



E-sport e lavoro: frammenti di regolazione giuridica

RACHELE AMMIRATI

Università di Genova

Dottoranda di ricerca in Diritto del Lavoro

rachele.ammirati@edu.unige.it

ABSTRACT

The phenomenon of e-sports – an abbreviation of electronic sports – has acquired increasing legal and economic relevance in recent years, particularly through the dissemination of gaming-related digital content by the players involved in competitive matches. Within the broader category of digital content creators, it is possible to distinguish various professional figures, among which pro players, i.e., professional gamers who livestream their matches on one or more digital platforms. As is the case with other content creators, pro players frequently operate under the aegis of an agency, commonly referred to as a team, which is responsible for organizing their training sessions, supplying the necessary technical equipment (such as controllers and headsets), and acting as an intermediary in negotiating sponsorship agreements with commercial brands.

This paper addresses the issue of the uncertain legal status of the pro player, adopting a comparative legal approach. The analysis examines the development of the phenomenon and the relevant regulatory frameworks in China, the United States, and the Republic of San Marino, with particular attention to the possible classification of the underlying relationship within the scope of sports employment law.

Keywords: e-sport; sport; content creator; gamer; pro player; team; China; USA; independent contractors; employees.

<https://doi.org/10.60923/issn.2421-2695/23510>

E-sport e lavoro: frammenti di regolazione giuridica

SOMMARIO: 1. Dal *gaming* agli *e-sports*: evoluzione del fenomeno. – 2. *Content creator*, *e-gamer* e *streamer*. – 3. Il *gamer* come lavoratore. La figura del *pro player* e il ruolo del *team*. – 4. Frammenti di regolamentazione del fenomeno dei *pro player* da parte degli ordinamenti di singoli Stati. – 5. Ipotesi sulla qualificazione giuridica dell'attività dei *pro player* in Italia. – 6. L'intreccio tra sport e *e-sport*.

1. Dal *gaming* agli *e-sports*: evoluzione del fenomeno

Il fenomeno degli *e-sport* – abbreviazione di *electronic sports* – ha rivestito negli ultimi anni un'importanza crescente, coinvolgendo milioni di appassionati e generando, solo nel 2022, ricavi per tre miliardi di dollari⁽¹⁾.

Il primo torneo videoludico della storia nasce all'Università di Stanford nel 1972, con soli 24 partecipanti che si sfidavano in una competizione di *Spacemar!* (un videogioco di combattimento tra astronavi) nel tentativo di vincere un abbonamento annuale alla rivista *Rolling Stone* che sponsorizzava la gara⁽²⁾.

Oggi, le modalità di *gaming* competitivo sono molteplici e sono riconducibili, pur senza pretesa di esaustività, ad alcune principali macrocategorie.

I *Real Time Strategy Game (RTS)* sono giochi di strategia in tempo reale in cui i giocatori controllano interi eserciti; i *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* sono giochi online multigiocatore che si svolgono in un'arena virtuale in cui due squadre si affrontano con l'obiettivo di distruggere la base avversaria; i *First Person Shooter (FPS)* sono giochi “sparatutto” in prima persona in cui i giocatori impersonano i protagonisti della battaglia con lo scopo di eliminare gli avversari e la cui visuale imita quella che avrebbe il giocatore nella realtà fisica; i *Third Person Shooter (TPS)* sono “sparatutto” in terza persona in cui, a differenza degli *FPS*, la visuale consente di vedere l'*avatar* di cui si controllano i movimenti; i *Battle Royale*, che a loro volta possono essere in modalità *FPS* o in *TPS*, sono incontri di combattimento tra giocatori che si muovono all'interno un'arena virtuale, con l'obiettivo di sopravvivere; i *Fighting Games* sono giochi di combattimento in cui giocatori si sfidano in duelli uno contro uno; gli *Strategy Card Game* sono giochi di carte strategici online; i *Role-Playing Game (RPG)*, sono giochi di ruolo in cui il giocatore interpreta uno o più personaggi con l'obiettivo di portare a termine la “campagna”, ossia la storia che si svolge all'interno dell'universo del gioco. Infine, gli *Sports Game* sono competizioni online che simulano gli sport tradizionali.

(1) <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>.

(2) S. Ceretta - L. Viola, *eSport e Metaverso: engagement, accessibilità e nuovi rischi*, *Il Nuovo Diritto delle Società*, n. 11, 2022, 2011 ss.

A partire dagli anni '90 le sempre più potenti interconnessioni del web hanno consentito di sviluppare competizioni online e *live*. Ciò ha permesso ai tornei di assumere una dimensione organizzativa stabile e al relativo mercato di acquisire una notevole rilevanza economica.

La crescita del valore economico del mondo degli sport elettronici, e la loro diffusione nella società e nei media, sono fenomeni di portata mondiale. Cina, Corea del Sud e Stati Uniti, in particolare, sono i Paesi che più hanno visto svilupparsi il fenomeno del *gaming*(3).

L'industria *e-sportiva* cinese(4) ha conosciuto negli ultimi anni una rapida espansione, fino a diventare il più grande mercato di *e-sport* al mondo con un pubblico di 4,88 milioni di persone, secondo i dati pubblicati dalla China Audio-video and Digital Publishing Association(5). Questo sviluppo ha portato all'emersione di alcune figure professionali tipiche del settore: gli *e-sport operators*, ossia i soggetti che organizzano, producono o sponsorizzano gli eventi di *e-sport*; e gli *e-sport professionals*, identificati come i *gamer* che competono nei tornei e negli eventi di *e-sport* o che si allenano con altri professionisti (ma con lo stesso termine ci si riferisce anche ai soggetti che si occupano dell'analisi dei giochi o che assistono i giocatori negli allenamenti)(6).

In un sistema iper-regolato come quello cinese, è assai rilevante che all'emersione delle citate figure professionali abbia corrisposto il loro formale riconoscimento da parte del Ministero delle risorse umane e della previdenza sociale(7),

L'attività di coloro che operano nel settore degli *e-sport* deve essere autorizzata da specifici permessi e tutti gli eventi che si svolgono in Cina, devono essere approvati attraverso l'attribuzione di un numero di pubblicazione. Mentre gli editori dei videogiochi devono ottenere una licenza per il servizio di pubblicazione online, agli *operators* è richiesta una licenza commerciale di telecomunicazioni.

Gli eventi *e-sportivi*, come ogni altro evento internazionale ospitato o co-organizzato dalla Sports Information Centre of the General Administration of Sport of China (CSIC) sono regolati utilizzando procedure specifiche e la documentazione dev'essere presentata alla stessa CSIC con largo anticipo. Gli eventi organizzati da enti differenti, invece, seguono procedure diverse sulla base del luogo in cui si devono svolgere: a Shanghai, ad esempio, è necessario che ogni evento *e-sportivo* segua le medesime procedure degli eventi sportivi tradizionali. Per quanto riguarda gli eventi

(3)https://www.statista.com/outlook/amo/esports/custom?token=Qa7_hyAnb5d0SN2zHjGzHTFGauKXXB7QIJBXpvuQHvRpTh90dhzVHXj7O1ZhVNXTw4Rf6ZGu1KAU0wYSFw9t2b9zDoL2THJU0tvGsVsF6zWW3MnQwRysLgA¤cy=USD.

(4) D. Peng - W. Xiaohui - Z. Allan Yijia - J. Bin, *Electronic Sports Industry in China*, Springer Verlag, 2023, 1 ss.

(5) Si veda <http://www.cadpa.org.cn/3277/index.html>.

(6) Per il testo completo si rinvia a https://www.mohrss.gov.cn/wap/xw/rsxw/201904/t20190403_313788.html e https://www.mohrss.gov.cn/xxgk2020/fdzdgknr/rcrs_4225/jnrc/202112/t20211227_431368.html.

(7)L. Fangru - L. Zhongxuan, *Precarious love of eSports players in China: work-and-play amidst love and precarity*, *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*, 2024, 713 ss.

offline, invece, è obbligatorio ottenere un *Commercial Performance Permit*, oltre a specifici permessi richiesti ai dipartimenti di cultura, salute, *fire protection*, pubblica sicurezza, ed essere ottemperanti alle normative sulle *performance* e le attività su larga scala.

Anche alle piattaforme *streaming* sono richiesti specifici adempimenti, quali la licenza commerciale per le telecomunicazioni e la licenza per la diffusione di programmi audiovisivi attraverso la rete informatica.

Da ultimo, anche i club e i *players* sono sottoposti a linee guida. *In primis*, le squadre e i giocatori possono registrarsi presso l'ente regolatore su base volontaria ma, in assenza di iscrizione, non è concessa loro la possibilità di partecipare ad alcun evento approvato dalla CSIC, dalla All-China Sports Federation, o da qualsiasi altra autorità sportiva di qualunque livello. Per richiedere l'iscrizione, un club *e-sport* deve avere almeno cinque giocatori registrati presso l'autorità sportiva locale. I giocatori, inoltre, devono richiedere la registrazione presso le autorità sportive provinciali del loro luogo di residenza o all'ufficio di registrazione *hukou*(8). Infine, i *gamer* devono necessariamente avere almeno 18 anni per essere considerati idonei alla partecipazione agli eventi, salva la possibilità per le associazioni locali *e-sportive* di imporre ulteriori criteri(9).

