

## ПОЈЕДИНА СТАТУСНА И РАДНОПРАВНА ПИТАЊА ЕЛЕКТРОНСКОГ СПОРТА У РЕПУБЛИЦИ СРБИЈИ

**Сажетак:** Развој спортског права је суштински изменио угао гледања на однос између спорта и права који је дуго времена преовлађивао и испољавао се кроз концепт негирања постојања потребе за стварањем посебних спортских норми. Критичким приступом и теоријским разматрањем, спортско право се временом издвојило у посебну грану права која настоји објаснити суштину спортске специфичности, доказујући да идентитет спортских норми настаје управо из потребе за ширим сагледавањем односа који настају у спорту. Као изразито друштвена појава, дигитализација почиње да врши снажан утицај и на традиционалне спортске концепте и принципе на којима се заснива, стварајући нове облике постојања и упражњавања спорта и доводи до настанка е-спорта. Због све значајније улоге е-спорта у друштву, рад ће бити усмерен на правну анализу позиције е-спорта у систему спорта Републике Србије. Такође, аутори ће обрадити и питање могућности примене или потребе за изменом традиционалних принципа у области спорта на е-спорт, што подразумева на појединим местима и указивање на потребу усклађивања појединих правних института у вези са е-спортом. Истраживање ће обухватити и осврт на радноправне аспекте електронског спорта, попут могућности закључивања уговора са лицима млађима од 15 година, могућности закључивања уговора са спортистима, итд. За одговор на постављена питања, анализу ћемо започети од одређења појма спорта и е-спорта у Републици Србији.

**Кључне речи:** спорт, е-спорт, радни однос, спортске дисциплине, лаки рад

### Увод

Иако се у корену речи спорт налазе појмови разоноде и уживања, данашњи спорт је уско повезан са компететивним физичким или умним активнос-

---

\* burdarevic@jura.kg.ac.rs

тима чији је претежни циљ победа или зарада. Разлог томе налази се у модерном друштву, чији је спорт нераскидиви елемент и саставни део. Као значајна друштвена активност, спорт се налази у стању непрестане трансформације и развоја, која прати појаве и новине у функционисању друштва.

Развој друштвених потреба и друштвених образаца понашања условили су професионализацију и комерцијализацију спорта, већу распрострањеност и омасовљење, као и стварање нових спортских облика и области. Међутим, једна друштвена појава је извршила посебно снажан утицај на спорт. То је дигитализација спорта.

Дигитализација, као процес трансформације информације, активности, објеката и других предмета из физичког у дигиталан облик, утицала је на читаво модерно друштво. Нове дигиталне информационо-комуникационе технологије и интернет мењају целокупну слику друштва, начин обављања активности и послова, начин комуникације и друге традиционалне друштвене концепте. Један од значајних пратећих феномена дигитализације је и гејмификација. Она је све више присутна у пољима као што је економија, маркетинг, уметност, спорт, политика, али и у традиционално затвореним системима као што је војска. Гејмификација као коришћење видео игара и њених принципа узима све већи замах (Bjelajac and Filipović 2019). Као изразито друштвена појава, дигитализација почиње да врши снажан утицај и на традиционалне спортске концепте и принципе на којима се заснива, стварајући нове облике постојања и упражњавања спорта (Scholz 2019, 3). Тако настаје и електронски спорт (у даљем тексту: е-спорт), који се уопштено може одредити као надметање спортиста у виртуелном свету, односно надметање играча у оквиру видео игара (Tolmachevska and Tkalich 2018, 19).

И поред тога што представља релативно нову појаву, е-спорт је створио једно од најбрже растућих и највећих тржишта на свету. Огромни наградни фондови које се појављују на такмичењима и подршка спонзора у вези са њиховим организовањем утицали су и на енормно повећање броја играча који активно учествују у надметању у видео играма, тежећи да постану најуспешнији у својим микро или макро средина (Gatto and Patrick 2016, 428). Тако, када је реч о масовности, заради и популарности, електронски спорт полако почиње да заузима једну од водећих позиција међу осталим спортским активностима, попут фудбала, кошарке, одбојке, итд.

Поменуте појаве у вези са е-спортом захтевају озбиљно разматрање његове позиције и улоге у систему спорта. Иако у свом називу носи реч „спорт”, јављају се различите недоумице, попут тога да ли је заиста реч о спорту, могу ли се применити традиционални принципи спорта, које дисциплине овај спорт или активност обухвата и какве су последице признавања статуса спорта е-спортovima. Поред тога, имајући у виду да његову базу чине претежно млади људи, неретко малолетни, при чему се улаже све више новца у активности и такмичења у вези са е-спортом јављају се и поједини изазови правне природе, попут могућности закључења уговора о спорту са млађима од 15 година, могућности прикључивања е-спорт организацијама и томе слично.

