culturale.

Tuttavia, ad oggi, a livello sociale, non viene riconosciuto e percepito il potenziale culturale, artistico, creativo ed aggregativo di videogames ed Esports, né tanto meno l'opportunità che questi settori possono rappresentare per artisti, autori, creativi e produttori di altre discipline artistiche.

Marco Carone

Avvocato specializzato in Diritto d'Autore, Arte ed Intrattenimento, Partner 24ore, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Nonostante i passi avanti degli ultimi anni, sono ancora poco percepiti: il potenziale di videogames e Esports quali **mezzi per portare l'arte e la cultura a un pubblico più vasto**; il valore aggiunto che può portare la creazione di **opere interdisciplinari che coinvolgano i videogames in forme d'arte come musica, cinema, arti visive, lettereatura**, ecc; il **valore artistico e culturale del videogioco** visto come opera creativa, culturale, educativa; la rilevanza degli Esports come mezzo per avvicinare un pubblico ad eventi che possono ospitare contemporaneamente competizioni Esports e spettacoli di altre discipline artistiche.

Proposte risolutive

Si potrebbe incentivare attraverso bandi e finanziamenti la creazione di opere interdisciplinari che uniscano in modo creativo e innovativo il mondo dei videogames ad altre forme d'arte come ad esempio musica, cinema, arti visive.

In questo modo si può incrementare l'investimento da parte di altre discipline nel mondo dei videogiochi e al tempo stesso permettere all'industria videoludica di trainare l'intera industria culturale e creativa accompagnandola nel mondo delle nuove tecnologie e avvicinandola a un nuovo pubblico.

Marco Carone

Avvocato specializzato in Diritto d'Autore, Arte ed Intrattenimento, Partner 24ore, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Una soluzione di questo tipo rappresenta anche un'opportunità per artisti, autori e creativi di avvicinarsi al settore dei videogames. Inoltre, **avvicinare i videogames ad altre discipline può favorire la crescita e la percezione dell'aspetto artistico, culturale ed educativo dei videogiochi.**

Incentivare attraverso bandi e finanziamenti la produzione di spettacoli ed eventi dal vivo che uniscono competizioni Esports ed esibizioni di discipline artistiche di varia natura, **può inoltre favorire l'interazione tra più settori, l'interazione sociale di persona, l'impegno sociale e culturale, la promozione del mondo dei videogiochi e delle competizioni esportive quale settore in grado di sostenere una socialità sana, coinvolgente, aperta e inclusiva**.

Marco Deretti e Alessandro Spallino

Account Manager e Brand Communication Manager di Grabyz

L'importanza di diffondere la cultura della prevenzione negli Esports e nel gaming

Analisi delle criticità

Attualmente, nel mondo esportivo e del gaming, si riscontra una **disattenzione preoccupante verso gli aspetti di prevenzione** e salvaguardia dell'utente. Infatti, si ignorano i rischi legati alla permanenza per diverse ore di seguito davanti al monitor, che nel lungo periodo potrebbe essere causa di danni alla salute fisica e mentale.

Mentre **la cultura della prevenzione della salute fisica e mentale** è parte integrante degli sport tradizionali, gli Esports e il gaming presentano ancora una mancanza sotto questo punto di vista.

Proposte risolutive

Un buon punto di partenza sta nel fatto che abbiamo riscontrato, tramite un nostro sondaggio, molta **apertura da parte degli operatori del settore sul tema** della prevenzione della salute dell'utente.

Marco Deretti e Alessandro Spallino

Account Manager e Brand Communication Manager di Grabyz

La promozione della cultura della prevenzione nel gaming e negli Esports è qualcosa che viene già svolto da società del settore – come nel nostro caso -, ma sarebbe importante ricevere un **supporto dalle istituzioni**. Un supporto di questo tipo porterebbe sicuramente a un aumento della consapevolezza dei giocatori sul tema.

Inoltre, si potrebbero creare delle **linee guida** ufficiali su come giocare in maniera sana per il corpo e per la mente, informando i giocatori sui rischi e sui metodi per mantenere un equilibrio sano tra gioco, attività fisica e benessere mentale.

Fortunatamente, alcuni streamer e content creator stanno già impiegando parte dei loro contenuti di intrattenimento per divulgare i valori della cura del proprio corpo. Questi concetti saranno sempre più importanti per creare una comunità di giocatori più sana, consapevole e sostenibile.

Flavio Di Lodovico

Fondatore di Login Gaming e Login Esports

I pregiudizi sugli Esports e l'importanza di promuoverli all'interno delle università

Analisi delle criticità

In un contesto come quello italiano, **la comunicazione degli Esports è una criticità da considerare** nonostante sia in crescente diffusione. Molti italiani potrebbero non essere ancora completamente consapevoli di questo fenomeno o delle sue caratteristiche.

Un aspetto fondamentale riguarda il **pregiudizio che può sorgere nei confronti degli Esports, specialmente tra le generazioni meno giovani**. Purtroppo, esiste ancora una percezione negativa che associa gli Esports al passare troppe ore davanti al PC.

Tale percezione, però, non considera i benefici e le competenze che possono essere sviluppate attraverso questa forma di competizione.

Un aspetto critico è quello di cercare di comunicare che **l'allenamento degli esportivi non riguarda solo gli aspetti tecnici del gioco, ma anche la comprensione e l'analisi critica del videogioco e della competizione stessa, oltre alla cura di sé stessi a livello fisico e mentale.**

Flavio Di Lodovico

Fondatore di Login Gaming e Login Esports

Utilizzare strategie di comunicazione che mettano in evidenza questi aspetti, coinvolgere esperti e professionisti e condividere storie di successo possono contribuire a far comprendere meglio la complessità dell'allenamento degli esportivi e a valorizzare l'importanza di questi aspetti.

Proposte risolutive

Una possibile proposta potrebbe essere quella di incentivare la creazione di squadre Esports all'interno delle università e delle scuole in modo efficace per promuovere gli Esports, offrendo così agli studenti l'opportunità di partecipare a competizioni organizzate e sviluppare le loro abilità nel gioco competitivo. Aprire collaborazioni tra università e istituzioni, fornire formazione ai docenti, offrire strutture e attrezzature adeguate possono essere passi importanti per implementare questa proposta.

L'integrazione di un ecosistema esportivo tra le Università potrebbe essere una piccola **soluzione alla crescente rinuncia agli studi e alla costante diminuzione delle iscrizioni di nuovi studenti**.

Flavio Di Lodovico

Fondatore di Login Gaming e Login Esports

Inoltre, **un team Esports interno all'università può offrire una grande opportunità per condurre ricerche in diversi ambiti, come quello della psicologia comportamentale**. L'ambiente unico degli Esports fornisce un contesto ideale per studiare le dinamiche di gruppo, le prestazioni individuali, le strategie di gioco e le reazioni emotive.

Queste ricerche possono contribuire a migliorare la comprensione degli Esports e a sviluppare metodologie per migliorare le prestazioni e il benessere dei giocatori.

Promuovere il settore degli Esports e contribuire alla ricerca su diversi argomenti può essere un modo efficace per favorire lo sviluppo e la crescita di questa industria.

Creare partnership accademiche, organizzare conferenze e workshop, sponsorizzare ricerche, promuovere i risultati e coinvolgere gli esportivi nella ricerca – queste sono alcune strategie che possono essere adottate per raggiungere questi obiettivi.

Flavio Di Lodovico

Fondatore di Login Gaming e Login Esports

Il riconoscimento degli Esports come sport e come strumenti di valutazione nelle università contribuirebbe a promuovere gli Esports come attività legittima e riconosciuta nel contesto accademico. **Definire criteri di riconoscimento, creare programmi accademici dedicati, valutare le competenze acquisite, collaborare con organizzazioni sportive e promuovere la consapevolezza e l'educazione** sono alcune possibilità che possono essere attuate per implementare questa idea.

Per quanto riguarda il tema di combattere il pregiudizio associato agli Esports, bisognerebbe **educare e informare – con il supporto delle istituzioni – genitori e figli sulle reali caratteristiche e benefici di questa disciplina.**

Andrea D'Orso

Consulente Esports e
Amministratore progetti LXT Esports

Un corso sul gaming nelle scuole per istruire le nuove generazioni sull'industria videoludica

Analisi delle criticità

Una prima criticità da segnalare è **l'esistenza di pregiudizi negativi** da parte dei genitori e del grande pubblico verso il settore degli Esports e del gaming. Questo pregiudizio deriva da una **mancanza di comprensione e familiarità con il settore**, nonché da stereotipi negativi che sono stati associati ai videogiochi nel corso degli anni.

Un ulteriore fattore critico è rappresentato dal fatto che **è fondamentale far capire quali siano le potenzialità del gaming nella nostra epoca**. Oggi il gaming è un settore in rapida e costante crescita e ha acquisito un'importanza significativa sia come forma di intrattenimento che come business. Integrare l'approfondimento del gaming all'interno delle scuole può essere un modo efficace per far comprendere le molteplici dimensioni e opportunità che il settore offre.

Inoltre, **fuori dall'Italia, il settore del gaming è diventato estremamente affermato e riconosciuto**.

Andrea D'Orso

Consulente Esports e
Amministratore progetti LXT Esports

In paesi come la Spagna, la Francia, la Germania e il Regno Unito esistono fondi statali che offrono sostegno finanziario e risorse per chi avvia attività nell'industria del gaming.

Proposte risolutive

La proposta è quella di **implementare una divulgazione sugli Esports e sul gaming nelle scuole**. Anche un supporto tramite i media tradizionali sarebbe di aiuto, perché spesso si demonizza il mercato videoludico senza avere una vera e propria conoscenza delle sue potenzialità.

L'educazione sulle tematiche legate al gaming e alle nuove tecnologie dovrebbe sicuramente essere parte integrante del curriculum scolastico. Le scuole svolgono un ruolo fondamentale nella formazione dei giovani e possono fornire una base solida per comprendere e affrontare i rischi e le opportunità associate al mondo del gaming.

Preparare i ragazzi ai rischi del gaming e delle nuove tecnologie è essenziale per garantirne un utilizzo sicuro e responsabile. Educare gli studenti sulla sicurezza online, la privacy, l'equilibrio e il benessere,

Andrea D'Orso

Consulente Esports e
Amministratore progetti LXT Esports

la consapevolezza dei contenuti e fornire supporto e comunicazione aperta sono strategie chiave per affrontare questi rischi in modo efficace.

L'introduzione di un **corso extrascolastico su queste tematiche** offrirebbe agli studenti un'opportunità unica di approfondire le loro conoscenze e competenze nel campo delle nuove tecnologie e dell'industria del gaming. Inoltre, potrebbe stimolare l'interesse per carriere innovative e favorire lo sviluppo di abilità e competenze chiave per il futuro.

In questo modo, infine, si andrebbe a **evidenziare il valore educativo** dei videogiochi e a diminuire lo scetticismo dei genitori, promuovendo una comprensione più approfondita dei benefici e dei rischi associati al gaming. Questo contribuirebbe a **creare un dialogo più aperto e informato tra genitori, studenti e educatori sull'uso dei videogiochi come strumento educativo.**

Fabrizio Fornari

Ricercatore in Computer Science e Docente di Applied Game Design presso l'Università di Camerino

La trasmissione di messaggi educativi e di valori attraverso il gaming

Analisi delle criticità

In questo momento c'è la necessità di sviluppare una **cultura del gaming** che vada oltre la visione limitata di un semplice strumento di intrattenimento, e che lo rappresenti **come uno strumento che può veicolare messaggi più profondi**: il gioco può includere aspetti artistici, musicali, poetici, e può essere un ottimo strumento per **imparare** e per **insegnare**.

Infatti, i videogiochi possono presentare scenari visivi straordinari, design accattivanti e colonne sonore coinvolgenti che arricchiscono l'esperienza e possono trasmettere emozioni, **educare**, promuovere la creatività e fornire spunti di riflessione.

Fabrizio Fornari

Ricercatore in Computer Science e Docente di Applied Game Design presso l'Università di Camerino

Proposte risolutive

È necessario trasmettere una **maggiore consapevolezza sul potenziale del gaming** come veicolo per affrontare contenuti solitamente più impegnativi.

