



22/06/2020
Sito Web

quotidianodiritto.ilsole24ore.com

Con gli e-Sport in gara l'avvocato tecnologico

LINK: <http://quotidianodiritto.ilsole24ore.com/art/professione/2020-06-19/con-e-sport-gara-l-avvocato-tecnologico-174255.php?uid=ADzZkIZ&>

Quotidiano del
Diritto

Con gli e-Sport in gara l'avvocato tecnologico di Elena Pasquini La differenza è nell'approccio. Gli e-Sports, o gaming competitivo, cercano legali che conoscano il settore specifico, sappiano fare squadra e attivare le analogie con mercati già regolati. Unendo alla competenza la capacità di sviluppare business, pubbliche relazioni (anche istituzionali) e un pensiero fuori dagli schemi. Un settore, quello dei tornei, a squadre e singoli, di videogiochi, giovane e in rapido divenire dove il fulcro è il "dato" e il suo sfruttamento poliedrico ora in forma di software, ora di format, ora di indicatore delle prestazioni. Il mercato Questa forma di competizione organizzata rende virtuale lo sport e supera le barriere fisiche e geografiche; affascina gli investitori e attrae squadre di sviluppatori, organizzatori di eventi, broadcaster e brand (anche di sport). In questo ecosistema, «la parola

chiave per la consulenza legale è team - afferma Licia Garotti, partner di Gattai, Minoli, Agostinelli & Partners - viste le implicazioni multidisciplinari dei profili legali in campi che vanno dalla protezione della proprietà intellettuale al fiscale, dal diritto commerciale al societario, fino al regolamentare e al diritto del lavoro». Proprio un gruppo, di associate afferenti a dipartimenti differenti e appassionati di competizioni virtuali, ha dato il "La" alla creazione di una nuova practice all'interno dello studio guidata dalla Garotti con il partner Duccio Regoli e il coordinamento di Marco Galli. Un progetto sviluppato lavorando su un caso reale che univa blockchain e gadget, poi sposato dallo studio e dagli oltre venti professionisti che hanno realizzato la pubblicazione «A Player's Journey: eSport e diritto, dal salotto di casa alle arene virtuali». Al suo interno si schematizzano i fattori che rendono

appetibile l'industria degli eSport: forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati, fan base rappresentata da giovani con potere di acquisto medio-alto. L'esperienza della crisi sanitaria e l'impennata nelle vendite dei videogiochi non ha fatto altro che velocizzare un trend di sviluppo: già nel Global eSports Market Report 2019 si prospettava per il settore un giro d'affari globale di 1.650 milioni di dollari nel 2021. L'incertezza giuridica L'assenza di una regolamentazione organica, complice il dibattito sull'opportunità o meno di inglobare la materia nelle discipline sportive, impatta però sulle azioni di tutela da attivare. Anche in maniera creativa. «Come consulenti contribuiamo alla creazione delle regole per il sistema: aiutiamo i player del mercato nella costruzione del business model relazionandoci con possibili referenti istituzionali - dice Gianluca Cambareri socio di Tonucci & Partners -. Non

La proprietà intellettuale è riconducibile alla fonte specificata in testa alla pagina. Il ritaglio stampa è da intendersi per uso privato

siamo solo avvocati che negoziano un contratto di sponsorizzazione o d'investimento ma partecipiamo a riunioni di business suggerendo possibili mercati da esplorare, promuovendo contatti con potenziali nuovi investitori o pianificando le migliori soluzioni per sfruttare strategicamente le opportunità del settore in Italia e all'estero». La difficoltà risiede nel rintracciare gli spazi in cui muoversi e «fornire spunti da una disciplina diversa nell'impostazione di processo e progetto», sottolinea Garotti. Si attende che prosegua il riconoscimento da parte del Coni della Fide (Federazione italiana discipline elettroniche) e l'istituzionalizzazione dell'ampia area e-Sport; nel mentre sono i contratti ad accogliere le procedure tra le parti e a suggerire le regole su etica, forma fisica e comportamenti dei gamer, anche rispetto alla loro esposizione sui social. L'internazionalità L'orizzonte è globale. Il settore eSport è molto radicato in Asia e Usa e cresce a un ritmo maggiore a livello europeo rispetto a quanto non faccia l'Italia. I player nostrani tendono a superare i confini nazionali mentre i gamer professionisti, «che hanno spesso una forte

