

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.** *Jorge Schurna Becerro*

1. ¿QUÉ SON LOS ESPORTS? ¿QUÉ JUEGOS Y COMPETICIONES SE CONSIDERAN ESPORTS? ¿SON UN DEPORTE? ¿SE DEBEN REGULAR? ¿CÓMO?

## **CAPÍTULO II. CONTEXTO JURÍDICO DE LOS ESPORTS (DERECHO DEPORTIVO EN ENTORNOS DIGITALES).** *Joaquín Muñoz Rodríguez*

1. CONTEXTO JURÍDICO UNIDO AL CONTEXTO HISTÓRICO DE LOS VIDEOJUEGOS
2. SITUACIÓN REGULATORIA ACTUAL
3. RELACIONES JURÍDICAS ENTRE LOS DIFERENTES PLAYERS DE LA INDUSTRIA
4. SALUD E INTEGRIDAD EN LOS ESPORTS
5. TECNOLOGÍAS DISRUPTIVAS Y ESPORTS
6. BIBLIOGRAFÍA

## **CAPÍTULO III. APLICABILIDAD DEL DERECHO DEPORTIVO AL SECTOR DE LOS ESPORTS.** *Alberto Palomar Olmeda*

1. EL FENÓMENO DE LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS: UNA ACTIVIDAD EN CLARA EXPANSIÓN
2. LA EXPRESIÓN ESPORT Y LA PRETENDIDA NATURALEZA DEPORTIVA DE LAS COMPETICIONES DE VIDEOJUEGOS
3. EL COLECTIVO IMPLICADO Y SUS PARTICULARIDADES
4. EL COMPLEJO ENCAJE DEL FENÓMENO EN LA REGULACIÓN DEL DEPORTE EN ESPAÑA

## **CAPÍTULO IV. INSTRUMENTOS JURÍDICOS PARA LA ESTRUCTURA DE UN CLUB DE ESPORTS EN ESPAÑA.** *Enrique Ortega Burgos*

1. INTRODUCCIÓN
2. LAS ASOCIACIONES COMO FÓRMULA PARA ARTICULAR UN CLUB DE ESPORT
3. SOCIEDADES DE CAPITAL COMO INSTRUMENTOS PARA LA ACTIVIDAD DE LOS ESPORTS: LAS SOCIEDADES LIMITADAS Y ANÓNIMAS

4. SOBRE LOS CLUBES DEPORTIVOS ELEMENTALES O BÁSICOS Y LAS SOCIEDADES ANÓNIMAS DEPORTIVAS Y SU POSIBILIDAD O NO PARA DAR COBERTURA A UN CLUB DE ESPORTS

5. LA ESTRUCTURA DE LOS CLUBES DE ESPORTS EN OTROS PAÍSES: BREVES NOTAS

6. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO V. DERECHOS AUDIOVISUALES EN LOS ESPORTS.** *Juan Carlos Guerrero y Alejandro Touriño Peña*

1. LOS DERECHOS AUDIOVISUALES EN EL ÁMBITO DE LOS ESPORTS

2. TITULARES DE LOS DERECHOS AUDIOVISUALES EN EL ÁMBITO DE LOS ESPORTS

3. PUBLICIDAD Y PATROCINIO

**CAPÍTULO VI. DERECHO LABORAL EN LOS ESPORTS.** *Enrique Ceca Gómez-Arevalillo y Rubén González Rodríguez*

1. LA APLICACIÓN DEL DERECHO LABORAL EN LOS ESPORTS

2. REQUISITOS PARA QUE LOS JUGADORES DE ESPORTS SEAN CONSIDERADOS TRABAJADORES POR CUENTA AJENA: INDICIOS DE LABORALIDAD Y APLICACIÓN AL SECTOR

3. ¿RELACIÓN LABORAL COMÚN O RELACIÓN LABORAL ESPECIAL DE LOS JUGADORES DE ESPORTS?

