

## MOGUĆNOST PRAVNE KVALIFIKACIJE ELEKTRONSKOG SPORTA KAO VRSTE SPORTA

### *Sažetak*

*Rad istražuje pravnu prirodu elektronskog sporta u svetlu sportskog prava. Autori su težili da dođu do odgovora na pitanje da li se elektronski sport može pravno kvalifikovati kao vrsta sporta. Elektronski sport može se shvatiti kao kompetitivno igranje video-igara, a ujedno i kao jedno od tržišta koja najbrže rastu i koje je među najpopularnijim tržištima na svetu. Međutim, ostaje nejasna pozicija ove masovne društvene aktivnosti zbog neodređenosti njene pravne prirode. Od odgovora na ovo pitanje zavisi to da li se igrači elektronskog sporta mogu smatrati profesionalcima, da li se može organizovati nacionalni sportski savez u ovoj oblasti, da li ova aktivnost može postati deo međunarodnih sportskih manifestacija itd. U traženju odgovora na postavljeno pitanje, autori su analizirali najvažnije međunarodne pravne dokumente iz oblasti sporta, sa posebnim osvrtom na određenje pojma sporta i načela na kojima se on zasniva. Takođe, u radu su analizirani najvažniji argumenti za i protiv stava da elektronski sport predstavlja posebnu vrstu sporta. Primenjeno je jezičko i sistemsko tumačenje, kao i uporednopravni metod.*

***Ključne reči:*** sport, pravo u sportu, sportsko pravo, elektronski sport, video-igre.

### 1. Uvod

Razvoj video-igara usko je povezan sa razvojem tehnologije. Usavršavanjem karakteristika računara, povećanjem kapaciteta i poboljšanjem grafičkog izgleda programskih (softverskih) sadržaja, otvoren je prostor za vrtoglavi napredak video-igara. Kako ističe Stojković (2016, p. 7) „za svega nekoliko decenija kompjuteri su nam pomogli da stignemo u svemir dublje nego ikada ranije, da mapiramo ljudske gene, da se oslobodimo pasivnosti nametnute od strane dotadašnjih medija, da komuniciramo zaista sa celim svetom, i možda najvažnije, da vrednosti nastale digitalizacijom učine jednako poželjnim u praktično svim kulturama širom sveta“. Takva je situacija i u svetu video-igara. Progres video-igara može se sagledati u kvantitativnom i kvalitativnom smislu. Kvantitativno, na tržištu nastaju nove firme i proizvodi u vezi sa video-igramama, koje

\* Istraživač saradnik u Institutu za uporedno pravo u Beogradu, e-mail: stefan.andonovic91@gmail.com.

\*\* Advokat, u saradnji sa advokatskom kancelarijom Karanović & Partners iz Beograda, e-mail: igor.radovanovic.rs@gmail.com

povećavaju ponudu video-igara, što istovremeno privlači nove korisnike. Kvalitativno, razvoj tehnike omogućio je bolje video-igre i njihove komponente, više realističnih pokreta virtuelnih likova i nove oblike korišćenja, što utiče na kvalitet sadržaja i širenje mreže korisnika.

Nezaobilaznu ulogu u razvoju video-igara i izgradnji njihove pozicije u savremenom društvu ima internet (Petrović, 2014, pp. 16-19). Kao globalni sistem povezanih računarskih mreža, internet je postao osnovno sredstvo elektronske komunikacije, što je uticalo i na domen video-igara. Igrači su dobili priliku da budu u virtuelnom kontaktu sa drugim igračima koji su i hiljadama kilometara daleko. Internet je omogućio povezivanje, komuniciranje i nadmetanje na jednom virtuelno-digitalnom mestu. Taj proces možemo označiti kao globalizaciju video-igara. Globalizacija video-igara (Lončar, 2005, pp. 91-104) stvorila je veliku zajednicu korisnika koji su spremni da izdvoje vreme i novac kako bi uživali u sve kvalitetnijim proizvodima koje tržište nudi. Ono što je na svom početku, pre nešto više od trideset godina, predstavljalo razonodu, razvilo se u jedno od najpopularnijih oblasti tržišta u savremenom svetu.

Prema istraživanjima, u 2017. godini čak 2,2 milijarde ljudi na svetu je na neki način koristilo video-igre. U odnosu na dati broj korisnika, pretpostavka je da su korisnici stvorili profit od 108,9 milijardi američkih dolara. Najveći deo tržišta video-igara je azijsko-pacifička oblast, u kojoj se ističe NR Kina, čije tržište je u 2017. godine generisalo profit od čak 27,5 milijardi američkih dolara (Newzoo, 2017). Samo godinu dana kasnije (2018), predviđanja su da će broj korisnika video-igara porasti na 2,3 milijarde, koji će potrošiti na video-igre čak 137,9 milijardi američkih dolara u 2018. godini, što je za oko trideset milijardi američkih dolara više nego u prethodnoj godini (Newzoo, 2018). Ove brojke govore o velikom rastu tržišta video-igara, ali i o tome da su video-igre važan deo globalne ekonomije.

