

Izv. prof. dr. sc. Damir Primorac*
Doc. dr. sc. Maja Pilić**

KAZNENOPRAVNI IZAZOVI RAZVOJA E-SPORTA

UDK: 343.56
796/799 : 004
DOI: 10.31141/zrpf.2022.59.143.59
Pregledni znanstveni rad
Primljeno: 17. 01. 2022.

Pandemija Sars-CoV-2 označila je svjetsku povijest, pa tako i sportsku. Uz brojne pravne, ekonomske, medicinske te znanstvene izazove, pandemija je značajno utjecala i na razvoj sporta. Zatvaranjem gospodarstava, društvenih i sportskih događanja radi suzbijanja širenja zaraze, došlo je do brzog razvoja e-sporta koji je na određeni način zamijenio tradicionalni sport igranjem popularnih videoigara. Da se radi o ozbiljnoj pojavi, govori i činjenica sve većeg broja gledatelja i sudionika videoigara u odnosu na gledatelje tradicionalnog sporta, kao i količina novca koji cirkulira u takvim virtualnim krugovima. Međutim, razvoj e-sporta posljedično vodi i određenim kaznenopravnim izazovima koji se manifestiraju kroz različite oblike manipulacija, nezakonitog kladenja i e-dopinga. Manipulacije sportskim natjecanjima globalno nisu novost u području sporta, ali u ovakvom specifičnom virtualnom okruženju one dobivaju novu dimenziju. Autori u ovom radu analiziraju kaznenopravne izazove koji nastaju na području e-sporta, osobito kada se igranjem videoigara čine različiti oblici kaznenih djela poput manipulacija, nezakonitog kladenja, pranja novca, e-dopinga i sl.

Ključne riječi: *e-sport, namještanje videoigara, kaznena djela, nezakonito kladenje, e-doping*

1. UVOD

Sport je oduvijek imao višestruku pozitivnu društvenu ulogu, pa tako i danas. Tradicionalna definicija sporta uključuje fizičku, natjecateljsku i institucionaliziranu aktivnost koja proklamira dobre društvene vrijednosti te pozitivno utječe na socijalni, fiziološki i psihološki razvoj.¹ S druge strane, moderni sport prate određeni negativni učinci poput društveno neprihvatljivih i protupravnih ponašanja, različitih oblika prijevara, korupcije, dopinga itd. Razvojem tehnologija i digitalnih platformi pojavila se nova popularna aktivnost u obliku računalnih igara koja se sve brže razvija i okuplja sve veći broj sudionika i gledatelja, osobito mladih. Međutim,

* Izvanredni profesor, Sveučilišni odjel za forenzične znanosti Sveučilišta u Splitu, Pravni fakultet Sveučilišta u Mostaru, odvjetnik, damir.primorac@primorac-partners.com

** Docentica, vanjska suradnica, Pravni fakultet Sveučilišta u Mostaru, Kineziološki fakultet Sveučilišta u Splitu, Sveučilišni odjel za forenzične znanosti Sveučilišta u Splitu, maja.pilic@pf.sum.ba

¹ A. Guttman, *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*, Columbia University Press, 1978., str. 13.

računalne igre, kao i tradicionalni sport, imaju svoje negativne učinke poput ovisnosti, agresije, socijalne izolacije i sl.²

Tako je nastao pojam e-sporta koji se definira kao ljudsko natjecanje uz pomoć računala ili videoigara različitih žanrova.³ U definiranju ovog pojma neki autori navode da je to „područje sporta u kojem ljudi razvijaju mentalne i fizičke vještine korištenjem informacija i komunikacije“.⁴ Drugi navode da je e-sport konkurentno igranje na profesionalnoj razini i u organiziranom obliku (turnir ili liga) s posebnim ciljem (npr. osvajanje naslova prvaka ili novčane nagrade).⁵ E-sport svoje podrijetlo vuče od igara na sreću koje su se izvorno igrale u Egiptu prije oko 5000 godina.⁶ U novije vrijeme, e-sport se pojavljuje od 1997. godine kada su u Republici Koreji osnovane prve organizirane lige za natjecateljske videoigre.⁷ Razvoj e-sporta temelji se na dva dominantna čimbenika: s jedne strane rastuća popularnost računalnih igara u svijetu, a s druge strane dinamičan napredak digitalne tehnologije i interneta.⁸ S razvojem tehnologija i tehnoloških dostignuća, e-sport se razvio u ozbiljnu gospodarsku aktivnost koja broji impozantne novčane iznose.⁹

Najpopularniji su žanrovi u e-sportu pucanje u prvom licu (*first-person-shooter*, dalje u tekstu: FPS), strateške igrice u stvarnom vremenu (*real-time strategy*, dalje u tekstu: RTS) i sportske igre. U FPS-igrama igrač kontrolira avatar, a jedino što vidi na ekranu jesu ruke i oružje kojim rukuje. Suprotno tome, u RTS-igrama igrač kontrolira cijelu vojsku, što se vidi iz „ptičje perspektive“, a igre uključuju borbu na različite načine. Jedna je od najpopularnijih FPS-igara Counter-Strike i RTS-igra StarCraft. S druge strane, u sportskim igrama prirodno se simuliraju tradicionalni sportovi. Popularni primjer jest nogometna serija FIFA ili NBA. S vremenom se broj različitih igara u kojima se održavaju natjecanja povećao i još uvijek se povećava.¹⁰

Igrači ili natjecatelji ove vrste virtualne aktivnosti provode velik broj sati priprema i treniranja radi postizanja što boljih rezultata na e-sportskim natjecanjima zbog čega se često uspoređuju s klasičnim sportašima. Međutim, osim igrača i gledatelja, važni su sudionici e-sporta i programeri igara te sponzori koji ulažu

² K. Jonasson, J. Thiborg, „Electronic sport and its impact on future sport“, *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 2012., str. 287-288.

³ F. Holzhäuser, T. Bagger, M. Schenk, *Ist E-Sport „echter“ Sport?*, SpuRT, 2016., str. 94.

⁴ M. G. Wagner, *On the Scientific Relevance of eSports*, 2006., dostupno na: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>

⁵ Newzoo, *Free 2018 Global eSports Market Report*, 2018., str. 12, dostupno na: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light>

⁶ U. Näther, *Zur Geschichte des Glücksspiels*, Uni Hohenheim, 2005., str. 6.

⁷ D. Mariot, G. Nufer, „Die Besonderheiten von PR in eSports“, in: *Nachspielzeit – Die Schriftenreihe des Deutschen Instituts für Sportmarketing*, 2020., str. 2.

⁸ Y. Seo, „Electronic Sports: A new marketing landscape of the experience economy“, *Journal of Marketing Management*, Heft 13/14, 2013, str. 1544.

⁹ U 2019. godini industrija e-sporta prvi je put ostvarila preko milijardu američkih dolara prodaje, 2020. godine globalno tržište e-sporta procijenjeno je na nešto više od 950 milijuna američkih dolara. Prema najnovijim procjenama, globalni prihod od e-sporta doseći će gotovo 1,6 milijardi američkih dolara 2023. C. Gough, *eSports market revenue worldwide from 2018 to 2023 (in million U.S. dollars)*, 2020., dostupno na: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue>

¹⁰ K. Jonasson, J. Thiborg, *op. cit.*, str. 288.

velike novčane iznose za takve vrste natjecanja. Industrija e-sporta plijeni pažnju svjetske javnosti upravo zbog gledanosti i sudionika koji joj se priklanjaju. Tako, primjerice, statistike pokazuju da se otprilike 61 posto američke populacije, što je okvirno 194 milijuna, trenutno bavi nekom vrstom videoigara.¹¹

E-sport je ustvari kratica za elektronički sport, odnosno natjecateljski pristup videoigrama, organiziran na turnirima, ligama i prvenstvima. Umjesto tradicionalnih utakmica, igrači se natječu u obliku „dvoboja“ kao pojedinac ili kao dio momčadi. Razna natjecanja odvijaju se na internetu (*online*) ili tijekom fizičkih okupljanja (*offline*), a organiziraju ih i reguliraju zajednice igrača, udruge ili tvrtke specijalizirane za događaje iz e-sporta ili sami izdavači igara.

Razvojem e-sporta posljedično su nastali i određeni prijevori glede pravnog reguliranja e-sporta, odnosno pitanja treba li e-sport dobiti status sporta. No uz to temeljno pitanje, postavlja se i pitanje kaznenopravnih izazova koji nastaju i mogu nastati ubrzanim razvojem e-sporta. Stoga će se u nastavku ovog rada nastojati prikazati vrste protupravnih ponašanja koja se iz sfere modernog sporta mogu manifestirati i na e-sport.

2. ORGANIZACIJA I USTROJ E-SPORTA

Iz definicije e-sporta proizlazi da moderne videoigre nesporno sadrže dva glavna dijela: audiovizualne elemente (uključujući slike, videosnimke i zvukove) i softver koji tehnički upravlja audiovizualnim elementima i omogućava korisnicima interakciju s različitim elementima igre. Upravo zbog toga postoje određeni prijevori i o klasifikaciji samih videoigara: jesu li to multimedijaska djela ili se radi o računalnom programu. Ova klasifikacija važna je i za kasnije utvrđivanje odgovornosti. Tako neki znanstvenici sugeriraju da su videoigre u osnovi multimedijaska djela koja spadaju u kategoriju audiovizualnih djela kao niza povezanih slika. Međutim, zakonodavstva širom svijeta propisuju da su takve slike suštinski namijenjene prikazivanju, što nije konačna svrha videoigara. Suprotno tome, videoigre su namijenjene igranju i pokretanju pomoću računalnog programa, s (inter)aktivnim implikacijama na korisnike, dok audiovizualna djela podrazumijevaju uglavnom pasivno sudjelovanje gledatelja.¹²

S obzirom na različita znanstvena stajališta u pogledu klasifikacije videoigara, i pojedine države različito determiniraju ovaj pojam. Tako u zemljama poput Argentine, Kanade, Kine, Izraela, Italije, Rusije, Singapura, Španjolske ili Urugvaja, znanstvenici smatraju da su videoigre uglavnom računalni programi, zbog specifične prirode djela i njihove ovisnosti o softveru za implementaciju. Suprotno tome, druge zemlje, poput Belgije, Brazila, Danske, Egipta, Francuske, Njemačke, Indije,

¹¹ H. Young, *Seven-figure salaries, sold-out stadiums: Is pro video gaming a sport?*, CNN, 2016., dostupno na: <http://edition.cnn.com/2016/05/31/sport/esports-is-professional-gaming-a-sport/>

¹² A. Ramos, L. López, A. Rodríguez, T. Meng, S. Abrams, *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, 2013., str. 10-11.

