

FEDERICA DE SIMONE

La rilevanza penale delle condotte di doping nell'ambito degli e-sports*

Il contributo affronta la tematica del *doping* nel contesto degli sport elettronici (e-sport), evidenziando le sfide normative e i potenziali conflitti con l'ordinamento sportivo tradizionale. A differenza degli sport fisici, negli e-sport il *doping* si manifesta principalmente attraverso l'uso di sostanze e il ricorso a tecnologie che migliorano le capacità cognitive, piuttosto che le prestazioni fisiche. La diffusione di pratiche come il *doping digitale*, che include l'uso di *software* e *hardware* per ottenere alterare i risultati delle competizioni, rende ancora più complesso il fenomeno. Ciò determina la necessità di un quadro giuridico specifico per affrontare le peculiarità del *doping* negli e-sport, senza trascurare la salute dei giocatori, spesso giovanissimi, e l'integrità delle competizioni. Viene infine proposta una disciplina *ad hoc* che consideri sia il *doping* tradizionale sia quello elettronico, auspicando un maggiore riconoscimento degli e-sport a livello istituzionale.

The criminal relevance of doping practices in the context of e-sports.

This paper addresses the issue of doping in the context of electronic sports (e-sports), highlighting the regulatory challenges and potential conflicts with traditional sports regulations. Unlike physical sports, in e-sports, doping primarily involves the use of substances and technologies aimed at enhancing cognitive abilities rather than physical performance. The spread of practices such as digital doping, which includes the use of software and hardware to alter competition outcomes, further complicates the phenomenon. This underscores the need for a specific legal framework to address the unique characteristics of doping in e-sports, while also considering the health of players, often very young, and the integrity of competitions. Finally, a specialized regulation is proposed, covering both traditional and electronic doping, with the hope of achieving greater institutional recognition of e-sports.

SOMMARIO: 1. Gli e-sports: un fenomeno sportivo del XXI secolo. - 2. La nuova frontiera dello sport - 3. I diversi volti del *doping* negli sport elettronici. - 4. Il diritto penale alla prova delle nuove tecnologie. - 5. Spunti *de iure condendo*.

1. *Gli e-sports: un fenomeno sportivo del XXI secolo.* Gli sport elettronici (e-sport) rappresentano una realtà in rapida evoluzione nel panorama sportivo globale, che non può essere riferita esclusivamente al mondo del *gaming* e dei videogiochi in generale, potendo vantare competizioni strutturate, sia a livello individuale che di squadra, tali da essere sempre più assimilati agli sport tradizionali¹.

* Questo lavoro è frutto della ricerca realizzata nell'ambito del Progetto "Towards Legal Solutions for Security and Human Rights in E-Sports - LEGAL ESPORTS", finanziato dall'Università degli Studi

Si caratterizzano per un elevato livello di competitività e una struttura organizzativa complessa, che include tornei, campionati e leghe professionistiche, che si svolgono non necessariamente in ambienti virtuali.

L'emersione del fenomeno sportivo è strettamente connesso al crescente sviluppo delle tecnologie digitali e, determinando la creazione di una nuova forma di intrattenimento che attrae un pubblico sempre più ampio e diversificato, impone una riflessione sotto il profilo giuridico della necessità di una regolamentazione normativa.

Sotto il profilo giuridico, infatti, gli *e-sport* sollevano interrogativi su diversi fronti. *In primis*, la regolamentazione delle competizioni soffre l'assenza di un organismo internazionale unificato e impone la necessità di sviluppare codici di condotta e regolamenti che garantiscano la trasparenza e l'equità dei tornei. Cionondimeno, le implicazioni significative sono svariate e riguardano tutti i rami del diritto, a cominciare dal diritto penale.

Proprio durante le Olimpiadi di Parigi 2024 si è discusso in merito al possibile ruolo degli *e-sport* nel contesto delle competizioni sportive tradizionali. Sebbene non siano stati inclusi come disciplina ufficiale nel programma olimpico principale, è stato da più parti espresso parere favorevole sulla loro potenziale integrazione nel panorama degli sport tradizionali, in quanto anche le competizioni digitali possano essere considerate un'espressione contemporanea dello sport.

Nel 2023 è stata organizzata l'*Olympic Esports Series 2023*, un evento globale tenutosi sotto l'egida del Comitato Olimpico Internazionale (CIO), volto a esplorare il rapporto tra *e-sport* e movimento olimpico. Questi tornei, che includevano giochi legati a sport fisici come il ciclismo, la vela e il tiro con l'arco, hanno evidenziato come alcuni tipi di *e-sport*, specialmente quelli che simulano sport tradizionali, possano trovare una collocazione più agevole nel contesto olimpico. Soprattutto, è emersa l'opportunità di una loro assimila-

della Campania Luigi Vanvitelli.

¹ Per un inquadramento del fenomeno videoludico, si rimanda a BOWN, *Il sogno videoludico*, Roma 2022. Sulla definizione degli *e-sports*, si vedano BASTANION, *Dal bridge agli eSports: semplici giochi o vere attività sportive? Prime riflessioni e spunti per un dibattito*, in *Riv. dir. sport.*, 2020, 177 ss.; FILOSA, *Riflessioni su un futuro riconoscimento degli eSports*, in *giustiziasportiva.it.*; RUFFINO, *Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Journal of Sport and Social Sciences*, 2021, 1 ss.

zione agli sport tradizionali, proprio per poter garantire una regolamentazione e un controllo da parte degli organi deputati, tutelando – così – tutti gli attori coinvolti.

Il Comitato Olimpico Internazionale (C.I.O.) ha sottolineato che, per essere considerati in un contesto olimpico, gli *e-sport* devono soddisfare alcuni criteri fondamentali, come la promozione di uno stile di vita sano e l'assenza di contenuti violenti o dannosi, caratteristiche tipiche di molti videogiochi competitivi.

