

E-SPORT: PRAVNA REGULATIVA I ORGANIZACIJA

Gavrilović Ana¹

Fakultet za sport Univerziteta „Union – Nikola Tesla”, Beograd, Srbija

Gavrilović Marko²

Pravni fakultet, Univerzitet u Beogradu, Beograd, Srbija

Ostojić Bojana³

Fakultet za projektni i inovacioni menadžment “prof. dr Petar Jovanović”, Beograd, Srbija

Hrvoje Hudoletnjak⁴

Fakultet za hotelski i turistički menadžment, Univerzitet primenjenih nauka, Vimal, Zagreb, Hrvatska

APSTRAKT

Ovaj rad analizira e-sport kao specifičan oblik sportskog takmičenja, fokusirajući se na njegovu organizaciju i pravnu regulativu. E-sport, koji podrazumeva profesionalno takmičenje u video-igrama, postao je globalni fenomen sa značajnim društvenim, ekonomskim i kulturnim uticajem. Rad istražuje istorijski razvoj e-sporta, njegovu strukturu, organizaciju i pravne okvire koji omogućavaju funkcionisanje ove industrije na međunarodnom nivou. Posebna pažnja posvećena je analizi regulative u različitim zemljama i ulozi međunarodnih organizacija u afirmaciji e-sporta. Takođe, razmatraju se etička pitanja, prava učesnika i izazovi u vezi sa standardizacijom pravila. Cilj rada je pružiti celovitu sliku trenutnog stanja e-sporta, osvetliti njegovu perspektivu kao sportske discipline i ukazati na važnost daljeg razvoja pravnih i organizacionih standarda. Metodologija koja je korišćena u radu bazira se na komparativnoj analizi postojećih e-sport organizacija u svetu i regionu kroz postavke, perspektivu i razvoj samog sporta i njegove organizacije sa posebnim osvrtom na pravnu regulativu koja u Srbiji gotovo i da ne postoji za ovu sportsku granu. Pregledom svetske i domaće literature u različitim naučnim bazama ovim radom sklopljena je slika o celokupnom sistemu funkcionisanja i predlozima za unapređenje e-sporta.

¹ ana.gavrilovic@fzs.edu.rs, ORCID 0000-0001-6942-0255

² gavrilovicmare14@gmail.com

³ bojanaostojic2002@yahoo.com, ORCID 0000-0001-6731-431X

⁴ hudoletnjak.hrvoje@gmail.com, ORCID 0009-0008-6643-8239

Ključne reči: međunarodna regulativa, globalni fenomen, video-igre, etička pitanja/, standardizacija, organizacione postavke.

ABSTRACT

This paper analyzes e-sports as a specific form of sports competition, focusing on its organization and legal regulation. E-sports, which involve professional competition in video games, have become a global phenomenon with significant social, economic, and cultural impact. The paper explores the historical development of e-sports, its structure, organization, and the legal frameworks that enable the functioning of this industry at the international level. Special attention is given to the analysis of regulations in different countries and the role of international organizations in promoting e-sports. Ethical issues, participants' rights, and challenges related to the standardization of rules are also examined. The aim of the paper is to provide a comprehensive overview of the current state of e-sports, highlight its perspective as a sports discipline, and emphasize the importance of further development of legal and organizational standards. The applied methodology is based on a comparative analysis of existing e-sports organizations worldwide and in the region, through the settings, perspectives, and development of the sport and its organization, with a particular focus on legal regulation, which in Serbia almost does not exist for this branch of sport. By reviewing global and domestic literature across various scientific databases, this paper provides an integrated picture of the entire functioning system and offers proposals for improving e-sports.

Keywords: international regulation, global phenomenon, video games, ethical issues, standardization, organizational frameworks.

Uvod

U savremenom društvu informaciono-komunikacione tehnologije imaju presudnu ulogu u oblikovanju ekonomskih, društvenih i kulturnih tokova. Njihov razvoj uslovio je pojavu novih oblika interakcije, stvaranje digitalnih zajednica i transformaciju čitavih industrija. Jedan od najizraženijih fenomena u ovom kontekstu jeste razvoj video-igara, koje su od puke zabave postale globalna industrija sa višestrukim društvenim i ekonomskim implikacijama. Posebno mesto unutar ove industrije zauzima e-sport, odnosno elektronski sport, koji se definiše kao organizovana takmičenja u video-igramama sa jasno ustanovljenim pravilima i profesionalnom strukturom. Od svojih prvih, neformalnih manifestacija i okupljanja entuzijasta tokom devedesetih godina prošlog veka, e-sport je prerastao u multimilijardersku industriju, priznat u sve većem broju zemalja kao sastavni deo savremenog sportskog i zabavnog sistema (Newzoo, 2021; Newzoo, 2023).

E-sport je tokom poslednjih decenija doživeo radikalnu transformaciju. Dok je u svojim počecima bio percipiran isključivo kao oblik zabave, danas ima status ozbiljne profesionalne discipline koja okuplja lige, timove, sponzore i organizatore događaja sa višemilionskim nagradnim fondovima. Profesionalni e-sportisti uživaju pažnju medija i status sličan tradicionalnim sportistima, dok su globalni brendovi poput Coca-Cole, Red Bulla i Intela prepoznali njegov komercijalni potencijal i uključili se kao sponzori i partneri velikih međunarodnih takmičenja. Prema izveštaju Newzoo-a (2023), tržišna vrednost industrije u 2023. godini premašila je 1,38 milijardi američkih dolara, uz prognoze da će nastaviti rast dvocifrenim stopama u narednim godinama. Ova vrednost ne obuhvata samo nagradne fondove, već i prihode od sponzorstava, medijskih prava, prodaje ulaznica, digitalnih servisa i merchandisinga, čime se e-sport svrstava među najdinamičnije segmente globalne industrije zabave.

Struktura e-sport industrije pokazuje sve veću sličnost sa tradicionalnim sportovima. Organizacija liga i sezona odvija se po modelu profesionalnih sportskih takmičenja, timovi funkcionišu kao profesionalne organizacije sa trenerima, analitičarima i logističkom podrškom, dok franšizni model, prisutan u ligama kao što su League of Legends Championship Series ili Overwatch League, osigurava institucionalnu stabilnost i ulaganja (Jonsson & Woodcock, 2017; Renkai, Xinning & Yubo, 2022). Takmičenja obuhvataju različite žanrove igara - od strateških i pucačkih, preko MOBA naslova, do sportskih simulacija - čime se e-sport pozicionira kao inkluzivan i široko dostupan oblik digitalnog sporta. Publika i gledanost igraju centralnu ulogu: prema podacima Newzoo-a (2020), broj gledalaca e-sporta prevazilazi publiku mnogih tradicionalnih sportova, a striming platforme poput Twitch-a i YouTube-a doprinele su internacionalizaciji ovog fenomena i stvaranju globalne baze fanova (Nielsen, 2018).

Ipak, razvoj e-sporta ne bi bio moguć bez paralelnog razvoja informaciono-komunikacionih tehnologija i procesa globalizacije. Internet i digitalne platforme omogućili su globalnu povezanost igrača i gledalaca, dok su cloud computing, VR i AR tehnologije doprinele stvaranju sofisticiranog i zahtevnog takmičarskog okruženja (Wagner, 2007). Ove tehnologije ne samo da su ubrzale širenje e-sporta, već su omogućile da on preraste granice nacionalnih tržišta i postane globalni fenomen, dostupan učesnicima i publici bez obzira na geografske i kulturne barijere. Time je e-sport, poput tradicionalnih sportova, postao sredstvo povezivanja različitih društvenih i kulturnih zajednica.