## Појмовно одређење спорта и е-спорта у Републици Србији

Спорт представља изузетно профитабилну делатност, која закупља пажњу медија, великих мултинационалних корпорација, те су цифре које се улажу у највећа светска такмичења астрономске и премашују десетине милијарди долара (Шупут 2009, 249). Имајући у виду његову значајну друштвену и привредну улогу (Андоновић 2017, 131), у Републици Србији спорт представља делатности од посебног значаја, која је уређена Законом о спорту (Закон о спорту, „Сл. гласник РС”, бр. 10/2016).

Закон о спорту у чл. 1 уређује основна питања у вези са спортом као што су права и обавезе спортиста и других физичких лица у систему спорта, питања везана за правни положај, организацију регистрацију предузетника и правних лица у систему спорта, општи интерес и потребе и интереси грађана у области спорта, финансирање, категоризације у области спорта, национална стратегија развоја спорта у Републици Србији, школски и универзитетски спорт и физичко васпитање деце предшколског узраста, спортски објекти, организовање спортских приредби, национална признања и награде за посебан допринос развоју и афирмацији спорта, вођење евиденција и надзор над радом организација у области спорта.

У вези са позицијом е-спорта у правном систему Републике Србије, значајно је одредити појам спорта (Вуковић, 2019 394-406). Према чл. 2 Закона о спорту, „спорт представља део физичке културе који обухвата сваки облик организованог и неорганизованог обављања спортских активности и спортских делатности од стране физичких и правних лица у систему спорта, у циљу задовољења потреба човека за стваралаштвом, афирмацијом, физичким вежбањем и такмичењем са другима”. У вези са претходним, треба рећи да појам спортске активности, означава сваки облик физичке и умне активности, који кроз неорганизовано или организовано учешће, има за циљ да изрази или побољша физичку спремност и духовно благостање, стварање друштвених односа или постизање резултата на такмичењима свих нивоа. Овако одређена спорта је у сагласности са опште прихваћеним ставовима теорије о појму спорта (Ђурђевић, Мићовић, Вуковић 2014, 22).

Имајући у виду претходно, постављамо питање да ли се делатност е-спорта може подвести под напред изложени позитивно-правни појам спорта у Републици Србији? За одговор на такво питање, неопходно је одредити појам е-спорта. Уопште говорећи е-спорт представља активност у оквиру које учесници (играчи) управљају „виртуелним аватарима” у видео-игри преко управљача, при чему је основни циљ управљања аватаром да се савлада противник (други играч или аватар коме управља сам софтверски програм), један или више њих, у зависности од врсте игре.

У теорији се могу пронаћи малобројни покушаји одређења појма е-спорта (McCutcheon and Hitchens and Drachen 2017, 534-535). На пример, Вагнер (Wagner) одређује е-спорт као „област спортске активности у којој људи развијају и тренирају менталне и физичке способности употребом информаци-

оно-комуникационих технологија” (Wagner 2006, 3). Док је поменута дефиниција више усмерена на објашњавање друштвене позадине е-спорта него на разјашњење његове суштине, њена ширина даје могућност да се одреди област друштвеног живота за коју се може везати појам е-спорта. Као што се може приметити, Вагнер одређује е-спорт као врсту спортске активности. Од домаћих аутора, Андоновић и Радовановић одређују појам е-спорта као психофизичку активност људи у упражњавању и коришћењу видео-игара, која се одвија на рачунарским и другим информационо-комуникационим уређајима, а која је усмерена на остваривање победе у односу на остале учеснике надметања (Андоновић и Радовановић 2019, 46). Аутори су такође става да е-спорт представља посебну врсту спорта.

Уколико поменута схватања подведемо под законску дефиницију спорта, можемо бранити тезу да е-спорт треба да буде препознат као део спорта. Надметања у е-спорту се одвијају на формално организованим и неорганизованим такмичењима, при чему подразумевају психо-физичку спремност играча за учествовањем и надметањем. Уз то, упражњавањем е-спорта остварују се циљеви спорта попут потребе човека за стваралаштвом (што кроз стварање саме видео игре, што кроз активност играча у смислу проналажења нових идеја у оквиру правила игре за остваривање победе и циља игре), афирмацијом (углед у широј друштвеној и ужој играчкој заједници у случају успешних и квалитетних резултата на надметањима у датом видео игри), што за такмичењем са другима (циљ е-спорта је управо победа над супарником, односно другим играчем или играчима).

