

LAS PALMAS HACE... AÑOS

15 Inspeccionan a 200 empresas por discriminar a mujeres

LA PROVINCIA del miércoles 9 de marzo de 2005 informaba de que la Consejería de Empleo y Servicios Sociales del Gobierno canario había abierto más de 200 expedientes de inspección a otras tantas empresas por discriminación laboral a las mujeres.

25 "Se evidenciarán las tonterías sobre Roldán", dice Felipe

La portada de LA PROVINCIA del jueves 9 de marzo de 1995 destacaba que el presidente del Gobierno, Felipe González, había dicho que cuando la instrucción judicial del caso Roldán continuara se pondrían en evidencia las "bobadas y tonterías" del PP; y aseguraba que no había más que "un problema de paciencia".



50 Japón se prepara para el rearme

LA PROVINCIA del domingo 8 de marzo de 1970 comentaba que el embajador de Japón en Portugal, Goro Hattori, que se encontraba de visita en nuestra ciudad, había declarado que la Constitución de su país estaba en vías de revisión para la creación de un ejército propio.

Año 2008: "¡No te vas a ganar la vida matando marcianitos!", año 2020: "¿Has pensado en dedicarte a los deportes electrónicos?" Esta es posiblemente una de las mayores ironías que tanto veteranos como rookies tendrán que enfrentar si quieren dedicarse profesionalmente al sector.

LA PROVINCIA / Diario de Las Palmas abre todos los lunes un espacio de debate, en colaboración con eSport Talent Canarias, sobre la práctica de los deportes electrónicos (eSports) escritos por gamers, psicólogos, profesores, abogados, economistas, médicos y especialistas de-



portivos, en comunicación audiovisual y nuevas tecnologías, que ofrecerán un análisis exhaustivo y novedoso para conocer una actividad que no solo es deportiva sino que tiene importantes repercusiones educativas, económicas, jurídicas, culturales y sociales.

plotación de los derechos de propiedad intelectual; facilitar la entrada de talento a nuestro territorio y con ello resolver concretos aspectos fiscales, mercantiles y de extranjería, especialmente, en la contratación de jugadores internacionales; entre otras.

El siguiente gran paso de los eSports: su regulación



Emilio Hurtado Ruiz

Sin embargo, en este largo proceso de consolidación económica y empresarial, que ha permitido convertir a un pequeño subsector de la industria del videojuego en uno de los mercados con mayor proyección de negocio del momento, y que, además, este 2019, rompió la barrera de los 1.000 millones de dólares a nivel mundial y se postuló con una audiencia de más de 450 millones de personas alrededor del mundo, surgen otros problemas que frenan el desarrollo del sector y que, con total seguridad, representan el próximo reto del ecosistema: su regulación.

Son precisamente estas carencias legislativas propias de todo fenómeno emergente, unido a la patente complejidad del sector lo que ha invitado a grandes firmas de abogados, como Auren España, a entrar al ecosistema y aportar su experiencia en el sector del nuevo entretenimiento. Y disponer, asimismo, de una nueva figura novedosa en derecho: el abogado especializado en Esports y Gaming, como rama jurídica multidisciplinaria. En nuestro caso concreto, la sección de Esports Business and Law, se encuentra integrada dentro de nuestro Departamento de Media & Technology, una división compuesta por profesionales experimentados dentro del mundo del derecho digital y del entretenimiento de nueva era.

LA TIRA FERNANDO MONTECRUZ



Y aunque si bien es cierto que nuestro ordenamiento jurídico es suficiente para responder a las necesidades más inmediatas del sector, el mismo es ineficiente en materias concretas, razón por la cual la industria se seguirá viendo lastrada al no poder ofrecer un marco de seguridad jurídica plena para todos los agentes que componen la cadena de valor del mercado. A este último respecto, los principales problemas que aborda el sector son: la necesidad de una normativa laboral específica para los jugadores profesionales, más allá del Estatuto de los Trabajadores; la gestión y reparto equitativo de los derechos de explotación audiovisual de los competidores por todos sus participantes; evitar las concentraciones de verticalidad de la industria, que invitan a la creación de monopolios empresariales, los cuales, afectan al derecho de la competencia; asegurar la integridad de las competiciones y abordar la transferencia y ex-

No es desconocido por nadie que este año vaticina importantes cambios para el sector en nuestro país: grandes proyectos nacionales; eventos para el desarrollo del tejido empresarial; nuevas competiciones; la reestructuración de las ligas nacionales e internacionales; entre otras. No obstante, son precisamente estas iniciativas las que pueden suponer un importante punto de inflexión en la madurez de la industria y para cuyos cambios, Auren, estará preparado para asumir cualquier reto que se presente en el ecosistema, siempre desde la responsabilidad corporativa que nos define como firma, y en aras de contribuir activamente al desarrollo y seguridad jurídica de los esports en España, cuyo siguiente gran paso es, sin lugar a dudas, su regulación.

Emilio Hurtado Ruiz. Abogado del Departamento de Media & Technology en Auren España