In ambito nazionale non va trascurata la recente modifica dell'art. 33 della Costituzione, che nel sancire all'ultimo comma il riconoscimento del valore «dell'attività sportiva in tutte le sue forme», lascia intuire un'apertura anche al mondo degli sport elettronici².

Il quadro normativo nazionale e sovranazionale è evidentemente ancora piuttosto acerbo, ma l'integrazione degli *e-sport* nel contesto sportivo generale e il loro riconoscimento ufficiale non tarderà ad arrivare, considerando il volume di affari che generano e il numero di persone coinvolte. Nel frattempo, si impongono riflessioni anche di natura penalistica, che vedono riemergere temi già affrontati nell'ambito degli sport tradizionali, a cominciare dalla questione connessa all'assunzione di sostanze dopanti.

2. La nuova frontiera dello sport. La tematica del *doping* è intrinsecamente gravata da complesse sfide che derivano soprattutto dalla compresenza di due ordinamenti distinti, quello sportivo e quello statale³. Trattandosi di ordina-

² Il 20 settembre 2023 è terminato l'iter legislativo per l'approvazione del disegno di legge costituzionale n. 15-B che inserisce lo sport in Costituzione. In seguito alla riforma, il nuovo ultimo comma dell'art. 33 Cost. recita: «La Repubblica riconosce il valore educativo, sociale e di promozione del benessere psicofisico dell'attività sportiva in tutte le sue forme». In Italia sono state presentate anche due diverse proposte di legge. Si vedano il disegno di legge del 7 febbraio 2023 sulla regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali del 23 maggio 2022 e la proposta di legge relativa alla disciplina degli sport elettronici e virtuali e delle connesse attività professionali ed economiche, in www.camera.it/leg19/126?tab=&leg=19&idDocumento=868&sede=&tipo= e in www.camera.it/leg18/995?sezione=documenti&tipoDoc=lavori_testo_pdl&idLegislatura=18&codice=leg.18.pdl.camera.3626.18PDL0187200&back_to=https://www.camera.it/leg18/126?tab=2-e-leg=18-e-idDocumento=3626-e-sede=-e-tipo=.

³ Sul punto si veda CRIPPA, *I rapporti tra giustizia penale e sportiva in materia di doping*, in *Sist. pen.*, 2021, 9, 61 ss.; CARMINA, *Appunti e considerazioni critiche sul doping nella sua duplice dimensione penalistica e disciplinare*, in *Riv. dir. ec. Sport*, 2014, 3, X, 61 ss.

menti autonomi, possono emergere vuoti di tutela e potenziali conflitti di interpretazione dovuti ai differenti quadri normativi, come nel caso del *doping*. Basti pensare alle ipotesi di possesso di sostanze vietate e di rifiuto a sottoporsi ai controlli *antidoping*, disciplinate nel codice della *World Anti-Doping Agency* (W.A.D.A.), ma non contemplate nell'art. 586 *bis* c.p. dettato in tema di «utilizzo o somministrazione di farmaci o i altre sostanze al fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti»⁴.

La complessità aumenta ulteriormente se si estende l'analisi del fenomeno dallo sport tradizionale al cd. sport elettronico. Nell'ambito delle competizioni *e-sportive*, infatti, in merito al tema del *doping* si impongono delle riflessioni di sistema connesse ad alcune peculiarità dovute principalmente all'impiego delle tecnologie⁵.

Superato l'equivoco che gli *e-sport* si sviluppino in una dimensione ammenicolare⁶ e messo da parte sia il tema definitorio sia quello dell'equiparazione agli sport tradizionali, la cui ricostruzione risulta in questa sede impossibile restituire nel dettaglio⁷, sembra opportuno sottolineare che gli sport elettronici

⁴ Il codice della WADA, nell'ambito dell'art. 2 dettato in tema di *Anti-doping rule violations*, prevede che viola le regole *antidoping* l'atleta nei cui campioni biologici siano trovate le sostanze vietate, i suoi metaboliti o i marcatori. Si tratta di una forma di responsabilità oggettiva, poiché a nulla rileva l'intenzione, l'errore, la negligenza o l'uso incosciente della sostanza, mentre ricorre la violazione pure nel caso del tentativo di utilizzo di una sostanza o di un metodo proibito. Anche il caso del possesso di una sostanza proibita o dell'utilizzo di un metodo proibito configura una ipotesi di violazione del codice *antidoping*, alla stessa stregua delle ipotesi di *eterodoping*, in cui un soggetto provveda a somministrare o tenti la somministrazione a un atleta. Diversamente, l'art. 586 *bis* c.p., sanziona, in via sussidiaria e con una pena della reclusione da tre mesi a tre anni e della multa da euro 2.582 a euro 51.645, le condotte del procurare ad altri, somministrare, assumere o favorire l'utilizzo di farmaci o di sostanze biologicamente o farmacologicamente attive, ricompresi nelle classi previste dalla legge come vietati. La norma prevede due condizioni: la prima, che l'assunzione della sostanza non sia giustificata da condizioni patologiche; la seconda, che la sostanza sia idonea a modificare le condizioni psicofisiche o biologiche dell'organismo. La differenza più significativa tra le due discipline è rinvenibile nella norma penalistica ove si richiede, per l'operatività della fattispecie, che gli atti siano finalizzati ad alterare le prestazioni agonistiche degli atleti, ovvero siano diretti a modificare i risultati dei controlli sull'uso di tali farmaci o sostanze vietate.

⁵ Cfr. MAZZA-RUGGIERO-RUSSO, *Il mondo degli esports*, Firenze 2021; RIDENHOUR, *Traditional sport and esports: The Path to Collective Bargaining*, in *Owa Law Review*, 2020, 105, 1860.