Иако је исправно рећи да у е-спорту нема физичке активности колико и у другим, „традиционалним” спортовима који се заснивају на физичкој снази и спремности учесника, е-спорт нема ништа мање активну психичку активност учесника у односу на друге спортове. Многе активности које су одавно препознате као облик спорта, односно као врста спортске активности, имају сличан облик и природу као и е-спорт, будући да се више заснивају на психичким способностима учесника. Примера ради, шах, пикадо, па и ауто и мото трке представљају облике спортских активности и као такве су препознате у одговарајућим актима државе који се односе на спорт. Самим тим, јасно је да е-спорт, који се по начину (физичког) упражњавања не разликује од претходно поменутих, слободно може одредити као врста спортске активности. На основу изложеног можемо изнети тврдњу да е-спорт представља врсту спорта, уколико се тумачи сходно законском одређењу спорта у Републици Србији.

### **Изазови правне природе и специфичности е-спорта у односу на традиционалне спортове**

И поред растућег значаја е-спорта, регулатива која се односи на ову појаву и активност не може се наћи у посебном законском тексту, већ се попут осталих спортских грана, општи принципи и правила у вези са овом појавом налазе у Закону о спорту. Према томе, на сва питања у вези са правима и оба-

везама учесника, категоризацији спорта, организовању спортских приредби у вези са спортом, треба применити одредбе Закона о спорту.

Одређена питања у вези са е-спортом могу се пронаћи и у подзаконским општим актима који детаљније разрађују правила предвиђена Законом о спорту. Један од таквих аката је Правилник о спортским гранама и областима спорта у Републици Србији и спортским дисциплинама у оквиру спортских грана и области спорта („Сл. гласник РС”, бр. 51/2016, 95/2016, 59/2017, 84/2017, 44/2018), уређује спортске гране и спортске дисциплине у оквиру спортских грана у Републици Србији и прави поделу на олимпијске спортове, параолимпијске спортове, непараолимпијске спортове особа са инвалидитетом, неолимпијске спортове и неолимпијске остале спортове.

Међу осталим неолимпијским спортовима, своје место у поменутом правилнику нашао је и е-спорт. Такође, у овом правилнику учињена је подела е-спорта на спортске дисциплине. Као спортске дисциплине у оквиру е-спорта одређене су игре: StarCraft II, Dota 2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Smite, Hearthstone: Heroes of Warcraft, Counter Strike 1.6, World of Warcraft, Diablo, World of Tanks, Pro Evolution Soccer, FIFA, NBA2K, Tekken, Street Fighter, Call of Duty, Battlefield, Arma, A.V.A, Heartstone.

Поменуте спортске дисциплине заправо представљају неке од најпопуларнијих видео-игара на свету. Међутим, у вези са овако одређеним спортским дисциплинама отвара се неколико суштинских питања у вези са њиховим правним статусом.

Прво, иако су одређене као спортске дисциплине, поменуте видео игре представљају приватно власништво њихових произвођача, који представљају међународне и националне корпорације и привредне субјекте. Тако је, примера ради, видео игра „Counter-Strike” развијена од стране „Hidden Path Entertainment-a” и „Valve-Corporation-a”, која га је и издала, „NBA2K” је развијена од стране „Visual Concepts-a”, а издали су га „Sega Sports” и „2K Sports”. Видео игра „Tekken” је развијена од стране „Bandai Namco Studios” и „Namca”, а објављен од стране Bandai Namco Studios, Sony Computer, Namco и Entertainment-a. То значи да поменуте компаније имају потпуно власништво над видео игром, као посебним рачунарским програмом (software-ом) и њеним алгоритмом, односно кодом који утиче на ток и правила игре. Суштински, то значи да свака промена правила у оквиру игре није под надлежношћу међународног савеза учесника спорта, већ је подређена привредном субјекту који је развио и објавио видео-игру.

У овоме се управо огледа прва велика значајна специфичност е-спорта у односу на традиционалне врсте спортова. Наиме, други традиционални и популарни спортови попут кошарке, фудбала, пливања, ватерпола, формално нису власништво приватних или јавних организација, већ као универзално значајне активности припадају свима и могу се слободно упражњавати, у оквиру или ван спортских организација. Практично, то значи да се фудбал може играти слободно на пољани или бетону, да се може пливати по слободној вољи на било којој јавној или приватној воденој површини, без бриге да неко има

власништво или монопол над том активношћу. У свим тим спортским гранама и спортским дисциплинама могу се слободно уређивати правила од стране учесника и организација које руководе формалним и неформалним надметањима и такмичењима.