Kao i u drugim oblastima društvenog života, poput filma, muzike, pozorišta, velika količina novca i prisustvo javnosti doveli su do profesionalizacije aktera. U ovom slučaju to su igrači video-igara. Zahvaljujući ovoj pojavi, javljaju se profesionalni timovi i profesionalna takmičenja iz različitih video-igara. Ovaj proces iskristalisao je i kolokvijalni pojam za profesionalno igranje video-igara na takmičenjima – elektronski sport (dalje u tekstu: e-sport).

Danas u svetu postoje značajne međunarodne organizacije u oblasti e-sporta, poput: *International e-sport World Organization*, *Valve*, *World Cyber Games*, *Riot* (koji organizuje takmičenje u jednoj od najpopularnijih video-igara današnjice: *League of Legends World Championship*), FIFA (Svetska fudbalska organizacija) koja organizuje takmičenje u video-simulaciji fudbala (*Fifa eWorld Cup*) i mnoge druge.

Turniri koje organizuju pomenute organizacije imaju značajne novčane nagradne fondove koji neretko iznose nekoliko desetina miliona američkih dolara. Do sada najveći zabeleženi nagradni fond iznosio je 25.5 miliona američkih dolara za turnir *International 8* u video-igri *Dota*. Pobednici ovog turnira osvojili su čak 11,2 miliona američkih dolara (Nordmark & Heath, 2019), što je daleko više od fondova popularnih sportova poput vaterpola, rukometa, pa čak i košarke.

Zbog vrtoglavog razvoja e-sporta, u teoriji se javljaju brojna pitanja. Jedno od najvažnijih odnosi se na to da li se e-sport može pravno kvalifikovati kao vrsta sporta. Ovo pitanje je od velike važnosti za veliki broj aktera, kao i za dalji razvoj profesionalnog igranja video-igara. Ukoliko e-sport pravno kvalifikujemo kao posebnu vrstu sporta, otvorila bi se brojna pitanja poput potrebe za pravnim i tehničkim uređenjem normi u e-sportu, osnivanja nacionalnih granskih sportskih saveza, profesionalnih klubova i udruženja, regulisanja pravnih odnosa učesnika u e-sportu, učešća e-sportista na najvećim međunarodnim sportskim manifestacijama i tome slično.

Stoga je osnovna namera autora da ispitaju da li se e-sport može pravno kvalifikovati kao vrsta sporta. Osnovno sredstvo u traganju za odgovorom na postavljeno pitanje predstavljaju međunarodnopravni dokumenti iz oblasti sporta, definicije sporta, osnovna načela sporta i njihov odnos sa e-sportom. U istraživanju, autori su koristili jezičko i sistemsko tumačenje, kao i uporednopravni metod.

## 2. Pojam i vrste video-igara

Da bi se razumela pravna priroda e-sporta, neophodno je prethodno se osvrnuti na opšti pojam video-igara, budući da one predstavljaju osnovu e-sporta. Kao prethodno pitanje ističemo jedno od prihvaćenih stanovišta o pojmu igara, kao bilo kojeg takmičenja između učesnika, koje funkcioniše na osnovu određenih pravila, radi ostvarenja određenog cilja u vidu pobeđe ili dobitka (Danilović, 2003, p. 181).

Video-igre možemo odrediti sa formalne (tehničke) i suštinske strane. Formalno posmatrano (tehnički), video-igre predstavljaju oblik igre koja se uz pomoć elektronskih uređaja odvija u virtuelnom prostoru. Igra se odvija pomoću instrukcija datih programu (softveru) putem hardvera (miš, upravljački element i tastatura). Suštinski, video-igre sastoje se od audio-vizuelnog sadržaja koji se preko informaciono-komunikacionih uređaja reflektuje u 2D ili 3D formatu kao virtuelni prostor u kome nastupa igrač.

U teoriji su retki pokušaji da se odredi pojam video-igara. Ističe se stanovište Ramosa (2013, p. 7) koje navodi da video-igre predstavljaju „kompleksno autorsko delo koje se sastoji od višestrukih formi umetnosti, kao što su muzika, scene, radnja, video-sadržaj, crteža i karaktera – koji uključuju ljudsku interakciju dok računarski program sprovodi igru na posebnom hardveru“.

Danas postoje brojne vrste video-igara koje se klasifikuju prema različitim kriterijumima. Tako, moguće je izvršiti podelu prema broju igrača koji igraju video-igru. Prema ovoj podeli, postoje video-igre u kojima učestvuje jedan igrač (*single player*) i video-igre sa dva ili više igrača (*multiplayer*). Druga klasifikacija može se izvršiti prema žanru, odnosno sadržini video-igre. Na ovom mestu razlikujemo sportske, arkadne, akcione, edukativne, strateške i druge video-igre. Razvijenost tržišta video-igara omogućava i njihove drugačije podele (prema platformi, uređaju na kome se igra video-igra, načinu na koji se upravlja video-igrom itd.).

