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