È importante intraprendere un percorso, come fanno già alcune università, di **progettazione e utilizzo di videogiochi per l'apprendimento**. Ad esempio sono stati sviluppati videogiochi che vengono impiegati per svolgere attività di **orientamento nelle scuole**, catturando l'attenzione degli studenti che spesso sono abituati a un approccio didattico tradizionale e "piatto".

Infine, l'introduzione del tema del **Game Design** all'interno dei corsi di laurea triennale e magistrale aiuterebbe a **promuovere una cultura del gioco** visto come uno strumento in grado di **trasmettere messaggi di grande valore, da contenuti didattici a contenuti che valorizzino il territorio**, le competenze e le bellezze di cui l'Italia è ricca.

Francesco Lombardo

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

L'abbattimento degli stereotipi nel gaming

Analisi delle criticità

In Italia vige da tempo, a livello socioculturale, un alone di **ostracismo nei confronti del comparto gaming** in generale. Un settore che negli scorsi anni ha iniziato a essere sdoganato, seppur in modo leggero, dall'avvento di Fortnite, il quale ha reso popolari i videogiochi a un pubblico più ampio. Questo grazie alla presa che ha avuto sulla fascia più giovane della popolazione, che ha successivamente coinvolto quella di età maggiore (banalmente, i genitori dei videogiocatori).

In generale, tuttavia, **l'Italia vive ancora di stereotipi e disinformazione nei confronti del mondo dei videogiochi** e, di conseguenza, dell'Esports. Il gaming viene visto come una perdita di tempo, come un hobby infruttuoso, spesso associato all'asocialità e all'isolamento di individui che passano l'intero loro tempo davanti a uno schermo, senza curarsi di tutto il resto. **Questi preconcetti non permettono al settore di ricevere la giusta attenzione e di svilupparsi definitivamente.**

Francesco Lombardo

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

Proposte risolutive

A mio avviso, per affrontare questa situazione, **è necessario adottare un approccio comunicativo su due fronti distinti:** da un lato, è fondamentale raggiungere **le fasce più giovani della popolazione**, che rappresentano i principali fruitori del settore videoludico, e dall'altro, bisogna rivolgersi alle **altre fasce d'età** al fine di favorire una migliore comprensione del mondo degli Esports.

Per quanto riguarda i giovani, è importante **promuovere campagne di sensibilizzazione** che non solo condannino i casi di abuso e dipendenza videoludica, ma che riconoscano anche il valore positivo di un utilizzo corretto e moderato dei videogiochi. Si dovrebbe mettere **l'accento sull'aspetto educativo del gaming** e sottolineare che può rappresentare anche **un'opportunità professionale**, offrendo possibilità di carriere lavorative nel settore.

Allo stesso tempo, è cruciale coinvolgere le altre fasce d'età per **far comprendere che l'Esports non riguarda soltanto i giovani giocatori, ma è un fenomeno che va ben oltre l'aspetto ludico**.

Francesco Lombardo

Esports Reporter per i principali portali di news a tema Esports e gaming

In particolare, si dovrebbe sdoganare il concetto dei ragazzi abbandonati a sé stessi e del gaming come implicazione al trascorrere l'intera giornata davanti allo schermo senza praticare altre attività. Per fare ciò e raggiungere un pubblico più ampio, sarebbe opportuno **utilizzare i mezzi di comunicazione tradizionali, come la televisione**, che rappresenta ancora un canale di informazione importante per la fascia di età più matura (35+), e potrebbe essere fondamentale per uscire definitivamente dalla classica narrazione del gaming, informando sui reali valori e possibilità che questo settore offre.

Infine, **nelle scuole**, dove si stanno già organizzando corsi specifici sul gaming, è fondamentale **coinvolgere anche i genitori.** Attraverso incontri o eventi dedicati, si può fornire ai genitori informazioni dettagliate sugli Esports, spiegando cosa sono, come funzionano e quali benefici possono offrire.

Gabriele Mori

Cyberludologo; PhD di Sociologia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore; Divulgatore scientifico tramite il progetto "Sociological Game"; membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

La promozione del videogioco come strumento di educazione e socializzazione nelle scuole

Analisi delle criticità

La criticità più rilevante riguardo alla cultura videoludica in Italia risiede nell'utilizzo riduttivo dei **videogiochi, utilizzati quasi unicamente come forma di intrattenimento, senza sfruttarne appieno il potenziale** in altre aree come l'educazione e la socializzazione.

In molti casi, i videogiochi sono ancora visti solo come un passatempo o addirittura come una perdita di tempo, quando in realtà hanno la potenzialità di facilitare lo sviluppo di competenze in modo coinvolgente grazie alla loro caratteristica principale, cioè l'**interazione**.

L'interazione rende potenzialmente il videogioco come **uno tra i media più ricchi di opportunità per il contesto educativo**. Tuttavia, **tali opportunità vengono sfruttate** in contesti formativi più unici che rari e **solo in virtù dell'iniziativa**, istituzionalmente non supportata, **dei singoli docenti o formatori**. Ciò è dovuto a più fattori: la mancanza di consapevolezza e competenza degli educatori e delle docenze, di

Gabriele Mori

Cyberludologo; PhD di Sociologia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore; Divulgatore scientifico tramite il progetto "Sociological Game"; membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

risorse nelle scuole e negli istituti di formazione nonché di supporto da parte delle istituzioni. È allarmante rilevare come, nonostante l'elevato **numero di videogiocatori** in Italia, **l'utilizzo del videogioco al di fuori del contesto privato sia ancora limitato.**

Un ulteriore problema sorge nel momento in cui si cerca di introdurre l'utilizzo didattico dei videogiochi nelle scuole. Oggi **non è prevista una modalità specifica per introdurre lo strumento nel contesto scolastico** e, anche nei casi in cui vi è l'interesse da parte degli insegnanti, risulterebbe molto difficile inserire concretamente attività videoludiche nel programma scolastico col favore delle presidenze e del corpo docenti.

In aggiunta, è presente una certa **preoccupazione riguardo all'utilizzo dei videogiochi come strumento didattico e alla possibilità che essi possano causare deconcentrazione negli studenti.** Tuttavia, è importante considerare che l'uso dei videogiochi a fini educativi può essere gestito in modo appropriato per massimizzare i benefici e minimizzare gli svantaggi rileggendo la **forte attenzione dei giovani verso il videogame come una forma di concentrazione intensa che è necessario comprendere, sfruttare e incanalare nelle giuste direzioni formative**.

Gabriele Mori

Cyberludologo; PhD di Sociologia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore; Divulgatore scientifico tramite il progetto "Sociological Game"; membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Proposte risolutive

Coinvolgere nelle scuole una persona esperta nel campo dei videogiochi aiuterebbe a superare le diffidenze e a far conoscere meglio la cultura videoludica agli studenti e agli insegnanti. Un professionista esperto in questo ambito può fornire informazioni, risorse e supporto agli insegnanti, **facilitando l'integrazione dei videogiochi nelle pratiche didattiche** e promuovendo una comprensione più approfondita dei benefici educativi dei videogiochi.

L'introduzione dei videogiochi nelle scuole può offrire benefici significativi, come la motivazione e il coinvolgimento degli studenti, l'apprendimento attivo, lo sviluppo delle competenze trasversali, la personalizzazione dell'apprendimento, l'espressione creativa e l'apprendimento collaborativo.

Utilizzando un linguaggio più affine agli studenti, si offre loro uno **strumento per esprimersi** e partecipare attivamente al processo di apprendimento. **Il videogioco** infatti **può offrire una varietà infinita di contesti virtuali a differenza del contesto fisico della classe** che difficilmente si adatta a tutte le individualità.

Gabriele Mori

Cyberludologo; PhD di Sociologia presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore; Divulgatore scientifico tramite il progetto "Sociological Game"; membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Tali ambienti virtuali lasciano libertà d'espressione al discente costituendo, per il docente, un'occasione per riconoscere e conoscere le diversità dei propri studenti e del loro potenziale espressivo in una logica da "flipped classroom".

L'interazione mediata dal gaming ma gestita dal docente, con la consulenza del cyberludologo, **agevola la soddisfazione di bisogni psicologici primari** come autonomia, autoefficacia e relazionalità migliorando di conseguenza la capacità di apprendimento e potenziando la motivazione.

Infine, si dovrebbe **sensibilizzare genitori e cittadinanza in generale sulle diverse possibilità e benefici dell'utilizzo del videogioco al di fuori del contesto privato.** Ciò può essere fatto attraverso campagne di comunicazione, eventi pubblici, articoli e contenuti online che mettono in evidenza le varie applicazioni e le storie di successo legate all'utilizzo del videogioco in contesti diversi come l'educazione, la terapia e il potenziamento cognitivo.

Gianmarco Pinto

CEO di Game2Value, piattaforma di videogiochi per la scoperta e la valorizzazione delle attitudini e delle skill delle persone in azienda

I pregiudizi verso il gaming e la promozione di una cultura positiva del gioco

Analisi delle criticità

La criticità più rilevante riguardo alla cultura del gaming in Italia è che, ad oggi, ancora **si fa fatica ad associare al gioco una dimensione diversa da quella ludica e dell'intrattenimento**.
Troppo spesso si osservano preconcetti negativi che sminuiscono e distorcono il valore del gioco, mettendo in ombra le sue potenzialità inedite.

Un preconcetto diffuso è che il gioco sia qualcosa che si possa rivolgere esclusivamente ai ragazzi. L'età dei casual gamer italiani, invece, varia dai 3 ai 75 anni.

Infine una grande incomprensione è **l'associazione del gioco in generale al gioco d'azzardo: niente di più sbagliato**. Mentre il gioco d'azzardo è associato al rischio di dipendenza e problemi finanziari, il gaming può offrire numerosi benefici, specialmente quando utilizzato come strumento in ambito educativo e professionale.

Gianmarco Pinto

CEO di Game2Value, piattaforma di videogiochi per la scoperta e la valorizzazione delle attitudini e delle skill delle persone in azienda

Il gioco, infatti, può offrire molteplici vantaggi anche in contesti professionali. È uno strumento perfetto per aumentare il coinvolgimento, per migliorare i processi formativi e ad integrazione dei processi di selezione, e questi sono solo alcuni dei possibili esempi.

Proposte risolutive

Il nostro obiettivo primario dovrebbe essere una **riconfigurazione radicale della percezione del gioco**.

La migliore soluzione possibile per migliorare l'ambiente di lavoro e raggiungere gli obiettivi di business è rappresentata infatti proprio dall'utilizzo del gioco e delle sue dinamiche in modo efficace. **La gamification**, ovvero l'applicazione di elementi e meccaniche di gioco in contesti non ludici, **può motivare i dipendenti e aumentare la produttività**. Ad esempio, l'uso di punteggi, classifiche e premi può stimolare la competizione sana tra i dipendenti e incoraggiarli a raggiungere gli obiettivi aziendali.

Certo, i pregiudizi sul gaming sono numerosi, ma contemporaneamente stiamo assistendo a un lento, ma costante, cambiamento nella percezione e nell'applicazione del gioco.

Gianmarco Pinto

CEO di Game2Value, piattaforma di videogiochi per la scoperta e la valorizzazione delle attitudini e delle skill delle persone in azienda

Il mercato B2B italiano, in questo ambito, sta crescendo e le iniziative di marketing e comunicazione che coinvolgono il gaming e la gamification stanno diventando sempre più frequenti.

I brand stanno riconoscendo le potenzialità del gioco per attirare e fidelizzare il pubblico, e sempre più aziende stanno sfruttando il gioco nei processi di gestione del personale. **Questa progressiva evoluzione dell'atteggiamento può sfatare i pregiudizi sul gioco**, evidenziando come esso rappresenti un'opportunità di interazione, apprendimento e coinvolgimento.

Inoltre, l'aumento delle iniziative può anche portare a una maggiore **consapevolezza e accettazione del valore del gioco in diversi contesti**, inclusi quelli lavorativi e educativi.