⁶ Vale la pena ricordare che gli *e-sport* muovono un giro di affari considerevole. Si consideri, tra i tanti, il caso del torneo "The international di Dota" che nella prima edizione del 2011 offriva un montepremi totale di 1,6 milioni di dollari, arrivato a sfiorare i 25 milioni di dollari nell'edizione 2017.

⁷ Cfr. JASNY, *Doping in esports. An empirical exploration and search for sociological interpretations*, in *Acta Universitatis Lodzianensis folia sociologica*, 2020, 75; THIEL-JOHN, *Is esports a real sport? Reflections on the spread of virtual competitions*, in *European Journal for Sport and Society*, 2019, 15, 4, 1 ss.;

scontano anche la difficoltà di veder riconosciuto il valore di beneficio per la salute, che costituisce – invece – il fondamento del concetto di sport in senso tradizionale. La mancanza di attività fisica, lo stress soprattutto mentale e il rischio di dipendenza, alimentano la generale convinzione che facciano tutt'altro che bene a chi li pratica e rendono ancora più invisibile il ricorso al *doping*⁸.

Seppure sia possibile riscontrare dei casi in cui il *doping* è praticamente assente, come ad esempio nell'*e-racing*⁹, in molte competizioni sportive l'assunzione di sostanze dopanti è una pratica molto diffusa, dovendo i *player* vantare alti livelli di concentrazione, elevate abilità di memorizzazione e prontezza di riflessi, nonché spiccata capacità a reggere i tempi dilatati di simili gare¹⁰. Se, dunque, negli sport tradizionali prevale l'uso di sostanze capaci di potenziare la resa fisica, negli e-sport si fa ricorso soprattutto a prodotti che stimolano la funzione celebrale.

Ecco spiegato il motivo per cui conviene indagare la possibilità – *mutatis mutandis* – di considerare le nuove forme di *doping* alla stessa stregua di quelle tradizionali e l'opportunità di estendere la relativa disciplina giuridica o, piuttosto, di prevederne una *ad hoc*.

3. *I diversi volti del doping negli sport elettronici.* Pur essendo gli *e-sport* una realtà di recente acquisizione, si contano già diversi casi di *doping* che hanno avuto una vasta eco tra gli appassionati, a cominciare da quello più famoso avvenuto nel 2015 e che ha riguardato un giocatore di *Counter Strike*, ex membro dell'organizzazione americana *Cloud9*, Kory Friesen, in un'intervista ha ammesso che durante le finali dell'*Intel Extreme Masters* tenutesi in Polonia tutta la squadra era sotto l'effetto di *Adderall*, un farmaco a base di anfetamine solitamente prescritto per aumentare la concentrazione nei soggetti

IERUSSI-ROMBOLÀ, *Esports: cosa sono?*, in *Riv. dir. sport.*, 2018, 2; JENNY-MANNING (ET AL.), *Virtual(y) Athletes: where esport fit within the definition of "sport"*, in *Quest*, 2016, 69, 1,1-18.

⁸ Si veda A. WATTANAPISIT-S. WATTANAPISIT-WONGSIRI, *Public health perspectives on esport*, in *Public Health Rep.*, 2020, 135, 3, 295 ss.

⁹ Affermazione vera se si considera il *doping* inteso come assunzione di sostanze vietate, ma che già non vale più ove si prendano in considerazione altre forme di *doping* come si dimostrerà più avanti nel § 2.

¹⁰ STIVERS, *The first competitive video gaming antidoping policy and its deficiencies under European union law*, in *San Diego International Law Journal*, 2017, 18, 2.

con sindrome da *deficit* di attenzione e iperattività¹¹.

Il *leading case* ha solo scoperciato il vaso di pandora, nella misura in cui è ormai evidente come il ricorso a *energy drink*, medicine, *smart drug* e finanche stimolazioni elettriche artificiali siano pratiche abituali finalizzate al miglioramento delle prestazioni dei *player* durante le competizioni e senza le quali è difficile mantenere alto il livello¹². Non solo, nell'ambito sportivo si verificano due situazioni particolari che non trovano alcun riscontro nelle pratiche tradizionali e che destano un particolare allarme. La prima ha riguardo ai casi di *doping* indotto nei giocatori dallo stesso videogioco, come è avvenuto per il gioco *Metal Gear Solid*, in cui il *player* può far assumere al suo personaggio dosi di un tranquillante (*diazepam*) per assicurarsi tiri di precisione e che in alcuni casi ha portato il giocatore ad assumere lo stesso medicinale prima di iniziare la partita¹³; la seconda fa riferimento alla circostanza che ad assumere sostanze stimolanti non siano solo gli atleti, quanto piuttosto gli spettatori, per poter assistere alle competizioni per tutta la loro lunga durata.

Il mondo sportivo si caratterizza per la presenza di differenti tipologie di *doping*, di cui quello farmacologico inteso come assunzione di sostanze atte ad alterare le capacità è solo una delle possibilità, quella che desta meno perplessità rispetto a un'operazione di assimilazione alle ipotesi di doping tradizionale. Si osserva, infatti, una casistica alquanto diffusa che non si inquadra facilmente nel fenomeno *strictu sensu* inteso, sia per le modalità con cui si esplica sia per gli effetti che produce. Basti pensare, ad esempio, ai casi di cd. *doping* digitale o elettronico in cui si fa ricorso a tecnologie atte a determinare un vantaggio per colui che le implementa nelle sue strumentazioni, migliorando

¹¹ Sul caso si veda RAIMONDI, *Sport vs. esport. Una difficile convivenza*, in *federalismi.it. Rassegna di Diritto pubblico italiano comparato europeo*, 2022, 1, 141.; JASNY, *Doping*, cit., 88. A seguito del caso *Freisen*, la *Elettronic Esports League* (E.S.L.) ha sviluppato una politica di contrasto al *doping*, in collaborazione con l'agenzia *anti-doping* tedesca e la W.A.D.A., stilando una lista di sostanze vietate e introducendo controlli a sorpresa. Sul punto STIVERS, *The first*, cit., 265.

