



15/06/2023 00:06
Sito Web

gioconews.it

We Make Future di Rimini: 'Sugli esports Francia esempio da seguire'

LINK: https://www.gioconews.it/news/eventi_1/we-make-future-di-rimini--sugli-esports-francia-esempio-da-seguire-.aspx

E-sports e gaming: quali norme per garantire la sicurezza e la trasparenza?



We Make Future di Rimini: 'Sugli esports Francia esempio da seguire' 15 giugno 2023 - 14:43 Eventi Voci unanimesi tra i protagonisti del panel realizzato da Gn Media: serve una regolamentazione snella, essenziale, ma da realizzare in tempi rapidi. Scritto da Daniele Duso Rimini - Una regolamentazione degli esports semplice e snella, sulla falsariga di quella francese, e da realizzare in tempi rapidi. ?l'auspicio di tutti gli intervenuti, oggi, 15 giugno, al panel realizzato da Gn Media nella giornata d'apertura di We Make Future, a Rimini. La kermesse incentrata sugli scenari legati al presente e soprattutto al futuro globale dell'innovazione tecnologica, digitale e sociale, organizzata da Search On Media Group e vede come Main Sponsor la Regione Emilia-Romagna, con i patrocini di Regione Emilia-Romagna, Comune di Bologna, Agenzia Spaziale Italiana, Sport e

Salute Spa, Invitalia, Assemblea Parlamentare del Mediterraneo e Conferenza delle Regioni e delle Province autonome. Il panel "E-sports e gaming: quali norme per garantire la sicurezza e la trasparenza?", moderato dal direttore di Gioconews Alessio Crisantemi, ha visto tra gli altri sul palco l'onorevole Antonio Caso, membro della commissione Cultura, scienza e educazione della Camera dei Deputati, che ha illustrato la recente iniziativa che ha "portato gli esports in Parlamento per due giorni" e che sfocerà presto, probabilmente verso settembre, nella presentazione di un libro bianco degli esports. Nel corso della due giorni in Parlamento "sono state analizzate le varie possibilità a legislatura vigente", continua Caso, e "quello che è risultato chiaro è la necessità di creare una figura ad hoc per questo mondo. Il legame con lo sport

tradizionale c'è, e con la riforma del lavoro sportivo qualcosa può venire anche da quel fronte, ma come ci sono punti di contatto ci sono anche tante divergenze". Secondo Caso "San Marino e Francia sono esempi da seguire", nel frattempo in Italia procede il percorso che "personalmente mi ha portato a dialogare anche con membri di altri partiti. È già fissato un nuovo incontro, è un treno in corsa e dobbiamo salirci. La strada che dovrebbe essere seguita è chiara, non solo per regolamentazione e leggi, peraltro evitando di eccedere nella regolamentazione. Ma il problema oggi è anche legato a infrastrutture, finanziamenti, tanti sono i tasselli che devono andare assieme. Il lavoro da fare è questo, ma occorre farlo in modo rapido. Le cose da fare sono state individuate, basta farle velocemente". Vittorio Andrea Vaccaro, vicepresidente del Coni Emilia-Romagna, e direttore

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

scientifico della Scuola regionale dello sport, sottolinea come "il mondo esports è sicuramente qualcosa di diverso, anche se molto simile al mondo sportivo. Diverso perché c'è un player in più, che sono i publisher. Ma nonostante ciò il nuovo regolamento sul lavoro sportivo che a breve entrerà in vigore può essere d'aiuto, se non altro per richiamare l'attenzione sul metodo". Vaccaro spiega infatti che "ci sono stati ben tre decreti per far entrare in vigore il nuovo codice sportivo, ci auguriamo che non sia questo il metodo adottato anche dal mondo esportivo". "Come scuola regionale dello sport", aggiunge, "abbiamo messo assieme la più importante ricerca fatta al mondo sullo sport, ma anche degli esports. Il mondo dello sport può essere la chiave: il 47 per cento delle persone che praticano esports dicono che sono interessate anche allo sport, per questo", chiosa Vaccaro, "lo sport può essere la chiave per portare una regolamentazione seria anche agli esports". Pare dal fatto che c'è una differenza sostanziale tra esports e sport anche Simona Lavagnini, Ip lawyer, partner di Lgv Avvocati Law Firm, presente al panel in rappresentanza di Iidea,