Anche la Corea del Sud ha conosciuto negli ultimi anni una rapida espansione del mercato degli *e-sport*, con introiti pari a 297 milioni di dollari nel 2024(10). L'evoluzione del *gaming* coreano può essere suddivisa in tre periodi che prendono avvio alla fine degli anni Novanta: una prima fase, che vede la nascita e lo sviluppo delle comunicazioni tramite PC e dei PC *bang*(11), e agevolata dall'ascesa del *world wide web*, che ha connesso i *gamer* attraverso internet, rendendo possibile il gioco competitivo online; una seconda fase, segnata dalla pubblicazione di StarCraft(12), un *real time strategy game* sviluppato da Blizzard Entertainment, la quale ha anche contribuito con massicci investimenti alla nascita dei primi tornei *e-sportivi*; infine, una terza fase, che si conclude nei primi anni Duemila, in cui le competizioni cominciano ad essere trasmesse sui canali televisivi nazionali(13).

Sebbene in Corea si utilizzasse il termine *pro gamer* già dal 1998, l'espressione era riferita ad un concetto molto distante dal *pro player* moderno: i premi per la vittoria in alcune competizioni organizzate nei PC *bang* erano limitati alla corresponsione di buoni sconto o ingressi gratuiti, mentre le leghe offrivano piccole ricompense in denaro o

(8) Sistema di certificazione di residenza istituito nel 1958 per tenere sotto controllo le migrazioni dei cittadini all'interno del Paese, che include informazioni identificative e dati personali, v. G. De Luca, *La tutela della persona del diritto del lavoro cinese*, Cleup, 2018, 242.

(9) Q. Wei, *Regulations governing e-sports events in mainland China*, *Asia Business Law Journal*, 2024.

(10) <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/south-korea>.

(11) *Bang* è un termine coreano che significa "stanza", mentre PC *bang* indica la variante coreana degli *Internet café*.

(12) S. C. Rea, *Chronotopes and social types in south korean digital games*, *Signs and Society*, n. 1, vol. 7, 2019, 120.

(13) D. Y. Jin, *Historiography of korean esports: perspectives on spectatorship*, *International Journal of Communication*, vol. 14, 2020, 3730 ss.

sconti sulle quote di iscrizione ai PC *bang*. Inoltre, non esistevano squadre che organizzassero gli allenamenti e che retribuissero i giocatori.

Solo nel 2000 viene riconosciuta ufficialmente la categoria professionale dei *pro player* e, contestualmente, al fine di rendere gli *e-sport* un evento sportivo ufficiale, viene fondata – con l’approvazione del Ministero della cultura, dello sport e del turismo – la Korea e-Sports Association (KeSPA)(14), ente membro del Comitato Olimpico coreano e della International e-Sports Federation che gestisce la trasmissione dei *match*(15). Dal 2005 si svolge la KeSPA cup, una competizione che permette ai giocatori non professionisti di sfidare i *pro player* in più *match* ad eliminazione, in giochi come StarCraft, Special Force, Kartrider e FreeStyle Street Basketball(16).

Anche negli Stati Uniti il fenomeno del *gaming* competitivo è caratterizzato da diffusione crescente e da valori economici tutt’altro che trascurabili, che hanno raggiunto nel 2024 il miliardo di dollari di fatturato(17).

Tuttavia, come è immaginabile, il grado di regolazione che connota il mercato statunitense è assai meno intenso di quello cinese. Le fonti di regolazione sono per lo più quelle adottate dalle leghe che gestiscono le competizioni *e-sportive*; in taluni casi, è lo stesso soggetto proprietario del videogioco a determinare le regole di accesso e di svolgimento delle competizioni, nonché le condizioni economiche dell’attività dei giocatori professionisti. Nel prosieguo della trattazione si daranno ulteriori dettagli in merito (v. *infra* § 4).

2. Content creator, e-gamer e streamer

Per comprendere quale possa essere il corretto inquadramento giuridico dell’attività svolta dagli *e-gamer* e dagli *e-sportivi*, è utile partire da una ricognizione delle forme con cui si manifesta, in concreto, tale attività e da qualche esempio di disciplina applicata. Quest’ultima, nella prassi, è usualmente determinata dalla stessa piattaforma che ospita le attività videoludiche e il videogiocatore, in molte circostanze, è chiamato ad esprimere semplicemente il proprio consenso, senza margini di contrattazione, quale condizione per potere fruire dell’applicazione e dei servizi della piattaforma.

In linea di massima, la figura di coloro che svolgono attività videoludiche online pare riconducibile alla categoria, amplissima, del “creatore di contenuti digitali”.

In tale macrocategoria – non definita giuridicamente –, confluiscono diversi profili professionali che spesso traggono profitto dalla visibilità generata dai propri

(14) Si veda <http://www.e-sports.or.kr/en/>.

(15) S. C. Rea, *Crafting stars: south korean e-sports and the emergence of a digital gaming culture*, *Education About Asia*, vol. 21, n. 2, 2016, 23.

(16) M. Yuzyk, P. Seidner, *E-sports competitions*, in *Developments in Information & Knowledge Management for Business Applications: Volume 5*, a cura di N. Kryvinska - M. Greguš, Springer International Publishing, 2022, 671.

(17) <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/united-states#analyst-opinion>.

contenuti pubblicati online oppure dagli abbonamenti che gli utenti possono sottoscrivere al fine di accedere a contenuti personalizzati⁽¹⁸⁾.

Particolarmente estesa risulta la nozione utilizzata in Italia dall'INPS⁽¹⁹⁾, che ricomprende tra i *content creator* una pluralità di soggetti, e in particolare chiunque disponga degli «elementi necessari per creare un *post*, un video, un *meme*, ossia un contenuto digitale» e non solo chi trae profitto dall'attività di *digital creation*.

Nella stessa direzione si muove la successiva Circolare INPS n. 44 del 19 febbraio 2025, secondo la quale «gli operatori che si dedicano all'attività di creazione di contenuti (c.d. *content creator*) possono svolgere tale attività in forma amatoriale (produzione dei contenuti per *hobby*), o con l'obiettivo di trarne una fonte di reddito (principale o secondaria)». Tutte le figure, secondo l'INPS, sono riconducibili alla più ampia platea dei lavoratori delle piattaforme digitali.

L'affermazione della Circolare, sembra tuttavia porsi in contrasto con il campo di applicazione della direttiva 2831/2024/UE, che pare rivolgersi ad una tipologia di lavoro diversa da quella che comunemente caratterizza i rapporti tra le piattaforme di gioco e i *pro player*. Come evidenziato dal cons. n. 19 della stessa direttiva, infatti, le piattaforme che si occupano di realizzare contenuti digitali (di spettacolo, di gioco o di altro genere) e che normalmente li mettono a disposizione del pubblico senza che sia necessaria alcuna richiesta individuale, «una tantum o ripetuta», non rientrano nel campo di applicazione della direttiva.

All'interno dei *content creator* è dunque possibile individuare diverse figure, professionali e amatoriali, in base alla tipologia dei contenuti condivisi sui *social*. Tra questi spiccano i *gamer*, ossia i giocatori non professionisti, intesi non solo come *user* di un videogioco, ma anche come utenti attivi di una piattaforma su cui condividono i risultati raggiunti⁽²⁰⁾. Qualora il *content creator* realizzi anche contenuti *live* prende il nome di *streamer*. Lo *streamer* è un *content creator* che si avvale di piattaforme quali Twitch, YouTube o TikTok per trasmettere in diretta i propri contenuti.

Per il creatore di contenuti digitali estranei al mondo dell'*e-sport* le modalità di remunerazione si sostanziano in un compenso diretto, versato dalla piattaforma di *streaming video* (principalmente Twitch e YouTube e, in misura molto inferiore, TikTok) per la trasmissione di contenuti in *live streaming*; in un compenso indiretto, proveniente dai fruitori dei contenuti che sottoscrivono un abbonamento mensile al canale (come nel caso di Twitch e OnlyFans) o attraverso le “donazioni” della *community* (modalità più

(18) Così la relazione di L. Cosmano, allegata all'Audizione nella seduta della Commissione Lavoro pubblico e privato della Camera dei Deputati del 10 giugno 2021, 14.

(19) Audizione del Presidente dell'INPS nella seduta della Commissione Lavoro pubblico e privato della Camera dei Deputati del 30 giugno 2021, 7.

(20) Ai fini del presente contributo ci si occuperà solamente di quella parte di *gamer*, professionisti o meno, che realizza contenuti sui *social* e non di quella che ha un ruolo puramente passivo all'interno del gioco.

utilizzata su TikTok) e, infine, un compenso derivante da sponsorizzazioni, attività di *endorsement* o di pubblicità testimoniale(21).

Se lo *streamer*, ad esempio, usa la piattaforma Twitch, i benefici economici dell'attività di diffusione dei propri video-*match* sono subordinati alla c.d. "affiliazione" alla piattaforma. Lo *streamer* può formulare la richiesta di affiliazione qualora la prestazione registri in media 3 o più spettatori simultanei nell'arco temporale di 30 giorni, un numero di *followers* non inferiore a 50 e si protragga per almeno 7 giorni di trasmissione unica e di complessivi 500 minuti di trasmissione negli ultimi 30 giorni. A questo primo stadio può seguire l'acquisizione dello *status* di *partner* con obbligo di esclusiva dei contenuti *in live* a fronte di un numero minimo di ore e giorni di trasmissione (almeno 25 ore di trasmissione negli ultimi 30 giorni e per 12 giorni differenti) verso un pubblico di almeno 75 spettatori (media che viene calcolata sempre su 30 giorni) e di specifica approvazione del *team* addetto alle *partnership*(22).