Japana, Južne Afrike, Švedske i Sjedinjenih Američkih Država, uzimaju u obzir ogromnu složenost videoigara u korist hipotezi da videoigre imaju distribucijsku klasifikaciju. Kao posljedica toga, pravna zaštita različitih elemenata igre mora se pronaći odvojeno, u skladu s određenom prirodom svakog djela (tj. je li književno, grafičko, audiovizualno itd.). Mala skupina zemalja, uključujući Keniju i Republiku Koreju, stajališta je da su videoigre, s obzirom na njihove vizualne elemente, u osnovi audiovizualna djela, što ne znači da je softver koji se koristi u videoigri nezaštićen u tim pravnim sustavima, već da njihovi audiovizualni elementi moraju prevladati. U tom kontekstu, da bi se moglo pravno klasificirati videoigre, najprije je potrebno analizirati i razumjeti tehničke aspekte videoigara.¹³

Nadalje, za razumijevanje ustroja e-sporta kakav danas egzistira, u virtualnom okruženju treba povući paralelu s modernim sportom i njegovim ustrojem. Sustav modernog sporta počiva na piramidalnom modelu što podrazumijeva organiziranje dionika sporta u sportske klubove, koji su dalje članovi svojih lokalnih i/ili regionalnih strukovnih sportskih saveza, a koji se zajedno ujedinjuju na nacionalnoj razini u nacionalne sportske saveze. Posljednja instanca te piramide jest Međunarodni olimpijski odbor (dalje u tekstu: MOO) kao krovna sportska organizacija koja brine o interesima određene vrste sporta. Ovakav model ustroja sporta, priznat i od strane sudova, nerijetko nailazi na kritike monopolizacije uslijed koje dolazi do koruptivnih ponašanja dužnosnika takvih struktura (najčešće u obliku udruga).¹⁴

S druge strane, slobodno digitalno tržište, kakvo vlada u virtualnom okruženju, omogućuje e-sportašima igranje videoigara bez uključivanja u određene sportske strukture kakve postoje kod klasičnih sportova. Pri stvaranju hijerarhijske strukture e-sporta svakako treba početi od programera videoigara koji su kreativna snaga koja pokreće industriju e-sporta. Zatim slijede izdavači igara kojima je glavna uloga financiranje programera, a nerijetko većinu popularnih igara razvijaju tvrtke koje su stvorili ili stekli sami izdavači, pa se pojmovi često preklapaju. Osim toga, izdavači se pojavljuju i kao organizatori natjecanja, a mogu i svoje pravo korištenja igre prenijeti na druge trgovce u ovom sustavu. Sljedeći u strukturi e-sporta jesu e-sportski klubovi koji su u svojim počecima funkcionirali kao skupine igrača koji su se komercijalno udruživali kako bi se natjecali na malim turnirima. Danas takve strukture sve više nalikuju na klasične sportske klubove kojima upravljaju menadžeri, a profesionalni igrači zaposlenici su tog kluba i predstavljaju temelj uspjeha e-sporta. Oni su izvorno bili ovisni o dobitcima na turnirima kako bi zaradili novac, a danas, zahvaljujući popularnosti *streaming* platformi, samostalno zarađuju impozantne novčane iznose.¹⁵ Važnu ulogu imaju i sponzori koji financiraju e-sportska natjecanja, čiji su reklamni sadržaji nerijetko vidljivi tijekom *streaming* prijenosa e-sportskih natjecanja.

¹³ *Loc.cit.*

¹⁴ Najpoznatiji primjer takvog postupanja jest slučaj s Michelom Platiniem, bivšim predsjednikom UEFA-e, u kojem je Europski sud za ljudska prava odbio njegovu žalbu na četverogodišnju suspenziju koja mu je dosuđena zbog primanja mita od dva milijuna dolara od FIFA-e. E. Brnabić, „E-sport i pitanje pravnog ustroja e-sport klubova“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 58, 1/2021, str. 167.

¹⁵ A. McGlynn, *Structure of the Sports Industry*, 2020., dostupno na: <https://www.ethoughts.co.uk/post/structure-of-the-sports-industry>

Na globalnoj razini postoji nekoliko organizacija koje se nastoje nametnuti kao krovne e-sportske organizacije. Jedna takva jest Međunarodna e-sport federacija (dalje u tekstu: IeSF)¹⁶ sa sjedištem u Republici Koreji, usmjerena na promicanje e-sporta kao pravog sporta izvan jezičnih, rasnih i kulturnih barijera, a broji 96 država članica iz cijelog svijeta. Mogli bismo reći da je prema ciljevima i misiji IeSF sličan MOO-u kod klasičnog sporta. Drugi je pretendent na mjesto krovne organizacije u e-sportu Svjetska e-sport asocijacija (dalje u tekstu: WeSA)¹⁷ sa sjedištem u Švicarskoj, koja je nastala kao rezultat zajedničkih napora vodećih profesionalnih e-sport timova i e-sportske lige (dalje u tekstu: ESL).¹⁸ Cilj WeSA-e jest suzbiti ilegalne, nemoralne i neetičke metode i prakse iz svih ESL-liga i događaja koje podržava WeSA, bilo na mreži ili izvan nje, osobito one koje mogu ugroziti integritet e-natjecanja ili dovesti do zlouporabe e-sporta.¹⁹

2.1. Problematika priznanja e-sporta kao sporta

Dosad se najveće rasprave o e-sportu svode na pitanje priznanja e-sporta kao sporta.²⁰ E-sport je sport u nekoliko zemalja poput Republike Koreje, koja se od početka 2003. godine odlučila za regulaciju i nadzor e-sporta od strane Ministarstva sporta, kulture i turizma. E-sport kao sport priznaju i Rusija,²¹ Finska,²² Njemačka²³ te Filipini.²⁴ S druge strane, američka je vlada od 2013. godine stvorila posebnu vizu namijenjenu e-sportašima kako bi im olakšala ulazak i izlazak iz zemlje, premda u Americi e-sport nije dobio kvalifikaciju sporta.²⁵ Francuska se odlučila regulirati natjecanja u e-sportu, sudjelovanje maloljetnika na tim natjecanjima i pitanja zapošljavanja igrača e-sporta Zakonom br. 2016-1321 od 7. listopada 2016. za Digitalnu Republiku kojim su, između ostalog, utvrđena opća pravila za e-sportska natjecanja.²⁶

¹⁶ Engl. *International eSports Federation*

¹⁷ Engl. *World eSports Association*

¹⁸ Engl. *Electronic Sports League*

¹⁹ Preamble Code of Conduct And Compliance For Teams And Players 2017

²⁰ Vidjeti: D. Kane, B. Spradley, „Recognizing Esports as a Sport“, *The Sport Journal*, 2017., dostupno na: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>

²¹ Rusija je službeno priznala e-sport 2016. godine kao sportsku disciplinu; 38 posto internetske ruske populacije gleda e-sport natjecanja. Rusko tržište igara navodno je doseglo 1,8 milijardi u 2018. sa 65,2 milijuna igrača. Newzoo, *Russia GamesMarket 2018*, dostupno na: <https://newzoo.com/insights/infographics/russia-games-market-2018/>.

²² T. Brautigam, *Finland has recognized esport as sports*, Dot esports, 2016., dostupno na: <https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>

²³ J. Speight, *Germany to recognize eSports as an official sport*, DW, 2018., dostupno na: <https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285>

²⁴ P. Regalado, *The Philippines new athletes: eSports gamers*, ABS-CBN News, 2018., dostupno na: <https://news.abs-cbn.com/focus/10/10/17/the-philippines-new-athletes-esports-gamers>

²⁵ Y. Smadja, *L'e-sport est-il un sport?*, Droit du partage, 2018., dostupno na: <https://droitdupartage.com/2018/10/10/le-sport-est-il-un-sport/>

²⁶ LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, Articles 101 and 102, dostupno na: <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2016/10/7/ECFI1524250L/jo/texte>

S druge strane, Hrvatska nije priznala e-sport kao sport, ali je, primjerice, Hrvatski košarkaški savez u prošloj godini započeo s okupljanjem igrača koji će u igrici NBA2K21²⁷ predstavljati Hrvatsku. FIBA²⁸ (košarkaška krovna organizacija) prošlog je lipnja prvi put organizirala FIBA Esports Open, natjecanje na kojem je nastupilo 17 reprezentacija poput Španjolske, Austrije, Ukrajine, Latvije i Litve. Tijekom tri dana odigralo se više od 50 utakmica u trajanju od oko 40 sati.²⁹

Glavni razlozi za različita stajališta oko priznanja e-sporta kao sporta jesu neusklađenost percepcije sporta i e-sporta: vizija aktivnosti na otvorenom s velikim trošenjem energije koja promiče relaksacijsku, socijalnu i psihološku dobrobit te psihičko zdravlje, nasuprot ideji dvoranske prakse igranja videoigara, promicanje sjedilačkog načina života i otuđivanje tijela i uma.³⁰

U priznanju e-sporta kao sporta glavnu ulogu ima MOO koji je na 6. Olimpijskom kongresu 28. listopada 2017. godine utvrdio da „e-sportovi“ pokazuju značajan rast, osobito u demografskoj kategoriji mladih te da mogu pružiti platformu za angažman s olimpijskim pokretom. Osim toga, zaključeno je, da bi se natjecateljski e-sport mogao smatrati sportskom aktivnošću te da bi ga MOO prepoznao kao sport,³¹ sadržaj e-sporta ne smije kršiti olimpijske vrijednosti. Daljnji zahtjev za priznavanje e-sporta kao sporta od strane MOO-a mora biti postojanje organizacije koja jamči poštovanje pravila i propisa olimpijskog pokreta (antidoping, klađenje, manipulacija itd.).³² S druge strane, MOO je donio Deklaraciju sa 8. Olimpijskog kongresa od 9. studenoga 2019. godine kojom je donio različite zaključke o pojedinim oblicima e-sporta. Tako u pogledu videoigara koje simuliraju sport, Olimpijski kongres vidi velik potencijal za suradnju i njihovo uključivanje u sportski pokret s obzirom na to da brojne sportske simulacije sve više nalikuju na tradicionalne sportove zahvaljujući virtualnoj i proširenoj stvarnosti. U tom smjeru, Olimpijski kongres poziva međunarodne federacije da razmotre kako upravljati elektroničkim i virtualnim oblicima e-sporta te u suradnji s izdavačima igara ispitati njihove razvojne mogućnosti. Što se tiče ostalih oblika e-sportskih igara (koje nisu simulirani tradicionalni sportovi), Olimpijski je kongres zaključio da bi se u ovoj fazi sportski pokret trebao usredotočiti na igrače, a ne na određene igre. Usmjerenost na sportaše u službi je promicanja sudjelovanja u sportu i zdravom načinu života kao i brige o mentalnom zdravlju. Zaključena je također potreba kontinuiranog dijaloga

²⁷ Najveća svjetska košarkaška liga NBA već nekoliko sezona organizira i 2K League, e-sport natjecanje u kojem klubovi poput Lakersa, Magica ili Raptorsa igraju sezone i imaju doigravanja kao i „pravi“ klubovi.

²⁸ Franc. *Fédération Internationale de Basketball*

²⁹ O. Šimić, *Hrvatska će uskoro dobiti e-sport košarkašku reprezentaciju*, 2020., dostupno na: <https://www.netokracija.com/esport-kosarka-reprezentacija-171952>

³⁰ N. Besombes, *The World of Esports – What You need to know*, Sport intern, 2018.; O razlozima za i protiv integracije e-sporta kao sporta vidjeti i: S. N. Andonović, I. S. Radovanović, „Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta“, *Strani pravni život*, 2019., str. 48-51.