¹² ZAMBELLI-STRINATI, *Analisi sistemica del fenomeno eSport. I videogames come sport e la necessità una governance*, in *federalismi.it*, 2021, 14, 214. Su cosa debba intendersi per sostanza dopante e per un quadro d'insieme sulle differenze tra farmaci, semplici integratori, stimolazioni elettriche e terapie geniche, si veda RAIMONDI-ZAMBELLI, *Profili generali della lotta al doping evoluzione normativa e connessione con gli aspetti farmacologici*, in *Diritto dello Sport*, 2020, 1, 2, 7 ss.

¹³ Cfr. www.it.wikipedia.org/wiki/Sniper_Wolf.

hardware, software o periferiche di gioco¹⁴.

Si parla di *doping* digitale anche nell'ambito dei processi di cd. *fyborgizzazione*, in cui il corpo umano si fonde temporaneamente con alcune tecnologie *cyborg* allo scopo di raggiungere dei risultati non ottenibili dalla semplice prestazione umana¹⁵. Ancora, sarebbero da annoverare nel fenomeno anche le ipotesi di *stream sniping* e *cheating*¹⁶, riferibili rispettivamente ai casi di monitoraggio dei risultati dell'avversario attraverso il ricorso ad accorgimenti tecnologici introdotti abusivamente nei sistemi elettronici altrui, nonché di veri e propri imbrogli che possono sfociare anche in attacchi *denial of service* (Dos) o *distributed denial of service* (Ddos) per danneggiare deliberatamente il proprio rivale.

Diversi i casi di *cheating* durante le competizioni che hanno avuto, se non altro, il risvolto positivo di imporre a un gran numero di persone una riflessione sull'importanza di garantire il regolare svolgimento delle gare e di non tradire la fiducia di spettatori, appassionati, *sponsor*, etc. Tra i tanti, Cameron Jeffers, campione di ciclismo virtuale, nel 2019 ha ammesso di aver fatto ricorso a un *software Bot* capace di simulare la sua pedalata e di aumentare a dismisura i chilometri percorsi¹⁷, così come il campione di *Fortnite*, Jarvis Kaye, ha confessato su *youtube*, raggiungendo un numero considerevole di visualizzazioni, il ricorso allo stesso stratagemma per migliorare le sue prestazioni¹⁸.

Sia che si tratti di sport tradizionale, sia che si tratti di sport elettronico, dal caso Armstrong al caso Freisen, la reazione degli appassionati e dei tifosi di

¹⁴ Si veda HOLDEN-RODENBERG-KABURAKIS, *Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance*, in *Maryland Journal of International Law*, 2017, 32, 236 ss.

¹⁵ Su ricorso ai cd. *fyborg* si veda JASNY, *Doping*, cit., 93.

¹⁶ Ancora RAIMONDI, *Sport*, cit., 141. Alcuni definiscono il *cheating* come un esempio di imbroglio scaturente da un comportamento sleale e che infrange le regole del gioco, al fine di ottenere un vantaggio, da tenere distinto rispetto all'ipotesi di attacco informatico proprio del *Dos* o del *Ddos*. Così SCHÖBER-STADTMANN, *The dark of esports: an analysis of cheating doping. An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures*, in *International Journal of Esports*, 2022, 1, 1, 1 ss.

¹⁷ Più ampiamente RAIMONDI, *Sport*, cit., 141.

¹⁸ Il dato relativo al numero di persone a conoscenza dell'imbroglio perpetrato è significativo perché impone una riflessione sul tema del *doping* a tutto il mondo sportivo e non solo. Cfr. DEL GAUDIO-RUFFINO, *Introduzione. Gli eSports nel panorama contemporaneo*, in *Eracle - Journal of Sport and Social Science*, 2021, 4, 1, 4.

fronte ai casi di *doping* è sempre di grande sorpresa e sdegno collettivo e questo è sicuramente un tratto comune.

4. *Il diritto penale alla prova delle nuove tecnologie.* Di fronte a una casistica così ampia ed eterogenea, la distinzione adottata nell'ambito dello sport tradizionale tra *eterodoping*, *autodoping* e commercio di sostanze dopanti scolorisce sino a sembrare quasi irrilevante. Eppure, è bastata questa distinzione a rendere complessa l'individuazione della disciplina giuridica, che a tutt'oggi subisce ancora modifiche e interventi da parte sia del formante legislativo, sia del formante giurisprudenziale.

L'estensione della regolamentazione esistente anche ai casi di *edoping* potrebbe contribuire a rendere più incerto il quadro, per le innumerevoli questioni che si porrebbero, a cominciare dall'esatta individuazione del bene giuridico tutelato.

In tal senso giova ricordare che la *ratio legis* della disciplina diretta a sanzionare le condotte di *doping* è stata sin dalla sua prima introduzione non univoca nell'oggetto di tutela¹⁹. L'intento del legislatore del 1971 di tutelare la salute degli sportivi non doveva essere così granitico se la norma²⁰, che sanzionava la condotta degli atleti diretta a modificare artificialmente le loro energie naturali ricorrendo all'uso di sostanze potenzialmente nocive, è stata poi depenalizzata dalla L. 24 novembre 1981, n. 689. Sino al 1989, infatti, il *doping* è rimasto un illecito amministrativo e solo con la L. 13 dicembre 1989, n. 401 ha riacquisito la qualificazione di delitto, seppure in virtù di un controverso orientamento giurisprudenziale, nella veste della frode sportiva; a tal punto, però, il bene giuridico non coincideva più con la salute, bensì con la regolarità delle

¹⁹ Secondo alcuni anche nelle fonti internazionali il *doping* non viene affrontato in riferimento all'esigenza di tutelare la salute degli sportivi, quanto di colpire le infrazioni alla disciplina sportiva. Cfr. CARMINA, *Appunti*, cit., 65.

