

UTICAJ DIGITALIZACIJE NA DEFINISANJE PRAVNOG STATUSA ELEKTRONSKOG SPORTA**

Apstrakt

Usled toga što se sport tradicionalno povezuje sa fizičkom aktivnošću sportista, kao i njihovim neposrednim takmičenjem, pojava elektronskog sporta prouzrokovala je dilemu da li se elektronski sport normativno može smatrati sportom. Predmet istraživanja je uticaj digitalne komponente elektronskog sporta na njegov pravni status. Autor polazi od ukazivanja na tradicionalne dileme prilikom priznavanja statusa sporta određenim aktivnostima. Primenom dogmatskog, uporednog i metoda analize sudskih presuda, u radu se identifikuju ključne nedoumice u pogledu normativnog definisanja sporta i uslova pod kojima neka aktivnost može steći status sporta. Pored postojećih dilema, u eri digitalnog društva javlja se i nova nedoumica, a to je: da li može postojati fizička aktivnost sportiste ukoliko se njegova radnja odvija uz korišćenje informaciono-komunikacione tehnologije koja prouzrokuje posledice u digitalnom prostoru? Da bi se na ovo pitanje dao odgovor, autor u centralnom delu rada analizira opravdanost primene normi kojima se regulišu odnosi u sportu na odnose koji nastaju u elektronskom sportu, s posebnim osvrtom na one propise koji su definisani uz pretpostavku da je nezanemarljiva fizička aktivnost osnova sporta. Pored toga, kritičkom analizom sadržine Rezolucije Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama iz 2023. godine, razmatraju se i drugi uticaji digitalne komponente elektronskog sporta na njegov pravni status. U zaključku se otvara pitanje o tome da li će se norme kojima se regulišu odnosi u sportu kontinuirano i dovoljno brzo prilagođavati tehnološkim promenama. Iako pojam elektronskog sporta potiče iz osamdesetih godina prošlog veka, a ubrzano se razvija u protekloj deceniji, on i dalje izaziva mnogo pravnih nedoumica i različitih pristupa u njihovom prevazilaženju.

Ključne reči: sport, e-sport, digitalizacija, video-igre, sportska organizacija, sportsko pravo.

* Istraživač pripravnik, Institut za uporedno pravo, Beograd, e-mail: dj.marjanovic@iup.rs, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5238-7292>

** Ovaj rad je nastao kao rezultat istraživanja u okviru projekta „Prilagođavanje pravnog okvira društvenim i tehnološkim promenama sa posebnim osvrtom na regulisanje veštačke inteligencije” koji u 2025. godini sprovodi Institut za uporedno pravo uz finansijsku podršku Ministarstva nauke, tehnološkog razvoja i inovacija (evidencioni broj: 451-03-136/2025-03/200049 od 4. 2. 2025).

1. UVODNA RAZMATRANJA

Fizička aktivnost, telesno kretanje, treniranje tela, sticanje veština, psihofizički razvoj ličnosti, kao i očuvanje i unapređenje zdravlja, neretko se dovode u vezu sa pojmom sporta, iako njegovo značenje oduvek izaziva nedoumice u različitim naučnim disciplinama.¹ U tom smislu, neretko se ističu funkcije koje sport ima kako za društvo u celosti tako i za pojedinca,² dok se istovremeno vode naučne rasprave ali i sporovi pred nacionalnim i nadnacionalnim sudovima o tome da li pojedine aktivnosti u organizovanim takmičenjima uopšte ispunjavaju uslove da se smatraju sportom. Za to vreme zakonodavci, pretpostavljajući da pojam sporta ima određene, uvek istovetne karakteristike, neretko sport posmatraju kao društvenu oblast i regulišu ga istovetnim normama, ne uzimajući u većoj meri u obzir osobenosti konkretnih disciplina.³ Međutim, da je pojam sporta sporan, kao i da se za njega ne moraju vezivati iste karakteristike, ukazuju nam mnoge dileme proizašle nakon pojave organizovanog takmičarskog igranja video-igara, za koje se najčešće upotrebljava termin elektronski sport (u daljem tekstu: e-sport).⁴ Pri tome, sporno je najpre pitanje da li e-sport može imati status sporta, a zatim i da li su, zbog karakteristika koje se dovode u vezu sa sportom, sve one norme koje pravne odnose u sportskim aktivnostima i delatnostima regulišu na osoben način, primenljive na e-sport.

Predmet ovog istraživanja je uticaj digitalizacije na statusno pitanje e-sporta. Nesporne elemente e-sporta čine: ljudi (igrači), digitalna komponenta (same video-igre) i takmičarski element⁵ i otuda navedeni predmet istraživanja proizilazi iz činjenice da e-sport, za razliku od aktivnosti koje nesporno imaju prav-

¹ U pravnoj nauci ističe se zapažanje Đurđevića koji ukazuje na to da se u literaturi može pronaći mnogo različitih definicija sporta, pa da se čak može reći i „koliko autora, toliko i definicija”. N. Đurđević, *Komentar Zakona o sportu*, Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 1997, 6.

² Vid. Z. Vuković, „Društvena vrednost sporta”, u: *Zbornik radova – XXI vek usluga i uslužnog prava* (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2018, 165–172.

³ Takvim zakonom smatramo i Zakon o sportu Republike Srbije, s obzirom na to da je prilikom definisanja konkretnih normi kojima se uređuju pravni odnosi u sportskim aktivnostima i delatnostima korišćen termin sportista, sportski organizacija, sportski događaj i sl. Vid. Zakon o sportu – ZS, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 10/2016. U tom smislu, može se postaviti pitanje: da li se norme sadržane u navedenom zakonu mogu prilagoditi karakteristikama različitih disciplina, naročito u kontekstu onih koje su su prepoznate kao sport nakon što je aktuelni zakon o sportu počeo da se primenjuje?

⁴ U inostranoj literaturi sportskog prava upotrebljavaju se različiti termini da bi se označio pojam organizovanog takmičarskog igranja video-igara. Koriste se termini: sajber sport (*Cybersports*), digitalni sport (*Digital sports*) i kompjuterski sport (*Computer sports*). Napominjemo da upotrebljavajući termin elektronski sport nismo unapred prihvatili njegovu pravnu prirodu sporta, već takvu terminologiju koristimo zbog njene ustaljenosti u naučnoj i opštoj javnosti. Pored toga, u doktrini se pravi razlika između virtuelnog sporta, koji iziskuje viši nivo fizičke aktivnosti, digitalni element i mogućnost takmičenja na daljinu (npr. biciklizam posredstvom aplikacije *Zwift*; u inostranoj doktrini koristi se termin *Physical virtual sports*) i organizovanog takmičarskog igranja video-igara. Vid. J. Parry, J. Giesbrecht, „Esports, real sports and the Olympic Virtual Series”, *Journal of the philosophy of sport* 2/2023, 210. U ovom radu nećemo se u većoj meri baviti pravnim aspektima virtuelnog sporta koji iziskuje viši intenzitet fizičkih aktivnosti.

⁵ Navedeno prema: Resolution European Parliament, *Official Journal of the European Union*, (2023/C 161/01), 10. 11. 2022, vol. 66, 5. 5. 2023.

ni status sporta, sadrži digitalni element, nesvojstven tradicionalnom sportu.⁶ U tom smislu, nastojimo da prikazemo *pro et contra* argumente tome da digitalna priroda e-sporta (ne) treba da utiče na to da on ima status sporta. Pored toga, analizirajući predmet istraživanja, možemo doći do odgovora koji su od značaja i za otklanjanje različitih dilema proizašlih iz nedovoljno jasne pravne prirode e-sporta. Prvenstveno se traži odgovor na pitanje: da li odredbe sadržane u mnoštvu formalnih izvora prava kojima se uređuju pravni odnosi koji nastaju u toku sportskih aktivnosti i delatnosti treba primeniti na e-sport? U tom smislu, radi cilja koji želimo da postignemo, navodimo pojedine odredbe čija primena u pogledu e-sporta može biti sporna shodno dilemama koje izaziva njegova pravna priroda.

Ustavom Republike Srbije predviđeno je da je nadležnost Republike Srbije da uređuje i obezbeđuje sistem u oblasti sporta.⁷ Ukoliko se e-sportu može priznati status sporta, ovakva nadležnost odnosiće se i na njega. Pored toga, pitanje o tome da li se e-sport može kvalifikovati kao sport izaziva i mnoštvo nedoumica u primeni aktuelno važećih pravnih normi koje se odnose na radnopravni položaj sportista. Naime, karakteristika radnopravnog položaja sportista jeste da se na njega, pored Zakona o radu, primenjuju i odredbe Zakona o sportu. Takođe, Krivičnim zakonikom Republike Srbije predviđena je mera zabrane prisustvovanja određenim sportskim priredbama koja se obavezno izriče učiniocima krivičnog dela nasilničkog ponašanja na sportskoj priredbi ili drugom javnom skupu, ukoliko je delo izvršeno na sportskoj priredbi.⁸ Ipak, postavlja se pitanje o tome da li se organizovani događaji u e-sportu mogu podvesti pod pojam sportske priredbe, u kontekstu pomenutih normi u Krivičnom zakoniku.⁹ Ono što objedinjuje navedene primere jeste moguća dilema u primeni pomenutih normi koja proizilazi iz nedovoljno jasnog normativnog značenja pojma sporta. Pri tome, navedeni pravni problem postaje naročito izražen u periodu porasta broja aktivnosti za koje postoje pretenzije različitih subjekata da se takvim aktivnostima prizna status sporta.

Značaj predmetnog istraživanja, kao i pitanja koja iz njega proizilaze, prepoznavamo i u tome što su protekle godine¹⁰ obeležene dinamičnim razvojem

⁶ Iako je digitalni element nesvojstven neposrednom takmičenju sportista, digitalizacija i veštačka inteligencija u proteklom godinama imaju sve veći značaj u sportu, što iziskuje posebnu normativnu pažnju. Sportske organizacije takođe su prepoznale ulogu veštačke inteligencije u sportu, te je u tom smislu Međunarodni olimpijski komitet usvojio Agendu o veštačkoj inteligenciji (*Olympic AI Agenda*) koja će biti predmet naših narednih istraživanja.