³¹ O definiciji sporta te razlikovanju sportske djelatnosti i sporta vidjeti: T. Nedić, M. M. Škerbić, „Definiranje sporta u hrvatskim i međunarodnim pravnim aktima: na sjecištu prava i filozofije“, *Studia ethnologica Croatia* vol. 32, Zagreb 2020., str. 155-181.

³² *Communique of the Olympic Summit*, dostupno na: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

između olimpijskog pokreta i e-sporta kako bi se razvila strateška partnerstva, uključujući platforme i događaje po potrebi. Sudionici su se također složili da treba razviti smjernice za održive odnose između sportskih dionika i e-sport zajednica.³³

Stoga se postavlja pitanje na koji bi se način uspostavila odgovornost e-sportu za ponašanja koja predstavljaju kršenje određenih pravnih normi, poput namještanja utakmica, dopingiranja, nezakonitog kladenja i sl. Upravo su to izazovi s kaznenopravnog aspekta o kojima ćemo govoriti u nastavku.

3. E-SPORTSKA „KAZNENA DJELA“

Sport kao društveno pravno dobro uživa (kazneno)pravnu zaštitu koja proizlazi iz niza pravnih izvora. Jedan takav je Konvencija Vijeća Europe o suzbijanju manipulacija sportskim natjecanjima (dalje u tekstu: Konvencija).³⁴ Njome se pozivaju države članice da u svojim nacionalnim zakonodavstvima inkriminiraju kao kazneno djelo manipulaciju sportskim natjecanjima koja se označava kao „namjeran dogovor, čin ili propust s ciljem nepropisne izmjene rezultata ili tijeka sportskog natjecanja kako bi se djelomično ili u cijelosti dokinula nepredvidljiva priroda navedenog sportskog natjecanja s ciljem dobivanja neprimjerene prednosti za sebe ili za druge“,³⁵ a kada manipulacija uključuje prisilu, korupciju ili prijevaru.³⁶ Velik broj svjetskih zakonodavstava implementirao je odredbe Konvencije kroz različite pravne akte. Tako su se brojne jurisdikcije odlučile za zasebno kazneno djelo povezano s namještanjem utakmica, dok su se druge oslanjale na opća kaznena djela povezana s korupcijom, poput podmićivanja ili prijevare, koja su naknadno izmijenjena ili protumačena tako da uključuju manipulaciju sportskim natjecanjima u svoj opseg. Način na koji su uvedena ta posebna kaznena djela uvelike se razlikuje. Neke su države, poput Australije, Bugarske, Francuske, Novog Zelanda, Španjolske i Ukrajine, uvele određeno kazneno djelo manipulacije sportskim natjecanjima u svoje kaznene zakone. Ostale, poput Argentine, Brazila, Grčke, Italije, Republike Koreje, Malte, Poljske, Portugala, Švicarske i Ujedinjenog Kraljevstva, uključile su određeno kazneno djelo u svoje sportske zakone.³⁷ U odnosu na Republiku Hrvatsku, manipulacije sportskim natjecanjima spadaju u domenu stegovnih

³³ Declaration of the 8th Olympic Summit, dostupno na: <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>

³⁴ O Konvenciji vidjeti: D. Primorac, M. Pilić, „Suzbijanje manipulacije sportskim natjecanjima prema Konvenciji Vijeća Europe br. CETS 215“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 57, 2/2020, str. 353-374.

³⁵ Čl. 3. st. 4. Konvencije

³⁶ Čl. 15. st. 1. Konvencije

³⁷ Uz razlike u odnosu na subjektivne i objektivne elemente ovog kaznenog djela u pojedinim zakonodavstvima, najveće razlike ogledaju se u odnosu na sankcije pa je tako minimalna kazna zatvora u rasponu od jednog ili dva mjeseca u Argentini i Francuskoj do dvije godine u Brazilu, Salvadoru i Italiji, a maksimalna sankcija (za ne teža kaznena djela) od jedne godine u Danskoj do 10 godina u Australiji, Grčkoj i Poljskoj. Više o reguliranju namještanja utakmica u pojedinim zakonodavstvima vidjeti: UNDOC IOC STUDY, *Criminal law provisions for the prosecution of manipulation*, 2016, dostupno na: <https://www.unodc.org/documents/corruption/Publications/2017/UNODC-IOC-Study.pdf>

djela, slično kao doping. Tako su manipulacije sportskim natjecanjima propisane Pravilnikom o sprečavanju manipulacije sportskim natjecanjima koji je donio Hrvatski olimpijski odbor 8. srpnja 2020. godine. Referirajući se na Kazneni zakon (dalje u tekstu: KZ),³⁸ manipulacije sportskim natjecanjima mogle bi se podvesti pod postojeću inkriminaciju kaznenog djela prijevare (čl. 236. KZ-a), osobito što je cilj manipulacija najčešće stjecanje protupravne imovinske koristi.³⁹

U odnosu na nezakonito klađenje, sama Konvencija preporučuje da kazneno djelo namještanja utakmica bude neovisno o klađenju na sportski događaj ili natjecanja, što je u većini pravnih sustava i učinjeno. Tek neke zemlje, poput Njemačke i Južne Afrike, inkriminiraju namještanje utakmica i nezakonito klađenje kao dva odvojena, ali međusobno povezana kaznena djela. U nekim drugim zakonodavstvima, poput Bugarske, Grčke, Italije, Portugala, Španjolske i Turske, nezakonito klađenje smatra se otegotnom okolnošću za kazneno djelo namještanja utakmica. Međutim, u šest jurisdikcija (Australija, Francuska, Koreja, Novi Zeland, Švicarska i Velika Britanija), opseg kaznenog djela namještanja utakmica ograničen je na natjecanja na koja se klade.⁴⁰

Kako se e-sport i industrija e-sporta brzo razvija, tako posljedično nastaju i neki pravni izazovi glede ulaska u nedopuštene zone dionika e-sporta. Kako je već navedeno, u raspravama o priznanju e-sporta kao sporta navodi se da e-sport mora imati organizaciju koja jamči poštovanje olimpijskih načela, a osobito onih koji se tiču protupravnih ponašanja poput manipulacija, dopinga, prijevare i sl. Međutim, premda e-sport nije službeno priznat kao sport, u ovom radu nastoje se analizirati određena ponašanja igranjem videoigara koja upućuju na određena protupravna ponašanja. Smatra se da postoje temeljne četiri prijetnje integritetu e-sporta: varanje za pobjedu pomoću softverskih varalica, mrežni napadi za usporavanje ili onemogućavanje protivnika, namještanje utakmica i doping.⁴¹

3.1. Manipulacije e-sportskim natjecanjima

Specifičnost ustroja e-sporta ogleda se u činjenici da se natjecanja organiziraju u virtualnom okruženju. Budući da su glavni dionici ustroja e-sporta programeri ili izdavači videoigara, oni su prvi koji mogu ući u kažnjivu zonu na način da prijevarno postupaju, primjerice nedopuštenim izmjenama softvera, kako bi umanjili neke kvalitativne značajke e-igrača, te na taj način stekli neprimjerenu prednost koja uključuje u prvom redu stjecanje protupravne imovinske koristi. Uz to, i sami igrači mogu ući u kažnjivu zonu, primjerice korištenjem programa kojima se mijenjaju programski parametri igre te se tako stječe nedopuštena prednost (eng. *cheatbots*).

³⁸ Kazneni zakon (NN, br. 125/11, 144/12, 56/15, 61/15, 101/17, 118/18, 126/19, 84/21)

³⁹ O analizi kaznenopravne odgovornosti za manipulacije sportskim natjecanjima vidjeti: M. Pajčić, L. Sokanović, „Manipulacija rezultatima sportskih natjecanja – kaznenopravna odgovornost za kazneno djelo prijevare“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 48, 4/2011, str. 857-873.

⁴⁰ *Ibid*, str. 45.

⁴¹ I. Smith, PTG2017 – *Integrity in esports*, ESIC, dostupno na: <https://playthegame.org/media/7492317/Ian-Smith.pdf>

Neki od njih su *aimbots* i *wallhacks*. *Aimbots* su vrsta softvera koji se koristi u pucačkim igrama u prvom licu za pružanje različitih razina automatiziranog ciljanja koje korisniku daju prednost u odnosu na ostale igrače. *Wallhacks* omogućavaju igraču da promijeni svojstva zidova u igri čineći ih transparentnim ili nečvrstim, što olakšava pronalaženje ili napad neprijatelja.⁴² Takve manipulacije moguće su kada se e-igračima dopusti korištenje vlastitih računala na turniru. Svaki turnir postavlja svoja pravila u vezi s uređajima koje igrači smiju ponijeti, poput računala, slušalica, miševa i tipkovnica⁴³ koji mogu sadržavati hakove za stjecanje prednosti u igri.⁴⁴

Izdavači igara ili programeri donose pravila za turnire koji se odvijaju među e-natjecateljima te se e-igrači u pravilu ne mogu prijaviti na profesionalni turnir ako im je određena zabrana zbog manipulacija na nekom drugom natjecanju. Međutim, jedan od načina za prevladavanje takvih zabrana jest kupnja ukradenih računa koji imaju čistu povijest igara. Neki autori predviđaju porast napada koji imaju za cilj krađu računa za igre, što bi bilo paralelno s trendom krađe računa na društvenim mrežama putem krađe identiteta i zlonamjernog softvera.⁴⁵

Igrači se mogu koristiti i drugim tehnikama kako bi stekli prednost: jedan od primjera je *snipping stream*. To je slučaj kada igrač vidi zaslon drugog igrača koristeći tuđi *Twitch stream*, koji omogućava da se vide lokacije i trenutni potezi drugih igrača. Igrači zatečeni u takvim oblicima manipulacija mogu dobiti doživotnu zabranu određenih natjecanja.⁴⁶

Namještanje utakmica u e-sportu zapravo je nezakonito u Republici Koreji,⁴⁷ a igrači mogu dobiti zabranu nastupa ili diskvalifikaciju zbog namještanja utakmica. Izraz „322“, skraćena za namještanje utakmica, koristi se kao uobičajen u rječniku e-sporta. Izraz je nastao 2013. godine nakon što se igrač okladio sa 322 američka

⁴² Primjer korištenja ovakvih alata postojao je u slučaju igrača Counter-Strike: Global Offensive kojem je zabranjeno igranje pet godina nakon što je uhvaćen kako koristi nišan tijekom eXTREMESLAND ZOWIE Azijskog turnira 2018. Igrač je pokušao prikriti program pomoću riječi .exe kao naziv datoteke. O. S. Good, *CS:GO pro caught cheating gets five-year ban*, Polygon, 2019., dostupno na: <https://www.polygon.com/2018/10/25/18023236/forsaken-cs-go-cheating-optic-india-ban>.