In questo quadro si colloca anche l'attività svolta da soggetti che assumono le vesti di agenzie intermedie, che assistono il *creator* e coadiuvano il *brand* nella selezione del volto più adatto a pubblicizzare i propri prodotti.

3. Il *gamer* come lavoratore. La figura del *pro player* e il ruolo del *team*

Non è semplice leggere attraverso le categorie e gli istituti del diritto del lavoro le diverse figure (*content creator*, *gamer*, *streamer*) appena descritte. Alcune delle attività neppure possono essere ricondotte a forme di lavoro(23). Sembra infatti che, nei casi in cui l'utente non sia affiliato ad una piattaforma, la qualità di *creator* professionale dipenda dalla frequenza con cui carica i propri contenuti online e dal successo che questi ottengono.

Tuttavia, la frequenza, la stabilità e la continuità della pubblicazione di contenuti, devono essere considerati criteri necessari, ma non sufficienti perché l'utente possa essere considerato un lavoratore: i video caricati devono avere fine promozionale e avere ad oggetto prodotti o servizi che i *brand* intendono pubblicizzare.

Tale ipotesi trova riscontro nella sentenza 4 marzo 2024, n. 2615 del Tribunale di Roma. Il giudice capitolino, chiamato a pronunciarsi sulla qualificazione del rapporto di lavoro intercorso tra una società che svolgeva attività di vendita online di integratori alimentari e tre *influencer*(24), ingaggiati dalla società per promuovere i propri prodotti

(21) M. Tenore, E-sport: l'applicazione dell'articolo 17 Modello OCSE ai redditi conseguiti dagli e-gamer, *Rivista Telematica di Diritto Tributario*, 2021, 2 ss.

(22) A. Rota, *I creatori di contenuti digitali sono lavoratori?*, *LLI*, 2021, vol. 7, n. 2, 9.

(23) Sul rapporto tra lavoro e attività di creazione intellettuale degli *influencer* e *content creator*. v. Torsello, *Le figure dell'influencer e del content creator del web: lavoro o cessione del diritto d'autore*, in *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, a cura di M. Biasi, Giappichelli, 2024, 712 ss.

(24) Con il termine *influencer* si intende un *content creator* che utilizza i propri canali *social* promuovendo le vendite su richiesta dei *brand* e talvolta offrendo un codice sconto personalizzato.

tramite i canali *social*, ha sottolineato la rilevanza della stabilità e della continuità dell'attività e ha ricondotto il rapporto di lavoro al rapporto di agenzia⁽²⁵⁾.

Una differenza tra un generico *content creator* amatoriale e un *gamer* o *streamer* che, nell'ambiente dell'industria del *videogame* – e quindi indipendentemente da qualsiasi qualificazione normativa, - è considerato professionista (cioè, *pro player*) riguarda le fonti di guadagno. Il reddito del giocatore professionista deriva infatti, almeno in parte, anche dai compensi dell'attività di *gaming*, ossia dai pagamenti di premi in denaro e vincite ottenute direttamente dal *gamer*, o tramite il *team* di appartenenza, per la partecipazione a competizioni (sia offline, sia online) (26).

In effetti, la figura del *pro player* è quella che pare più promettente nell'ottica di individuarne un possibile inquadramento ai fini giuslavoristici.

Il *pro player* non è semplicemente un giocatore di *e-sport*: nel momento in cui il gioco smette di essere una mera fonte di intrattenimento e diventa una fonte di guadagno *potrebbe* infatti verificarsi l'*upgrade* del *gamer* da mero utente del videogioco, o da semplice creatore di contenuti digitali, a lavoratore⁽²⁷⁾.

All'aumento della capacità delle piattaforme di replicare, anche graficamente, l'esperienza di eventi sportivi, è conseguito l'aumento delle abilità e delle conoscenze tecniche dei giocatori, a cui viene richiesta un'*expertise* sempre maggiore. Questa necessità di "specializzazione" ha generato un ecosistema competitivo, se non addirittura agonistico, nel quale le competizioni possiedono regole di torneo e sono disputate da singoli *gamer* o da squadre secondo un sistema di selezione o di iscrizione⁽²⁸⁾.

Date queste premesse, sembra possibile descrivere la figura del giocatore professionista come quel *creator* che utilizza una o più piattaforme digitali per condividere *live* il proprio contenuto che lo vede protagonista di un *match online*. L'elemento della partecipazione attiva al *match* non è secondario, in quanto la sola condivisione di contenuti, ancorché relativi al *gaming* competitivo, relegherebbe la figura all'interno della generica categoria del *content creator*.

Si noti che la nozione di professionismo utilizzata nell'ambito degli *e-sports* appare distante da quella propria dell'ordinamento sportivo, da cui deriva uno *status* cui si collegano tutele e benefici, sia per le società che per gli atleti. Nell'accezione relativa al mondo virtuale il concetto *de quo* è, infatti, più semplicemente legato alla partecipazione ad eventi di rilievo nazionale o internazionale: si tratta di una sorta di auto-

(25) F. Capponi, *Influencer: la qualificazione del rapporto di lavoro secondo il Tribunale di Roma*, in *Bollettino ADAPT*, 27 maggio 2024; in senso contrario v. P. Iervolino, *Sulla qualificazione del rapporto di lavoro degli influencers*, *LLI*, 2, 2021, 45.

(26) A. F. Martino, *Il trattamento fiscale dei compensi degli e-gamer e i profili di diritto internazionale*, *Eunomia. Rivista di studi su pace e diritti umani*, 2023, n. 1, 128 ss.

(27) Per un'analisi dell'evoluzione della carriera del *pro player* si veda W. Fisackerly, *Esports professional career process*, in *Routledge Handbook of Esports*, 2024, § 3.10.

(28) E. Rocchini, *Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers*, *MGL*, 2024, n. 1, 109.

riconoscimento privo di un qualunque riferimento a standard condivisi in maniera universale, o ad organismi competenti a riconoscerli in modo ufficiale⁽²⁹⁾.

Emerge dunque una figura di *pro player-content creator* in cui è cumulata quella del *gamer* che gode di un discreto seguito sui *social* e quella dello *streamer*, cioè del soggetto che appartiene ad un *team* e pubblica *online* contenuti relativi al mondo *gaming* competitivo partecipando attivamente a *match* il cui scopo è quello di collocarsi all'interno di un *ranking*.

Il *team* è composto da una serie di figure di supporto ai giocatori che ad esso appartengono, come il *coach* e il *match analyst*, figura, quest'ultima, che si occupa di analizzare i giochi e le caratteristiche delle squadre che verranno affrontate. Al pari dell'agenzia di cui sovente fa parte il *content creator*, il *team* si occupa di fornire al giocatore gli *sponsor* e gli strumenti necessari allo svolgimento della propria prestazione, come il *controller* e le cuffie. L'affiliazione al *team* permette al giocatore di svolgere attività di sponsorizzazione di prodotti dell'industria dei videogiochi e partecipare ad eventi e tornei.

Il *team*, oltre a svolgere attività di agenzia, individua le competizioni a cui il *pro player* dovrà partecipare, è responsabile della preparazione fisica e psichica dei giocatori, organizza i tempi di allenamento e potrebbe corrispondere compensi ulteriori rispetto alle vincite. A loro volta, ai giocatori è richiesta una serie di attività orientate alla realizzazione di un'utilità giuridico-economica e all'aumento della notorietà del club, ad esempio attraverso la condivisione di contenuti digitali sui propri canali *social*, l'incontro con i tifosi o la partecipazione a iniziative pubblicitarie degli *sponsor*⁽³⁰⁾. In questa relazione tra il *team* e il giocatore, si potrebbe ravvisare l'esistenza di un rapporto di lavoro, in cui la prestazione *e-sportiva* rappresenta l'oggetto dell'obbligazione.

4. Frammenti di regolamentazione del fenomeno dei *pro player* da parte degli ordinamenti di singoli Stati

Sebbene al momento nessuno Stato europeo abbia una compiuta disciplina sugli *e-sport*, il *pro player* e il *team* paiono essere considerati, nell'ambito della regolamentazione di alcuni Paesi, alla stregua di soggetti che, in date circostanze e a certe condizioni, sono legati da un contratto di lavoro. In altri termini, l'attività del *pro player* pare essere qualificabile giuridicamente come lavoro.

È il caso, ad esempio, della Francia. La *Loi pour une République numérique* francese del 2016, alla Sezione 4, intitolata “*Compétitions de jeux vidéo*”, art. 101, definisce “*jeux video*” le competizioni che vedono sfidarsi almeno due giocatori o una squadra di

(29) P. Raimondo, *Sport vs esports. Una difficile convivenza*, *Federalismi.it*, 2022, n. 1, 134 ss.

(30) F. Santini - R. Pettinelli, *Technological evolution and labour law Between 'sport' and 'entertainment': the e-sport*, in *Italian Labour Law e-Studies*, vol. 1, 2023, 214.

giocatori con l'obiettivo della vittoria e descrive all'art. 102 il contratto di lavoro dei *gamer*, con la conseguente applicazione delle norme del *Code du travail*(31).