Il gioco è il primo linguaggio umano. Chiunque da piccolo ha iniziato naturalmente a interagire con il proprio ambiente e le persone attraverso il gioco. Questo lo rende un linguaggio universale, accompagna l'essere umano in tutte le fasi di sviluppo ed è lo strumento più inclusivo che esista, a prescindere dalla generazione, dal sesso e dalla cultura tutti conoscono le dinamiche del gioco. **Attraverso il gioco si possono superare barriere e differenze**, promuovendo una migliore integrazione sociale culturale.

Gianmarco Pinto

CEO di Game2Value, piattaforma di videogiochi per la scoperta e la valorizzazione delle attitudini e delle skill delle persone in azienda

Il mercato B2B italiano, in questo ambito, sta crescendo e le iniziative di marketing e comunicazione che coinvolgono il gaming e la gamification stanno diventando sempre più frequenti.

Tuttavia, per far ciò **è necessario costruire una cultura condivisa del gaming e delle sue dinamiche**. Occorre un investimento significativo in termini di comunicazione, per cambiare la percezione comune e mostrare tutte le sue applicazioni e l'impatto che può avere su diversi settori del mercato, come ad esempio il supportare le aziende nei loro processi, potenziare l'educazione e la sensibilizzazione.

È fondamentale informare le persone sui benefici del gioco, organizzando **workshop, conferenze e incontri in cui esperti del settore possano condividere le loro esperienze**. Dobbiamo creare spazi sicuri per permettere alle persone di esplorare e sperimentare il gioco e le sue dinamiche.

In aggiunta, bisognerebbe creare **spazi sicuri in cui le persone possano esplorare e sperimentare il gioco** e le sue dinamiche. Questo può includere la creazione di gruppi o comunità online in cui le persone possano condividere le loro esperienze.

Gianmarco Pinto

CEO di Game2Value, piattaforma di videogiochi per la scoperta e la valorizzazione delle attitudini e delle skill delle persone in azienda

Da non sottovalutare poi **l'opportunità che l'industria del gaming e delle sue varie declinazioni può portare in termini di mercato del lavoro**. Far capire che questo è un settore in cui investire a livello economico e professionale, per aumentare sempre di più le competenze e la qualità degli operatori del settore.

Fabio Viola

Videogame Designer and Producer, Creative Director, Art Curator & Museum Serial Innovator

Una Game Commission per la valorizzazione dei videogiochi

Analisi delle criticità

Una delle problematiche principali, a livello culturale, è quella di far riconoscere il medium dei **videogiochi come una forma di arte e di manifestazione culturale significativa**. Ciò comporta il superamento della visione limitata dei videogiochi come semplice intrattenimento o passatempo e l'affermazione della loro rilevanza e importanza nella società.

Un altro aspetto fondamentale è che ad oggi **la questione della conservazione dei videogiochi e della loro successiva accessibilità e fruibilità è complessa e dibattuta**. Non esiste una risposta definitiva su chi sia responsabile di tali processi, in quanto sono coinvolti diversi attori e organizzazioni con ruoli e responsabilità diverse, tra i quali sviluppatori e publisher, archivi e musei, biblioteche, organizzazioni senza scopo di lucro, gli appassionati e le community. Vi sono anche **questioni legali e di proprietà intellettuale** che possono complicare la conservazione e l'accessibilità dei videogiochi.

Fabio Viola

Videogame Designer and Producer, Creative Director, Art Curator & Museum Serial Innovator

Proposte risolutive

Per promuovere il videogioco come espressione artistica e culturale vi è necessità di **figure professionali legate alla tutela e conservazione del videogioco stesso**. Una proposta significativa può essere quella di **incentivare politiche attive** stimolando l'acquisizione di videogiochi da parte dei musei, come fossero vere e proprie opere d'arte.

Qualcosa in questi anni è stato fatto, perché il videogioco è entrato nel **tax credit**, il che può essere visto come un incentivo per incoraggiare lo sviluppo e la produzione di videogiochi in Italia, ma dalle istituzioni **non è ancora stata fornita una direzione generale da prendere per l'industria dei videogiochi**. Ciò andrebbe fatto al più presto, anche perché quello dei videogiochi è ormai stabilmente il mercato dell'intrattenimento più florido, anche più del cinema.

Proprio il cinema, in Italia, è supportato dalla presenza di una Film Commission per ogni regione. Le Film Commission promuovono la realizzazione di film, fiction TV, spot pubblicitari, documentari e di ogni altra forma di produzione audiovisiva sul territorio regionale. Allo stesso modo, **andrebbe istituita, almeno a livello nazionale, una Game Commission** che svolga lo stesso ruolo per il settore videoludico.

Fabio Viola

Videogame Designer and Producer, Creative Director, Art Curator & Museum Serial Innovator

La Game Commission si occuperebbe di **incentivare le produzioni di videogiochi** che siano **ambientati in luoghi appartenenti al territorio nazionale** e che quindi possano catturare l'interesse di un target di turisti non più raggiungibili con le pubblicità e i media tradizionali.

Per quanto riguarda la **conservazione e l'accessibilità dei videogiochi** si richiede una collaborazione tra diversi attori, compresi gli sviluppatori, le istituzioni culturali, le organizzazioni senza scopo di lucro e le comunità di appassionati. **La sensibilizzazione e l'azione collettiva sono fondamentali** per garantire che il patrimonio videoludico sia preservato e reso fruibile alle generazioni future.

CONCLUSIONI

L'analisi approfondita delle criticità legate alla cultura dei videogiochi e degli Esports in Italia ha rivelato una serie di sfide che devono essere affrontate con determinazione e visione lungimirante. L'evoluzione accelerata dell'industria dei videogiochi e la crescente popolarità degli Esports ci pongono dinanzi a un'opportunità unica di **riconoscere e sfruttare appieno il potenziale educativo, culturale e sociale di queste forme di intrattenimento interattivo**.

Le criticità identificate, come la **mancanza di comprensione**, l'**assenza di insegnamenti specifici** e i **pregiudizi radicati**, richiedono una risposta olistica e sinergica da parte di istituzioni, educatori, industria e società. Le proposte risolutive delineate in questo capitolo costituiscono un solido punto di partenza per un **cambiamento positivo e duraturo nel modo in cui vediamo e integriamo il gaming e gli Esports nella nostra cultura**.

L'**integrazione del gaming nel curriculum scolastico** rappresenta un fondamentale primo passo per colmare il divario educativo attuale e fornire agli studenti competenze trasversali essenziali, come il pensiero critico, la creatività e la collaborazione. L'**attuazione di attività sociali legate al gaming** e l'**educazione al gaming responsabile** possono contribuire a creare una comunità inclusiva e consapevole, mitigando i rischi associati all'uso eccessivo.

CONCLUSIONI

L'intersezione tra l'industria dei videogiochi e il settore educativo offre opportunità uniche per coinvolgere gli studenti nel mondo professionale dei videogiochi attraverso collaborazioni aziendali e attività pratiche, come ad esempio la **creazione di squadre Esports all'interno delle università**, che aiuterebbe a promuovere e favorire lo sviluppo di quest'industria. Allo stesso tempo, **il gaming può essere utilizzato come strumento terapeutico** per favorire lo sviluppo di abilità cognitive ed emotive.

Inoltre, il **riconoscimento dei videogiochi come forma d'arte e cultura** non solo amplia la nostra percezione di questi media, ma anche la nostra capacità di esprimere idee complesse e stimolare il dialogo. Le proposte che mirano a promuovere il gaming come espressione artistica e culturale e a valorizzarne il patrimonio, come **bandi e finanziamenti per la creazione di opere interdisciplinari**, l'**attuazione di politiche attive per la conservazione e l'accessibilità dei videogiochi**, o l'**istituzione di una Game Commission** proprio come nel cinema per promuovere la realizzazione di videogiochi, rappresentano un passo importante verso una maggiore comprensione e sensibilizzazione, nonché arricchimento culturale.

Infine, il **coinvolgimento di genitori, insegnanti e famiglie** è essenziale per creare una visione condivisa e informata del gaming. Educarli sulle potenzialità positive e sui rischi connessi può aiutare a **colmare il divario generazionale** e promuovere un uso equilibrato e consapevole dei videogiochi.

CONCLUSIONI

In questo può giocare un ruolo fondamentale un mezzo di comunicazione tradizionale come la **televisione**, attraverso cui si potrebbe **sdoganare definitivamente la classica narrazione del gaming ed informare sui reali valori e possibilità che questo settore offre**.

Guardando avanti, le sfide legate agli Esports e al gaming in Italia devono essere affrontate come opportunità di crescita e trasformazione. Attraverso l'attuazione di queste proposte risolutive, possiamo contribuire a **costruire una cultura del gaming che sia inclusiva, responsabile e culturalmente arricchente**. È il momento di abbracciare questa evoluzione e plasmare un futuro in cui venga sfruttato appieno il potenziale dei videogiochi e degli Esports per un impatto positivo nella nostra società.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

NUOVE TECNOLOGIE

6

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Alexandro Buggero

Web3 Game Designer, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Le potenzialità del connubio tra Web3 e gaming

Analisi delle criticità

Le nuove tecnologie, come il Web3, stanno rivoluzionando e aprendo nuove opportunità per il mondo degli Esports. Tuttavia, oltre ai vantaggi, emergono anche diverse criticità che richiedono attenzione e soluzioni oculate: prima tra queste la sicurezza. Infatti, **gli attacchi DDoS** (Distributed Denial-of-Service, ovvero attacchi che prendono di mira siti Web e server interrompendo i servizi di rete) **rappresentano una minaccia comune negli Esports** e l'integrazione del Web3 potrebbe aprire nuovi vettori di attacco a causa della decentralizzazione. Inoltre, la **sicurezza dei portafogli criptovalutari** utilizzati per i premi in denaro rappresenta un'area sensibile che richiede particolare cautela.

Parallelamente, si apre la questione della privacy: mentre la trasparenza del Web3 può essere vantaggiosa per i giocatori professionisti, altri potrebbero sentirsi a disagio, preferendo un livello di visibilità più limitato; infatti, **la pseudonimia offerta dalla blockchain potrebbe non garantire una privacy completa**, soprattutto quando le criptovalute sono coinvolte in premi di considerevole valore.

Alexandro Buggero

Web3 Game Designer, membro UPEG

Dal punto di vista dell'accessibilità invece, bisogna considerare che **non tutti i giocatori possono avere competenze tecniche avanzate** o risorse finanziarie per accedere alle opportunità offerte dal Web3. Ad esempio, **la partecipazione a un torneo che richiede pagamenti in criptovalute potrebbe risultare complicata** per coloro che non sono familiari con la tecnologia blockchain. Difatti risulta fondamentale garantire che le piattaforme e le competizioni siano accessibili a tutti i giocatori interessati. Inoltre, va considerata anche la **volatilità delle criptovalute**, che può rappresentare un ulteriore ostacolo: se i premi in criptovalute offerti durante i tornei subiscono fluttuazioni significative nel valore, ciò **può creare un ambiente instabile** e potenzialmente ingiusto per i giocatori; quindi, è importante considerare meccanismi per garantire una certa stabilità economica nel settore.

Un altro punto cardine è la regolamentazione: attualmente, **esiste un'area grigia legale** per gli Esports e il Web3, **che richiede una normativa chiara e aggiornata**. Sorgono questioni riguardanti la proprietà dei contenuti generati dai giocatori, come le partite registrate, nonché la gestione del gioco d'azzardo e delle scommesse sugli esiti delle partite. Una regolamentazione adeguata può fornire una base solida per lo sviluppo sostenibile degli Esports nel contesto del Web3.

Alexandro Buggero

Web3 Game Designer, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Un ulteriore elemento critico, che va a minare la competitività negli Esports, è rappresentato dalle **infrastrutture tecnologiche**. È essenziale assicurare connessioni di rete stabili e veloci per garantire una competizione equa. Infatti, se le infrastrutture del Web3 non fossero in grado di fornire la stessa qualità di connessione delle infrastrutture tradizionali, **si potrebbero creare svantaggi per i giocatori** e ciò influirebbe negativamente sulla qualità globale dell'esperienza di gioco.