²⁰ La L. 26 ottobre 1971, n. 1099, dettata in tema di «Tutela sanitaria delle attività sportive», prevedeva all'articolo 3 che «gli atleti partecipanti a competizioni sportive che impiegano, al fine di modificare artificialmente le loro energie naturali, sostanze che possono risultare nocive per la loro salute sono puniti con l'ammenda da lire 50.000 a lire 500.000». La pena era aumentata (da 100.000 lire a 1 milione) per coloro che somministravano le suddette sostanze agli atleti ed era addirittura triplicata nei casi di commissione del fatto da parte di dirigenti, allenatori, commissari tecnici, ovvero di fatto commesso nei confronti di minori di anni 18.

competizioni sportive²¹. Bisognerà attendere il 2000 per restituire centralità al tema della salute degli atleti, quando la L. 14 dicembre 2000, n. 376, in linea con il dettato costituzionale dell'art. 32 Cost., introdusse all'art. 9 la fattispecie penale, poi trasposta - in virtù del d.lgs. 1 marzo 2018, n. 21 e della riserva di codice - nell'art. 586 *bis* c.p. nell'ambito dei delitti contro la vita e l'incolumità individuale²².

Ebbene, la varietà dei casi di *edoping* a cui si faceva riferimento sopra sembra riproporre proprio l'incerto dualismo tutela della salute/tutela dell'integrità delle competizioni sportive, nella misura in cui alcuni casi di *doping* elettronico non presentano rischi per la salute, mentre possono minare la regolarità delle gare, alla stessa stregua di alcune ipotesi di *doping* farmacologico.

Sembrerebbe, dunque, che nella costante altalena tra i beni giuridici coinvolti, l'unico dato certo possa essere la natura plurioffensiva del *doping*. In realtà, parte della dottrina ha già escluso una simile soluzione, con particolare riguardo al caso dell'autosomministrazione, fattispecie per la quale si denuncia la natura paternalistica dell'intervento legislativo e che, invece, dovrebbe lasciare spazio alla possibilità di considerare l'*autodoping* un reato contro il patrimonio²³. L'assunzione di sostanze dopanti, infatti, ove sia frutto della libera

²¹ La fattispecie fu introdotta per contrastare la pratica delle scommesse clandestine, a seguito dello scandalo del calcio scommesse di quegli anni, e nella Relazione al disegno di legge si legge che la principale finalità è *la salvaguardia, nel campo dello sport, di quel valore fondamentale che è la correttezza nello svolgimento delle competizioni agonistiche*.

²² La nuova norma pone sullo stesso piano sia le condotte di *autodoping*, sia quelle di *eterodoping*, sanzionate con la pena della reclusione da tre mesi a tre anni e con la multa da euro 2.582 a euro 51.645 ed è arricchita dalla previsione di una serie di circostanze aggravanti. In merito alla condotta del commercio non autorizzato di sostanze dopanti, punito con la reclusione da due a sei anni e con la multa da euro 5.164 a euro 77.468, l'intervento normativo del 2018 aveva circoscritto l'ipotesi al caso in cui la condotta perseguisse il fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti. Sul punto è intervenuta la Corte Cost., 9 marzo 2022, n. 105 che ha dichiarato la parziale illegittimità dell'art. 586 *bis* co. 7 c.p. proprio rispetto alla pretesa del dolo specifico, in origine non presente nella norma e che ha ristretto ingiustificatamente l'area della punibilità, determinando un'*abolitio criminis* per tutte quelle condotte non sorrette dalla specifica finalità. Sul punto si veda BRAY, *Eccesso di delega nell'attuazione del principio di 'riserva di codice': il commercio di sostanze dopanti torna punibile a prescindere dal fine di alterare le prestazioni agonistiche degli atleti*, in www.sistemapenale.it, 12 maggio 2022; NOTARO, *I delitti di doping al crocevia fra riserva di codice, riserva di legge e sindacato di norme penali di favore. una questione di metodo*, in www.la legislazione penale.eu, 13 dicembre 2022. Per la riserva di codice, ex multis DONINI, *La riserva di codice (art. 3-bis Cp) tra democrazia normante e principi costituzionali. Apertura di un dibattito*, in www.la legislazione penale.eu, 20 novembre 2018.

²³ Così MANTOVANI, *Reclutamento della prostituzione e doping autogeno: paternalismo e diritto penale*, in *Dir. pen. proc.*, 2020, 6, 827 ss.; BONINI, *Doping tra sanzione penale e giustizia sportiva: il ruolo*

autodeterminazione mostra una rinuncia dell'atleta alla cura della sua salute, motivo sufficiente per escludere un interesse dello Stato, chiamato piuttosto a tutelare il patrimonio lesa dall'irregolarità delle competizioni.

L'assunto non convince, soprattutto se riferito agli sport elettronici, che per antonomasia sono gli sport dei giovanissimi, per i quali – soprattutto in riferimento ai minori – l'autodeterminazione non è piena e gli spazi di autonomia decisionale limitati²⁴. Non si può sottacere, poi, che l'accennato parallelismo salute da un lato, patrimonio dall'altro, potrebbe indurre nell'errore di assimilare pienamente il corretto svolgimento delle competizioni al bene giuridico del patrimonio. La rilevanza della dimensione economica sia degli sport tradizionali, sia degli sport elettronici è indubbia, ciò non toglie che sia ravvisabile in capo al principio di integrità dello sport un'autonomia tale da farlo assurgere a bene giuridico, così come già avvenuto nell'ordinamento sportivo e come implicitamente ci ricorda anche la Convenzione del Consiglio d'Europa sulla manipolazione delle competizioni sportive del 2014, recepita in Italia con L. 3 maggio 2019, n. 39²⁵.