Il legislatore francese ha dunque creato una forma contrattuale specifica, ispirata al modello sportivo, definendo il *pro player* come “qualsiasi persona la cui attività remunerata comporti la partecipazione a competizioni di videogiochi in un rapporto di subordinazione giuridica con un'associazione o impresa che beneficia di una licenza del ministro del digitale”. Il contratto introdotto dalla l. 1321/2016 è a tempo determinato (*CDD-esportif*), ma derogatorio rispetto alle regole generali per i contratti a tempo determinato. Il livello di effettività della normativa sembra essere al momento limitato, come risulta dal fatto che soltanto cinque società hanno ottenuto l'autorizzazione ministeriale(32).

Completano il quadro normativo i decreti ministeriali attuativi nn. 871 e 872 del 2017, che conferiscono *status* giuridico sia alle competizioni che ai *player*, con regole che prevedono per gli organizzatori l'obbligo di approvazione ministeriale sulla base di una istanza da presentare al Ministero dell'Interno almeno 30 giorni prima dell'inizio del torneo con specifiche indicazioni(33).

Prima dell'intervento del Legislatore del 2016, alle competizioni di videogiochi si applicava la disciplina contenuta nel Codice di sicurezza interna in materia di lotterie, motivo per cui i *match*, qualificati come lotterie, erano vietati. Ai sensi del Codice, rientrano nella nozione di lotteria quei concorsi, la cui partecipazione è aperta al pubblico, che impongono un sacrificio economico ai partecipanti e che prevedono un premio o una ricompensa che sia possibile ottenere sulla base di elementi di casualità. L'art. 101, dunque, esclude le competizioni di videogiochi dal divieto di lotterie, nella misura in cui il totale delle quote di partecipazione raccolte presso i giocatori non superi il costo totale dell'esborso fatto dall'organizzatore per l'evento(34).

Negli Stati Uniti l'inquadramento degli *e-sportivi pro player* pare essere ispirato da quello degli sportivi professionisti in genere. La tradizione sportiva americana conosce due distinte forme contrattuali applicabili ai giocatori sulla base dello sport praticato. Ad esempio, mentre i giocatori di campionati come la National Football League (NFL) o la National Basketball Association (NBA) sono titolari di un rapporto di lavoro subordinato con i loro *team* tanto da essere definiti *employees*, i giocatori appartenenti alla

(31) G. Scarchillo - A. M. Quondamstefano, *Esport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato*, *Rivista di Diritto sportivo*, vol. 2, 2023, 573 ss.; F. Santini, *Il microcosmo videoludico: gli esports*, in *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, a cura di M. Biasi, Giappichelli, 2024, 707 ss.; A. Lepore, *Persona, sport e metaverso*, *Rivista di Diritto Sportivo*, 2023, n. 2, 442.

(32) <https://www.entreprises.gouv.fr/secteurs-dactivite/numerique/lesport/statut-des-joueurs-professionnels-salaries-de-jeux-video>.

(33) https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/article_jo/JORFARTI000033203461

<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633579>

<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000034633551>

(34) Per un approfondimento sul modello economico dei club di *e-sport* francesi: W. De Moor - M. Terrien - C. Durand - N. Besombes, *The current situation of the French professional e-sports industry: economic models of the clubs and regulation of the leagues*, *European Sport Management Quarterly*, 2022.

Professional Golfers' Association (PGA) sono considerati *independent contractors*, ossia l'equivalente dei nostri lavoratori autonomi(35).

Analogamente agli sport tradizionali, negli *e-sport* è possibile distinguere due diverse forme contrattuali sulla base del videogioco. I giocatori professionisti della League of Legends Championship Series (LCS) – torneo organizzato dalla Riot Games che vede sfidarsi da otto a dieci squadre in una gara di sopravvivenza all'interno di una *battle arena* – sottoscrivono due diversi contratti di *employment*, il primo con la LCS e il secondo con un *team*(36). Anche tra la LCS e il *team* viene concluso un accordo, con cui la LCS fissa un compenso minimo che il *team* si impegna a corrispondere al *gamer* e consente alle squadre di rimpiazzare i propri giocatori, pur mantenendo il potere disciplinare in caso di violazione da parte del singolo *gamer* delle *Riot Games policies*.

Molto più vicina alla struttura della Professional Golfers' Association appare invece la ESL Pro League(37), lega del gioco “sparatutto” Counter-Strike: Global Offensive, che si divide in due leghe parallele, una europea e una americana, entrambe composte da quattordici *team*, i cui vincitori si sfidano in finale. I giocatori e le squadre che possono partecipare alla lega vengono selezionati mediante diversi eventi *entry-level* sulla base delle loro *performance*(38). La composizione della squadra che partecipa alla competizione è lasciata all'autonomia del *team*, che stipula con i giocatori un contratto come *independent contractors*.

Un ulteriore modello è quello della Overwatch League, in cui il *game maker*, Activision Blizzard, gestisce la competizione in accordo con i *team*, i quali sottoscrivono un contratto di *employment* con i giocatori. La lega ha una struttura che emula quella degli sport tradizionali, comprendendo *match* in casa e fuori e si compone di due divisioni: la *Atlantic Division* e la *Pacific Division*. Diversamente dalle altre, la Overwatch League impone ai giocatori un'età minima per partecipare, ossia diciotto anni, ma ai minorenni è comunque consentito stipulare contratti e allenarsi con i *team*(39). L'appartenenza alla squadra è modellata sulla struttura dell'NBA e della NFL, in cui le squadre sono proprietà di soggetti privati, che stipulano un contratto con la lega. Sulla base del contratto, Activision Blizzard divide al 50% gli utili generati dalla competizione – al netto dei costi di *marketing* e di produzione – con i *team* partecipanti. Tuttavia, la lega esercita un forte controllo sui contratti che le squadre stipulano con i singoli giocatori, attraverso la previsione di clausole particolarmente favorevoli per i lavoratori, come un

(35) J. T. Holden - T. A. Backer, *The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship*, *American Business Law Journal*, vol. 56, 2, 2019, 404.

(36) K. E. Hollist, *Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation*, *Arizona Law Review*, 2015, 831 ss.

(37) H. A. Bayliss, *Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players*, *Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice*, vol. 22, 2016, 367 ss.

(38) Per lo schema relativo alla qualificazione alla ESL Pro League si rinvia a <https://play.eslgaming.com/global/league-structure>.

(39) *Overwatch League Teams, Structures, Schedule and Everything Else We Know*, PCGAMESN, <http://www.pcgamesn.com/overwatch/overwatch-league-teams-cities-dates>.

contratto con durata minima di un anno, un compenso minimo di cinquantamila dollari, un'assicurazione sanitaria e un piano pensionistico.

Un altro Paese in cui pare manifestarsi il professionismo degli *e-sportivi* è la Cina. Non v'è dubbio che l'attività dei *pro player* sia considerata "lavoro". Tuttavia, il termine *laodong*, utilizzato nella descrizione di queste figure professionali è un termine omnicomprensivo con cui si è soliti indicare ogni forma di prestazione lavorativa, includendo dunque sia il lavoro subordinato, sia il lavoro autonomo. In senso stretto, però, lo stesso vocabolo è anche utilizzato per definire il solo lavoro subordinato, che si contrappone al *laowu*, il quale a sua volta si distingue in due categorie differenti di contratti: i contratti tipici, previsti dal codice civile cinese a cui vengono ricondotti rapporti come il contratto di appalto, di mediazione e di trasporto; e i contratti atipici, come quelli di lavoro autonomo, a cui vengono applicati i principi generali del codice civile e che non godono di un'estensione completa delle tutele previste per il lavoro subordinato.

Le più importanti leggi sul lavoro cinese⁽⁴⁰⁾, tuttavia, non contemplano la nozione di lavoro subordinato, che è da ricercare nella circolare in materia di costituzione del rapporto di lavoro subordinato, pubblicata dal Ministero del lavoro e della previdenza sociale nel 2005.

La finalità della circolare è quella di individuare criteri utili per stabilire la sussistenza di un rapporto di lavoro subordinato. Tali criteri vengono rintracciati in tre elementi che attengono alla posizione del datore di lavoro e del lavoratore, all'esercizio del potere direttivo da parte del datore di lavoro e, infine, alla collocazione del lavoratore all'interno di un'unità produttiva in cui svolge la propria prestazione lavorativa. La subordinazione discende dunque dall'esercizio dei poteri datoriali, come si ricava dal fatto che viene intesa sia come subordinazione personale del lavoratore, sia come "rinuncia" alla propria autonomia, nel senso che il prestatore utilizza strumenti del datore di lavoro, segue le direttive che gli vengono impartite ed è sottoposto al potere di controllo e disciplinare del datore stesso; sia come subordinazione economica al datore di lavoro, che corrisponde la retribuzione in cambio della prestazione del lavoratore⁽⁴¹⁾.

Con l'avvento delle nuove tecnologie, tuttavia, la nozione della circolare si è dovuta scontrare con nuove realtà che difficilmente sono assimilabili alle figure esistenti all'interno delle macrocategorie di lavoro subordinato o autonomo⁽⁴²⁾.