Per quanto riguarda la sostenibilità ambientale, **l'utilizzo di blockchain e criptovalute può comportare un elevato consumo energetico**; perciò, risulta importante trovare soluzioni sostenibili che riducano l'impatto ambientale delle attività legate agli Esports nel contesto del Web3.

Infine, va analizzato il tema dell'adozione e dell'interazione con il pubblico, che costituiscono un aspetto cruciale per il successo degli Esports. Nonostante il pubblico di questo settore sia generalmente composto da giovani digitalmente esperti, ciò non garantisce automaticamente l'adozione delle nuove tecnologie. **Gli organizzatori devono svolgere un ruolo attivo nell'educare il pubblico sulle potenzialità del Web3** e facilitarne l'interazione in modo intuitivo ed efficace.

Alexandro Buggero

Web3 Game Designer, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Proposte risolutive

Al fine di aumentare la sicurezza informatica **è necessario adottare tecnologie avanzate, come firewall, antivirus e sistemi di prevenzione** delle intrusioni, al fine di proteggere le piattaforme dagli attacchi di hacker e altri malintenzionati. Inoltre, la **formazione sulla sicurezza informatica** per il personale e gli utenti è essenziale per garantire un ambiente sicuro e protetto.

Parallelamente si dovrebbe trovare un **equilibrio tra la trasparenza offerta dalla tecnologia blockchain e la tutela della privacy degli utenti.** Per esempio, attraverso la creazione di **standard di privacy per la blockchain e l'adozione di tecnologie di protezione della privacy**, come le reti di mixer di transazioni o le blockchain private.

Per superare le barriere all'accesso al Web3 invece, è necessario **rendere la tecnologia più accessibile a un pubblico più ampio**. Ciò può essere realizzato attraverso la **creazione di strumenti e servizi user-friendly**, tutorial e guide che semplifichino l'interazione con queste tecnologie. Inoltre, **l'uso di stablecoin** (criptovalute legate a valute fiat stabili) **può aiutare a mitigare il problema della volatilità**: i premi potrebbero essere stipulati in valuta fiat, con le criptovalute utilizzate solo come mezzo di scambio.

Alexandro Buggero

Web3 Game Designer, membro UPEG

UPEG
UNIONE PROMOTORI ESPORTS E GAMING

Dal punto di vista della regolamentazione dovrebbe essere sviluppato un **quadro normativo per garantire il rispetto delle leggi senza soffocare l'innovazione** e favorire la crescita sostenibile del settore.

In merito al tema delle infrastrutture, **sono necessari investimenti significativi per garantire che le infrastrutture di rete siano all'altezza** del loro compito. Questo include la **creazione di reti di distribuzione di contenuti (CDN)** per garantire la stabilità della connessione e **l'uso di tecnologie di rete avanzate.**

Sul tema della sostenibilità, **l'uso di blockchain** più efficienti dal punto di vista energetico, come quelle **basate su Proof-of-Stake** o altre forme di consenso, **può aiutare a mitigare l'impatto ambientale**. Inoltre, le organizzazioni possono compensare il loro uso di energia attraverso **iniziative di carbon offset** (strumenti finanziari che permettono alle aziende di compensare le loro emissioni di anidride carbonica).

Infine, l'educazione e l'engagement del pubblico sono cruciali per l'adozione delle nuove tecnologie. Si rendono necessari quindi **più seminari, workshop, eventi di formazione e altre iniziative che aiutino il pubblico a comprendere e adottare il Web3.**

Alexandro Buggero
Web3 Game Designer, membro UPEG

Di seguito, ecco tre esempi di proposte più avanzate per l'adozione del Web3 nel gaming.

Decentralized Autonomous Organizations (DAO) per gli Esports:
Le DAO decentralizzano la gestione degli esports. Decisioni cruciali, come la scelta dei giochi per i tornei o la distribuzione dei premi, possono essere prese attraverso processi democratici, favorendo la partecipazione dei giocatori e di altri stakeholder.

Contratti intelligenti per le competizioni:
I contratti intelligenti semplificano le competizioni automatizzando vari aspetti come la verifica dei risultati delle partite e la distribuzione dei premi. Questo aumenta l'efficienza, la trasparenza e riduce le possibilità di errore.

Tokenizzazione degli Esports:
La tokenizzazione rappresenta un nuovo meccanismo per incentivare la partecipazione dei giocatori. I token possono essere usati per partecipare alle decisioni della comunità, accedere a contenuti esclusivi o essere scambiati all'interno dell'ecosistema del gioco.

Alessandro De Grandi

CEO e Founder del metaverso The Nemesis

Criticità e proposte di applicazione delle tecnologie blockchain negli Esports

Analisi delle criticità

Tra le criticità principali individuate, **l'accessibilità e la disparità tecnologica** giocano un ruolo chiave, poiché **l'alto costo delle tecnologie emergenti** come la realtà virtuale e la realtà aumentata, insieme all'accesso limitato alla connettività ad alta velocità, **può creare una divisione tra coloro che possono sfruttare appieno tali innovazioni e coloro che non possono.**

Inoltre, **la sicurezza e l'integrità dei dati rappresentano un'altra preoccupazione**, poiché l'aumento delle minacce di hacking e frodi può compromettere la privacy dei giocatori e degli spettatori. Le tecnologie emergenti negli Esports sollevano anche questioni etiche, come l'immersione totale nel gioco grazie alla realtà virtuale e la dipendenza eccessiva dalle tecnologie.

Aggiungendo alle criticità tecnologiche, **l'adozione di tecnologie blockchain e degli NFT presenta ulteriori sfide, come la mancanza**

Alessandro De Grandi

CEO e Founder del metaverso The Nemesis

di regolamentazione e standardizzazione, l'impatto ambientale dell'estrazione delle criptovalute e la volatilità dei prezzi delle criptovalute.

Affrontare queste criticità richiede un approccio olistico che coinvolga organizzazioni, sviluppatori, autorità di regolamentazione e comunità di giocatori per garantire l'accessibilità, promuovere la sicurezza dei dati, affrontare le questioni etiche e trovare soluzioni sostenibili per l'adozione delle tecnologie blockchain e degli NFT nel settore degli Esports.

Proposte risolutive

Per affrontare le criticità legate alle tecnologie emergenti nel settore esportivo, è fondamentale adottare un approccio strategico e collaborativo che coinvolga tutte le diverse parti interessate. Di seguito alcune possibili soluzioni per affrontare tali problemi.

Sul tema dell'accessibilità e della disparità tecnologica, sarebbe necessario **promuovere la diffusione delle tecnologie emergenti attraverso programmi di supporto finanziario o agevolazioni fiscali** per rendere le tecnologie più accessibili a un pubblico più ampio.

Alessandro De Grandi

CEO e Founder del metaverso The Nemesis

Si auspicano, inoltre, **maggiori investimenti nell'infrastruttura di connettività ad alta velocità** per garantire un accesso equo e affidabile alle reti necessarie per sfruttare le tecnologie emergenti. Sviluppare alternative economiche e accessibili alle tecnologie emergenti, come **soluzioni mobili o basate sul cloud**, permetterebbe a un maggior numero di persone di partecipare alle competizioni Esports.

Per quanto riguarda la sicurezza e l'integrità dei dati, bisognerebbe implementare **misure di sicurezza avanzate, come crittografia e autenticazione a due fattori**, per proteggere i dati personali dei giocatori e degli spettatori. È importante creare standard di sicurezza e protocolli di conformità per le organizzazioni di Esports che raccolgono e gestiscono dati sensibili, oltre che collaborare con esperti di sicurezza informatica e aziende specializzate per sviluppare soluzioni di sicurezza personalizzate per l'ambiente Esports.

Per quanto riguarda le questioni etiche, è necessario **promuovere la consapevolezza e l'educazione riguardo all'uso delle tecnologie emergenti**, come l'equilibrio tra il mondo virtuale e la vita reale e l'impatto sulla salute mentale.

Alessandro De Grandi

CEO e Founder del metaverso The Nemesis

A questo fine, è fondamentale **coinvolgere esperti e professionisti del settore nella definizione di linee guida etiche e di buone pratiche** per l'utilizzo delle tecnologie emergenti negli Esports e creare organi di regolamentazione e commissioni di consulenza che monitorino e valutino l'impatto etico delle tecnologie emergenti nel settore.

In merito alle tecnologie blockchain e NFT, bisognerebbe **favorire la collaborazione tra l'industria esportiva e le aziende blockchain per stabilire standard comuni** e regole per l'uso degli NFT nel settore.

Si propone anche di **promuovere l'adozione di soluzioni blockchain più sostenibili dal punto di vista ambientale**, come l'utilizzo di algoritmi di consenso meno energeticamente intensivi o l'esplorazione di soluzioni basate su altre tecnologie emergenti come l'hashgraph o l'acquaponica.

È altresì importante educare gli utenti e i partecipanti degli Esports sulle dinamiche dei prezzi delle criptovalute e sulla volatilità associata, al fine di prendere decisioni più consapevoli e informate.

Alessandro De Grandi

CEO e Founder del metaverso The Nemesis

Queste soluzioni richiedono la **collaborazione con le istituzioni italiane, ma soprattutto con il Parlamento europeo. Questi problemi vanno affrontati globalmente** in collaborazione con organizzazioni esportive, sviluppatori di tecnologie, comunità di giocatori e altre parti interessate per raggiungere risultati efficaci e duraturi.

La discussione aperta e il coinvolgimento di esperti del settore saranno fondamentali per individuare le migliori strategie e affrontare con successo queste sfide.

Sara Noggler

Consulente strategica in ambito Web3 e Metaverso, CEO dell'agenzia di comunicazione Polyhedra specializzata in Blockchain e Crypto

Le questioni dell'inclusività e dell'accessibilità nel Web3 gaming

Analisi delle criticità

L'inclusività e l'accessibilità sono criticità importanti da affrontare nel contesto del gaming e del Web3, in particolare nel contesto dei mondi virtuali. Questi ambiti tecnologici offrono nuove opportunità, ma possono anche creare barriere per alcune persone.

Infatti, anche se le tecnologie e le piattaforme Web3 in teoria offrono opportunità di accesso a tutti, indipendentemente dal livello culturale ed economico delle persone, è importante sottolineare che **attualmente l'accesso al Web3 e al metaverso può richiedere l'uso di accessori e strumenti costosi.** È importante lavorare per ridurre questa disparità economica nell'accesso e rendere le tecnologie del Web3 accessibili a un pubblico più ampio.

La questione dell'**accessibilità va affrontata anche in altri temi oltre a quello economico**. Attualmente, infatti, **molti degli strumenti** utilizzati per partecipare alle esperienze all'interno degli ecosistemi virtuali del Web3 **ostacolano la fruizione** delle nuove tecnologie per le persone con disabilità.

Sara Noggler

Consulente strategica in ambito Web3 e Metaverso, CEO dell'agenzia di comunicazione Polyhedra specializzata in Blockchain e Crypto

Infine, **un'altra criticità è legata all'equilibrio di genere nell'ambito del gaming e dei metaversi.** Tradizionalmente, queste comunità sono dominate da una forte presenza maschile, creando un ambiente in cui le donne e le persone di altri generi possono sentirsi escluse o non rappresentate adeguatamente.

Proposte risolutive

Per arrivare a un **accesso equo e inclusivo alle piattaforme del Web3 è necessario un intervento su ampia scala da parte di istituzioni e organizzazioni a livello internazionale.** Sarebbe necessario un impegno collettivo per affrontare le criticità, promuovere soluzioni e regolamentazioni adeguate, e garantire che queste piattaforme siano veramente accessibili a tutti.

Inoltre, **la regolamentazione e la tutela dell'accesso ai minori alle piattaforme e alle tecnologie del Web3 richiedono un quadro normativo adeguato che metta le persone al centro. Le istituzioni devono tenersi costantemente aggiornate, educare e sensibilizzare**, stabilire età minime e controlli parentali, proteggere i dati personali, prevenire l'abuso online e coinvolgere le parti interessate. È importante trovare un equilibrio tra una regolamentazione efficace e la promozione dell'innovazione e dei nuovi modelli offerti dalle nuove tecnologie.