Са друге стране, да би се, макар и ван оквира организације, учествовало у е-спорту, неопходно је поседовати, односно купити видео игру у којој играч жели да учествује и да се такмичи са другима. Дакле, једно привредно друштво има власништво над „спортском” активношћу и може је регулисати и ограничавати (са техничке стране) по сопственој вољи. Такође, правила већина е-спорт играна се не могу мењати, осим уколико њихови произвођачи нису предвидели такву могућност.

Други изазов који се може јавити у вези са спортским дисциплинама е-спорта у Републици Србији, јесте затворен број дисциплина, односно видео игара које су предвиђене Правилником о спортским гранама и областима спорта у Републици Србији. Истина је да поменуте дисциплине представљају неке од најпопуларнијих видео игара на свету. Међутим, њихов број на тржишту је у непрестаном порасту и константно долази до промене њихове тржишне вредности, заступљености међу играчима, па самим тим и до пада или раста популарности. Стварање и публикавање нових видео игара може довести до тога да нека од наведених игара изгуби на популарности, да се смањи број учесника, па тиме може да дође до престанка организације такмичења у тој видео игри због смањеног интересовања јавности, мањка популарности и губитка новчаних средстава. Као последица тога, може се јавити ситуација да Правилник не предвиди нове видео игре које имају велики значај у свету е-спорта, већ да предвиђа спортске дисциплине (видео игре) које више нису актуелне.

У вези са поменутим изазовом треба поменути ситуацију да је тржиште видео игара у непрестаном развоју, што по броју учесника и посматрача, што по количини новца која се улаже у ово тржиште, па је тако оно засенило, у одређеним аспектима и филмску индустрију (Techtrunch 2019). Видео игре су најдетаљнији и најмаштовитији дигитални светови и окружења. Као такви, имају највећи потенцијал за имерзију у дигитални свет и остајање у њему. Комбинација такве природе и компетитивне онлајн компоненте даје смисао и функцију том дигиталном свету, и додатни разлог да се у њему дуже остане (Вјелажас and Filipović 2020). Даљи развој видео игара може ићи у правцу развијања нових облика упражњавања е-спорта, у форми виртуелне стварности (VR), што треба посматрати као неодвојиви део е-спорта, па и ове области треба узети у разматрање приликом уређивања статусних и организационих питања е-спорта.

Као могуће превазилажење поменутих препрека, аутори предлажу да се поред поменутих видео игара, предвиди и отворена клаузула која би се односила на све нове дисциплине и облике електронског спорта који су актуелни. Оправдање отворене клаузуле налази се у непрестаном развоју индустрије

видео игара и брзим променама у њиховој популарности. Такође, отворена клаузула би спречила потребу за честим променама правилника.

Ограничавањем броја видео игара, као што је случај у тренутном Правилнику, ствара се правно техничка баријера развоју е-спорта као посебне спортске дисциплине. Брз и тешко предвидив развој ове појаве треба да прати и флексибилна регулатива која би обезбеђивала спортском савезу у области е-спорта, али и свим играчима различитих дисциплина, да прате трендове и да лакше буду укључени у све активности и промене у вези са овим спортом.

### **Национални спортски савез у области е-спорта у Републици Србији**

Посебно важно питање у вези са е-спортом тиче се националних спортских савеза. Ради уређивања питања од заједничког интереса, заједничког представљања, као и утврђивања основних питања у вези са организацијом такмичења и правним статусом спортиста у одређеној грани спорта, спортске организације, самостални професионални спортисти, савези и друга удружења у тој грани, према чл. 97 ст. 1. Закона о спорту, имају могућност да се удруже у гранске спортске савезе за једну или више спортских грана. Као највиши облик удруживања у одређеној грани спорта, фигурира национални грански спортски савез, чија је основна улога да уређује обављање спортских активности у датој грани спорта, утврђивање спортских правила, репрезентује национални спорт на међународним такмичењима, као и да представља државу у међународним спортским организацијама у тој грани спорта. Само један спортски савез може да буде национални грански спортски савез. Као неопходан услов за оснивање гранског спортског савеза, предвиђено је да мора постојати најмање три регистроване спортске организације у грани спорта и на подручју за коју се тај савез оснива.