(40) La *People's Republic of China Labour Law* promulgata nel 1995 a cui si è affiancata la *People's Republic of China Employment Contract Law*, approvata dal Comitato Permanente dell'Assemblea Nazionale il 29 giugno 2007 ed entrata in vigore il 1° gennaio 2008.

(41) X. Jianbo, *Le sfide del mercato del lavoro cinese e la tendenza alla ridefinizione verso i rapporti di lavoro*, in *Lavori atipici ed economia digitale - Prospettiva luso-italo-brasiliana*, a cura di F. Da Silva Veiga – C. Martins Dos Santos Benevides, 2022, 162 ss.

(42) M. Wang, *Study on the Recognition of Labor Relationships of Internet Contract Workers in China*, 2024, vol. 12, n. 5, <https://doi.org/10.12677/ojls.2024.125482>.

Nell'ambito degli *e-sport*, i contratti firmati tra club e giocatori professionisti spesso includono diversi aspetti come allenamenti giornalieri, competizioni, trasferimenti, sponsorizzazioni commerciali, trasmissioni in diretta, ma anche incentivi e sanzioni(43). Inoltre, alcuni sono contratti di lavoro sottoscritti appositamente per un evento *e-sport*, altri sono contratti firmati da *team* e giocatori su richiesta unificata degli organizzatori dell'evento. Infine, possono essere contratti denominati contratti di cooperazione o contratti di agenzia, che includono trasmissioni *streaming*, sponsorizzazioni e altre attività.

In merito alla questione sulla qualificazione giuridica dei *pro player* è possibile distinguere due diverse ricostruzioni. La prima riconduce il rapporto all'alveo del lavoro subordinato, sulla base dei criteri stabiliti all'art. 1 della citata circolare in materia di costituzione del rapporto di lavoro subordinato emessa dal Ministero.

La seconda identifica invece i *gamer* come non-lavoratori sulla base dell'accordo sottoscritto con le squadre, che dovrebbe essere regolato in conformità alle norme di *laowu*. Il motivo si rinviene nelle particolarità dell'industria *e-sport*, che non consente un'applicazione meccanica di leggi sul lavoro eccessivamente rigide, che risultano dunque incompatibili(44).

Per ricondurre l'attività di un *gamer* al rapporto di lavoro subordinato è necessario, nell'ordinamento cinese, verificare la sussistenza di un vincolo di subordinazione, che può essere scomposto in tre aspetti(45): subordinazione personale, subordinazione economica e subordinazione organizzativa(46). In primo luogo, la subordinazione personale è l'elemento fondamentale della teoria della subordinazione ed è anche considerata la caratteristica essenziale dei rapporti di lavoro. Ciò significa che i lavoratori devono accettare la direzione e l'organizzazione del datore di lavoro e tra i due si instaura una relazione di dipendenza. Nel mondo degli *e-sport*, dopo la firma del contratto, i giocatori devono adempiere alle disposizioni impartite del club, svolgere allenamenti giornalieri, partecipare a competizioni o altre attività commerciali in conformità con quanto pattuito nel contratto stesso. Inoltre, qualora il giocatore non rispettasse le regole imposte dalla squadra, sarebbe soggetto a sanzioni, aspetto che riflette pienamente la subordinazione personale.

In secondo luogo, la subordinazione economica si riferisce al fatto che i lavoratori dipendono economicamente dal datore di lavoro, elemento che include due aspetti: *in primis*, i lavoratori devono utilizzare i mezzi di produzione forniti dal datore

(43) Y. Zhao - T. Meng-Lewis - B. Ni, G. Lewis - Z. Lin, *The continuity of esports athletes' careers: skill transformation, personal development, and well-being*, SAGE open, 2024, 7 ss.

(44) F. Chen, *On the Identity Recognition and Rights Protection of Professional E-Sports Players*, <https://www.hanspub.org/journal/PaperInformation?paperID=79157>.

(45) Parte della dottrina ritiene invece che il vincolo di subordinazione comprenda solamente una subordinazione di tipo personale e una subordinazione di tipo economico, si veda ad esempio Z. Ke, *A Third Employment Category for Platform Workers in China: A Tough Start*, *The Chinese Journal of Comparative Law*, vol. 10, n. 2, 2022.

(46) Z. Xiao, *Theoretical Interpretation and Systematization of the Identification of Subordination in the Employment*, 2 *L Science*, 2021, 160.

di lavoro; ai lavoratori viene poi corrisposta una retribuzione per il lavoro svolto, che viene percepita come principale fonte di reddito. Inoltre, i luoghi di allenamento per i giocatori professionisti di *e-sport*, i computer e tutti gli strumenti utilizzati per i loro allenamenti quotidiani, come cuffie e *joypad*, sono tutti forniti dal *team*, che detiene dunque una sorta di “potere economico” sui giocatori.

Infine, la subordinazione organizzativa discende dalla subordinazione personale, ed è rivolta principalmente ai lavoratori che godono di particolare autonomia, con la conseguente riduzione del potere direttivo del datore. Attualmente, le principali fonti di reddito per le squadre cinesi includono i ricavi dalla piattaforma *streaming* ufficiale del club, i premi in denaro di varie competizioni e i ricavi derivanti dalla partecipazione ad attività commerciali, a cui i *player* partecipano con un alto livello di autonomia⁽⁴⁷⁾.

Da questa ricostruzione emerge dunque la totale subordinazione dei giocatori alla squadra, che permette di qualificare i *pro player* come lavoratori subordinati alle dipendenze del *team*, con la conseguente applicazione della *Labour Law* e della *Employment Contract Law*.

La questione della qualificazione del lavoro dei *pro player* appare di più immediata risoluzione nella legge 9 maggio 2023 n. 80, approvata dalla Repubblica di San Marino, che al momento rappresenta ciò che più si avvicina a una compiuta disciplina sugli *e-sports* in Europa. All'art. 11 viene infatti disciplinato il rapporto di prestazione *e-sportiva* e la sua instaurazione. Il rapporto di lavoro è di tipo “non subordinato”. Ai sensi della l. n. 164/2022, denominata “Riforma delle norme relative all’occupazione”, la Repubblica di San Marino ha distinto le forme di lavoro subordinato dalle forme di lavoro non subordinato. Tra queste ultime, figura anche il lavoro autonomo, inteso come «quello prestato da una persona fisica svolgente un’attività economica non organizzata in forma di impresa, nei confronti di altri soggetti, persone fisiche o operatori economici. La prestazione di lavoro deve essere senza vincolo di subordinazione e nelle modalità e nei limiti previsti dall’articolo 17-ter della Legge 31 marzo 2014 n.40 e successive modifiche».

Il codice prosegue con la definizione dei termini, delineando diverse figure tra cui quella del giocatore, che è la persona fisica che svolge attività *e-sportiva*, individualmente o nell’ambito di un *team e-sport*, ossia l’equivalente del nostro *gamer*. Il giocatore può poi diventare un *pro player*, definito “giocatore professionista” nel momento in cui svolga attività *e-sportiva* a titolo oneroso, in modo continuativo e prevalente rispetto ad altri impieghi o professioni, oppure sia classificato come tale per chiara fama nell’ambito della relativa disciplina *e-sportiva*.

5. Ipotesi sulla qualificazione giuridica dell’attività dei *pro player* in Italia

(47) K. Lv, C. H. Zhang, *The Evolution, Development Trend and Contemporary Implication of China’s Electronic Sports Development, Leisure Sports and Health*, vol. 1, n. 2, 2021.

Nella relazione con il *team*, dunque, il giocatore assume su di sé un'obbligazione avente ad oggetto la realizzazione di un'attività di fare personale e infungibile – ossia la partecipazione alla competizione – orientato alla realizzazione di un'utilità giuridico-economica e all'aumento della notorietà del club⁽⁴⁸⁾. Nonostante i pochi elementi a disposizione derivanti dalle modalità concrete di svolgimento dell'attività, pare possibile ritenere che si realizzi uno scambio riconducibile al lavoro quando un giocatore si obbliga alla condivisione di contenuti digitali sui propri canali *social*, all'incontro con i tifosi o alla partecipazione a iniziative pubblicitarie degli sponsor, sulla base di un accordo sottoscritto il *team* di appartenenza.

Se si condivide tale percorso interpretativo, ne discende che il complessivo regolamento contrattuale dovrà essere definito non più soltanto secondo le clausole dell'accordo, ma sulla base della norma imperativa inderogabile.

Tuttavia, nonostante le regole dell'interpretazione della volontà negoziale delle parti risultino l'ancoraggio più sicuro per districarsi entro la varietà delle forme con cui si realizza l'attività di *gaming* competitivo, l'esito del ragionamento proposto non sembra generalizzabile a causa della eterogeneità dei videogiochi e delle diverse modalità con cui i siti di *streaming* consentono di caricare i propri contenuti (49).