Sara Noggler

Consulente strategica in ambito Web3 e Metaverso, CEO dell'agenzia di comunicazione Polyhedra specializzata in Blockchain e Crypto

Passando al tema dell'inclusione, **per promuovere la partecipazione delle donne nel mondo delle nuove tecnologie è necessario investire nella formazione, creare modelli di ruolo positivi, sensibilizzare sulla tematica, creare spazi di networking e collaborare tra diverse organizzazioni.** Solo attraverso un impegno collettivo possiamo creare un ambiente tech e gaming più inclusivo e diversificato.

Vincenzo Rana

Co-Fondatore e CEO di KNOBS, società di sviluppo software specializzata in tecnologia blockchain

La tecnologia blockchain come motore per l'interoperabilità tra i videogiochi

Analisi delle criticità

Una delle principali differenze che esistono tra mondo reale e videogioco è che in quest'ultimo ciò che faccio rimane confinato all'interno del videogioco stesso. Ciò vuol dire che, ad esempio, **non è possibile trasportare oggetti e contenuti da un videogioco all'altro.**

Infatti, **ogni gioco elettronico è progettato con le proprie regole e meccaniche, e basato sui propri dati.** Ciò che accade al suo interno è determinato dalla sua progettazione e dalle interazioni degli utenti con esso. Questo significa che le azioni e gli eventi all'interno di un videogioco sono tipicamente limitati al suo contesto specifico e non influenzano direttamente altri giochi o la realtà al di fuori di esso. Insomma, gli oggetti e i contenuti creati all'interno di un gioco sono pensati per essere utilizzati e sperimentati solo all'interno di quel contesto.

Proprio a causa di ciò, attualmente, **uno dei grossi limiti del gaming è la mancanza di interoperabilità** tra i diversi giochi e ecosistemi virtuali.

Vincenzo Rana

Co-Fondatore e CEO di KNOBS, società di sviluppo software specializzata in tecnologia blockchain

Questa mancanza può essere frustrante per i giocatori che vorrebbero poter utilizzare e condividere i loro progressi, oggetti e creazioni in diversi contesti virtuali. Ad esempio, se un giocatore ha creato un personaggio personalizzato o ha ottenuto oggetti rari in un videogioco, potrebbe desiderare di poter utilizzare tali elementi anche in altri giochi.

La mancanza di interoperabilità tra i videogiochi **è principalmente determinata da considerazioni tecniche, economiche e di proprietà intellettuale.** Questi mondi virtuali, infatti, sono sviluppati da diverse aziende o team di sviluppo, che possono avere piattaforme, motori di gioco e infrastrutture diverse. Ciò contribuisce a rendere ancora più complesso il collegamento e lo scambio di contenuti tra giochi diversi.

Oltre a ciò, un fattore potenzialmente critico nell'ambito videoludico è rappresentato dal fatto che **le leggi fisiche nei mondi digitali dei videogiochi sono stabilite dai programmatori, e sono loro i detentori del potere di modificarle o rimuoverle, o di aggiungerne di nuove.**

Vincenzo Rana

Co-Fondatore e CEO di KNOBS, società di sviluppo software specializzata in tecnologia blockchain

Ovviamente ciò comporta il rischio che chi gestisce il sistema, cioè i programmatori o gli sviluppatori, possa influenzare il risultato di una partita o di una competizione modificando le leggi fisiche interne al gioco. **Questo può portare a una situazione di ingiustizia o favoritismo, dove un giocatore può essere svantaggiato o favorito rispetto agli altri**, il tutto aggravato dal fatto che **queste situazioni sarebbero molto difficili da individuare e dimostrare.** Pensate alla criticità di ciò all'interno di videogiochi con premi in palio, come ad esempio competizioni e tornei, o mondi virtuali in cui gli utenti scommettono soldi o partecipano ad estrazioni e lotterie.

Proposte risolutive

Una proposta di integrazione tra la tecnologia blockchain e il gaming riguarda proprio il tema dell'interoperabilità tra i diversi mondi virtuali dei videogiochi. Infatti, **la blockchain potrebbe fornire uno scheletro di connessione e un sistema di gestione dei dati decentralizzato** che consentirebbe ai giocatori di avere un'unica identità virtuale, utilizzabile in diversi giochi e ecosistemi virtuali.

Vincenzo Rana

Co-Fondatore e CEO di KNOBS, società di sviluppo software specializzata in tecnologia blockchain

Inoltre, la blockchain può essere utilizzata per creare un **registro condiviso di oggetti virtuali, progressi di gioco e identità dei personaggi**. Questo registro sarebbe nativamente accessibile a diversi giochi e piattaforme, consentendo ai giocatori di portare con sé i loro oggetti, progressi e identità da un gioco all'altro.

Inoltre, dato che la blockchain può consentire **il possesso e lo scambio sicuro di oggetti virtuali tra giochi diversi, sarebbe possibile, anche se non necessario, consentire agli utenti di** acquisire un oggetto in un gioco e poi venderlo o scambiarlo con altri giocatori in un contesto diverso.

Per quanto riguarda la criticità relativa al potere degli sviluppatori di mettere mano alle "regole del gioco" in modo del tutto arbitrario, una possibile soluzione potrebbe essere quella di contribuire, **tramite l'utilizzo della blockchain**, a **garantire l'integrità delle leggi fisiche all'interno dei videogiochi,** rendendo trasparenti le dinamiche di gioco o di estrazione e prevenendo la possibilità che vengano modificate o influenzate dagli stessi programmatori, se non alla luce del sole e con le dovute autorizzazioni (ad esempio, a seguito di una votazione da parte degli utenti stessi).

Vincenzo Rana

Co-Fondatore e CEO di KNOBS, società di sviluppo software specializzata in tecnologia blockchain

Tale soluzione **porterebbe ad una maggiore fiducia da parte dei giocatori**, poiché verrebbero garantite le leggi fisiche del gioco e la loro equità, e sarebbe possibile garantirne le condizioni necessarie per la loro modifica o il loro aggiornamento. Inoltre, i giocatori avrebbero la possibilità di verificare autonomamente le regole e le leggi fisiche in opera, grazie alla trasparenza fornita dalla blockchain stessa.

Giorgio Scura

Giornalista, fondatore e direttore Decripto.org., ex responsabile cronaca di Fanpage.it

Il Web3 come traino dello sviluppo del gaming

Analisi delle criticità

Cos'è il Web3? E perché è così importante anche per il gaming e gli Esports? Alla base di tutto c'è **la tecnologia blockchain che introducendo concetti inediti nel web**, come il possesso e la decentralizzazione, **è destinata a cambiare i fondamenti di Internet** per come lo conosciamo. **Dobbiamo però ammettere alcuni problemi.**

I primi sono di conoscenza e confidenza con la materia blockchain e con i nuovi termini e concetti che essa introduce: token, nft, criptovalute, wallet etc.

L'altra criticità importante riguarda le frodi che hanno funestato il settore negli ultimi anni, anche se si tratta di un fenomeno naturale in presenza di grosse bolle speculative come quella che ha accompagnato gli albori del Web3, in un modo molto simile al fenomeno delle Dot.com a inizio millennio.

Giorgio Scura

Giornalista, fondatore e direttore Decripto.org., ex responsabile cronaca di Fanpage.it

Il mix tra complessità della tecnologia, termini difficili, diffusa ignoranza (soprattutto degli operatori dei media) **ha portato il proliferare di molti progetti truffa** che hanno raccolto ingenti quantità di denaro, deludendo nella quasi totalità aziende e retail che si erano avvicinati a questa promettente tecnologia.

Anche il gaming, rappresentando da solo oltre il 50% dei progetti cripto al mondo, ha pesantemente sofferto di queste criticità e molti progetti sono falliti.

Proposte risolutive

Per fortuna molto si può fare per contrastare questi fenomeni e porre il nostro Paese nelle primissime posizioni nello sviluppo di questa potente tecnologia che vede alcuni Paesi, come Francia, Portogallo, Svizzera, già parecchio avanti.

Innanzitutto **la formazione e la divulgazione delle basi della blockchain e dell'universo chiamato Web3** che costruiremo sopra. In questa fase soprattutto verso aziende e istituzioni, lasciando poi a loro il compito di formare le proprie community.

Giorgio Scura

Giornalista, fondatore e direttore Decripto.org., ex responsabile cronaca di Fanpage.it

Poi la promozione di consorzi, enti e aziende operanti in Italia su blockchain che abbiano un track record vero e verificabile, che abbiano rapporti con istituzioni, forze dell'ordine, università per proporre in modo corretto e con soggetti sani progetti, applicazioni e casi d'uso della blockchain.

La proposta concreta è quella di replicare l'iniziativa dell'Osservatorio Italiano Esports coinvolgendo i principali e più autorevoli attori del Web3 in Italia in questo momento per raccogliere le loro esperienze e i loro consigli per la creazione di un nuovo Libro Bianco su Blockchain e Web3 per mettere nero su bianco le priorità legislative, economiche e di sistema necessarie per non vedere allontanarsi il treno Web3, ma esserne la locomotiva.

Ci sono tutti i presupposti, le competenze, le esperienze, le capacità e la volontà perché ciò avvenga. Sarebbe un peccato mortale non provarci.

CONCLUSIONI

Il settore degli Esports si trova di fronte a una fase di profonda evoluzione grazie all'integrazione delle tecnologie emergenti e del Web3. Questo cambiamento offre opportunità senza precedenti, ma allo stesso tempo pone in evidenza diverse criticità che richiedono soluzioni oculate e collaborazione concreta tra tutte le parti coinvolte.

L'**accessibilità** e la **disparità tecnologica** rappresentano una sfida fondamentale da affrontare. L'**alto costo delle nuove tecnologie**, come la realtà virtuale e la realtà aumentata, unito alla **limitata connettività ad alta velocità**, rischia di creare una spaccatura tra coloro che possono beneficiare delle innovazioni e chi non può. Per superare questa barriera, è necessario **promuovere la formazione e agevolare l'accesso finanziario a queste tecnologie**. **Investimenti nell'infrastruttura di connettività e l'offerta di soluzioni alternative più economiche** possono contribuire a rendere le tecnologie accessibili a un pubblico più ampio.

La **sicurezza** emerge come un'altra criticità chiave. Gli attacchi DDoS e le vulnerabilità dei portafogli criptovalutari minacciano l'integrità delle competizioni Esports. La soluzione risiede nell'**implementazione di misure di sicurezza avanzate**, insieme a **standard di privacy per le blockchain**, al fine di proteggere i dati e garantire un ambiente online sicuro.

La sfida etica dell'**equilibrio di genere nei giochi e nei metaversi** richiede un impegno costante per promuovere la partecipazione al gaming senza discriminazione.

CONCLUSIONI

La **creazione di modelli di ruolo positivi**, la formazione e l'adozione di politiche inclusive possono contribuire a ridurre la sottorappresentazione e favorire una comunità più diversificata.

L'**interoperabilità tra mondi virtuali dei giochi** è un'altra critica rilevante. La mancanza di collegamento tra diversi giochi impedisce ai giocatori di portare con sé oggetti, progressi e identità da un gioco all'altro. La soluzione può derivare dall'**utilizzo della tecnologia blockchain**, che può fornire un sistema di gestione dei dati decentralizzato consentendo un'esperienza di gioco senza soluzione di continuità.

Infine, le proposte risolutive per queste sfide richiedono un **approccio collaborativo**. La formazione, l'implementazione di misure di sicurezza avanzate e la promozione di soluzioni sostenibili sono fondamentali per affrontare le criticità. La **regolamentazione adeguata** può bilanciare l'innovazione con la protezione degli utenti, mentre l'**educazione** e il coinvolgimento del pubblico sono essenziali per l'adozione delle nuove tecnologie.