U igrama u kojima učestvuje dva ili više igrača, značajnu ulogu ima element kompetitivnosti, odnosno nadmetanja. Mogućnost nadmetanja pomogli su internet i

uređaji za povezivanje računara i drugih konzola, budući da su otvorili prostor da dva ili više igrača u isto vreme učestvuju u igranju jedne video-igre, i to jedni protiv drugih. Otuda je cilj mnogih video-igara da se savlada protivnik, odnosno drugi igrač. To je motivisalo sve veći broj igrača da se takmiče jedni protiv drugih u cilju pobeđe, odnosno kako bi postali najbolji igrači određene video-igre.

### 3. Pojam i oblici e-sporta

Razvijanjem kompetitivnih video-igara nastale su organizacije koje okupljaju najbolje igrače i organizuju takmičenja između njih. Brojna zajednica igrača pratila je takav trend i pokazala veliko interesovanje za organizovanje nadmetanja i učešće na njima. Uporedo, povećavao se broj video-igara i turnira na kojima se igrači mogu nadmetati, pa je stvoren naziv za takve procese i pojave – *e-sport*.

Možemo reći da se pojam e-sporta odnosi na kompetitivno igranje, posebno između profesionalnih igrača (engleski termin za profesionalne igrače je *gamers*). Ipak, ima i onih koji smatraju da je ovo stanovište usko, pa definišu e-sport kao „oblast sportske aktivnosti u kojoj ljudi razvijaju i treniraju mentalne i fizičke sposobnosti upotrebom informaciono-komunikacionih tehnologija“ (Wagner, 2006, p. 3). Izložena definicija više je usmerena na sociološke faktore i elemente e-sporta, ali je dovoljno široka da obuhvati različite vrste e-sporta. Primećujemo da je u ovoj definiciji e-sport određen kao sportska aktivnost. Autori rada smatraju da e-sport predstavlja psihofizičku aktivnost ljudi u korišćenju video-igara koja se odvija na računarskim i drugim informaciono-komunikacionim uređajima, a koja je usmerena na ostvarivanje pobeđe nad drugim igračem.

U pomenute okvire možemo svrstati veliki broj kompetitivnih video-igara. U tom smislu, moguće su različite klasifikacije e-sportova. Tako pojedini autori razlikuju sedentarne sportske video-igre (*sedentary sport video games*) od e-sporta. Sedentarne sportske video-igre elektronski simuliraju scene iz realnog života, tačnije iz realnih sportova. Takve su simulacije košarke, fudbala, ragbija, plivanja itd. S druge strane, pod e-sportom podrazumevaju se video-igre koje nisu povezane sa scenama iz realnog života, već su više usmerene na virtuelne i „fantazijske svetove“ (Jenny *et al.*, 2016, p. 4).

U e-sportovima mogu se nadmetati timovi i pojedinci, pa je moguće razlikovati timske e-sport igre od pojedinačnih e-sport igara. Moguće je praviti distinkciju između pojedinih e-sport igara u odnosu na uređaj preko koga se odvija igra. Tako se e-sport može odvijati preko računara, kakve su video-igre poput *Dota* i *Lol*, ali i preko posebnih video-konzola, kao što je slučaj sa video-igramama poput FIFA, PES itd.

Nezavisno od određenja i teorijskih klasifikacija e-sporta, možemo zaključiti da e-sport suštinski predstavlja kompetitivno igranje video-igara. Zbog svoje specifične prirode, postavlja se pitanje u koju oblast društvenog života možemo svrstati ovu pojavu i kako je pravno kvalifikovati, kako bi se uredila značajna pitanja u vezi sa udruženjima, igračima, nagradama i takmičarima. Budući da se pojam sporta prirodno nametnuo u okviru kovanice e-sport, autori polaze od pretpostavke da e-sport predstavlja vrstu sporta.

#### 4. Međunarodni propisi u oblasti sporta i e-sport

Termin sport potiče iz francuskog jezika, odakle se proširio u ostale svetske jezike, a potiče od glagola *desport* (*desporter*, *deporter*) koji označava aktivnost u kojoj se uživa, odnosno u kojoj se neko zabavlja (Andonović, 2017, p. 132). Za sport možemo reći da predstavlja psihofizičku aktivnosti ljudi koja se upražnjava radi razvoja fizičkih i psiholoških sposobnosti, rekreacije, odmora, druženja, ostvarivanja socijalnog kontakta, pa sve do ostvarivanja novčane zarade i pobeđe nad drugim učesnicima sportskih takmičenja (Đurđević *et al.*, 2014, p. 22). To nam govori da je moguće amatersko, poluprofesionalno i profesionalno bavljenje sportom. Sport je moguće upražnjavati u slobodnoj formi ili u okviru organizovanih formi sportskih dešavanja, odnosno u okvirima pravno-tehnički uređenih sportskih organizacija. Uz to, sport predstavlja i globalnu industrijsku kulturu koja se neprestano razvija (Miller *et al.*, 2001, p. 13).