Nell'ordinamento italiano, dunque, a seconda delle caratteristiche e dell'intensità del coordinamento e dell'organizzazione da parte del *team*, l'attività del *pro player* potrebbe essere ricondotta a quella del collaboratore coordinato ai sensi dell'art. 409 n. 3 c.p.c., ma si potrebbero riscontrare anche le caratteristiche dell'eterorganizzazione dell'art. 2, d. lgs. n. 81/2015 che conducono all'applicazione della disciplina del lavoro subordinato⁽⁵⁰⁾. In base alle concrete modalità di svolgimento dell'attività di gioco e di preparazione al gioco, potrebbe ravvisarsi anche un vincolo di subordinazione, soprattutto se si aderisce all'idea che la sussistenza di lavoro subordinato possa essere accertata anche sulla base di una valutazione complessiva da parte del giudice di altri criteri complementari e sussidiari, e dunque che il vincolo di subordinazione non implichi necessariamente l'emanazione da parte del datore di direttive puntuali e un'assidua attività di vigilanza e controllo⁽⁵¹⁾.

(48) C. Di Carluccio, E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player, in *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, a cura di A. Lepore, C. Di Carluccio, C. Ghionni, *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo Straordinario, n. 2, 2025, 62 ss.

(49) A. Donini - A. Rota, *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, a cura di A. Lepore - C. Di Carluccio - C. Ghionni, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo Straordinario, n. 2, 2025, 215 ss.

(50) In senso contrario, A. Tampieri - G. Fioriglio, *Working in the e-sports: a juridical analysis*, in *Law Technology and Labour*, a cura di E. Menegatti, in *Italian Labour law e-studies*, 2023, 242.

(51) Nella sentenza 7 giugno 2024, n. 15955, la Cassazione ha ribadito il rilievo di alcuni elementi di fatto, quali «la collaborazione, la continuità delle prestazioni, l'osservanza di un orario, il coordinamento dell'attività lavorativa con l'assetto organizzativo del datore di lavoro e l'assenza di una struttura imprenditoriale» come indici sussidiari ai fini della qualificazione del rapporto di lavoro come subordinato, «quando l'assoggettamento del lavoratore al potere direttivo e organizzativo del datore di lavoro non sia agevolmente apprezzabile».

In Italia si sono susseguiti due diversi tentativi di disciplinare il settore *e-sport*, attraverso il d.d.l. 3626 presentato il 24 maggio 2022 e il d.d.l. 868 presentato il 7 febbraio 2023.

Il d.d.l. 3626 prevede, all'art. 9, che il contratto sia: «a tempo determinato; consentito unicamente per lo svolgimento di un'attività *e-sportiva* e delle prestazioni accessorie strettamente connesse alla medesima; rinnovabile, previa comunicazione ai centri per l'impiego; assimilato al contratto di lavoro autonomo, fermo restando che il giocatore deve rispettare le istruzioni tecniche e le prescrizioni per il conseguimento degli scopi agonistici della squadra *e-sportiva*; concluso in forma scritta».

Peraltro, l'art. 8 consente alle squadre e ai giocatori di regolare i propri rapporti anche tramite un ordinario contratto di lavoro, integralmente regolato dalla normativa in materia di lavoro privato, come poi ribadito dal comma 6 dello stesso art. 9, che sancisce la conversione in un contratto di lavoro subordinato a tempo indeterminato, qualora la prestazione continui oltre la scadenza dello stesso.

Diversa appare l'impostazione del d.d.l. 868, secondo il quale il rapporto di prestazione *e-sportiva* «si costituisce esclusivamente mediante la conclusione di un contratto di prestazione *e-sportiva* professionistico, dilettantistico o amatoriale, secondo quanto previsto dal capo I del titolo V del decreto legislativo 28 febbraio 2021, n. 36», riconducendo dunque il contratto al rapporto di lavoro sportivo.

6. L'intreccio tra sport e *e-sport*

L'esame delle discipline legislative, e dei progetti di legge in materia, segnala come questione emergente quella della riconducibilità dei *pro player* tra gli sportivi.

È tuttavia controversa tale riconducibilità, così come l'assimilabilità tra sport e *e-sport*.

In termini molto generici, e in assenza di una definizione normativa, gli “*e-sport*” sono intesi come competizioni che si svolgono all'interno di un videogioco a livello amatoriale o agonistico⁽⁵²⁾.

In Italia, una definizione più precisa, sebbene non derivante da un atto normativo, si rinviene nel Protocollo d'intesa del 14 gennaio 2022, stipulato dal CONI e dal Comitato promotore E-Sport Italia. Il Protocollo, volto a istituzionalizzare gli *e-sport* nell'ordinamento sportivo italiano, riconduce gli *e-sports* a due distinte categorie di giochi. Da un lato, gli sport elettronici, che implicano un minimo dispendio di energie fisiche e un coinvolgimento medio-alto di energie mentali, in cui viene simulato uno sport attraverso l'utilizzo di interfacce videografiche; dall'altro gli sport simulati che, attraverso l'utilizzo congiunto di interfacce videografiche e strumenti che replicano

(52) E. M. De Leo, *Fenomenologia degli Esport: nascita, sviluppo e inquadramento normativo. Criticità e prospettive*, *Eunomia, Rivista di studi su pace e diritti umani*, 2023, n. 1, 115 ss.

l'attrezzo sportivo reale, simulano un determinato sport, implicando per il giocatore un dispendio di energie sia fisiche che mentali⁽⁵³⁾.

Tale distinzione deve tuttavia fare i conti, nell'ordinamento italiano, con la nozione normativa di sport. Per valutare se gli *e-sport* possano essere annoverati tra i veri e propri sport è necessaria una comparazione delle specificità dei videogiochi rispetto alle discipline sportive "tradizionali"⁽⁵⁴⁾.

Il termine sport indica un'attività volta a sviluppare le capacità fisiche e psichiche, favorendo l'educazione e l'inclusione sociale, ma anche il complesso degli esercizi e delle manifestazioni, soprattutto agonistiche, in cui tale attività si realizza e, a differenza del gioco in senso proprio, è praticato nel rispetto di regole codificate da appositi enti, sia per spirito competitivo, sia per divertimento⁽⁵⁵⁾.

Una specifica definizione di sport, volta a favorire il miglioramento delle condizioni fisiche o psichiche e lo sviluppo delle relazioni sociali, si rinviene nella Carta europea dello sport del 1992, che ha riservato una particolare attenzione al principio di eguaglianza e di non discriminazione nel settore dello sport, da attuarsi attraverso specifiche azioni promozionali, per favorire l'integrazione e l'inclusione nel campo delle attività sportive⁽⁵⁶⁾.

La fonte normativa, ai fini che più interessano, più rilevante è tuttavia il d. lgs. 36/2021, che contiene la disciplina nazionale per lo sport e il lavoro sportivo⁽⁵⁷⁾. All'art. 2, lettera nn) il decreto fornisce una definizione di sport, intendendolo come «qualsiasi forma di attività fisica fondata sul rispetto di regole che, attraverso una partecipazione organizzata o non organizzata, ha per obiettivo l'espressione o il miglioramento della condizione fisica e psichica, lo sviluppo delle relazioni sociali o l'ottenimento di risultati in competizioni di tutti i livelli». L'attività fisica è definita dalla lettera f) dello stesso articolo come «qualunque movimento esercitato dal sistema muscolo-scheletrico che si traduce in un dispendio energetico superiore a quello richiesto in condizioni di riposo».

Sebbene sembri difficile scorgere punti di contatto tra Boris Becker, il più giovane vincitore nella storia del Torneo di Wimbledon maschile, e i *gamer* – spesso nemmeno maggiorenni – che si sfidano a *killare*⁽⁵⁸⁾ i nemici su Fortnite, esaminando gli *e-sports* da un punto di vista meramente tecnico è possibile riscontrare diversi elementi

(53) C. De Martino, *La specialità del diritto sportivo*, Cacucci Editore, 2024, 142 ss.

(54) Per un'analisi della relazione tra *e-sport* e sport tradizionali V. Del Gaudio - P. Ruffino, *Introduzione. Gli eSports nel panorama contemporaneo*, *Eracle, Journal of Sport and Social Sciences*, Vol. 4, n. 1, 2021, 4 ss.; L. Zambelli - A. Strinati, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, *federalismi.it*, 2021, n. 14, 207 ss.

(55) [https://www.treccani.it/enciclopedia/sport_\(Universo-del-Corpo\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sport_(Universo-del-Corpo)/).

(56) T. Vettor, *La riforma dello sport. Valori, principi e diritti nella prospettiva del lavoro*, *VTDL*, 2024, n. 2, 297.

(57) Per una ricostruzione della disciplina del rapporto di lavoro sportivo, G. Sigillò Massara, *Riflessioni intorno al nuovo diritto del lavoro sportivo. The new boundaries of sports labor law*, *MGL*, n. 3, 2024, 547 ss.; A. Maietta, *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, *Rivista di Diritto sportivo*, 2022, § 2.

(58) Termine che deriva dall'inglese *to kill*, utilizzato per indicare l'attività di uccisione degli avversari nei giochi soprattutto *TPS* e *FPS*.

comuni con l'attività sportiva tradizionale⁽⁵⁹⁾, primi fra tutti, allenamenti intensi e alti livelli di concentrazione.

Tuttavia, l'assenza, nel settore *e-sport*, di una formalizzazione delle regole ordinamentali e dei soggetti deputati alla codificazione delle stesse, causa difficoltà nell'assimilazione dei fenomeni sportivi elettronici con quelli tradizionali.