In sintesi, il settore degli Esports si trova a un bivio cruciale, dove le sfide e **le opportunità del Web3 possono essere affrontate con successo solo attraverso una cooperazione integrata tra industria, istituzioni, giocatori e tutti gli attori coinvolti**. Rispondere a queste criticità in modo efficace consentirà agli Esports di prosperare in questo nuovo panorama tecnologico, creando un ambiente inclusivo e sostenibile per tutti i giocatori e gli appassionati.

OIES
OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS

SOSTEGNO AGLI SVILUPPATORI ITALIANI

WHITE PAPER ESPORTS E GAMING IN ITALIA

Francesco Di Pietro

Pixel artist, Illustrator e Designer;
Game Designer di "The Training"

Le limitazioni allo sviluppo dei videogiochi e le proposte per incentivare la crescita del settore

Analisi delle criticità

In un contesto come quello italiano, **sebbene lo sviluppo di videogiochi possa essere considerato un'attività complessa da trasformare in una professione a tempo pieno, è importante notare che l'industria dei videogiochi sta crescendo rapidamente sia a livello globale che nazionale**. Infatti, ci sono diverse aziende italiane che si occupano di sviluppo di videogiochi e che offrono opportunità di lavoro nel settore.

Un aspetto critico, tuttavia, riguarda le limitazioni economiche a cui uno sviluppatore indipendente di videogiochi deve affrontare in Italia. È vero che l'apertura di una partita IVA potrebbe essere un'opzione per lavorare come freelance e aumentare i guadagni, ma **vi sono restrizioni e regolamentazioni che limitano il reddito massimo che è possibile ottenere.**

Le limitazioni sul reddito e le regolamentazioni fiscali possono creare ostacoli per un lavoratore dipendente che desideri crescere anche come sviluppatore indipendente di videogiochi.

Francesco Di Pietro

Pixel artist, Illustrator e Designer;
Game Designer di "The Training"

Queste restrizioni rendono difficile per gli operatori indipendenti sviluppare la propria attività e raggiungere il pieno potenziale.

Un altro aspetto problematico è dato dal fatto che per sviluppare un videogioco bisogna reclutare diverse persone, e, **allo stato attuale, uno sviluppatore deve ricorrere in larga parte ai propri fondi personali per creare un team di sviluppo indipendente**. Da queste criticità nascono le seguenti proposte per incentivare la crescita di un settore che ha grandi potenzialità per emergere definitivamente.

Proposte risolutive

Uno snellimento burocratico e una riduzione delle tasse stimolerebbero la crescita e l'innovazione nel settore dei videogiochi in Italia, incoraggiando maggiormente gli sviluppatori a investire di più nella creazione di nuovi giochi e nell'espansione delle proprie attività.

La proposta di avere uno Stato che supporta gli sviluppatori di videogiochi a fondo perduto diventando un publisher potrebbe essere una soluzione interessante per affrontare il limite sul guadagno e promuovere l'industria dei videogiochi in Italia.

Francesco Di Pietro

Pixel artist, Illustrator e Designer;
Game Designer di "The Training"

La proposta (e la necessità) è quella di ricevere un **sostegno finanziario a fondo perduto** da parte dello Stato, in modo che vengano forniti agli sviluppatori i mezzi necessari per realizzare i loro progetti senza doversi preoccupare dei limiti di guadagno imposti dalle normative fiscali.

Un'altra proposta che contribuirebbe alla promozione e alla distribuzione di videogiochi italiani è quella di **far diventare lo Stato stesso una casa editrice di videogiochi, seguendo gli esempi orientali di Giappone, Corea del Sud e Cina**, Stati che sono coinvolti direttamente nell'industria dei videogiochi come publisher. Questo potrebbe fornire agli sviluppatori un **canale di distribuzione sicuro e affidabile**, consentendo loro di raggiungere un pubblico più ampio e ottenere maggiori entrate.

Altro tema importante, e di cui necessita il settore, riguarda la **promozione culturale del videogioco** come medium di pari dignità rispetto agli altri. Solo in questo modo il grande pubblico potrà davvero apprezzare il valore e il lavoro che sta dietro il suo sviluppo.

Il videogioco si differenzia dagli altri media grazie all'interazione, ovvero il coinvolgimento attivo del fruitore. Questo aspetto rende lo sviluppo di un videogioco un processo complesso che richiede un alto livello di progettazione e di coerenza tra tutte le parti che lo compongono.

Francesco Di Pietro

Pixel artist, Illustrator e Designer;
Game Designer di "The Training"

È fondamentale parlare maggiormente delle potenzialità dell'interazione che offre. L'interazione di questo medium non è da intendersi solo a scopo ludico. Il videogioco, infatti, può creare esperienze educative, sociali, emozionali e narrative. Promuovere una maggiore comprensione di queste potenzialità contribuirebbe a valorizzare il videogioco come forma d'arte e medium culturale.

Fortuna Imperatore

Game Designer e Game Director,
Autrice di "Freud's Bones-the game"

Il game design made in Italy: una strategia per supportare i talenti italiani dei videogiochi

Analisi delle criticità

In Italia gli sviluppatori indipendenti di videogiochi rappresentano un settore che accoglie tantissimi talenti, ma che allo stato attuale non dispone di **strumenti che possano supportare l'attività imprenditoriale di questi soggetti**.

A livello di mercato, secondo una ricerca del Sole 24 Ore, **i professionisti sviluppatori sono aumentati** del 50% l'anno scorso, passando dai 1.600 del 2021 ai 2.400 del 2022. **Questo incremento si può esprimere come un segnale di un settore vivace e in continua crescita**.

Inoltre, si è notato sempre tramite la stessa ricerca che **la community degli sviluppatori italiani si dimostra molto giovane**. Infatti, ben l'83% ha meno di 36 anni, mentre uno su quattro è donna.

Rispetto a questi dati, bisogna però registrare che oggi **uno sviluppatore di videogiochi italiano continua ancora a fare**

Fortuna Imperatore

Game Designer e Game Director,
Autrice di "Freud's Bones-the game"

affidamento sul proprio capitale per finanziare la sua attività (trattasi dell'86% del campione).

Altra criticità che non consente uno sviluppo armonico del settore degli sviluppatori è quella della **concentrazione geografica**. La maggior parte delle attività viene svolta a Milano e in generale in Lombardia. Non ci sono ad oggi **strumenti che aiutino gli sviluppatori di altre Regioni a iniziare questo tipo di carriera**. Una più equilibrata distribuzione delle opportunità su tutto il territorio nazionale andrebbe incontro anche alla modalità di lavoro degli sviluppatori, che essenzialmente avviene in smart working e utilizzando gli strumenti digitali.

In questo scenario, **manca sicuramente un supporto pubblico da parte delle istituzioni**. Nel 2020 era stata prevista l'erogazione del First Playable Fund, una misura che per la prima volta supportava lo sviluppo dei videogiochi in Italia e ne riconosceva l'importanza come settore.

Anche se sono aumentati i finanziamenti delle istituzioni pubbliche (che passano dal 24% del 2021 al 29% del 2022) e delle imprese private (incremento dal 9% al 19% nello stesso periodo), **risulta assolutamente indispensabile proseguire con fondi pubblici** come il sopracitato First Playable Fund.

Fortuna Imperatore

Game Designer e Game Director,
Autrice di "Freud's Bones-the game"

La misura infatti è stata interrotta dopo un solo anno, e non più rinnovata. Sarebbe quindi di fondamentale importanza un suo ripristino per supportare gli sviluppatori indipendenti e i giovani autori, in quanto **la creazione di SRL per loro è economicamente insostenibile** e troppo rischiosa.

In conclusione, tanti giovani italiani sono costretti ad andare all'estero per sviluppare videogiochi perché **manca soprattutto un sostegno al settore da parte dello Stato**. Dal punto di vista culturale, è un enorme peccato perché questo Paese ha a disposizione un grande patrimonio ma non è sfruttato al meglio delle sue potenzialità.

Per fare un esempio, nel 2020, l'industria dei videogiochi ha raggiunto un valore che solo in Italia si attesta intorno ai 2.2 miliardi di euro. Bisognerebbe "solamente" cogliere questa enorme occasione e sostenere in pieno gli sviluppatori dei videogiochi.

Proposte risolutive

Venendo alle proposte risolutive, è importante che **gli investimenti siano finalizzati allo sviluppo di soluzioni tecnologiche per stimolare la creazione di startup innovative**, viste le difficoltà

Fortuna Imperatore

Game Designer e Game Director,
Autrice di "Freud's Bones-the game"

economiche nel costituire le SRL da parte degli sviluppatori di videogiochi.

Per attuare questo tipo di investimenti, è auspicabile l'inserimento di un comma come il seguente, presente nel **Decreto N.132 del 9/5/2023 della Giunta regionale della Campania**. Il bando recita:

Possono partecipare persone fisiche che intendano costituire una micro o piccola impresa nella forma di start-up innovativa a norma del Decreto Legge 18 ottobre 2012, n. 179, convertito con modificazioni in Legge 17 dicembre 2012, n. 221 e ss.mm.ii. operante nell'ambito di una Area di specializzazione della RIS3 Campania. [...] L'intensità di aiuto per ciascun beneficiario è pari al 70% della spesa ammissibile. Nel caso in cui la spesa di investimento ammissibile risulti, all'esito della valutazione, di importo inferiore o uguale a € XX, l'intensità di aiuto è aumentata al 80% della spesa ammissibile.

L'intervento da parte dello Stato è fondamentale per questo settore e, prendendo **come esempio il Decreto di cui sopra**, si potrebbe attuare una misura su scala nazionale per sostenere gli sviluppatori italiani e far sì che i talenti italiani si trovino nella posizione di dover andare all'estero per lavorare.

Giacomo Montagnoli

Lead Game Designer, Creative Director del collettivo di sviluppatori FLAT28

Perché è necessario dare continuità ai fondi destinati allo sviluppo di videogiochi

Analisi delle criticità

Comparando la struttura del mercato italiano con quello che avviene all'estero, si può notare che effettivamente esistono differenze significative per quanto riguarda il sostegno finanziario all'industria dei videogiochi. Mentre Francia e in Germania esistono fondi dedicati a questo settore rispettivamente dal 2008 e dal 2007, **in Italia il sostegno finanziario è stato limitato e temporaneo**, come nel caso del First Playable Fund introdotto nel 2020.

Queste differenze possono avere un impatto significativo sullo sviluppo dell'industria dei videogiochi in Italia e sulla sua competitività all'estero. I fondi dedicati all'industria dei videogiochi forniscono un supporto finanziario essenziale per lo sviluppo di nuovi progetti, la ricerca e lo sviluppo, la promozione internazionale e l'attrazione di talenti.

Un ulteriore aspetto critico è quello di affrontare le problematiche relative alle metodologie di gestione degli iter burocratici per il sostegno finanziario all'industria dei videogiochi in Italia.

Giacomo Montagnoli

Lead Game Designer, Creative Director di FLAT28

Nel caso del First Playable Fund, la restrizione che consentiva solo alle società già costituite di partecipare al bando **ha limitato l'accesso al finanziamento solo a società già costituite**. Questo ha escluso potenzialmente molti sviluppatori indipendenti.

Un altro problema deriva dall'elevato costo del settore, dato che l'industria dei videogiochi coinvolge un ampio numero di personalità specializzate e richiede una vasta gamma di competenze. È un settore creativo che spazia dalla progettazione e sviluppo di giochi alla grafica, all'animazione, alla scrittura, alla colonna sonora, all'audio, al marketing e alla distribuzione.

Dare più finanziamento al settore dei videogiochi significherebbe anche dare lavoro alle molteplici figure professionali altamente specializzate che sono richieste in questo mercato.

Per concludere, molti sviluppatori italiani si sono trasferiti all'estero alla ricerca di migliori opportunità nel settore dei videogiochi. Il fatto che, per un team di sviluppo indipendente italiano, l'unica speranza di essere finanziato derivi da imprenditori privati dall'estero non potrà che creare una **dipendenza da investitori stranieri** e una forte **limitazione all'autonomia e all'indipendenza del mercato videoludico italiano.**

Giacomo Montagnoli

Lead Game Designer, Creative Director di FLAT28

Proposte risolutive

Una possibile proposta per impedire la fuga di talenti all'estero è quella di creare nuove realtà per sostenere l'industria dei videogiochi in Italia. Il **ripristino del First Playable Fund** sarebbe un passo significativo per fornire finanziamenti diretti alle imprese italiane nel settore dei videogiochi.

