



<http://confiflegal.com/20160625-la-industria-los-videojuegos-la-busqueda-marco-legal-adeudado/>

Sección: Legal - Justicia / Tribunales

25/06/2016

La industria de los e-Sports, videojuegos de carácter deportivo, busca un marco legal adecuado

Título: Europa Espanya Espanyol

Esto no significa necesariamente que en el sector se esté actuando de forma ilícita, pero sí que, en la práctica, se estén utilizando figuras jurídicas que no acaban de responder ni de adecuarse a las necesidades y naturaleza de los e-Sports.

Esto es lo que están intentando actualmente hacer en Francia a través del proyecto de Ley Digital (Loi pour une République Numérique).

Otros temas importantes son aclarar el marco de relación entre los jugadores profesionales y las organizaciones que les dan soporte (clubes), la tributación de premios o la naturaleza del patrocinio.

ESPAÑA, NOVENO PAÍS POR INGRESOS En España, estamos ante un sector en crecimiento gracias a la penetración del fenómeno de los videojuegos.

Nuestro país es el noveno país del mundo por ingresos de la industria del videojuego mientras que por Producto Interior Bruto es el decimocuarto (y el decimosexto por paridad de poder de compra).

España, es un hecho, se ha convertido en una de las potencias continentales en este campo.

Entre otros factores hay que señalar que España cuenta con la mayor competición exclusivamente nacional de Europa, la Liga de Videojuegos Profesional. Al mismo tiempo, se han ubicado las más importantes franquicias internacionales (ESL, DreamHack).

Y se celebran grandes eventos que incluyen e-Sports: anuales como el Madrid Games Week , el Tenerife LAN Party o el Euskal Encounter , o puntuales como los eventos de la League of Legends Championship Series (LCS), de los que ya se han celebrado dos en España

Según Sergio Mesonero, CEO de Fandroid , organizador de la LVP, la guía pretende reflejar cual es la realidad actual de la industria, qué normas se están atendiendo en la situación presente y hacia dónde debería tender una regulación futura de la industria.

¿ES UN DEPORTE O NO LO ES? El debate sobre si los e-Sports han de ser considerados como deporte existe en la industria a nivel nacional e internacional pero es apenas inexistente en las instituciones, cuando la colaboración de las administraciones públicas con las empresas del sector se antoja imprescindible.

El reconocimiento de los e-Sports como modalidad deportiva depende del Consejo Superior de Deportes . Ese requisito es necesario para la creación de las federaciones, clubes y demás agentes con la forma jurídica específica del ámbito deportivo, apunta José David Martínez , abogado especialista en derecho deportivo, quien ha contribuido decisivamente a la elaboración de la Guía.

En la presentación se debatió, con amplia participación de los asistentes acerca de la necesaria regulación específica de la industria para dar certidumbre jurídica a todos los intervinientes.

Joaquín Muñoz , responsable del área de IT&IP de Ontier y coordinador de la Guía, apuntó que esto no pasa necesariamente por la consideración de los e-Sports como deporte pero sí que la regulación deportiva es un espejo en el que mirarse para el desarrollo de una normativa privada específica en la industria pues hay verdadera similitud en prácticamente todos los ámbitos de actividad (dopaje, apuestas, lesiones, relaciones laborales, etc.).

A su juicio, Los e-Sports son ya, no sólo una realidad sino una industria que genera un impacto considerable en la economía de muchos países desarrollados . La repentina profesionalización de ligas, equipos y jugadores demanda también un marco jurídico estable que dé certidumbre a todos los agentes.

"No se trata de hiper-regular el sector sino, más bien, de utilizar las herramientas jurídicas existentes y llegar a un consenso entre industria e instituciones. La similitud, casi exacta, en determinados aspectos con la práctica deportiva tradicional hace que se plantee si, como ya se está haciendo a nivel internacional tiene sentido considerar a los e-Sports como una modalidad deportiva", añade Muñoz.

"No es la única de las soluciones y habrá posiciones a favor y en contra, pero se antoja la solución más integral al problema", concluye.