componente di entertainment legata allo sport - spiega Paolo Macchi, senior associate nel team Corporate di Withers - possono appartenere a uno stesso team pur dislocati in Paesi diversi». «I clienti sono eterogenei e ci sono molti aspetti da considerare dal punto di vista legale, a partire dai diritti di proprietà intellettuale che interessano sviluppo e vendita del software, i brevetti, gli eventi collegati (sponsorizzazioni e diritti d'immagine degli atleti) ma anche tutte le licenze per lo sviluppo e la rivendita come anche lo streaming», conclude Macchi. Per entrare in contatto, l'avvocato deve capire la community e i suoi meccanismi, usando lo stesso linguaggio: è utile quindi avere nel team giovani professionisti. Prospettive e problematiche
© RIPRODUZIONE RISERVATA

Trend & Business .professioni

Settori emergenti

Crescono i dipartimenti dedicati al mercato delle competizioni virtuali: lavoro, sponsor e proprietà intellettuale i temi da affrontare. Ma occorre parlare il linguaggio dei giovani

Con gli e-Sport in gara l'avvocato tecnologico

Pagina a cura di
Elena Pasquini

La differenza è nell'approccio. Gli e-Sports, o gaming competitivo, cercano legali che conoscano il settore specifico, sappiano fare squadra e attivare le analogie con mercati già regolati.

Unendo alla competenza la capacità di sviluppare business, pubbliche relazioni (anche istituzionali) e un pensiero fuori dagli schemi. Un settore, quello dei tornei, a squadre e singoli, di videogiochi, giovane e in rapido divenire dove il fulcro è il "dato" e il suo sfruttamento polidrico ora in forma di software, ora di format, ora di indicatore delle prestazioni.

Il mercato

Questa forma di competizione organizzata rende virtuale lo sport e supera le barriere fisiche e geografiche; affascina gli investitori e attrae squadre di sviluppatori, organizzatori di eventi, broadcaster e brand (anche di sport). In questo ecosistema, «la parola chiave per la consulenza legale è team» - afferma Licia Garotti, partner di Gattai, Minoli, Agostinelli & Partners - viste le implicazioni multidisciplinari dei profili legali in campi che vanno dalla protezione della proprietà intellettuale al fiscale, dal diritto commerciale al societario, fino al regolamento e al diritto del lavoro. Proprio un gruppo, di associate afferenti a dipartimenti differenti e appassionati di competizioni virtuali, ha dato il "La" alla creazione di una nuova practice all'interno dello studio guidata dalla Garotti con il partner Duccio Regoli e il coordina-



I tornei. Una squadra di partecipanti alla «League of legends Mid season Cup» che si è svolta in Cina, a Shanghai il 30 maggio scorso

PROSPETTIVE E PROBLEMATICHE

1

IL MERCATO In aumento

Il settore delle competizioni virtuali ha forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati e una fan base di giovani con potere di acquisto medio-alto. Secondo l'ultimo Global eSports Market Report, il giro d'affari globale arriverà nel 2021 a 1.650 milioni di dollari. Un trend di sviluppo che potrebbe essere velocizzato dall'impatto dell'emergenza sanitaria, durante la quale le vendite di videogiochi sono aumentate

2

I NODI NORMATIVI Perimetro incerto

Oggi manca una regolamentazione organica per il settore degli eSports. Si attende che prosegua il riconoscimento da parte del Coni della Fide (Federazione italiana discipline elettroniche) e l'istituzionalizzazione dell'area. Nell'attesa, sono i contratti a regolare le procedure tra le parti e a indicare le norme su etica, forma fisica e comportamenti dei gamer

mento di Marco Galli. Un progetto sviluppato lavorando su un caso reale che univa blockchain e gadget, poi spostato dallo studio e dagli oltre venti professionisti che hanno realizzato la pubblicazione «A Player's Journey: eSport e diritto, dal salotto di casa alle arene virtuali». Al suo interno si schematizzano i fattori che rendono appetibile l'industria degli eSport: forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati, fan base rappresentata da giovani con potere di acquisto medio-alto. L'esperienza della crisi sanitaria e l'impennata nelle vendite dei videogiochi non ha fatto altro che velocizzare un trend di sviluppo: già nel Global eSports Market Report 2019 si prospettava per il settore un giro d'affari globale di 1.650 milioni di dollari nel 2021.