⁷ Čl. 97, st. 1, tač. 10, Ustav Republike Srbije, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 98/2006 i 115/2021.

⁸ Čl. 89b, Krivični zakonik Republike Srbije, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 85/2005, 88/2005 – ispr., 107/2005 – ispr., 72/2009, 111/2009, 121/2012, 104/2013, 108/2014, 94/2016, 35/2019 i 94/2024.

⁹ O dilemama koje može izazvati pojam sportska priredba prilikom primene Krivičnog zakonika, kao i o krivičnopravnom značaju ispravnog značenja ovog pojma vid. Đ. Marjanović, „Krivično delo nasilničko ponašanje na sportskoj priredbi ili drugom javnom skupu – sporna pitanja u doktrini i sudskoj praksi”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu* 3/2024, 759–762.

¹⁰ Pojava organizovanih takmičenja u igranju video-igara vezuje se za 1980. godinu i grad Dalas, dok se među prvim igrama u kojima su se takmičenja organizovala istakla igra Pakmen (*Pac-Man*).

e-sporta, najpre u Aziji a potom i u ostatku sveta. Tako se procenjuje da će elektronski sport u toku 2025. godine privući više od 640 miliona navijača.¹¹ U rezoluciji Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama iz 2023. godine, navodi se da je evropsko tržište video-igara procenjeno na 23,3 milijarde evra.¹² Profesionalizacija e-sporta dostigla je takav nivo da pojedini subjekti koji se njime bave ostvaruju u pojedinim slučajevima veću zaradu od zarade profesionalnih sportista koji se bave fudbalom ili košarkom. Ipak, i pored ubrzanog razvoja e-sporta, na nivou država kao i u sportskom pokretu, ne postoji jedinstveni pristup u priznavanju pravnog statusa e-sportu.¹³ Svrstavanjem e-sporta u neolimpijski sport, Pravilnikom o sportskim granama i oblastima sporta, Republika Srbija uvrstila se u grupu država koje prepoznaju sportsku prirodu e-sporta.¹⁴ S druge strane, pored pojedinih država koje nisu prepoznale e-sport kao sport, ni Međunarodni olimpijski komitet nije priznao e-sport time što bi ga svrstao u redovni program letnjih ili zimskih olimpijskih igara. Štaviše, pojedine video-igre u kojima se organizuju takmičenja bile su predmet naročitih kritika zvaničnika Međunarodnog olimpijskog komiteta. Tako je bivši predsednik Međunarodnog olimpijskog komiteta Tomas Bah (*Thomas Bach*) isticao nespojivost „pucačkih” video-igara sa olimpijskim vrednostima, ali je istakao i da pojedine video-igre sa sportskom tematikom jednog dana mogu postati deo olimpijskog programa.¹⁵ Razlog za kritički osvrt na neke od video-igara jeste to što je njihova karakteristika simuliranje telesnog povređivanja ili ubijanja, što je nespojivo sa principima olimpizma. Otuda prilikom sagledavanja pravne prirode e-sporta treba voditi računa i o pitanju da li se njime ostvaruju pozitivne individualne i društvene funkcije.

2. TRADICIONALNE DILEME PRILIKOM PRIZNAVANJA STATUSA SPORTA

Shodno istorijskoj tradiciji, različitim funkcijama i privrednom značaju sporta, ne iznenađuje da se u različitim naučnim disciplinama nalazi mnogo definicija sporta. Ipak, neadekvatno normativno određenje ili izostanak preciznih uslova koje neka aktivnost mora ispunjavati da bi se mogla kvalifikovati kao sport

¹¹ Podatak je naveden prema: C. Denomme, J. A. Ryan, „The Olympics and Esports: Who Needs Who?”, *Athens Journal of sport* 3/2025, 153, citiran prema: N. Kumar, *eSports Viewership Statistics 2025 – Audience Growth Data*, 2025.

¹² European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games, *Official Journal of the European Union*, (2023/C 161/01), 10. 11. 2022, vol. 66, 5. 5. 2023.

¹³ U više naučnih istraživanja, sa pozivanjem ili bez pozivanja na druge naučne radove, ukazuje se na države koje su prepoznale ili nisu prepoznale e-sport kao sport. Vid. npr.: B. Medeiros, R. Sayeg, „E-sports and the application of sports and labor legislation”, *International Journal of Innovation* 2/2022, 221; T. Gabriš *et al.*, „Esports between the Sports and Entertainment Industry: In Search of Division Lines”, *TalTech Journal of European Studies* 2/2024, 202.

¹⁴ Pravilnik o sportskim granama i oblastima sporta u Republici Srbiji i sportskim disciplinama u okviru sportskih grana i oblasti sporta, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 51/2016, 95/2016, 59/2017, 84/2017 i 44/2018.

¹⁵ Navedeno prema: C. Abanazir, „Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports’ Place within the Olympic Movement”, *Sport, ethics and philosophy* 4/2022, 405.

može prouzrokovati mnoštvo pravnih dilema u vezi sa primenom normi kojima se regulišu odnosi u sportskim aktivnostima i delatnostima. Analizirajući pitanje normativnog značenja sporta, primećujemo da je sport Zakonom o sportu Republike Srbije definisan kao deo fizičke kulture koja obuhvata svaki oblik organizovanog i neorganizovanog obavljanja sportskih aktivnosti i sportskih delatnosti od strane fizičkih i pravnih lica u sistemu sporta, u cilju zadovoljenja čovekovih potreba za stvaralaštvom, afirmacijom, fizičkim vežbanjem i takmičenjem sa drugima.¹⁶ Pored toga što je pojam sporta normativno definisan, zakonodavac određuje i značenje pojma sportskih aktivnosti kao oblika fizičkih i umnih aktivnosti koji, putem neorganizovanog ili organizovanog učešća, imaju za cilj izražavanje ili poboljšanje fizičke spremnosti i duhovnog blagostanja, stvaranje društvenih odnosa ili postizanje rezultata na takmičenjima svih nivoa.¹⁷ Aktuelno važećim rešenjima zakonodavac je nastojao da normativno bliže odredi pojam sporta, što smatramo važnim zbog utvrđivanja odnosa na koje se ovaj zakon primenjuje.¹⁸ Za razliku od domaćeg zakonodavstva, u kome su umne aktivnosti segment sportskih aktivnosti, u pojedinim dokumentima o vođenju sportske politike, sudskim presudama nacionalnih i nadnacionalnih sudova, kao i pojedinim radovima iz inostrane doktrine, zahteva se da sportska aktivnost ima izražen fizički nivo da bi joj bio priznat status sporta. Prema sadržini Evropske sportske povelje, sport predstavljaju svi oblici fizičkih aktivnosti koji, putem neorganizovanog ili organizovanog učešća, imaju za cilj izražavanje ili poboljšavanje fizičke spremnosti i mentalnog blagostanja, stvaranje društvenih odnosa ili postizanje rezultata na takmičenjima svih nivoa.¹⁹ Nezanemarljiv segment fizičke aktivnosti je uslov koji je i Evropski sud pravde smatrao neophodnim za priznavanje statusa sporta u pojedinim predmetima. Ovaj sud je npr. morao da oceni da li bridž treba kvalifikovati kao sport, u kontekstu primene konkretnih normi koje su činile sport specifičnom oblašću u pogledu pojedinih poresko-pravnih odnosa.²⁰ Osnovno pitanje u predmetu u kome

¹⁶ Čl. 2, st. 2 Zakona o sportu.

¹⁷ *Ibid.*, čl. 3, st. 1, tač. 1.

¹⁸ Iako smo mišljenja da je normativno definisanje pojma sporta nužno radi utvrđivanja na koje će pravne odnose zakon o sportu biti primenjen, primećujemo da nekolicina autora iz različitih naučnih disciplina (prevashodno sportske filozofije) ukazuje na razloge zbog kojih ne treba davati definicije sporta. Ističe se da je pojam sporta uslovljen istorijskim, geografskim, ili jezičkim specifičnostima. Uočava se takođe i da je gotovo nemoguće pronaći zajedničke karakteristike koje objedinjuju sve one aktivnosti koje se uobičajeno smatraju sportom. Pregled mišljenja različitih autora o tome da sport ne treba definisati, vid. u L. Mareš, D. Novotný, „What Is Sport? A Response to Jim Parry”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2023, 36–38; Ipak, mišljenja smo da bi normativno nedefinisanje pojma sporta moglo prouzrokovati pravnu prazninu i različita tumačenja ovog pojma u praksi.

¹⁹ Art. 2, Revised European Sports Charter, Recommendation CM/Rec(2021)5 Adopted by the Committee of Ministers on 13 October 2021 at the 14th meeting, Council of Europe.

Nekolicina autora u Republici Srbiji definiciju iz Evropske sportske povelje dovodi u vezu sa načinom na koji je definisan pojam sportskih aktivnosti u domaćem Zakonu o sportu. Ipak, primetno je da je u Evropskoj sportskoj povelji, kako u periodu njenog usvajanja (1992. godine) tako i tokom poslednjih izmena u periodu već ubrzanog tehnološkog razvoja, zadržan pojam sporta uz fokus na fizičke aktivnosti sportista.

²⁰ Presuda Evropskog suda pravde, Case: *The English Bridge Union Limited v Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*, no. Case C-90/16, 26. 10. 2017.