U oblasti sportskog prava postoji nekoliko značajnih međunarodnih propisa koji uređuju pravne aspekte sporta. Olimpijska povelja (2015)- Međunarodni olimpijski komitet, predstavlja jedan od najvažnijih međunarodnih propisa koji uređuju pojedinu oblast sporta. Povelja uređuje pitanja koje se tiču olimpijskog sporta, odnosno olimpijskih igara, kao najmasovnijeg i najvažnijeg profesionalnog sportskog takmičenja na svetu. I pored ogromne važnosti koju ima za međunarodni sport, Olimpijska povelja ne određuje pojam sporta. Povelja reguliše olimpijski pokret, olimpijske igre i olimpizam, kao životnu filozofiju koja „mešanjem sporta, kulture i edukacije teži da kreira način života zasnovan na trudu, edukativnim vrednostima kao primerima dobre prakse, socijalnoj odgovornosti i poštovanju osnovnih etičkih principa“ (st. 1, osnovnih principa olimpizma, Olimpijske povelje).

Pomenute vrednosti nalazimo i u okvirima e-sporta koji se zasniva na novoj elektronskoj kulturi mladih i učenju o brojnim strateškim i taktičkim elementima u video-igramama. Video-igre postižu socijalnu odgovornost poštovanjem pravila igre, protivnika, razvijanjem timskog duha i ličnih sposobnosti, ali i na mnoge druge načine koji nisu usko vezani za samo upražnjavanje sporta. Tim vrednostima ostvaruje se poštovanje etičkih principa koji su prisutni i u drugim sportovima. Jedan od ciljeva olimpijskog sporta jeste da služi harmoničnom razvoju čovečanstva, u cilju promovisanja mirnodopskog društva i očuvanja ličnosti čoveka. E-sport spaja ljude različitog porekla, socijalnog statusa i drugih odlika, omogućavajući im da iskažu svoju ličnost putem pokazivanja umeća u igranju video-igara.

Takođe, Olimpijska povelja u okviru osnovnih principa, u čl. 4, navodi da „svaka osoba mora imati mogućnost upražnjavanja sporta, bez diskriminacije po bilo kom osnovu, u skladu sa olimpijskim duhom koji teži zajedničkom razumevanju, duhu prijateljstva, solidarnosti i fer igri“. E-sport kao kompetitivna aktivnost promoviše solidarnost između igrača istog tima, ali i između ostalih članova igračke zajednice. Takođe, fer igra je jedan od osnovnih preduslova za normalno nadmetanje u veštinama igranja video-igara. Ukoliko nema jednakih pravila postavljenih na početku, nadmetanje u e-sportu neće biti pravilno. Svako ponašanje koje nije primereno osnovnim etičkim skrupulama i kulturi biva sankcionisano od strane sudija koje vode računa o regularnosti ove aktivnosti.

Organizacija ujedinjenih nacija (dalje u tekstu: UN) takođe ukazuje na značaj sporta. U Parizu je 1978. godine u okviru Organizacije ujedinjenih nacija za obrazovanje, nauku i

kulturu (UNESKO) doneta Međunarodna povelja o fizičkoj edukaciji i sportu (Međunarodna povelja o fizičkoj edukaciji i sportu, UNESKO, Pariz, 1978). Povelja ima za cilj da ustanovi važnost sporta i fizičke aktivnosti kao jedno od osnovnih ljudskih prava, kao i da potvrdi princip jednakosti u sportu. Povelja se zalaže za to da svako ima slobodu da razvija svoje fizičke, intelektualne i moralne sposobnosti kroz fizičku kulturu i sport.

Ni Povelja ne određuje pojam sporta, već u čl. 2 navodi da fizička kultura i sport „kao osnovne dimenzije obrazovanja i kulture moraju da razvijaju sposobnosti, snagu uma i samodiscipline svakog ljudskog bića kao punopravnog člana društva. Kontinuitet fizičkih aktivnosti i sportska praksa moraju biti osigurane kroz promociju globalne, doživotne i demokratske prakse.“ Prihvatanje novih obrazaca društvenog života i sve većeg značaja informaciono-komunikacionih tehnologija u životu mladih jeste primer razvijanja demokratske prakse koja prihvata nove forme aktivnosti ljudi. Većina e-sportova nosi sa sobom strateške i taktičke elemente koji zahtevaju učenje poteza, struktura, pravila. Takvo učenje podstiče razvoj ličnosti, što je povezano sa samodisciplinom i snagom uma. Tako bi e-sport u potpunosti ispunjavao navedene vrednosti Povelje, budući da sam po sebi razvija snagu uma i samodisciplinu igrača.

