



DISEGNO DI LEGGE

**d'iniziativa dei senatori MARTI, BERGESIO, BIZZOTTO, CANTALAMESSA,
DREOSTO, PAGANELLA, POTENTI e TESTOR**

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA IL 19 DICEMBRE 2023

Regolamentazione delle competizioni videoludiche

ONOREVOLI SENATORI. – L'innovazione tecnologica nel campo della digitalizzazione e la sempre più diffusa connettività alla rete *internet* su tutto il territorio nazionale ha favorito, nell'arco di pochi decenni, una forte diffusione dei videogiochi.

Grazie alla banda larga veloce e affidabile e allo *streaming*, i fruitori dei videogiochi non si limitano più a utilizzarli individualmente, ma si misurano in vere e proprie competizioni, gare o tornei. Questo scenario ha creato un effetto domino che ha moltiplicato gli interessi degli attori che ruotano attorno ai videogiochi: dagli editori ai creatori di contenuti, agli organizzatori dei tornei, alle squadre, ai giocatori e infine agli appassionati, che possono essere sia giocatori che spettatori. Nell'arco di un ventennio, la comunità dedita ai videogiochi si è dunque diffusa rapidamente, di pari passo con la crescita e l'evoluzione dell'innovazione tecnologica, al punto che tale settore ha complessivamente aumentato la propria redditività registrando entrate annuali nell'Unione europea di quattro o cinque volte superiori a quelle della musica digitale e di una o due volte superiori a quelle dei video *on demand*.

Di conseguenza, alla crescita dell'interesse a organizzare vere e proprie competizioni non più solo in modo spontaneo – le comunità di amici che si riuniscono nel tempo libero –, ma anche professionalmente e a tutti i livelli, locale, nazionale e internazionale, si è aggiunta l'esigenza di offrire adeguate tutele ai diversi protagonisti delle competizioni, e in particolare ai giocatori. La comunità che utilizza i videogiochi ha infatti assunto una dimensione plurisoggettiva e, benché abbia una propria organizzazione, nel nostro Paese è priva di una disciplina giuridica di riferimento.

In questo senso l'Unione europea, in attuazione della risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi, è ulteriormente intervenuta sull'argomento il 24 novembre 2023 attraverso il Consiglio, riunito nella composizione dei Ministri della cultura degli Stati membri. Quest'ultimo, nel contesto del Piano di lavoro europeo per la cultura 2023-2026, ha approvato le Conclusioni sul rafforzamento della dimensione culturale e creativa del settore europeo dei videogiochi. Specificatamente, osservando come l'ecosistema degli sport elettronici e dei videogiochi sia oramai divenuto un « elemento fondamentale delle industrie culturali e creative », il Consiglio ha sottolineato che il mondo dei videogiochi non solo interagisce con i settori economici contribuendo alla crescita del PIL europeo, ma incentiva altresì la trasmissione di contenuti culturali, sviluppando un comparto industriale che per definizione è fondato sulla ricerca e sull'innovazione tecnologica. Conseguentemente, esso ha invitato la Commissione europea a intervenire nel settore, garantendo anzitutto il profilo della parità di genere con particolare riferimento alla parità di retribuzione, e incentivando al contempo le coproduzioni transfrontaliere di videogiochi e la cooperazione con altre industrie culturali ed economiche europee, così da accrescerne la competitività, con particolare riferimento alle PMI. Nello stesso tempo, il Consiglio ha invitato gli Stati membri a sostenere con iniziative effettive la dimensione creativa e culturale dei videogiochi, garantendo la tutela dei diritti di proprietà intellettuale e favorendo lo sviluppo di « un gioco responsabile e la creazione di un ambiente *online* sicuro » dove si esalta la « diversità sociale e la pluralità », promuovendo cambiamenti sociali positivi.

In questo generale contesto, il Parlamento italiano ha deciso di regolare il fenomeno delle competizioni di videogiochi con misure che, pur preservando la spontaneità e le tendenze in atto, offrano regolamentazione e tutela, in particolare per quanto riguarda la partecipazione dei minori alle competizioni medesime, prevedendo soglie di età minima per la partecipazione, soprattutto in relazione alle competizioni a premi.