⁴³ M. R. Fuentes, F. Mercês, *Cheats, Hacks and Cyberattacks Threats to the Esports Industry in 2019 and Beyond*, Trend Micro Research, 2019., str. 8., dostupno na: https://documents.trendmicro.com/assets/white_papers/wp-threats-to-the-esports-industry-in-2019-and-beyond.pdf

⁴⁴ Momčad Dota 2 diskvalificirana je s turnira vrijednog 15 milijuna dolara nakon što su suci uhvatili jednog od njihovih članova kako igra pomoću programibilnog miša. Miš je omogućio igraču da izvodi pokrete koji bi bili nemogući bez makronaredbi (prečac unaprijed postavljenih sekvenci tipki nije moguć standardnim neprogramiranim hardverom). M. Gault, *Dota 2 Player Who Used Programmable Mouse Disqualified His Team From \$15 Million Tournament*, Vice, 2019., dostupno na: https://www.vice.com/en_us/article/3k49z9/dota-2-player-who-used-programmable-mouse-disqualified-his-team-from-dollar15-million-tournament

⁴⁵ *Loc. cit.*

⁴⁶ C. Livingston, *Streamers vs. Stream-snipers: Why cheaters will always prosper on Twitch*, PCGamer, 2017., dostupno na: <https://www.pcgamer.com/stream-sniping/>

⁴⁷ U listopadu 2015. korejske vlasti uhitile su 12 osoba zbog navodnog namještanja utakmica u StarCraftu 2, rekavši da je najmanje 5 mečeva namješteno radi vršenja prijevара s kladenjem. Organizirani kriminal bio je uključen u manipulacije igrama na visokoj razini što je privuklo značajne aktivnosti na ilegalnim tržištima u Aziji. B. Sinclair, *12 arrested in eSports match fixing scandal – Report*, 2015., dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-10-19-12-arrested-in-eSports-match-fixing-scandal-report>

dolara protiv vlastitog tima tijekom natjecanja Dota 2. Igraču *Condi* koji se natjecao u igrama *League of Legends* 2019. godine zabranjeno je natjecanje u tim igrama nakon kršenja pravila namještanja utakmica i kladenja.⁴⁸

Osim toga, manipulacije e-sportskim natjecanjima povezane su i sa cyber kriminalitetom, gdje se procjenjuje da će cyber kriminalci kompromitirati račune društvenih mreža poznatih *Twitcha* i *YouTube* igrača koji imaju nekoliko milijuna sljedbenika. Oni postaju meta *phishing* napada i zlonamjernog softvera za krađu tih računa, osobito u slučajevima gdje e-igrači koriste slabe lozinke ili su slabe metode autentifikacije koje olakšavaju krađu tih računa.⁴⁹

U svrhu borbe protiv virtualnih oblika manipulacija e-sportom⁵⁰ WeSA u svom kodeksu propisuje zabranu nuđenja, obećanja, davanja ili prihvaćanja bilo kakve osobne ili neprimjerene novčane ili druge prednosti u svrhu pribavljanja ili zadržavanja bilo poslovne ili bilo koje druge nepropisne prednosti unutar ili izvan WeSA-e.⁵¹

S druge strane, IeSF u svojim aktima propisuje zabranu bilo kakvog oblika varanja na e-turnirima što uključuje *wallhacks*, *maphacks*, *aimbots*, automatsko pucanje, smanjenje odmaka, automatsko hakiranje unosa, hakiranje brzine i isijecanje. Svaki sudionik za kojeg se utvrdi da tijekom turnira koristi varalice bit će odmah diskvalificiran te dobiti zabranu sudjelovanja na turniru najmanje 6 mjeseci.⁵² Osim toga, propisano je da sudionici ne smiju namjerno gubiti mečeve ili poticati druge sudionike da namjerno gube mečeve. Svi sudionici za koje se utvrdi da krše ovo pravilo ne samo da će biti diskvalificirani, već će biti prijavljeni i lokalnoj policiji.⁵³

3.2. E-doping

Doping u tradicionalnom sportu podrazumijeva uzimanje zabranjenih tvari od strane sportaša i sportskog osoblja te je kažnjiv prema pravilima koja proizlaze iz Svjetskog antidopinškog kodeksa koji je donijela Svjetska antidopinška agencija (dalje u tekstu: WADA).⁵⁴ Zbog pozornosti koju plijeni te sve većeg broja sudionika,

⁴⁸ A. Leckie-Zaharic, *Condi suspended for 18 months as major LPL match-fixing scandal exposed*, DOT Esports, dostupno na: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/condi-suspended-for-18-months-as-major-lpl-match-fixing-scandal-exposed>

⁴⁹ Neke su online platforme uvele višefaktorsku provjeru autentičnosti (MFA) u svoje sustave kako bi zaštitile korisnike od krađe računa. Primjerice, Valveov sustav Steam Guard implementira dvofaktorsku provjeru autentičnosti putem e-pošte i mobilne aplikacije. M. R. Fuentes, F. Mercês, *op. cit.*, str. 26.

⁵⁰ Postoje i različite usluge protiv varanja koje su posebno usmjerene na zaštitu e-sporta kao što su Easy Anti Cheat koja je vodeća anti-cheat usluga u industriji, koja se suprotstavlja hakiranju i varanju u PC igrama za više igrača korištenjem hibridnih mehanizama za borbu protiv varanja. Drugi program je BattlEye – proaktivni sustav zaštite temeljen na jezgri i brzo dinamičko i trajno skeniranje sustava igrača koristeći specifične i heurističke/generičke rutine otkrivanja za maksimalnu učinkovitost. Više na: <https://www.easy.ac/en-us/> i <https://www.battleye.com>

⁵¹ Čl. 15. 1. Kodeksa WeSA-e

⁵² Čl. 7. 3. IESF Competition Regulations

⁵³ Čl. 7. 7. IESF Competition Regulations

⁵⁴ Engl. *World AntiDoping Agency*

integritetu e-sporta također prijete neki oblici dopinga koji se popularno naziva e-doping. Kod e-sporta postoji još veća opasnost da doping ostane neotkriven jer je to fragmentirana i heterogena industrija kojoj nedostaje središnje tijelo upravljanja.⁵⁵

S obzirom na specifičnost okruženja u kojem se odvija ova aktivnost, doping u e-sportu neki autori dijele u dvije kategorije. Prvi je tradicionalni doping što ga koriste igrači (*gameri*) radi povećanja koncentracije, smirivanja živaca, smanjenja umora i sl.⁵⁶ Druga vrsta dopinga koja se događa u virtualnom okruženju naziva se mehanički doping. To je upotreba softverskih varalica, aplikacija i napada na poslužitelju od strane igrača kako bi se postigla konkurentna prednost u igri. Varalice uglavnom djeluju na jedan od četiri načina; dopuštaju računalu da automatizira radnje (automatsko usmjeravanje ili pokretanje radnji), dopuštaju igraču da vidi kroz predmete (zidove ili dim), omogućuju igraču da stekne dodatne moći (sposobnost letenja ili dobivanja snage) ili, u slučaju mrežnih kvalifikacija, napadaju domaćina poslužitelja protivničke momčadi zbog čega protivnički natjecatelj jako zaostaju i ne mogu igrati igru.⁵⁷

Temeljno načelo čistog sporta ili poštenog natjecanja proizlazi iz činjenice da „doping potkopava vrijednost sporta. Unutarnje vrijednosti sporta, koje se često nazivaju ‘duhom sporta’, proslava su ljudskog duha, tijela i uma, a karakteriziraju ga vrijednosti kao što su etika, poštenje, poštovanje pravila, samopoštovanje i poštovanje drugih, poštena igra i zdrava konkurencija. Ako je sport lišen tih vrijednosti, moglo bi se tvrditi da to više nije sport“.⁵⁸

Kad je riječ o suzbijanju tradicionalnog dopinga u e-sportu, on bi se trebao dokazivati na jednak način kao doping u tradicionalnom sportu.⁵⁹ Međutim, to neće uvijek biti lako. Jedinstveni je problem u vezi s igračima na dopinškom testiranju taj što mnogi turniri imaju internetske kvalifikacijske runde u kojima igrači na turniru sudjeluju na daljinu, što otežava provođenje stvarnog testiranja⁶⁰ (zbog troškova i logističkih čimbenika). Testiranje se obavlja samo na najvišoj razini gdje su igrači

⁵⁵ H. Malpani, *Understanding ‘e-doping’ and need for fair competition in e-sports*, RSRR, 2019., dostupno na: <https://rsrr.in/2019/07/28/understanding-e-doping/>

⁵⁶ Najčešće korištene supstance za poboljšanje izvedbi u e-sportovima jesu Adderall, Ritalin i Selegiline. M. Lebbon, *An Australian Perspective of the E-Sports Industry and its Core Legal Issues*, LawInSport 2018., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/sports/item/an-australian-perspective-on-the-esports-industry-and-its-core-legal-issues>

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ D. Howman, *Speech by WADA Director General, David Howman, Challenges to the Integrity of Sport*, Melbourne, World Anti Doping Agency, 2015., dostupno na: <https://www.wada-ama.org/en/media/news/2015-10/speech-by-wada-director-general-david-howman-challenges-to-the-integrity-of-sport>

⁵⁹ Više o istraživanju i dokazivanju dopinga u tradicionalnom sportu vidjeti: D. Primorac, M. Buhovac, N. Miletić, „Istraživanje i dokazivanje dopinga kao sportskog delikta s osvrtom na kaznenopravni aspekt“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, 58 (2021.), str. 185-209.

⁶⁰ P. Rippel-Szabó, *A practical guide to establishing the regulatory framework for a national esports federation*, LawInSport, 2019., dostupno na: https://www.lawinsport.com/topics/sports/boxing/item/a-practical-guide-to-establishing-the-regulatory-framework-for-a-national-esports-federation?category_id=163

prisutni na istom mjestu kako bi se natjecali.⁶¹ Također, zbog igrača koji na daljinu sudjeluju u kvalifikacijskim turnirima teško je kontrolirati mehanički doping. Drugi je problem što su regulatorna tijela u e-sportu ugradila popis zabranjenih supstanci po uzoru na one iz Svjetskog antidopinškog kodeksa. Supstance koje možda poboljšavaju sportsku izvedbu kod tradicionalnog sporta i e-sporta nisu iste s obzirom na to da je priroda tradicionalnih sportova i e-sporta potpuno različita i ono što bi moglo poboljšati izvedbu u tradicionalnim sportovima možda neće poboljšati izvedbu u e-sportu i obrnuto.⁶² Jednako tako, sudionici ne smiju sudjelovati na turniru pod utjecajem alkohola ili lijekova koji nisu propisani. Ako sudionik ima recept, mora upoznati organizatora turnira sa supstancom prije početka turnira. Ovisno o supstanci koja se koristi, zatečene sudionike može se prijaviti lokalnoj policiji.⁶³

Tradicionalni doping u e-sportu došao je do izražaja u srpnju 2015. godine kada je Kory „Semphis“ Friesen (glavni igrač *Counter Strike: Global Offensive*) javno priznao da su on i njegov tim koristili Adderall⁶⁴ tijekom profesionalnog turnira.⁶⁵ Nakon ovog priznanja, poduzeti su različiti koraci u pokušaju da se e-sportska industrija bolje regulira⁶⁶ s obzirom na to da je igračima koji su proglašeni krivima za doping zabranjeno sudjelovanje na turnirima. Međutim, problem je što su takvi e-igrači lako mogli nastaviti igrati u drugim ligama zbog nedostatka jednog priznatog tijela koje provodi jedinstvenu antidopinšku politiku na svim platformama e-sporta.⁶⁷ U nastojanjima suzbijanja tradicionalnog oblika dopinga u e-sportu, IeSF postala je službena potpisnica WADA-e 2013. godine.⁶⁸ Poslije, 2015. godine, osnovana je E-sports Integrity Coalition (dalje u tekstu: ESIC), neprofitna udruga članova, kako bi se dobio koherentan plan integriteta prihvaćen u cijeloj industriji,⁶⁹ a 2016. godine osnovana je WeSA.⁷⁰

