



CAMMINO DIRITTO

Rivista di informazione giuridica

<https://rivista.camminodiritto.it>



TUTELA DEI MINORI ED E-SPORT NEL DIRITTO DELL'UE. L'ATTUALE SVILUPPO FRA DISCIPLINA DI SOFT LAW E ATTI VINCOLANTI

Con sempre maggior frequenza, i minori corrono il rischio di essere esposti od attivamente coinvolti in 'pericolose dinamiche', derivanti dall'accesso al web, caratterizzate da comportamenti aggressivi, tossici e/o manipolatori, come pure di sviluppare dipendenze. Possono, inoltre, facilmente confrontarsi con contenuti digitali inappropriati, discriminatori o offensivi. Affrontare i rischi legati al generale e facilitato accesso ai servizi digitali, rappresenta, com'è evidente, un obiettivo non più procrastinabile, difatti la Commissione Europea, per fronteggiare tali rischi, ha proposto di intervenire sul corpus normativo esistente, allo scopo di garantire uno spazio digitale sicuro in cui vengano tutelati i diritti fondamentali di tutti i cittadini dell'Unione.

di Federica Mercurio

IUS/14 - DIRITTO DELL'UNIONE EUROPEA

Articolo divulgativo - ISSN 2421-7123

Direttore responsabile

Alessio Giaquinto

Pubblicato, Mercoledì 25 Marzo 2026



Abstract ENG

With increasing frequency, minors are at risk of being exposed to or actively involved in "dangerous dynamics" resulting from online access, characterized by aggressive, toxic, and/or manipulative behavior, as well as developing addictions. They can also easily encounter inappropriate, discriminatory, or offensive digital content. Addressing the risks associated with widespread and facilitated access to digital services is clearly a goal that can no longer be postponed. Indeed, to address these risks, the European Commission has proposed amending the existing body of legislation to ensure a safe digital space where the fundamental rights of all EU citizens are protected.

Sommario: 1. Premessa; 2. Lo sport nell'Unione Europea; 3. Introduzione ai videogames: tra divertimento e competitività; 4. La tutela dei bambini nel gaming; 5. Conclusioni.

1. Premessa

Numerose sono le azioni promosse dall'Unione europea in questo campo, così come definite nel programma strategico per "il decennio digitale 2030"^[1].

In particolare, si è osservato che i minori sono sottoposti ai pericoli evidenziati soprattutto a fronte di un fenomeno sportivo che è in continua evoluzione, quello degli sport elettronici (d'ora innanzi E-sports).

Negli ultimi anni gli E-sports hanno suscitato sempre più interesse nei giovani, arrivando a rappresentare una possibile frontiera delle discipline sportive contemporanee^[2].

Ebbene allora da subito chiarire, anche al fine di delimitare il campo dell'indagine, che per e-sports si intendono competizioni di videogames, svolte nel mondo virtuale, a livello sia agonistico che professionistico^[3].

Si tratta di un fenomeno tuttora in divenire e, pertanto, di difficile sistematizzazione giuridica, potendosi fondatamente ritenere che esso rappresenti, a dir così, una moda del momento, come una mera forma di intrattenimento (un fenomeno di costume). Oppure, di contro, che stia acquisendo una forma stabile ed organizzata in grado (anche in tempi brevi) di ridefinire gli assetti tradizionali dello sport moderno^[4].

Per provare a sciogliere i dubbi appena manifestati, non sembra peregrino avviare l'analisi

facendo riferimento alla regolamentazione dello sport (in generale) ad opera del diritto dell'Unione Europea, ciò consentendo di verificare se gli e-sports, in cui l'elemento fisico è meno rilevante, possano nondimeno essere ricompresi fra le attività sportive.

Avendo ben presente che anche la pratica degli sport tradizionali è anch'essa influenzata dall'utilizzo strumenti e dispositivi sempre più sofisticati, in quanto l'innovazione tecnologica sta profondamente trasformando la pratica sportiva ridefinendo il concetto stesso di "agonismo"^[5], riuscire a ricostruire una nozione di sport tendenzialmente a carattere generale risulta comunque determinante per l'individuazione della normativa applicabile agli e-sports^[6].

Né può trascurarsi l'utilità che una tale operazione ricostruttiva avrebbe nella individuazione della disciplina a tutela dei minori a questo nuovo fenomeno sportivo^[7].

Sebbene discutere di norme e diritti potrebbe sembrare eccessivo ove riferiti allo sport praticato da soggetti di giovane età, poiché gli aspetti negativi dello sport sono diventati sempre più evidenti, anche il dibattito su questo oggetto ha superato, da tempo, i confini della marginalità^[8].

Definito l'oggetto, l'obiettivo della presente indagine è quello di analizzare funditus le problematiche in parola, mettendo a confronto sport ed e-sports evidenziandone gli elementi connotativi al fine di verificare se essi presentino caratteristiche ed elementi comuni, in grado di giustificare, sul piano giuridico, la loro assimilazione^[9].

Ciò consentendo di ragionare, con maggiore cognizione, sui diritti e, più in generale, le garanzie che devono (necessariamente) assistere i minori nello svolgimento dell'attività sportiva, nella consapevolezza – sebbene in una prospettiva de jure condendo – che il sistema attuale di tutele non può fermarsi, ma deve continuare ad evolvere al fine di soddisfare i nuovi bisogni nascenti da nuove attività sportive^[10].

Tanto chiarito, l'analisi verrà strutturata nel modo che segue. Il primo paragrafo avrà ad oggetto l'analisi dei caratteri dello sport (in generale), secondo l'evoluzione del diritto dell'Unione. Il secondo paragrafo si concentrerà sullo studio tra sport ed e-sports con lo scopo di superare i confini tradizionali legati principalmente all'attività fisica.

Il terzo paragrafo si dedicherà alla ricostruzione delle caratteristiche relative agli e-sports e videogames. In quanto, se gli e-sports venissero considerati come una forma di intrattenimento ludico, privo di qualsiasi elemento competitivo, fisico o mentale, assimilabile allo sport tradizionale, diventerebbe superfluo interrogarsi sulla necessità di

estendere ad essi la normativa (anche a carattere protettivo) sportiva^[11].

Infine, nel quarto paragrafo si affronterà il tema della tutela dei minori nel contesto degli e-sports, con particolare riguardo al problema dello sfruttamento economico, ambito in cui i giovani sono maggiormente coinvolti.

2. Lo sport nell'Unione Europea

La molteplicità delle discipline sportive, e la varietà dei contesti in cui vengono praticate, rendono complessa l'elaborazione di una definizione universale di sport.

Numerosi studiosi si sono interrogati sull'esistenza o meno di caratteristiche primarie che siano rilevanti ai fini della qualificazione del fenomeno sportivo.^[12] Dimensione fisica, mentale e competitività sono solo alcuni degli elementi analizzati nel tentativo di tracciare i confini dello sport ^[13].

Prima di concentrare l'analisi sui presenti caratteristici occorre svolgere una precisazione, facendo chiarezza sulla definizione di attività sportiva quale pratica organizzata o non organizzata. Affinché un'attività fisica possa essere definita come gioco o come sport, è indispensabile che essa sia soggetta e disciplinata da un insieme di regole^[14].

Le azioni dell'Unione Europea volte a valorizzare la disciplina sportiva sono numerose ma non dispongono di un quadro normativo uniforme^[15].

