

# Sport elektroniczny. Charakter prawny

Przejdź do produktu na [ksiegarnia.beck.pl](https://ksiegarnia.beck.pl)

## Spis treści

Wykaz skrótów .....	IX
Bibliografia .....	XV
Wstęp .....	1
<b>Rozdział I. Sport, gra komputerowa, <i>gaming</i>. Ustalenia terminologiczne .....</b>	<b>11</b>
1. Wprowadzenie .....	11
2. Istota i prawne pojęcie sportu .....	11
3. Istota gry elektronicznej .....	24
3.1. Cechy oraz znaczenie gier .....	24
3.2. Gry elektroniczne. Od doświadczeń naukowych do masowego <i>gamingu</i> .....	27
4. Pojęcie sportu elektronicznego .....	33
5. Podsumowanie .....	40
<b>Rozdział II. Sport elektroniczny na tle sportu „tradycyjnego”. Prawne konsekwencje umiejscowienia sportu elektronicznego w obrębie regulacji ustawy o sporcie .....</b>	<b>43</b>
1. Wprowadzenie .....	43
2. Miejsce e-sportu w obszarze sportu tradycyjnego .....	45
3. E-sport a struktury organizacyjne funkcjonujące na podstawie SportU .....	51
3.1. Kluby sportowe w sporcie elektronicznym .....	59
3.2. Związki sportowe w sporcie elektronicznym .....	62
3.2.1. Dopuszczalność oraz zasadność tworzenia „zwykłych” związków sportowych w sporcie elektronicznym .....	62
3.2.2. Dopuszczalność oraz zasadność tworzenia polskich związków sportowych w sporcie elektronicznym .....	67

3.2.2.1. Problematyka organizacji sportu elektronicznego w obrębie Ruchu Olimpijskiego .....	71
3.2.2.2. Problematyka organizacji sportu elektronicznego poza granicami Ruchu Olimpijskiego .....	78
3.3. Ligi zawodowe w sporcie elektronicznym .....	87
4. Wspieranie finansowe sportu elektronicznego .....	90
5. Zwalczenie dopingu w sporcie elektronicznym .....	98
6. Masowe imprezy e-sportowe .....	104
7. Podsumowanie .....	112
<b>Rozdział III. Sport elektroniczny a hazard. Wpływ prawa hazardowego na swobodę podejmowania działalności gospodarczej w zakresie sportu elektronicznego .....</b>	<b>115</b>
1. Wprowadzenie .....	115
2. Sport elektroniczny a istota gier losowych .....	118
2.1. Cecha losowości rozgrywek elektronicznych .....	125
2.2. Specyfika mechanizmu <i>lootboxowego</i> .....	135
3. Sport elektroniczny a istota gier na automatach .....	139
3.1. Mechanizm <i>lootboxowy</i> na gruncie art. 2 ust. 3 GryHazardU .....	140
3.2. Mechanizm <i>lootboxowy</i> na gruncie art. 2 ust. 5 GryHazardU .....	146
3.3. Dopuszczalność podejmowania działalności gospodarczej polegającej na oferowaniu <i>lootboxów</i> ..	148
4. Sport elektroniczny a „gry w karty” .....	150
5. Urządzanie zakładów wzajemnych w sporcie elektronicznym .....	151
6. Podsumowanie .....	157
<b>Rozdział IV. Znaczenie statusu gry komputerowej w prawie autorskim w obszarze sportu elektronicznego .....</b>	<b>161</b>
1. Wprowadzenie .....	161
2. Gra elektroniczna w świetle prawa autorskiego .....	163
2.1. Gra elektroniczna jako utwór .....	164
2.1.1. Gra elektroniczna a program komputerowy .....	169

2.1.2. Gra elektroniczna a utwór audiowizualny ....	172
2.1.3. Gra elektroniczna a zbiór utworów .....	175
2.1.4. Gra elektroniczna a utwór zbiorowy .....	176
2.1.5. Gra elektroniczna a utwór współautorski ....	180
2.2. Wpływ prawnoautorskiej ochrony gry komputerowej na sport elektroniczny .....	188
3. Autorskie prawa majątkowe do gry w sporcie elektronicznym .....	190
4. Status rozgrywki elektronicznej ( <i>gameplay</i> ) na płaszczyźnie prawa autorskiego .....	194
5. Reguły gry elektronicznej na płaszczyźnie prawa autorskiego .....	198
6. Podsumowanie .....	201
<b>Rozdział V. Działalność zarobkowa z zakresu sportu elektronicznego .....</b>	<b>205</b>
1. Wprowadzenie .....	205
2. Działalność osób fizycznych w sporcie elektronicznym. Zagadnienia podstawowe .....	205
2.1. Status e-sportowców w świetle wolności działalności gospodarczej .....	208
2.2. Status e-sportowców w świetle wolności wyboru zawodu .....	214
3. Specyfika działalności e-sportowca .....	219
3.1. Sytuacja prawna małoletniego w sporcie elektronicznym .....	226
3.2. Specyfika rynku pracy oraz obowiązków podatkowych w sporcie elektronicznym .....	239
3.3. Osoba w fizyczna w sporcie elektronicznym. Wnioski <i>de lege ferenda</i> .....	245
4. Działalność gospodarcza organizacji w sporcie elektronicznym .....	246
4.1. Pojęcie organizacji e-sportowej .....	246
4.2. Funkcje e-sportu w świetle wolności zrzeszania się .	249
4.3. Wolność zakładania przedsiębiorstw w sferze sportu elektronicznego .....	253

4.3.1. Miejsce sportu elektronicznego w ramach wyjątków traktatowych od swobody przedsiębiorczości oraz swobody świadczenia usług .....	255
4.3.2. Miejsce sportu elektronicznego w ramach wyjątków orzeczniczych od swobody przedsiębiorczości oraz swobody świadczenia usług .....	263
5. Podsumowanie .....	266
<b>Zakończenie</b> .....	269

[Przejdź do księgarni →](#)



[ksiegarnia.beck.pl](https://ksiegarnia.beck.pl)