Entrando nello specifico della regolamentazione delle gare, dobbiamo considerare che i videogiochi sono creati da società specializzate tramite propri sviluppatori o utilizzando sviluppatori esterni: dunque, queste società hanno un elevato interesse a metterli in commercio ricavandone un lucro. Nello stesso tempo, poiché il videogioco è un'opera dell'ingegno, il suo creatore ha diritto alla tutela prevista dalle norme dell'ordinamento giuridico, con l'avvertenza però, che essendo destinato anche a persone minori di età, esso non deve avere contenuti o immagini che possano urtare la loro sensibilità. Responsabilmente, le imprese produttrici, quando mettono in commercio un videogioco, indicano l'età minima per il suo utilizzo; tuttavia, se il videogioco è destinato alla competizione organizzata è opportuno ribadire queste cautele.

Ciò premesso, nel caso in cui il produttore di videogiochi intenda organizzare competizioni, tornei o campionati nel nostro Paese, egli dovrà procedere a una registrazione presso il Ministero della cultura e, una volta ottenutala, dovrà dare comunicazione di ciascuna competizione.

Si ritiene importante chiarire che l'evoluzione del settore rende obsoleta l'applicazione delle regole previste dall'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773. Questa norma infatti nasce per regolamentare quelle specifiche apparecchia-

ture che offrono la possibilità di giocare effettuando un pagamento in denaro o in gettoni (cabinati *arcade*). Gli *hardware* con cui si accede alle competizioni videoludiche tuttavia sono apparecchiature generiche, che consentono di accedere a videogiochi altrettanto generici. Il pagamento non è collegato alle partite in quanto tali, ma unicamente alla possibilità di godere del videogioco per il tempo richiesto, esattamente come avviene in qualunque spettacolo (per esempio a teatro, al cinema, e così via). I videogiochi, quindi, vanno tenuti ben distinti dai cabinati *arcade* delle sale giochi, che sono macchine con giochi precaricati su schede di memoria interne, non disponibili sul mercato di vendita al dettaglio ma destinati solo alle sale giochi, e con difficoltà di gioco tarata al fine di massimizzare la spesa per il giocatore. Nelle sale LAN (*local area network* - rete locale di computer) le suddette apparecchiature non sono previste: esiste invece una sola tipologia di apparecchi - appunto i PC o le *console* - che non erogano vincite di alcun genere e, inoltre, non sono dotati di periferiche per il pagamento con denaro o carte. La loro fruizione non è collegata a pagamenti di gettoni o similari, in cui la difficoltà del gioco e le abilità del giocatore influenzano il costo dell'esperienza di gioco: il pagamento viene invece generalmente collegato all'ingresso o al tempo di utilizzo. Tutto questo considerato e con la consapevolezza, infine, che il fenomeno delle competizioni videoludiche si evolve e muta di pari passo con l'innovazione tecnologica e, quindi, con estrema rapidità, con il presente disegno di legge si intende anche fornire uno strumento di costante monitoraggio sulle attività videoludiche onde effettuare un controllo sulla corretta applicazione della legge, al fine di verificarne le criticità e promuovendo eventuali iniziative correttive o migliorative.

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

(Oggetto e finalità)

1. La presente legge disciplina le competizioni videoludiche, come definite all'articolo 2, comma 1), lettera *d*).

2. La Repubblica, in attuazione degli articoli 2, 9, 33 e 41 della Costituzione, nonché nel quadro dei principi stabiliti dall'articolo 167 del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea e dalla Convenzione sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, firmata a Parigi il 20 ottobre 2005 e ratificata dall'Italia ai sensi della legge 19 febbraio 2007, n. 19, promuove e sostiene i videogiochi come mezzo di espressione artistica, di educazione culturale e di comunicazione sociale.