Prendere spunto da organizzazioni come il Canada Media Fund potrebbe essere un'opportunità interessante per l'Italia. Il **Canada Media Fund è un esempio di organizzazione che collabora sia con lo Stato che con realtà imprenditoriali private** per finanziare produzioni cinematografiche e software innovativi. Il suo budget annuale di circa 350 milioni di dollari canadesi dimostra un forte impegno nel sostenere l'industria creativa.

In Italia è sicuramente importante l'incentivo fiscale del tax credit, che offre un credito d'imposta del 25% sulle spese sostenute per la produzione di videogiochi.

Giacomo Montagnoli

Lead Game Designer, Creative Director di FLAT28

Tuttavia, questo beneficio fiscale può essere utilizzato principalmente da società già costituite; ciò crea una **disparità tra le grandi aziende e le piccole imprese o gli sviluppatori indipendenti** che non hanno accesso alle stesse risorse finanziarie.

Alessandro Romanella

Account Manager Gaming in Netaddiction e Lead Sound Designer, Marketing and Business Development nello studio di sviluppo Void Pointer

Le attuali difficoltà per un team di sviluppatori indipendenti in Italia

Analisi delle criticità

La criticità più evidente che si è riscontrata e che tuttora si continua ad affrontare è quella relativa a trovare fondi per far sì che un team indipendente riesca a sviluppare un videogioco. Nonostante la **ricerca di bandi e concorsi ai quali fare affidamento**, spesso i team di sviluppo non riescono a fare richiesta ufficiale per due principali motivazioni.

In primo luogo, **i finanziamenti non sono a fondo perduto**, ma sono in prestito (anche senza interessi). Un prestito rappresenta per gli sviluppatori un rischio troppo grande, dato che molti operatori del settore non hanno stabilità finanziaria.

In secondo luogo, **la documentazione burocratica è molto complessa** e nessuno all'interno di un team di sviluppo indipendente se ne può occupare a tempo pieno.

Un'altra grossa criticità è data dalla **difficoltà iniziale di trovare il bando** o il concorso a cui partecipare.

Alessandro Romanella

Account Manager Gaming in Netaddiction e Lead Sound Designer, Marketing and Business Development nello studio di sviluppo Void Pointer

Per trovare i bandi, i team di sviluppo si devono affidare a risorse messe a disposizione da aziende terze.

Proposte risolutive

Si suggerisce di **migliorare la parte di filtraggio dei bandi**, di farli conoscere agli sviluppatori e comunicarli nel migliore dei modi.

Non essendoci una piattaforma unica che riunisca tutti i bandi a tema videoludico, crearla potrebbe essere una soluzione.

Sarebbe utile anche avere degli **sgravi fiscali per i team di sviluppo** e lavorare per avere più bandi dedicati al mondo videoludico.

Sono stati aperti diversi team di sviluppo italiani in Danimarca e Finlandia, ad esempio, perché contano sgravi fiscali, aiuti, collaborazioni e assistenza migliori rispetto all'Italia.

La Danimarca, infatti, offre finanziamenti e sovvenzioni per lo sviluppo di giochi e può sostenere progetti in tutte le fasi, dalla pre-produzione alla commercializzazione. In Finlandia, l'assistenza statale offre finanziamenti per progetti di sviluppo di giochi e ha anche un sistema di agevolazioni fiscali per i produttori di giochi.

Francesca Zacchia

CEO e Co-founder di Yonder, studio indipendente di sviluppo di videogiochi

Le barriere da superare per l'affermazione a livello internazionale del mercato videoludico italiano

Analisi delle criticità

L'industria del gaming italiana presenta ancora diverse barriere, che nonostante la vivacità del settore, fa ancora fatica a superare per affermarsi a livello internazionale.

Uno degli ostacoli principali è costituito dalle **barriere linguistiche**. Mentre il gaming internazionale si dimostra altamente competitivo, l'Italia occupa ancora una posizione marginale. **Il know-how accumulato è limitato**, e molte aziende italiane devono importare conoscenze dall'estero per rimanere al passo con i trend globali. Questa esigenza spinge molti aspiranti professionisti a cercare esperienze all'estero, anche se l'ormai consolidato remote working permette di farlo senza dover abbandonare l'Italia. Tuttavia, **molti italiani trovano difficile intraprendere un rapporto lavorativo a distanza in lingua inglese**, ostacolando così la partecipazione a reti internazionali e fiere di settore, dove si consolidano relazioni fondamentali per l'espansione verso il mercato globale.

Francesca Zacchia

CEO e Co-founder di Yonder, studio indipendente di sviluppo di videogiochi

Le **barriere imprenditoriali** costituiscono un ulteriore ostacolo. L'industria dei videogiochi indipendenti in Italia è fiorente, ma sussiste una notevole **discrepanza tra la creatività e la sfera imprenditoriale**, spesso separate. Questo divide tra imprenditori e creativi porta a una carenza di risorse finanziarie per i creatori e a una mancanza di contenuti di alta qualità per gli imprenditori. Inoltre, **manca ancora una vera e propria cultura imprenditoriale specifica per il settore del gaming**, un elemento essenziale per stimolare lo sviluppo e il successo delle iniziative nel campo.

Le **barriere finanziarie**, al contrario, stanno progressivamente perdendo parte della loro incidenza. L'ampia disponibilità di strumenti accessibili a basso costo o open-source sta democratizzando il settore, rendendo possibile l'accesso a risorse necessarie per lo sviluppo di giochi e progetti creativi a un numero sempre maggiore di persone e aziende. **Il fattore discriminante non è più l'investimento economico, ma l'investimento di tempo e risorse**. Tuttavia, il ciclo di produzione dei giochi e la realizzazione di un prototipo richiedono tempo, mentre i guadagni arrivano solo successivamente. Questa **asimmetria finanziaria** si scontra con i costi iniziali e in generale con i costi aprioristici delle aziende italiane, costringendo molti talenti a cercare opportunità all'estero per poter dare vita ai propri progetti.

Francesca Zacchia

CEO e Co-founder di Yonder, studio indipendente di sviluppo di videogiochi

Proposte risolutive

Per favorire l'internazionalizzazione degli attori del settore gaming italiano, è imprescindibile affrontare e superare le barriere linguistiche che limitano la partecipazione al mercato globale. A tal proposito, è fondamentale implementare misure concrete, come **l'avvio di corsi di inglese specifici rivolti ai professionisti del gaming**, finanziati o agevolati, per migliorare le loro competenze linguistiche e consentire loro di comunicare efficacemente a livello internazionale.

Inoltre, per permettere agli operatori di acquisire il know-how necessario, è essenziale fornire **sostegno finanziario per esperienze lavorative all'estero**. Queste opportunità consentiranno loro di apprendere nuove competenze e di sviluppare relazioni internazionali cruciali per il successo nel mercato globale.

Per superare invece le barriere imprenditoriali, è richiesto un approccio d'azione ben articolato su più fronti. È necessario **investire in interventi di alfabetizzazione culturale nel settore del gaming, rivolti agli attori del business**. Questo consentirà loro di comprendere meglio le dinamiche e le opportunità imprenditoriali specifiche del settore, aprendo la strada a nuove prospettive e sviluppi.

Francesca Zacchia

CEO e Co-founder di Yonder, studio indipendente di sviluppo di videogiochi

Parallelamente, è altrettanto importante fornire interventi di **alfabetizzazione culturale e imprenditoriale diretti ai creativi operanti nel gaming.** Questo approccio permetterà loro di acquisire le competenze e la consapevolezza necessarie per trasformare le loro idee creative in progetti imprenditoriali di successo.

Affinché però, tali interventi possano essere attuati con successo, è fondamentale garantire **finanziamenti e agevolazioni per corsi professionalizzanti,** sia nel campo del gaming che in quello dell'imprenditoria. Solo attraverso investimenti mirati e supporto adeguato sarà possibile stimolare la crescita di nuovi talenti e imprenditori, rafforzando il settore nel suo complesso.

Un'altra sfida cruciale da affrontare sono le barriere finanziarie. Il gaming, a differenza di altri settori, richiede cicli di produzione più lunghi prima di poter esprimere appieno il suo potenziale economico. Di conseguenza, è indispensabile **implementare un regime fiscale che tenga in considerazione queste peculiarità**, agevolando la nascita e la crescita delle realtà nel settore. Inoltre, **semplificare le procedure burocratiche** è un passo cruciale per agevolare la creazione di nuove piccole e medie realtà nel settore del gaming. Questo favorirà un aumento dell'esperienza, delle competenze e delle opportunità di apprendimento a tutti i livelli.

CONCLUSIONI

Questo capitolo ha affrontato i problemi critici che affliggono il settore del gaming, e in particolare le **politiche per il sostegno agli sviluppatori indipendenti**. É emerso che il potenziale di crescita è notevole, grazie alla vivacità dei talenti italiani nel settore e all'aumento costante di professionisti sviluppatori. Affinché l'industria dei videogiochi in Italia possa emergere definitivamente, sono state proposte diverse soluzioni che mirano a snellire la burocrazia, offrire incentivi fiscali e finanziamenti diretti, e promuovere una cultura imprenditoriale specifica per il gaming.

Uno dei principali problemi che rallenta lo sviluppo dei videogiochi è la burocrazia. **Le lunghe procedure amministrative e i pesanti adempimenti fiscali ostacolano la crescita e l'innovazione**. Pertanto, è essenziale attuare misure per **semplificare la burocrazia e ridurre le tasse per le aziende e gli sviluppatori di videogiochi**. Questo incoraggerebbe gli investimenti nel settore e stimolerebbe la creazione di nuovi progetti e contenuti.

Un altro aspetto cruciale è il **supporto finanziario da parte dello Stato**. L'**istituzione di un fondo perduto**, con il governo che agisce come editore, potrebbe fornire un'eccellente opportunità per i progetti videoludici. Questo permetterebbe agli sviluppatori di ricevere finanziamenti diretti dallo Stato, agendo come un importante propulsore per l'innovazione e la creazione di nuovi giochi.

CONCLUSIONI

La promozione di **bandi e concorsi a tema videoludico** è un'altra soluzione importante per lo sviluppo del settore. La **creazione di una piattaforma centralizzata** che pubblicizzi tali iniziative e le renda accessibili sarebbe di grande aiuto.

Promuovere l'utilizzo di questa piattaforma tra gli sviluppatori e i creativi consentirebbe un maggior coinvolgimento con l'industria e un aumento della qualità dei prodotti.

Un fattore spesso sottovalutato è la **barriera linguistica**. Gli sviluppatori italiani potrebbero migliorare i loro risultati lavorando sulle competenze linguistiche, in particolare l'inglese. **Incentivare corsi di inglese specifici per i professionisti del gaming** potrebbe colmare questo divario, favorendo una migliore comunicazione con il mercato internazionale.

Un'altra importante strategia è quella di **favorire esperienze lavorative all'estero**. Questo consentirebbe agli sviluppatori di **acquisire conoscenze e competenze internazionali**, aprendo nuove opportunità nel mercato globale dei videogiochi. Le esperienze all'estero possono essere realizzate attraverso programmi di scambio, stage o collaborazioni con aziende estere.

CONCLUSIONI

L'alfabetizzazione culturale e imprenditoriale è fondamentale per il successo nel settore dei videogiochi. **Investire in programmi e iniziative che promuovano la conoscenza delle dinamiche culturali e imprenditoriali** può aiutare gli imprenditori e i creativi a navigare nel mercato internazionale. L'alfabetizzazione culturale consente di sviluppare giochi che siano in grado di adattarsi a diverse culture e mercati, mentre l'alfabetizzazione imprenditoriale aiuta a stabilire e gestire aziende di successo.