Napominjemo da je analiza presude u narednim redovima istraživanja zasnovana na navodima sadržanim u presudi.

je odlučivao Evropski sud bilo je: da li aktivnost da bi se kvalifikovala kao sport u kontekstu posmatranih normi mora imati istaknuti segment fizičkih aktivnosti ili je dovoljno da ima značajan misaoni element? Pri tome, nesporno je da bridž zahteva posedovanje logike, pamćenja i strategije tokom takmičenja, ali i da je fizička aktivnost u bridžu mnogo manja nego aktivnost u nekim tradicionalnim sportovima. Ipak, Evropski sud je smatrao da bi u kontekstu razmatranih normi u konkretnom predmetu bilo neophodno da aktivnost poseduje nezanemarljiv element fizičke aktivnosti.²¹ Ovaj slučaj, u kome je Evropski sud zauzeo stav da se bridž ne može smatrati sportom, izazvao je različita mišljenja kako prilikom donošenja presude tako i nakon toga. Naročito ističemo da je pravobranilac Evropskog suda Špunar (*Szpunar*) izneo mišljenje da se bridž u pogledu navedenog predmeta može smatrati sportom, što je najpre argumentovao tvrdnjama da se pojam sporta mora tumačiti shodno svrsi i cilju propisa koji se primenjuje. Pored toga, on je ukazao i na to da aktivnosti koje se obično smatraju sportom objedinjuje: 1) postojanje izazova u vidu takmičenja protiv drugog ili prevazilaženje granica tela ili uma; 2) činjenica da savladavanje prepreka u sportu unapređuje fizičku ili mentalnu veštinu, kao i da sport doprinosi fizičkoj ili mentalnoj dobrobiti osoba koje se njime bave; 3) to što se aktivnost ne praktikuje isključivo u komercijalne svrhe; kao i to da 4) lokalna percepcija ili međunarodno priznanje upućuje na postojanje sporta. Špunar zaključuje da nezanemarljiv element fizičke aktivnosti u kontekstu ovog propisa, u predmetu u kome je ocenjeno da bridž ne ispunjava uslove da se smatra sportom, nije nužan uslov da bi se aktivnost smatrala sportom.²²

Ne samo da je u inostranoj sudskoj praksi dolazilo do odbijanja priznavanja statusa sporta u kontekstu pojedinih pravnih odnosa usled nedostatka izražene komponente fizičkih aktivnosti već i pojedini autori u inostranoj doktrini fizičku komponentu ističu kao neizostavni deo sporta. Tako uočavamo da Pari (*Parry*) navodi šest uslova da bi se nešto smatralo (prevashodno olimpijskim) sportom, i to : 1) da se radi o ljudskoj aktivnosti; 2) da postoji fizička aktivnost; 3) da se iziskuju određene veštine; 4) da postoji takmičenje (ili nadmetanje);²³

²¹ Ne samo da je Evropski sud zauzeo stav da se bridž ne može smatrati sportom u pogledu ovog propisa već se do sličnog zaključka došlo i u nemačkoj sudskoj praksi. Vid. Presuda, Finanzgerichta Köln, 13 K 3949/09, od: 17. 10. 2013. Na navedenu presudu upućuje pravobranilac Špunar kako bi ukazao na to da su aktivnosti kao šah ili bridž, iako u Nemačkoj nisu prihvaćene kao sport, ipak izuzete od primene pojedinih opštih propisa zbog njihovog društvenog-kulturološkog značaja.

²² *The English Bridge Union Limited v Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*, no. Case C-90/16-Opinion of Advocate General, 15. 6. 2017; Kritički osvrt na presudu Evropskog suda pravde u slučaju: *The English Bridge Union Limited v Commissioners for Her Majesty's Revenue & Customs*, kao i na izraženo mišljenje pravobranioca u posmatranom predmetu vid. i u: F. Santini, R. Pettinelli, „Technological evolution and labour law Between ‘sport’ and ‘entertainment’: the e-sports”, in: *Law, Technology and Labour- Italian Labour Law e-Studies* (ed. E. Menegatti), Alma Mater Studiorum – University of Bologna, Bologna, 2023, 209–211.

²³ Pari u svom radu koristi termin *contest* navodeći da bez protivnika ne postoji ni sportski događaj. U domaćoj literaturi, ukazuje se na značaj postojanja nadmetanja. Tako pojedini autori smatraju da ukoliko lice redovno odlazi na bazen kako bi provelo određeno vreme u plivanju, a pritom postoji element nadmetanja tog lica sa sopstvenim mogućnostima, takva aktivnost ima karakteristike amaterskog bavljenja plivanjem kao sportom. Vid. Z. Vuković, „O pojmu sporta”, u: *Sloboda pružanja usluga i pravna sigurnost*, Zbornik referata sa Međuna-

5) regulisanost pravilima; i 6) institucionalizacija na takav način da takvim aktivnostima upravljaju nacionalne i međunarodne sportske organizacije.²⁴ Ipak, sam stav da je fizička aktivnost neizostavan uslov da se određenoj aktivnosti prizna status sporta, prouzrokuje dodatne dileme u doktrini. U tom smislu, različite nedoumice proizilaze u davanju odgovora na pitanja: koliki treba da je intenzitet fizičkih aktivnosti sportista da bi se one okarakterisale kao sport?; kakav je uticaj na kvalifikaciju jedne aktivnosti to što u njoj pretežu misaone nad fizičkim aktivnostima?; da li je smetnja za kvalifikaciju određene aktivnosti kao sporta okolnost da se takmičenje zasniva na korišćenju motornih vozila?; koje sve mišićne grupe treba da budu aktivirane da bi se određena aktivnost mogla kvalifikovati kao sport?²⁵ Navedene dileme od značaja su prilikom davanja odgovora na pitanje: da li šah, formula I, streljaštvo (naročito discipline u ležećem stavu), bilijar, golf, skat ili bridž treba da budu kvalifikovani kao sport?

Sagledavajući opredeljenje zakonodavca da definiše pojam sporta i sportskih aktivnosti tako da u njih svrstava i umne aktivnosti, može delovati kao izbegavanje dilema u pogledu kvalifikacije određenih aktivnosti kao sporta; prevashodno zbog toga što aktuelno rešenje domaćeg prava smanjuje značaj pitanja sadržine fizičkih aktivnosti svrstavanjem i umnih aktivnosti u sadržinsko određenje pojma sportskih aktivnosti. Ipak, u domaćoj doktrini primećujemo različita mišljenja o opredeljenju zakonodavca da odredi pojam sporta i sportskih aktivnosti tako što u njih po slovu zakona svrstava i umne aktivnosti.

Autor koji na pozitivan način ocenjuje svrstavanje umnih aktivnosti u pojam sportskih aktivnosti je Vuković, koji smatra pozitivnim to što pojam sportskih aktivnosti sadrži dodatnu komponentu u odnosu na određenje pojma sporta u Evropskoj povelji o sportu.²⁶ Kako Vuković zaključuje, ovakvo rešenje ima opravdanje s obzirom na to da se čak i kod izrazito fizičkih sportova teško može isključiti umna komponenta, a pod pojmom sporta obuhvaćene su i aktivnosti takmičarskog karaktera kod kojih fizička spremnost i veštine nisu u prvom planu.²⁷ U svom doktrinarnom radu Vuković daje definiciju sporta kao „društvene aktivnosti u kojoj se lice upotrebom i razvijanjem sopstvenih fizičkih, ali i intelektualnih svojstava, spontano ili na organizovan način nadmeće sa sobom ili drugim licima zarad očuvanja i unapređenja sopstvenog zdravlja, odnosno u cilju zadovoljenja svojih nematerijalnih ili materijalnih interesa”.²⁸ Ono što je primetno u načinu na koji Vuković definiše sport jeste da ovaj pojam sadrži komponente

rodnog naučnog skupa održanog 17. 5. 2019. godine (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2019, 401.

²⁴ J. Parry, „The concept of sport in Olympism”, *Diagoras: International Academic Journal on Olympic Studies* 4/2020, 138; Navedene uslove, prema pomenutom autoru, ne ispunjavaju aktivnosti koje uključuju samo životinje, šah, joga, alpinizam, sportske aktivnosti na otvorenom i vrtenje hulahopa.

²⁵ Na primer, vid. C. Abanazir, „E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union”, *The International Sports Law Journal* 3–4/2019, 106–108; T. Shinohara, „The Role of the European Union for the Governance of the Esports Society?”, *Sports Law and Governance Journal* 1/2024, 5–6.

²⁶ Z. Vuković (2019), 395–407.

²⁷ *Ibid.*, 404.

²⁸ *Ibid.*, 405.

i fizičkih i umnih aktivnosti. U domaćoj doktrini i Andonović je pozitivno ocenio način na koji je zakonodavac odredio pojam sportskih aktivnosti, i to dovodeći takvu definiciju u vezu sa pravom na sport. Kako je to Andonović zapazio, gotovo svaka aktivnost ili delatnost, pa bila ona i poslovnog,²⁹ naučnog, marketinškog, savetodavnog ili organizacionog karaktera potpada pod pravo na sport. Na ovaj način teži se tome da se oblast bavljenja sportom ne shvati usko i ograničeno, kao i da se omogući sportskim aktivistima i radnicima da njihovo pravo na bavljenje u sektoru sporta bude obuhvaćeno pravom na sport, a ne nekim drugim pravom, kao što su pravo na preduzetništvo, nauku ili tome slično.³⁰

Za razliku od Vukovića i Andonovića, Šuput smatra da je pojam sportskih aktivnosti preuzet iz odredbe sadržane u Evropskoj sportskoj povelji kojom je određen pojam sporta, ali da je to učinjeno na nepotpun i pogrešan način.³¹ Šuput kao i pojedini drugi autori ističe problematičnost normativnog određenja pojma iz oblasti sporta s obzirom na mnoge teorijske rasprave o njima.³² Ipak, u jednom od svojih istraživanja, on daje pravnu definiciju sporta kao: „socijalne i kulturne delatnosti ljudi koja se sastoji u dobrovoljnoj telesnoj aktivnosti, uređenoj i zaštićenoj raznovrsnim pravnim normama radi funkcionisanja sistema poštenog sportskog takmičenja i ostvarivanja zadovoljstva i razvoja fizičkog i mentalnog zdravlja ljudi.”³³ Ono što se uočava jeste da navedena definicija iz domaće doktrine sadrži komponentu telesnih, ali ne i umnih aktivnosti. U domaćoj doktrini i profesor Đurđević ističe značaj fizičke aktivnosti čoveka kao suštinskog obeležja sporta primećujući da se ona ispoljava u kretanju a, kako navodi, do ovakvog zaključka dolazi uzimajući u obzir sve razlike koje postoje između sportova.³⁴