In effetti, i giochi elettronici, pur possedendo talvolta caratteristiche idonee ad accomunarli con gli sport tradizionali dal punto di vista delle loro caratteristiche sostanziali di svolgimento, sono, nella maggior parte dei casi, privi di un regolamento codificato da un soggetto «che ne detti la disciplina tecnica e ne organizzi competizioni a livello sovranazionale»⁽⁶⁰⁾. Tale requisito, ossia l'inquadramento di uno sport sotto l'egida di una Federazione, alla stregua delle previsioni di cui all'art. 45 della Carta Olimpica, è infatti elemento essenziale affinché «uno sport possa essere inserito nel programma dei Giochi olimpici».

Potrebbe, per altro verso, ammettersi tra le attività sportive alcuni tipi di *e-sports* e, in particolare, quelli che simulano attraverso strumenti appositi gli sport tradizionali con un elevato grado di accuratezza, permettendo di svolgere l'attività fisica nel rispetto delle regole dello sport stesso. Dovrebbero considerarsi sport solamente le attività di simulazione che conoscono un omologo sportivo nella realtà fisica: se esistesse un'adeguata simulazione del gioco del *baseball*, che si svolge con l'utilizzo di un visore e di una mazza, in grado di ricostruire il campo e rispettare il regolamento stilato dal *New York City's Knickerbockers club* nel 1845, dovrebbe dunque essere considerata sport alla stregua del gioco praticato nella realtà e di conseguenza essere meritevole di riconoscimento da parte di una federazione.

Strettamente connessa al riconoscimento degli *e-sport* come *species* del più ampio *genus* dello sport, è la questione attinente alla riconducibilità dei *pro player* alla nozione di lavoratore sportivo. Nel tratteggiare tale definizione, infatti, il legislatore del 2021 descrive il lavoratore sportivo come «l'atleta, l'allenatore, l'istruttore, il direttore tecnico, il direttore sportivo, il preparatore atletico e il direttore di gara e ogni altro tesserato che, senza alcuna distinzione di genere e indipendentemente dal settore professionistico o dilettantistico, esercita l'attività sportiva verso un corrispettivo nei termini indicati dall'articolo 25». A seguito dei decreti correttivi, la definizione contenuta nell'art. 25 è stata, tuttavia, parzialmente modificata: oltre alle figure tipizzate, la qualifica di lavoratore sportivo è attribuita ad «ogni altro tesserato, ai sensi dell'articolo 15, che svolge verso un corrispettivo a favore dei soggetti di cui al primo periodo le mansioni rientranti, sulla base dei regolamenti tecnici della singola disciplina sportiva, tra quelle necessarie per lo svolgimento di attività sportiva, con esclusione delle mansioni di carattere amministrativo-gestionale». Il risultato è dunque l'attribuzione di particolare enfasi al requisito dell'onerosità, mentre la continuità del rapporto, prevista dalla

(59) J. Ierussi, *E-Sports: che cosa sono?*, *Rivista di diritto sportivo*, 2018, n. 2, 5.

(60) E. Rocchini, *Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers*, *MGL*, 2024, n. 1, 112.

precedente disciplina, assurge solamente a indice presuntivo della sussistenza della subordinazione.

Il tentativo di ricondurre il *pro player* alla categoria dei lavoratori sportivi si scontra tuttavia con due ostacoli normativi. Il primo è quello costituito dalla previsione dell'art. 25 ai sensi del quale l'attività sportiva deve essere svolta «a favore di un soggetto dell'ordinamento iscritto nel Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche, nonché a favore delle Federazioni sportive nazionali, delle Discipline sportive associate, degli Enti di promozione sportiva, delle associazioni benemerite, anche paralimpici, del CONI, del CIP e di Sport e salute S.p.A. o di altro soggetto tesserato».

Il secondo ostacolo attiene invece al concetto di “attività fisica” che, per come descritta dal decreto legislativo, sembra non lasciare spazio alle occupazioni che non prevedono un dispendio di energia fisica superiore a quello richiesto in condizioni di riposo.

Sotto questo aspetto, si rilevano tuttavia dei dubbi in riferimento al riconoscimento da parte del CONI dei c.d. *mental games* o *mind games*. Infatti, il pacifico riconoscimento di giochi come gli scacchi, la dama e il *bridge*(61) nel nostro ordinamento sportivo mal si sposa con quanto previsto dalle lettere f) e nn) ed è in contraddizione con l'esclusione degli *e-sport* dal novero delle competizioni sportive, considerando che ai *gamer* professionisti è richiesta una “vera” attività fisica, che consiste nell'eseguire anche 300-400 azioni al minuto per periodi molto lunghi, con tempi di risposta paragonabili a quelli dei piloti di caccia(62). Inoltre, in dottrina è stato rilevato come il dispendio di energia mentale che determina il gioco professionale provocherebbe delle sensibili reazioni sul corpo dei giocatori: in particolare, la produzione degli stessi livelli di cortisolo degli automobilisti causata dalle pulsazioni che raggiungono i 160-180 battiti al minuto(63).

Un ultimo aspetto che preme evidenziare riguarda l'unico caso di riconoscimento di *e-sport* da parte di una federazione. Nell'elenco delle discipline sportive ammissibili all'iscrizione al Registro delle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche figura infatti il *sim racing*, una forma di competizione di guida virtuale che, attraverso l'utilizzo di simulatori di guida avanzati, permette di sfidare altri piloti su piste virtuali riprodotte fedelmente.

Infatti, a seguito del riconoscimento a livello internazionale all'esito del *summit* del Comitato Internazionale Olimpico (CIO) tenutosi a Losanna del 2017(64), con il già richiamato protocollo d'intesa del 14 gennaio 2022, il CONI e il Comitato promotore

(61) S. Bastianon, *Dal “bridge” agli “eSports”: semplici giochi o vere attività sportive? prime riflessioni e spunti per un dibattito*, *Rivista di diritto sportivo*, 2020, 188 ss.

(62) M. R. Johnson - J. Woodcock, *Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports*, *Media, Culture & Society*, 2021, 1458; C. Di Carluccio, *Non è solo un videogioco! Il lavoro dei pro-players nell'ecosistema degli e-sports*, *Iudicium*, 2 ottobre 2024, § 3.

(63) M. Schutz, <https://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>.

(64) Per il testo si rinvia a <https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-12th-olympic-summit>

E-Sport Italia si sono impegnati «a collaborare per supportare le singole FSN/DSA a sviluppare al proprio interno, nel rispetto delle disposizioni delle rispettive Federazioni internazionali, un settore degli Sport Elettronici e Simulati di discipline tradizionali, per ricondurne la *governance* nell'ambito degli Organismi sportivi già riconosciuti e tutelare i valori del movimento olimpico, il tutto nel rispetto dei principi dell'ordinamento sportivo emanati dal CONI e dal CIO», nonostante questo non comporti – come chiarito nel seguito – il riconoscimento a fini sportivi né consenta l'inclusione nell'Elenco delle Discipline Sportive ammissibili per l'iscrizione al Registro CONI e/o l'inserimento nello Statuto della FSN/DSA per le discipline *e-sportive* dedotte.

Particolare è tuttavia il caso di alcuni *pro player* assunti dalle società calcistiche al fine di creare una squadra nel campionato online di *e-Serie A*. Sulla base di una lettura superficiale dell'art. 25 d. lgs. 36/2021 potrebbe sembrare sussistano i requisiti soggettivi e oggettivi della prestazione, in quanto si tratta di atleti che prestano la propria attività sportiva a titolo oneroso per una società sportiva. In realtà, permane lo scoglio legato al riconoscimento da parte del CONI: la condizione necessaria per l'attribuzione della qualità di lavoratori sportivi è che questi siano tesserati con la società sportiva di appartenenza. Dunque, solo se ai giocatori di *e-Serie A* fosse permesso il tesseramento, potrebbero essere inquadrati come lavoratori sportivi, diversamente da quanto avviene per gli altri *pro player*. Tuttavia, considerando che ad oggi ai *pro player* non è consentito il tesseramento, i lavoratori dovranno essere inquadrati come subordinati o autonomi delle società sportive, con la conseguente applicazione della *lex generalis*(65).

Analoga pare essere la questione riguardante la partecipazione alle competizioni dei c.d. *player draftati*(66), ossia quei giocatori non professionisti a cui è concesso prendere parte ad alcuni specifici tornei, nonostante non abbiano contratti con *team* o club. Questi giocatori, infatti, dovrebbero essere considerati come amatoriali ed esclusi dalla possibilità di vedersi riconoscere lo *status* lavoratori sportivi, a causa della loro partecipazione solo occasionale alle partite.

Un diverso approccio alla questione si rinviene invece nel Codice degli *E-sport* di San Marino, che definisce l'*e-sport* come «qualsiasi forma di attività psico-fisica finalizzata all'ottenimento di risultati in Competizioni Esportive professionistiche, dilettantistiche o amatoriali svolte in una Disciplina Esportiva; tali competizioni sono disciplinate da regole istituzionalizzate e prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni, il tutto mediante gli strumenti informatici propri di ciascuna Disciplina Esportiva, eventualmente adattati per le esigenze specifiche delle persone con disabilità».

Dalla lettura di tale definizione emerge la scelta del legislatore di assimilare il concetto di *e-sport* a quello più ampio dello sport tradizionale, come si evince dalla lettera a) dello stesso art. 4, che lo descrive come «qualsiasi forma di attività psico-fisica

(65) C. De Martino, *op. cit.*, 148.