A partire dal 1974 con la sentenza Walrave, la Corte di Giustizia dell'Unione Europea (d'ora innanzi CGUE), asserì che l'attività sportiva potesse essere disciplinata dal diritto comunitario solo in quanto configurabile come attività economica^[16].

Per oltre trent'anni, l'azione dell'Unione nell'ambito sportivo si è basata sul sistema di competenze per attribuzione disposto all'articolo 2 del Trattato di Roma (attualmente articoli 2 e 7 del TFUE). Il riconoscimento della sua natura economica è stato determinante ai fini del suo inserimento nell'art. 2 del Trattato^[17]. Con l'entrata in vigore del Trattato di Lisbona nel 2009, lo sport rientrò tra le competenze di coordinamento e completamento a sostegno dell'UE di cui agli articoli 6, lett. e), e 165 del TFUE^[18].

Questo tratto ha segnato una svolta importante per il diritto europeo dello sport, come rilevato anche dall'Avvocato Generale (d'ora innanzi AG) Tanchev nelle sue conclusioni nel caso TopFit e.V. Daniele Biffi^[19].

Dall'attento esame delle pronunce della CGUE, nel trattare le questioni sportive, si evince una tendenza a far applicazione dei principi generali del diritto comunitario, quali ad esempio la libera circolazione delle persone o la concorrenza, piuttosto che l'intenzione di ricostruire un corpus normativo specifico per lo sport^[20]. Inoltre, anche le politiche alla base delle decisioni della Commissione europea seguono questo stesso approccio, alla luce dei principi fondamentali ricavabili dai Trattati UE^[21].

Ciò posto, l'approccio della giurisprudenza della Corte nel campo sportivo è in ogni caso progredito nel corso degli anni, potendosi distinguere un'evoluzione caratterizzata cronologicamente da quattro fasi^[22].

Un momento cruciale per tale evoluzione si è avuto il 26 ottobre 2017, quando la CGUE si pronunciò in merito alla vicenda del bridge duplicato^[23]. In tal caso la GCUE, dispose che un'attività, come il bridge duplicato, in quanto contrassegnata da una componente fisica pressoché irrilevante, non potesse rientrare nella definizione di «sport» ai sensi dell'articolo 132, paragrafo 1, lettera m), della Direttiva 2006/112/CE^[24].

In aggiunta, pur non riconoscendo la compatibilità del bridge duplicato con l'attività sportiva (sempre ai sensi della già citata direttiva), la Corte si pronunciò sull'importanza della natura culturale di tale attività, in quanto fondata sulla sua storia e tradizione, tale da poter essere inclusa nell'insieme dei «servizi culturali»^[25].

La sentenza sul bridge duplicato è stata una delle tappe fondamentali nella definizione del termine “sport”, ma non è l'unica. Infatti, la Corte si era già espressa, sempre ai fini delle direttive IVA, nella causa West Dorset Golf Club Žamberk, dove chiarì che, per essere considerata come sport, un'attività non doveva necessariamente avere carattere competitivo, a meno che non si trattasse di un puro divertimento^[26].

Tale orientamento è stato ulteriormente ripreso, qualche mese dopo, nel caso Bridport, in cui la Corte affermò che anche le attività non professionali o irregolari possono costituire uno sport^[27].

La limitata competenza dell'Unione in quest'ambito permette di comprendere il perché della molteplicità di nozioni che negli anni lo sport ha avuto^[28]. In primis, in tutti gli sport usualmente praticati quali, ad esempio, il tennis o la pallacanestro, è lo sforzo fisico adoperato dal giocatore (ad esempio il movimento che centra il canestro) il risultato finale dell'esercizio che il giocatore ha eseguito^[29].

In altri giochi, normalmente non ascritti all'ambito degli sport, come quello degli scacchi,

la mossa che dà al giocatore la vittoria non è il prodotto di un gesto ma è il prodotto di un pensiero, che la pedina venga spostata o presa con le mani o il naso non ha rilevanza ai fini della vittoria, ciò che conta è la tattica utilizzata^[30]. Tuttavia, la mancanza di una linea di confine tra componente fisica e mentale, potrebbe riverberarsi pericolosamente sulla definizione di sport, tanto da poter considerarvi all'interno anche le gare di enigmistica o le competizioni di latino e greco^[31].

È proprio per ragione di tale difficoltà che l'esame delle sentenze della CGUE rivela, come quest'ultima sia stata determinante nella costituzione dell'attuale modello sportivo europeo^[32].

In questo modo vi è uno spazio aperto al dibattito relativo a quale tra le innumerevoli attività possano esser ricomprese nel termine sport e quali di conseguenza escluse. La legittimità degli e-sports come sport resta un concetto pressoché discutibile^[33], poiché attualmente non esiste una comunità o una cultura univoca, tutt'al più esistono una serie di sottoculture differenti^[34].

Posto un confuso quadro generale relativo alla disciplina dello sport regolamentata secondo il diritto dell'Unione è opportuno riferire in merito agli e-sports e al loro rapporto con i videogames.

3. Introduzione ai videogames: tra divertimento e competitività

Da sempre i fanciulli sono i principali protagonisti del mondo dei giochi, pertanto, ogni bambino gioca per dare vita allo spazio che lo circonda e per creare relazioni con gli altri. L'approccio dei bambini al gioco è cambiato negli anni, si è passati dai giochi tradizionali, in cui la componente fisica era alla base di tutto, all'emersione del gioco sottoforma di videogiochi ed e-sport, oggi giorno le forme più popolari di intrattenimento^[35].

Le prime competizioni videoludiche furono gli e-games^[36].

Gli e-games rappresentano la versione del gioco più competitivo, cioè caratterizzato dalla pratica singola o in gruppo, in ciò l'elemento di forza di tali attività, in cui i singoli o le squadre coinvolte si sfidano, affrontando dei veri e propri tornei di gioco^[37]. La rilevanza culturale dei videogames nella realtà europea è fenomeno oggi giorno evidente, data anche la crescente presenza di azioni, nell'ambito delle politiche promosse dall'UE, volte a promuovere la conoscenza e ad incrementare la competitività nel campo dei videogames^[38].

A tal proposito, merita di essere richiamata la sentenza della CGUE nella causa Nintendo, C-355/12^[39], che ha riconosciuto i videogames come opere creative complesse, caratterizzate da elementi grafici, sonori e programmi per elaboratore, tutti provvisti di un valore creativo autonomo e protetti dal diritto d'autore^[40]. Come poc'anzi esposto, l'attività fisica, al fine di poter essere identificata come sport, deve essere soggetta ad un sistema di regole specifiche. Nel contesto e-sportivo, le regole del gioco sono delineate dagli stessi sviluppatori dei videogiochi, ragion per cui, sono soggette alle leggi sul diritto d'autore e la proprietà intellettuale^[41].

Al fine di organizzare una competizione di e-sports non bisognerà ottenere l'autorizzazione delle federazioni internazionali (si veda a tal proposito la decisione della Commissione europea (CE) sull'International Skating Union e sulla Superlega^[42]), bensì bisognerà interfacciarsi con i cosiddetti "titolari" dei diritti di proprietà associati ai videogames^[43]. Tuttavia, non tutte le competizioni di videogiochi possono essere ricomprese in questo genere, poiché svariati videogiochi non hanno molto in comune con lo sport, almeno per lo sport così comunemente viene inteso^[44]. Riprendendo un esempio fatto in precedenza, ben può accadere che in una partita a scacchi la fatidica mossa finale rappresenterà il frutto di un pensiero. Anche nel mondo e-sportivo le mosse dei giocatori non hanno efficacia diretta nel cosiddetto "mondo reale", bensì avranno efficacia nel "mondo virtuale"^[45].