Mišljenja smo da potreba preciznog normativnog određenja u oblasti sporta proizilazi iz moguće dileme u vezi s tim na koje pravne odnose treba primeniti Zakon o sportu, kao i na koji način treba primeniti propise za čije je tumačenje on neposredno značajan. Postavlja se, međutim, pitanje: da li su dileme sa kojima se susretala inostrana sudska praksa, kao i one na koje je ukazivala pravna doktrina, zaista otklonjene dodavanjem elementa umnih aktivnosti u pojam sportskih aktivnosti? Smatramo da pozitivnopravno rešenje sadržano u zakonodavstvu Republike Srbije otvara dodatne pravne nedoumice, u odnosu na one koje su već bile izražene i prikazane u prethodnim redovima ovog rada. Tako, ukoliko bismo smatrali da i pored preovlađujuće misaone komponente neka aktivnost može imati status sporta, takvo rešenje bi moglo otvoriti prostor da se sportom smatraju najrazličitije discipline u kojima se organizuju takmičenja ljudi, što smatramo da nije bila namera zakonodavca. U suprotnom, oblast primene Zakona o

²⁹ S. Andonović, „Pravo na sport kao ljudsko pravo”, *Strani pravni život* 3/2017 140.

³⁰ S. Andonović (2020), 140.

³¹ D. Šuput, „Nacrt Zakona o sportu”, *Pravni život, časopis za pravnu teoriju i praksu* 1/2015, 564.

³² *Ibid.*

³³ D. Šuput, „Pojam sporta i određivanje pravnog pojma sporta”, *Pravna riječ* 22/2010, 371.

³⁴ N. Đurđević, „Mesto finansiranja sporta iz budžeta lokalnih zajednica u Evropskom modelu finansiranja sporta”, u: *Usklađivanje pravnog sistema Srbije sa standardima Evropske unije* (ur. S. Soković), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2021, 348.

sportu bila bi u najrazličitijim društvenim odnosima, što ne bi bilo opravdano. S druge strane, prilikom priznavanja statusa sporta određenoj aktivnosti, moglo bi se postaviti pitanje u kojoj meri treba da bude izražena fizička, a u kojoj umna komponenta da bi određena disciplina mogla biti kvalifikovana kao sport. Naime, svaka aktivnost koja se zasniva na intelektualnoj komponenti mora dobiti određeni oblik njenog spoljašnjeg ispoljavanja da bi postojalo i takmičenje. Otuda se postavlja i pitanje o tome da li uopšte postojanje umne komponente u definiciji sportskih aktivnosti u pravu Republike Srbije podrazumeva drugačiji način razumevanja sporta od onog koji zahteva postojanje izraženog vida fizičkih aktivnosti. Najзад, shodno tehnološkim promenama u proteklom periodu, postavlja se i pitanje: na koji način treba gledati na okolnost da psihofizičke aktivnosti mogu dobiti svoj oblik ispoljavanja i u digitalnoj formi?³⁵

3. DIGITALIZACIJA KAO IZVOR NOVIH NEDOUMICA U PRIZNAVANJU STATUSA SPORTA

3.1. Da li postoji fizička aktivnost e-sportista?

Iako su pitanja određenja pojma sporta, kao i uslova da bi određena aktivnost bila kvalifikovana kao sport više decenija sporna u domaćoj i uporednoj doktrini (kao i sudskoj praksi), pojava e-sporta aktuelizovala je nove rasprave o ovim pitanjima. Štaviše, osnovna dilema u kvalifikaciji e-sporta, kao i u pogledu nekih drugih disciplina, proizilazi iz nedovoljno jasno definisane komponente fizičkih aktivnosti koja se zahteva radi priznavanja pravnog statusa sporta. Dodatnu nedoumicu izaziva i okolnost da se e-sport odvija putem računarskih programa u audio-vizuelnoj formi. Kako Petrović zaključuje, video-igre se „pokreću uz pomoć algoritamski definisanih procedura na odgovarajućem hardveru, preko koga se ostvaruje veza korisnika sa video-igrom, tačnije njenim sadržajem.”³⁶ U tom smislu, fizičke aktivnosti elektronskog sportiste (u daljem tekstu: e-sportiste)³⁷ sastoje se u procesu davanja instrukcija posredstvom komandi na tehnološkim uređajima. Takve aktivnosti za posledicu imaju uticaj na tok video-igre i njen konačni ishod. U doktrini sportskog prava uočava se da autori imaju različita mišljenja u pogledu toga da li e-sport podrazumeva i nezanemarljivi vid fizičke

³⁵ Shodno predmetu ovog istraživanja, nismo se opredelili da damo predloge o načinu na koji pojam sporta i sportskih aktivnosti treba da budu normativno redefinisani. U ovom radu zadržavamo se na uočavanju dilema koje proizilaze iz pozitivnopravnih propisa, koje dovodimo u vezu sa pravnom prirodom e-sporta. Ovakvim pristupom ukazujemo na to da pozitivno pravo kada je reč o pojmu sporta nije u potpunosti otklonilo nekoćinu višedecenijskih dilema, i to ne samo u pravnoj nauci. Štaviše, normativne dileme proizašle su upravo iz drugih disciplina. Za to vreme društvo se ubrzano menja usled društvenih i tehnoloških promena, a postojećim normativnim dilemama dodaju se nove nedoumice izazvane takvim promenama.

³⁶ M. Petrović, *Zaštita video-igara u pravu intelektualne svojine* – doktorska disertacija, Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2024, 228.

³⁷ U inostranoj literaturi koriste se različiti nazivi kako bi se okarakterisali igrači u e-sportu, poput sajber sportista (*cyber-athletes*), digitalni sportista (*digital athletes*) i elektronski sportista (*electronic athletes*).

aktivnosti.³⁸ Zapažamo da je odgovor na ovo pitanje zavisio i od različitog značaja koji su autori davali digitalnom segmentu e-sporta. Tako uočavamo mišljenje da je za uspešno bavljenje e-sportom neophodno imati brze reflekse, dobre manuelne sposobnosti i razvijenu koordinaciju pojedinih delova tela, kao na primer ruka–oko.³⁹ Pojedini autori ističu i okolnost da lica koja se bave e-sportom takmičeći se u video- igrama u roku od jednog minuta upotrebe nekoliko stotina radnji (klik mišem, pritisak dugmeta na tastaturi), čime se dodatno ukazuje na veštinu koju e-sportisti moraju imati razvijenu.⁴⁰ Iz navedenih stavova moglo bi se zaključiti i da e-sport karakteriše nezanemarljiva fizička aktivnost. Ipak, pojedini autori negiraju da e-sport podrazumeva izraženi vid fizičke aktivnosti sportista. Pri tome, osporava se koliko to da je e-sport isključivo takmičenje između ljudi, toliko i samo postojanje elementa fizičke aktivnosti.⁴¹ Argumenti za to jesu da e-sport ne postoji izvan digitalne „stvarnosti”, tj. objekata kojima igrači upravljaju, te da fizičke aktivnosti lica koja se bave e-sportom nemaju nikakve posledice izvan digitalnog sveta. Mišljenja smo da je sagledavanje toga da li digitalna komponenta e-sporta isključuje postojanje fizičkih aktivnosti e-sportista višestruko značajno, te da stoga treba analizirati i pitanje: da li postoji pravno utemeljeno opravdanje da se norme koje pravne odnose u sportu regulišu na osoben način zbog specifičnosti fizičkih aktivnosti značajnih u tradicionalnom sportu primene i na e-sport?

U Zakonu o sportu Republike Srbije i drugim izvorima sportskog prava može se uočiti mnoštvo normi definisanih uz razumevanje toga da je osnovna komponenta sporta fizička aktivnost. Shodno prirodi ovog rada, opredeljujemo se da analiziramo svega nekoliko takvih normi. Pri tome, nastojimo da uočimo na koji je način fizička aktivnost sportista kao karakteristika sporta uticala na sadržinu analizirane norme, te da li se takav razlog može identifikovati i u e-sportu nezavisno od toga što e-sport karakteriše digitalna komponenta.

U Zakonu o sportu Republike Srbije predviđeno je da profesionalni sportista zasniva radni odnos sa sportskom organizacijom zaključenjem ugovora o radu, na određeno vreme, najduže do pet godina.⁴² Opredeljenje da se sa sportistima ne može zaključiti ugovor na neodređeno vreme povezano je sa time što nakon određenih godina dolazi do opadanja bitnih kvaliteta za bavljenje sportom,⁴³ prvenstveno onih koji omogućavaju adekvatno ispoljavanje različitih oblika fizičkih aktivnosti. Tako se u nemačkoj sudskoj praksi uočavaju stavovi da ugovorne strane u sportu mogu pretpostaviti da bavljenje fudbalom na način koji se

³⁸ Vid. na primer: C. Abanazir (2019), 106–108.

³⁹ O fizičkim karakteristikama e-sporta i veštinama koje e-sportisti treba da poseduju radi uspešnog takmičenja vid. S. Jeany *et al.*, „Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of ‘Sport’”, *Quest* 1/2017, 7–13; Vid. sl.: B. Medeiros, R. Sayeg, 217–218.

⁴⁰ R. Brnabić, „E-sport i pitanje pravnog ustroja e-sport klubova”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu* 1/2021, 176.