3. La disciplina delle competizioni videoludiche di cui presente legge è dettata nel rispetto dei principi di libertà economica, di tutela dei consumatori e di protezione dei minori, e ha come oggetto la creazione di condizioni di parità per gli operatori italiani nel mercato nazionale, europeo e globale.

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

5. Le imprese commerciali di attività videoludiche che perseguono i valori di cui al comma 4 possono usufruire di misure di incentivazione fiscale e di sostegno da parte dell'Unione europea, quando costituiscono

occasioni di crescita economica e occupazionale, nonché di promozione dei settori della ricerca e dell'innovazione.

Art. 2.

(Definizioni)

1. Ai fini della presente legge:

a) per « videogioco » si intende un'opera dell'ingegno complessa, comprendente *software* e altre componenti, quali elementi letterari, grafici, audio e video, espressi in linguaggio informatico, dotata di creatività e tutelabile sia nel suo complesso che nelle sue singole componenti. Esso è messo a disposizione del pubblico su supporto fisico o *online*, che offre a uno o più utenti una serie di interazioni videografiche basate su situazioni programmate o simulate, con o senza sonoro, le cui funzioni possono prevedere l'interazione tra più utenti, in presenza o a distanza;

b) per « attività videoludiche » si intendono le attività svolte mediante l'utilizzo di un videogioco a scopo di intrattenimento, competitivo, educativo, formativo e di apprendimento;

c) per « editori videoludici » si intendono i soggetti che svolgono un'attività di impresa finalizzata allo sviluppo, alla commercializzazione e alla produzione di videogiochi, introducendoli sul mercato mediante accordi con piattaforme, distributori e rivenditori;

d) per « competizioni videoludiche » si intendono leghe, circuiti competitivi, tornei o competizioni strutturate in modo simile, con o senza pubblico, ai quali si possa partecipare in presenza o a distanza, in cui singoli giocatori o squadre praticano attività videoludiche allo scopo di ottenere un punteggio o di vincere;

e) per « organizzatori di competizioni videoludiche » si intendono i soggetti che organizzano le competizioni videoludiche di cui all'articolo 4;

f) per « giocatori di competizioni videoludiche » si intendono i soggetti che partecipano alle competizioni videoludiche, sia individualmente sia nell'ambito di una squadra;

g) per « squadra » si intende l'impresa o l'associazione il cui oggetto sia l'attività di partecipazione a competizioni videoludiche, e che impiega giocatori affinché questi partecipino alle competizioni per conto dell'impresa o dell'associazione medesima;

h) per « giocatore professionista » si intende qualsiasi persona fisica per la quale la partecipazione a competizioni videoludiche costituisca svolgimento di un'attività economica, condotta in modo continuativo e con finalità di lucro, nel contesto di un rapporto di lavoro subordinato, autonomo o occasionale con una squadra, come definita alla lettera g) del presente comma, oppure nel contesto di un rapporto di prestazione di servizi con un'impresa *sponsor*;

i) per « giocatore amatoriale » si intende qualsiasi persona fisica per la quale la partecipazione a competizioni videoludiche sia svolta primariamente a fini di intrattenimento o di sviluppo di abilità, o comunque non costituisca svolgimento di attività economica come definita alla lettera g) del presente comma;

l) per « sport virtuali » si intendono le piattaforme e i sistemi digitali interattivi che emulano o migliorano le attività atletiche del mondo reale, aumentando o replicando attraverso la tecnologia digitale gli aspetti fisiologici dello sport, promuovendo la forma fisica, lo sviluppo delle abilità e l'efficacia dell'allenamento dello sport del mondo reale in un ambiente virtuale o aumentato.

Art. 3.