(66) Dall'inglese *to draft*, nell'accezione di “mandare in missione”, “arruolare”.

finalizzata all'ottenimento di risultati in competizioni professionistiche, dilettantistiche o amatoriali che sono disciplinate da regole istituzionalizzate e che prevedono una partecipazione organizzata in cui si esprimono abilità e, in modo più o meno intenso a seconda dei casi, resistenza, destrezza, potenza, o loro combinazioni».

Al codice *e-sport* di San Marino pare ispirarsi il già citato d.d.l. 3626. Entrambi mirano a regolamentare gli sport elettronici «in ogni loro forma». Il d.d.l. 868 delimita invece più specificamente il proprio campo di applicazione, definendo un *e-sport* come una “simulazione tramite videogioco di sport reali già esistenti e portatori dei valori proprio della medesima disciplina olimpica”, escludendo di fatto il riconoscimento di tutti quei videogiochi che non hanno per oggetto uno sport tradizionale, come gli FPS, i TPS, i MOBA e gli RPG, che sono in realtà i responsabili degli introiti generati dal mondo *e-sport* negli ultimi anni. Tale esclusione appare però coerente con quello già segnalato come unico caso di riconoscimento di *e-sport* nell'elenco delle discipline sportive ammissibili all'iscrizione al Registro delle Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche, ossia il *sim racing*. Anche la prestazione *e-sportiva* per come delineata dal citato d.d.l. 868 si pone in linea con quanto espresso dal CIO, ribadendo il riferimento della proposta ai soli videogiochi che possiedono i requisiti per essere considerati sport.

Bibliografia

- Bastianon S., *Dal "bridge" agli "eSports": semplici giochi o vere attività sportive? prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Rivista di diritto sportivo*, 2020.
- Bayliss H. A., *Not Just a Game: the Employment Status and Collective Bargaining Rights of Professional ESports Players*, in *Washington and Lee Journal of Civil Rights and Social Justice*, vol. 22, 2016.
- Capponi F., *Influencer: la qualificazione del rapporto di lavoro secondo il Tribunale di Roma*, in *Bollettino ADAPT*, 27 maggio 2024.
- Ceretta S. - Viola L., *eSport e Metaverso: engagement, accessibilità e nuovi rischi*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, n. 11, 2022.
- Chen F., *On the Identity Recognition and Rights Protection of Professional E-Sports Players*, <https://www.hanspub.org/journal/PaperInformation?paperID=79157>.
- De Leo E. M., *Fenomenologia degli Esport: nascita, sviluppo e inquadramento normativo. Criticità e prospettive*, in *Eunomia, Rivista di studi su pace e diritti umani*, 2023, n. 1.
- De Luca G., *La tutela della persona del diritto del lavoro cinese*, Cleup, 2018.
- De Martino C., *La specialità del diritto sportivo*, Cacucci Editore, 2024.
- De Moor W. - Terrien M. - Durand C. - Besombes N., *The current situation of the French professional e-sports industry: economic models of the clubs and regulation of the leagues*, in *European Sport Management Quarterly*, 2022.
- Del Gaudio V. - Ruffino P., *Introduzione. Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Eracle, Journal of Sport and Social Sciences*, Vol. 4, n. 1, 2021.
- Di Carluccio C., *E-sport, lavoro e salute. Note sulla condizione del pro-player*, in A. Lepore, C. Di Carluccio, C. Ghionni (a cura di), *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo Straordinario, n. 2, 2025.
- Di Carluccio C., *Non è solo un videogioco! Il lavoro dei pro-players nell'ecosistema degli e-sports*, in *Iudicium*, 2 ottobre 2024.
- Donini A. – Rota A., *Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport*, in *Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming*, a cura di A. Lepore - C. Di Carluccio - C. Ghionni, in *Il Nuovo Diritto delle Società*, Fascicolo Straordinario, n. 2, 2025.
- Fangru L. - Zhongxuan L., *Precarious love of eSports players in China: work-and-play amidst love and precarity*, in *Continuum Journal of Media & Cultural Studies*, 2024.
- Fisackerly W., *Esports professional career process*, in *Routledge Handbook of Esports*, 2024.
- Holden J. T. - Backer T. A., *The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship*, in *American Business Law Journal*, vol. 56, issue 2, 2019.
- Hollist K. E., *Time to be grown-ups about video gaming: the rising esports industry and the need for regulation*, in *Arizona Law Review*, 2015.
- Ierussi J., *E-Sports: che cosa sono?*, in *Rivista di diritto sportivo*, 2018, n. 2.
- Iervolino P., *Sulla qualificazione del rapporto di lavoro degli influencers*, in *LLI*, 2, 2021.
- Jianbo X., *Le sfide del mercato del lavoro cinese e la tendenza alla ridefinizione verso i rapporti di lavoro*, in *Lavori atipici ed economia digitale - Prospettiva luso-italo-brasiliana*, a cura di F. Da Silva Veiga – C. Martins Dos Santos Benevides, 2022.
- Jin D. Y., *Historiography of korean esports: perspectives on spectatorship*, in *International Journal of Communication*, vol. 14, 2020.
- Johnson M. R. - Woodcock J., *Work, play, and precariousness: An overview of the labour ecosystem of esports*, in *Media, Culture & Society*, 2021.
- Ke Z., *A Third Employment Category for Platform Workers in China: A Tough Start*, in *The Chinese Journal of Comparative Law*, vol. 10, n. 2, 2022.
- Lepore A., *Persona, sport e metaverso*, in *Rivista di Diritto Sportivo*, 2023, n. 2, 442.

- LV K. - Zhang C. H., *The Evolution, Development Trend and Contemporary Implication of China's Electronic Sports Development*, in *Leisure Sports and Health*, vol. 1, n. 2, 2021.
- Maietta A., *Gli e-sports: stato attuale e prospettive di inquadramento normativo*, in *Rivista di Diritto sportivo*, 2022.
- Martino A. F., *Il trattamento fiscale dei compensi degli e-gamer e i profili di diritto internazionale*, in *Eunomia. Rivista di studi su pace e diritti umani*, 2023, n. 1.
- Peng D. - Xiaohui W. - Allan Yijia Z. - Bin J., *Electronic Sports Industry in China*, Springer Verlag, 2023.
- Raimondo P., *Sport vs esport. Una difficile convivenza*, in *Federalismi.it*, 2022, n. 1.
- Rea S. C., *Chronotopes and social types in south korean digital games*, in *Signs and Society*, n. 1, vol. 7, 2019, 120.
- Rea S. C., *Crafting stars: south korean e-sports and the emergence of a digital gaming culture*, in *Education About Asia*, vol. 21, n. 2, 2016.
- Rocchini E., *Esports e diritto del lavoro: osservazioni sul rapporto di lavoro dei proplayers*, in *MGL*, 2024, n. 1.
- Rota A., *I creatori di contenuti digitali sono lavoratori?*, in *LLI*, 2021, vol. 7, n. 2.
- Santini F. - Pettinelli R., *Technological evolution and labour law Between 'sport' and 'entertainment': the e-sport*, in *Italian Labour Law e-Studies*, vol. 1, 2023.
- Santini F., *Il microcosmo videoludico: gli esports* in *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, a cura di M. Biasi, Giappichelli, 2024.
- Scarchillo G. - Quondamstefano A. M., *Esport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? Ipotesi e prospettive di diritto comparato*, in *Rivista di Diritto sportivo*, vol. 2, 2023.
- Sigillò Massara G., *Riflessioni intorno al nuovo diritto del lavoro sportivo. The new boundaries of sports labor law*, in *MGL*, n. 3, 2024.
- Tampieri A. - Fioriglio G., *Working in the e-sports: a juridical analysis*, in *Law Technology and Labour*, a cura di E. Menegatti, in *Italian Labour law e-studies*, 2023.
- Tenore M., *E-sport: l'applicazione dell'articolo 17 Modello OCSE ai redditi conseguiti dagli e-gamer*, in *Rivista Telematica di Diritto Tributario*, 2021.
- Torsello L., *Le figure dell'influencer e del content creator del web: lavoro o cessione del diritto d'autore*, in *Diritto del lavoro e intelligenza artificiale*, a cura di M. Biasi, Giappichelli, 2024.
- Vettor T., *La riforma dello sport. Valori, principi e diritti nella prospettiva del lavoro*, in *VTDL*, 2024, n. 2.
- Wang M., *Study on the Recognition of Labor Relationships of Internet Contract Workers in China*, 2024, vol. 12, n. 5.
- Wei Q., *Regulations governing e-sports events in mainland China*, in *Asia Business Law Journal*, 2024.
- Xiao Z., *Theoretical Interpretation and Systematization of the Identification of Subordination in the Employment*, in *2 L Science*, 2021, 160.
- Yuzyk M. - Seidner P., *E-sports competitions*, in *Developments in Information & Knowledge Management for Business Applications: Volume 5*, a cura di N. Kryvinska - M. Greguš, Springer International Publishing, 2022.
- Zambelli L. - Strinati A., *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, in *federalismi.it*, 2021, n. 14.
- Zhao Y. - Meng-Lewis T. - Ni B., Lewis G. - Lin Z., *The continuity of esports athletes' careers: skill transformation, personal development, and well-being*, in *SAGE open*, 2024.