⁴¹ J. Parry, „E-sport are not sport”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2019, 9–12.

⁴² Čl. 13, st. 1, Zakona o sportu.

⁴³ A. Mulasmajić, „Specifičnost radnog odnosa sportista u odnosu na opšti režim radnih odnosa”, *Glasnik prava* 1/2023, 71.

očekuje od sportiste u najkvalitetnijim profesionalnim ligama neće biti moguće nakon što sportista navrší trideset četiri i po godine ali i da postoji porast verovatnoće da će profesionalni fudbaleri nakon tridesete godine pretrpeti povredu⁴⁴ Pored toga što se ograničavanjem trajanja ugovora štite interesi sportskog kluba, u doktrini se prepoznaje da su pojedina normativna rešenja definisana radi zaštite interesa igrača mlađih od osamnaest godina.⁴⁵ Takva karakteristična odredba jeste ona koja je sadržana u Fifa pravilniku o statusu i transferu igrača, a kojom se dužina trajanja ugovora između fudbalera mlađeg od osamnaest godina i sportskog kluba određuje najviše na tri godine.⁴⁶ Razlog tome jeste nastojanje da se očuva ugovorna stabilnost ali i da se omogući mladom sportisti čije se fizičke karakteristike i veštine razvijaju da promeni sportski klub. Navedeno je od značaja s obzirom na već pominjanu okolnost da je profesionalna karijera sportista kraća nego karijera u drugim delatnostima zbog specifičnosti da se sport zasniva na fizičkim aktivnostima.

Razmatrajući pitanje trajanja ugovora u kontekstu e-sporta, mogli bismo reći da je u pogledu e-sportista opravdano primeniti pravilo o ograničenoj dužini trajanja ugovora između profesionalnih sportista i sportskih organizacija. Ovakav zaključak proizilazi iz zaključaka uočenih u doktrini da lica koja se bave e-sportom karijeru završavaju oko tridesete godine života, te da je jedan od osnovnih razloga za tako nešto slabljenje refleksa i koordinacije ruka–oko.⁴⁷ U tom smislu, primena opštih standarda radnog prava kojima se teži stabilnosti ugovornog odnosa radnika i poslodavca nije moguća ni u e-sportu ni u onim oblastima koje se tradicionalno smatraju sportom, iz istih razloga. To je prvenstveno zbog toga što poslodavac (sportski klub) nema trajnu potrebu za sportistima (e-sportistima) s obzirom na to da im je trajanje karijere ograničeno zbog komponente fizičke aktivnosti koju sportisti (e-sportisti) ne mogu trajno da ispoljavaju na podjednak način.⁴⁸ I e-sportisti takođe imaju interes da shodno razvoju kvaliteta fizičkih svojstava i veština neophodnih za bavljenje e-sportom, ali i vremenski ograničenoj karijeri, zakluče više ugovora, uz poštovanje principa ugovorne stabilnosti.

Pored dužine trajanja ugovora između sportiste i sportske organizacije, Zakon o sportu sadrži dodatnu specifičnost u odnosu na opšti režim radnih odnosa čija je sadržina povezana sa time da se sport zasniva na telesnim aktivnostima. Predviđeno je da se radno vreme, odmori i odsustva i druga prava i obaveze profesionalnog sportiste prilagođavaju režimu sportskih priprema odnosno takmičenja.⁴⁹ Razlog za

⁴⁴ Presuda je kritički analizirana u: K. Vieweg, A. Krause, *Sports law-Germany*, Wolters Kluwer, Alphen aan den Rijn 2013, 128.

⁴⁵ V. Smokvina, *Sloboda kretanja sportaša i posebnost njihovog radnopravnog statusa u Europskoj uniji* – doktorska disertacija, Evropska pravna fakulteta v Novi Gorici, Nova Gorica 2012, 236.

⁴⁶ Fifa, *Commentary on the Regulations on the Status and Transfer of Players*, Fifa 2023, Zurich, 232.

⁴⁷ B. Medeiros, R. Sayeg, 220.

⁴⁸ Dodatno o razlozimo zbog kojih ugovorni položaj e-sportista može karakterisati nesigurnost vid. J. Halden, T. Backer, „The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship”, *American Business Law Journal* 2/2019, 406–410.

⁴⁹ Čl. 13, st. 10 Zakona o sportu.

ovakvo normiranje nalazi se u tome što je za postizanje uspešnih sportskih rezultata neophodno održavati fizičku spremnost na nivou potrebnom za određeni sport, te da isto zahteva i odstupanje od opštih pravila radnog prava o radnom vremenu, odmorima i odsustvima. Zbog potrebe za unapređenjem ili održavanjem fizičke spremnosti ne može se jasno razgraničiti koje sve aktivnosti sportista treba podvesti pod radno vreme, a koje pod odmor. Profesionalni sportisti mogu imati obaveze treniranja, rada sa psihologom i nutricionistom, individualnog vežbanja u teretani, bavljenja drugim sportovima, marketinga, podvgravanja fizikalnim terapijama itd.⁵⁰ Pored toga, adekvatno i uspešno bavljenje fizičkim aktivnostima nije moguće bez potpunog usaglašavanja privatnog života sportiste i njegovih obaveza koje kao sportista ima u smislu očuvanja i unapređenja fizičke spremnosti.

Upoređujući okolnosti koje čine opravdanim normu koja na poseban način uređuje pravo profesionalnih sportista na radno vreme, odmor i odsustvo sa rada sa karakteristikama e-sporta primećujemo da takve okolnosti postoje i u pogledu e-sportista. Razvoj e-sporta na globalnom nivou dostigao je takav nivo da profesionalni e-sport klubovi imaju trenere, kondicione trenere, nutricioniste i psihologe. Navedeni subjekti u sistemu e-sporta neophodni su zbog razvijanja strategije ali i za unapređenja fizičkih svojstava i veština neophodnih za uspešno takmičenje. Kao i u tradicionalnom sportu, treninzi mogu trajati više sati, što ujedno predstavlja i okolnost koja se u doktrini posebno posmatra kroz prizmu mogućih bolesti zavisnosti. U tom smislu, Papaloukas (*Papaloukas*) predlaže razmatranje moguće primene principa odgovornog treniranja u e-sportu.⁵¹ E-sportisti takođe imaju obavezu da privatni život usklade sa svojom profesionalnom karijerom, jer u suprotnom neće moći da postignu odgovarajuće rezultate. Primera radi, mnoštvo navika koje ljudi mogu imati u privatnom životu (npr. neadekvatan san) moglo bi da utiče na umanjivanje kvaliteta osobina neophodnih za uspešno takmičenje u e-sportu.

Mišljenja smo da prethodno navedene okolnosti ukazuju na to da razlozi koji opravdavaju specifičnu sadržinu radnog vremena, kao i prava na odmor i odsustvo u sportu, postoje i u kontekstu e-sporta. Kako smo videli, takve okolnosti prvenstveno se odnose na način kojim se postiže adekvatno ostvarivanje fizičke aktivnosti, i to na nivou primerenom profesionalnom sportu (e-sportu). S druge strane, oblik ispoljavanja fizičke aktivnosti e-sportista otvara i pitanje zaštite zdravlja sportista. Naime, e-sport se može odvijati i uz viščasovno sedanje igrača, a upravo se sedenje prepoznaje kao mogući samostalni faktor rizika za smrtnost.⁵² Budući da se takmičenja i treninzi mogu odvijati i dok su igrači u svojim kućama, smatramo da je od značaja primena pravila koja se odnose na rad od kuće.

⁵⁰ M. Matuszak, „Work-life balance among athletes”, *Acta Iuris Stetinensis* 4/2020, 24.

⁵¹ M. Papaloukas, „E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?”, *Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress*, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3323593#paper-citations-widget, 20. 10. 2025.

⁵² O pozitivnom uticaju sporta na zdravlje građana vid. N. Đurđević (2021), 347–349.

Smatramo i da digitalna komponenta e-sporta koja omogućava treniranje i takmičenje od kuće ukazuje na potrebu analiziranja pitanja: da li je opšti režim rada na daljinu, prilagodljiv karakteristikama e-sporta? Iako se Zakonom o sportu neka pitanja koja se odnose na radnopravni režim sportista uređuju u skladu sa prirodom sporta, navedenim zakonom nisu predviđene osobenosti koje proizilaze iz mogućnosti obavljanja rada od kuće.⁵³ Navedeno ne treba da čudi s obzirom na to da za tradicionalne sportske discipline rad sportista od kuće nije karakterističan. Ipak, mišljenja smo da jedino apsolutna zaštita bezbednosti na radu kao i zaštita zdravlja sportista može dati legitimitet primeni pojedinih principa sportskog prava (kao što je npr. sport za sve) i u pogledu e-sporta. Pri tome, okolnost da se e-sportom bavi sve više maloletnih lica, kao i već isticana okolnost da je bavljenje moguće i u domovima samih igrača, ukazuje na nužnost posebnog regulisanja odnosa u e-sportu radi zaštite sigurnosti i bezbednosti maloletnika.