Restano dubbi sulla possibilità di accogliere la natura plurioffensiva del *doping*, essendo di tutta evidenza che si tratta di beni giuridici troppo distanti sotto il profilo della sistematica codicistica²⁶ e per i quali – ad avviso di chi scrive – il carattere plurioffensivo potrebbe portare a considerare prevalente un bene rispetto ad un altro, a seconda del momento storico o della rilevanza mediatica di un caso, compromettendo – così – l'efficacia della tutela normativa e inducendo ad adottare misure generaliste e non adeguate al singolo be-

discriminante del dolo specifico, in *Dir. pen. cont.*, 2012, 17 ss.; ID., *Nodi critici in tema di "autodoping": bene giuridico e idoneità*, in *Giur. it.*, 2014, 1736 ss.; BELLAGAMBA, *Intertemporalità e rapporti strutturali tra il reato di frode sportiva e il reato di doping*, in *Dir. pen. cont.*, 2013, 1, 78; VALLINI, *L. 14.12.2000, n. 376. Disciplina della tutela sanitaria delle attività sportive e della lotta contro il doping*, in *Leg. pen.*, 2001, 659. Critico rispetto alla punibilità delle forme di *doping* autogeno CARMINA, *Appunti*, cit., 76.

²⁴ La prevalenza del bene giuridico salute in riferimento alla fattispecie di *doping* trova conferma anche nella giurisprudenza di legittimità. Si veda, ad esempio, Cass., Sez. III, 21 giugno 2007 n. 27279, secondo cui «è in gioco il bene personale primario della integrità psico-fisica dei partecipanti ad un'attività sportiva».

²⁵ Cfr. BASTIANON, *Manipolazione delle competizioni sportive: la legge 3 maggio 2019, n. 39 di ratifica della Convenzione del Consiglio d'Europa*, in *Euroius*, 2019, 3, 121.

²⁶ CATENACCI, *Reati contro la pubblica amministrazione*, in PALAZZO-PALIERO-PELISSERO, *Trattato Teorico Pratico di Diritto Penale*, Torino 2022, 18, 8 ss.

ne.

In tal senso conviene ricordare come lo sforzo ermeneutico abbia incontrato un ulteriore ostacolo nel difficile rapporto tra la fattispecie della frode sportiva e il delitto di *doping*, per il quale la torsione interpretativa trovava il suo fondamento nella considerazione che il *doping* è già di per sé un imbroglio. La prassi giurisprudenziale, nel tentativo di colmare una lacuna normativa, forzava il dato letterale dell'art. 1 L. 401/1989, assimilando le condotte di assunzione di sostanze dopanti agli *altri atti fraudolenti*²⁷ e solo con l'introduzione della L. 376/2000 prima e dell'art. 586 *bis* c.p. poi, il nodo era stato formalmente risolto²⁸.

Dunque, continuando nel solco delle similitudini piuttosto che delle differenze con gli sport tradizionali²⁹, la pratica degli *e-sport* sembra riproporre la questione soprattutto in riferimento ai casi di *doping* elettronico, per i quali emergono delle difficoltà di inquadramento di alcune pratiche nell'ipotesi della frode sportiva, piuttosto che nella fattispecie di *doping*.

²⁷ Si veda Cass., Sez. II, 31 maggio 2007 n. 21324, ove si legge che «commette il reato di frode sportiva (art. 1 comma primo, L. n. 401 del 1989) anche l'atleta che abbia consapevolmente e volutamente accettato di compiere "altri atti fraudolenti" diversi da quelli dettagliatamente indicati dalla prima parte della stessa disposizione (ad esempio, accettando la somministrazione di sostanze dopanti per esaltare le proprie doti atletiche) al fine di alterare la genuinità del risultato di una competizione sportiva». In merito ai profili di diritto intertemporale, la Corte ha affermato nella stessa sentenza che «tra l'art. 1, 1° comma, ultima parte, legge n. 410 del 1989 (che prevede e punisce il reato di frode sportiva "generica"), e l'art. 9 legge n. 376 del 2000 (che prevede e punisce il reato di doping) non sussiste continuità normativa, in difetto della necessaria coincidenza strutturale, essendo diverse le condotte disciplinate (la frode sportiva "generica" è reato a forma libera, l'altra fattispecie è a forma vincolata), il bene giuridico protetto (nel primo caso, la correttezza e la lealtà dello svolgimento delle competizioni sportive disciplinate dall'art. 1 L. 401/1989, nell'altro la lotta al *doping*, a tutela delle persone che praticano lo sport) e l'ambito di applicazione (la legge n. 376 del 2000 è in parte più ampia, riguardando tutte le competizioni sportive, e non soltanto quelle del Coni, ed in parte meno ampia, punendo esclusivamente la somministrazione, l'assunzione ecc. di sostanze dopanti); ne consegue che i fatti commessi prima dell'entrata in vigore della legge n. 376 del 2000, concernenti somministrazione di sostanze dopanti espressamente vietate dal d.m. 15.10.2002 (che ha ripartito in classi i farmaci e le sostanze il cui impiego è considerato doping) - oggi punibili ai sensi dell'art. 9 legge n. 376 del 2000 - rimangono punibili ai sensi dell'art. 1 legge n. 401 del 1989, quale legge più favorevole; al contrario, la somministrazione di sostanze non ricomprese nell'elenco ministeriale resta punibile ai sensi dell'art. 1, 1° comma, legge n. 401 del 1989, che non è stato implicitamente abrogato dalla norma sopravvenuta».