E-sport je takođe pronašao svoje mesto u obrazovnom i profesionalnom kontekstu. Sve veći broj univerziteta i obrazovnih institucija uvodi programe posvećene menadžmentu e-sporta, razvoju igara i digitalnom marketingu, prepoznajući ovu industriju kao perspektivno tržište rada. Profesionalni igrači ostvaruju karijere koje se mogu porediti sa onima u tradicionalnim sportovima, dok obrazovni programi doprinose stvaranju novih profila stručnjaka potrebnih za podršku ovoj industriji. Ovi trendovi ukazuju na to da e-sport nije

samo prolazna forma zabave, već integralni deo savremenog društva i ekonomije (Tassi, 2013).

Međutim, uprkos impresivnom rastu, industrija se suočava sa ozbiljnim izazovima, naročito u domenu pravne regulative. Osnovna pitanja odnose se na zaštitu intelektualne svojine, budući da su video-igre koje čine osnovu e-sporta autorska dela i proizvodi kreativnih industrija. Kako naglašava Čeranić Perišić (2023), zaštita autorskih prava i licenci predstavlja fundament funkcionisanja e-sporta, jer omogućava developerima igara da zadrže kontrolu nad upotrebom svojih proizvoda u profesionalnim takmičenjima i spreče njihovu neovlašćenu upotrebu. Pored pitanja intelektualne svojine, pravna regulativa obuhvata i zaštitu prava igrača, radne uslove, zdravstvenu zaštitu i etičke norme. Thompson (2013) ističe da je implementacija fer-pleja i etičkih standarda u digitalnom okruženju jedan od najvećih izazova e-sporta, jer isti principi moraju važiti kao i u tradicionalnim sportovima.

Pravni aspekti posebno dobijaju na značaju kada se posmatra ekonomska strana industrije. Sa prihodima koji se mere milijardama dolara godišnje (Newzoo, 2021), e-sport generiše prihode od sponzorstava, prenosa događaja, prodaje proizvoda i usluga, ali bez jasne pravne regulative ovi tokovi ostaju podložni nesigurnosti i potencijalnim zloupotrebama. Zakonodavni okvir stoga mora da obezbedi transparentnost i stabilnost ekonomskih odnosa, kao i zaštitu svih učesnika - od igrača i timova do organizatora i sponzora. Na međunarodnom nivou, organizacije poput World Esports Association (WESA) i International Esports Federation (IESF) rade na standardizaciji pravila i zaštiti učesnika, dok Međunarodni olimpijski komitet (IOC, 2015) naglašava potrebu da se e-sport uklopi u šire sportske okvire i reguliše u skladu sa vrednostima olimpijskog pokreta.

Polazeći od ovih činjenica, jasno je da e-sport predstavlja jedan od najznačajnijih fenomena savremenog društva i ekonomije. Njegov rast i institucionalizacija zahtevaju dalju pravnu regulaciju i standardizaciju na međunarodnom nivou, kako bi se obezbedila profesionalnost, stabilnost i legitimnost industrije. Cilj ovog rada jeste da pruži celovit pregled trenutnog stanja e-sporta, sa posebnim naglaskom na organizacione i pravne aspekte, kao i da identifikuje ključne izazove i prepreke u njegovoj daljoj institucionalizaciji i regulaciji. Analiza postojećih pravnih i organizacionih mehanizama, kao i primera različitih država i međunarodnih organizacija, omogućiće sagledavanje potencijala e-sporta i formulaciju preporuka za njegov dalji održivi razvoj.

Doprinos ovog rada ogleda se u njegovom integrativnom i komparativnom pristupu analizi e-sporta, kojim se na jednom mestu objedinjuju organizacioni, pravni i institucionalni aspekti ove oblasti, uz poseban fokus na nedovoljno istražen kontekst Srbije. Za razliku od postojeće literature koja se najčešće bavi parcijalnim segmentima (npr. ekonomijom ili pojedinačnim pravnim pitanjima), ovaj rad sistematski povezuje globalne trendove sa domaćim pravnim okvirom i identifikuje konkretne praznine u regulativi. Dodatna

vrednost rada je u formulisanju preporuka za unapređenje pravne i organizacione strukture e-sporta, čime se doprinosi ne samo teorijskom razumevanju, već i praktičnoj primeni u procesu njegove institucionalizacije.

Metod

Pri izradi rada korišćen je kombinovani metodološki pristup, zasnovan na deskriptivnoj, komparativnoj i deduktivnoj metodi. Deskriptivna metoda omogućila je sistematski prikaz razvoja e-sporta i njegove transformacije iz oblika zabave u priznatu sportsku disciplinu, dok je komparativna metoda bila ključna za sagledavanje razlika i sličnosti u pravnim okvirima različitih zemalja, kao i za poređenje institucionalnih rešenja na međunarodnom nivou. Deduktivna metoda omogućila je izvođenje zaključaka i formulisanje preporuka o mogućim pravcima razvoja pravne regulative u Srbiji, na osnovu već postojećih primera i iskustava iz prakse drugih država i međunarodnih organizacija. Ovim kombinovanjem metodoloških pristupa omogućeno je da se fenomen e-sporta sagleda u celini, sa posebnim naglaskom na njegovu organizacionu strukturu, institucionalnu regulativu i perspektive za dalji razvoj.

Za prikupljanje literature korišćen je Google Scholar pretraživač, kao i servis Koncorzijuma biblioteka Srbije za objedinjenu nabavku - KOBSON, uz dodatni pristup drugim relevantnim međunarodnim naučnim bazama podataka. Pretraga je sprovedena korišćenjem ključnih reči: „e-sport“, „pravna regulativa“, „organizacija e-sporta“ i „međunarodne organizacije e-sporta“, a obuhvatila je izvore na srpskom, hrvatskom i engleskom jeziku. Poseban fokus stavljen je na radove i izveštaje objavljene u poslednjih 6-7 godina, uključujući relevantne zakone, pravilnike i međunarodne dokumente, među kojima se posebno izdvaja *Global Games Market Report* (Newzoo, 2021). Kriterijumi za uključivanje radova u analizu podrazumevali su dostupnost celovitog teksta, fokusiranost na pitanja pravne regulative, organizacije i menadžmenta e-sporta, kao i izveštaje o održanim međunarodnim i nacionalnim takmičenjima. Pored toga, u radu su korišćene i domaće pravne regulative (Zakon o sportu, 2016; Zakon o radu, 2018; Zakon o obligacionim odnosima, 2020), čime je omogućeno sagledavanje konteksta Srbije u poređenju sa globalnim trendovima.

U cilju premošćavanja jezičkih barijera i preciznog razumevanja stručne terminologije, korišćen je i alat ChatGPT, koji je poslužio kao podrška pri prevođenju i parafraziranju delova iz međunarodne naučne literature. Na taj način obezbeđena je verodostojnost prevoda i konzistentnost u terminološkoj upotrebi, čime se dodatno osigurava naučna pouzdanost rada. Kombinovanjem navedenih metodoloških pristupa i instrumenata, omogućeno je da se istraživanje sprovede sveobuhvatno i da se ponudi kritički i analitički utemeljena slika trenutnog stanja i perspektiva razvoja e-sporta, posebno u pogledu njegove pravne regulative i institucionalizacije.