U okviru Saveta Evrope veliki značaj za sport ima Evropska povelja o sportu br. R(92), 13 REV (Preporuka Komiteta ministara o izmenjenoj Evropskoj sportskoj povelji, R(92)). Za razliku od prethodnih propisa, Evropska povelja određuje pojam sporta. Prema čl. 2, st. 1, tač. a, sport predstavlja „sve forme fizičke aktivnosti koje kroz neformalno ili formalno učešće imaju za cilj poboljšanje fizičke spreme i mentalnog stanja, uspostavljanje društvenih odnosa ili ostvarivanje takmičarskih rezultata na svim nivoima.“ U odnosu na ovu definiciju, možemo zaključiti da e-sport ispunjava osnovne kriterijume. Naime, e-sport predstavlja vrstu psihofizičke aktivnosti (koja se ostvaruje kroz elektronsku, odnosno digitalnu formu) koja ima za cilj poboljšanje mentalnog stanja, formiranje društvenih odnosa (između igrača i cele igračke zajednice), odnosno postizanje što boljeg rezultata na takmičenjima. Kao i u izloženoj definiciji, e-sport se može praktikovati neformalno – kao vid amaterske, slobodne aktivnosti, ili profesionalno – u okvirima posebno organizovanih takmičenja. Na osnovu izloženog, možemo izvesti zaključak da na osnovu Evropske sportske povelje, e-sport predstavlja vrstu sporta.

Kao što se može primetiti, međunarodni propisi retko određuju pojam sporta. Oni najčešće određuju principe na kojima se sportske aktivnosti zasnivaju i okvire u kojima se primenjuju. Pojedini dokumenti, poput Evropske povelje o sportu, ipak određuju pojam sporta. U okvirima tih definicija e-sport možemo odrediti kao vrstu sporta. Osim tumačenja na bazi pojma sporta i njegovih osnovnih načela, u praksi se javljaju i drugi argumenti za i protiv toga da e-sport bude zaista priznat kao sport na međunarodnom planu.

## **5. Pro et contra e-sporta kao posebne vrste sporta**

E-sport se odvija na računarskim programima u audio-vizuelnoj formi koja omogućava nadmetanje između igrača. Takmičenja u okviru e-sporta predstavljaju organizovanu formu nadmetanja, gde igrači učestvuju prema unapred propisanim

pravilima. Ta pravila su dvostruka – organizaciona i tehnička. Prva se odnose na pravila samog takmičenja. Njima se uređuju prijavljivanje igrača i timova u kojima igrači nastupaju, sistem nadmetanja, nagrade i kazne za prekršaje i tome slično. Moglo bi se reći da su ova pravila slična onima koja uređuju održavanje sportskih takmičenja. Druga vrsta pravila odnosi se na tehnička pravila same video-igre. Video-igre funkcionišu na osnovu računarskog jezika koji se zasniva na bazi instrukcija igrača samoj video-igri, što rezultira određenom akcijom virtuelnog objekta, jednog ili više njih. U zavisnosti od platforme, igrači se mogu nadmetati u sportskim, akcionim, strateškim i drugim vrstama video-igara. I jedna i druga vrsta pravila postoje kako bi se omogućio jednak položaj igrača, predvidljivost, odnosno fer-plej u samom nadmetanju.

Izloženo služi kao argument za stanovište da e-sport predstavlja vrstu organizovanog nadmetanja, zasnovanog na principu jednakosti, koje razvija psihičke sposobnosti učesnika, što su značajni argumenti u prilog stavu da e-sport predstavlja oblik sporta.

Kao kontraargument ovoj tezi javlja se stanovište da u e-sportu nije zastupljena fizička aktivnost učesnika, već isključivo intelektualna, pa zbog toga nije reč o sportu, već o nekom drugom obliku društvene aktivnosti. Takođe, možemo navesti argument da se e-sport odvija preko tehničkih sredstava (računara), pa samim tim nije reč o psihofizičkom nadmetanju stvarnih lica, već virtuelnih subjekata.

Ipak, ovo stanovište može se pobiti primerima iz međunarodne sportske prakse. Prvo, danas postoji niz međunarodno priznatih sportova kod kojih nije prisutan element fizičke aktivnost, već se takmičari nadmeću u svojim psihičkim sposobnostima. Kako navode Kane i Spradley (2017, p. 2) „da bi postao profesionalni igrač, igrač mora da razvija različite sposobnosti i tehnike u cilju napretka“. Takav je slučaj sa šahom, kao vrstom sporta u kojem se takmičari nadmeću skoro isključivo u psihičkim sposobnostima, i to preko figura na ploči (šahovskoj tabli). U šahu skoro i da ne postoji fizička aktivnost učesnika, već jedino psihička, što je slučaj i sa e-sportovima.

Svetska šahovska federacija (*Federation Internationale des Echecs*) osnovana je 1924. godine, a priznata je od Međunarodnog olimpijskog komiteta kao međunarodna sportska federacija 1999. godine. Danas su šahovske nacionalne federacije, u potpunosti ili kao priključeni članovi, priznate u 117 nacionalnih olimpijskih komiteta, a šah kao sport prihvaćen je u 107 država, prema zvaničnim podacima sa internet stranice FIDE. Slikovito možemo reći da e-sport predstavlja „modernu vrstu šaha“ i da između ove dve aktivnosti nema previše razlika u funkcionisanju samog nadmetanja, osim što u e-sportovima može učestvovati i više lica na obe strane.