Queste competizioni raffigurano un'interfaccia tra il mondo analogico e il mondo digitale: nonostante l'azione competitiva venga svolta in un ambiente totalmente virtuale, l'input analogico fornito dal giocatore proviene, necessariamente, dal movimento del suo corpo^[46]. Suole ribadire che gli e-sports consistono in competizioni di videogames svolte nel mondo virtuale a livello sia agonistico che professionistico^[47].

Il riferimento all'aspetto competitivo e, in particolare, all'elemento della "professionalità", non risulta sufficiente a tracciare, esaustivamente, i confini dell'esport. La remunerazione dei giocatori solo apparentemente può apparire un elemento distintivo, posto che non mancano esempi di attività indubitabilmente sportive – il calcio ne è un esempio evidente – in cui anche i dilettanti, sebbene non remunerati sono, al pari dei professionisti, palesemente riconosciuti come atleti.

Se ne consegue che questo elemento non può essere considerato determinante al fine di qualificare una data attività come sport^[48]. Il minimo comune denominatore di ogni attività sportiva si rinviene nel benessere mentale e fisico dei partecipanti, che si impegnano in attività non puramente commerciali. Questa ricostruzione, fondata sulla nozione di benessere (fisico e mentale) sembra stridere, già in linea di principio, con i caratteri che presentano gli e-sports, giacché i videogiochi vengono sia progettati che commercializzati

per ragioni (principali) di “puro consumo”^[49].

Partendo proprio da questa ipotesi, non sarà peregrino distinguere gli e-sport dagli sport tradizionali. Differenziando gli e-sport dagli sport tradizionali, classificandoli quale settore legato all'intrattenimento e nati per il puro consumo, il sistema di tutele posto sarà quello relativo ai giocatori quali consumatori ed acquirenti; contrariamente ad un'eventuale equiparazione tra sport ed e-sports, che rientrerebbe quindi nell'ambito delle competenze di coordinamento e completamento a sostegno dell'UE di cui agli articoli 6, lett. e), e 165 del TFUE^[50].

La tutela dei consumatori rientra nei settori di competenza concorrente fra l'Unione e gli Stati membri, nello specifico si fonda sugli articoli 4, para. 2, lett. f), 12, 114 e 169 TFUE e sull'articolo 38 della Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea^[51]. La tutela dei consumatori ha un'importanza trasversale, richiedendo che venga tenuta in considerazione in tutte le altre politiche e attività dell'UE (art. 12 TFUE), inoltre l'Unione è tenuta a garantire un elevato livello di protezione per i consumatori, tutelando la loro salute, sicurezza e interessi economici. Essendo allora pacifica la differenza tra i due settori, sport tradizionale ed e-sports, sarà necessario spostare il campo di tutele posto, nello specifico relativo ai minori.

4. La tutela dei bambini nel gaming

Sin dalla nascita i bambini accedono al mondo digitale e vengono costantemente “datificati” nel corso di tutta la loro vita^[52].

Negli ultimi anni il Parlamento Europeo (d'ora innanzi il Parlamento) si è impegnato affinché venisse implementata la legislazione in materia di tutela dei consumatori nei videogiochi online, concentrandosi in particolare sulla protezione dei minori, quali consumatori, nel mondo digitale^[53]. Nello specifico, nella risoluzione (2022/2027(INI)), il Parlamento, pur riconoscendo che ci sia una differenza tra sport elettronici e videogiochi, tende ad utilizzare entrambi i termini, in modo quasi omologo e pur invitando la Commissione a redigere una carta per la promozione dei valori europei negli e-sports, utilizza una certa ambiguità terminologica, alternando riferimenti agli e-sports, ai videogiochi, agli sport virtuali e ai videogiochi sportivi^[54]. Nonostante questa confusione semantica, che può sembrare poco chiara, l'obiettivo fondamentale risulta evidente, ovvero sia garantire misure adeguate per la protezione dei minori negli e-sports^[55].

Il Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio (d'ora in avanti GDPR) pone l'attenzione sulla ridotta capacità dei bambini di essere in grado di percepire i rischi e le conseguenze relative allo sfruttamento economico dei propri dati^[56]. I giochi

per cui è necessario l'inserimento di dati, come costitutivo per la loro progettazione, sono tenuti a garantire standard di tutela più elevati per i bambini^[57]. In particolare, il GDPR pone il divieto di profilazione dei dati del minore, per cui tale divieto non dovrebbe indurre il fornitore della piattaforma online a mantenere, acquisire o trattare un numero di dati personali superiore a quello di cui dispone già per valutare l'età del destinatario del servizio^[58]. Primariamente può dipendere dalla natura stessa dei giochi, per cui è basilare il rispetto dei principi di equità, trasparenza e liceità del trattamento.

Ciò posto, ai sensi dell'art. 6 del GDPR, il trattamento dei dati personali sarà lecito qualora si fondi sulla necessità del trattamento stesso o sul consenso dell'interessato, espresso in relazione a specifiche finalità^[59]. Il diritto alla privacy inerisce alla formazione, lo sviluppo e la rappresentazione della propria identità^[60]. Ciascun bambino ha diritto affinché gli sia garantito un elevato livello sia di protezione che di partecipazione ai giochi, ragion per cui si reputa necessario tra questi un bilanciamento^[61].

In particolare, nella risoluzione (2022/2014(INI)), il Parlamento richiede l'armonizzazione delle normative UE al fine di rafforzare la tutela dei giocatori, inclusi i minori, nel settore dei videogiochi online, sollecitando l'implementazione di strumenti di controllo parentale più rigorosi e la regolamentazione degli acquisti in-game e del "gold-farming", una pratica consistente nella vendita di oggetti virtuali in cambio di valuta reale^[62]. In considerazione dei potenziali rischi per la salute mentale derivanti dall'utilizzo di videogiochi, il Parlamento ha espresso preoccupazione riguardo alla progettazione di videogiochi che potrebbero indurre dipendenza^[63].

Il rafforzamento degli standard di tutela nel campo della progettazione dei videogames e di conseguenza e-sports, si traduce nello sviluppo di pratiche comportamentali nei giochi, come ad esempio nuovi design che possano anche solo visivamente, coinvolgere e condizionare il giocatore, in modo sia positivo che negativo, questo è anche chiamato "behavioral design"^[64]. Anche questo è un aspetto da tener presente visti i modelli su cui si sono basati gli sviluppatori di videogames negli ultimi anni.

A tal proposito, nella già citata risoluzione (2022/2014(INI)), il Parlamento sostiene che il design adottato dai produttori di videogiochi, destinato agli acquisti online, sia molto spesso manipolativo e adottato attraverso pratiche commerciali aggressive che limitano, in modo significativo, la libertà di scelta del singolo consumatore^[65].