Pored Zakona o sportu, značajan formalni izvor sportskog prava u Republici Srbije jeste i Zakon o sprečavanju dopinga u sportu.⁵⁴ U oba pomenuta zakona sadržana je odredba kojom se sportistima zabranjuje upotreba dopinga. Kao osnovni razlog zbog kojeg se doping upotrebljava u sportu ističe se da se tako doprinosi boljim psihičkim i fizičkim učincima. Evropski sud za ljudska prava, u predmetu u kome je odlučivao o eventualnoj povredi prava na poštovanje privatnog i porodičnog života, prepoznao je u pravilima o sprovođenju doping kontrole zaštitu koju norme kojima se sprečava doping pružaju sportistima. Zahtevna priroda sportskih takmičenja i fizička opterećenost sportista jeste dodatni razlog za zaštitu zdravlja sportista od opasnosti koju izaziva upotreba dopinga.⁵⁵

U kontekstu e-sporta, upotreba dopinga je takođe zabranjena. Štaviše, u već pominjanoj rezoluciji Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama ističe se potreba da se e-sport zaštiti od poboljšanja načina takmičenja upotrebom dopinga. Razlika između dopinga u tradicionalnim disciplinama i e-sportu jeste u tome što se doping u e-sportu može upotrebiti na jedan dodatni način. Pored upotrebe nedozvoljenih farmakoloških supstanci (tradicionalni doping), specifična vrsta dopinga u e-sportu sastoji se u nedozvoljenoj upotrebi softverskih varalica i aplikacija⁵⁶ kako bi se ostvarila nedozvoljena prednost u igri.⁵⁷ Razlozi zbog kojih je upotreba tradicionalnog dopinga u e-sportu zabranjena podudaraju se sa razlozima zbog kojih je njegova upotreba zabranjena i u sportu (zaštita zdravlja sportista kao i zaštita integriteta takmičenja). Smatramo da iz okolnosti da je

⁵³ O opštim pravnim osobnostima rada od kuće i rada na daljinu vid. J. Rajić Čalić, „Pravni režim i specifičnosti rada od kuće”, u: *Pravo između stvaranja i tumačenja* (ur. D. Čeranić, S. Ivanović, R. Lale, S. Aličić), Pravni fakultet Univerziteta u Istočnom Sarajevu, Pale 2023, 527–543; A. Peković, „Univerzalni i evropski standardi od značaja za rad na daljinu”, *Strani pravni život* 2/2023, 337–351.

⁵⁴ Zakon o sprečavanju dopinga u sportu, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 111/2014 i 47/2021.

⁵⁵ Presuda, Evropski sud za ljudska prava, *National Federation of Sportspersons' Associations and Unions (FNASS) and Others v. France*, App. no. 48151/11 and 77769/13, para. 171–177, od: 18. 4. 2018.

⁵⁶ Za ovu vrstu dopinga, inostrani autori koriste nazive: mehanički doping, digitalni doping i e-doping.

⁵⁷ D. Primorac, M. Pilić, „Kaznenopravni izazovi razvoja E-sporta”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu* 1/2022, 69.

tradicionalni doping zabranjen u e-sportu proizilazi i da je prihvaćeno da fizička aktivnost i veštine imaju odlučujući uticaj na ishod takmičenja u video-igrama.

Iako fizička aktivnost nije isključena zbog postojanja digitalne komponente i predstavlja razlog da se norme koje regulišu odnose u sportu primenjuju i u e-sporta, mišljenja smo da digitalizacija ipak utiče na način ispoljavanja fizičke aktivnosti u e-sportu. Tako e-sportisti mogu trošiti manje vremena i „energije” u putovanjima na treninge ili utakmice s obzirom na to da se oni za razliku od sporta mogu odvijati posredstvom interneta dok je igrač u svome stanu. Takođe, bitna razlika između e-sporta i nekih tradicionalnih sportova jeste i u pogledu mišićne grupe koja se aktivira radi učestvovanja u takmičenju. Čini nam se da je upravo takva razlika, tj. činjenica da igrači u e-sportu mogu i više časova biti u sedećem položaju, izazvala kritička mišljenja u doktrini. Tako se u radu gorepomenutog Parija zapaža mišljenje da je marketinški genije pokušao da nas sve ubedi da kompjuterske igre dele vrline sporta. Pošto su sada video-igre postale e-sport, Pari ironično ističe da roditelji mogu spokojno verovati da je sve ono sedanje uz konzolu zapravo sportska aktivnost, a njihovo dete budući sportista.⁵⁸

Smatramo da i pored toga što e-sport karakteriše upotreba informaciono-komunikacione tehnologije, kao i to da sportisti mogu da se takmiče sedeći, digitalna komponenta e-sporta nije isključila postojanje fizičke aktivnosti sportista. Shodno tome, sam pojam fizičke aktivnosti kao uslov da se određena aktivnost smatra sportom nije u potpunosti jasan kako u doktrini tako i u sudskoj praksi. Analiziranjem normi koje su definisane uz uvažavanje karakteristika sporta, primetili smo opravdanost njihove primene i u kontekstu e-sporta. U tom smislu, treba istaći da upravo od načina ispoljavanja fizičke aktivnosti e-sportista zavisi ishod takmičenja u e-sportu. Sam način ispoljavanja fizičke aktivnosti sportista je specifičan jer se e-sport može odvijati posredstvom interneta a oblici ispoljavanja fizičke aktivnosti mogu biti u suprotnosti sa principom zaštite zdravlja sportista. Ipak, zaštita zdravlja sportista nije razlog zbog kog bi pojedini sportovi koji u sebi sadrže viši stepen rizika od povređivanja bili zabranjeni. Usled toga smatramo da je primena pojedinih normi kojima se regulišu odnosi u sportu na odnose u e-sportu opravdana.⁵⁹ Ukoliko takve odredbe ne bi primenili u kontekstu e-sporta, pravni položaj e-sportista bio bi ugrožen, legitimitet takmičenja bi mogao biti narušen, dok bi krajnja posledica mogla da bude nemogućnost razvoja e-sporta, što bi moglo biti štetno za ekonomiju jedne države. Postojanje zajedničkih karakteristika između sporta i e-sporta, te opravdanost primene pojedinih normi

⁵⁸ Radi očuvanja verodostojnosti Parijeve misli, opredeljujemo se da njegov stav navedemo i u izvornom obliku: „However, I must congratulate the marketing genius who sought to persuade us all through conceptual engineering that computer games share in the virtues of sport. Since they are now ‘e-sports,’ parents can rest easy in the safe knowledge that all of that sedentary console-jiggling is sporting activity, and their child is a budding athlete”. J. Parry, „On the Definition of Sport”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2023, 55.

⁵⁹ O mogućnosti i opravdanosti primene normi koje uređuju odnose između sportista u tradicionalnom sportu i sportskih organizacija na odnose između profesionalnih e-sportista i sportskih organizacija, s posebnim osvrtom na italijansko, francusko i sanmarinsko zakonodavstvo vid. A. Tempieri, G. Fioriglio, „Working in the e-sports: a juridical analysis”, in: *Law, Technology and Labour- Italian Labour Law e-Studies* (ed. E. Menegatti), Alma Mater Studiorum – University of Bologna, Bologna 2023, 241–243.

Zakona o sportu i na e-sport, nikako ne umanjuju specifičnosti e-sporta koje bi trebalo imati u vidu prilikom njegovog normativnog regulisanja. Pored uticaja digitalne komponente na način ispoljavanja fizičke aktivnosti e-sportista, postoje i dodatne nedoumice u pogledu karakteristika e-sporta.

3.2. O drugim dilemama koje izaziva digitalna komponenta e-sporta

Kao pravni dokument čijom analizom možemo sagledati *pro et contra* argumente za kvalifikaciju e-sporta kao sporta ističemo Rezoluciju Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama. U ovoj rezoluciji, ukazuje se na to da se e-sportovi razlikuju od sportova: 1) jer su po definiciji digitalni; 2) usled toga što se za e-sport koriste video-igre koje pripadaju privatnim subjektima koji imaju potpunu pravnu kontrolu i sva isključiva i neograničena prava nad samim video-igrama; 3) time što igračima u e-sportu može nedostajati telesna aktivnost, što nije uobičajeno u tradicionalnim sportovima baziranim na svakodnevnoj viščasovnoj fizičkoj aktivnosti.⁶⁰ Ipak, u istovetnoj rezoluciji, sadržano je (in) direktno i mnoštvo pravnih razloga za približavanje e-sporta i sporta u normativnom smislu. Tako primećujemo da se ističe: 1) da je potrebno zaštititi e-sport od problema u vezi sa nameštanjem utakmica, ilegalnim kockanjem, kao i poboljšavanjem sposobnosti takmičara upotrebom dopinga, što su istovetni ciljevi koji se teže postići normama kojima se regulišu odnosi u sportu;⁶¹ 2) postojanje potrebe da države članice Evropske unije i Evropska komisija razmotre uvođenje viza za radnike u e-sportu koje bi se temeljile i na sportskim vizama; i 3) da je karijera profesionalnih igrača u e-sportu često kratka, što stvara probleme prilikom promene profesije i predstavlja izazov sa kojim se suočavaju i sportisti u tradicionalnim disciplinama.⁶²

Sagledavajući u ovoj rezoluciji navedene okolnosti koje čine razliku između e-sporta i sporta, primećujemo da video-igre neophodne za takmičenje u e-sportu pripadaju privatnim subjektima. Ovu činjenicu koja razgraničava e-sport i sport u domaćoj doktrini navode koautori Andonović i Urdarević. Oni ukazuju i na to da je promena pravila u e-sportu uslovljena delovanjem privrednih subjekata koji razvijaju i objavljuju video-igre, a da „u drugim disciplinama postoji mogućnost slobodnog uređivanja pravila od strane učesnika i organizacija koje rukovode formalnim i neformalnim nadmetanjima i takmičenjima.”⁶³ Dovodeći navedeni zaključak o uticaju privatnih lica na pravila igre u e-sportu u vezu sa

⁶⁰ European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games.

⁶¹ U proteklom istraživanjima, bavili smo se istraživanjem različitih uzroka koji za posledicu imaju narušavanje integriteta sporta. U tom smislu, Vid. Đ. Marjanović, „Krivično delo dogovaranje ishoda takmičenja sa osvrtnom na Konvenciju Saveta Evrope o manipulaciji sportskim rezultatima”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu* 2/2023, 517–534.

⁶² Navedena analiza izvršena je neposrednim uvidom u sadržaj ove rezolucije.