Rezultati

Globalni rast e-sporta ne može se objasniti isključivo tehnološkim napretkom, iako je razvoj informaciono-komunikacionih tehnologija nesumnjivo bio ključni pokretač ove industrije. Pored toga, jednako važnu ulogu imaju i promene u društvenim normama, kao i u potrošačkim navikama savremenih generacija. Digitalizacija i širenje interneta omogućili su širokoj populaciji da postane deo e-sporta, bilo aktivnim učešćem u takmičenjima, bilo pasivnim praćenjem događaja na digitalnim platformama. Ovakva dostupnost doprinela je da e-sport pređe granice lokalnih zajednica i preraste u globalni fenomen sa milionskom publikom i rastućim ekonomskim značajem. Prema podacima PwC-a (2020), tržište e-sporta je 2019. godine ostvarilo globalni prihod od približno 1,1 milijarde američkih dolara, dok su projekcije ukazivale na rast do 1,8 milijardi dolara u 2023. godini. Ovaj trend rasta povezuje se prvenstveno sa porastom popularnosti striming servisa kao što su Twitch i YouTube. Upravo su ove platforme omogućile globalnu distribuciju sadržaja, obezbedile interaktivnu komunikaciju između igrača i publike i stvorile transnacionalnu zajednicu koja prevazilazi kulturne i jezičke barijere. Dodatno, e-sport postaje privlačna opcija za savremene potrošače, naročito za mlade generacije koje teže digitalnim i interaktivnim oblicima zabave. Na taj način, e-sport ne predstavlja samo profesionalno nadmetanje, već i hobi i oblik društvene interakcije, čime omogućava širok spektar angažovanja na različitim nivoima. Prepoznaje se da veliki broj pojedinaca danas vidi e-sport kao karijerni put, dok drugi ostaju na rekreativnom nivou, što dodatno širi njegovu bazu i učvršćuje njegov društveni značaj (Nielsen, 2018).

Kada je reč o ekonomskim aspektima, e-sport generiše prihode iz nekoliko ključnih izvora. Jedan od najdominantnijih jeste sponzorstvo i reklamiranje. Velike multinacionalne kompanije, uključujući proizvođače elektronike, pića i brze hrane, prepoznale su e-sport kao jedinstven kanal za promociju svojih proizvoda i usluga. Prema PwC-u (2020), sponzorstva i reklamni ugovori predstavljaju najznačajniji segment ukupnog tržišnog prihoda e-sporta, čime potvrđuju njegov potencijal kao medija za oglašavanje. Pored toga, značajan deo prihoda ostvaruje se prodajom prava na prenos događaja. Model je sličan onome u tradicionalnim sportovima - organizatori turnira ostvaruju zaradu prodajom licenci televizijskim i digitalnim kanalima. Striming platforme poput Twitch-a i YouTube-a imaju ključnu ulogu, dok se sve češće e-sport sadržaji prenose i na televizijskim kanalima, čime se dodatno širi publika i povećava komercijalna vrednost ovih događaja. Treći izvor prihoda odnosi se na prodaju proizvoda unutar igara i zvaničnog merchandise-a. Mnoge popularne igre nude opcije kupovine virtuelnih predmeta, kozmetičkih dodataka i opreme, što postaje značajan generator prihoda. Paralelno s tim, prodaja zvaničnih proizvoda timova i organizacija - poput majica, kapa i drugih artikala sa logotipima - doprinosi stvaranju dodatne vrednosti i jačanju brenda unutar e-sport zajednice. Na kraju, fizički događaji i turniri donose prihode kroz prodaju

ulaznica i licenciranje prostora. Najveći međunarodni turniri, poput *The International* u Dota 2 ili *League of Legends World Championship*, okupljaju stotine hiljada posetilaca, dok istovremeno putem digitalnih platformi privlače milionsku publiku širom sveta. Na ovaj način, prodaja karata i pristup događanjima uživo postaju dodatni stub finansijske održivosti industrije e-sporta.

E-sport, kao industrija i fenomen, ne bi mogao postojati bez snažnog temelja informaciono-komunikacionih tehnologija (IKT). Razvoj i širenje e-sporta direktno su povezani s napretkom računarskih sistema, mrežnih tehnologija i digitalnih platformi. Internet je odigrao ključnu ulogu u razvoju video-igara i njihovom pozicioniranju u savremenom društvu. Taj proces možemo označiti kao globalizaciju video-igara, što je stvorilo ogromnu zajednicu korisnika koji su spremni da izdvoje vreme i novac za uživanje u sve kvalitetnijim proizvodima koje tržište nudi (Lončar, 2005). Prema istraživanjima iz 2017. godine, čak 2,2 milijarde ljudi širom sveta koristilo je video-igre na neki način, što je doprinelo profitu od 108,9 milijardi dolara. Najveći deo ovog tržišta čini azijsko-pacifički region, gde se Kina izdvaja sa zaradom od 27,5 milijardi dolara u 2017. godini (Newzoo, 2017). Do 2018. godine broj korisnika je procenjen na 2,3 milijarde, uz predviđeni prihod od 137,9 milijardi dolara, što predstavlja skok od gotovo 30 milijardi u odnosu na prethodnu godinu (Newzoo, 2018). Ove brojke potvrđuju brz rast industrije video-igara i njen značaj za globalnu ekonomiju.

Na samom početku razvoja e-sporta, video-igre su bile jednostavne aplikacije koje su se igrale na računarskim sistemima u lokalnim uslovima. Međutim, kako su tehnologije napredovale, tako je rasla i kompleksnost igara. Danas, e-sport obuhvata širok spektar različitih žanrova igara, od borbenih igara, preko strategija u realnom vremenu, do sportskih simulacija. Razvoj računarske grafike, virtualne stvarnosti (VR) i proširene stvarnosti (AR), kao i unapređenje računarskih sistema, omogućili su sofisticirane igre koje zahtevaju visoke tehničke resurse i kompleksnu infrastrukturu za obavljanje takmičenja (Nielsen, 2018).

Prvi tehnološki izazov koji je stajao pred industrijom e-sporta bio je omogućavanje online igranja, što se u velikoj meri realizovalo kroz napredak mrežnih tehnologija. Kroz stabilne i brze internet veze, kao i s razvojem cloud computing-a, omogućeno je masovno povezivanje igrača širom sveta. Ove mrežne platforme, poput Steam-a i Battle.net-a, postale su osnovni alati za organizovanje online takmičenja, stvarajući osnovu za globalni fenomen e-sporta (Wagner, 2007). Tehnologija prenosa podataka u realnom vremenu omogućila je stvaranje profesionalnih esport liga i takmičenja sa velikim brojem učesnika i globalnim publikama.

Kao jedan od najvažnijih elemenata u razvoju e-sporta, internet je omogućio globalnu povezanost i brz pristup igrama i takmičenjima. Progresivni razvoj internetskih platformi, kao što su Twitch, YouTube, i Facebook Gaming, stvorio

je specifične kanale za prenos e-sport događaja, čime je omogućeno milionima gledalaca da prate takmičenja u stvarnom vremenu. Prema podacima iz 2020. godine, Twitch je imao više od 15 miliona dnevnih korisnika koji su pratili live streamove vezane za e-sport (Newzoo, 2020). Pored toga, na internetu su postali dostupni i brojni resursi za edukaciju, analizu i komentarisanje igara, čime se stvorila dodatna vrednost u industriji. Digitalne platforme kao što su *Steam* i *Epic Games Store* omogućile su distribuciju igara i mikrotransakcija, čime su direktno povezane sa ekonomijom e-sporta. Na njima se mogu kupiti igre, a kroz njih se prodaju i proizvodi unutar igre, kao što su virtuelne opreme i kozmetički predmeti. Takođe, ovi kanali omogućavaju organizatorima e-sport događaja prodaju prava na prenos i direktno povezivanje sa publikom. Ove digitalne ekosisteme oblikuju tržište e-sporta i imaju direktan uticaj na njegov ekonomski rast (Anderson, 2021).

E-sport, kao savremeni fenomen, prepoznaje se ne samo kao zabava, već i kao ozbiljan profesionalni sektor sa specifičnim karakteristikama koje ga razlikuju od drugih oblika sporta. Jedna od osnovnih karakteristika e-sporta je takmičarski aspekt. E-sportovi obuhvataju širok spektar video-igara u kojima se igrači ili timovi takmiče za prestižne nagrade, sponzorske ugovore i međunarodnu slavu. Ova takmičenja mogu biti pojedinačna ili timska, a takmičari mogu biti amateri ili profesionalci. Profesionalni e-sportisti ulažu značajan deo svog vremena i resursa u obuku, strateško planiranje i razvoj timskih veština kako bi postigli vrhunske rezultate na međunarodnim i nacionalnim takmičenjima (Jonsson, 2018).