L'incertezza giuridica

L'assenza di una regolamentazione organica, complice il dibattito sull'opportunità o meno di inglobare la materia nelle discipline sportive, impatta però sulle azioni di tutela da attivare. Anche in maniera creativa. «Come consulenti contribuiamo alla creazione delle regole per il sistema: aiutiamo i player del mercato nella costruzione del business model relazionandoci con possibili referenti istituzionali» - dice Gianluca Cambareri socio di Tonucci & Partners - . Non siamo solo avvocati che negoziano un contratto di sponsorizzazione o d'investimento ma partecipiamo a riunioni di business suggerendo possibili mercati da esplorare, promuovendo contatti con potenziali nuovi investitori o pianificando le migliori soluzioni per sfruttare strategicamente le opportunità del settore in Italia e all'estero».

La difficoltà risiede nel rintracciare gli spazi in cui muoversi e «fornire spunti da una disciplina diversa nell'impostazione di processo e progetto», sottolinea Galli. Si attende che prosegua il riconoscimento da parte del Coni della Fide (Federazione italiana discipline elettroniche) e l'istituzionalizzazione dell'ampia area eSport; nel mentre sono i contratti ad accogliere le procedure tra le parti e a suggerire le regole su etica, forma fisica e comportamenti dei gamer, anche rispetto alla loro esposizione sui social.

L'internazionalità

L'orizzonte è globale. Il settore eSport è molto radicato in Asia e Usa e cresce a un ritmo maggiore a livello europeo rispetto a quanto non faccia l'Italia. I player nostrani tendono a superare i confini nazionali mentre i gamer professionisti, «che hanno spesso una forte componente di entertainment legata allo sport» - spiega Paolo Macchi, senior associate nel team Corporate di Withers - possono appartenere a uno stesso team pur dislocati in Paesi diversi. «I clienti sono eterogenei e ci sono molti aspetti da considerare dal punto di vista legale, a partire dai diritti di proprietà intellettuale che interessano sviluppo e vendita del software, i brevetti, gli eventi collegati (sponsorizzazioni e diritti d'immagine degli atleti) ma anche tutte le licenze per lo sviluppo e la rivendita come anche lo streaming», conclude Macchi. Per entrare in contatto, l'avvocato deve capire la community e i suoi meccanismi, usando lo stesso linguaggio: è utile quindi avere nel team giovani professionisti.

I rischi

Da sciogliere i nodi sul regime tributario

La crescita del settore, e del giro d'affari connesso, rende prioritario l'inquadramento giuridico ed economico degli eSport, anche per ricondurre attività, soggetti coinvolti e compensi all'interno di categorie fiscali definite. «Il rischio di trovarsi di fronte a una contestazione da parte dell'amministrazione fiscale è molto elevato, specie per la promiscuità tra il settore sportivo e quello del gaming propriamente detto», afferma Stefano Petrecca, socio tax e responsabile della sede romana di Cha.

Mancando un riconoscimento esplicito del Coni o di altre federazioni sportive, si fa riferimento alla normativa generale procedendo per assimilazione. Un esempio tra gli altri riguarda i compensi del gamer come figura professionale, per cui è necessario individuare e catalogare in che modo realizza i guadagni, e più in generale i proventi, per ricondurli alle diverse tipologie di reddito tipizzate dal Tuir: si va dai redditi diversi dell'articolo 67 ai compensi da lavoro autonomo dell'articolo 53, ai redditi assimilati a quelli da lavoro dipendente (articolo 51). Con l'interrogativo della partita IVA per il professionista che non abbia l'esclusiva con un team.

Un team che governi in parallelo aspetti legali, fiscali e contabili è «indispensabile», spiega Petrecca. Che continua: «Occorre conoscere il mondo dei social media e delle relative potenzialità di guadagno oltre che quello dei giochi e dello sport in genere, evitando disinvolute soluzioni fiscali, anche se appetibili, che potrebbero dar luogo poi a contestazioni da parte dell'amministrazione finanziaria». Con cui è utile mantenere un confronto costante.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico

LINK: <https://www.ilssole24ore.com/art/il-successo-e-sport-porta-campo-anche-l-avvocato-tecnologico-ADRYg3X>



Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico settori emergenti Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico Gli sport virtuali hanno bisogno di legali che uniscano alle competenze giuridiche la capacità di sviluppare business e pubbliche relazioni insieme a un pensiero fuori dagli schemi di Elena Pasquini (Riot Games Inc. via Getty Images) Gli sport virtuali hanno bisogno di legali che uniscano alle competenze giuridiche la capacità di sviluppare business e pubbliche relazioni insieme a un pensiero fuori dagli schemi 27 giugno 2020 0Commenta 3' di lettura La differenza è nell'approccio. Gli e-Sport, o gaming competitivo, cercano legali che conoscano il settore specifico, sappiano fare squadra e attivare le analogie con mercati già regolati. Unendo alla competenza la capacità di sviluppare business,

pubbliche relazioni (anche istituzionali) e un pensiero fuori dagli schemi. Un settore, quello dei tornei, a squadre e singoli, di videogiochi, giovane e in rapido divenire dove il fulcro è il "dato" e il suo sfruttamento poliedrico ora in forma di software, ora di format, ora di indicatore delle prestazioni. Il mercato Questa forma di competizione organizzata rende virtuale lo sport e supera le barriere fisiche e geografiche; affascina gli investitori e attrae squadre di sviluppatori, organizzatori di eventi, broadcaster e brand (anche di sport). In questo ecosistema, «la parola chiave per la consulenza legale è team - afferma Licia Garotti, partner di Gattai, Minoli, Agostinelli & Partners - viste le implicazioni multidisciplinari dei profili legali in campi che vanno dalla protezione della proprietà intellettuale al fiscale, dal diritto commerciale al societario, fino al regolamentare e al

diritto del lavoro». Proprio un gruppo di associati afferenti a dipartimenti differenti e appassionati di competizioni virtuali ha dato il "la" alla creazione di una nuova practice all'interno dello studio guidata dalla Garotti con il partner Duccio Regoli e il coordinamento di Marco Galli. Un progetto sviluppato lavorando su un caso reale che univa blockchain e gadget, poi sposato dallo studio e dagli oltre venti professionisti che hanno realizzato la pubblicazione A Player's Journey: eSport e diritto, dal salotto di casa alle arene virtuali. Al suo interno si schematizzano i fattori che rendono appetibile l'industria degli eSport: forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati, fan base rappresentata da giovani con potere di acquisto medio-alto. L'esperienza della crisi sanitaria e l'impennata nelle vendite dei videogiochi non ha fatto altro che velocizzare un trend di sviluppo: già nel

Global eSports Market Report 2019 si prospettava per il settore un giro d'affari globale di 1.650 milioni di dollari nel 2021. L'incertezza giuridica L'assenza di una regolamentazione organica, complice il dibattito sull'opportunità o meno di inglobare la materia nelle discipline sportive, impatta però sulle azioni di tutela da attivare. Anche in maniera creativa. «Come consulenti contribuiamo alla creazione delle regole per il sistema: aiutiamo i player del mercato nella costruzione del business model relazionandoci con possibili referenti istituzionali - dice Gianluca Cambareri socio di Tonucci & Partners -. Non siamo solo avvocati che negoziano un contratto di sponsorizzazione o d'investimento ma partecipiamo a riunioni di business suggerendo possibili mercati da esplorare, promuovendo contatti con potenziali nuovi investitori o pianificando le migliori soluzioni per sfruttare strategicamente le opportunità del settore in Italia e all'estero». 27 giugno 2020

Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico

LINK: <https://nova.ilsole24ore.com/nova24-tech/il-successo-degli-e-sport-porta-in-campo-anche-lavvocato-tecnologico/>



Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico. Il successo degli e-Sport porta in campo anche l'avvocato tecnologico 54 minuti fa Attualità Nòva24 Tech La differenza è nell'approccio. Gli e-Sport, o gaming competitivo, cercano legali che conoscano il settore specifico, sappiano fare squadra e attivare le analogie con mercati già regolati. Unendo alla competenza la capacità di sviluppare business, pubbliche relazioni (anche istituzionali) e un pensiero fuori dagli schemi. Un settore, quello dei tornei, a squadre e singoli, di videogiochi, giovane e in rapido divenire dove il fulcro è il "dato" e il suo sfruttamento poliedrico ora in forma di software, ora di format, ora di indicatore delle prestazioni. Questa forma di competizione organizzata rende virtuale lo sport e supera le barriere fisiche e geografiche; affascina gli investitori e

