

Indice

Scenari giuridici degli e-sport in Italia nell'universo del gaming

a cura di Andrea Lepore, Carmen Di Carluccio, Chiara Ghionni

ANDREA LEPORE, CARMEN DI CARLUCCIO, CHIARA GHIONNI, <i>E-sport e diritto nel contesto digitale contemporaneo. Note introduttive ad un'analisi interdisciplinare</i>	178
ANDREA LEPORE, <i>La nuova frontiera degli e-sport: i Non Fungible Token nel gaming</i>	182
ALESSIA FACHECHI, <i>Marketing aggressivo e microtransazioni in-game: modelli di tutela</i>	198
ANNAMARIA DONINI, ANNA ROTA, <i>Gioco o lavoro: la rilevanza giuslavoristica degli e-sport</i>	215
CARMEN DI CARLUCCIO, <i>Game on: lavoro e inclusione negli e-sport</i>	237
MARGHERITA MAGALDI, <i>Giochi elettronici tra libertà del consenso e tutela della salute</i>	257
CHIARA GHIONNI, <i>Contratti di sponsorizzazione negli e-sport: una prospettiva privatistica</i>	270
FABIO OTTOMBRINO, <i>Prodromi di una ricerca sulle implicazioni giuridiche del SimRacing</i>	280
MARIA LAURA MICUCCI, <i>Organizzazione del torneo ed erogazione del premio negli e-sport</i>	292
GIOVANNA PETRILLO, BENEDETTA BENINCASA, <i>Tax credit videogiochi: caratteristiche e finalità dell'agevolazione. Molto rumore per nulla</i>	302
DARIA PERRONE, <i>"Apex predators": e-sport e adescamento minorile, ovvero di quando gli orchi sono reali</i>	317
SIMONE BALDETTI, <i>Regolamentazione interculturale del gaming e degli e-sport tra globale e locale</i>	334