U odnosu na drugi kontraargument, takođe možemo uzeti za primer šah, gde se nadmetanje takmičara odvija preko „tehničkih pomagala“, odnosno šahovske table i figura. Iako se osnovni element sporta nalazi u elektronskom (virtuelnom) obliku, igrači se nadmeću u svojim sposobnostima i veštinama u vezi sa mehanikom i dinamikom same video-igre. Za uspeh u ovoj aktivnosti igračima je neophodna preciznost u pokretima i instrukcijama, staloženost, strateška i taktička pripremljenost prilikom donošenja odluka, odgovarajuća komunikacija između saigrača itd. Takođe, pojedini olimpijski sportovi, poput konjičkog sporta, ne bi se mogli nazvati sportom pošto se u njihovom nadmetanju pretežno koriste konji kao predmet na osnovu koga se odvija nadmetanje, kako se ističe i

na internet stranici Svetske konjičke federacije. Konjički sport se odnosi na sposobnosti jahanja konja u različitim disciplinama. Na sličan način, sportske aktivnosti se posredno odvijaju i u šahu, uz korišćenje šahovske table i figura na njoj.

U praksi se izdvajaju još dva argumenta u prilog tome da e-sport ne treba da bude deo svetske porodice sportova. Naime, u jednom svom obraćanju javnosti, predsednik Međunarodnog olimpijskog komiteta (Tomas Bah) izjavio je da za e-sport nema mesta u programu olimpijskih igara budući da on „promoviše nasilje i diskriminaciju u takozvanim pućačkim video igrama“ (De Menezes, 2018). Te pojave su strane olimpijskim vrednostima i zbog toga e-sport ne može biti prihvaćen kao deo olimpijske porodice sportova.

Da li se izloženo stanovište može prihvatiti kao ispravno i zasnovano na činjeničnom stanju? Pretpostavljamo da predsednik Međunarodnog olimpijskog komiteta govori o jednoj vrsti video-igara, onoj u kojoj se virtuelno koristi virtuelno oružje. Ovo je važno pomenuti zato što čak ni ova vrsta video-igara ne promoviše nasilje između igrača. Nasilje se do sada nije pojavljivalo u organizovanim takmičenjima u e-sportu. Štaviše, pojave poput grubljih komentara bile su strogo sankcionisane na nadmetanjima u e-sportu. O tome svedoči slučaj kada je jedan profesionalni igrač kažnjen sa 2.000 američkih dolara i zabranom nastupa na dva meča zbog svog nesportskog ponašanja i „otrovnih komentara“ (komentar slučaja objavljen na internet stranici lolesports.com).

To znači da se svaka vrsta nasilja strogo sankcioniše u okviru organizacionih pravila e-sporta. Takođe, u obzir nisu uzeti e-sportovi koji predstavljaju digitalizaciju sportova, poput fudbala, košarke ili tenisa. U tim video-igramama igrači se nadmeću u kontroli virtuelnih subjekata u sportovima koji su važan deo olimpijskih igara, pa samo predstavljaju drugačiji pojavni oblik tih sportova. U pojedinim olimpijskim sportovima, poput rvanja ili boksa, ima mnogo nasilja između učesnika, promoviše se nadmoć nad protivnikom, a neretko su ta nadmetanja praćena prizorima krvi ili teških fizičkih povreda, što nije slučaj sa e-sportom.

Smatramo da diskriminacija ne postoji u kontekstu e-sporta. Naime, e-sport ni na koji način ne promoviše nejednakost učesnika. Tačno je da u e-sportu učestvuje mnogo veći broj pripadnika muškog pola u odnosu na ženski, ali to ne može biti argument za promociju nejednakosti učesnika. Pravila učestvovanja na nadmetanjima u e-sportu obično koriste neutralni termin „igrač“, što podrazumeva kako pripadnike muškog tako i pripadnice ženskog pola. Tačno je da su neophodne mere pozitivne diskriminacije i dodatna promocija učešća žena u e-sportu, ali trenutno stanje stvari govori u prilog tome da kao igrači mogu učestvovati i muškarci i žene, bez pravljenja bilo kakve razlike po nekom ličnom osnovu. Primera radi, u *Overwatch league*, jednom od najvećih sportskih takmičenja na svetu u e-sportu, učestvuju i žene kao ravnopravni članovi tima, što govori da za „igrača“ mogu biti prijavljeni i muškarci i žene (Macdonald, 2018). Suprotno tome, jako je zanimljiva činjenica da je sinhrono plivanje olimpijski sport u kome se takmiče isključivo ženski timovi (što je prihvaćeno pravilima olimpijskog nadmetanja) ali ta činjenica do sada nije izazvala polemiku u vezi sa eventualnom diskriminacijom muškaraca.

Kao prilog raspravi da li e-sport zaista predstavlja sport, možemo iskoristiti stavove pojedinih država po ovom pitanju. Naime, mnoge države u svetu su prihvatile e-sport kao profesionalni sport. To je slučaj sa Finskom (Brautigam, 2018), Sjedinjenim Američkim



Državama (Tassi, 2018), Nemačkom (Speight, 2018), Turskom (Smartlaunch, 2018), Filipinima (Regalado, 2018) itd. U ovim državama omogućava se profesionalno i plaćeno igranje video-igara i formiraju se nacionalni savezi za e-sport. Takođe, ustanovljena je i Svetska federacija za e-sport koja se, između ostalog, bori za priznavanje e-sporta kao posebne vrste sporta u međunarodnim krugovima i sportskim forumima.