En esta presentación se trataron otros aspectos de relevancia desarrollados ampliamente en la Guía como el papel de los "publishers" (editores) en la industria, la comercialización de derechos audiovisuales, patrocinios, así como la necesidad de crear el tejido asociativo entre las ligas, clubes y jugadores para generar el necesario debate en las instituciones adecuadas de cara a avanzar en la profesionalización de los e-Sports.

La guía estará disponible para descarga en el siguiente enlace:
<http://es.ontier.net/publicaciones/es/>



Asistentes a la última edición de Gamergy.

IFEMA

Gamergy recibirá a más de 30.000 aficionados y jugadores de videojuegos

Los 'eSports' ya generan un negocio de 500 millones de euros al año

J. G. R. Madrid

La fiebre por los videojuegos multijugador y, más en concreto, por los deportes electrónicos llega mañana a Madrid. Feria de Madrid acoge, hasta el domingo, la quinta edición de Gamergy, el festival dedicado a esta modalidad de ocio que se está convirtiendo en un gran negocio.

Según los datos de un estudio elaborado por la consultora Deloitte, los deportes electrónicos generarán este año un volumen de negocio de 500 millones de dólares, cerca de 450 millones de euros al cambio actual, y una audiencia global de 150 millones de espectadores. Una cifra que superará en un 25% la cifra de 2015, y que se quedará muy pequeña en apenas cinco años. Para 2020, diversos informes calculan un negocio superior a los 1.000 millones de euros anuales.

Este tipo de competiciones tienen su eclosión en grandes eventos donde los contendientes disputan las partidas ante un aforo de miles de personas. Algo que también ocurrirá en Gamergy, cita para la que se espera una afluencia

de 30.000 visitantes durante sus tres días de duración, un 25% más que en la edición anterior. De ellos, hasta 2.000 podrán acceder al Asus Intel Stadium, un gran anfiteatro instalado en el pabellón 7 de Ifema, donde se desarrolla todo el festival, y que acogerá la final de la competición del *League of Legends*, el videojuego más jugado en todo el mundo, y que enfrentará a dos equipos de cinco jugadores.

En esta ocasión, Gamergy aumenta en un 30% los puestos de juego a los que pueden acceder los visitantes, superando los 500 entre las distintas modalidades. Una de ellas es la llamada Grand Open, torneos de los juegos *League of Legends*, *Call of Duty*, *Hearthstone*, *FIFA 16* y *Clash Royale*. Quienes tengan previsto acudir a Gamergy, y tengan más de 14 años, pueden participar en ellos, inscribiéndose previamente en la web del festival y por un precio de cinco euros por persona. Los ocho mejores de cada juego recibirán, en conjunto, más de 10.000 euros en premios, y los ganadores, y un trofeo y accesorios de juego.

El marco legal de los deportes electrónicos

Poco a poco, los deportes electrónicos, eSports en la jerga de los videojuegos, van adquiriendo una mayor notoriedad. Clubes profesionales como el Baskonia, de baloncesto, o el Valencia, de fútbol, han presentado en los últimos meses sus propios equipos de gamers, que disputarán las competiciones representando sus escudos. Pese a su similar estructura con los torneos deportivos, no existe en la

actualidad un marco legislativo concreto en el que encuadrar este tipo de disciplinas. El despacho jurídico Ontier ha elaborado, junto a la Liga de Videojuegos Profesional, organizadora de Gamergy, y el letrado José David Martínez, una guía que muestra el estado actual y la posible evolución de la legislación de los eSports. Esta será presentada mañana a las 11 de la mañana.

A FONDO

El soberano golpe de Estado del accionista de NH

TEXTO LAURA SALCES

La junta de accionistas es soberana", aseguró el martes Federico González Tejera, ex consejero delegado del grupo NH, horas antes de que fuera relevado de su cargo por el consejo.

Los accionistas de la cadena hotelera votaron a favor de la destitución de los cuatro representantes del grupo chino HNA, su primer accionista con el 29,5% del capital, por el conflicto de interés creado tras el anuncio de adquisición de su competidora Carlson Rezidor.

Los cuatro fueron sustituidos por los nombrados a petición del fondo Oceanwood (12% del capital) -Paul Daniel Johnson, Fernando Lacadena, José María Cantero y María Greña- que acto y seguido participaron en un consejo que anunció un giro de 180 grados de la estrategia seguida por NH hasta ahora.