⁶¹ Tako je FIFA uvela obvezno antidopinško testiranje na eWorld Cupu. M. Čizmić, *Kako bi spriječila varanje FIFA uvodi antidopinška testiranja i na e-sport natjecanjima*, 2018., dostupno na: <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/kako-bi-sprijecili-varanje-fifa-uvodi-anti-doping-testiranja-i-na-esport-natjecanjima--526104.html>

⁶² H. Malpani, *op. cit.*

⁶³ Čl. 7. 8. IeSF Competition Regulations

⁶⁴ Aderrall je amfetamin koji se koristi za liječenje poremećaja hiperaktivnosti s nedostatkom pažnje (ADHD). Korisnika čini budnim, smirenim i energičnim. A. Baldwin, *Doping: Targeted tests having an impact in esports, says Verroken*, Reuters, 2019., dostupno na: <https://in.reuters.com/article/sport-doping/doping-targeted-tests-having-an-impact-in-esports-says-verroken-idINKCN1RT2F3>

⁶⁵ Olswang LLP, *Olswang on eSports: Regulation, Doping and Dispute Resolution*, CMS Law-Now, 2015., dostupno na: <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2015/11/olswang-on-esports-regulation-doping-and-dispute-resolution>

⁶⁶ J. T. Holden, R. M. Rodenberg, A. Kaburakis, „Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance“, 32(1) *Maryland Journal of International Law*, 2017., str. 236, 271.

⁶⁷ J. Hunt, *Behind the screens – Integrity concerns in esports*, Lexology 2018., dostupno na: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=043e6eec-2b37-49f9-9ffc-a3aa331d4a57>

⁶⁸ eSF News, *IeSF Taking It's First Step Towards IOC Recognition*, 2016., dostupno na: <https://www.ie-sf.org/news/iesf-taking-its-first-step-towards-ioc-recognition/>

⁶⁹ I. Smith, „The continued rise of eSports – Efforts to combat match fixing and improve integrity“, *LawInSport* 2016., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/features/item/the-continued-rise-of-esport-efforts-to-combat-match-fixing-and-improve-integrity>

⁷⁰ H. Malpani, *op. cit.*

No situacija je drukčija kad je riječ o suzbijanju mehaničkog dopinga. Tu e-sportske lige koriste softver *anti-cheats* poput *Valve Anti-Cheat* (VAC). Oni izravno prate kretanje tipkovnice i miša igrača kako bi osigurali da ti pokreti odražavaju ono što se zapravo igra na ekranu, a igrači su dužni održavati neotvorenu opremu kako bi osigurali da se softver za varanje ne može instalirati prije početka natjecanja. David Howman, bivši čelnik WADA-e, opisao je e-sport kao „Divlji zapad – mladi svijet kojem nedostaje jedinstvena antidopinška politika i upravljanje“.⁷¹ Ovo pitanje odavno muči industriju e-sporta jer bez središnjeg upravnog tijela koje osigurava da se svi timovi pridržavaju istih antidopinških propisa⁷² teško je reći da je „virtualno igralište“ uistinu „ravnopravno igralište“. Dakle, iako sva upravna tijela teže nekom stupnju zaštite igrača i sprečavanja prijevara, integritet u e-sportu prilično je teško ostvariti, s obzirom na to da igrači koji prekrše neko antidopinško pravilo na jednom turniru ili ligi, mogu bez nadzora i sankcija prijeći u drugu ligu ili turnir.⁷³

Također, IeSF-ova antidopinška pravila iz 2020. predviđaju da će se svaki slučaj koji proizlazi iz kršenja antidopinških pravila u prvom stupnju uputiti IeSF-ovu Vijeću za saslušanje o doping⁷⁴ i na tu odluku može se izjaviti žalba Arbitražnom sudu za sport (CAS).⁷⁵ Međutim, CAS se u povijesti bavio sporovima koji uključuju samo sport jer još nije prepoznao e-sport kao sport iz svoje nadležnosti.⁷⁶

3.3. Nezakonito klađenje u e-sportu

Poseban oblik manipulacija sportskim natjecanjima predstavljaju tzv. kladioničarske prijave.⁷⁷ Prema Konvenciji, sportsko klađenje definirano je kao „stavljanje uloga novčane vrijednosti u očekivanju nagrade novčane vrijednosti uvjetovane budućim i neizvjesnim događajem povezanim sa sportskim natjecanjem“. Pritom Konvencija razlikuje pojedine oblike klađenja, i to a) „nezakonito sportsko klađenje“: svaka vrsta aktivnosti sportskog klađenja koja nije dopuštena i svaki priređivač aktivnosti sportskog klađenja koji se njome ne smije baviti u skladu s mjerodavnim pravom jurisdikcije u kojoj se nalazi potrošač; b) „neregularno sportsko klađenje“: svaka aktivnost sportskog klađenja koja nije u skladu s uobičajenim ili očekivanim pojavama na predmetnom tržištu, ili je povezana s klađenjem na sportsko natjecanje čiji tijek ima neuobičajene karakteristike; c) „sumnjivo sportsko

⁷¹ A. Baldwin, *op. cit.*

⁷² E. McCambridge, *Anti-doping efforts still in their infancy in eSports*, DW.COM, 2017., dostupno na: <https://www.dw.com/en/anti-doping-efforts-still-in-their-infancy-in-esports/a-39783790/>

⁷³ A. Nixon, et. al., „Esports uncovered – Part 3: The biggest risk factors facing the industry“, *LawInSport*, 2017., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/sports/item/esports-uncovered-part-3-the-biggest-risk-factors-facing-the-industry>

⁷⁴ Čl. 8. 1. IeSF Anti-doping Rules 2020

⁷⁵ Čl. 13. 2. 1. IeSF Anti-doping Rules 2020

⁷⁶ J. Ptaszynski, *Esports Disputes: Choosing your battleground*, Bird&Bird, 2018., dostupno na: <https://www.twobirds.com/en/news/articles/2018/global/esports-disputes-choosing-your-battleground>

⁷⁷ Kladioničarske prijave obuhvaćaju sve oblike namještanja sportskih rezultata radi ostvarivanja dobiti na kladionicama. Više: L. Sokanović, M. Pajčić, „Osnove sportskoga kaznenog prava“, u: H. Kačer, et. al., *Sportsko pravo*, Pravni fakultet Sveučilišta u Splitu, Split, 2018., str. 697.

kladenje”: svaka aktivnost sportskog kladenja koja, prema pouzdanim i dosljednim dokazima, izgleda povezana s manipulacijom sportskim natjecanjem za koje se kladenje nudi.⁷⁸

Svijet e-sporta postao je prepoznatljiv kroz sponzorstva i partnerstva sa širokim izborom prepoznatljivih marki poput Coca-Cole, McDonald'sa, Arby'sa, Nissana, Red Bulla, FritoLaya i tehnoloških tvrtki koje su dobro usklađene s e-sportom poput Intela, Microsofta, Sonyja i Googlea / YouTubea.⁷⁹ Na taj je način svijet e-sporta stvorio unosno tržište kladenja, slično kao i tradicionalni *mainstream* sportovi.⁸⁰ Prema Američkom udruženju igara na sreću, Amerikanci svake godine ilegalno ulažu više od 150 milijardi dolara na tradicionalne sportove, bilo putem off-shore kladionica ili ilegalnih kladionica.⁸¹ U međuvremenu, studija britanske komisije za igre na sreću iz 2018. izvijestila je da se 8,5 posto britanskih ispitanika kladilo na e-sport.⁸²

U svrhu borbe protiv nezakonitog kladenja po uzoru na ono koje postoji kod tradicionalnih sportova, IeSF je u svojim pravilima propisao zabranu sudionicima na izravno ili neizravno kladenje na ishode svojih utakmica. Kladenje uključuje nenovčane transakcije temeljene na ishodu meča. Svi sudionici za koje se utvrdi da krše ovo pravilo ne samo da će biti diskvalificirani, već će biti prijavljeni i lokalnoj policiji.⁸³

Na sličan način i WeSA u svojim odredbama propisuje zabranu sudjelovanja, bilo izravno ili neizravno, ili na bilo koji drugi način povezan s kladenjem, kockanjem, lutrijom i sličnim događajima ili transakcijama povezanim s e-sport utakmicama koje se vode pod pokroviteljstvom WeSA-e. Zabranjeno im je bilo aktivno ili pasivno posjedovanje udjela u tvrtkama, koncernima i organizacijama koje promoviraju, posreduju, organiziraju ili provode takve događaje ili transakcije. Nadalje, članovi WeSA-e ne smiju se kladiti, kockati, izravno ili neizravno, na bilo

⁷⁸ Čl. 3. st. 5. Konvencije

⁷⁹ B. Robins, „The Esports Landscape“, *Medium*, 2016., dostupno na: <https://medium.com/ludlow-ventures/the-esports-landscape-july-2016-2350655dfa63#em98ry1u7>. Tradicionalne sportske lige, kao NBA, započele su s pokretanjem vlastitih e-sport liga, koje su povezane s raznim vlasničkim udjelima igrača i vlasnika u različitim e-sport organizacijama. Vidjeti: J. Wolf, „The NBA and Esports: How We Got Here“, *ESPN*, 2017., dostupno na: http://www.espn.com/esports/story/_/id/18702213/the-nba-esports-how-got-here

⁸⁰ Razne procjene veličine sportske kockarske industrije govore da se godišnje na legalna i ilegalna tržišta uloži više od nekoliko stotina milijardi dolara. A. Kaburakis, et al., „Inevitable: Sports Gambling, State Regulation, and the Pursuit of Revenue“, *Harvard Business Law Review*, 2015., dostupno na: <https://www.hblr.org/2015/01/inevitable-sports-gambling-state-regulation-and-the-pursuit-of-revenue/>

⁸¹ R. Mashayekhi, „Inside the Battle for the Future of Sports Betting“, *Fortune*, 2019., dostupno na: <https://fortune.com/longform/sports-betting-battle/>. Iako je upravljanje e-sportom najnaprednije u Južnoj Koreji, državni monopol za kockanje ne nudi e-sport kladenje. D. Jung, *Olswang on eSports: Lessons from South Korea*, 2016., dostupno na: <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2016/03/olswang-on-esports-lessons-from-south-korea>

⁸² Gambling Commission, Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper, Gamble, 2017., dostupno na: <https://live-gamble.com.cloud.contentis.com/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>

⁸³ Čl. 7. 6. IeSF Competition Regulations

koje utakmice u kojima su uključeni ili u kojima sudjeluju, bez obzira na to jesu li takva klađenja ili kockanja inače legalna u bilo kojoj nadležnosti.⁸⁴