Slično tradicionalnim sportovima, takmičenja u e-sportu često imaju striktna pravila i vremenska ograničenja. Igrači moraju da prate set specifičnih pravila koja se odnose na sve aspekte igre - od načina obavljanja poteza, do ponašanja u toku meča. Mnoge igre, kao što su *League of Legends* (LoL) i *Dota 2*, imaju posebno definisane „sezone“ u kojima se igrači takmiče za rang liste i sponzorsku podršku, što je osnovni element koji ih čini sportovima u pravom smislu.

Pored individualnih takmičara, e-sport se karakteriše i prisustvom profesionalnih timova i organizacija. U mnogim disciplinama, kao što su *Counter-Strike: Global Offensive* (CS) ili *Overwatch*, takmičenja su timska, te je važno da članovi tima međusobno saraduju, razvijaju sinergiju i koriste kolektivne strategije. Ovaj timski aspekt e-sporta podseća na timske sportove kao što su fudbal, košarka ili rukomet, gde je važna koordinacija i međusobno poverenje između igrača. Profesionalni timovi u e-sportu obično rade sa trenerima, analitičarima i psiholozima kako bi poboljšali performanse svojih igrača. Ove organizacije ulažu u obuku svojih timova, analizu igre i optimizaciju strategija kako bi održali konkurentsku prednost. Takođe, timovi često imaju svoje sponzore i koriste društvene mreže za promociju svojih marki, što im omogućava dodatnu finansijsku podršku (Scholz & Stein, 2017).

Tehnologija i digitalna infrastruktura čine osnovu e-sporta. Postavka globalnih

mreža omogućila je online igranje i povezivanje igrača iz različitih delova sveta. Platforme kao što su *Steam*, *Twitch* i *Battle.net* omogućavaju igračima da se povežu i takmiče u realnom vremenu, dok tehnologija visokih performansi omogućava stabilno i kvalitetno iskustvo igranja (Newzoo, 2020). Pored toga, napredak u računarskoj grafici, procesorima i internet mrežama stvorio je digitalni prostor u kojem e-sport može rasti. Profesionalni igrači koriste najnovije računare i opremu kako bi osigurali optimalne uslove za igranje. Takođe, platforme za prenos u živo, kao što je *Twitch*, omogućavaju globalnu publiku da prati takmičenja u realnom vremenu, što doprinosi stvaranju e-sport zajednice širom sveta (Jonsson & Woodcock, 2017).

E-sport se razlikuje od tradicionalnih sportova po tome što se njegova publika najvećim delom sastoji od virtuelnih gledalaca koji prate događaje putem internetskih platformi. Gledanost e-sporta beleži kontinuirani rast, pri čemu je industrija već premašila vrednost od milijardu dolara, dok broj gledalaca prevazilazi mnoge tradicionalne sportove poput NBA i NFL utakmica (Newzoo, 2020). Globalna publika okupljena na digitalnim mrežama i platformama, uz interaktivne mogućnosti komunikacije sa igračima i organizacijama, dodatno doprinosi specifičnom sportskom iskustvu koje je u velikoj meri društveno povezano (Mulle-Lietzkow, 2006). Paralelno sa tim, međunarodni turniri poput *The International* u *Dota 2* ili *League of Legends World Championship* promovišu multikulturalnost i omogućavaju umrežavanje igrača iz različitih zemalja, čime se potvrđuje internacionalni karakter e-sporta (Wagner, 2007; Hutchins & Rowe, 2012).

E-sport obuhvata različite žanrove video-igara, svaka sa sopstvenim pravilima, stilovima igre i ciljevima. Iako su svi žanrovi povezani sa takmičenjem, svaki ima specifične izazove i zahteve za igrače. Najpoznatiji žanrovi e-sportskih igara uključuju:

1. Strategije u realnom vremenu (RTS – “real time strategy”) – Strategije u realnom vremenu predstavljaju žanr u kojem se igrači bore za dominaciju nad resursima i teritorijama, upravljajući vojskom i resursima kako bi porazili protivnika. *Starcraft II* i *Warcraft III* su dva najpoznatija naslova u ovom žanru, a takmičenja u ovim igrama testiraju sposobnosti igrača u pogledu planiranja, upravljanja resursima i brzine donošenja odluka. Ove igre zahtevaju izuzetnu preciznost i sposobnost predviđanja poteza protivnika (Hutchins, Rowe, 2012).
2. Pucačke igre iz prvog lica (FPS) – Pucačke igre iz prvog lica kao što su *Counter-Strike: Global Offensive* (CS) i *Overwatch* spadaju među najpopularnije e-sport igre. U ovom žanru, igrači se takmiče u timovima ili pojedinačno, koristeći različite vrste oružja za eliminisanje protivničkog tima. Ove igre testiraju refleksne sposobnosti, timsku koordinaciju i sposobnost brzog donošenja odluka pod pritiskom. Takmičenja u ovom

- žanru obično se igraju u formatu eliminacije, gde timovi moraju da unište protivničke baze ili izvrše druge ciljeve kako bi pobedili (Johnson, Woodcock, 2017).
3. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) – MOBA igre, kao što su *League of Legends* (LoL) i *Dota 2*, postale su ključne discipline u e-sportu. U ovim igrama, timovi igrača kontrolišu heroje sa različitim sposobnostima, sa ciljem uništavanja baze neprijatelja, dok istovremeno štite svoju bazu. LoL i *Dota 2* su postale ikone e-sport scene, sa velikim nagradnim fondovima i globalnim takmičenjima. Takmičenja u MOBA igrama obuhvataju složenu timsku dinamiku, strateške planove i taktičke adaptacije tokom mečeva. Ovaj žanr zahteva visok nivo koordinacije, jer uspeh zavisi od efikasne saradnje između članova tima (Johnson, Woodcock, 2017).
 4. Sportske simulacije – E-sport obuhvata i igre koje simuliraju stvarne sportove, kao što su *FIFA* (fudbal), *NBA 2K* (košarka) i *Madden NFL* (američki fudbal). Ove igre omogućavaju igračima da preuzmu ulogu sportskih timova ili pojedinaca, simulirajući stvarne utakmice i takmičenja. Iako su ovi naslovi manje „akcionog“ karaktera u poređenju sa FPS ili MOBA igrama, oni su vrlo popularni u e-sport industriji zbog svoje pristupačnosti i velike baze ljubitelja sportova. Takmičenja u simulacijama sportova obično imaju format sličan stvarnim sportskim ligama, sa sezonama i ligaškim utakmicama, što ih čini posebno interesantnim za obožavatelje sporta (Scholz, 2020).
 5. Borilačke igre – U e-sportu postoje i borilačke igre, kao što su *Tekken* i *Street Fighter*, gde se takmiče dva igrača u borbi koristeći borilačke veštine. Iako se borbe u video-igrama ne mogu uporediti sa stvarnim fizičkim kontaktom, borbene igre su izuzetno popularne i imaju svoju e-sport scenu. Takmičenja u ovim igrama često imaju format eliminacije, gde igrači nastoje da pobeđu protivnike koristeći različite strategije i kombinacije napada (Hutchins, Rowe, 2012).

Takmičenja u e-sportu mogu se organizovati na različite načine, u zavisnosti od vrste igre, broja učesnika i geografske rasprostranjenosti. Neki od najpoznatijih formata takmičenja uključuju:

1. Online takmičenja – zbog prirode e-sporta, mnoge igre omogućavaju online takmičenja, gde se igrači ili timovi takmiče putem interneta. Ovaj format omogućava učestvovanje takmičara iz celog sveta, bez potrebe za fizičkim prisustvom. Online takmičenja obuhvataju kvalifikacije za veće turnire, kao i ligaške mečeve. Zbog svoje dostupnosti, online takmičenja predstavljaju najčešći format u e-sportu, posebno za početnike i amatere (Muller, 2006).
2. Turniri uživo – Najveći i najprestižniji događaji u e-sportu često se održavaju kao turniri uživo. Događaji kao što su *The International* u *Dota 2* ili *League of Legends World Championship* privlače profesionalne timove iz

celog sveta, koji se takmiče za velike nagrade i globalnu slavu. Takmičenja uživo obično uključuju više faza - grupnu fazu, eliminaciju i finalnu fazu - i često se održavaju u velikim arenama ili specijalizovanim mestima sa velikim brojem gledalaca (Scholz, 2020).