## 6. Zaključak

U uslovima savremenog sveta informaciono-komunikacione tehnologije usmeravaju društvo ka sve većem korišćenju računara i različitih računarskih programa. Kao jedan od najpopularnijih i najznačajnijih elektronskih programa javljaju se video-igre. Dok su nekada predstavljale zabavu, danas one predstavljaju izuzetno važnu društvenu pojavu i ogromno tržište u koje je neposredno i posredno uključen veliki broj ljudi širom sveta.

Video-igre dobijaju važno mesto u svetu informaciono-komunikacionih tehnologija, o čemu govori i sve veća društvena zajednica igrača širom sveta u mnogim video-igramima. Velika zajednica omogućava i to da koncept nadmetanja postane sve značajniji. Uz to, globalizacija i sveopšta povezanost omogućile su da video-igre obuhvate skoro ceo svet. Tako se razvija i nova oblast u svetu video-igara koja se odnosi na profesionalno igranje i takmičarsko nadmetanje. Ta oblast se naziva e-sport i predstavlja jedno od najpopularnijih tržišta i tržišta sa najbržim rastom na svetu. U skladu sa takvim razvojem, javljaju se i brojna pravna pitanja u vezi sa e-sportom.

Na osnovu analize najvažnijih pravnih propisa u međunarodnom sportu i različitih argumenata za i protiv, autori su težili da potvrde tezu da e-sport predstavlja vrstu sporta. Vrednosti i principe na kojima se bazira savremeni profesionalni sport pronalazimo i u fundamentalnim principima na kojima se zasniva e-sport. Kompetitivnost, atraktivnost, timski duh, fer i pošteno nadmetanje, razvoj samodiscipline samo su neki od principa koji su prisutni i kod e-sportista. Takođe, e-sport ima mnogo sličnosti sa različitim sportovima koji su priznati u svetu kao profesionalni i uz to su deo olimpijske porodice sportova. Autori su pokazali da ne postoje elementi nasilja i diskriminacije, osnovnih kočnica za prijem e-sporta u olimpijsku kategoriju, i da ove pojave nisu svojstvene e-sportu.

Mnoge države danas priznaju e-sport kao sport. Međutim, za punu afirmaciju e-sporta kao pravog međunarodnog sporta neophodno je obratiti više pažnje na pravnu uređenost ovog fenomena. Važno je precizno ustanoviti organizaciona i tehnička pravila koja će se zasnivati na ustanovljenim principima modernog sporta, kako na nivou država tako i na međunarodnom planu. Samo na taj način e-sport može biti zvanično prihvaćen u međunarodnim sportskim organizacijama. To će uključiti veliki broj lica u svet sporta i prihvatiti moderne društvene tokove i razvoj, jer jedna stvar je kod e-sporta izvesna, a to je da će nastaviti da se širi i okuplja sve više ljudi. Zbog svega toga, važno je istraživati različita pitanja u e-sportu i dati odgovor na njih, jer na taj način se mogu stvoriti stabilne osnove za regulisanje ove materije.

## Literatura

- Andonović, S. 2017. Pravo na sport kao ljudsko pravo. *Strani pravni život*, 3, pp. 131-144.
- Danilović, M. 2003. Mogućnosti i značaj primene kompjuterskih igara i simulacije u obrazovnom procesu. *Zbornik Instituta za pedagoška istraživanja*, 35, pp. 180-187.
- Đurđević, N., Mićović, M. & Vuković, Z. 2014. *Ugovori o sportu*. Kragujevac: Institut za pravne i društvene nauke.
- Lončar, J. 2005. Globalizacija: pojam, nastanak i trendovi razvoja. *Geoadria*, 10(1), pp. 91-104.
- Miller, T., Lawrence, G., McKay, J. & Rowe, D. 2001. *Globalization and Sport: Playing the World*. London- California- New Delhi: SAGE Publication.
- Petrović, D. 2014. Društvena konstrukcija interpersonalnih medija – od telegrafa do interneta. U: Todorović, D., Petrović, D. & Prlja, D. *Internet i društvo*. Beograd-Niš: Srpsko sociološko društvo, Univerzitet u Nišu – Filozofski fakultet i Institut za uporedno pravo, pp. 03-22.
- Stojković, M. 2016. *Zatamnjenje – pervazivna igra*. Doktorski umetnički projekat. Beograd: Fakultet dramskih umetnosti Univerziteta u Beogradu.
- Wagner, M. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. *International conference on Internet computing and games development*. Las Vegas: ICOMP.

