

E-sport. Aspekty prawne

Przejdź do produktu na www.ksiegarnia.beck.pl

Spis treści

Wykaz skrótów	IX
Bibliografia	XIII
Słowo wstępne od <i>Michała Leciaka</i>	XXI
Słowo wstępne od <i>Łukasza Klimczyka</i>	XXIII
O autorach	XXV
Informacje o sponsorach	XXIX

Część I. Zagadnienia definicyjne i prawnoporównawcze

Rozdział I. Problemy prawne działalności z zakresu e-sportu

(<i>dr Michał Biliński</i>)	3
§ 1. Wprowadzenie	3
§ 2. Miejsce e-sportu w ramach sportu tradycyjnego	4
2.1. Istota e-sportu	4
2.2. E-sport na gruncie SportU	5
§ 3. E-sport a hazard	8
3.1. Wstęp	8
3.2. Gra elektroniczna jako rodzaj gry hazardowej	9
3.3. E-sport jako płaszczyzna urządzania zakładów wzajemnych ...	12
§ 4. Zakończenie	13

Rozdział II. Prawne i organizacyjne uwarunkowania rozwoju e-sportu

w Republice Korei (Korei Południowej) (<i>Wojciech Sosnowski</i>)	15
§ 1. Polityczne i społeczne uwarunkowania rozwoju e-sportu w Korei Południowej	15
§ 2. Prawne ramy rozwoju e-sportu	18
2.1. Wstęp	18
2.2. Ustawa o promocji przemysłu gier wideo	18
2.3. Ustawa o promocji e-sportu (sportów elektronicznych)	22
§ 3. Organizacyjne ramy rozwoju e-sportu	24
§ 4. Perspektywy polskie	25
§ 5. Obszary wymagające regulacji	26
§ 6. Konkluzje	29

Część II. Organizacja i zatrudnienie w e-sporcie

Rozdział I. Prawne aspekty założenia i funkcjonowania <i>teamu</i> e-sportowego (Maciej Bałaziński)		33
§ 1. Wprowadzenie		33
§ 2. Zagadnienia definicyjne		34
§ 3. Zakładanie <i>teamu</i> e-sportowego i przekształcanie go w organizację		36
§ 4. Relacje z graczami		38
§ 5. Zabezpieczenie interesów organizacji		40
§ 6. Wyzwania stojące przed organizacjami e-sportowymi oraz e-sportem		43
§ 7. Podsumowanie		45
Rozdział II. Problemy prawne zatrudnienia w e-sporcie (dr Wiktor Cajsł)		47
§ 1. Czym jest e-sport?		47
§ 2. Na czym polega uprawianie „sportu ery cyfrowej”?		48
§ 3. Kiedy e-sport stał się w Polsce sportem w świetle prawa?		50
§ 4. Formy organizacyjne w e-sporcie. Jak e-sport będzie realizowany w praktyce?		51
§ 5. Zawodnicy w e-sporcie. Podstawy zatrudnienia		59
5.1. Zatrudnianie e-sportowców przez kluby sportowe oraz sponsorów		60
5.2. E-sportowa liga zawodowa		60
§ 6. Konkluzje		66
Część III. Problemy własności intelektualnej w e-sporcie		
Rozdział I. Wykorzystanie nagrania rozgrywki (<i>gameplay</i>) w reklamie zawodnika, drużyny lub zawodów e-sportowych w świetle polskiego prawa autorskiego (dr Mariusz Zelek)		69
§ 1. Wprowadzenie		69
§ 2. Gra komputerowa jako utwór		71
§ 3. Autorsko-prawny status gracza		73
§ 4. Analiza dopuszczalności wykorzystania <i>gameplay</i> w reklamie bez zgody uprawnionego z autorskich praw majątkowych do gry		75
4.1. Dozwolony użytek osobisty		76
4.2. Prawo cytatu		78
4.3. Wyczerpanie prawa autorskiego		83
§ 5. Podsumowanie i wnioski		84
Rozdział II. Wpływ monopolu autorskiego wydawcy gry komputerowej na rozwój e-sportu – analiza prawna (dr Jacek Markowski, Artur Fał)		87

Spis treści

§ 1. Wstęp – skala zjawiska	87
§ 2. Struktura zarządcza w e-sporcie – aktualne problemy	89
§ 3. Prawo kontraktowe e-sporcie	92
§ 4. Monopol wydawców gier w e-sportowym ekosystemie	96
§ 5. Podsumowanie	102
Część IV. Doping w e-sporcie	
Rozdział I. Prawne problemy dopingu w e-sporcie (<i>dr Michał Rynkowski</i>) .	107
Część V. Odpowiedzialność dyscyplinarna w e-sporcie	
Rozdział I. E-sport – odpowiedzialność dyscyplinarna i rozstrzyganie sporów w aspekcie krajowym i międzynarodowym (<i>Łukasz Klimczyk</i>) ..	115
Część VI. Podatki w e-sporcie	
Rozdział I. Opodatkowanie ryczałtem przychodów z handlu wirtualnymi przedmiotami z gier komputerowych (<i>dr Karolina Tetlak</i>)	127
§ 1. Opodatkowanie ryczałtem przychodów z handlu wirtualnymi przedmiotami z gier komputerowych	127
1.1. Rynek gier komputerowych	127
§ 2. Handel wirtualnymi postaciami, przedmiotami i sprzedaż waluty w grach <i>online</i>	130
§ 3. Opodatkowanie pojedynczych transakcji	132
§ 4. Handel wirtualnymi przedmiotami jako działalność gospodarcza	134
§ 5. Ryczałt od przychodów ewidencjonowanych	135
§ 6. VAT i PCC	147
§ 7. Podsumowanie i wnioski	149

[Przejdź do księgarni →](#)