3. Lige i sezonska takmičenja – Mnoge igre, poput *Overwatch* i *Rocket League*, imaju svoje profesionalne lige, koje funkcionišu sličnom logikom kao tradicionalni sportski sistemi. Timovi igraju u ligama tokom sezone, sa ciljem da se kvalifikuju za finale. Ovaj format takmičenja omogućava dugoročno takmičenje, gde se timovi međusobno takmiče u regularnom delu sezone pre nego što pređu u fazu eliminacija. Lige obično imaju ugovore sa sponzorima, televizijske prenose i prateći marketinški sadržaj (Johnson, Woodcock, 2017).
4. Prijateljski mečevi i egzibicije – Pored ozbiljnih takmičenja, e-sport obuhvata i prijateljske mečeve i egzibicione utakmice. Ovi mečevi omogućavaju igračima i timovima da pokažu svoje sposobnosti u opuštenijoj atmosferi, bez stresa konkurencije. Egzibicije često služe kao promocija ili uvod u veće turnire, ali takođe pružaju zabavu i interakciju sa publikom (Johnson, Woodcock, 2017).

E-sport kao globalna industrija zasniva se na strukturisanoj organizaciji timova, liga i međunarodnih institucija koje doprinose njenoj profesionalizaciji i širenju. Timovi, poput Team Liquid, Cloud9 i Fnatic, okupljaju vrhunske igrače, trenere i menadžere, funkcionišući slično tradicionalnim sportskim kolektivima, s naglaskom na mentalnoj pripremi i timskoj koordinaciji (Scholz, 2020; Jonsson & Meier, 2018).

Lige predstavljaju osnovni oblik takmičenja i podsećaju na tradicionalne sportske lige, ali su prilagođene specifičnostima digitalnog okruženja. Najpoznatiji primer je League of Legends profesionalna liga, koja ima sezonski format i završava se Svetskim prvenstvom, dok igre poput *Overwatch*-a, *CS:GO*-a i *Dota 2* takođe imaju razvijene lige sa kvalifikacijama i finalnim turnirima. Model franšizinga, prisutan u *Overwatch League*, dodatno učvršćuje stabilnost industrije kroz sponzore i ugovore (Renkai, Xinning & Yubo, 2022; *Overwatch League*, 2020).

Na međunarodnom nivou, ključnu ulogu imaju organizacije poput International Esports Federation (IESF), osnovane 2008. godine, koja se bavi unifikacijom pravila i promocijom e-sporta, zatim Electronic Sports League (ESL), koja organizuje najveće globalne turnire i pruža infrastrukturu industriji, i Global Esports Federation (GEF), osnovan 2018. godine, sa ciljem standardizacije i integracije e-sporta u olimpijski okvir (Scholz, 2019; Hutchins, 2018). Zahvaljujući ovim strukturama, e-sport je prerastao u globalni fenomen sa profesionalnim pravilima i međunarodnim priznanjem.

E-sport, kao relativno nova grana sporta, suočava se sa brojnim izazovima u pogledu pravne regulative, kako na nacionalnom, tako i na međunarodnom

nivou. Status mu u mnogim državama još uvek nije jasno definisan, a postojeći zakoni se prilagođavaju oblastima poput kockanja, zaštite autorskih prava, radnog prava i sporta. U Sjedinjenim Američkim Državama regulativa se oslanja na zakone o intelektualnoj svojini i kockanju, dok pojedine savezne države (Kalifornija, Njujork, Teksas) uvode mere licenciranja i sigurnosti za takmičenja. Evropska unija primenjuje opšte propise o digitalnoj ekonomiji i zaštiti potrošača, pri čemu Direktiva o uslugama u informatičkom društvu (2000/31/EC) ima direktan uticaj na e-sport. U Aziji, Južna Koreja je još 2000. godine, kroz Korean e-Sports Association (KeSPA), zvanično priznala e-sport kao sport, dok Kina e-sport tretira kao deo sportske industrije, sa posebnim zakonima o autorskim pravima i onlajn igrama.

Na međunarodnom nivou, značajnu ulogu imaju organizacije poput Međunarodne e-sport federacije (IeSF) i Svetske federacije e-sporta (ESWF), koje rade na uspostavljanju jedinstvenih standarda i pravila. Evropska povelja o sportu (1992) pruža osnovne principe fer-pleja, sigurnosti i zaštite učesnika, dok UNESCO-ova Povelja o fizičkom obrazovanju i sportu (1978) naglašava sport kao osnovno ljudsko pravo i promoviše vrednosti jednakosti i inkluzije (UNESCO, 1978). U novijim dokumentima UNESCO-a e-sport se sve više prepoznaje kao prostor za razvoj digitalnih kompetencija, timskog rada i obrazovanja (UNESCO, 2020).

Ipak, pravni okvir za e-sport ostaje fragmentiran. Nedostaju univerzalne smernice koje bi obuhvatile pitanja zaštite intelektualne svojine, regulacije onlajn takmičenja, povezanosti sa kockanjem i etičkih normi u virtuelnim okruženjima. Poseban izazov predstavlja zaštita maloletnih igrača od manipulacija, prekomernog rada i psiholoških pritisaka. Iako su pojedine zemlje već razvile specifične zakone, a međunarodne organizacije pokrenule inicijative, globalno jedinstvena regulativa još ne postoji. Dalji razvoj međunarodnih dokumenata i saradnja organizacija poput UNESCO-a i Svetske federacije za e-sport biće presudni za profesionalizaciju i stabilnost industrije u budućnosti.

UNESCO, kao vodeća međunarodna organizacija za obrazovanje, nauku i kulturu, sve više prepoznaje značaj e-sporta u društvenom i kulturnom kontekstu. Iako e-sport još nije deo osnovnih mandata, UNESCO je kroz **Međunarodnu povelju o fizičkoj edukaciji i sportu (1978)** istakao sport kao osnovno ljudsko pravo, naglašavajući jednakost, fer-plej i razvoj fizičkih, intelektualnih i moralnih sposobnosti (UNESCO, 1978; UNESCO, čl. 2). Ove vrednosti se mogu primeniti i na e-sport, koji zahteva disciplinu, strateško razmišljanje i mentalnu snagu (Andonović & Radovanović, 2019). U novijim dokumentima UNESCO je naglasio razvoj digitalnih kompetencija i kreativnih industrija, pri čemu se e-sport sve češće sagledava kao alat za obrazovanje, timsku saradnju i digitalnu pismenost (UNESCO, 2020). Istovremeno, organizacija pokreće rasprave o etičkim izazovima u industriji - zdravlju igrača,

borbi protiv dopinga i promociji pozitivnih vrednosti (Andonović & Radovanović, 2019).

Evropska povelja o sportu (1992) postavlja okvir za regulaciju sportskih aktivnosti u Evropi, uključujući i e-sport. Slične principe naglašava i **Olimpijska povelja (2015)**, definišući olimpizam kao filozofiju zasnovanu na kulturi, obrazovanju, etici i fer-pleju (Andonović & Radovanović, 2019). Ove vrednosti - timski duh, socijalna odgovornost, inkluzija i nenasilje - prisutne su i u e-sportu, gde je fer igra osnovni uslov takmičenja.

Evropska komisija (2020) ističe ulogu sporta, uključujući e-sport, u obrazovanju, zdravlju i društvenoj koheziji, te naglašava potrebu regulacije tržišta, pravednog takmičenja i transparentnosti organizatora i sponzora.