(Competizioni videoludiche)

1. Le competizioni videoludiche possono consistere in:

a) « competizioni videoludiche in persona »: competizioni videoludiche che si svolgono nel territorio italiano con la presenza fisica dei partecipanti;

b) « competizioni videoludiche a distanza »: competizioni videoludiche che si svolgono senza la presenza fisica e simultanea dei partecipanti, mediante l'uso di uno o più mezzi di comunicazione a distanza;

c) « competizioni videoludiche in Italia »: competizioni videoludiche caratterizzate da un collegamento sostanziale con il territorio italiano, desumibile da elementi quali il numero predominante dei partecipanti localizzati sul territorio italiano o dall'uso della lingua italiana nel sito *internet* della competizione e nelle attività di assistenza e di comunicazione con i partecipanti, nonché dalla promozione della competizione sul territorio italiano, fermo restando che la mera accessibilità tecnica del territorio italiano non può, di per sé, costituire un collegamento sostanziale con il territorio italiano;

d) « competizioni videoludiche transnazionali »: competizioni videoludiche organizzate da un operatore internazionale e destinate a un pubblico internazionale, dove la maggioranza delle squadre o dei giocatori partecipanti sono domiciliati al di fuori del territorio italiano.

2. Le competizioni videoludiche possono essere gratuite o richiedere il pagamento di una quota di partecipazione, e possono prevedere l'assegnazione di premi in denaro o altre utilità ai vincitori.

Art. 4.

(Partecipazione alle competizioni videoludiche)

1. La partecipazione alle competizioni videoludiche non è consentita ai minori di anni dodici.

2. I minori di anni quattordici possono partecipare a competizioni videoludiche che non prevedano premi in denaro o altre utilità, previa autorizzazione dei genitori o di chi eserciti la potestà genitoriale.

3. I minori che abbiano compiuto quattordici anni possono partecipare a competizioni videoludiche che prevedono premi in denaro o altre utilità per un valore massimo di euro 2.500, previa autorizzazione dei genitori o di chi esercita la potestà genitoriale.

4. I minori che hanno compiuto sedici anni possono partecipare a competizioni videoludiche che prevedano premi in denaro o altre utilità per un valore massimo di euro 5.000, previa autorizzazione dei genitori o di chi eserciti la potestà genitoriale.

5. La partecipazione a competizioni videoludiche è consentita ai minori di anni sedici previa autorizzazione del titolare della potestà genitoriale, che deve essere informato delle condizioni di partecipazione, dei premi in palio nella competizione e dei videogiochi utilizzati per lo svolgimento della competizione medesima, nonché, in particolare, della loro classificazione, sulla base dei criteri di cui all'articolo 11 del regolamento sulla classificazione delle opere audiovisive destinate al *web* e dei videogiochi, adottato dall'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni con delibera 6 marzo 2019, n. 74.

6. Ai sensi del regolamento (CE) n. 679/2016 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 27 aprile 2016, l'organizzatore di una competizione videoludica è tenuto a conservare per un anno una copia, preferibilmente in forma dematerializzata, dell'autorizzazione di cui al comma 2 del presente

articolo, alla quale è allegata una copia del documento di identità del minore, se il minore è in possesso di tale documento, e del soggetto titolare della potestà genitoriale.

Art. 5.

(Registrazione presso il Ministero della cultura)

1. I soggetti che intendano organizzare una o più competizioni videoludiche in Italia, anche collegate tra loro, quali tornei e campionati, in presenza o a distanza, che prevedano la corresponsione di premi in denaro o sotto forma di beni, servizi o qualsiasi altra utilità dal valore superiore all'importo di 2.500 euro, devono preventivamente registrarsi presso la piattaforma telematica tenuta e messa a disposizione dal Ministero della cultura.

2. La domanda di registrazione deve indicare:

a) se l'organizzatore è una persona fisica: il cognome, il nome, la data e il luogo di nascita, nonché una copia digitale del suo documento di identità;

b) se l'organizzatore è una società: la ragione sociale e il cognome, il nome, la data e il luogo di nascita del rappresentante legale, nonché una copia digitale del suo documento di identità;

c) l'indirizzo, l'eventuale numero di telefono, l'indirizzo *e-mail* e il sito *internet* dell'organizzatore;

d) i dati fiscali dell'organizzatore.

