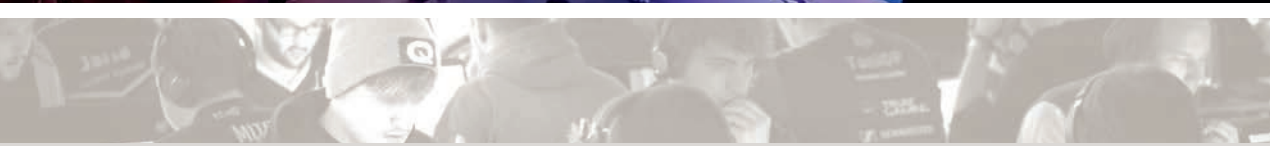




Chiara Sambaldi – Andrea Strata

# ESPORTS

Un universo dietro al videogioco



PREFAZIONE DI **Andrea Abodi**  
*Presidente Istituto per il Credito Sportivo*

INTRODUZIONE DI **Gian Maria Fara**  
*Presidente Eurispes*

Con il supporto di



È vietata la riproduzione, anche parziale, con qualsiasi mezzo effettuata, compresa la fotocopia, anche a uso interno o didattico, senza il preventivo consenso scritto dei titolari dei diritti.

Chiara Sambaldi – Andrea Strata

# ESPORTS

**Un universo dietro al videogioco**

PREFAZIONE

Andrea Abodi

*Presidente Istituto per il Credito Sportivo*

INTRODUZIONE

Gian Maria Fara

*Presidente Eurispes*



©2019 GN Media srl  
corso Tacito, 101 – Terni (TR) 05100  
Associata a ANES – Associazione nazionale editoria di settore



**ANES** ASSOCIAZIONE NAZIONALE  
EDITORIA DI SETTORE

Prima edizione aprile 2019

Coordinatore editoriale  
Alessio Crisantemi

Progetto grafico e impaginazione  
Francesco Bellucci, Terni

[www.gnmedia.it](http://www.gnmedia.it)

ISBN 978-88-900022-5-0

# Indice

---

<i>Prefazione</i>   <b>ANDREA ABODI</b> , PRESIDENTE ISTITUTO PER IL CREDITO SPORTIVO	9
<i>Introduzione</i>   <b>PROF. GIAN MARIA FARA</b> , PRESIDENTE EURISPES	11
<i>Preambolo</i>	15
<hr/>	
1. COSA SONO GLI ESPORTS	17
1.1 Storia e definizione	18
1.2 Categorie	27
1.3 Giocatori e spettatori di eSports: fenomeno di massa tra i <i>Millennials</i>	39
1.4 Gli atleti degli eSports: allenamento fisico e mentale	41
1.5 La presenza femminile tra gli atleti di eSports	48
1.6 eSports e disabilità	52
<hr/>	
2. GLI ESPORTS IN ITALIA: SITUAZIONE ATTUALE E PROSPETTIVE FUTURE	57

---

3.	INQUADRAMENTO GIURIDICO E RAPPORTI CONTRATTUALI NEL MONDO DEGLI ESPORTS	69
3.1	La situazione in Italia: il Coni, le federazioni sportive e le discipline sportive associate	70
3.2	La situazione negli ordinamenti stranieri: la posizione del Cio	85
3.3	Spunti per una possibile disciplina del fenomeno	91
3.4	Rapporti contrattuali nel mondo degli eSports	105
<hr/>		
4.	POSSIBILI RISCHI NEL COMPARTO ESPORTS: ILLEGALITÀ	109
4.1	Rapporti tra eSports e scommesse: opportunità e rischi. Possibili soluzioni per evitare il <i>match fixing</i>	112
4.2	Gli eSports e il doping	121
4.3	eSports e dinamiche relazionali: rischi di dipendenza patologica	127
<hr/>		
5.	DIFFUSIONE DEGLI ESPORTS: MASS-MEDIA E SPONSORIZZAZIONI	135
5.1	<i>Streaming</i> e <i>on demand</i> vs media tradizionali	136
5.2	I media <i>mainstream</i> alla “conquista” degli eSports	141
5.3	Investimenti e sponsorizzazioni: opportunità per le aziende e per le società sportive nel mondo degli eSports	143

