



Homepage \ Articoli \ eSport, quale tassazione per gli eGamer?



Un'allocazione dell'1% cosa potrebbe fare per il vostro portafoglio?

PER SAPERNE DI PIÙ

Questo materiale è stato preparato da WisdomTree e dalle sue società affiliate. I valori degli investimenti possono salire e scendere. Solo per clienti professionali.



Consulenza patrimoniale

Fiscalità internazionale

Legal fiscal

eSport, quale tassazione per gli eGamer?

Alessandro Foti
31.3.2021

Tempo di lettura: 5'



Tra i temi che dominano la scena fiscale internazionale, sempre maggiore spazio stanno guadagnando gli electronic sport o eSport, videogiochi competitivi giocati su piattaforme online o in reti offline a livello amatoriale e professionale



Un'allocazione dell'1% cosa potrebbe fare per il vostro portafoglio?

PER SAPERNE DI PIÙ

Questo materiale è stato preparato da WisdomTree e dalle sue società affiliate. I valori degli investimenti possono salire e scendere. Solo per clienti professionali.





In generale, quando si parla di **eSport** ci si riferisce indistintamente a diverse tipologie di videogame individuale o in team, quali le battaglie multigiocatore (multiplayer online battle arena, Moba) come Dota 2 e League of legends; gli sparatutto in prima persona (First-person shooter, Fps) come Counterstrike: Global offensive (Cs:Go) e Overwatch; le battaglie royale (Battle royal games, Br), come Fortnite, Playerunknown's Battlegrounds (Pugb) e (in parte) Call of duty; gli strategici in tempo reale (Real-time strategy games, Rts) come Starcraft II, i Turn-based games, Tr), come Hearthstone; o i videogiochi di sport tradizionali (Sports-based games, Sp), come Fifa, Nba, Madden Nfl.



La definizione è dunque assai ampia sebbene convenzionalmente comprende solo i videogame basati su alcune abilità del giocatore e non esclusivamente sulla sorte. Per questa ragione non sono generalmente considerati eSport quei giochi nei quali il successo di un giocatore si fonda unicamente sulla fortuna (tipicamente i giochi del casinò quali roulette, slot, black jack) piuttosto che sulle capacità, l'allenamento o le caratteristiche del giocatore.



Leggi anche

[Videogame: un mercato da 1,7 miliardi. Occhio agli incentivi](#)

Per avere un'idea della dimensione del comparto videoludico basti pensare che la finale del campionato del mondo 2019 di League of legends, sviluppato dalla società statunitense Riot Games, disputato alla AccorHotels Arena di Parigi è stato osservato in media da 22 milioni di persone e in live streaming (su Twitch, Youtube, Mixer e altri) ha fatto registrare circa 350 milioni di ore visualizzate (dati statista.com). Di contro, il torneo con il montepremi più alto, circa 35 milioni di dollari, è attribuibile al campionato internazionale di Dota2, sviluppato da Valve Corporation altra società statunitense, svoltosi nel 2019 a Shanghai in Cina (dati esportsarnings.com).

Non stupisce quindi che a livello globale il mercato degli eSport abbia fatto registrare risultati da record con previsioni di forte crescita solo parzialmente mitigate per effetto della pandemia. Secondo alcuni dati i **ricavi generati nel 2020 a livello mondiale si aggirano intorno ai 950 milioni di dollari** con una platea di spettatori pari a circa 490 milioni di utenti (dati Newzoo, 2020 Global esports market report). Un contesto in cui il mercato europeo si posiziona, in termini di ricavi e nuovi utenti, alle spalle di Asia e Nord America.

Non pare, in definitiva, inopportuno sostenere **che questi videogame si stanno affermando quale vera e propria industry emergente** nell'era della digital economy nel comparto dell'intrattenimento non solo ludico giovanile. Dimostrazione di questa rapida ascesa ne è anche il fatto che, al di là dei player tipici del settore – quali ad esempio produttori di pc e console da gioco, sviluppatori di videogiochi, fornitori di servizi collegati ai videogame, sponsor anche estranei al settore –, sempre più spesso sono coinvolti eGamer appartenenti

alla categoria degli sportivi professionisti di discipline sportive tradizionali.

Il fatto che gli eSport si siano sviluppati nel settore videoludico digitale in cui leggi e regolamenti sono ancora in costruzione (o del tutto assenti) ha, per certi versi, favorito una repentina espansione del mercato dei giochi elettronici e, per altri, contribuito a limitarlo nelle giurisdizioni che adottano una accezione tradizionalistica dei giochi di abilità e dello sport.

Così si è creato uno **contesto internazionale** in cui in alcuni Stati gli eSport e gli eGamer sono stati rispettivamente riconosciuti alla stregua di sport e sportivi tradizionali (come in Corea del Sud, Cina, Usa, Sud Africa e Ucraina), mentre in altri, come in **Italia** davanti il Coni, sono tutt'ora **in corso consultazioni mirate a riconoscere un ruolo ufficiale al mondo del gaming professionale e competitivo**. Questo quadro potrebbe però mutare rapidamente in favore di alcuni eSport per effetto della recente apertura del Comitato internazionale olimpico al loro accesso all'ambito olimpico (<https://www.olympic.org/news/ioc-executive-board-proposes-olympic-agenda-2020-plus-5-as-the-strategic-roadmap-to-2025>).