⁶³ B. Urdarević, S. Andonović, „Pojedina statusna i radnopravna pitanja elektronskog sporta u Republici Srbiji”, *Kultura polisa* 45/2021, 196.

principima sportskog prava i sadržinom Zakona o sportu, mogli bismo doći do zaključka o mogućem spornom ostvarivanju autonomije sportskih organizacija. Naime, važan segment autonomije sportskih organizacija, koji se prepoznaje i u Zakonu o sportu, jeste samostalno usvajanje sportskih pravila. U skladu sa Zakonom o sportu, donosioci sportskih pravila su nadležni sportski savezi.⁶⁴ U kontekstu e-sporta takva mogućnost ostaje sporna zbog okolnosti da uticaj na sadržinu sportskih pravila nemaju samo sportske organizacije već i privatni subjekti koji prema Zakonu o sportu ne mogu donositi sportska pravila.⁶⁵ Čini nam se nespor- nim da e-sport organizacije nužno moraju da sarađuju sa privatnim subjektima koji razvijaju i objavljuju video-igre. Iako je u Rezoluciji Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama e-sport razgraničen od sporta, pojedine stavove zauzete u Rezoluciji možemo poistovetiti sa principima sportskog prava. Tako je u Rezoluciji istaknut značaj gradova u obezbeđivanju infrastrukture neophodne za organizovanje događaja u e-sportu kao i olakšavanje pristupa video-igrama za sve. U tom smislu, biblioteke su prepoznate kao javna mesta u kojima se mogu obezbediti uslovi za pristup video-igrama. Navedeni stav u ovoj rezoluciji smatramo opravdanim shodno infrastrukturnim ograničenjima u pogledu informaciono-komunikacione tehnologije u različitim državama kako Evropske unije tako i izvan nje.⁶⁶ Takođe, navedeno mišljenje možemo dovesti u vezu sa principom *sport za sve*, kojim se označava nastojanje da sport koji ostvaruje mnoštvo funkcija bude dostupan što većem broju građana. U tom smislu, čini nam se da je

⁶⁴ Čl. 3, st. 1, tač. 28 Zakona o sportu.

⁶⁵ O osobitoj prirodi pravila igre u e-sportu prouzrokovanoj aspektima zaštite prava intelektualne svojine vid. Abanazir (2019), 104.

⁶⁶ Prema podacima Republičkog zavoda za statistiku Republike Srbije, 2024. godine u Republici Srbiji, 73,4% domaćinstava posedovalo je računar. Takođe, primećujemo da računar nikada nije koristilo prema podacima za 2024. godinu, 14,2% građana. U pogledu uticaja navršenih godina starosti na procenat broja građana koji koriste računar, primećujemo da je procenat broja lica starosti između 16 godina i 24 godine 94,8%, dok je taj procenat kod lica starosti između 25 godina i 34 godine 93,8%. Stoga bi se moglo reći da u grupaciji stanovništva koja se najčešće bavi igranjem video-igara, postoji visok procenat korišćenja računara kao neophodnog sredstva za bavljenje e-sportom. Ipak, usled mogućnosti da nemaju vlastite računare (a ne jedan u porodičnoj zajednici) kao i da nije poznato u kojoj meri računari ispunjavaju kvalitativne uslove za pojedine video-igre, od značaja je za razvoj e-sporta proširivati kapacitete za bavljenje njime. S druge strane, shodno ograničenim sredstvima, kao posebno pitanje može se postaviti u kojoj meri koji sport (ili e-sport) treba učiniti dostupnim. U naučnim istraživanjima iz oblasti psihologije može se pronaći zaključak da igranje nasilnih video-igara predstavlja opasnost za normalno socijalno funkcionisanje, te da je značajna uloga roditelja u kontrolisanju igara koje deca igraju. Vid.: A. Jevtić, M. Savić, „Povezanost igranja nasilnih video-igrica i vršnjačkog nasilja kod adolescenata u Srbiji”, *Psihološka istraživanja* 2/2013, 207.

U e-sportu značajno je učešće roditelja u zaštiti bezbednosti maloletnih lica koja se njime bave. U tom smislu, čini nam se zabrinjavajućim podatak da 14,2% građana Republike Srbije, prema rezultatima popisa stanovništva iz 2022. godine, nikada nije koristilo računar. Navedeni statistički podaci nalaze se u Statističkoj bazi Republičkog zavoda za statistiku, dostupnoj na: <https://data.stat.gov.rs/?caller=3104&languageCode=sr-Latn>, 29. 10. 2025.

Otuda deluje da maloletnici daleko više koriste računare, kao i da roditelji ne mogu adekvatno zaštititi decu od rizika bavljenja e-sportom. Zaštita bezbednosti maloletnika u e-sportu usled njegove digitalne komponente dobija šire dimenzije od većih učenih teškoća zaštite maloletnika u sportu. O tradicionalnim dilemama u zaštiti dece u sportu vid. J. Rajić-Čalić, „Angažovanje dece u sportu”, *Srpski fudbal – uporednopravni izazovi i perspektive II*, (ur. M. Stanić, D. Šuput), Institut za uporedno pravo, Beograd 2022, 115–126.

sadržinom ove rezolucije zauzeto opredeljenje u pogledu toga da li se e-sportom mogu ostvarivati različite društvene i individualne funkcije, i to određenjem da ga treba učiniti dostupnim.⁶⁷

U Rezoluciji se ukazuje na to da e-sport može doprineti socijalizaciji subjekata koji učestvuju u ovoj disciplini, promociji značaja zaštite životne sredine i održivog razvoja, povezivanju Evropljana svih starosnih i rodnih kategorija itd. Ipak, u Rezoluciji se ukazuje i na potrebu prevazilaženja negativnih karakteristika e-sporta. Predlaže se da Evropska unija usvoji odgovoran pristup za video-igre i e-sport, promovišući ih kao deo zdravog života koji uključuje telesnu aktivnost, socijalnu interakciju i kulturni angažman.⁶⁸ Iako Rezolucija nema obavezujući karakter ni za članice Evropske unije ni za Republiku Srbiju koja (još uvek) nije članica EU, čini nam se da sadrži pojedine stavove koji treba da budu prihvaćeni ili da budu predmet daljih razmatranja s obzirom na to da se u Rezoluciji istaknute kako pozitivne tako i negativne strane e-sporta koji je nesporno postao društvena realnost. Smatramo da je potrebno da istraživači iz različitih naučnih disciplina sagledaju pozitivne i negativne funkcije e-sporta, te da se javne politike koje se odnose na ovu oblast definišu u skladu sa rezultatima takvih istraživanja. Drugim rečima, mišljenja smo da nije potpuno adekvatno poistovećivati funkcije sporta i e-sporta zbog njihovih razlika koje su prouzrokovane digitalnom komponentom e-sporta. Okolnost da pojedine norme Zakona o sportu treba primenjivati i na odnose u e-sportu, ne znači da ciljevi u regulisanju obe oblasti treba da budu jednaki.

4. ZAKLJUČAK

Digitalizacija i masovna upotreba informaciono-komunikacione tehnologije uzrok su mnoštva novih pravnih dilema i nedoumica na koje pravna doktrina treba da odgovori kako bi pružila doprinos zakonodavcu u blagovremenom normativnom prilagođavanju. Međutim, uzrok mogućih problema prilikom budućih izmena propisa nalazimo u činjenici da nisu razjašnjene sve nejasnoće u vezi sa pojmovima koji se svakodnevno ali i normativno upotrebljavaju, polazeći od pretpostavke da razumemo njihovu sadržinu. U tom smislu, analiziranje uticaja digitalne komponente na pravni status e-sporta započeli smo ukazivanjem na tradicionalne nedoumice koje postoje prilikom priznavanja pravnog statusa sporta određenoj aktivnosti. Ekspanzija e-sporta nije uzrokovala takve dileme, ali je njihovo razjašnjenje učinila dodatno izazovnim. Smatramo, dakle, da svaki vid tehnoloških promena, uključujući i razvoj veštačke inteligencije, najpre iziskuje preispitivanje tradicionalnih pitanja koja i dalje nisu u potpunosti razjašnjena.

Kako bismo dali odgovor na pitanje na koji način digitalizacija utiče na pravni status e-sporta, opredelili smo se da analiziramo opravdanost primene pojedinih normi Zakona o sportu na pravne odnose koji nastaju u e-sportu. Pri

⁶⁷ European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games.

⁶⁸ *Ibid.*

tome smo se opredelili da analiziramo one norme koje su definisane uz razumevanje da fizička aktivnost predstavlja osnovnu komponentu sporta. Iako je način ispoljavanja fizičke aktivnosti u e-sportu umnogome drugačiji od onog u aktivnostima koje se tradicionalno smatraju sportom, zaključili smo da je opravdano primeniti aktuelno važeće norme Zakona o sportu na takve pravne odnose. Pored toga, analizirali smo dodatne dileme koje proizlaze iz digitalne komponente e-sporta oslanjajući se na sadržinu Rezolucije Evropskog parlamenta o e-sportu i video-igrama iz 2023. godine i kritički je preispitujući. Mišljenja smo da je potpuno izjednačavanje sporta i e-sporta još uvek neadekvatno, jer na sadržinu sportskih pravila ne utiču samo sportske organizacije već i privatni subjekti koji imaju prava nad video-igrama. Smatramo ipak da e-sport može ostvarivati različite individualne i društvene funkcije, te da je stoga potrebno da bude normativno regulisan. Otuda opredeljenje da se e-sport Pravilnikom o sportskim granama i oblastima sporta svrsta u neolimpijske sportske discipline smatramo prilikom za njegov dodatni razvoj. Shodno prirodi e-sporta, mišljenja smo da on iziskuje posebno normativno regulisanje, uz oslanjanje na norme Zakona o sportu koje se e-sportu mogu prilagoditi. Konačno, univerzalno i jedinstveno priznanje e-sporta kao sporta do kojeg će, čini nam se, izvesno u budućnosti doći, podrazumevaće i dodatne, drugačije obaveze zakonodavca, sa ciljem zaštite osnovnih principa sporta i subjekata koji u njemu učestvuju.