---

---

6. UNO SGUARDO DALL'INTERNO AL MONDO DEGLI ESPORTS: INTERVISTE	151
Angelo Cito	152
Bruno Molea	157
Rune Kristian Lundedal Nielsen	162
Luca Pagano	164
Paolo Di Mauro	170
Alexander Pfeiffer	176
Associazione Sportiva Asd "Sportivamente"	180
Giuseppe Lanfranchi	183
Pier Luigi Parnofiello	187
Alberto "Herc" Pahle	191
Emilio Cozzi	200
<hr/>	
NOTE CONCLUSIVE E COMMENTO ALLE INTERVISTE	210
<hr/>	
Glossario	214
<hr/>	
Collaborazioni e ringraziamenti	220
<hr/>	
Bibliografia	222
Sitografia	223
Riviste	227

# PREFAZIONE

---

ANDREA ABODI, PRESIDENTE ISTITUTO PER IL CREDITO SPORTIVO

**C**i sono due modi di confrontarsi con il futuro: attenderlo o affrontarlo. Se lo si aspetta, quando arriva trova impreparati all'appuntamento, spiazza e spesso travolge; se gli si va incontro, anticipando tempi e condizioni, è più facile valutarne gli impatti, limitarne i rischi e valorizzarne le opportunità. E il futuro ha una relazione stretta con la tecnologia, che del futuro è, al tempo stesso, l'unità di misura e la rappresentazione più tangibile.

Quelli della mia generazione - frase che inizia a "pesare" - iniziarono il rapporto con la tecnologia (televisore e radio a parte) poco prima dei vent'anni e il ricordo impallidisce di fronte ai cosiddetti "nativi digitali", che a meno di due anni di vita interagiscono con un tablet o uno smartphone, utilizzando nel modo più naturale il dito indice, come una chiave per entrare nel mondo.

Per il sistema sportivo, italiano e internazionale, il rapporto con il futuro e la tecnologia è rappresentato anche dal confronto con e sugli eSports, nell'ambito del quale ancora non sono stati ben definiti i profili di indifferenza, concorrenza o complementarietà.

D'altro canto gli eSports si sono sviluppati e affermati in questi anni in modo assolutamente indipendente dai sistemi sportivi, seguendo istintivamente percorsi nuovi disegnati proprio dalle tecnologie del gioco digitale e dalle opportunità offerte dalla rete. Si sono sviluppati e alimentati anche da uno spirito libero, indipendente e poco - o nulla - sensibile al fascino delle categorie tradizionali delle istituzioni sportive... e non solo.

A questo proposito, solo da poco tempo i sistemi sportivi si sono resi conto del fenomeno, ma non sono molti i "dirigenti" che comprendono, pur sommariamente, i rischi che si corrono aspettando il futuro o, peggio ancora, negandone l'esistenza, l'evidenza e l'influenza anche nel presente.

Basti pensare che da un paio di anni, anche grazie proprio a tecnologie e reti sempre più performanti, ci sono grandi eventi sportivi internazionali che vengono superati, in termini di audience digitale, da competizioni globali di eSports come il "League of Legends World Championship".

E dietro gli eventi e le audience ci sono i praticanti e gli appassionati, ormai decine e decine di milioni nel mondo, di fronte ai quali credo che qualcuno del



mondo sportivo dovrà prima o poi porsi seriamente la domanda di cosa fare, di quale strategia elaborare e adottare, per evitare la prospettiva di una definitiva “separazione dei destini” tra sport ed eSports, che avrebbe tante implicazioni, anche di tipo infrastrutturale.

Esiste un’articolata serie di questioni e problematiche legate al rapporto “sport-eSports”, in gran parte sviluppate in questo libro da leggere con attenzione, che suggeriscono un approccio aperto, comprensivo e anche creativo, e meritare più di una riflessione, soprattutto in ambito scolastico, sulla corretta e integrata relazione tra modello educativo, sviluppo delle capacità individuali e utilizzo degli strumenti tecnologici.