4. EL DIFÍCIL ENCAJE DE LA ACTIVIDAD EN LOS LÍMITES PREVISTOS POR EL ESTATUTO DE LOS TRABAJADORES, Y NECESIDAD DE UNA REGULACIÓN LABORAL ESPECIAL

5. ENCUADRAMIENTO DE LOS JUGADORES DE ESPORTS EN FUNCIÓN DE LA FORMA EN QUE DESARROLLEN SUS SERVICIOS

6. CONCLUSIONES

7. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO VII. APUESTAS Y JUEGO EN EL MARCO DE LOS ESPORTS.** *Juan de Dios Crespo, Alfonso León Lleó y Mar Varea Trujillo*

1. INTRODUCCIÓN

2. NUEVOS CONCEPTOS: «GAMBLING-LIKE GAMING» Y «GAMING-LIKE GAMBLING»

3. EL SISTEMA DE LAS APUESTAS EN EL MARCO DE LOS ESPORTS

4. LA EVOLUCIÓN DE LAS APUESTAS EN RELACIÓN CON LOS ESPORTS

5. LA PROBLEMÁTICA DE APOSTAR CON «SKINS»

6. LA GRAN PROBLEMÁTICA DE APOSTAR EN LOS ESPORTS
7. LA REGULACIÓN DE LAS APUESTAS EN EL MARCO DE LOS ESPORTS: CÓDIGO ANTICORRUPCIÓN DE ESIC
8. EL IMPACTO DE LAS APUESTAS
9. EL IMPACTO DE TWITCH EN RELACIÓN A LAS APUESTAS Y EL JUEGO
10. EL FUTURO DE LAS APUESTAS EN LOS ESPORTS
11. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO VIII. ASPECTOS LEGALES DE LA FINANCIACIÓN EN EL SECTOR (RONDAS DE FINANCIACIÓN Y OPERACIONES SOCIETARIAS EN LOS ESPORTS).** *José I. Saldarriaga*

1. INTRODUCCIÓN
2. FINANCIACIÓN EN EL SECTOR
3. OPERACIONES DE M&A

**CAPÍTULO IX. FISCALIDAD DE LOS JUGADORES Y CLUBES.** *María Benito Bella*

1. CONTEXTO ACTUAL E IMPACTO EN MATERIA TRIBUTARIA
2. FISCALIDAD DE LOS JUGADORES DE ESPORTS
3. EL COMPONENTE INTERNACIONAL EN EL SECTOR
4. OBLIGACIONES FISCALES DE LOS CLUBES DE ESPORTS EN RELACIÓN CON LOS RENDIMIENTOS DEL TRABAJO SATISFECHOS A LOS JUGADORES

**CAPÍTULO X. DERECHO DE LA COMPETENCIA Y COMPETENCIA DESLEAL.** *Marlen Estévez Sanz*

1. LA IMPORTANCIA DEL DERECHO DE LA COMPETENCIA Y LA COMPETENCIA DESLEAL EN EL SECTOR DE LOS ESPORTS
2. CUESTIONES GENERALES SOBRE EL DESARROLLO LEGISLATIVO DE LOS ESPORTS
3. STAKEHOLDERS DEL MERCADO DE LOS SPORTS
4. RÉGIMEN GENERAL DEL DERECHO DE LA COMPETENCIA Y LA COMPETENCIA DESLEAL
5. EL DERECHO DE LA COMPETENCIA EN LOS ESPORTS
7. CONCLUSIONES

## 8. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO XI. GAMING HOUSES Y CENTROS DE ALTO RENDIMIENTO.** *Capítulo desarrollado por ZERTIOR, Jenifer González Branco, Cecilia Natalia Duarte, Juan Cyterszpiller y Ezequiel Gabriel Blasco Milianti*