Osnovana 2008. godine, IeSF ima za cilj promociju e-sporta kao zvaničnog sporta, stvaranje ujednačenih pravila i organizaciju međunarodnih takmičenja. Federacija se zalaže za zaštitu interesa igrača i organizacija, te promovise etičke norme - zabranu dopinga, manipulacija i nesportskog ponašanja. Takođe radi na usklađivanju pravnih propisa sa međunarodnim standardima i saraduje sa **Međunarodnim olimpijskim komitetom (IOC, 2020)**.

IOC još nije u potpunosti priznao e-sport, ali prepoznaje njegov potencijal i saraduje sa e-sport organizacijama radi buduće integracije u olimpijski okvir. Poseban naglasak stavlja se na očuvanje vrednosti sporta - fer-pleja, nenasilja i etičkog ponašanja - kao i na razvoj zdravstvenih i bezbednosnih standarda za profesionalne igrače (IOC, 2020). Zajedno sa UNESCO-om, Evropskom komisijom i IeSF-om, IOC igra ključnu ulogu u oblikovanju pravnih i etičkih normi koje e-sport približavaju tradicionalnim sportovima i globalnim sportskim institucijama.

E-sport je postao globalni fenomen, ali njegovo priznanje kao sporta varira širom sveta, zavisno od kulturnih, zakonskih i društvenih okolnosti. Finska je među prvim državama koja je 2018. godine zvanično priznala e-sport kroz Nacionalnu sportsku organizaciju (SAK). Formiranjem e-sport federacije omogućeno je finansiranje i institucionalna podrška. Prema rečima Miiie Hämäläinen, direktorke Finske e-sport federacije, priznanje je donelo legitimnost i resurse za dalji razvoj (Viitanen, 2019). Nemačka je iste godine kroz Nemački sportski savez omogućila e-sportu institucionalnu i finansijsku podršku. Iako se time olakšava integracija u sportsku zajednicu, i dalje postoji skepticizam među tradicionalnim sportskim organizacijama. Peter Müller ističe da je pravi izazov promena kulturnih stavova prema video-igramama (Speight, 2018). U Sjedinjenim Američkim Državama status e-sporta zavisi od saveznih država. Neke ga priznaju, dok je u drugima i dalje predmet debate. Veliku ulogu imaju komercijalni entiteti koji su razvili infrastrukturu i omogućili industrijski rast. Prema American Esports Federation, priznanje e-sporta zavisi od balansa između komercijalnih interesa i obrazovno-sportskih standarda (AEF, 2020). Turska je 2019. godine usvojila nacionalnu strategiju za razvoj e-sporta. Iako ga još nije formalno priznala kao sport, država aktivno investira u infrastrukturu,

obrazovanje i razvoj talenata, čime podstiče ekonomski i društveni rast (Tursko ministarstvo sporta, 2019). Na Filipinima, gde je e-sport naročito popularan među mladima, 2019. je osnovana Filipinska e-sport federacija (PESF). Prema Elvinu R. Stantonu, predsedniku PESF-a, domaćinstvo velikih međunarodnih turnira predstavlja važnu ekonomsku i kulturnu šansu za zemlju (Stanton, 2020).

Sve ove zemlje pokazuju da priznanje e-sporta zavisi od različitih faktora. Finska i Nemačka naglašavaju institucionalnu podršku, SAD i Filipini komercijalnu dimenziju, dok Turska kombinuje državni i tržišni pristup. Uprkos razlikama, e-sport se globalno učvršćuje kao legitimna i sveprisutna sportska disciplina.

E-sport se zasniva na unapred definisanim pravilima, fer-pleju i takmičarskoj strukturi, što ga približava tradicionalnim sportovima. Zagovornici ističu da razvija mentalne sposobnosti i strateško razmišljanje, upoređujući ga sa šahom, koji je priznat kao sport iako se oslanja isključivo na intelektualne veštine (Kane & Spradley, 2017). Protivnici naglašavaju nedostatak fizičke aktivnosti i zavisnost od tehničkih sredstava. Tomas Bah, predsednik MOK-a, izjavio je da e-sport ne treba da bude deo Olimpijskih igara jer „promoviše nasilje i diskriminaciju u pucačkim igrama“ (De Menezes, 2018). Ipak, postoje stroge sankcije za neprimereno ponašanje, kao i primeri inkluzivnosti, poput Overwatch lige gde muškarci i žene ravnopravno učestvuju (Macdonald, 2018). E-sport je već priznat kao profesionalni sport u SAD, Finskoj i Nemačkoj (Brautigam, 2018; Speight, 2018; Tassi, 2018), dok Svetska federacija za e-sport aktivno radi na međunarodnom priznavanju i promociji. Pravni okvir e-sporta je fragmentiran i različit po zemljama. Takmičenja se uglavnom tretiraju kao komercijalni događaji, često regulisani pravilima izdavača igara (Carter & Gibbs, 2013; Holden, 2020). U nekim državama e-sport ima status tradicionalnog sporta, dok drugde nije formalno priznat. Profesionalni igrači često rade pod nesigurnim ugovorima, suočeni sa dugim radnim satima i pravnim prazninama u vezi radnih prava i socijalne zaštite (Tassi, 2013). Potrebna je međunarodna standardizacija kako bi se zaštitila prava igrača i osigurala stabilnost industrije (Taylor, 2018).

Ugovori u e-sportu često favorizuju organizacije, dok transferi igrača ostaju neregulisani i pravno nejasni (Holden, Edelman & Baker, 2020; Scholz, 2020). Sponzorstva su ključna za finansiranje, ali zahtevaju jasnije pravne okvire (Freitas, 2023). Video-igre obuhvataju više komponenti zaštićenih autorskim pravom, a piraterija i fanovski sadržaji dodatno komplikuju pravnu zaštitu (Dimita, 2023). Jasniji pravni okvir neophodan je za stabilnost i inovacije. Industrija prikuplja ogromne količine podataka, što nameće potrebu za usklađivanjem sa regulativama poput GDPR-a (Li, Yu & He, 2019; Денисова & Лабров, 2024). Sajber napadi i curenja podataka zahtevaju ulaganje u sigurnosne tehnologije i edukaciju korisnika. Anonimnost interneta povećava rizik od nasilnog ponašanja i govora mržnje. Etički kodeksi, kaznene mere i

edukacija predstavljaju ključne alate za stvaranje sigurnijeg okruženja (Ghoshal, 2019).

Diskusija

Diskusija o budućoj pravnoj regulativi e-sporta mora biti posmatrana kroz prizmu njegove globalne ekspanzije i činjenice da se radi o industriji koja se razvija mnogo brže od zakonodavnih procesa. Preporuke za pravnu regulaciju ukazuju na potrebu usvajanja sveobuhvatnog zakonodavnog okvira koji bi obuhvatio organizaciju takmičenja, zaštitu intelektualne svojine, radna i socijalna prava igrača, kao i bezbednost podataka i privatnosti. Trenutno se e-sport često tretira kao deo šire industrije zabave ili sporta, što dovodi do pravnih praznina i nedostatka preciznih smernica. Specifično zakonodavstvo moglo bi pružiti jasne mehanizme za regulaciju ugovora, sponzorstava, transfera i etičkih kodeksa, čime bi se obezbedila pravna sigurnost i dugoročna stabilnost industrije (Sidikov, 2024). Paralelno sa tim, razvijanje međunarodnih standarda, kroz saradnju organizacija poput UNESCO-a, IOC-a i IeSF-a, može doprineti harmonizaciji regulative na globalnom nivou i olakšati rešavanje transnacionalnih pitanja, posebno u vezi sa transferima igrača i pravima na prenos događaja (Sidikov, 2024).