Национални грански спортски савези у Републици Србији утврђују се Правилником о надлежним националним спортским савезима за спортске гране и области спорта у Републици Србији („Сл. гласник РС, бр. 95/2016, 45/2018, 17/2021”). Иако е-спорт представља спортску дисциплину, поменути Правилником није утврђен надлежни национални спортски савез са спортску грану е-спорта. У Агенцији за привредне регистре постоји „Српски савез електронских спортова и еспортова”, као грански спортски савез, али тај савез нема статус надлежног националног спортског савеза који има искључиву улогу у одређеној грани спорта за репрезентовање спота и вођење националних такмичења.

Сматрамо да је ово једна од неопходних ставки за даљи развој е-спорта као спортске дисциплине у Републици Србији. Национални грански савез представљао би форум за исказивање интереса е-спортиста, њихових тренера, организација и других радника у овој области. На тај начин е-спорт би добио и важан национални институционални оквир за заштиту права и интереса његових учесника (Бошковић и Бошковић 2012, 59-70).

## Неки радноправни аспекти (е)-спорта у Републици Србији

Према опште прихваћеном схватању, однос професионалног спортисте и спортске организације има карактеристике радног односа, те професионални спортиста има сва права, обавезе и одговорности у складу са законом којим се уређује рад, осим ако Законом о спорту, или спортским правилима надлежног међународног спортског савеза није друкчије утврђено.

Закон о спорту Републике Србије у члану 13 став 1 изричито предвиђа да професионални спортиста заснива радни однос са спортском организацијом „закључењем уговора о раду”. Уколико прихватимо тезу да је е-спорт један облик или врста спорта, онда би по аналогији уговор о раду морао да се закључује са лицима која се баве е-спортом и то настају одређени проблеми. Ако кажемо да постоји низ специфичности радноправног односа спортиста у односу на општи режим радног односа, онда су оне још израженије када је реч о е-спорту.

За почетак, испитујући правну природу уговора о раду професионалног спортисте, као круцијално се поставља питање да ли се заиста може повући паралела између уговорног односа професионалног спортисте, односно е-спортисте и спортске организације, са уговором о раду.

Свакако да приступ поистовећивања који сугеришу поједини аутори није извршен без претходног разматрања и уважавања основних карактеристика односа који настају између професионалног спортисте и спортске организације. У том контексту се као основна идеја намеће веза која поменути однос професионалног спортисте и спортске организације види кроз уговор о раду, а који је дефинисан делом кроз одредбе Закона о спорту Републике Србије, али и кроз аналогну примену одредаба Закона о раду Републике Србије („Сл. гласник РС, бр. 24/05, 54/09, 32/13, 75/14, 13/17 – одлука УС, 113/17 и 95/18”).

Међутим, поставља се питање да ли се оваква паралела може повући и у случају е-спорта. Чини се да прва основна препрека у било каквом даљем радноправном уређивању правног положаја е-спортисте се налази у годинама живота за заснивање радног односа. Према чл. 24. ст. 1 Закона о раду, радни однос може да се заснује са лицем које има најмање 15 година живота и испуњава друге услове за рад на одређеним пословима. Према чл. 13 ст. 3 Закона о спорту, професионални спортиста има сва права, обавезе и одговорности из радног односа у складу са Законом о раду, осим ако спортским правилима надлежног међународног спортског савеза није друкчије одређено. Дакле, у овом тренутку, старосна граница од 15 година живота делује као непремостива препрека за заснивање радног односа са е-спортистом, без обзира што је природа е-спорта таква да се деца врло рано укључују у ову врсту активности, те једини законски правни основ оваквог односа представља уговор о стипендирању.

У истом контексту, са проблематиком е-спорта повезано је и питање дечјег рада, нарочито у условима дигитализације и дигиталне револуције која је захватила све сегменте друштва. Међународна организација рада, као и друге међународне организације, посветиле су пажњу овој проблематици и усво-



јиле међународне стандарде, оличене у Конвенцији бр. 138 о минималним годинама старости за заснивање радног односа из 1973. године („Сл. лист СФРЈ” – Међународни уговори, бр. 14/1982) и Конвенцији бр. 182 о забрани најгорих облика дечјег рада из 1999. године („Сл. лист СРЈ” -Међународни уговори, бр. 2/2003). Конвенција бр. 138 у чл. 7 прописује да национални закони, односно прописи, могу да дозволе запошљавање, односно рад лица од 13 до 15 година старости на лакшим радовима који (а) немају изгледа да буду штетни по здравље деце или развој и (б) нису такви да штете њиховом похађању школе, учешћу у програмима професионалне оријентације или обуке које је одобрио надлежни орган.