E rimanendo ai margini delle questioni tecniche, eludendo apparentemente la tematica degli eSports, mi prendo la licenza di segnalare qualche spunto e alcune questioni chiave che precedono il tema stesso, che forse meriterebbero maggiore attenzione e ulteriori approfondimenti, prima delle necessarie decisioni: la tecnologia come fattore complementare e non sostitutivo, la relazione tra socializzazione fisica e digitale, il controllo del rischio di una dicotomia compulsività-noia, la corretta gestione del tempo e dei tempi, una ragionevole determinazione e limitazione dei moltiplicatori esponenziali di sollecitazioni. Questioni da affrontare senza sottovalutarne gli effetti.

In conclusione, ammetto con grande semplicità, sincerità e trasparenza i miei limiti rispetto a temi complessi come quelli sviluppati da questa esperienza editoriale.

D’altro canto, credo che la richiesta di affidarmi questa prefazione non sia stata ispirata da una valutazione di conoscenza specifica del tema eSports, quanto dall’interesse a guardarlo da un’altra prospettiva, certamente senza preconcetti, con le sensibilità di chi lo osserva da fuori, ma con la consapevolezza della necessità di entrarci dentro: non solo per non rimanere esclusi da una porzione di futuro, ma anche per non esserne travolti, con il rischio di risultare paradossalmente colpevoli di non aver compreso il fatto.

# INTRODUZIONE

---

PROF. GIAN MARIA FARA, PRESIDENTE EURISPES

L'area del gioco, intesa come intrattenimento, come palcoscenico competitivo o regno della buona sorte, occupa da sempre uno spazio determinante nelle società umane. Il gioco è il carrier attraverso il quale nell'infanzia l'individuo fa "esperienze di vita", mentre nell'età adulta mima le regole, l'aggressività e le dinamiche di potere che caratterizzano la comunità in cui è inserito, e i rapporti tra questa e i gruppi umani "altri". Nella storia, il gioco ha manifestato la sua rilevanza assumendo anche caratteri sacrali, come nell'antica Olimpia o nella Roma repubblicana con i templi dedicati alla Fortuna, la divinità del caso e del destino. Più prosaicamente, il gioco diviene *instrumentum regni* quando i *circenses*, abbinati al *panem*, assicurano il controllo sociale. Ma è anche uno strumento che allena la mente, come avviene per gli scacchi, giunti in Occidente dall'India, attraverso persiani e arabi.

Che si giochi con il corpo, valorizzandone le potenzialità atletiche, che si utilizzi il cervello o, infine, che ci si affidi alla sorte, la dinamica basilare del gioco è la stessa: "mettere in gioco" se stessi per ottenere un premio, una gratificazione, un pubblico riconoscimento. È interessante segnalare che le origini etimologiche dei termini oggi maggiormente utilizzati nell'area del gioco, ovvero "azzardo", "divertimento" e "sport", affondano in secoli lontani. "Azzardo" deriva dal termine arabo che indica i "dadi", ovvero l'"alea" dei latini. "Sport", che è un anglicismo, deriva a sua volta dal francese "desport" (italiano "diporto"), e indica un'attività finalizzata al puro divertimento. "Divertimento" ha a che fare con "distrazione", che a sua volta allude ad un'area propriamente ludica.

Ovviamente l'area del gioco si modifica quali-quantitativamente in relazione al livello di sviluppo e alle specifiche delle società in cui esso si produce. Si può quindi affermare che analizzare la dimensione e le caratteristiche che il gioco manifesta rappresenta uno strumento rilevante per definire qualunque contesto sociale.

Il nostro Istituto da più di un ventennio si occupa dell'esplosione del gioco con vincita di denaro, che per volumi economici rappresenta la più evidente declinazione contemporanea della tendenza al gioco. Da alcuni anni la pro-

liferazione di concorsi a pronostico, di lotterie, di scommesse sportive o di apparecchi da gioco, produce sia attraverso il gioco “fisico” che *on line* flussi molto importanti, con conseguente crescente allarme sociale per la diffusione delle dipendenze da gioco d’azzardo.