Poseban značaj u okviru buduće regulative ima zaštita igrača i njihovih radnih prava. Iako je e-sport postao profesionalizovan sektor, igrači često ostaju bez adekvatne socijalne i pravne zaštite. To se odnosi na ugovore koji su neretko jednostrano skrojeni u korist organizacija, nedovoljnu regulaciju transfera i nepostojanje mehanizama za zaštitu maloletnika, iako upravo mladi čine značajan deo profesionalne scene (Shinohara, 2023). Usvajanje zakonskih rešenja koja regulišu prava na radno vreme, platu, zdravstvenu zaštitu i zaštitu od diskriminacije, predstavlja ključni korak ka održavanju integriteta industrije. Pored toga, kreiranje specifičnih pravnih instrumenata za maloletne igrače omogućilo bi njihovu bolju zaštitu od zloupotreba, ali i od posledica intenzivnog takmičarskog pritiska.

Oblast zaštite podataka i privatnosti postaje sve značajnija jer e-sport kompanije obrađuju ogromne količine ličnih i finansijskih informacija. Obaveza usklađivanja sa međunarodnim standardima poput GDPR-a pokazuje se kao nužan preduslov za očuvanje poverenja javnosti (Li, Yu & He, 2019; Денисова & Лабров, 2024). Uvođenje strožih normi o transparentnosti obrade podataka, zaštiti korisnika i odgovornosti organizatora i platformi trebalo bi da predstavlja prioritet. Posebno važno postaje pitanje sajber bezbednosti, jer sajber napadi, krađa identiteta i curenje podataka ugrožavaju i finansijsku stabilnost i reputaciju industrije. Dugoročna održivost e-sporta zavisice upravo od toga da li će kompanije i regulatori uspeti da uspostave ravnotežu između komercijalnog interesa i zaštite privatnosti korisnika (Sidikov, 2024).

Prevenција nasilja i diskriminacije u e-sportu predstavlja poseban izazov u digitalnom okruženju, gde anonimnost može podstaći negativna ponašanja.

Etički kodeksi koje uvode profesionalne organizacije postali su ključan instrument u regulaciji ponašanja igrača i timova, dok edukacija o fer-pleju i međusobnom poštovanju može doprineti stvaranju zdravijeg i sigurnijeg takmičarskog okruženja (Ghoshal, 2019). Međutim, kako bi se ti kodeksi primenjivali u praksi, neophodno je da zakonodavni okvir predvidi i odgovarajuće kaznene mere za prekršioce. Time se obezbeđuje doslednost u sprovođenju pravila i stvara inkluzivna zajednica u kojoj su nasilje i diskriminacija jasno sankcionisani.

U kontekstu Srbije, e-sport još uvek nema poseban zakon, već se oslanja na postojeće propise iz oblasti sporta, rada, obligacionih odnosa, intelektualne svojine i zaštite podataka. Zakon o sportu (2016) pruža određene osnove, ali e-sport se u njemu eksplicitno ne prepoznaje, iako bi mogao biti uključen u sportski registar (čl. 2, 83, 88). Zakon o radu (2018) obezbeđuje okvir za regulisanje radnih odnosa i prava maloletnika (čl. 10, 18, 104-107), dok se kroz Zakon o obligacionim odnosima (2020) uređuju ugovorni odnosi igrača, timova i sponzora (čl. 12, 25, 268). Autorska prava i intelektualna svojina regulisani su Zakonom o autorskim i srodnim pravima (2016), što je od posebnog značaja zbog povezanosti e-sporta sa video-igramama i digitalnim sadržajem (čl. 20, 95). Zaštita podataka uređena je Zakonom o zaštiti podataka o ličnosti (2018), dok Zakon o elektronskoj trgovini (2019) pokriva pravne aspekte poslovanja digitalnih platformi (čl. 9, 16). Ovi propisi mogu poslužiti kao osnova, ali njihova primena na e-sport ostaje parcijalna i fragmentarna.

U cilju unapređenja pravne regulative e-sporta u Republici Srbiji, neophodno je razmotriti donošenje posebnog zakona ili podzakonskih akata koji bi jasno definisali status e-sporta kao sportske ili posebne privredne delatnosti. Time bi se omogućilo njegovo formalno uključivanje u sportski sistem, ali i preciznije regulisanje odnosa između ključnih aktera – igrača, timova, organizatora i izdavača igara.

Posebnu pažnju potrebno je posvetiti standardizaciji ugovornih odnosa kroz uvođenje minimalnih obaveznih elemenata ugovora za profesionalne igrače, uključujući zaštitu radnih prava, ograničenje radnog vremena i obavezno zdravstveno osiguranje. Takođe, preporučuje se uspostavljanje nacionalnog registra e-sport organizacija i profesionalnih igrača, čime bi se obezbedila veća transparentnost i institucionalna kontrola.

U oblasti zaštite maloletnika, neophodno je definisati jasne smernice koje bi regulisale učešće mladih u profesionalnim takmičenjima, uključujući saglasnost roditelja, ograničenja u pogledu trajanja treninga i takmičenja, kao i obaveznu psihološku i pedagošku podršku.

Konačno, preporučuje se jačanje saradnje između državnih institucija, sportskih saveza i međunarodnih e-sport organizacija, kako bi se domaća regulativa uskladila sa globalnim standardima i omogućilo aktivnije uključivanje Srbije u međunarodne tokove e-sporta.

S obzirom na rastući značaj e-sporta u društvenom, ekonomskom i kulturnom smislu, jasno je da Srbija mora ići u pravcu donošenja specifične regulative koja će obezbediti stabilnost i zaštitu svih aktera u industriji. Time bi se izbegle postojeće pravne praznine, omogućilo priznavanje e-sporta kao sportske discipline i postavila osnova za njegovo uključivanje u međunarodne sportske tokove.

Zaključak

E-sport, kao brzo rastuća i globalna industrija, predstavlja značajan društveni, kulturni i ekonomski fenomen, čiji uticaj na sve sfere društva postaje sve očigledniji. Pravni okvir koji reguliše e-sport mora biti dinamičan i prilagodljiv, kako bi mogao da odgovori na izazove koje ova industrija donosi, uključujući zaštitu intelektualne svojine, prava igrača, bezbednost podataka, kao i prevenciju nasilja i diskriminacije.

Razvoj sveobuhvatnog zakonodavstva specifičnog za e-sport, kao i usklađivanje sa međunarodnim standardima, neophodni su za stabilnost i pravnu sigurnost u ovoj oblasti. Takođe, zaštita prava igrača, unapređenje uslova za profesionalce i obezbeđivanje transparentnosti u transferima i ugovorima, od ključne su važnosti za održavanje integriteta industrije. Edukacija i primena etičkih kodeksa mogu doprineti smanjenju nasilja i diskriminacije, stvarajući inkluzivnu i bezbednu zajednicu. Kako bi e-sport i dalje rastao i postao stabilan sektor u globalnoj ekonomiji, pravna regulativa mora biti sveobuhvatna i fleksibilna, a njen razvoj mora da prati brzinu inovacija i tehnološkog napretka. Pravna zaštita svih učesnika u e-sportu - od igrača i organizacija, do sponzora i gledalaca - ključna je za dalji uspešan razvoj ove industrije. Unapređenje pravne regulative će biti osnova kvalitetne postavke organizacionih i menadžerskih struktura u sistemu e-sporta u Srbiji. Jasno definisanje odnosa između izdavača video-igara, organizatora takmičenja i samih igrača predstavlja važan preduslov za stabilizaciju industrije. Trenutna praksa, u kojoj veliki deo moći leži u rukama izdavača igara, stvara rizik od monopolizacije i neujednačene primene pravila. Iz tog razloga, važno je da nacionalne i međunarodne institucije, poput Međunarodne federacije za e-sport (IESF) i Global Esports Federation (GEF), aktivno rade na standardizaciji pravila i stvaranju ravnoteže interesa svih aktera.