На подручју Европске уније, најзначајнија је Директива ЕУ бр. 94/33 о заштити младих на раду (Official Journal of the European Communities, No L 216/12, 20.8.94) која у овој области представља полазиште и оквир за даљу разраду од стране држава чланица. У чл. 3 директиве наводе се основни појмови, где се под „младом особом” сматра свако лице млађе од 18 година, док је „дете” свако лице млађе од 15 година или које још увек подлеже редовном школовању према националном закону. Иначе, то је и главни разлог зашто домаћи законодавац предвиђа 15 година као доњу границу за заснивање радног односа.

Директива, у складу са међународним радним стандардима у ово дефинише појам „лаког рада” (light work) као сваки рад који, због својствене природе задатака које укључује и посебних услова под којим се обавља: (1) вероватно не може да буде штетан по безбедност, здравље или развој деце, (2) није такав да омета похађање школе, учешће у програмима професионалног усмеравања или утиче на њихову способност да стекну корист од обуке коју су добили.

Дакле, директива поставља старосна ограничења за рад, те се не могу запослити деца млађа од 15 година живота, али истовремено и дозвољава деци млађој од 15 година живота да се запосле у културним, уметничким, спортским или рекламним активностима, под условом да је то одобрио надлежни орган (Јашаревић 2020, 9).

Што се тиче радног ангажовања деце у спорту, сходно Закону о спорту, деца млађа од 15 година не могу закључити уговор о раду и бити професионално ангажована, јер се на њих односе заштитне одредбе у вези са заснивањем радног односа из Закона о раду. Међутим, треба истаћи да Законом о спорту није одређена доња животна граница за спортисте аматере или спортисте такмичаре, те се у тој улози могу наћи и сва малолетна лица, па и она која имају мање од 15 година живота. Ангажовање деце, као спортских такмичара аматера (којима се плаћа одређена новчана накнада), није прецизно регулисано Законом о спорту, те она подлежу одговарајућим одредбама Закона о облигационим односима и Породичног закона.

Још један недостатак домаћег законодавног оквира је што позитивно право Републике Србије, за разлику од законодавства свих држава чланица Европске уније, не регулише појам и врсте „лаког рада”. Шта представља пре-

дмет лаког рада зависи, пре свега, од културних, економских, политичких и других карактеристика сваке појединачне државе. У том смислу, поједине државе, попут Немачке и Словеније, таксативно набрајају активности које сматрају лаким радом, (нпр, испорука новина, рад у продавници, домаћинству, баштовански послови, активности при спортским организацијама, итд), док друге негативно одређују појам лаког рада – „није лаки рад онај који прекорачује ниво радне способности који се очекује од детета” (Јовановић 2020, 5).

Поред узраста, ограничава се и радно време код лаког рада и тражи сагласност законског заступника за обављање оваквих послова (Јашаревић 2020, 19).

Међутим, ниједна држава не наводи е-спорт као облик лаког рада, јер он то по својој природи и није. На пример, домаћа Уредба о утврђивању опасног рада за децу („Сл. гласник РС”, бр. 53 од 30. маја 2017. године) не предвиђа е-спорт, нити било какав рад посредством информационо-комуникационих технологија као врсту опасног рад, већ у чл. 5 забрањује или ограничава излагање специфичним ризицима, од којих посебно наводи „рад у нефизиолошком положају тела” (нпр. дуготрајно повијен положај тела), а што јесте најчешће једна од карактеристика е-спорта.

Дакле, јасно је да спорт за децу, у начелу, представља едукативну активност која може да улепша њихово одрастање и припреми их за улоге и одговорност у одраслом добу на тај начин што позитивно утиче на самопоуздање и самопоштовање, развија социјалне вештине и учи их да поштују правила фер игре и да се достојанствено носе са поразом, који је саставни део живота. Сматрамо да исте вредности вреде и код е-спорта, али смо исто тако свесни и појединих штетних последица истог, повезаних са прекомерним седењем, болестима зависности, па чак и употребом недозвољених средстава (допинга) како би се побољшале перформансе такмичара, које су по својој природи такве да се овакав облик делатност не може сврстати у лаки рад.