Per quanto riguarda gli sport maggiormente diffusi valgono i numeri della loro capillare diffusione nei media, sia generalisti che specializzati, e nel web: lo sport, più che praticato, risulta infatti vissuto attraverso le dinamiche del tifo che si manifesta sempre meno negli stadi e sempre più davanti a un *device* digitale.

Ma se la simbiosi tra attività sportiva e diffusione dello sport nei media ha molti decenni di storia, assai più recente e meno sondato è il fenomeno dei cosiddetti eSports, ovvero delle competizioni che avvengono attraverso videogiochi che utilizzano la rete o, comunque, attraverso specifici software. Queste nuove attività “ludiche” e “sportive”, competitive per definizione, sono principalmente diffuse tra i *Millennials* e la generazione Z, intendendo con quest’ultimo termine i nati nel terzo millennio, e con *Millennials* la fascia più vasta dei nativi digitale che comprende anche gli attuali trentenni.

L’impatto quantitativo degli eSports è ancora poco studiato. In Italia non esiste in pratica una letteratura specifica, e lo spazio che Eurispes vi ha dedicato nel Rapporto Italia del 2018 rappresenta una delle prime aperture problematiche<sup>1</sup>. Per questo il testo che qui si presenta riveste un particolare valore: cogliere un fenomeno già rilevante, e diffuso trasversalmente in Europa, come negli Stati Uniti e in Oriente, ma soprattutto destinato a esplodere in quanto legato alla diffusione delle relazioni in rete.

Per il 2017 Eurispes ha calcolato volumi economici legati agli eSports superiori a 1,5 miliardi di dollari, con una prospettiva di crescita esponenziale legata alla sempre più ampia platea di “consumatori” di eventi di eSports. Ad oggi, infatti, gli investimenti sono effettuati in primo luogo da sponsor di caratura mondiale che colgono il valore di marketing rappresentato dalla possibilità di raggiungere un target di giovani, difficilmente intercettabile attraverso strumenti più tradizionali. Prima ancora dello sviluppo di business specifici, è dunque la pubblicità il carburante che “fa girare” il mondo degli eSports. Non a caso altri segmenti economici più “maturi”, appartenenti al mondo degli sport professionistici, stanno ricercando convergenze con l’area degli eSports, verso la quale è certo che verrà dirottata quota parte dei flussi attuali. Gli “at-

---

1. Cfr Eurispes, Rapporto Italia 2018, Scheda 50, Il fenomeno emergente degli eSports: attività sportive o ludiche?, 2018, Minerva Editore

leti” professionisti degli sport elettronici in alcuni casi divengono star famose e apprezzate nei cinque continenti. È il caso di un ventisettenne, Tyler Blevins, campione di *Fortnite*, che nel 2018 ha guadagnato 10 milioni di dollari grazie al seguito di più di 200 milioni di giocatori-osservatori del videogioco di maggior successo al mondo<sup>2</sup>.

Arene fisiche e virtuali in cui hanno luogo tornei e campionati di eSports; attività ludiche-amatoriali che sono sfociate in contesti fortemente professionali; aggregazioni e federazioni di nuovi soggetti che chiedono e ottengono udienza presso gli organismi nazionali e internazionali che presiedono l’area dello sport; possibile inserimento degli eSports nel circuito olimpico: ciò che solo qualche anno fa poteva apparire fantascienza, come bene illustrato in questo studio, sta divenendo una prospettiva reale.