El órgano de gobierno de la compañía ha asegurado que su objetivo es "maximizar el valor del accionista y mantener los más altos estándares de gobierno corporativo".

El consejo del jueves dinamitó algunos de los principios llevados a cabo por la compañía hasta ahora: anunció una política de dividendo sostenible, comprometiéndose a pagar el primero de ellos en 2017 [el último abonado fue en 2008]; reducirá la deuda total (de 868 millones a marzo), tratará de buscar una mayor calificación crediticia (desde el B- actual) y acceder a los mercados de capitales.

También anunció que venderá una de sus joyas de la corona, el Jolly Madison Towers de Nueva York, antes de 2017; controlará los costes y gastos innecesarios, y buscará "activamente oportunidades de crecimiento para generar valor para los accionistas", lo que significa la búsqueda de crecimiento a través de fórmulas poco intensivas de capital y reposicionamiento y venta de activos no estratégicos.

Unas medidas que chocan, en la mayor parte de

los casos, con los criterios del anterior consejo y que HNA ha criticado. "El único plan sobre la mesa es vender activos estratégicos (...) y pagar dividendos con cargo a las ventas de activos en vez de hacerlo a los resultados recurrentes", asegura.

El grupo chino ha expresado su malestar en una carta firmada por Charles B. Mobus, presidente saliente, en la que afirma que el grupo asiático mantendrá su compromiso como inversor a largo plazo en la hotelera "mientras duren las actuaciones judiciales

su nueva incorporación. Una circunstancia que se verá impulsada por la decisión del inversor de solicitar su representación proporcional en el consejo a través de Tangla Spain, sociedad que aglutina su participación en la hotelera.

Si tal y como se prevé, la batalla abierta entre Oceanwood y Hesperia y HNA pasa a un plano judicial, conviene echar mano de la hemeroteca para recordar los precedentes legales. Hasta una década duró el enfrentamiento entre ACS e Iberdrola, considerada como una de las batallas

Sánchez Galán.

En las últimas semanas, los analistas han asegurado que el enfrentamiento entre los dos bloques de accionistas de NH -HNA por un lado y Oceanwood y Hesperia por el otro- llevaría al grupo chino a formular una opa sobre la hotelera, posibilidad que los minoritarios se han encargado de aplaudir por la potencial prima que supondría tal operación.

Este, por su parte, ha aclarado que no tiene planes inmediatos para cambiar el perfil de su inversión, lo que supone desestimar por ahora una opa. "HNA no tiene por qué lanzar opa alguna para satisfacer las ansias especulativas de los fondos buitres [en referencia a Oceanwood] a costa de NH".

La decisión del nuevo consejo de no mantener a Federico González Tejera como consejero delegado, pese a que había sido reelegido horas antes por la junta con un 57% de los votos, era algo previsible pero no deja de ser relevante. Previsible porque a tenor de las cartas remitidas por Mobus al resto de accionistas, Hesperia había reclamado previamente su cabeza.

HNA ha querido dejar constancia ante el resto de inversores de la opinión manifestada sobre el ejecutivo de los representantes de Oceanwood y Hesperia. "Hombre de marketing" que carecía de fundamentos financieros, según el fondo de inversión, que habría mostrado su malestar por la negativa de Federico

González Tejera a "disculparse" con la compra de la colombiana Royal. Mobus también deja patente que Castro habría manifestado públicamente el deseo de que NH apostara por la marca Hesperia en vez de por NH Collection, enseña del grupo.

González Tejera deja como testigo su gestión. Entró en 2012, año en el que la empresa cerró con una deuda neta de 979 millones y unas pérdidas de 336. En 2015 los números rojos fueron de 39,6 millones y la previsión es de alcanzar un ebitda de 190 millones.



Hotel del grupo NH en Nueva York, que será vendido antes de final de año.

HNA critica que el nuevo consejo pagará dividendo a cargo de la venta de activos y no de los beneficios

que pudiéramos emprender en legítima defensa de nuestros derechos".

El órgano de dirección de la hotelera, por su parte, mantiene que buscará una posible solución con HNA al conflicto de interés y que buscará mecanismos para

más aguerridas del panorama empresarial español.