Difatti, tali pratiche risultano vietate ai sensi della Direttiva (UE) 2019/2161, per una migliore applicazione e una modernizzazione delle norme dell'Unione relative alla protezione dei consumatori, tale per cui tutti gli sviluppatori e venditori di videogames sono tenuti a garantire il rispetto dei diritti dei minori, con particolare attenzione alla

tutela della privacy, alla pubblicità mirata e alle strategie manipolative^[66]. I minori, quali consumatori e giocatori online, beneficiano del livello di protezione previsto dal Regolamento (UE) 2022/2065 sui servizi digitali (d'ora innanzi DSA)^[67]. Difatti, l'art. 28 del DSA stabilisce che le piattaforme online accessibili ai minori devono garantire che i propri servizi offrano ai giovani un livello elevato di tutela della vita privata, di sicurezza e di protezione^[68].

Il DSA si propone di migliorare l'esperienza online degli utenti minori, attraverso norme tecniche e altre misure^[69]. Nello specifico, rispetto al rapporto tra le due fonti, GDPR e DSA, è necessario porre l'attenzione sulla prevalenza dell'uno sull'altro, in particolare nelle aree di sovrapposizione, soprattutto quando i destinatari definiti all'art. 3, lett. b) del DSA siano persone fisiche^[70]. In questo caso, il GDPR dovrà prevalere, in quanto *lex specialis*^[71], per cui il DSA non potrà essere applicato, senza tener conto delle disposizioni rilevanti della normativa UE così come citata all'art. 2 del DSA^[72].

Questa stessa impostazione è stata designata anche dalla CGUE, la quale nella causa *Promusicae*, nel rapporto tra la direttiva e-commerce e la direttiva 95/46/CE, sottolinea che la protezione della proprietà intellettuale così come prevista dalla direttiva e-commerce, non potrà compromettere gli obblighi che scaturiscono dalla direttiva 95/46/CE, relativamente alla protezione dei dati personali^[73].

Difatti, la stessa Corte nella causa *La Quadrature du Net*, afferma che essendo la direttiva 95/46/CE sostituita con il GDPR, analogamente deve essere riconosciuta la prevalenza di quest'ultimo^[74]. Talvolta, quanto descritto dal DSA non contrasta con il disposto del GDPR, bensì integra le tutele già esistenti previste dal Regolamento. Ad esempio, il DSA all'art. 27, insieme al considerando n. 70, impone alle piattaforme online di provvedere con coerenti e adeguati obblighi informativi, integrando la tutela posta dal GDPR agli artt. 13 e 14. Questa affermazione trova conferma nell'analisi di un ulteriore punto di convergenza tra il GDPR e il DSA, in relazione alle offerte commerciali destinate ai minori.

Le offerte commerciali proposte ai bambini sono sviluppate sulla base dei loro comportamenti e sui loro interessi, in modo che le pratiche siano altamente personalizzate, sfruttando, innegabilmente, il loro stato di vulnerabilità^[75], tanto da esporli a condizionamenti commerciali potenzialmente pericolosi^[76].

Come ribadito nella Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale (2023/C 23/01), sia i bambini che i giovani dovrebbero essere messi nelle condizioni di compiere scelte sicure e informate, ragion per cui è necessario proteggerli dal tracciamento, dalla profilazione e dal targeting illegali, in particolare a fini

commerciali^[77].

Ciò posto, all'art. 28, para. 2, del DSA è sancito il divieto di presentazione di pubblicità basata sulla profilazione quando il destinatario del servizio sia un minore. Quindi, per gli utenti minori, la pubblicità "mirata", sarà vietata tout court, ossia in relazione a qualsiasi dato personale, e non solo in riferimento alle categorie particolari di dati definite all'articolo 9 del GDPR. Questa disposizione mette in chiara luce un ulteriore esempio di come il DSA vada talvolta ad integrare e rafforzare i margini di tutela disposti nel già citato GDPR^[78].

Il DSA è una normativa orizzontale che abbraccia vari settori e vi si integra come norma complementare di base, insieme agli atti di soft law pertinenti. Le normative settoriali esistenti e quelle future, diverse dal DSA, dovrebbero adattarsi a queste disposizioni al fine di armonizzarsi con quest'ultimo.

Tra le più comuni vi sono strumenti di autoregolamentazione e co-regolazione, quali tra cui i codici di condotta. In particolare, tale attenzione costituisce una delle azioni chiave della strategia Better Internet for Kids (BIK+), con la quale la Commissione europea ha inteso sviluppare un codice di condotta per una progettazione adeguata all'età (codice BIK+)^[79], in conformità con la direttiva UE sui servizi di media audiovisivi (AVMSD) e con il GDPR^[80].

Il codice BIK + rientra tra i sistemi di co-regolazione, l'adesione a tale codice, una volta ultimato, sarà però volontaria per le imprese, che dimostreranno così il loro impegno nella protezione dei minori online, ovviamente, non sostituendosi agli obblighi legali imposti dal DSA. In conformità con il DSA, la Commissione può invitare i fornitori di piattaforme online di dimensioni molto grandi a partecipare ai codici di condotta, affinché si impegnino nell'adozione misure specifiche che riducano i rischi e/o per far fronte a specifici rischi.

Tuttavia, i presenti codici, non sono vincolanti e limitano la partecipazione dei provider di medie e piccole dimensioni. Inoltre, un ulteriore interrogativo da porsi è in che modo la Commissione dovrà e se dovrà intervenire, se qualcuno ritirasse la sua adesione, alla luce delle valutazioni di conformità al DSA e di conseguenza, chiedersi se gli strumenti "volontari" potranno diventare obbligatori^[81].

In ultimo, merita di essere esposta la causa C-588/21 in merito alla normativa sulla sicurezza dei giocattoli^[82]. Nel caso di specie, i documenti relativi alle norme armonizzate sulla sicurezza dei giocattoli vengono definiti dalla CGUE quali parte del diritto dell'Unione. Una norma armonizzata è idonea a specificare i diritti conferiti ai singoli

nonché gli obblighi ad essi incombenti, per cui in base ai principi dello Stato di diritto e del libero accesso alla legge, la Corte ritiene che i cittadini debbano poter accedere a tali norme anche al fine di verificare la conformità di un prodotto o servizio. A tal proposito, nel 28 luglio 2023, la Commissione Europea ha proposto una revisione della legislazione UE sulla sicurezza dei giocattoli, al fine di migliorare la tutela dei bambini e ridurre i giocattoli non sicuri sul mercato.

La proposta di Regolamento della Commissione mantiene gran parte delle definizioni e dei requisiti della direttiva 2009/48/CE, implementando nuove disposizioni, tra cui il conferimento della presunzione di conformità ai giocattoli che rispettano le norme armonizzate applicabili adottate conformemente al regolamento (UE) 2023/988 del Parlamento europeo e del Consiglio relativo alla sicurezza generale dei prodotti^[83].

Inoltre, i giocattoli dovranno essere conformi alle norme di sicurezza, protezione e tutela della vita privata fin dalla loro progettazione, rispettando le caratteristiche di sicurezza e protezione dei dati personali e/o altri pericoli che scaturiscono dall'utilizzo dell'intelligenza artificiale^[84]. Alla luce delle considerazioni ivi svolte, è chiara una volontà manifesta dell'Unione di adottare atti che possano tutelare in maniera effettiva i minori, difatti le disposizioni normative attualmente in vigore testimoniano un impegno concreto in tal senso.