3. La domanda di registrazione è presentata tramite la compilazione di un apposito modulo telematico disponibile sul sito *internet* del Ministero della cultura, nelle forme della segnalazione certificata di inizio attività di cui all'articolo 19 della legge 7 agosto 1990 n. 241. Eventuale documentazione a corredo della suddetta domanda può essere

presentata sotto forma di dichiarazioni sostitutive di certificazioni e dell'atto di notorietà. L'attività può avere inizio dopo trenta giorni dalla data di deposito della registrazione, salvo parere motivato espressamente contrario del Ministero della cultura.

4. Nel caso di competizioni videoludiche che prevedano un montepremi dal valore complessivo superiore a 5.000 euro l'organizzatore è tenuto a fornire alla Commissione di cui al comma 5 una garanzia attraverso strumenti quali il deposito, la fidejussione o simili. La garanzia non può superare l'importo massimo di 10.000 euro. Gli importi sopra indicati possono essere rivisti con decreto del Ministro della cultura ogni tre anni, previa consultazione delle associazioni di categoria più rappresentative dei produttori di videogiochi, degli organizzatori e delle organizzazioni di squadre, nel rispetto della normativa dell'Unione europea.

5. Entro novanta giorni dall'entrata in vigore della presente legge, il Ministro della cultura, con proprio decreto, individua l'ufficio del Ministero medesimo competente alla gestione del registro. L'ufficio ha le seguenti funzioni:

a) istruire la richiesta e concedere la licenza di cui al comma 1;

b) promuovere iniziative per la migliore conoscenza e l'applicazione delle disposizioni di cui alla presente legge;

c) effettuare un monitoraggio sulla corretta applicazione della presente legge, anche in collaborazione con i soggetti operanti nel settore delle attività videoludiche;

d) pubblicare un rapporto annuale avente a oggetto la situazione delle attività videoludiche nell'ambito nazionale.

6. La registrazione ha durata triennale.

7. Ai fini del rinnovo della registrazione, il richiedente, entro il termine di trenta giorni dalla data della sua scadenza, presenta una relazione sull'attività svolta. Qua-

lora l'ufficio di cui al comma 5 non sospenda motivatamente il rilascio della registrazione, trascorsi trenta giorni dalla data di scadenza della licenza, essa si intende tacitamente rinnovata.

Art. 6.

(Comunicazione della competizione videoludica)

1. Gli organizzatori di competizioni videoludiche che prevedono la corresponsione di premi in denaro o sotto forma di beni, servizi o altro tipo di utilità per un valore superiore a 2.500 euro sono tenuti a comunicare l'organizzazione della competizione con un'apposita dichiarazione, che deve essere depositata presso la piattaforma telematica del Ministero della cultura di cui all'articolo 5, comma 1.

2. La dichiarazione di cui al comma 1 deve essere inviata non prima di sei mesi e non oltre cinque giorni prima dell'inizio della competizione videoludica. È possibile dichiarare più competizioni contemporaneamente.

3. La dichiarazione di cui al comma 1 è effettuata dall'organizzatore della competizione videoludica utilizzando l'apposito modulo predisposto dal Ministero della cultura.

4. La dichiarazione di cui al comma 1 comprende:

a) l'indirizzo, l'eventuale numero di telefono, l'indirizzo *e-mail* e il sito *internet* dell'organizzatore;

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

c) il luogo, ove previsto, la data e la durata della competizione;

d) l'eventuale quota di partecipazione;

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

f) una sintesi del regolamento per ogni gioco;

g) le misure applicate per la gestione della competizione.

5. Nel caso di competizioni videoludiche in presenza, l'ottemperanza a quanto previsto dal presente articolo non esclude il rispetto della normativa vigente in materia di organizzazione di eventi pubblici.

Art. 7.

(Disciplina dei premi nelle competizioni videoludiche)

1. Nel caso di competizioni videoludiche che prevedano un premio corrisposto in denaro o sotto forma di altra utilità si applica l'articolo 30, secondo comma, del decreto del Presidente della Repubblica 29 settembre 1973, n. 600, con applicazione dell'aliquota della ritenuta nella misura del 20 per cento.

Art. 8.