1. INTRODUCCIÓN

2. LÍNEAS DE NEGOCIO VINCULADAS A LAS GH Y A LOS CAR

3. LAS GH/CAR DEL FUTURO

**CAPÍTULO XII. LA EMERGENCIA DE NUEVAS ESTRUCTURAS ASOCIATIVAS PARA LOS ESPORTS.** *Ramón Terol Gómez*

1. CONSIDERACIONES DE CARÁCTER GENERAL. UN ASPECTO DE LA MIRADA AL DEPORTE CONVENCIONAL

2. LAS CADA VEZ MÁS «REPRESENTATIVAS» ORGANIZACIONES INTERNACIONALES

3. LAS ORGANIZACIONES DE ÁMBITO ESTATAL Y EUROPEO. ESPECIAL REFERENCIA A LAS CONSTITUIDAS EN ESPAÑA

4. UN LÍMITE ADICIONAL EN RELACIÓN CON LAS DENOMINACIONES QUE PUEDEN ADOPTARSE

**CAPÍTULO XIII. LA EXPLOTACIÓN DEL CANAL DE RETAIL.** *Capítulo desarrollado por ZERTIOR. Juan Ignacio Arano Simiele*

1. INTRODUCCIÓN

2. AUDIENCIAS: DEL BOOM A LA CONVERSIÓN

3. RETAIL: UNA LÍNEA DE NEGOCIO A EXPLOTAR

4. LOS CLUBES Y EL RETAIL

5. LAS MARCAS, LOS ESPORTS Y LAS COMUNIDADES

6. CONCLUSIONES

7. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO XIV. COMPRENDIENDO EL METAVERSO.** *Antonio Serrano Acitores*

1. COMPRENDIENDO EL METAVERSO

2. HISTORIA DEL METAVERSO
3. CONCEPTUALIZANDO EL METAVERSO
4. CARACTERÍSTICAS DEL METAVERSO
5. ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN EL METAVERSO
6. EL DERECHO EN LA FRONTERA DIGITAL: EL METAVERSO Y LOS RETOS JURÍDICOS QUE PLANTEA
7. A MODO DE CONCLUSIÓN
8. BIBLIOGRAFÍA

**CAPÍTULO XV. E-SPORTS Y METAVERSO.** *Eduardo Oliver y Ignacio Triguero*

1. INTRODUCCIÓN Y PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS DEL METAVERSO
2. PRINCIPALES SINERGIAS ENTRE EL METAVERSO Y LOS ESPORTS
3. LOS NFT COMO ELEMENTOS CLAVE PARA ACCEDER AL METAVERSO Y SU INTERACCIÓN CON LOS ESPORTS
4. PROBLEMÁTICAS DE LOS ESPORTS Y METAVERSO: LA NECESIDAD DE UNA FUTURA REGULACIÓN

**CAPÍTULO XVI. ESPORTS Y BLOCKCHAIN.** *Capítulo desarrollado por ZERTIOR. Alex Barbarà y Enric Garcia*

1. LA TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN Y SUS UTILIDADES
2. LA TECNOLOGÍA BLOCKCHAIN COMO VÍA DE MONETIZACIÓN
3. LA «FANFICACIÓN» DE LOS JUEGOS
4. ¿REGISTRAR MOMENTOS DEL DEPORTE?
5. NO ES ORO TODO LO QUE RELUCE
6. PATROCINIOS Y BLOCKCHAIN
7. CONCLUSIONES

**CAPÍTULO XVII. MEDIOS DE COMUNICACIÓN TRADICIONALES ANTE EL FENÓMENO DE LOS ESPORTS.** *Francisco Asensi Viana*

1. EL NACIMIENTO DE NUEVAS FÓRMULAS DE ENTRETENIMIENTO Y SU PROBLEMÁTICA

2. MEDIOS Y FORMATOS DEL ENTRETENIMIENTO BASADO EN ESPORTS Y GAMING

3. LA TELEVISIÓN EN ESPAÑA Y LOS ESPORTS

4. MEDIA RIGHTS, TELEVISIÓN DE PAGO Y TELEVISIÓN EN ABIERTO

5. REFLEXIONES A LA LUZ DE LA NUEVA LEY 13/2022 DE 7 DE JULIO, GENERAL DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

**EPÍLOGO.** *Felipe Toranzo Serrano*