Tuttavia, lo svariato numero di strumenti di tutela disposti, può risultare confusionario, tale per cui risulta necessario orientarsi verso un processo di vera armonizzazione normativa che consenta di elaborare un quadro legislativo più coerente e uniforme, evitando la proliferazione di normative tra loro eterogenee.

Inoltre, in una prospettiva de jure condendo, un possibile interrogativo da porsi è se l'Unione sceglierà di regolamentare l'e-sport, considerandolo, a tutti gli effetti, come uno sport, o se possa essere equiparato allo sport solo nella misura in cui riproduca minuziosamente le tipiche pratiche degli sport tradizionali^[85].

5. Conclusioni

In conclusione, l'analisi condotta evidenzia l'impellente necessità di definire una regolamentazione più completa e chiara a tutela dei giovani che partecipano agli e-sports. Le normative già citate quali il Regolamento (UE) 2022/2065, il Regolamento (UE) 2016/679, la Direttiva 2011/83/UE sui diritti dei consumatori e le numerose risoluzioni adottate dal Parlamento Europeo, costituiscono un corpus legislativo volto a garantire una tutela effettiva dei minori nell'ambiente digitale.

Tuttavia, ad oggi, la difficoltà di raggiungere un'armonizzazione risiede nella natura trasversale di tali settori, per cui sarebbe necessario istituire un controllo efficace, attraverso un meccanismo di supervisione più stringente rispetto a quello adottato finanzia dalla Commissione europea.

Una maggiore attenzione dell'Unione attraverso l'adozione di un codice specifico per gli e-sports (già adottato in alcuni Stati), o attraverso la costituzione di un'industria europea dei videogiochi, potrebbe consentire un bilanciamento tra “protezione e partecipazione”, riconoscendo, quindi, il valore educativo, sociale e culturale del gaming e mitigando i rischi legati alla raccolta dei dati e al loro sfruttamento economico.

Note e riferimenti bibliografici

- [1] Decisione UE 2022/2481 del Parlamento europeo e del Consiglio del 14 dicembre 2022 che istituisce il programma strategico per il decennio digitale 2030
- [2] C. Ghionni, Esports e persone minori di età nell'ambiente digitale, in Bevilacqua G., e Lepore A. (a cura di), Sport elettronici, sicurezza e diritti umani, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, Edizioni Scientifiche Italiane, vol. 10, 2024, pp. 107-108.
- [3] C. Pernice, "E-Sport e cryptoattività: interazioni, regole e prospettive", in Fuccillo A., Nuzzo V., Rubino De Ritis M. (a cura di), Diritto e universi paralleli. I diritti costituzionali nel metaverso (Edizioni Scientifiche Italiane, 2023), p. 3 ss., sul punto si veda anche J. Jerussi, C. Rombolà, Esports: cosa sono? in Riv. Dir. Sportivo, fasc. 2, 2018, p. 308. Il termine agonistico viene interpretato come: ambito agonistico e gesto atletico propriamente inteso, focalizzando l'analisi sugli ulteriori punti di contatto di tale nuovo fenomeno ludico-sportivo con gli sport tradizionali e, contestualmente, sugli elementi tra essi differenzianti.
- [4] Ibidem. Si veda anche Risoluzione UE, 10 novembre 2022, P9 TA (2022)0388, su sport elettronici e videogiochi, consultabile su europarl.europa.eu. La Risoluzione arriva a valle dell'approvazione da parte della Commissione europea CULT - Culture and Education del "Report on esports e video games 2022/2027 (INI) – Own-initiative procedure", sviluppatosi attraverso la "Bozza di Rapporto su E-sport e videogiochi", la "background Analysis on esports" e la "Policy recommendation on esports" pubblicate a maggio 2022; concludendo così un percorso iniziato con il "Rapporto sulla politica sportiva dell'Ue: valutazione e possibili vie da seguire" dell'8 novembre 2021. Cfr Santini F., Il microcosmo videoludico: gli esports, in diritto del lavoro e intelligenza artificiale a cura di Biasi M., cap. 29, Giuffrè, 2024, p. 705.
- [5] J. Jerussi, C. Rombolà, Esports: cosa sono? in Riv. Dir. Sportivo, fasc. 2, 2018, pp. 308 ss. Attualmente non esiste una qualificazione giuridica di agonismo.
- [6] Santini F., Il microcosmo videoludico: gli esports, in diritto del lavoro e intelligenza artificiale a cura di Biasi M., cap. 29, Giuffrè, 2024, p. 708.
- [7] S. Bastianon, Dal bridge agli esports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito, in Rivista di diritto sportivo, fasc. 1, 2020, sul punto, v. A. Coni, Who owns the esports? The multiple creative factors of a digital work of intellect and the complex ways of globally applying the copyright law, in RDES, Vol. XIII, fasc. 3, 2017, p. 67, si veda anche S. Miettinen, What is "sport"? Reflections on the English Bridge Union, in E.L. Rev. 2018, 43(4), 598607. C. Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union, in Int. Sports Law J., 2019, p. 12 ss.
- [8] A. Aine, J. Muhonen, V. Toivonen, Children's right to play sports in a safe and healthy environment in The International Sports Law Journal (2022) 22:93–104. Negli ultimi anni, la ricerca sulle esperienze di violenza degli atleti nello sport è aumentata in modo significativo. Ciò ha portato a
- [9] A. Aine, J. Muhonen, V. Toivonen, Children's right to play sports in a safe and healthy environment in The International Sports Law Journal (2022) 22:93–104, p. 95.
- [10] "In sostanza lo sport è palestra, che prepara alla vita per eccellenza". F. Franceschetti, Diritto, Organizzazione e Gestione dello Sport e delle Attività Motorie, cit., pp. 111-112. una crescente comprensione delle definizioni, della natura e delle forme di violenza nello sport. Questa ricerca proviene principalmente da Canada, Regno Unito, Paesi Bassi, Australia e Belgio. Un esempio è uno studio del Regno Unito su bambini atleti (N = 6000), che ha rilevato che il 75% dei bambini partecipanti aveva subito violenza emotiva, il 29% aveva subito molestie sessuali, il 24% aveva subito violenza fisica e il 3% aveva rivelato esperienze di violenza sessuale nello sport.
- [11] G. Scarchillo, A.M. Quondamstefano, E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? ipotesi e prospettive di diritto comparato (E-sport between France and the Republic of San Marino: a model for Italy? Hypotheses and prospects of comparative law) in A. M. Gambino, G. Napolitano (a cura di), Rivista di diritto sportivo, fasc. 2, 2023, pp 574 ss. Si veda inoltre K. Hallmann, T. Giel, eSports – Competitive sports or recreational activity?, in Sport Management Review, Elsevier, vol. 21(1), pages 14-20, 2018.

[12] S. Bastianon, *La lex sportiva*, in Osservatorio sulle fonti, 2021, vol. 1, p. 350, si veda inoltre R.C.R. Siekmann, J. Soek, *Lex Sportiva. What Is Sports Law?*, Springer, The Hague, 2012;

[13] S. Bastianon, *Dal bridge agli esports: semplici giochi o vere attività sportive?* pp. 194 ss.