Друго отворено питање и карактеристика која се уочава код уговора у свим колективним спортовима, које закључују професионални спортисти и спортске организације, јесте да се ови уговори, по позитивном законодавству, закључују на одређено време, најчешће до 5 година. Дакле, већ у основи самог уговора о ангажовању професионалног спортисте настаје велико „разилажење” са уговором о раду, обзиром да не постоји опција закључења уговора на неодређено време. Ово је и логично, јер је основни интерес радног законодавства, у ширем смислу, сигурност запосленог, у чијој основи се налази радни однос на неодређено време, док је у спорту основни интерес заштита интегритета такмичења, кроз заштиту појединца, као слабије стране (Север 2016, 71-81). Дакле, професионалном спортисти, без обзира о ком се спорту ради, важно је да развија свој таленат, да се усавршава и напредује, а то може да постигне само кроз играње у бољим клубовима и захтевнијим такмичењима. Професионалном спортисти, у таквој ситуацији, није потребна претпоставка да је ушао у уговорни однос са спортском организацијом на 5 година, не само зато што му то можда не гарантује сигурност спортског напредовања, већ пре свега, зато

што не може самоиницијативно, без оправданог разлога, да напусти клуб једностраним раскидом, а да то не изазове спортске санкције по њега. Такође, професионалном спортисти је у интересу да у таквој ситуацији остане слободан играч и да може самостално донети одлуку са којим клубом жели да ступи у уговорни однос. То уједно значи и да уговори које закључују професионални спортисти или е-спортисти и спортске организације, без обзира што постоји извешан степен препознатљивости и сличности са уговорима о раду, суштински не могу бити поистовећени, обзиром да услед значајних разлика и одступања, указују да се ради о посебној врсти уговора. Та одступања се не одражавају кроз разлике на које је указано у овом раду, већ на потребу за разумевањем да се уопште не ради о разликама, већ о потпуно другачијем приступу уговорном односу спортисте и спортске организације.

### Закључак

И поред тога што представља релативно нову појаву, е-спорт је створио једно од најбрже растућих и највећих тржишта на свету. Огромни наградни фондови које се појављују на такмичењима и подршка спонзора у вези са њиховим организовањем утицали су и на енормно повећање броја играча који активно учествују у надметању у видео играма, тежећи да постану најуспешнији у својим микро или макро средина.

Иако је исправно рећи да у е-спорту нема физичке активности колико и у другим, „традиционалним” спортовима који се заснивају на физичкој снази и спремности учесника, е-спорт нема ништа мање активну психичку активност учесника у односу на друге спортове. Многе активности које су одавно препознате као облик спорта, односно као врста спортске активности, имају сличан облик и природу као и е-спорт, будући да се више заснивају на психичким способностима учесника.

Данас је проблематика е-спорта нераскидиво повезана је са питањем дечјег рада, нарочито у условима дигитализације и дигиталне револуције која је захватила све сегменте друштва. Недостатак домаћег законодавног оквира који представља проблем законском уређењу е-спорта, јесте управо то што позитивно право Републике Србије, за разлику од законодавства свих држава чланица Европске уније, не регулише појам и врсте „лаког рада”, мада смо мишљења да професионални е-спорт не може никако да се подведе под појам лаког рада.

Сматрамо да је, за почетак, неопходно формирање националног гранског савеза у области е-спорта у Републици Србији, који би представљао форум за исказивање интереса е-спортиста, њихових тренера, организација и других радника у овој области. На тај начин е-спорт би добио и важан национални и институционални оквир за заштиту права и интереса његових учесника.