## Internet izvori

- Brautigam, T. 2016. *Finland has recognized esports as sports*. Online: Dot esports. Dostupno na: <https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>, (8. 9. 2018).
- De Menezes, J. 2018. Esport will not be added to Olympics because “killer games are too violent” says IOC president Thomas Bach. Online: *Independent*. Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/sport/olympics/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html>, (12. 3. 2018).
- Jenny, S., Manning, D., Keiper, M., Olrich, T., 2016. *Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of “Sport”*. Online: Quest. Dostupno na: <https://nassmblog.files.wordpress.com/2016/07/virtually-athletes-where-esports-fit-within-the-definition-of-sport.pdf>, (14. 3. 2019).
- Kane, D., Spradley, B. 2017. Recognizing Esports as a Sport. Online: *The Sport Journal*, Dostupno na: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>, (11. 3. 2019).
- Macdonald, B. 2018. Where are the women in esport. Online: *The Wireless*. Dostupno na: <http://thewireless.co.nz/articles/where-are-the-women-in-esports>, (8. 9. 2018).
- Međunarodna federacija za elektronski sport (International Esport Federation), <https://www.ie-sf.org/>, (10. 9. 2018).
- Newzoo, 2018. Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as it Reaches \$137.9 Bilion in 2018. Dostupno na: <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>, (24. 9. 2018).

- Newzoo, 2017. The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 with Mobile Taking 42%. Dostupno na: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>, (24. 9. 2018).
- Nordmark, S. & Heath, J. 2019. *The top 10 highest prize pools in esports*. Online: Dot esports. Dostupno na : <https://dotesports.com/the-op/news/biggest-prize-pools-esports-14605>.
- Ramos, A., Lopez, L., Rodriguez, A., Meng, T. & Abrams, S. 2013. *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*. Online: World Intellectual Property Organization. Dostupno na: [https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative\\_analysis\\_on\\_video\\_games.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/activities/pdf/comparative_analysis_on_video_games.pdf), (23. 3. 2019).
- Regalado, P. 2018. *The Philippines new athletes: eSports gamers*. Online: ABS-CBN News. Dostupno na: <https://news.abs-cbn.com/focus/10/10/17/the-philippines-new-athletes-esports-gamers>, (8. 9. 2018).
- Smartlaunch, *Pro gamers now recognized as athletes in Turkey*, <https://www.smartlaunch.com/pro-gamers-now-recognized-as-athletes-in-turkey/>, (7. 9. 2018).
- Speight, J. 2018. *Germany to recognize eSports as an official sport*. Online: DW. Dostupno na: <https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285>, (8. 9. 2018).
- Svetska federacija u konjičkom sportu, <https://www.fei.org/>, (7. 9. 2018).
- Svetska šahovska federacija: FIDE- World Chess Federation, <https://www.fide.com/fide.html>, (7. 9. 2018).
- Tassi, P. 2013. *The U.S. Now Recognize eSports Players as Professional Athletes*. Online: Forbes. Dostupno na: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes/#7bce5e9c3ac9>, (8. 9. 2018).

### Pravni izvori

- Međunarodna povelja o fizičkoj edukaciji i sportu (International Charter of Physical Education, Physical Activity and Sport), UNESCO, Pariz, 1978. Dostupna na: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409>, (13. 3. 2019).
- Olimpijska povelja, Međunarodni olimpijski komitet (Olympic Charter, International Olympic Committee), 2015. Dostupno na: [https://stillmed.olympic.org/Documents/olympic\\_charter\\_en.pdf](https://stillmed.olympic.org/Documents/olympic_charter_en.pdf), (13. 3. 2019).
- Preporuka Komiteta ministara o izmenjenoj Evropskoj sportskoj povelji, br. R(92) 13 REV, usvojena od strane Komiteta ministara 24. septembra 1992. na 480. sastanku predstavnika ministara i ispravljena na 752. sastanku 16. maja 2001. Dostupna na: <https://rm.coe.int/16804c9dbb>, (13. 3. 2019).

**Stefan N. Andonović**

Research Associate, Institute of Comparative Law, Belgrade

e-mail: *stefan.andonovic91@gmail.com***Igor S. Radovanović**

Lawyer, in cooperation with Karanović &amp; Partners, Belgrade

e-mail: *igor.radovanovic.rs@gmail.com***POSSIBILITY OF LEGAL QUALIFICATION OF ELECTRONIC SPORT AS A SPORT**

## Summary

The paper examines legal nature of electronic sports (e-sport) in the light of sports law. The authors sought an answer to the question whether the electronic sport could be qualified as a kind of sport. E-sport could be understood as a competitive playing of video games, but also as one of the fastest growing industry in the world. However, position of this massive social activity remains unclear because of its shady legal nature. The answer to the question of its legal nature will clarify whether e-sports players can be recognized as professional sport players, whether sports federations could be organized in area of e-sport, whether this sport could participate in international sports events, etc. In seeking the answer, authors analysed the most important international documents in the field of sports, with special emphasis on the definition of sport as a social phenomenon and the principles on which it is based. Also, the paper analyses the most important arguments for and against stance of e-sport as a special kind of sport. Authors used systematic approach, as well as comparative legal method.

**Keywords:** sport, sports law, electronic sports, e-sport, video games.

**Primljeno: 25.3.2019.**

**Prihvaćeno: 25.4.2019.**