[14] G. Scarchillo, A.M. Quondamstefano, *E-sport tra Francia e Repubblica di San Marino: un modello per l'Italia? ipotesi e prospettive di diritto comparato (E-sport between France and the Republic of San Marino: a model for Italy? Hypotheses and prospects of comparative law)* in A. M. Gambino, G. Napolitano (a cura di), *Rivista di diritto sportivo*, fasc. 2, 2023, pp 574 ss.

[15] S. Bastianon, *La lex sportiva*, p. 351. Lo sport è un fenomeno sociale ed economico d'importanza crescente che contribuisce in modo significativo agli obiettivi strategici di solidarietà e prosperità perseguiti dall'Unione. Si veda inoltre Libro bianco sullo sport, COM. (2007), pag. 2 introduzione.

[16] Sentenza della Corte del 12 dicembre del 1974, C-36/74, Walrave, ECLI:EU:C:1974:140, para. 4/6. In particolare, quando una simile attività riveste il carattere di una prestazione di lavoro subordinato o di una prestazione di servizio retribuita, essa rientra nell'ambito d'applicazione degli artt. 48-51 o 59-66 del trattato, a seconda dei casi. Tali norme, che rendono operante il principio generale stabilito dall'art. 7 del trattato, vietano qualsiasi discriminazione, fondata sulla cittadinanza, che possa ostacolare l'esercizio delle attività da esse disciplinate.

[17] Tognon J., *Diritto e politiche dello sport nell'Unione europea*, Padova, 2016, p. 5 ss.

[18] M. Pierini, *L'autonomia del fenomeno sportivo nell'ordinamento repubblicano e dell'Unione Europea*, in G. Cassano, A. Catricalà (a cura di) *Diritto dello Sport*, (Maggioli Editore, 2019), p. 33 ss. In particolare l'art. 165 TFUE al paragrafo 1 prevede che: L'Unione contribuisce allo sviluppo di un'istruzione di qualità incentivando la cooperazione tra Stati membri e, se necessario, sostenendo ed integrando la loro azione nel pieno rispetto della responsabilità degli Stati membri per quanto riguarda il contenuto dell'insegnamento e l'organizzazione del sistema di istruzione, nonché delle loro diversità culturali e linguistiche. L'Unione contribuisce alla promozione dei profili europei dello sport, tenendo conto delle sue specificità, delle sue strutture fondate sul volontariato e della sua funzione sociale ed educativa.

[19] Conclusioni dell'AG Tanchev, Topfit e.v. Daniele Biffi, del 7 marzo 2019, ECLI:EU:C:2019:181, para. 38. Si veda inoltre A. di Marco, *Amateur sport and Union citizenship in the Biffi case: Towards a European sporting citizenship*, in *Maastricht Journal of European and Comparative Law* 2020, Vol. 27(5) 598–614.

[20] S. Bastianon, *La lex sportiva*, In merito all'evoluzione della giurisprudenza della CGUE in tema di sport si vedano rispettivamente Sentenza della Corte del 15 dicembre 1995, causa C-415/93, Bosman, ECLI:EU:C:1995:463, Sentenza della Corte del 18 luglio 2006, causa C-519/04, Meca-Medina e Majcen, P. ECLI:EU:C:2006:4, Sentenza della Corte del 13 giugno 2019, causa C-22/18, TopFit e Biffi, ECLI:EU:C:2019:497.

[21] European Commission, *Mapping and Analysis of the Specificity of Sport a Final Report to the DG Education & Culture of the European Commission*, June 2016, p. 3. Si veda anche V. Halleux, *IEU Sport Policy: An Overview, In-depth Analysis*, European Parliamentary Research Service, 2015 consultabile qui {<https://URL>}

[22] S. Bastianon, *La lex sportiva*, p. 362-365. Il primo periodo, relativo circa agli anni settanta, in cui la Corte definì lo sport prettamente in relazione alla sua rilevanza quale attività economica. Successivamente vi fu un secondo periodo, a partire dal 1995 fino al 2005, un terzo periodo comprende il lasso di tempo che va dal 2006 al maggio 2019 e il quarto periodo, infine, con la sentenza della Corte nel caso TopFit e Biffi del 13 giugno 2019. Cfr. S. Bastianon, *Il modello sportivo europeo come sinonimo della specificità dello sport nel diritto e nelle politiche dell'Unione Europea*, in G. Cassano, A. Catricalà (a cura di) *Diritto dello Sport*, Maggioli Editore, 2019.

[23] Sentenza della Corte del 26 ottobre 2017, causa C-90/16, The English Bridge Union Limited EU:C:2017:814.

[24] Ibidem, para. 22. See also Abanazir C., *E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union*, in *Int Sports Law J* 18, 102–113 (2019). {<https://URL>}

[25] Ibidem, para. 28.

[26] Sentenza della Corte del 21 febbraio 2013, Žamberk (C-18/12) EU:C:2013:95 at para. 22.

[27] Sentenza della Corte del 19 dicembre 2013 *Revenue and Customs Commissioners v Bridport and West Dorset Golf Club* (C-495/12) EU:C:2013:861, at para. ^[19], see also Miettinen S., What is "sport"? Reflections on the English Bridge Union, in *E.L. Rev.* 2018, 43(4), 598-607 *European Law Review* 2018.

[28] S. Miettinen, What is "sport"? Reflections on the English Bridge Union, in *E.L. Rev.* 2018, 43(4), p. 602. Sul punto si veda la questione posta a pag. 9. Inoltre si legga Bastianon S., Dal bridge agli esports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito, in *Rivista di diritto sportivo*, fasc. 1, 2020, p. 194.

[29] *Ibidem*, pp. 194-196.

[30] *Ibidem*.

[31] *Ibidem*, p. 194.

[32] M. Pierini, L'autonomia del fenomeno sportivo nell'ordinamento repubblicano e dell'Unione Europea, in G. Cassano, A. Catricalà (a cura di) *Diritto dello Sport*, (Maggioli Editore, 2019), p. 33 ss. si veda inoltre, M. Anderson-Coto, C. Tomlinson, J. Collado e K. Squire, Fandom culture and identity in esports, 2020. DOI: {https/URL} (C-90/16) at para. 40 and 45.

[33] M. Anderson-Coto, C. Tomlinson, J. Collado e K. Squire, Fandom culture and identity in esports, 2020. DOI: {https/URL}

[34] *Ibidem*, p. 23.

[35] N. Caltì Gaming e e-sports: promotori di inclusività e sviluppo nella società digitale, in G. Bevilacqua, A. Lepore, *Sport elettronici, sicurezza e diritti umani*, Edizioni Scientifiche Italiane, vol. 10, 2024, p. 21.

[36] P. Raimondo, L. Zambelli, *Diritto delle attività motorie e sportive: il sistema sportivo italiano verso la riforma*, Lo sport nell'era digitale: dagli egames ai virtual sports, appendice 3, Bologna University Press, 2022 - 430 p. 3.

[37] *Ibidem*, p. 2.

[38] *Ibidem*, si veda a tal proposito la Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2072(INI)), see also European Commission, Understanding the value of a European Video Games Society, Final Report, Written by Ecorys, KEA in October 2023, see also N. Caltì Gaming e e-sports: promotori di inclusività e sviluppo nella società digitale, in G. Bevilacqua, A. Lepore, *Sport elettronici, sicurezza e diritti umani*, Edizioni Scientifiche Italiane, vol. 10, 2024, p. 21. Si veda anche J. Macey, B. Abarbanel, J. Hamari, What predicts esports betting? A study on consumption of video games, esports, gambling and demographic factors, in *New Media & Society*. 23, 2020. Si veda a tal proposito {https/URL} #what-we-do. J. A. Engerman, R. J. Hein, eSports Gaming and You, in *Educational Technology*, 57(2), 62-64, 2017, pp. 62-63.