attrae squadre di sviluppatori, organizzatori di eventi, broadcaster e brand (anche di sport). In questo ecosistema, «la parola chiave per la consulenza legale è team - afferma Licia Garotti, partner di Gattai, Minoli, Agostinelli & Partners - viste le implicazioni multidisciplinari dei profili legali in campi che vanno dalla protezione della proprietà intellettuale al fiscale, dal diritto commerciale al societario, fino al regolamentare e al diritto del lavoro». Proprio un gruppo di associati afferenti a dipartimenti differenti e appassionati di competizioni virtuali ha dato il "la" alla creazione di una nuova practice all'interno dello studio guidata dalla Garotti con il partner Duccio Regoli e il coordinamento di Marco Galli. Un progetto sviluppato lavorando su un caso reale che univa blockchain e gadget, poi sposato dallo studio e dagli oltre venti professionisti che hanno realizzato la

pubblicazione A Player's Journey: eSport e diritto, dal salotto di casa alle arene virtuali. Al suo interno si schematizzano i fattori che rendono appetibile l'industria degli eSport: forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati, fan base rappresentata da giovani con potere di acquisto medio-alto. L'esperienza della crisi sanitaria e l'impennata nelle vendite dei videogiochi non ha fatto altro che velocizzare un trend di sviluppo: già nel Global eSports Market Report 2019 si prospettava per il settore un giro d'affari globale di 1.650 milioni di dollari nel 2021. L'assenza di una regolamentazione organica, complice il dibattito sull'opportunità o meno di inglobare la materia nelle discipline sportive, impatta però sulle azioni di tutela da attivare. Anche in maniera creativa. «Come consulenti contribuiamo alla creazione delle regole per il sistema: aiutiamo i player del

mercato nella costruzione del business model relazionandoci con possibili referenti istituzionali - dice Gianluca Cambareri socio di Tonucci & Partners -. Non siamo solo avvocati che negoziano un contratto di sponsorizzazione o d'investimento ma partecipiamo a riunioni di business suggerendo possibili mercati da esplorare, promuovendo contatti con potenziali nuovi investitori o pianificando le migliori soluzioni per sfruttare strategicamente le opportunità del settore in Italia e all'estero». La difficoltà risiede nel rintracciare gli spazi in cui muoversi e «fornire spunti da una disciplina diversa nell'impostazione di processo e progetto», sottolinea Garotti. Si attende che prosegua il riconoscimento da parte del Coni della Fide (Federazione italiana discipline elettroniche) e l'istituzionalizzazione dell'ampia area e-Sport; nel mentre sono i contratti ad accogliere le procedure tra le parti e a suggerire le regole su etica, forma fisica e comportamenti dei gamer, anche rispetto alla loro esposizione sui social. L'orizzonte è globale. Il settore eSport è molto radicato in Asia e Usa e cresce a un ritmo maggiore a livello europeo rispetto a quanto non faccia l'Italia. I

player nostrani tendono a superare i confini nazionali mentre i gamer professionisti, «che hanno spesso una forte componente di entertainment legata allo sport - spiega Paolo Macchi, senior associate nel team Corporate di Withers - possono appartenere a uno stesso team pur dislocati in Paesi diversi». «I clienti sono eterogenei e ci sono molti aspetti da considerare dal punto di vista legale, a partire dai diritti di proprietà intellettuale che interessano sviluppo e vendita del software, i brevetti, gli eventi collegati (sponsorizzazioni e diritti d'immagine degli atleti) ma anche tutte le licenze per lo sviluppo e la rivendita come anche lo streaming», conclude Macchi. Per entrare in contatto, l'avvocato deve capire la community e i suoi meccanismi, usando lo stesso linguaggio: è utile quindi avere nel team giovani professionisti. Il settore delle competizioni virtuali ha forti prospettive di crescita, flussi d'incasso diversificati e una fan base di giovani con potere di acquisto medio-alto. Secondo l'ultimo Global eSports Market Report, il giro d'affari globale arriverà nel 2021 a 1.650 milioni di dollari. Un trend di sviluppo che potrebbe essere velocizzato dall'impatto

dell'emergenza sanitaria, durante la quale le vendite di videogiochi sono aumentate. Oggi manca una regolamentazione organica per il settore degli eSport. Si attende che prosegua il riconoscimento da parte del Coni della Fide (Federazione italiana discipline elettroniche) e l'istituzionalizzazione dell'area. Nell'attesa, sono i contratti a regolare le procedure tra le parti e a indicare le norme su etica, forma fisica e comportamenti dei gamer. ti potrebbe interessare anche