U e-sportu gotovo se svakodnevno povećava broj tradicionalnih založnih koncerna poput William Hilla, Betwaya, Bet365 i sl. Zanimljiv dodatak tradicionalnim tržištima na kojima se igrači mogu kladiti jest taj što u e-sportu postoji i sekundarno tržište igara za virtualne predmete u igri. Tako na mrežnim platformama, na primjer CS: GO Lounge ili DOTA2 Lounge, igrači se mogu kladiti na virtualne predmete koje su stekli u ravnopravnoj igri – čaroliju, oružje, odjeću itd. – na utakmice koje se odvijaju drugdje na mreži ili na događajima uživo. Problem nastaje zbog neuređenog online tržišta gdje takvi virtualni predmeti dobivaju stvarnu novčanu vrijednost. Na tim se tržištima redovito kladi na predmete do 1200 dolara, a postoje i druga siva tržišta na kojima se ti predmeti mogu pretvoriti u gotovinu.⁸⁵

Rastom tržišta kladionica, pokušaji manipuliranja ishodom takvih e-natjecanja imaju tendenciju stalnog rasta. Upravo je to saznanje navelo čelnike ESL-a da traže metode za smanjenje navedenih rizika s ciljem ujedinjenja različitih dionika e-sporta za implementaciju učinkovitog sustava za zaštitu integriteta e-igara. Sportradar, jedna od najvećih svjetskih tvrtki za praćenje i podatkovno klađenje navodi da nelegitimno tržište kladionica u e-sportu djeluje između 10 i 15 puta više od legitimnog tržišta. S ciljem suzbijanja takvih oblika klađenja, ESL je potpisao ugovor sa Službom za otkrivanje prijevара koja djeluje pod Sportradarom kako bi razvio sposobnost utvrđivanja manipulira li se utakmicama na njihovoj platformi. Ova usluga analizira podatke o klađenju sa cijelog tržišta kako bi identificirala neobične ili sumnjive obrasce klađenja koji potom generiraju upozorenja za svoje partnere. Sportradar nadzire obrasce klađenja na preko 450 tržišta klađenja širom svijeta i u mogućnosti je otkriti sumnjive obrasce klađenja. Izvještaji o tim sumnjivim obrascima tada će se proslijediti ESL-u koji zatim može donijeti odluku o daljnjoj istrazi ili o poduzimanju disciplinskih mjera protiv stranaka ako se sumnjivi obrasci dokažu u slučajevima manipulacije.

Drugi korak u borbi protiv nezakonitog klađenja u e-sportu jest pokušaj razvoja koalicijskog tijela ESIC-a čija bi uloga bila pokušati ujediniti industriju e-sporta i razviti program za rješavanje prijevара s klađenjem koje su počinili sudionici.⁸⁶ ESIC-ova je misija biti priznati čuvar sportskog integriteta e-sporta i preuzeti odgovornost za ometanje, prevenciju, istragu i kazneni progon svih oblika varanja, uključujući, ali ne ograničavajući se na manipulacije e-sportskih natjecanja i doping sa sveobuhvatnim ciljem zaštite mladih, promicanja industrijskih ulaganja i zaštitu sportskog integriteta u e-sportu. Programom upravlja Povjerenik za integritet e-sporta.⁸⁷

⁸⁴ Čl. 19. 1., 19. 2. Kodeksa WeSA-e

⁸⁵ M. Kulkarni, „The Continued Rise Of ESport – Efforts To Combat Match Fixing And Improve Integrity“, *LawInSport*, 2016., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/features/item/the-continued-rise-of-esport-efforts-to-combat-match-fixing-and-improve-integrity#references>

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ Vidjeti više: <https://esic.gg/codes/definitions/>

Dok su zemlje poput Velike Britanije, Francuske, Koreje i Kanade (Quebec) počele istraživati načine reguliranja različitih komponenata e-sport industrije i srodnog tržišta kockanja, druge države zabranjuju kockanje. Primjerice, vlada južne Australije objavila je svoju odluku o zabrani klađenja na e-sport, pozivajući se na zabrinutost zbog rizika ovisnosti djece o toj aktivnosti.⁸⁸ S druge strane, u Kini je propisano kazneno djelo organiziranja kockanja što pojedincima može ograničiti mogućnosti klađenja.⁸⁹ Njemačka se oslanja na postojeće odredbe o prijevarama kako bi procesuirala one koji se sumnjiče za namještanje utakmica povezanih s klađenjem i potencijalno bi mogla pokušati koristiti iste odredbe za namještanje utakmica u e-sportu. Jednako tako bi klasifikacija e-sporta kao sporta potencijalno implicirala odredbe o sportskim prijevarama u talijanskom kaznenom zakonu.⁹⁰ Stoga ćemo u daljnjem tekstu ovog rada pokušati navedena ponašanja u e-sportu podvesti pod postojeće inkriminacije unutar hrvatskoga kaznenog zakonodavstva.

4. PRIMJENA HRVATSKOG KAZNENOG ZAKONODAVSTVA NA E-SPORTSKA KAZNENA DJELA

Kaznenopravni izazovi koji nastaju razvojem e-sporta kao jedne posve nove virtualne aktivnosti u području sporta odnose se na ona ponašanja kojima dionici e-sporta krše određene pravne norme. Stoga se u ovom dijelu rada analiziraju navedena e-sportska ponašanja koja bi se mogla podvesti pod postojeće inkriminacije unutar hrvatskog kaznenog zakonodavstva, po uzoru na ona koja postoje u tradicionalnom sportu. Pri analizi navedenih ponašanja u e-sportu vidljivo je da su sva ona usmjerena na prijevarno postupanje s ciljem stjecanja nepravične prednosti pri igranju videoigara. S obzirom na to da je primarni cilj takvih radnji stjecanje protupravne imovinske koristi za sebe ili drugoga, kao pravno dobro kojemu je potrebna kaznenopravna zaštita pojavljuje se imovina u nematerijalnom obliku.

Kad je riječ o e-manipulacijama sportskim natjecanjima, trebamo poći od definicije manipulacija sportskih natjecanja koja se odnosi na tradicionalni sport iz Konvencije. Tako manipulacije uključuju namjeran dogovor, čin ili propust s ciljem nepropisne izmjene rezultata ili tijeka športskog natjecanja kako bi se djelomično ili u cijelosti dokinula nepredvidljiva priroda navedenog športskog natjecanja s ciljem dobivanja neprimjerene prednosti za sebe ili za druge, a kada manipulacija uključuje prisilu, korupciju ili prijevaru. U slučaju manipulacija sportskim natjecanjima glede kaznenopravne odgovornosti dolaze u obzir npr. kaznena djela prijevaru (čl. 236. KZ-a), primanje mita (čl. 293. KZ-a), davanje mita (čl. 294. KZ-a) i dr., gdje se kao počinitelji javljaju organizatori sportskih natjecanja, suci i sl. Međutim, kod

⁸⁸ J. Wood, „South Australia Gets Cold Feet About Esports Betting and Bans It“, *Esports Betting Report*, 2016., dostupno na: <http://www.esportsbettingreport.com/south-australia-prohibits-betting-esports/>

⁸⁹ J. T. Holden, R. M. Rodenberg, „Lone-Wolf Match-Fixing: Global Policy Considerations“, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 1,6, 2016, str. 137-151.

⁹⁰ J. T. Holden, et. al., 2017., *op. cit.*, str. 263.

e-sportskih natjecanja inkriminacije dobivaju drukčiji karakter zbog virtualnog okruženja u kojem se odvijaju. Nedopuštena prednost koja je obilježje namještanja utakmica kod e-sporta se čini na drukčiji način od dovođenja do nedopuštene prednosti kod tradicionalnog sporta. Tako se kao počinitelji ovdje javljaju programeri ili izdavači videoigara na način da nedopuštenim izmjenama softvera umanjuju neke kvalitativne značajke e-igrača, što za posljedicu ima nanošenje štete drugome, a sve s krajnjim ciljem osvajanja određenog e-turnira koji za sobom povlači novčanu zaradu, sponzorstva i sl. Pri takvom postupanju u obzir dolazi kažnjavanje za kazneno djelo računalne prijevare⁹¹ koje čini onaj „tko s ciljem da sebi ili drugome pribavi protupravnu imovinsku korist unese, prenese, izmijeni, izbriše, prikrije, ošteti, učini neuporabljivim ili nedostupnim računalne podatke ili ometa ili sprečava rad računalnog sustava i na taj način prouzroči štetu drugome“.⁹² Da se radi o teškoj inkriminaciji, govori činjenica kako računalna prijevarena obuhvaća tri područja kriminaliteta, i to: računalni kriminalitet, gospodarski kriminalitet te imovinski kriminalitet.⁹³ Kod ovih radnji u obzir dolazi neizravna računalna prijevarena koja se sastoji u varanju samog računalnog sustava.⁹⁴

Za manipulacije e-sportskim natjecanjima u okviru računalne prijevare mogu biti odgovorni i e-igrači, koji mogu biti istodobno i razvojni programeri, tako što unošenjem podataka kojima se mijenjaju programski parametri igre stječu nedopuštenu prednost. Međutim, u okviru postojeće inkriminacije računalne prijevare iz KZ-a odgovarali bi oni e-igrači koji obavljaju jednu od alternativno propisanih radnji iz zakonskog opisa ovog kaznenog djela. No, ostaje nejasno na koji bi način i za koje kazneno djelo odgovarali oni e-igrači koji znaju da je softver izmijenjen radi postizanja protupravnih ciljeva, a takav program koriste za stjecanje nedopuštene prednosti u e-sportu. To iz razloga što je kod sadašnje inkriminacije računalne prijevare napuštena alternativno postavljena radnja korištenja računalnih podataka ili programa, što je ranije bilo propisano čl. 224.a KZ-a.⁹⁵ Ostaje pitanje postoji li u tom slučaju odgovornost za prijevare (čl. 236. KZ-a) s obzirom na to da se drugi e-igrač dovodi u zabludu o postojanju ispravne računalne opreme za igranje videoigre, ili se takvo postupanje može podvesti pod radnju prikrivanja iz postojeće

⁹¹ Temelj inkriminacije računalne prijevare jest Konvencija o kibernetičkom kriminalu (NN-MU, br. 9/02) koju je Republika Hrvatska potpisala 23. studenog 2001. F. Bačić, Š. Pavlović, *Komentar Kaznenog zakona*, Organizator, Zagreb 2004., str. 815.

⁹² Čl. 271. KZ-a

⁹³ L. Sokanović, A. Orlović, „Oblici prijevare u Kaznenom zakonu“, *Hrvatski ljetopis za kaznene znanosti i praksu*, vol. 24, broj 2/2017, Zagreb, str. 606.

⁹⁴ Dva su oblika računalne prijevare u kaznenom pravu. Izravna računalna prijevarena ogleda se u obmanjivanju oštećenika koji je fizička osoba na način da se kao sredstvo obmanjivanja koristi računalni sustav. Neizravni oblik računalne prijevare sastoji se od toga da počinitelj manipulira računalnim podacima ili programima s namjerom stjecanja protupravne imovinske koristi. I. Vuletić, T. Nedić, „Računalna prijevarena u hrvatskom kaznenom pravu“, *Zbornik Pravnog fakulteta Sveučilišta u Rijeci* (1991.) v. 35, br. 2, 2014., str. 680, 683.