[39] Sentenza della Corte del 23 Gennaio 2014, C-355/12 - Nintendo e a, ECLI:EU:C:2014:25, para. 23, La causa ha ad oggetto una domanda di pronuncia pregiudiziale proposta alla Corte relativa all'interpretazione dell'articolo 6 della direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, riguardante l'armonizzazione di alcuni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione. Si veda sul punto anche R. Tremolada, Il mercato secondario della musica online: esaurimento digitale tra Unione europea e Stati Uniti, in *Il diritto dell'economia*, anno 66, n. 101 (1 2020), p. 409. Si vedano sul punto anche le conclusioni dell'AG Sharpston on 19 September 2013, C-355/12, ECLI:EU:C:2013:581 at para. 25.

[40] E. Maio, La tutela della proprietà intellettuale negli e-sports: la funzione degli Nft, in Bevilacqua G., e Lepore A. (a cura di), *Sport elettronici, sicurezza e diritti umani*, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, Edizioni Scientifiche Italiane, vol. 10, 2024, pp. 87 ss.

[41] Risoluzione UE, 10 novembre 2022, P9 TA (2022)0388, su sport elettronici e videogiochi, consultabile su europarl.europa.eu.

[42] Judgment of the Court, on 21 December 2023, C-333/21, *European Superleague Company*, ECLI:EU:C:2023:1011, See also Judgment of the Tribunal, on 16 December 2020, T-93/18, *International Skating Union*, ECLI:EU:T:2020:610.

[43] C. Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union, in *Int Sports Law J* 18, 102-113

(2019). {https/URL}[2018] reported online, paras 3 and 22. Abanazir C (in press) Institutionalisation in ESports. Sport, Ethics and Philosophy 1-15. {https/URL}

[44] Ibidem, p. 12. In video games the players' moves in the real world have effect only on the virtual world. Therefore, if the physical element includes only real world moves that have an effect on the real world, then the case for the recognition of e-sport will fail for the foreseeable future. Nonetheless, in regard to both questions, the social function of certain activities along with their ties to traditions of a given society may push them beyond the reach of a negative conclusion. See also P.Raimondo, L. Zambelli, Diritto delle attività motorie e sportive: il sistema sportivo italiano verso la riforma, Lo sport nell'era digitale: dagli egames ai virtual sports, appendice 3, Bologna University Press, 2022 - 430 p. 4.

[45] Ibidem, Even in video games, the fact that there is physical exertion does not change the situation. An accidental punch that landed on the opponent in the real world whilst playing Wii Sports - Boxing will not automatically count as a punch in the game itself, i.e. the virtual world, if the conditions for the punch in the virtual world are not satisfied. In essence, the punch in the real world does not have an effect on the outcome of the game.

[46] A. Thiel, J.M. John, Is eSport a 'real' sport? Reflections on the spread of virtual competitions, European Journal for Sport and Society, 15:4, 2018, pp. 311-315.

[47] C. Pernice, 'E-Sport e criptoattività: interazioni, regole e prospettive', in Fuccillo A., Nuzzo V., Rubino De Ritis M. (a cura di), Diritto e universi paralleli. I diritti costituzionali nel metaverso (Edizioni Scientifiche Italiane, 2023), si veda anche J. Jerussi, C. Rombolà, Esports: cosa sono? in Riv. Dir. Sportivo, fasc. 2, 2018, p. 308.

[48] C. Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union, in Int Sports Law J 18, 102-113 (2019). {https/URL}

[49] Opinion of the AG Szpunar in Case C-90/16 The English Bridge Union v. HMRC, para. 42.

[50] Direttiva 2011/83/EU del Parlamento Europeo e del Consiglio del 25 Ottobre 2011 sui diritti dei consumatori, che modifica la direttiva 93/13/CEE del Consiglio e la direttiva 1999/44/CE del Parlamento europeo e del Consiglio e abroga la direttiva 85/577/CEE del Consiglio e la direttiva 97/7/CE del Parlamento europeo e del Consiglio.

[51] Ciò posto, nelle materie concorrenti, sia gli Stati membri che l'Unione hanno la possibilità di legiferare, malgrado ciò, gli Stati potranno esercitare la loro competenza solo quando l'UE non sia già intervenuta e, ove ciò sia avvenuto, essi potranno tornare ad impiegarela nella misura in cui l'Unione decida di non esercitare più la propria.

[52] S. van der Hof, E. Lievens, I. Milkaite, V. Verdoodt, & T. Hannema, T. Liefwaard, The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World, in The International Journal of Children's Rights, 28, 2020, p. 837.

[53] Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), see also Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023, Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI)).

[54] Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), para. 28-37.

[55] Ibidem.

[56] Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016, para. 38. See also Convention on the Rights of the Child of 1989 (UNCRC), art. 16.

[57] S. An der Hof, S. Van Hilten, S. Ouburg, MV. Birk and AJ. van Rooij, "Don't Gamble with Children's Rights. Un esempio di rapporto asimmetrico può essere rappresentato dalla capacità di un minore di comprendere una politica sulla privacy redatta da un team di esperti legali. S. van der Hof, E. Lievens, I. Milkaite, V. Verdoodt, & T. Hannema, T. Liefwaard, The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World, in The International Journal of Children's Rights, 28, 2020, pp. 833 ss. I diritti dei bambini non sono valutati in modo eterogeneo ma sono tra loro vari ed interconnessi. Il principio dell'equità assume maggiore importanza rispetto agli altri nel campo della protezione dei minori, Un esempio di rapporto asimmetrico può essere rappresentato dalla capacità di un minore di comprendere una politica sulla privacy redatta da un team di esperti

legali.

[58] Regolamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 aprile 2016 Art. 5, para. 1, lett. c) Personal data should be: adequate, relevant and limited to what is necessary in relation to the purposes for which they are processed ('data minimisation'); See also art. 28, 39, of Regolamento (UE) 2022/2065 sui servizi digitali.

[59] L. Scaffidi Runchella, Pubblicazione e condivisione di foto sui social network: la tutela del minore fra diritto all'immagine e protezione dei dati personali in *Freedom, Security & Justice: European Legal Studies*, n. 3, 2021. Anche la speciale tutela accordata al minore è affidata al "meccanismo del consenso" giacché si prevede – come anticipato – che al di sotto della soglia minima di età il trattamento risulta lecito a condizione che il consenso sia stato prestato o autorizzato dal titolare della responsabilità genitoriale. Ciò implica che un minore non ancora sedicenne, senza il consenso del genitore o del tutore, non potrà iscriversi a siti web o a piattaforme sociali che raccolgano i suoi dati personali. Il legislatore ritiene in sostanza che i minori di sedici anni non siano sufficientemente sviluppati, sotto il profilo intellettuale ed emotivo, per assumere scelte pienamente consapevoli, considerato che queste possono avere ripercussioni negative sulla loro sfera personale anche nel lungo periodo.

[60] For these reasons see the article 6 of the UNCRC that explains: States Parties recognize that every child has the inherent right to life. States Parties shall ensure to the maximum extent possible the survival and development of the child.