Leggi anche

[La tassazione del reddito degli sportivi professionisti](#)

Quella degli eSport è, dunque, una realtà da tenere d'occhio e che in assenza di specifico riconoscimento e di una disciplina legislativa pone non poche **incertezze**, ad esempio con riguardo all'**inquadramento fiscale dei redditi** ritratti dagli eGamer .

Va detto che la principale fonte di redditi in questo mondo di giochi virtuali deriva per le società del settore, dai **diritti televisivi**, dalla **pubblicità** e soprattutto dalle **sponsorizzazioni**, mentre per gli eGamer, in particolar modo i professionisti (pro-eGamer), i redditi provengono essenzialmente dalla **vincita dei premi** messi in palio durante i tornei, dai **pagamenti per il video streaming** delle competizioni cui partecipano e dai **compensi percepiti** in base ad accordi di sponsorizzazione o per lo sfruttamento dei diritti d'immagine.

Un aspetto di rilievo da considerare è che **in assenza del riconoscimento nel nostro ordinamento sportivo** degli eSport nel novero delle attività sportive riconosciute da parte del **Coni** è **preclusa** in via di principio **l'applicabilità ai redditi degli eGamer delle disposizioni fiscali specifiche previste per la tassazione dei redditi degli sportivi professionisti**. Ne consegue che il regime fiscale applicabile a queste fonti di redditi degli eGamer andrà ricercato nelle disposizioni tributarie di carattere generale (come redditi di lavoro autonomo, redditi a questi assimilati, o redditi diversi).

Al riguardo, uno degli elementi di cui tener conto per individuare il regime fiscale applicabile, fatta eccezione per certe casistiche particolari, attiene alla **modalità** (abituale, prevalente) con cui è svolta l'attività di gioco. Ad esempio, in presenza di abitudine e prevalenza l'attività dell'eGamer potrebbe dar luogo a redditi di lavoro autonomo o, difettando il requisito dell'abitudine, a redditi diversi. Ulteriore attenzione andrebbe poi riservata alle ipotesi in cui il cyber giocatore non abbia ancora la maggiore **età** il che, in teoria, potrebbe comportare l'obbligo per i suoi genitori (o chi ne abbia la tutela o curatela) di far confluire i redditi conseguiti con l'eSport nelle loro dichiarazioni dei redditi.

Il **carattere prevalentemente virtuale** di queste forme d'intrattenimento può porre inoltre

il carattere prevalentemente virtuale di questo forme d'intrattenimento può porre meno criticità con riguardo alla rilevanza fiscale in Italia dei pagamenti ricevuti dall'eGamer in forza di accordi sullo sfruttamento del diritto d'immagine (sottoforma pubblicitaria e/o promozionale) o in base ad accordi di sponsorizzazione. Situazione questa che interessa in particolar modo gli eGamer che giocano regolarmente su piattaforme online internazionali o che si recano all'estero per partecipare a tornei di un qualche eSport.

Un ulteriore profilo di incertezza deriva dalla **potenziale doppia tassazione** cui potrebbero soggiacere i redditi degli eGamer con particolare vocazione ai tornei internazionali. Ci si riferisce in particolare alle norme previste da trattati e convenzioni contro le doppie imposizioni basate sull'art 17 del Modello di convenzione dell'Ocse. In base a questa norma la tassazione dei redditi dell'eGamer può avvenire sia nello Stato in cui questi ha la residenza fiscale sia in quello in cui svolge l'eSport - principio quest'ultimo che trova dubbia applicazione nei casi di tornei disputati interamente online. In generale, non è chiaro se tale disposizione possa applicarsi anche agli eSport e quindi agli eGamer in quanto pensata per artisti e sportivi appartenenti alle tipiche discipline sportive. Il Commentario al modello di convenzione dell'Ocse chiarisce che **la disposizione dovrebbe potersi applicare anche a sport non classici** quali il golf, le gare automobilistiche, nonché alle attività di intrattenimento quali biliardo, scacchi e tornei di bridge con ciò **lasciando spazio a una possibile estensione** ai videogiochi sportivi virtuali.

Si tratta di questioni che gli eGamer non dovrebbero sottovalutare nell'attuale contesto internazionale digitalizzato e globalizzato in cui le verifiche delle autorità fiscali sono facilitate e potenziate da strumenti basati sui big data, lo scambio di informazioni tra Stati e non da ultimo dall'intelligenza artificiale per attuare la quale un recente progetto dell'Agenzia delle entrate sarà finanziato dall'Unione europea con 900 milioni di euro (<https://www.agenziaentrate.gov.it/portale/cs-4-marzo-2021-audizione>).



Leggi anche

[Regime impatriati: stop agli sportivi professionisti](#)



Alessandro Foti

 Opinione personale dell'autore

Avvocato tributarista senior presso lo studio De Berti-Jacchia in Milano, si occupa della materia sia in ambito nazionale sia internazionale con particolare attenzione a Hnwi e multinazionali altamente digitalizzate, quali quelle operanti nei settori big data, Ai, cloud, cybersecurity, IoT, blockchain.

La redazione vi consiglia altri articoli

SU CONSULENZA PATRIMONIALE

- [Gli uomini battono le donne in fatto di previdenza complementare](#)
- [Pmi, l'arrivo di un manager esterno fa ancora paura](#)
- [Pianificazione successoria con l'accoppiata vincente](#)

SU FISCALITÀ INTERNAZIONALE

- [Bankitalia, nel 2018 segnalate 98 mila operazioni sospette](#)
- [La doppia cittadinanza dei calciatori: come ottenerla?](#)