Ovviamente, l’epifania di un comparto di relazioni sociali ed economiche totalmente innovativo comporta rischi che vanno quanto più possibile prevenuti, e determina dinamiche che necessitano di una valutazione prospettica. Partendo da queste ultime, è evidente che gli eSports si collocano nell’alveo di relazioni prettamente virtuali, e che la socialità che almeno in parte anima la dimensione del gioco e degli sport tradizionali, può risultare fortemente compressa. In sintesi, a un primo sguardo non è allo sviluppo degli eSports che sembra potersi guardare per riequilibrare la dimensione iper-individualizzata in cui sono inseriti i nostri giovani, salvo prestare maggior attenzione all’approccio evolutivo dei *Millennials* e prevedere e agevolare la pratica degli eSports in contesti di reale socialità e condivisione, fuori dalle mura domestiche, all’interno di veri e propri “oratori digitali” che fungano da ritrovo di appassionati, che siano regolamentati e quindi protetti per i minori che vi accedono.

Per altro verso, il “virtuale” permette di ovviare a limiti e carenze individuali e/o di genere, e conseguentemente di “giocare” alla pari quando i ferri del mestiere sono ridotti a una consolle, seppure altamente sofisticata.

Un aspetto che andrebbe da subito regolamentato, tanto più in vista di una crescita di “status” degli eSports, è quello relativo al tasso di violenza e di aggressività che spesso caratterizza l’offerta commerciale di video-giochi. Nei *wargames* non sono rare le occasioni in cui la vittoria è legata alla massima capacità di offendere e/o uccidere gli avversari, talvolta caratterizzati con il peggio degli stereotipi razzisti e xenofobi del Novecento. Il nostro mondo non ha bisogno di ulteriori dosi di violenza, reale o virtuale che sia.

---

2. Cfr. [Corriere.it/tecnologia/19\\_gennaio\\_03/fortnite-ecco-quanto-guadagna-ninja-giocatore-pi-famoso-al-mondo](http://Corriere.it/tecnologia/19_gennaio_03/fortnite-ecco-quanto-guadagna-ninja-giocatore-pi-famoso-al-mondo)

Se queste sono le premesse per conoscere il mondo degli eSports, è basilare rapportarsi al fenomeno senza alcun preconcetto, perché quest'ultimo verrebbe molto probabilmente disatteso. Non vi sono peraltro dubbi sul fatto che quanti intendano ostacolarne lo sviluppo, mettendo delle barriere alla crescita del settore, verrebbero miseramente sconfitti, perché il fenomeno è insito nella natura dei “nativi digitali”.

Che piaccia o meno, i giovani di oggi sono attratti dal mondo del web perché offre loro delle opportunità potenzialmente infinite. Si oltrepassano le mura domestiche, si allargano le possibilità di conoscere persone, si travalicano i confini nazionali diventati per i *Millennials* quasi anacronistici.

Dunque gli adulti - e i genitori in particolare - sono chiamati ad affrontare il fenomeno per imparare a conoscerlo ed essere così abili da proiettarsi nelle menti dei ragazzi. Volendo fare un paragone (che, dopo aver letto questo studio, certamente non apparirà azzardato), proprio come avviene per lo sport più popolare del nostro paese, quale il calcio, con i genitori che accompagnano i propri figli a giocare, competere, vedere le partite in televisione e allo stadio, analogamente si dovranno seguire i propri figli mentre giocano ai videogiochi, cercando di controllare gli eccessi e valorizzare gli aspetti positivi.

Del resto, come negli sport tradizionali, i campioni di eSports sono dei ragazzi che, grazie al loro talento, riescono a trasformare una mera passione, in una vera e propria professione eSportiva. Accade così che nostro figlio può diventare popolare, economicamente autosufficiente e ricercato dagli sponsor: il tutto come già avviene per il calcio.

E pensare che noi credevamo ci fosse solo una consolle...

# PREAMBOLO

---

**La** pubblicazione mira a offrire una panoramica sul fenomeno degli eSports, ovvero la dimensione dei giochi elettronici praticata a livello agonistico. Si tratta di un circuito sviluppatosi autonomamente negli anni, grazie alla dedizione degli appassionati unita al sostegno delle realtà produttrici, e che, ad oggi, coinvolge decine di migliaia di giocatori professionisti in tutto il mondo, attraendo un pubblico assai vasto e volumi di capitali che negli ultimi anni hanno registrato una crescita esponenziale.