ACS tomó un 12% de Iberdrola en 2006 y reclamó representación en su consejo, que la eléctrica le denegó por tener una participación de control en su, por entonces rival, Unión Fenosa. Los pleitos se sucedieron y el final se precipitó tras la decisión de ACS de entrar en la alemana Hotchtief. El último capítulo se vivió el pasado abril, cuando la constructora de Florentino Pérez activó una operación de derivados para vender el 1,4% que aún controlaba de la firma dirigida por Ignacio



<http://www.lvp.es/noticia/1412>

Sección: *Videojuegos / Videoconsolas*
24/06/2016

Presentamos nuestra guía legal de esports

Título: Europa Espanya Espanyol

El despacho de abogados Ontier y Liga de Videojuegos Profesional han confeccionado una aproximación sobre la futura regularización de los deportes electrónicos en España con el "principal objetivo de abrir un necesario debate entre todos los actores del sector", declaró el abogado Joaquín Muñoz Rodríguez en la presentación este viernes.

El sector de los deportes electrónicos es cada vez más fuerte en España, y ya es uno de los principales responsables de su crecimiento en Europa, todavía lejos de la madurez de mercados como el estadounidense y el asiático. Por ello, esta guía legal parte definiendo el estado de la industria y cuál es la participación de cada uno de los involucrados.

Los especialistas en derecho aseguran que no es obligatorio que los deportes electrónicos y los tradicionales sean equiparados, lo que se necesita es una colaboración más estrecha entre organismos públicos y privados. "Se exagera mucho la importancia económica de los esports, pero el crecimiento está siendo explosivo, y de ahí esta necesidad de ampararlos en el marco legislativo", dijo Sergi Mesonero, director de LVP.

Para Mesonero, lo primordial es dar las máximas garantías posibles a jugadores, organizaciones y empresas patrocinadoras para que los deportes electrónicos sigan creciendo en un ámbito seguro. Esta inseguridad jurídica presenta problemas que no se suelen saber responder, se aseguró en la presentación, y abre la puerta a operadores que quieren aprovechar, ilegítimamente, la indefinición legal.

El crecimiento de los deportes electrónicos muestra cada vez más desafíos que podrían perjudicar a la práctica como las apuestas amañadas o el dopaje. Ontier y LVP presentan esta guía legal sin más ambición que la de abrir el debate y comunicar mejor la necesidad a los organismos públicos y privados involucrados, pero señalan que, a largo plazo, se necesita una federación internacional que parta de organismos nacionales.

Presentación Guía legal sobre los e-Sports

Título: Europa Espanya Espanyol

Los e-Sports son una realidad pujante en la industria de los videojuegos, no solo desde el punto de vista audiovisual, sino también desde la óptica de la competición, cada vez más profesionalizada, de la que Gamergy es el máximo exponente.

La realidad del día a día de esta competición, muy similar a una competición deportiva en lo que a jugadores, clubes, ligas y demás agentes se refiere, no encuentra acomodo en la normativa general que deben cumplir hoy día los intervinientes, al no estar considerados los e-Sports como modalidad deportiva. En ese reconocimiento se está trabajando ya en otros países como Corea del Sur, Francia o Alemania pero en España aún no se ha iniciado el debate.

La Guía elaborada por ONTIER en colaboración con LVP y José David Martínez pretende reflejar cual es la realidad actual de la industria, qué normas se están atendiendo en la situación presente y hacia dónde debería tender una regulación futura de la industria que no tiene que pasar obligatoriamente por la consideración de los e-Sports como deporte, pero sí al menos mirarse en el espejo de la normativa deportiva a la hora de otorgar una mayor certidumbre y seguridad jurídica a todos los agentes involucrados. Para ello, la colaboración de las administraciones públicas con las empresas del sector, se antoja imprescindible.

En la presentación expondremos las principales barreras con las que se encuentran las empresas de la industria y servir el debate acerca de la necesidad o no de considerar los e-Sports como deporte.

Durante la presentación intervendrán Sergi Mesonero, CEO de Fandroid Entertainment y organizador de Liga de Videojuegos Profesional; José David Martínez, abogado especialista en Derecho Deportivo; y Joaquín Muñoz, Head of IT&IP Law de ONTIER.