⁹⁵ Zakonom o izmjenama i dopunama Kaznenoga zakona od 15. srpnja 2004. (NN, br. 105/04) u KZ je unesena posve nova inkriminacija računalne prijevare koja se od tradicionalne prijevare razlikuje po tome što ne sadrži element dovođenja u zabludu druge osobe, već je bit zabranjenog djelovanja u nedopuštenoj manipulaciji računalnim podacima odnosno ometanju nesmetanog funkcioniranja računalnog sustava ili programa. A. Garačić, *Kazneni zakon u sudskoj praksi*, posebni dio, Organizator, Zagreb 2006., str. 354.

inkriminacije računalne prijevare. S obzirom na objekt radnje kod kaznenog djela računalne prijevare, a to su računalni podaci i računalni sustav, e-igrači koji znaju da koriste izmijenjene programe za igranje videoigre, dovode u zabludu druge e-igrače da su ti podaci ili sustavi ispravni, zbog čega se takvo ponašanje može podvesti pod kazneno djelo prijevare (čl. 236. KZ-a).

Drugo kazneno djelo koje dolazi u obzir kod inkriminiranja ponašanja e-manipulacija sportskim natjecanjima jest kazneno djelo zlouporabe naprava koje se sastoji u izradi, nabavi, uvozu, prodaji, posjedovanju, distribuiranju ili činjenju dostupnom drugome uređaja ili računalnih programa ili podataka stvorenih ili prilagođenih za počinjenje kaznenih djela protiv računalnih sustava, programa i podataka.⁹⁶ Ovo djelo zapravo predstavlja kažnjivu pripremljenu radnju koja može dovesti do neizravne računalne prijevare, ali i do drugih kaznenih djela iz glave ovih kaznenih djela.⁹⁷ Ovom kaznenom djelu odgovarala bi ponašanja e-igrača na onim e-turnirima na kojima koriste vlastite uređaje za igru poput računala, tipkovnica, miševa, slušalica, koji mogu sadržavati hakove za stjecanje prednosti u igri.

Nadalje, svaki e-turnir ima svoja pravila igre te se na njih ne mogu prijaviti e-igrači ako im je određena zabrana zbog manipulacija na nekom drugom natjecanju. Ovu prepreku e-igrači svladavaju tako što kupuju ukradene račune koji imaju čistu povijest igara, što se može izjednačiti s trendom krađe računa na društvenim mrežama putem krađe identiteta i zlonamjernog softvera. Na taj način e-igrači mogu počiniti kazneno djelo neovlaštenog pristupa⁹⁸ koje čini onaj tko neovlašteno pristupi računalnom sustavu ili nekom njegovu dijelu⁹⁹ te kazneno djelo neovlaštenog presretanja računalnih podataka koje čini onaj tko neovlašteno presretne ili snimi nejavni prijenos računalnih podataka, uključujući elektromagnetsku emisiju računalnog sustava, ili drugom učini dostupne tako pribavljene podatke.¹⁰⁰

Kad je riječ o e-doping, i tu je potrebno povući paralelu s kažnjavanjem za doping. Pri tome treba razlikovati samodopingiranje od uzimanja dopinga na zahtjev drugoga. Samodopingiranje postoji onda kada sportaš ili druga osoba uzima zabranjene supstance na vlastitu inicijativu i kao takvo ono je kod nas klasificirano kao stegovno djelo.¹⁰¹ S druge strane, kada se doping uzima na zahtjev trenera, liječnika i sl., ono tada predstavlja kazneno djelo neovlaštene proizvodnje i prometa tvari zabranjenih u sportu.¹⁰² E-doping se dijeli na tradicionalni i tzv. mehanički doping. Prvi koriste igrači (*gameri*) radi povećanja koncentracije, smirivanja živaca, smanjenja umora i sl. pri čemu će o vrsti kažnjive radnje ovisiti je li se

⁹⁶ Čl. 272. KZ-a

⁹⁷ I. Vuletić, T. Nedić, *op. cit.*, str. 685.

⁹⁸ Vidjeti primjere sudske prakse za ovo kazneno djelo u: A. Garačić, *Kazneni zakon u sudskoj praksi*, posebni dio, Libertin, Rijeka 2016., str. 788-789.

⁹⁹ Čl. 266. KZ-a

¹⁰⁰ Čl. 269. KZ-a

¹⁰¹ D. Primorac, et. al., *op. cit.*, str. 189. Vidjeti i mogućnost kaznenopravnog normiranja dopinga kod: M. Pajčić, T. Petković, „Doping i kaznenopravna odgovornost“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 45, 3/2008, str. 551-582.

¹⁰² Čl. 191.a KZ-a

e-igrač samoinicijativno dopingirao ili je na to naveden od strane druge osobe. U prvom slučaju e-igrač bi prema postojećim pravnim propisima odgovarao za samodoping kao stegovno djelo, a u drugom slučaju onaj koji ga na to navodi ili mu stavlja na raspolaganje zabranjene supstance odgovarat će za kazneno djelo neovlaštene proizvodnje i prometa tvari zabranjenih u sportu. Neovisno o postojećim pravnim rješenjima glede odgovornosti za samodopingiranje, a oslanjajući se i na poredbenopravne sustave, igrač ili e-igrač koji samoinicijativno uzima zabranjene supstance s ciljem da stekne nepravičnu prednost i time osigura protupravnu imovinsku korist za sebe ili drugoga, dovodi u zabludu druge igrače i e-igrače zbog čega bi se samodopingiranje moglo podvesti pod kazneno djelo prijevare (čl. 236. KZ-a).¹⁰³ Mehanički doping koji se odvija u virtualnom okruženju podrazumijeva uporabu softverskih varalica, aplikacija i napada na poslužitelju od strane igrača kako bi se postigla konkurentna prednost u igri pri čemu se takvo ponašanje može podvesti pod kazneno djelo neizravne računalne prijevare.

5. ZAKLJUČAK

Pojava e-sporta kao potencijalnog oblika sporta kakav poznajemo globalni je izazov koji će obilježiti povijest sporta općenito. Premda se radi o novijoj pojavi, e-sport već sada broji milijune sudionika, gledatelja i simpatizera. Ono što e-sport vjerojatno čini apstraktnim za sve ljubitelje tradicionalnog sporta jest virtualno okruženje u kojem se ova aktivnost odvija. Upravo takve digitalne platforme pogodne su za različite oblike negativnih i protupravnih ponašanja. Uspoređujući e-sport s tradicionalnim sportom, u ovom smo radu nastojali povući paralelu onih protupravnih ponašanja koja predstavljaju problem zaštite integriteta sporta, a koje bi se mogle manifestirati i na e-sport. Premda su u nastojanju implementacije e-sporta u društvo nastali neki oblici krovnih e-sportskih organizacija nalik na MOO, odredbe koje takve organizacije sadrže u pogledu suzbijanja manipulacija, nezakonitog kladenja i dopinga u e-sportu klasificiraju navedena ponašanja kao stegovna djela za koja su predviđene stegovne sankcije. U pogledu kaznenopravne odgovornosti, navedena ponašanja mogu se podvesti i pod postojeće inkriminacije unutar hrvatskog kaznenog zakonodavstva, poput računalne prijevare, zlouporabe naprava, neovlaštenog pristupa i sl. Bez obzira na budući razvoj e-sporta, možemo zaključiti kako naš zakonodavac ima spreman kaznenopravni odgovor na ponašanja koja se manifestiraju kroz e-sport.

¹⁰³ Vidjeti *supra*, bilj. 101.

LITERATURA

1. Andonović, S. N., Radovanović, I. S., „Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta“, *Strani pravni život*, 2019.
2. Bačić, F., Pavlović, Š., *Komentar Kaznenog zakona*, Organizator, Zagreb 2004.
3. Baldwin, A., *Doping: Targeted tests having an impact in esports, says Verroken*, Reuters, 2019., dostupno na: <https://in.reuters.com/article/sport-doping/doping-targeted-tests-having-an-impact-in-esports-says-verroken-idINKCN1RT2F3>
4. Besombes, N., *The World of Esports – What You need to know*, Sport intern, 2018.
5. Brautigam, T., *Finland has recognized sport as sports*, Dot esports, 2016., dostupno na: <https://dotesports.com/business/news/finland-has-recognized-esports-as-sports-2-4079>
6. Brnabić, R., „E-sport i pitanje pravnog ustroja e-sport klubova“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 58, 1/2021.
7. Čizmić, M., *Kako bi spriječila varanje FIFA uvodi antidopinška testiranja i na e-sport natjecanjima*, 2018., dostupno na: <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/kako-bi-sprijecili-varanje-fifa-uvodi-anti-doping-testiranja-i-na-esport-natjecanjima---526104.html>
8. eSF News, *IeSF Taking It's First Step Towards IOC Recognition*, 2016., dostupno na: <https://www.ie-sf.org/news/iesf-taking-its-first-step-towards-ioc-recognition/>.
9. Fuentes, M. R., Mercês, F., *Cheats, Hacks, and Cyberattacks Threats to the Esports Industry in 2019 and Beyond*, Trend Micro Research, 2019., dostupno na: https://documents.trendmicro.com/assets/white_papers/wp-threats-to-the-esports-industry-in-2019-and-beyond.pdf
10. Gambling Commission, *Virtual currencies, eSports and social casino gaming – position paper*, Gamble, 2017., dostupno na: <https://live-gamblecom.cloud.contensis.com/PDF/Virtual-currencies-eSports-and-social-casino-gaming.pdf>.
11. Garačić, A., *Kazneni zakon u sudskoj praksi*, posebni dio, Organizator, Zagreb 2006.
12. Garačić, A., *Kazneni zakon u sudskoj praksi*, posebni dio, Libertin, Rijeka, 2016.
13. Gault, M., *Dota 2' Player Who Used Programmable Mouse Disqualified His Team From \$15 Million Tournament*, Vice, 2019., dostupno na: https://www.vice.com/en_us/article/3k49z9/dota-2-player-who-usedprogrammable-mouse-disqualified-his-team-from-dollar15-million-tournament
14. Glücksspiels, Uni Hohenheim, 2005,
15. Good, O. S., *CS:GO pro caught cheating gets five-year ban*, Polygon, 2019., dostupno na: <https://www.polygon.com/2018/10/25/18023236/forsaken-cs-go-cheating-optic-india-ban>
16. Gough, C., *eSports market revenue worldwide from 2018 to 2023 (in million U.S. dollars)*, 2020., dostupno na: <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue>
17. Guttmann, A., *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*, Columbia University Press, 1978.