Il primo capitolo che segue propone di illustrare questa realtà partendo dalle sue origini, per esaminare le caratteristiche dei suoi aderenti, con l'obiettivo di sfatare molti luoghi comuni che circolano sui videogiochi di ultima generazione e le capacità dei *gamers*. Ci soffermeremo sulla figura professionale del *cyber-atleta*, indagandone le peculiarità come anche i rischi e ci si interrogherà sulle opportunità che questo tipo di competizioni aprono sul piano dell'uguaglianza di genere e dell'integrazione dei giocatori disabili.

A seguire, indagheremo lo stato dell'arte degli eSports nel nostro Paese, che approcceremo con un confronto tra le principali realtà, sia mondiali che europee, per poi immergerci nei tecnicismi della disciplina già presente in materia, segnalando come e quanto l'enorme attivismo degli ultimi anni nel settore abbia lasciato un segno, sia a livello nazionale che internazionale.

Nel corso della nostra disamina, su cui verteranno i capitoli 2 e 3, avizzeremo alcune possibili soluzioni a questioni di carattere normativo, in ragione dell'attuale assenza di una regolamentazione univoca del settore, e che possiamo già sintetizzare con la possibilità che gli eSports vengano inquadrati, attraverso norme specifiche, nell'ambito delle "Discipline Sportive Associate" (Dsa).

Affronteremo, inoltre, nel capitolo 4, quelli che avvertiamo essere i principali rischi, sul fronte del circuito delle scommesse illegali e della tutela della salute rispetto a una pratica continua e scorretta di questo genere di giochi. Una riflessione sull'importanza e il ruolo delle sponsorizzazioni per lo sviluppo di questo settore sarà, invece, contenuta nel capitolo 5.

A chiusura di questa indagine, proponiamo una serie di interviste in profondità a personalità "interne" a questo mondo che ci hanno aiutato a navigare in questa complessa e assai rigogliosa realtà. Accompagnando le considerazioni offerte dagli intervistati, è evidente che il mondo degli eSports non può più

essere considerato un “fenomeno di nicchia”, e promette di affacciarsi sui media *mainstream*, man mano che i suoi principali seguaci, i cosiddetti *Millennials* e la successiva “generazione Z”, reclameranno il proprio ruolo anche sui media tradizionali.

Infine, abbiamo ritenuto utile inserire un glossario che riporta la terminologia comune utilizzata dagli esperti del settore.

1

---

# COSA SONO GLI ESPORTS





## 1.1 Storia e definizione

---

Sin dall'antichità il gioco è stato uno dei momenti privilegiati della vita dell'uomo.

Il gioco non è un'attività strettamente riservata ai bambini, bensì uno dei mezzi più utilizzati, dagli uomini e non solo, per entrare in diretto contatto con gli altri, conoscendo se stessi e gli individui che sono "altro da sé" e anche per stabilire e circoscrivere i ruoli sociali<sup>3</sup>.

Partendo da questo presupposto, riconosciuto e approfondito da varie scienze umane, a partire dalla psicologia per continuare con l'antropologia e la sociologia, il gioco non costituisce solo un prezioso strumento che consente agli adulti di interagire con i bambini, e ai bambini di apprendere e socializzare. Assai più in generale, il gioco permette a tutti gli uomini di "sperimentare" e "sperimentarsi" in contesti codificati, di comprendere, conoscere e sviluppare le proprie attitudini, i propri talenti e le proprie capacità, attraverso il contatto e il confronto con gli altri uomini, nel rispetto di una serie di regole condivise che fungono da vincoli ai possibili sviluppi delle relazioni umane.