Dorđe Marjanović

Institute of Comparative Law, Belgrade

THE IMPACT OF DIGITALIZATION ON THE DETERMINATION OF THE LEGAL STATUS OF E-SPORTS

Summary

Since sport is traditionally associated with athletes' physical activity and their in-person competition, the emergence of electronic sport causes a dilemma whether it can, from a normative-legal perspective, be regarded as sport. The subject of the research is the impact of the digital component of electronic sport on its legal status. The author begins by pointing out the traditional dilemmas that arise in the process of recognizing certain activities as sport. By applying the dogmatic, comparative, and case-law methods, the author identifies the key uncertainties concerning the normative definition of sport and the conditions under which a given activity may acquire the status of sport. Furthermore, it is observed that, in addition to the existing dilemmas, a new dilemma arises in the era of the digital society—whether an

athlete's physical activity can be deemed to exist if their actions are performed through information and communication technologies while generating consequences in digital space. In order to provide an answer to this question, the author analyses the justification for applying the norms governing relations in sport specifically to the relations that arise in electronic sport, with particular reference to the provisions based on the assumption that sport is founded on a non-negligible degree of physical activity. In addition, the author examines other ways in which the digital component of electronic sport affects its legal status, through a critical analysis of the European Parliament Resolution on esports and video games from 2023. In conclusion, the author raises the question of whether the norms regulating relations in sport can adapt continuously and sufficiently quickly to technological changes. Although the origins of electronic sport date back to the 1980s, and its accelerated development is associated with the past decade, it still gives rise to numerous legal doubts and divergent approaches to their resolution.

Keywords: Sport, Electronic Sport, Digitalization, Video Games, Sports Organization, Sports Law.

Literatura

- Abanazir, C. „Of Values and Commercialisation: An Exploration of Esports' Place within the Olympic Movement”, *Sport, ethics and philosophy* 4/2022, 397–412.
- Abanazir, C. „E-sport and the EU: the view from the English Bridge Union”, *The International Sports Law Journal* 3–4/2019, 102–113.
- Andonović, S. „Pravo na sport kao ljudsko pravo”, *Strani pravni život* 3/2017, 131–144.
- Brnabić, R. „E-sport i pitanje pravnog ustroja e-sport klubova”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu* 1/2021, 163–183.
- Denomme, C., Ryan, J. A. „The Olympics and Esports: Who Needs Who?”–, *Athens Journal of sports* 3/2025, 143–162.
- Đurđević, N. *Komentar Zakona o sportu*, Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 1997.
- Đurđević, N. „Mesto finansiranja sporta iz budžeta lokalnih zajednica u Evropskom modelu finansiranja sporta”, u: *Usklađivanje pravnog sistema Srbije sa standardima Evropske unije* (ur. S. Soković), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2021, 347–368.
- Fifa, *Commentary on the Regulations on the Status and Transfer of Players*, Fifa, Zurich 2023.
- Gabriš, T., Hamulák, O., Kocharyan, H., Martínez Ramil, P. „Esports between the Sports and Entertainment Industry: In Search of Division Lines”, *TalTech Journal of European Studies* 2/2024, 191–216.

- Halden, J. T., Backer, T. „The Econtractor? Defining the Esports Employment Relationship”, *American Business Law Journal* 2/2019, 391–440.
- Jevtić, A., Savić, M. „Povezanost igranja nasilnih video-igrica i vršnjačkog nasilja kod adolescenata u Srbiji”, *Psihološka istraživanja* 2/2013, 191–208.
- Jeany, S., Douglas Manning, R., Kaiper, M., Olrich, T. „Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of „Sport”, *Ques* 1/2017, 1–18.
- Mareš, L., Novotný, D. „What Is Sport? A Response to Jim Parry”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2023, 34–48.
- Marjanović, Đ. „Krivično delo nasilničko ponašanje na sportskoj priredbi ili drugom javnom skupu – sporna pitanja u doktrini i sudskoj praksi”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu* 3/2024, 755–783.
- Marjanović, Đ. „Krivično delo dogovaranje ishoda takmičenja sa osvrtnom na Konvenciju Saveta Evrope o manipulaciji sportskim rezultatima”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Novom Sadu* 2/2023, 517–534.
- Matuszak, M. „Work-life balance among athletes”, *Acta Iuris Stetinensis* 4/2020, 21–31.
- Medeiros, B., Sayeg, R. „E-sports and the application of sports and labor legislation”, *International Journal of Innovation* 2/2022, 212–240.
- Mulasmajić, A. „Specifičnost radnog odnosa sportista u odnosu na opšti režim radnih odnosa”, *Glasnik prava* 1/2023, 67–79.
- Papaloukas, M. „E-Sports Explosion: The Birth of Esports Law or merely a New Trend Driving Change in Traditional Sports Law?”, *Paper Presented at the 24th IASL International Sports Law Congress*, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3323593#paper-citations-widget, 20. 10. 2025.
- Parry, J. „E-sport are not sport”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2019, 3–18.
- Parry, J. „On the Definition of Sport”, *Sport, Ethics and Philosophy* 1/2023, 49–57.
- Parry, J., Giesbrecht, J. „Esports, real sports and the Olympic Virtual Series”, *Journal of the philosophy of sport* 2/2023, 208–228.
- Parry, J. „The concept of sport in Olympism”, *Diagoras: International Academic Journal on Olympic Studies* 4/2020, 131–148.
- Peković, A. „Univerzalni i evropski standardi od značaja za rad na daljinu”, *Strani pravni život* 2/2023, 337–351.
- Primorac, D., Pilić, M. „Kaznenopravni izazovi razvoja E-sporta”, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu* 1/2022, 59–82.
- Petrović, M. *Zaštita video-igara u pravu intelektualne svojine – doktorska disertacija*, Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2024.
- Rajić Čalić, J. „Pravni režim i specifičnosti rada od kuće”, u: *Pravo između stvaranja i tumačenja* (ur. D. Čeranić, S. Ivanović, R. Lale, S. Aličić), Pravni fakultet Univerziteta u Istočnom Sarajevu, Pale, 2023, 527–541.
- Rajić Čalić, J. „Angažovanje dece u sportu”, *Srpski fudbal – uporednopravni izazovi i perspektive II*, (ur. M. Stanić, D. Šuput), Institut za uporedno pravo, Beograd 2022, 115–126.

- Santini, F., Pettinelli, R. „Technological evolution and labour law Between ‘sport’ and ‘entertainment’: the e-sports”, in: *Law, Technology and Labour- Italian Labour Law e-Studies* (ed. E. Menegatti), Alma Mater Studiorum – University of Bologna, Bologna 2023, 204–223.
- Shinohara, T. „The Role of the European Union for the Governance of the Esports Society?”, *Sports Law and Governance Journal* 1/2024, 1–16.
- Smokvina, V. *Sloboda kretanja sportaša i posebnost njihovog radnopravnog statusa u Europskoj uniji – doktorska disertacija*, Evropska pravna fakulteta v Novi Gorici, Nova Gorica 2012.
- Šuput, D. „Nacrt Zakona o sportu”, *Pravni život, časopis za pravnu teoriju i praksu* 1/2015, 559–573.
- Šuput, D. „Pojam sporta i određivanje pravnog pojma sporta”, *Pravna riječ* 22/2010.
- Tempieri, A., Fioriglio, G. „Working in the e-sports: a juridical analysis”, in: *Law, Technology and Labour- Italian Labour Law e-Studies* (ed. E. Menegatti), Alma Mater Studiorum – University of Bologna, Bologna 2023, 232–246.
- Vieweg, K., Krause, A. *Sports law-Germany*, Wolters Kluwer, Alphen aan den Rijn 2013.
- Vuković, Z. „Društvena vrednost sporta”, u: *Zbornik radova – XXI vek usluga i uslužnog prava* (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2018, 165–172.
- Vuković, Z. „O pojmu sporta”, u: *Sloboda pružanja usluga i pravna sigurnost*, Zbornik referata sa Međunarodnog naučnog skupa održanog 17. 5. 2019. godine (ur. M. Mićović), Pravni fakultet Univerziteta u Kragujevcu, Kragujevac 2019, 395–407.

Pravni izvori i sudska praksa

- European Parliament resolution of 10 November 2022 on esports and video games, *Official Journal of the European Union*, (2023/C 161/01), 10. 11. 2022, vol. 66, 5. 5. 2023.
- Krivični zakonik Republike Srbije, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 85/2005, 88/2005 – ispr., 107/2005 – ispr., 72/2009, 111/2009, 121/2012, 104/2013, 108/2014, 94/2016, 35/2019 i 94/2024.
- Pravilnik o sportskim granama i oblastima sporta u Republici Srbiji i sportskim disciplinama u okviru sportskih grana i oblasti sporta, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 51/2016, 95/2016, 59/2017, 84/2017 i 44/2018.
- Presuda Evropskog suda pravde, Case: *The English Bridge Union Limited v Commissioners for Her Majesty’s Revenue & Customs*, no. Case C-90/16, 26. 10. 2017.
- Presuda, Finanzgerichta Köln, 13 K K3949/09, od: 17. 10. 2013.

Resolution European Parliament, *Official Journal of the European Union*, (2023/C 161/01), 10. 11. 2022, vol. 66, 5. 5. 2023.

Revised European Sports Charter, Recommendation CM/Rec(2021)5 Adopted by the Committee of Ministers on 13 October 2021 at the 14th meeting, Council of Europe.

Ustav Republike Srbije, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 98/2006 i 115/2021.

Zakon o sportu – ZS, *Službeni glasnik Republike Srbije*, br. 10/2016.

Internet izvori

Statistička baza Republičkog zavoda za statistiku, <https://data.stat.gov.rs/?caller=3104&language Code=sr-Latn>, 29. 10. 2025.