## Литература

1. Андоновић, Стефан и Игор Радовановић. 2019. „Могућност правне квалификације електронског спорта као врсте спорта”, *Страни правни живот*, Београд, бр. 1/2019.
2. Андоновић, Стефан, 2017. „Право на спорт као људско право”, *Страни правни живот*, бр. 3/2017.
3. Бошковић, Бранко и Валентина Бошковић. 2012. „Прилог методологија израде стратегије развоја гранских спортова у Србији на примеру атлетског спорта”, *Спорт – Наука и Пракса*, Vol. 2, No.4/2012.
4. Вуковић Зоран. 2019. „О појму спорта”, *Слобода пружања услуга и правна сигурност* у: Мићовић Миодраг (ур.), Правни факултет Универзитета у Крагујевцу.
5. Ђурђевић, Ненад. Миодраг Мићовић, Зоран Вуковић. 2014. „Уговори о спорту”, Крагујевац: Институт за правне и друштвене науке.
6. Закон о спорту „Сл. гласник РС”, бр. 10/2016.
7. Јашаревић, Сенад. 2020. „Заштита деце у вези с радом у ЕУ”, *Часопис за радно право и социјално осигурање Републике Србије*, Београд, бр. 2/2020.
8. Јовановић, Предраг. 2020. „Упоредна анализа заштите деце на раду и заштита деце од дечјег рада у законодавству Републике Србије и у законодавству одабраних земаља”, *МАП 16 Пројекат*, Међународна организација рада.
9. Правилник о надлежним националним спортским савезима за спортске гране и области спорта у Републици Србији „Сл. гласник РС”, бр. 95/2016, 45/2018, 17/2021.
10. Правилник о спортским гранама и областима спорта у Републици Србији и спортским дисциплинама у оквиру спортских грана и области спорта, „Сл. гласник РС”, бр. 51/2016, 95/2016, 59/2017, 84/2017, 44/2018.
11. Север, Мирослав. 2016. „Уговор о раду у професионалном спорту”, Бранич, Год. 129, бр. 1/4 (2016).
12. Шупут, Дејан. 2009. „Законско уређење спорта у европским државама”, *Страни правни живот*, бр. 3/2009.
13. Vjelajac, Željko and Aleksandar Filipović, 2019. “Gamification as an Innovative Approach in Security Systems”, in *Proceedings of the 1st Virtual International Conference “Path to a Knowledge Society-Managing Risks and Innovation - PaKSoM 2019”*, 2019, 137-142. Belgrade: Mathematical Institute of the Serbian Academy of Sciences and Arts
14. Vjelajac, Željko, and Aleksandar M. Filipović. 2020. “Internet Addiction Disorder (IAD) as a paradigm of lack of security culture”. *Culture of Polis*, XVII(43), 239-258.
15. Gatto, James. Mark Patrick, 2016. “Overview of Select Legal Issues with Esports”, *Sports&Entertainment Law Journal Arizona State University*, no. 6, 2016. Доступно на: <http://asuselj.org/wp-content/uploads/2017/08/Gatto-Esports.pdf>
16. [http://visnyk.kh.ua/web/uploads/journals\\_pdf/%D0%92%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BA\\_4\\_2018\\_%D0%B6%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%BB.pdf#page=89](http://visnyk.kh.ua/web/uploads/journals_pdf/%D0%92%D1%96%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BA_4_2018_%D0%B6%D1%83%D1%80%D0%BD%D0%B0%D0%BB.pdf#page=89).

17. McCutcheon, Christopher, Michael Hitchens, Anders Drachen. 2017. "eSport vs irlSport", International Conference on Advances in Computer Entertainment, Springer, Cham,
18. Scholz, Tobisa. 2019. *eSports is Business – Management in the World of Competitive Gaming*, Palgrave Macmillan, Cham Switzerland, 2019.
19. Techcrunch, 2017. *Video game revenue tops \$43 billion in 2018, an 18% jump from 2017*, Доступно на: <https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/>, приступ 01.05. 2021.
20. Tolmachevska, Yullia, and Maxim Tkalic. 2018. "Esport: Problems of the Legal Regulations", *Journal of the National Academy of Legal Sciences of Ukraine*, Vol. 25, No. 4/2018.
21. Wagner, Michael. 2006. On the Scientific Relevance of eSports. *International conference on Internet computing and games development*, Las Vegas: ICOMP.

## CERTAIN STATUS AND LABOR LAW ISSUES OF ELECTRONIC SPORT IN THE REPUBLIC OF SERBIA

**Summary:** The development of sports law has fundamentally changed the angle of view on the relationship between sports and law, which has long prevailed and manifested itself through the concept of denying the existence of the need to create special sports norms. With a critical approach and theoretical consideration, sports law has separated over time into a special branch of law that seeks to explain the essence of sports specificity, proving that the identity of sports norms arises precisely from the need for a broader view of relationships that arise in sports. As a distinctly social phenomenon, digitalization is beginning to have a strong influence on traditional sports concepts and the principles on which it is based, creating new forms of existence and practice of sports and leading to the emergence of e-sports. Due to the increasingly important role of e-sports in society, the work will be focused on the legal analysis of the position of e-sports in the sports system of the Republic of Serbia. Also, the authors will address the issue of the possibility of application or the need to change traditional principles in the field of sports to e-sports, which means pointing out the need to harmonize certain legal institutes related to e-sports in some places. The research will also include a review of labor and legal aspects of electronic sports, such as the possibility of signing contracts with persons under the age of 15, the possibility of signing contracts with athletes, etc. To answer the questions, we will start the analysis by defining the concept of sports and e-sports in the Republic of Serbia.

**Keywords:** sports, e-sports, employment, sports disciplines, light work