La tematica del gioco, nella storia dell'umanità e nelle relazioni interpersonali, è stata oggetto di diversi studi negli ambiti di molte scienze, a cominciare dalle scienze sociali. Sono queste a stimare che il gioco sia tra le attività più arcaiche delle nostre, e che sin dalla preistoria vi siano state "attività del tutto sporadiche e occasionali, ma sin da allora i connotati fondamentali del gioco erano quelli

---

3. È stato autorevolmente sostenuto che "l'uomo gioca. Gioca da sempre. O almeno da quando, distinguendosi dagli altri primati, diventa uomo. Forse anche prima ma, seguendo Huizinga, è propriamente questa attitudine a giocare che rende quest'essere uomo. Ludens quindi non meno che faber e sapiens. La civiltà umana – afferma perentoriamente l'autore – sorge e si sviluppa nel gioco, come gioco" (cfr. R. Zerbetto, *L'homo faber e anche ludens*, in *Il senso del gioco. Tra competizione, vertigine, caso e responsabilità: la sfida del giocatore e quella delle istituzioni*, Gn Media 2017, p. 36). Lo stesso autore ha correttamente osservato che "se il gioco umano ha a che fare, nella sua essenza distintiva, con la manipolazione dei simboli e quindi con artefatti di valore rappresentativo, possiamo fare solo ipotesi sulle attività di gioco dei nostri progenitori in attività preistorica. È certo che testimonianze inequivocche accompagnano il sorgere della cultura umana in epoca storica. Oggetti assimilabili a dadi sono stati trovati non solo nell'antico Egitto, dove avrebbero accompagnato faraone e dignitari nel viaggio ultramondano, ma anche in Cina, in Giappone e in India. Antichi manoscritti ci narrano di forti scommesse al gioco dei dadi e alle corse dei carri. Quanto alla società ellenica, sottolinea Huizinga, era così profondamente imbevuta dell'elemento ludico, in tutte le sue manifestazioni, che questo riaffiorava ormai a malapena alla coscienza come cosa eccezionale" (cfr. R. Zerbetto, *Homo semper ludens*, ibidem, p. 57).



### **Chiara Sambaldi**

*Avvocato, Direttore dell'Osservatorio Permanente dell'Istituto Eurispes su Giochi legalità e patologie, "Italia in gioco". Da oltre 15 anni si occupa di Gaming e svolge attività di consulenza e di assistenza giudiziale e stragjudiziale avendo maturato specifica esperienza nel contrasto dei fenomeni abusivi ed illegali. Autrice di numerosi articoli di approfondimento tematico pubblicati su riviste scientifiche e di settore, ha curato, con il collega Andrea Strata, la raccolta di dottrina "Giochi e scommesse: i confini tra legale ed illegale", edita da Lex Giochi. A giugno 2018 ha partecipato quale relatrice al panel sugli eSports, organizzato da Gn Media, nell'ambito del Social Media Week di Milano.*



### **Andrea Strata**

*Avvocato, Direttore dell'Osservatorio permanente dell'Istituto Eurispes su Giochi legalità e patologie, "Italia in gioco". Assiste i principali operatori ed associazioni di categoria nell'ambito del settore dei giochi e scommesse. Esperto di diritto applicato alle nuove tecnologie. Autore di numerose pubblicazioni scientifiche, fra cui in tema di eSports: "Il fenomeno emergente degli eSports: attività sportive o ludiche?", in 30° Rapporto Italia Eurispes, Minerva, 2018. Ha scritto diverse monografie, fra cui: "Network marketing: analisi giuridica di una strategia aziendale", edita da Minerva; "Le criptovalute, analisi giuridica di un sistema monetario parallelo", edita da Lex Giochi. Nel marzo 2019 ha partecipato quale relatore al panel sugli eSports, organizzato da Gn Media, nell'ambito della Fiera internazionale del gaming "Enada".*



*Gioco News, la rivista edita da Gn Media, insieme al quotidiano online GiocoNews.it rappresenta il punto di riferimento per l'industria del gioco pubblico. Distribuita in tutte le aziende del settore e nei principali centri di gioco, in Italia e all'estero, è lo strumento di approfondimento delle più importanti tematiche di business, politica, economia, ma anche di costume, società e life style.*

In collaborazione con



ISBN 978-88-900022-5-0



9 788890 002250 >

€ 18,00 (i.i.)