l'associazione che degli sviluppatori di videogame italiani. questo il punto di partenza per arrivare a una regolamentazione. "C'è già una cospicua regolamentazione", spiega, "anche da parte della Corte di giustizia che fa del ruolo del publisher un ruolo essenziale, rispetto a quello che avviene negli sport, dove ci sono delle regole di pubblico dominio. Nell'industria dei videogiochi c'è anche un continuo investimento per rendere migliori e più attraenti i videogame". Lavagnini ritiene "importante la risoluzione del parlamento Ue, che suggerisce come le regole non possano essere nazionali, ma sovranazionali. Anche sugli esports il Parlamento europeo ha detto che avvengono in ambito digitale, dove c'è una proprietà intellettuale che deve essere rispettata. Vi sono tuttavia degli aspetti di dialogo tra sport e esports" non da ultimo, per l'Italia, il dialogo iniziato con l'accordo stipulato tra Iidea e comitato promotore esport del Coni. "L'obiettivo finale è che queste attività diventino veicolo culturale ma anche economico. Il mercato italiano deve poter competere ad armi pari con gli altri mercati, ma in Italia oggi il mercato è gravato da incertezza e da regole non

adatte al sistema, per esempio quelle dei concorsi a premi, mentre a livello europeo le norme sono molto più leggere, pur restando tutele di minori e di consumatori in genere". "Dovremmo seguire quanto fatto dalla Francia", conclude Lavagnini, "intervenire dove è necessario per chiarire la proprietà intellettuale. Chiarire che non si tratta di gioco d'azzardo, chiarire che non si applichino agli esports le norme sui concorsi a premio, trattandosi solo di un modo in cui viene applicata un'opera dell'ingegno. A cascata per quanto riguarda il lavoro esportivo Iidea ritiene che sia necessario garantire una flessibilità più ampia, e quindi garantire l'applicabilità di norme del lavoro attuali, ma anche con la possibilità di avere contratti temporanei". Per Alessio Brusori, product manager & producer di Power Up Team, "l'aspetto più imparziale del settore è proprio quello economico. Oltre il 50 per cento dell'aspetto economico è in mano a investitori e partner di marketing, e questo sottolinea l'importanza del settore, ma anche la credibilità che il settore deve acquisire verso questi player". Tocca poi il tema dolente delle infrastrutture notando che "il 99 per cento degli esports si basa su un

internet stabile e veloce, ci sono tante città a livello europeo che sono rinate grazie agli esport, creando dei centri specializzati e questo offre tanti spunti anche all'Italia. A Bologna ci sono dei progetti che sarebbero pronti a partire, un sostegno istituzionale sarebbe importante". "E poi c'è la regolamentazione, che va dall'aspetto che l'esports non venga catalogato come gioco d'azzardo, che si creino delle routine, che ci siano nel team dei mental coach, che si faccia attività fisica, ma anche i visti per i giocatori stranieri che vengono a giocare nei vari team, la Francia su questo aspetto è molto più attraente, attirando i player più forti". "Ottimo quindi seguire l'esempio della Francia", spiega Brusori, "dimostrando l'interesse che c'è verso gli esports attaccandoli ad altri eventi già di massa e poi creare un dialogo costante con Iidea che già si interfaccia con tutti i player del mondo esports". Hélène Thibault, partner Ip e technology dello Studio legale **Tonucci & Partners** riprende infine la questione della regolamentazione spiegando, per quanto l'Italia, che "è importante regolamentare il settore per dare sicurezza agli investimenti, ma l'eventuale regolamentazione deve

essere parte di un lavoro più ampio, che riguarda la politica". "Il modello francese è partito nel 2016, ed è terminato in una scelta di regolamentare poche cose, e solo su quegli ambiti che richiedevano effettivamente una regolamentazione, come ad esempio i tornei e gli aspetti di contrattualizzazione, con un'attenzione ai minori sia per la partecipazione ai tornei che per i contratti". "Un'azione, quella francese, concretizzatasi in due soli decreti, precisi e concisi", spiega Thibault. "La Francia ha adottato un programma che ha intitolato proprio "strategia esport 2020-2025" con l'obiettivo di far diventare il paese un leader a livello europeo, con tutta una serie di azioni che sono destinate a rafforzare proprio il sistema degli esports, creando una serie di good practise e favorendo il lavoro dei vari attori". Un percorso importante che può essere un esempio anche per l'Italia, dunque. Tra i tanti aspetti l'avvocato Thibault chiude richiamando l'attenzione sul rispetto dei minori, "se non altro per l'immagine del settore, che poi si rispecchia nel business stesso".

Eventi NOTTE DELLE IDEE

Il gaming brilla nella Notte delle Idee (sotto la buona stella degli esports)

UNA SERATA UNICA, ESCLUSIVA, SENZA PRECEDENTI: ALL'INTERNO DELL'AMBASCIATA FRANCESE DI ROMA, SI PARLA DI SPORT E INNOVAZIONE CON GOVERNO, CONI, SPORT E SALUTE E ALTRE ISTITUZIONI, ITALIANE E FRANCESI, E UN DIBATTITO DEDICATO AGLI ESPORTS