Literatura:

1. Anderson, D., Sweeney, K., Pasquini, E., Estes, B., & Zapalac, R. (2021). An exploration of esports consumer consumption patterns, fandom, and motives. *International Journal of eSports Research*, 1(1), 1-18.
<https://www.igi-global.com/article/an-exploration-of-esports-consumer-consumption-patterns-fandom-and-motives/-276936>

2. Andonović, S., & Radovanović, I. (2019). Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta. *Strani pravni život*, 63(1), 43-54. <https://www.stranipravnizivot.rs/index.php/SPZ/issue/view/47/Strani%20pravni%20%C5%BEivot%20%202021>
3. Brautigam, T. (2016). Finland has recognized esports as sports. *Dot Esports*. <https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>
4. Carter, M., & Gibbs, M. R. (2013). eSports in EVE Online: Skullduggery, fair play and acceptability in an unbounded competition. *FDG Proceedings*. <https://www.semanticscholar.org/paper/eSports-in-EVE-Online%3A-Skullduggery%2C-fair-play-and-Carter-Gibbs/1d936ede586980aca302a1dd37d8021493458684>
5. De Menezes, J. (2018). Tomas Bach o e-sportu i mogućnosti da postane olimpijska disciplina. *Olympic News*, 21(6), 15-18. <https://www.independent.co.uk/games/olympics-esports-wont-be-added-killer-games-too-violent-ioc-president-thomas-bach-a8522301.html>
6. Denisova, L., & Lavrov, V. (2024). Киберспорт та кибербезпека: Сучасні цифрові рішення [Esports and cybersecurity: Modern digital solutions]. *Спортивна наука та здоров'я людини*, 1(11). <https://doi.org/10.28925/2664-2069.2024.11>
7. Dimita, G. (2023). *Understanding intellectual property in video games*. WIPO Committee on Development and Intellectual Property. <https://www.wipo.int/export/sites/www/cooperation/en/docs/ip-video-games.pdf>
8. Ghoshal, A. (2019). Ethics in esports. *Gaming Law Review*, 3(5). <https://www.liebertpub.com/doi/10.1089/glr.2019.2357>
9. Holden, J. T., Edelman, M., & Baker, T. A. (2020). A short treatise on esports and the law: How America regulates its next national pastime. *University of Illinois Law Review*. <https://illinoislawreview.org/wp-content/uploads/2020/04/Holden.pdf>
10. Johnson, M. R., & Woodcock, J. (2017). Fighting games and Go: Exploring the aesthetics of play in professional gaming. *Thesis 11*, 138(1), 26-45. https://eprints.lse.ac.uk/69726/1/Woodcock_Fighting%20games%20and%20Go_2017.pdf
11. Kane, D., & Spradley, B. D. (2017). Recognizing esports as a sport. *The Sport Journal*. <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport>
12. Li, H., Yu, L., & He, W. (2019). The impact of GDPR on global technology development. *Journal of Global Information Technology Management*, 22(1), 1-6. <https://doi.org/10.1080/1097198X.2019.1569186>
13. Lončar, S. (2005). Globalizacija: pojam, nastanak i trendovi razvoja. *Geoadria*, 10(1), 91-104. <https://doi.org/10.15291/geoadria.75>

14. Macdonald, B. (2018). Where are the women in esports. *The Wireless*. <http://thewireless.co.nz/articles/where-are-the-women-in-esports>
15. Muller-Lietzkow, J. (2006). Sport im Jahr 2050: E-Sport! Oder: Ist E-Sport Sport? *Sport und Medien*, 6. <https://www.merz-zeitschrift.de/article/view/277>
16. Muller-Lietzkow, J. (2007). Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft und Politik durch eSport. In *Computerspiele und Politik* (pp. 221-247). <https://epub.uni-bayreuth.de/id/eprint/5686/1/Die%20mediale%20Konstruktion%20von%20E-Sport%20als%20Sportart.pdf>
17. Newzoo. (2017). *The global games market will reach \$108.9 billion in 2017 with mobile taking 42%*. <https://newzoo.com/resources/blog/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42>
18. Newzoo. (2018). *Mobile revenues account for more than 50% of the global games market as it reaches \$137.9 billion in 2018*. <https://newzoo.com/resources/blog/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half>
19. Newzoo. (2020). *Global Esports Market Report*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-light-version>
20. Newzoo. (2021). *Global Esports Market Report*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoos-global-esports-live-streaming-market-report-2021-free-version>
21. Scholz, T. M. (2020). Deciphering the world of eSports. *International Journal on Media Management*, 22(1), 1-12. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14241277.2020.1757808>
22. Sidikov, R. (2024). Legal regulation of cyber sports: International best practices. *International Journal of Law, Justice and Jurisprudence*, 4(1), 9-11. <https://www.lawjournal.info/article/87/4-1-4-132.pdf>
23. Speight, R. (2018). Germany to recognize eSports as an official sport. *DW*. <https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285>
24. Tassi, P. (2013). The U.S. now recognizes esports players as professional athletes. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2013/07/14/the-u-s-now-recognizes-esports-players-as-professional-athletes>
25. Taylor, T. L. (2012). *Raising the stakes: The professionalization of computer gaming*. MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/9780262527583/raising-the-stakes>

26. Taylor, T. L. (2018). *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*. Princeton University Press.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444820939317>
27. UNESCO. (1978). *International charter of physical education, physical activity and sport*. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000235409>
28. UNESCO. (2020). *Global education monitoring report 2020*. UNESCO.
<https://www.unesco.org/en/articles/global-education-monitoring-gem-report-2020>
29. Viitanen, J. (2019). *E-Sports in Finland: Current status and prospects for development* (Bachelor's thesis). Metropolia University of Applied Sciences. <https://www.theseus.fi/handle/10024/170972>
30. Wagner, M. (2006). On the scientific relevance of eSport. In *Proceedings of the 2006 International Conference on Internet Computing and Conference on Computer Game Development*. CSREA Press.
https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports
31. Wagner, M. (2007). Competing in metagame gamespace. In *Lecture Notes in Computer Science* (pp. xx-xx). Springer.
https://www.researchgate.net/publication/251148194_Competing_in_Metagame_Gamespace

Pravni izvori

1. International Olympic Committee (IOC). (2015). *Olympic Charter*.
https://stillmed.olympic.org/Documents/olympic_charter_en.pdf
2. Evropski savet. (1992). *Preporuka Komiteta ministara o izmenjenoj Evropskoj sportskoj povelji, br. R(92)13 REV*.
<https://rm.coe.int/16804c9dbb>
3. Zakon o sportu Republike Srbije. (2016). *Službeni glasnik RS*.
<https://www.mos.gov.rs/storage/2021/09/law-on-sports-final.pdf>
4. Zakon o radu Republike Srbije. (2018). *Službeni glasnik RS*.
<https://www.minrzs.gov.rs/sr/dokumenti/zakoni/sektor-za-rad-i-zaposljavanje/zakoni>
5. Zakon o obligacionim odnosima Republike Srbije. (2020). *Službeni glasnik RS*.
https://www.paragraf.rs/propisi/zakon_o_obligacionim_odnosima.html
6. Zakon o autorskim i srodnim pravima Republike Srbije. (2016). *Službeni glasnik RS*.
<https://www.rem.rs/uploads/files/Zakoni/Zakon%20o%20autorskom%20i%20srodnim%20pravima.pdf>

7. Zakon o elektronskoj trgovini Republike Srbije. (2019). *Službeni glasnik RS*.
https://must.gov.rs/extfile/sr/2209/zakon_o_elektronskoj_trgovini.pdf
8. Zakon o zaštiti podataka o ličnosti Republike Srbije. (2018). *Službeni glasnik RS*. <https://privreda.gov.rs/lat/usluge/zastita-podataka-o-licnosti> (05. 06.2025).

Rad primljen: 15.09.2025.

Recenzija : 15.12.2025.

Rad prihvaćen: 15.04.2026.