Un aspetto fondamentale riguarda il regime fiscale del settore del gaming. **Le tasse e le procedure burocratiche devono essere semplificate e adattate alle dinamiche delle aziende videoludiche**. Un regime fiscale più favorevole e una maggiore semplificazione amministrativa offrono incentivi agli investimenti e promuovono la crescita del settore.

Infine, è essenziale **ripristinare iniziative pubbliche come il First Playable Fund**. In questo modo, si favorisce la nascita di nuove imprese e si incoraggia l'innovazione nel settore.

In conclusione, affrontare le sfide presenti nel settore dei videogiochi in Italia richiede una serie di interventi articolati e coordinati. Solo attraverso l'**azione combinata di politiche governative, supporto finanziario, sviluppo di competenze e promozione culturale** sarà possibile sbloccare il pieno potenziale del settore, consentendo agli sviluppatori italiani di emergere a livello nazionale e globale.

CONCLUSIONI FINALI

Il lavoro di concertazione e di raccolta testimonianze del presente White Paper ha rappresentato uno straordinario contributo di proposte dal basso, che **fa di questa pubblicazione il primo e storico momento di unione di tutte le componenti del settore Esports e gaming**.

Attraverso l'analisi delle criticità e delle soluzioni proposte nel White Paper, è scaturito un quadro chiaro delle azioni da intraprendere per **abbattere gli ostacoli che impediscono a questo mercato di svilupparsi a pieno anche in Italia**.

Di seguito quindi indichiamo la lista di tali azioni, frutto della sintesi delle posizioni contenute nel White Paper, e che rappresentano un manifesto programmatico per future iniziative politiche volte alla risoluzione delle problematiche emerse nel documento.

CONCLUSIONI FINALI

1) REGOLAMENTAZIONE

1.1) Dal punto di vista legale

- Affrontare con decisione le problematiche legate alla mancanza di regolamentazione specifica nel settore degli Esports e del gaming in Italia.
- Affrontare la questione delle manifestazioni a premi, la mancanza di tutele giuslavoristiche e sulla privacy dei dati personali.
- Prendere in considerazione le minacce all'integrità delle competizioni, come il doping, il cheating e il match fixing, e implementare una risposta regolamentare efficace.
- Riconoscere la protezione dei giovani giocatori come una priorità.
- Introdurre una regolamentazione iniziale per stabilire fiducia e certezza nel settore degli Esports.
- Risolvere il problema del "Lan-Gate" attraverso norme specifiche per le attività imprenditoriali a tema Esports.
- Definire contratti specifici per le persone che lavorano negli Esports.
- Creare un ecosistema tra giocatori, team e sponsor per costruire un settore solido e sostenibile.

CONCLUSIONI FINALI

1.2) Dal punto di vista degli operatori del settore

- Creare una Federazione per gli Esports in collaborazione con le federazioni sportive esistenti, per promuovere una normativa specifica e tutelare i diritti dei giocatori.

- Valutare il riconoscimento degli Esports come sport, richiedendo emendamenti alla normativa esistente per adattarla alle specificità del settore.

- Semplificare i procedimenti burocratici per l'organizzazione di tornei Esports attraverso la creazione di una piattaforma istituzionale per informazioni e regole.

- Introdurre una normativa fiscale adatta alle professioni Esports per promuovere l'equità economica nel settore.

- Considerare la costituzione di un sindacato dei pro player o una figura competente per rappresentare gli attori del settore presso le istituzioni.

- Implementare soluzioni innovative per favorire la crescita e lo sviluppo sostenibile del settore degli Esports e del gaming in Italia.

- Promuovere un approccio collaborativo tra settore privato, istituzioni e esperti per sviluppare una regolamentazione che garantisca un ambiente sicuro, inclusivo e prospero per gli operatori del settore.

CONCLUSIONI FINALI

2) PROFESSIONI ESPORTIVE

- Implementare programmi di formazione specializzata e certificata per colmare il divario di competenze all'interno dei team Esports.
- Promuovere la formazione continua attraverso corsi mirati e programmi di formazione per elevare il livello di professionalità nel settore.
- Sostenere l'inclusione di genere nei team Esports attraverso l'istituzione di squadre miste o femminili per promuovere l'uguaglianza di opportunità.
- Riconoscere le professioni legate agli Esports per garantire tutele legali e regolamentazioni adeguate.
- Assicurare il supporto psicologico e fisioterapico all'interno dei team Esports per migliorare la salute mentale e fisica dei giocatori.
- Diffondere l'educazione digitale nelle scuole e nelle comunità per sensibilizzare genitori ed educatori sui rischi e i benefici del gaming.
- Definire un quadro normativo chiaro e una regolamentazione che tuteli i diritti dei professionisti degli Esports.
- Introdurre incentivi fiscali e tutele contrattuali per garantire una sostenibilità economica nel settore.

CONCLUSIONI FINALI

- Fornire opportunità di carriera alternative per i giocatori che finiscono prematuramente la loro attività Esports.

- Educare e sensibilizzare l'opinione pubblica sulle soluzioni proposte in modo da creare un ambiente inclusivo, sostenibile e di successo per tutte le figure coinvolte nel settore degli Esports in Italia.

CONCLUSIONI FINALI

3) INDUSTRIA ESPORTS

- Istituire una Federazione per gli Esports in Italia per unificare il settore e promuovere interessi, finanziamenti e standard qualitativi.
- Favorire incontri tra sviluppatori di giochi ed istituzioni statali per promuovere la crescita della community del gaming in Italia.
- Potenziare il tax credit videoludico per incentivare la creazione di contenuti culturali nei giochi.
- Creare un centro nazionale per gli Esports e modernizzare le reti digitali per aumentare la visibilità del settore.
- Introdurre programmi di formazione nelle scuole e definire modelli contrattuali chiari per i giocatori per professionalizzare il settore.
- Implementare una facilità d'accesso al settore attraverso l'istituzione di una singola Lega Esports ufficiale.
- Agevolare l'accesso a finanziamenti pubblici e semplificare le pratiche burocratiche per sostenere i tornei Esports.
- Favorire la collaborazione tra federazioni, operatori pubblici e privati nell'organizzazione dei tornei.

CONCLUSIONI FINALI

- Promuovere la diversità, l'inclusione e la professionalizzazione del settore degli Esports e del gaming in Italia per favorire la crescita sostenibile e il suo potenziale occupazionale e culturale.

CONCLUSIONI FINALI

4) INCLUSIVITÀ E SOSTENIBILITÀ

- Sviluppare indicatori di performance di sostenibilità specifici per il settore degli Esports, integrandoli nella rendicontazione sociale delle aziende coinvolte.
- Espandere il tax credit anche agli operatori del settore Esports per stimolare una crescita omogenea e sostenibile.
- Eliminare la divisione tra tornei maschili e femminili. Promuovere competizioni miste per sfidare gli stereotipi di genere e promuovere l'uguaglianza di opportunità.
- Definire salari minimi ben definiti per le professioni legate agli Esports per garantire una retribuzione dignitosa.
- Creare spazi dedicati agli Esports per promuovere l'inclusione di individui diversamente abili e valorizzare le loro capacità.
- Sensibilizzare sulla gender equality dalle piattaforme di gioco e coinvolgere brand, istituzioni e media.
- Rendere accessibile l'educazione sul sistema di classificazione PEGI anche ai genitori per guidare le loro decisioni sull'utilizzo dei videogiochi da parte dei minori.
- Istituire un ente che faciliti il dialogo e la cooperazione tra gli attori del settore, come publisher, sponsor, organizzatori e giocatori.

CONCLUSIONI FINALI

5) PROMOZIONE CULTURA DEL GAMING

- Integrare il gaming nel curriculum scolastico per sviluppare competenze trasversali tra gli studenti, come il pensiero critico, la creatività e la collaborazione.
- Promuovere attività sociali legate al gaming e l'educazione al gaming responsabile per creare una comunità inclusiva e consapevole.
- Favorire collaborazioni tra l'industria dei videogiochi e il settore educativo, inclusa la creazione di squadre Esports nelle università.
- Utilizzare il gaming come strumento terapeutico per lo sviluppo di abilità cognitive ed emotive.
- Riconoscere i videogiochi come forma d'arte e cultura, promuovendo finanziamenti per opere interdisciplinari e politiche di conservazione e accessibilità.
- Istituire una Game Commission per promuovere la realizzazione di videogiochi e valorizzarne il patrimonio culturale.
- Coinvolgere genitori, insegnanti e famiglie nell'educazione sui potenziali positivi e rischi connessi al gaming.

CONCLUSIONI FINALI

- Utilizzare i mezzi di comunicazione tradizionali, come la televisione, per sdoganare la narrativa del gaming e informare sulla sua reale portata.

- Abbracciare le sfide come opportunità di crescita e trasformazione, lavorando per creare una cultura del gaming inclusiva, responsabile e culturalmente arricchente.

CONCLUSIONI FINALI

6) NUOVE TECNOLOGIE

- Promuovere la formazione e agevolare l'accesso finanziario alle nuove tecnologie emergenti come la realtà virtuale e la realtà aumentata.
- Investire nell'infrastruttura di connettività per garantire una connessione ad alta velocità diffusa.
- Implementare misure avanzate di sicurezza per proteggere le competizioni Esports dagli attacchi DDoS e dalle vulnerabilità dei portafogli criptovalutari.
- Stabilire standard di privacy per le blockchain per proteggere i dati e garantire un ambiente online sicuro.
- Esplorare l'uso della tecnologia blockchain per favorire l'interoperabilità tra mondi virtuali dei giochi.
- Favorire l'adozione di un sistema di gestione dei dati decentralizzato basato su blockchain per un'esperienza di gioco senza soluzione di continuità.
- Promuovere l'approccio collaborativo tra industria, istituzioni, giocatori e altri attori coinvolti per affrontare le sfide e sfruttare le opportunità del Web3.

CONCLUSIONI FINALI

- Implementare una regolamentazione adeguata che bilanci l'innovazione con la protezione degli utenti.
- Educare e coinvolgere il pubblico nella comprensione e nell'adozione delle nuove tecnologie e soluzioni sostenibili.

CONCLUSIONI FINALI

7) SOSTEGNO AGLI SVILUPPATORI ITALIANI

- Semplificare la burocrazia e ridurre le tasse per le aziende e gli sviluppatori di videogiochi per stimolare gli investimenti nel settore.
- Istituire un fondo perduto per fornire finanziamenti diretti agli sviluppatori di videogiochi.
- Promuovere bandi e concorsi a tema videoludico attraverso una piattaforma centralizzata per aumentare l'interesse e la partecipazione degli sviluppatori.
- Incentivare corsi di inglese specifici per i professionisti del gaming per migliorare le competenze linguistiche e la comunicazione internazionale.
- Favorire esperienze lavorative all'estero attraverso programmi di scambio, stage o collaborazioni con aziende estere per acquisire conoscenze internazionali.
- Investire in programmi di alfabetizzazione culturale e imprenditoriale per aiutare gli imprenditori e i creativi a navigare nel mercato internazionale.

CONCLUSIONI FINALI

- Rivedere il regime fiscale del settore del gaming per semplificare le tasse e le procedure burocratiche, rendendole più favorevoli agli investimenti.

- Ripristinare iniziative pubbliche come il First Playable Fund per sostenere la nascita di nuove imprese e promuovere l'innovazione nel settore.

In sintesi, il settore degli Esports offre un'ampia gamma di opportunità, ma affronta sfide significative che richiedono una risposta oculata e collaborativa. **Con la giusta regolamentazione, investimenti mirati e promozione dell'educazione, gli Esports possono prosperare come un'industria inclusiva, innovativa e culturalmente rilevante.**

CREDITI E CONTATTI

OIES Osservatorio Italiano Esports
è un marchio di Sport Digital House
www.oiesports.it
oiesports@sportdigitalhouse.it

@osservatorioitalianoesports

@Osservatorio Italiano Esports

Osservatorio Italiano Esports

oiesports@sportdigitalhouse.it

OIES

OSSERVATORIO ITALIANO ESPORTS