[61] Ibidem. Committee on the Rights of the Child. General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. (2021). L'implementazione di processi decisionali automatizzati, derivanti dalla diffusione dei dati dei minori, potrebbe configurarsi in una violazione del diritto all'integrità personale, in particolare in riferimento allo sfruttamento economico dei dati dei bambini [ex art. 32 (1) della UNCRC, States Parties recognize the right of the child to be protected from economic exploitation and from performing any work that is likely to be hazardous or to interfere with the child's education, or to be harmful to the child's health or physical, mental, spiritual, moral or social development. Art. 32 (1) of the Convention on the Rights of the Child (UNCRC). Vedi anche Committee on the Rights of the Child. General comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. (2021).

[62] J. D. Guillot, Iniziative dell'Unione europea per la tutela dei minori: un impegno dedicato alla loro salvaguardia, Direzione generale della Comunicazione Parlamento europeo, 2023, p. 3. See also Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023, Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI)).

[63] Ibidem.

[64] S. An der Hof, S. Van Hilten, S. Ouburg, M.V. Birk and A.J. van Rooij, "Don't Gamble with Children's Rights, p. 1-2. Inoltre, la commercializzazione delle identità digitali dei bambini attraverso la profilazione avviene in modi che sono spesso completamente non trasparenti per i bambini e i genitori (Van der Hof, 2015). Non solo il fatto che i profili siano creati e utilizzati, ma anche come vengono creati, chi li crea, a chi vengono venduti e quali conseguenze hanno, rimane opaco. Questa opacità si verifica, nonostante gli obblighi esistenti in merito alla fornitura di informazioni riguardanti la raccolta e il trattamento dei dati personali in una forma concisa, trasparente, intelligibile e facilmente accessibile, utilizzando un linguaggio chiaro e semplice (articolo 12 del GDPR).

[65] Risoluzione del Parlamento europeo del 18 gennaio 2023, Protezione dei consumatori nei videogiochi online: un approccio a livello del mercato unico europeo (2022/2014(INI)).

[66] Direttiva (UE) 2019/2161 del Parlamento europeo e del Consiglio del 27 novembre 2019 che modifica la direttiva 93/13/CEE del Consiglio e le direttive 98/6/CE, 2005/29/CE e 2011/83/UE del Parlamento europeo e del Consiglio per una migliore applicazione e una modernizzazione delle norme dell'Unione relative alla protezione dei consumatori.

[67] Regolamento (UE) 2022/2065 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 19 ottobre 2022 relativo a un mercato unico dei servizi digitali e che modifica la Direttiva 2000/31/CE (regolamento sui servizi digitali), Providers of very large online platforms and very large online search engines should take into account the best interests of children when taking measures such as adapting the design of their service and their online interface, especially when their services are primarily intended for or predominantly used by children (...), para. 89. Specifically at art. 28.

[68] Ibidem, art. 28.

[69] Ibidem, art. 44.

[70] E. Pelino, «L'interazione tra DSA e GDPR», in *Digital services act e Digital markets act: definizioni e prime applicazioni dei nuovi regolamenti europei*, a cura di L. Bolognini et al., Giuffrè, Milano, 2023, p. 9. Correttamente viene richiamato anche il criterio dello stabilimento, visto che, a differenza del GDPR ove gli interessati possono essere solo persone fisiche, nel DSA «destinatari del servizio» possono essere anche le persone giuridiche.

[71] Ibidem, come si evince dal considerando 10 del DSA, che fa salva altresì la direttiva 2002/58, cd. "ePrivacy Directive", e dall'art. 2.4, lett. g). Non si può dunque applicare correttamente il DSA senza tenere conto delle rilevanti disposizioni della disciplina unionale citata.

[72] Ibidem, Una delle implicazioni principali è che la liceità di sistemi automatizzati per rilevare, trattare e decidere su contenuti illeciti deve essere valutata in conformità con i rigorosi limiti stabiliti dall'art. 22 del GDPR. Inoltre, il considerando 56 chiarisce che il regolamento non fornisce una base giuridica per la profilazione degli utenti al fine di individuare reati da parte dei prestatori di servizi di memorizzazione di informazioni, sottolineando l'importanza di evitare pratiche predittive invasive sugli utenti.

[73] Sentenza della Corte, del 29 gennaio 2008, C-275/06, Productores de Música de España (Promusicae) c. Telefónica de España SAU, ECLI:EU:C:2008:54, § 57-74.

[74] Sentenza della Corte, del 6 ottobre 2020, C-511/18, C-512/18 e C-520/18, La Quadrature du Net e a. c. Premier ministre e a., ECLI:EU:C:2020:791, § 199-200.

[75] Per il concetto di vulnerabilità si veda A. Kišūnaitė, "Children's Rights Protection in the EU: The Need for a Contextual Perspective", in Peace Human Rights Governance, 2019, pp- 171-192.

[76] S. An der Hof, S. Van Hilten, S. Ouburg, M.V. Birk and A.J. van Rooij, "Don't Gamble with Children's Rights. In addition, Children can be particularly susceptible in the online environment and more easily influenced by behavioural advertising. For example, in online gaming, profiling can be used to target players that the algorithm considers are more likely to spend money on the game as well as providing more personalised adverts. The age and maturity of the child may affect their ability to understand the motivation behind this type of marketing or the consequences. Cfr S. van der Hof, E. Lievens, I. Milkaite, V. Verdoodt, & T. Hannema, T. Liefwaard, The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World, in The International Journal of Children's Rights 28, 2020, p. 843.

[77] Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale (2023/C 23/01).

[78] E. Pelino, «L'interazione tra DSA e GDPR», in Digital services act e Digital markets act, pp. 11 ss.

[79] Unione europea, Commissione europea, A Digital Decade for children and youth: the new European strategy for a better internet for kids (BIK+), 2022. S. van der Hof, E. Lievens, I. Milkaite, V. Verdoodt, & T. Hannema, T. Liefwaard, The Child's Right to Protection against Economic Exploitation in the Digital World, in The International Journal of Children's Rights 28, 2020, p. 843. See also N. Caltì, Gaming e e-sports: promotori di inclusività e sviluppo nella società digitale, in Bevilacqua G., e Lepore A. (a cura di), Sport elettronici, sicurezza e diritti umani, in Quaderni della Rassegna di diritto ed economia dello Sport, Edizioni Scientifiche Italiane, vol. 10, 2024, p. 25.

[80] S. Trozzi, La tutela dei minori nel prisma della protezione dei dati personali. I sistemi di verifica dell'età tra personalismo ed esigenze di bilanciamento fra diritti, in Rivista italiana di informatica e diritto 2/2024, p. 344.

[81] N. CRACK (a cura di), Report on policy for Content Moderation, 2023, pp. 74-77.

[82] Sentenza della Corte del 5 Marzo 2024, C-588/21, Public.Resource.Org e Right to Know/ Commissione e a. ECLI:EU:C:2024:201, Para. 10-13.

[83] Art. 13 della Risoluzione.

[84] Ibidem.

[85] C. Abanazir, E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union, in Int. Sports Law J., 2019, pp. 15-16.

* Il simbolo {https/URL} sostituisce i link visualizzabili sulla pagina:

<https://rivista.camminodiritto.it/articolo.asp?id=11637>