²⁸ Per una articolata e puntuale ricostruzione del tema si veda GENTILE, *Frode in competizione sportiva e doping. I termini di una relazione problematica*, in *Arch. pen. web*, 2008, 2, 37-107, che sottolinea come la norma sia *costruita principalmente intorno al paradigma criminologico della corruzione in ambito sportivo*.

²⁹ Cfr. IERUSSI-ROMBOLÀ, *Esport*, cit., 3.

Mentre il ricorso a pratiche di *cheating*, ad esempio, è finalizzato ad alterare il risultato delle competizioni sportive ma non cagiona un danno alla salute del *player*, lo stesso non è certo possa dirsi per alcune ipotesi di impiego di strumenti *fyborg*, per i quali gli effetti sono ancora sconosciuti e la tecnologia è agli albori. Anche la più classica ipotesi di assunzioni di sostanze atte a migliorare le prestazioni non necessariamente potrebbe tradursi in vero e proprio *doping* ma, al contempo, potrebbe essere in grado di incidere sugli esiti delle gare. A complicare ulteriormente il quadro, il caso degli attacchi diretti a compromettere o distruggere i sistemi informatici, che non costituiscono naturalmente una ipotesi di *doping* né tanto meno di frode sportiva, inquadrandosi, piuttosto, nella fattispecie di danneggiamento di informazioni, dati e programmi informatici (artt. 635 *bis* e 635 *quater* c.p.).

Invero, sembra che la questione si fondi su una argomentazione fallace sotto il profilo epistemico, indotta dall'uso improprio del termine *doping* riferito alla realtà degli sport elettronici³⁰. Ragionevolmente, infatti, l'eterogeneità dei casi può trovare una soluzione nella possibilità di riconoscere di volta in volta un'ipotesi di concorso di reati materiale o formale. Cionondimeno, in simili ipotesi si potrebbe assistere a situazioni di sproporzione del carico sanzionatorio, tale da mettere in discussione persino la teoria dei giochi, che pure viene spesso richiamata proprio in riferimento alle strategie delle squadre sportive³¹. Il ricorso a mezzi sleali, infatti, potrebbe essere vantaggioso per squadre e giocatori, qualora il potenziale profitto sia molto alto rispetto al rischio di una sanzione in caso di scoperta della frode, tanto che una squadra che gioca seguendo le regole potrebbe essere così svantaggiata da rendere improbabile qualsiasi possibilità di vittoria. Questo dilemma porta a una situazione in cui potrebbe essere altamente probabile che tutti i giocatori e le squadre scelgano una strategia dominante fondata sull'imbroglio. Tuttavia, se le sanzioni minacciate diventassero elevate al punto tale da annullare il vantaggio derivante dalla frode stessa, la strategia dominante potrebbe cambiare.

³⁰ In letteratura straniera comunemente si fa riferimento a *digital doping* o *mechanical doping*, senza distinzione alcuna. Così HWANG, *Cheating in e-sports: a proposal to regulate the growing problem of e-doping*, in *Northwestern University Law Review*, 2022, 1296.

³¹ Sulla validità della teoria dei giochi nell'ambito degli sport elettronici, si veda SCHÖBER-STADTMANN, *The dark*, cit., 11.

5. *Spunti de iure condendo*. In attesa di un inquadramento normativo che tarda ad arrivare³², sembra condivisibile la proposta di legge che, nel regolamentare la materia sportiva tenendo in debito conto le peculiarità del caso soprattutto in tema di *doping*³³, introduce una disciplina *ad hoc*. Il disegno di legge presentato il 23 maggio 2022³⁴ prevede all'art. 53 la «Tutela della salute e idoneità alla pratica e-sportiva», volendo con ciò significare che il sistema sanitario nazionale o le strutture private accreditate sono tenuti a controllare periodicamente la salute e l'idoneità alla pratica sportiva dei giocatori.

Invero, la normativa mostra uno sforzo nel senso dell'individuazione di una fattispecie onnicomprensiva in tema di *doping*, nella misura in cui l'art. 54, nel prevedere il divieto di «*doping* e condotte fraudolente e antisportive», sanziona il ricorso a qualsiasi sostanza o medicinale finalizzato ad aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore in modo contrario a quanto comunemente accettato nell'ambito delle attività e-sportive. Non solo, ma vieta «il ricorso a qualsiasi software o dispositivo hardware finalizzato ad alterare il corretto funzionamento del software adoperato nella competizione e-sportiva al fine di aumentare artificialmente il rendimento e le prestazioni del giocatore». Dunque, la proposta normativa accoglie una nozione di *doping* che include sia quello farmacologico, sia quello elettronico, seppure la tipologia di sanzioni previste e l'espressa previsione della tutela giurisdizionale in capo al giudice civile non deponga nel senso di una fattispecie penale³⁵.

In ambito sovranazionale anche il Parlamento europeo³⁶, nell'invitare il Consiglio e la Commissione a riconoscere il valore dell'ecosistema degli e-sport, afferma «la necessità di tutelare gli sport elettronici dai problemi legati alla manipolazione dei risultati sportivi, al gioco d'azzardo illegale e al migliona-

³² RAIMONDO, *Sport*, cit., 141.

³³ Cfr. JASNY, *Doping*, cit., 96, secondo cui «However, the approach to doping seems to be different between e-sports and traditional sports (Baldwin 2019), which causes many issues, e.g. related to negotiating the recognition of video games as an Olympic discipline».