18. Holden, J. T., Rodenberg, R. M., Kaburakis, A., „Esports Corruption: Gambling, Doping, and Global Governance“, *Maryland Journal of International Law* Vol. 32 Issue 1, 2017.
19. Holden, J. T., Rodenberg, R. M., „Lone-Wolf Match-Fixing: Global Policy Considerations“, *International Journal of Sport Policy and Politics*, 1,6, 2016.
20. Holzhäuser, F., Bagger, T., Schenk, M., „Ist E-Sport „echter“ Sport?“, *SpuRT*, 2016.
21. Howman, D., *Speech by WADA Director General, David Howman, Challenges to the Integrity of Sport*, Melbourne, World Anti Doping Agency, 2015., dostupno na: <https://www.wada-ama.org/en/media/news/2015-10/speech-by-wada-director-general-david-howman-challenges-to-the-integrity-of-sport>.
22. Hunt, J., *Behind the screens – Integrity concerns in esports*, Lexology 2018, dostupno na: <https://www.lexology.com/library/detail.aspx?g=043e6eec-2b37-49f9-9ffc-a3aa331d4a57>
23. Jonasson, K., Thiborg, J., „Electronic sport and its impact on future sport“, *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics*, 2012.
24. Jung, D., *Olswang on eSports: Lessons from South Korea*, 2016., dostupno na: <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2016/03/olswang-on-esports-lessons-from-south-korea>
25. Kaburakis, A. et al., „Inevitable: Sports Gambling, State Regulation, and the Pursuit of Revenue“, *Harvard Business Law Review*, 2015., dostupno na: <https://www.hblr.org/2015/01/inevitable-sports-gambling-state-regulation-and-the-pursuit-of-revenue/>
26. Kačer, H., et. al., *Sportsko pravo*, Pravni fakultet Sveučilišta u Splitu, Split 2018.
27. Kane, D., Spradley, B., „Recognizing Esports as a Sport“, *The Sport Journal*, 2017., dostupno na: <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
28. Kulkarni, M., „The Continued Rise Of ESport – Efforts To Combat Match Fixing And Improve Integrity“, *LawInSport*, 2016, dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/features/item/the-continued-rise-of-esport-efforts-to-combat-match-fixing-and-improve-integrity#references>
29. Lebbon, M., „An Australian Perspective of the E-Sports Industry and it’s Core Legal Issues“, *LawInSport* 2018., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/sports/item/an-australian-perspective-on-the-esports-industry-and-its-core-legal-issues>
30. Leckie-Zaharic, A., *Condi suspended for 18 months as major LPL match-fixing scandal exposed*, DOT Esports, dostupno na: <https://dotesports.com/league-of-legends/news/condi-suspended-for-18-months-as-major-lpl-match-fixing-scandal-exposed>
31. Livingston, C., *Streamers vs. stream-snipers: why cheaters will always prosper on Twitch*, PCGamer, 2017., dostupno na: <https://www.pcgamer.com/stream-sniping/>
32. Malpani, H., *Understanding ‘e-doping’ and need for fair competition in e-sports*, RSRR, 2019., dostupno na: <https://rsrr.in/2019/07/28/understanding-e-doping/>
33. Mariot, D., Nufer, G., *Die Besonderheiten von PR in eSports, in: Nachspielzeit – Die Schriftenreihe des Deutschen Instituts für Sportmarketing*, 2020.

34. Mashayekhi, R., „Inside the Battle for the Future of Sports Betting“, *Fortune*, 2019., dostupno na: <https://fortune.com/longform/sports-betting-battle/>
35. McCambridge, E., *Anti-doping efforts still in their infancy in eSports*, DW.COM, 2017., dostupno na: <https://www.dw.com/en/anti-doping-efforts-still-in-their-infancy-in-esports/a-39783790/>
36. McGlynn, A., *Structure of the Esports Industry*, 2020., dostupno na: <https://www.ethoughts.co.uk/post/structure-of-the-esports-industry>
37. Nedić, T., Škerbić, M. M., „Definiranje sporta u hrvatskim i međunarodnim pravnim aktima: na sjecištu prava i filozofije“, *Studia ethnologica Croatica*, vol. 32, Zagreb, 2020.
38. Newzoo, *Free 2018 Global eSports Market Report*, 2018, dostupno na: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-esports-market-report-2018-light>
39. Newzoo. „Russia GamesMarket 2018“, dostupno na: <https://newzoo.com/insights/infographics/russia-games-market-2018/>
40. Nixon, A., et. al., „Esports uncovered – Part 3: The biggest risk factors facing the industry“, *LawInSport*, 2017., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/sports/item/esports-uncovered-part-3-the-biggest-risk-factors-facing-the-industry>
41. Olswang LLP, *Olswang on eSports: Regulation, Doping and Dispute Resolution*, CMS Law-Now, 2015, dostupno na: <https://www.cms-lawnow.com/ealerts/2015/11/olswang-on-esports-regulation-doping-and-dispute-resolution>
42. Pajčić, M., Petković, T., „Doping i kaznenopravna odgovornost“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 45, 3/2008,
43. Pajčić, M., Sokanović, L., „Manipulacija rezultatima sportskih natjecanja – kaznenopravna odgovornost za kazneno djelo prijevara“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 48, 4/2011.
44. Ptaszynski, J., *Esports Disputes: Choosing your battleground*, Bird&Bird, 2018., dostupno na: <https://www.twobirds.com/en/news/articles/2018/global/esports-disputes-choosing-your-battleground>
45. Primorac, D., Buhovac, M., Miletić, N., „Istraživanje i dokazivanje dopinga kao sportskog delikta s osvrtom na kaznenopravni aspekt“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, 58 (2021.)
46. Primorac, D., Pilić, M., „Suzbijanje manipulacije sportskim natjecanjima prema Konvenciji Vijeća Europe br. CETS 215“, *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, god. 57, 2/2020.
47. Ramos, A., López, L., Rodríguez, A., Meng, T., Abrams, S., *The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches*, WIPO, 2013.
48. Regalado, P., *The Philippines new athletes: eSports gamers*, ABS-CBN News, 2018., dostupno na: <https://news.abs-cbn.com/focus/10/10/17/the-philippines-new-athletes-esports-gamers>
49. Rippel-Szabó, P., „A practical guide to establishing the regulatory framework for a national esports federation“, *LawInSport*, 2019, dostupno na: <https://www.lawinsport.com>

- com/topics/sports/boxing/item/a-practical-guide-to-establishing-the-regulatory-framework-for-a-national-esports-federation?category_id=163.
50. Robins, B., „The Esports Landscape“, *Medium*, 2016, dostupno na: <https://medium.com/ludlow-ventures/the-esports-landscape-july-2016-2350655dfa63#em98ry1u7>
 51. Seo, Y., „Electronic Sports: A new marketing landscape of the experience economy“, *Journal of Marketing Management*, Heft 13/14, 2013.
 52. Sinclair, B., *12 arrested in eSports match fixing scandal – Report*, 2015, dostupno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2015-10-19-12-arrested-in-eSports-match-fixing-scandal-report>
 53. Smadja, Y., *L'e-sport est-il un sport ?*, Droit du partage, 2018., dostupno na: <https://droitdupartage.com/2018/10/10/le-sport-est-il-un-sport/>
 54. Smith, I., *PTG2017 – Integrity in esports*, ESIC, dostupno na: <https://playthegame.org/media/7492317/Ian-Smith.pdf>
 55. Smith, I., „The continued rise of eSports – Efforts to combat match fixing and improve integrity“, *LawInSport* 2016., dostupno na: <https://www.lawinsport.com/topics/features/item/the-continued-rise-of-esport-efforts-to-combat-match-fixing-and-improve-integrity>
 56. Sokanović, L., Orlović, A., „Oblici prijevара u Kaznenom zakonu“, *Hrvatski ljetopis za kaznene znanosti i praksu*, vol. 24, broj 2/2017, Zagreb.
 57. Speight, J., *Germany to recognize eSports as an official sport*, DW, 2018., dostupno na: <https://www.dw.com/en/germany-to-recognize-esports-as-an-official-sport/a-42509285>
 58. Šimić, I., *Hrvatska će uskoro dobiti e-sport košarkašku reprezentaciju*, 2020., dostupno na: <https://www.netokracija.com/esport-kosarka-reprezentacija-171952>.
 59. UNDOC IOC STUDY, Criminal law provisions for the prosecution of manipulation, 2016., dostupno na: <https://www.unodc.org/documents/corruption/Publications/2017/UNODC-IOC-Study.pdf>
 60. Vuletić, I., Nedić, T., „Računalna prijevara u hrvatskom kaznenom pravu“, *Zbornik Pravnog fakulteta Sveučilišta u Rijeci* (1991.) v. 35, br. 2, 2014.
 61. Wagner, M. G., *On the Scientific Relevance of eSports*, 2006., dostupno na: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.84.82&rep=rep1&type=pdf>
 62. Wolf, J., *The NBA and Esports: How We Got Here*, ESPN, 2017, dostupno na: http://www.espn.com/esports/story/_/id/18702213/the-nba-esports-how-got-here.
 63. Wood, J., *South Australia Gets Cold Feet About Esports Betting and Bans It*, Esports Betting Report, 2016, dostupno na: <http://www.esportsbettingreport.com/south-australia-prohibits-betting-esports/>
 64. Young, H., *Seven-figure salaries, sold-out stadiums: Is pro video gaming a sport?*, CNN, 2016., dostupno na: <http://edition.cnn.com/2016/05/31/sport/esports-is-professional-gaming-a-sport/>
 65. Code of Conduct And Compliance For Teams And Players 2017
 66. Communique of the Olympic Summit, dostupno na: <https://www.olympic.org/news/communique-of-the-olympic-summit>

67. Declaration of the 8th Olympic Summit, dostupno na: <https://www.olympic.org/news/declaration-of-the-8th-olympic-summit>
68. IeSF Anti-doping Rules 2020
69. IESF Competition Regulations
70. Kazneni zakon (NN, br. 125/11, 144/12, 56/15, 61/15, 101/17, 118/18, 126/19, 84/21)
71. Konvencija Vijeća Europe o suzbijanju manipulacija sportskim natjecanjima
72. LOI n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, dostupno na: <https://www.legifrance.gouv.fr/eli/loi/2016/10/7/ECFI1524250L/jo/texte>
73. <https://esic.gg/codes/definitions/>
74. <https://www.battleeye.com>
75. <https://www.easy.ac/en-us/>

CRIMINAL LAW CHALLENGES OF E-SPORT DEVELOPMENT

The Sars-CoV-2 pandemic marked world history, including sports history. In addition to numerous legal, economic, medical and scientific challenges, the Sars-CoV-2 pandemic has significantly affected the development of sports. With the closure of farms, social and sporting events to combat the spread of the contagion, there has been a rapid development of e-sports that has in a way replaced traditional sports by playing popular video games. The fact that this is a serious phenomenon is evidenced by the growing number of viewers and participants in video games compared to viewers of traditional sports, as well as the amount of money circulating in such virtual circles. However, the development of e-sports consequently leads to certain criminal law challenges that are manifested through various forms of manipulation, illegal betting and e-doping. Manipulations of sports competitions are not a novelty in the field of sports globally, but in such a specific virtual environment they gain a new dimension. In this paper, the authors analyze the criminal law challenges that arise in the field of e-sports, especially when playing video games commit various forms of crime such as manipulation, illegal betting, money laundering, e-doping and the like.

Key words: *e-sports, match-fixing in esports, criminal offenses, illegal betting, e-doping*