(Inquadramento lavorativo dei giocatori)

1. I giocatori e gli operatori videoludici possono prestare la propria attività attraverso contratti di lavoro subordinato, parasubordinato, autonomo o occasionale, nel rispetto delle disposizioni della presente legge e della normativa vigente in materia.

2. Entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge il Ministro della cultura, di concerto con il Ministro del lavoro e delle politiche sociali e con il Ministro dell'economia e delle finanze, convoca un tavolo tecnico con la partecipazione dei produttori di videogiochi, degli organizzatori di competizioni videoludiche, delle organizzazioni di squadre e delle associazioni più rappresentative dei giocatori e degli operatori del settore, al fine di individuare linee guida o eventuali deroghe con-

divise per la regolamentazione dei contratti dei giocatori, tenendo in considerazione, altresì, le garanzie sul rispetto della disciplina giuslavoristica vigente, con particolare riferimento a quella in cui il prestatore di lavoro sia un minore di età.

3. Entro sessanta giorni dalla data di istituzione del tavolo tecnico di cui al comma 2, il Ministro della cultura, di concerto con il Ministro del lavoro e delle politiche sociali, adotta linee guida o eventuali deroghe condivise relative alla regolamentazione dei contratti dei giocatori.

Art. 9.

(Competizioni transnazionali)

1. Le disposizioni di cui agli articoli 4, 5, 6, 7, 8, 10 e 12 non si applicano alle competizioni videoludiche transnazionali a distanza.

Art. 10.

(Disciplina del gioco d'azzardo e delle scommesse)

1. Ferma restando l'applicazione della disciplina vigente in materia di gioco d'azzardo, nelle competizioni videoludiche è ammessa esclusivamente la scommessa sulla vittoria dei partecipanti.

2. Ai giocatori che abbiano partecipato ad almeno due competizioni videoludiche è fatto divieto di scommettere, anche per il tramite di terze persone. La violazione del suddetto divieto comporta l'inibizione alla partecipazione a competizioni videoludiche nazionali e internazionali per un anno. Competente all'adozione del provvedimento di inibizione è la Commissione di cui all'articolo 5, comma 5.

Art. 11.

(Visti)

1. Le competizioni videoludiche sono comprese tra gli eventi culturali e sportivi per i quali è possibile ottenere un visto temporaneo per l'ingresso in Italia e nell'area Schengen allo scopo di partecipare a eventi sportivi o culturali, per un soggiorno della durata massima di novanta giorni ogni centottanta giorni.

Art. 12.

(Sanzioni)

1. Chiunque organizzi una competizione videoludica senza la registrazione di cui all'articolo 5 è soggetto a una multa pari al 10 per cento del valore massimo dei premi previsti.

2. Chiunque violi l'articolo 4, comma 1, è soggetto a una multa da 1.000 a 5.000 euro.

3. Chiunque violi l'articolo 4, commi 2 e 3, è soggetto a una multa pari al 30 per cento del valore massimo dei premi previsti.

4. Chiunque violi l'articolo 4, comma 4, è soggetto a una multa pari al 30 per cento del valore massimo dei premi previsti.

Art. 13.

(Disposizioni finali)

1. Le competizioni videoludiche svolte in conformità alle disposizioni della presente legge sono escluse dall'applicazione del decreto legislativo 14 aprile 1948, n. 496, e del regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 26 ottobre 2001, n. 430.

2. Le competizioni relative agli sport di cui all'articolo 2, comma 1, lettera l), che replicano le competizioni sportive nel mondo reale, organizzate dalle corrispondenti federazioni sportive riconosciute dal

Comitato olimpico nazionale italiano (CONI), sono escluse dall'applicazione della presente legge.

3. Alle apparecchiature utilizzate per le attività videoludiche non si applicano l'articolo 110 del testo unico delle leggi di pubblica sicurezza, di cui al regio decreto 18 giugno 1931, n. 773, e l'articolo 38, commi 3 e 4, della legge 23 dicembre 2000, n. 388.

€ 1,00