³⁴ Si tratta del Disegno di legge d'iniziativa della senatrice Pergreffi comunicato alla presidenza il 23 maggio 2022 in tema «Regolamentazione delle attività relative agli sport elettronici o virtuali(e-sport)».

³⁵ D'altronde, non potrebbe trattarsi di una ipotesi penale, dal momento che incorrerebbe proprio nelle obiezioni mosse in precedenza alla possibilità di individuare una fattispecie plurioffensiva.

³⁶ Risoluzione del Parlamento europeo del 10 novembre 2022 su sport elettronici e videogiochi (2022/2027(INI)), in www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_IT.html.

mento delle prestazioni, compreso il doping; sottolinea la necessità di prevenire il doping e la manipolazione dei risultati sportivi nei giochi professionali e di educare i giocatori su tali questioni, nonché di proteggere l'integrità delle competizioni».

D'altronde il fenomeno del *doping* negli sport elettronici desta più preoccupazione rispetto allo sport tradizionale e, a dimostrazione di ciò, basti vedere l'attenzione mediatica suscitata dal caso *Garland* nel circuito di *call of duty* e poi rivelatosi addirittura un falso³⁷. I motivi sono duplici. Da un lato, il coinvolgimento in misura maggiore dei minori, essendo l'età dei *player* particolarmente bassa, a fronte di un'età più elevata con cui si arriva al professionismo negli sport tradizionali. Dall'altro, la mancanza di un confine netto tra dimensione amatoriale e professionismo, che invece è ben regolamentata negli sport ordinari³⁸.

Le misure adottate nell'ambito sportivo possono rivelarsi uno strumento efficace per contrastare il *doping*, anche quello elettronico. I provvedimenti a cui ha fatto ricorso la *Electronic Sports League* (E.S.L.) in collaborazione con l'agenzia *antidoping* tedesca e la W.A.D.A., dai controlli a campione all'impiego di cd. 'software antimbroglia', sino a sanzioni severe come il divieto assoluto per i *player* dopati di prendere parte alle competizioni, sono importanti tentativi di creare una politica *antidoping* adeguata e condivisa³⁹.

Purtuttavia, non esistono organismi riconosciuti deputati ai controlli, né organismi competenti a giudicarne le questioni, con la conseguenza che i soggetti

³⁷ Il caso riguardava un *player* italiano coinvolto in un caso di *doping* nel ciclismo sportivo, rivelatosi poi un errore in quanto la positività a una sostanza vietata dell'atleta era stata rilevata in una competizione ciclistica *outdoor*. Per una ricostruzione puntuale del fatto si veda BARBERA, *Il primo caso di doping negli eSport non era come raccontato. L'atleta italiano sospeso per essere risultato positivo allo stanazololo è stato sottoposto a controllo in una gara outdoor*, in www.wired.it/article/doping-ciclismo-esport/, 26 ottobre 2023.

³⁸ È pur vero che la giurisprudenza di legittimità si è recentemente pronunciata sul punto, affermando che la fattispecie di *doping* opera anche in riferimento alle condotte poste in essere da dilettanti. Così Cass., Sez. III, 18 aprile 2023 n. 32963, secondo cui «non è richiesto che l'attività sportiva sia svolta a livello professionistico o comunque agonistico». Precedentemente, Cass., Sez. III, 20 gennaio 2020 n. 16437.

³⁹ Sulle misure suggerite già nel 2016 dalla *Esports Integrity Commission* (ESIC), si veda DINGLI, *Status of Esports & related betting State of play in different countries; a comparative overview of the situation and consideration of Esports at various national & international levels*, Group of Copenhagen - Council of Europe Convention on manipulation of Sports Competitions, 2022, in www.coe.int/en/web/sport/macolin.

coinvolti possono opporre un rifiuto e sottrarsi alle procedure di verifica; manca, altresì, un elenco delle sostanze dopanti a cui fare riferimento, soprattutto in considerazione della possibilità di ricorrere a medicinali regolarmente prescritti. Proprio in questa circostanza, poi, l'assenza di una regolamentazione evidenzia una ulteriore criticità, connessa alla possibilità che i soggetti coinvolti in fatti di *doping*, potrebbero ricorrere alla Corte europea per violazione dell'art. 8 C.E.D.U., qualora organismi come la ESL impongano dei controlli *anti-doping*⁴⁰.

L'introduzione, allora, di una disciplina normativa degli *e-sport* che sanzioni anche le condotte di *doping* in tutte le sue forme, svolgendo quella funzione di orientamento culturale e di deterrenza a cui è generalmente chiamata la norma penale, scoraggerebbe i protagonisti del mondo sportivo dal ricorrere al *doping*. Le peculiarità del mondo sportivo potrebbero far dubitare dell'opportunità di estendere la disciplina già prevista per gli sport tradizionali, a cominciare dalla necessità di introdurre una ipotesi di istigazione al *doping* proprio per quei casi in cui i giocatori e gli spettatori siano indotti dalla tipologia di gioco o di competizione ad assumere sostanze.

L'adozione di una normativa specifica dovrà partire dovrà avere origine dalla consapevolezza della necessità di una definizione certa e condivisa degli *e-sport*, tenendo in conto che un'assimilazione agli sport tradizionali con conseguente accreditamento presso strutture federali *et similia*, potrebbe rappresentare un passo decisivo per la tutela della salute degli atleti e l'equità delle competizioni. Nella sfida del trovare un equilibrio tra la tutela dei valori sportivi e la considerazione delle specificità del mondo sportivo, fondamentale sarà il coinvolgimento e l'interazione con i protagonisti del mondo sportivo, la cui esperienza diretta di una realtà così nuova permetterà di individuare norme chiare, condivise ed efficaci, soprattutto in tema di *edoping*.

⁴⁰ Cfr. STIVERS, *The first*, cit., 247.