Immaginate di trovarvi a parlare di gaming, e in particolare di esports – forse il massimo della tecnologia moderna – all'interno di una sala affrescata da maestri del Settecento. E di provarli, pure, negli stessi spazi, o in un cortile decorata dalla mano di Michelangelo e altri maestri rinascimentali. Se pensate che possa trattarsi di un sogno, non serve darsi un pizzico per testare il contatto con la realtà: possiamo già anticiparvi che è tutto vero. Anzi, meglio: si tratta pure di un evento gratuito. Salvo, naturalmente il raggiungimento della massima capienza disponibile, che è comunque superiore al migliaio di persone. Anche se il tutto esaurito è fin troppo scontato. Sì, perché l'evento è di quelli di grande richiamo, in una location unica: e la parte relativa al gaming, diciamo pure, è forse quella minore, il che rende il tutto ancora più interessante. E suggestivo. Stiamo parlando di un appuntamento istituzionale di grande pregio, qual è la "Notte delle Idee" di Palazzo Farnese, un'iniziativa annuale organizzata dall'Institut Français Italia nella sede dell'Ambasciata francese di Roma, che quest'anno è intitolata "Sempre di più? Un mondo in transizione", seguendo il *fil rouge* dello sport e della sostenibilità, in un evento in programma il 4 maggio, dalle 18 alla mezzanotte.

Una serata di dibattiti, tavole rotonde, letture, proiezioni, visite e performance sportive. Un'occasione unica di scoprire, all'insegna della libera discussione, gli spazi del Palazzo Farnese su quattro livelli: sotterranei, giardino e Cortile, Piano nobile (con la Galleria dei Carracci), Biblioteca. In una dimensione etica, sociale, educativa, storica, si parlerà di salute, geopolitica, inclusività, innovazione, letteratura. Ascolteremo sportivi italiani e francesi di spicco, come Federica Pellegrini o Pascal Gentil, atleti e paratleti, scrittori e ricercatori. Offrendo l'occasione unica di condividere percorsi di vita, attraverso momenti di scambio con il pubblico e interviste in diversi spazi del Palazzo, in vista dei Giochi Olimpici e Paralimpici di Parigi 2024 e

Per saperne di più:



di Milano-Cortina 2026.

La serata accoglierà rappresentanti delle principali istituzioni del movimento sportivo francese ed italiano: comitati olimpici e paralimpici, Ministeri dello sport, comitati organizzatori dei prossimi Giochi, Federazioni sportive, agenzie anti-doping e attori del mondo dell'esports, grazie al panel organizzato da Gñ Media, editore di questa testata e di EsportsMag.it, che saranno protagonisti di una tavola rotonda dedicata al gaming.

L'appuntamento è alle 19, con il panel dal titolo "Anche questo è (e)sport" al quale partecipano Angelo Cito, dirigente sportivo italiano, presidente della Fita - Federazione Italiana Taekwondo; Luca Pagano, amministratore delegato Qlash ed Hélène Thibault, avvocato, esperta di gaming e tech, partner at Law Firm Tonucci & Partners, sotto la moderazione del direttore responsabile di Gioco News ed eSportsMag.it, Alessio Crisantemi.

Tra le altre iniziative e tra i vari partner della serata, la Fondazione Tara Océan, il direttore generale del Censis, con Edison, metteranno a fuoco aspetti della transizione ecologica, mentre con la scrittrice Veronica Raimo e il sociologo francese Gérald Bronner ci sarà un confronto sulla questione delle traiettorie di vita. Katia Serra e lo scrittore Philippe Vilain faranno scoprire i loro libri su un calcio vissuto e sognato.

Sarà anche l'occasione di interrogarsi sul passato antico e sportivo di Palazzo Farnese attraverso conferenze e visite dei sotterranei e dei mosaici romani. Le conferenze saranno completate da diverse attività in collaborazione con la Università romane.

La Biblioteca dell'Ecole Française de Rome accoglierà delle letture di testi letterari sullo sport, proposte da studenti universitari e una performance dell'artista-griot Bocar Niang, autore del progetto "baby-FOOT mémorial", che leggerà i suoi testi a forte impatto sociale nella loro trasmissione orale.

Roma Tre Radio intervisterà gli ospiti, i quali potranno interagire con il pubblico nel Salone Rosso.

In un modo del tutto inedito, in collaborazione con varie Federazioni francesi ed italiane e grazie al contributo di Decathlon, saranno proposte nel giardino e nel cortile dimostrazioni di sport olimpici e paralimpici: judo, taekwondo, breakdance, pallacanestro in carrozzina, tennistavolo, scherma e scherma in carrozzina. Grazie al team Qlash e ad EsportsMag.it, si potrà inoltre esplorare il mondo degli esports nella galleria Murano, toccando con mano i vari giochi, che saranno a disposizione del pubblico.

La Sala Cinema accoglierà conferenze e proiezioni di film tra i quali il documentario pluripremiato Climbing Iran di Francesca Borghetti, ritratto di una scalatrice iraniana che sfida i pregiudizi del suo paese (in presenza della regista).

Insomma, sarà una serata di grande interesse in cui anche il divertimento è assicurato. (A)

LA NOTTE DELLE IDEE

Il programma completo della serata qui:



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