Pravna neurejenost ešporta: Od škodljivih pogodb do nesorazmernih kazni

*Žan Marinkovič**

POVZETEK

Ešport je v zadnjem desetletju letih postal izjemno popularen, kar je razvidno iz kazalnikov, kot je rast števila igralcev in vedno večji višini denarnih nagrad na turnirjih. Ta razvoj spremljajo pravne težave, predvsem pri pogodbenih razmerjih med igralci in ešportnimi organizacijami. Namen prispevka je analizirati ključne pravne izzive v ešportu. Raziskava temelji na pregledu dveh pogodb s slovenskega ešportnega trga ter intervjujem s profesionalnim igralcem. Posebna pozornost je namenjena razmerjem v dveh priljubljenih igrah, Valorant in Counter-Strike 2 (CS2). Ugotovitve kažejo, da so pogodbe pogosto nejasne, pristranske in v škodo igralcev, zlasti tistih, ki šele vstopajo v svet profesionalnega ešporta. Razkrita so nesorazmerna razmerja med obveznostmi igralcev in pravicami organizacij. Pogoste so določbe o pogojih za prenehanje pogodbe, ki organizacijam omogočajo enostranske spremembe statusa igralcev ter določajo stroge kazni za zamude ali nepripravljenost na tekmovanja. Pri tem so igralci pogosto prepuščeni sami sebi, saj so mladi, pravno nepodkovani in finančno odvisni od prihodkov, ki izhajajo iz tovrstnih pogodb. Posebna problematika je povezana z izplačili nagrad, ki pogosto zamujajo ali se ne izplačajo v celoti. Organizacije si pogosto pridržijo pravico do razporejanja nagrad po lastni presoji, kar ustvarja negotovost pri igralcih. Nadalje je v član-

* dr. Žan Marinkovič je pravni strokovnjak, ki deluje na področju civilnega prava, s posebnim poudarkom na športnem pravu.

ku izpostavljena pravna nepreglednost pravil iger Valorant in CS2, saj so ta pogosto objavljena nenačrtovano in so odvisna od založnikov iger, kar ogroža pravno varnost in predvidljivost. Prispevek poudarja potrebo po ureditvi področja ešporta, saj trenutna praksa pogodbenih razmerij spominja na obdobje pred regulacijo klasičnih športov. Predlagane rešitve vključujejo vzpostavitev neodvisnih sindikatov igralcev, standardizacijo pogodbenih določil in večjo vlogo pravnih svetovalcev. Poleg tega bi se morale organizacije zavezati k večji transparentnosti in spoštovanju temeljnih načel obligacijskega in delovnega prava. Sistematična pravna ureditev ešporta bi lahko preprečila izkoriščanje igralcev ter prispevala k večji profesionalizaciji panoge.

Ključne besede: Valorant, ešportne pogodbe, Counter-Strike 2, ešport

The Unregulated Legal Status of Esports: From Harmful Contracts to Disproportionate Sanctions

ABSTRACT

Esports has become extremely popular in the recent decade, as evidenced by the growth in the number of players and the scale of prize pools at tournaments. This development is accompanied by legal issues, particularly in the contractual relationships between players and esports organizations. The purpose of this paper is to analyse the key legal challenges in esports. The research is based on a review of two contracts from the Slovenian esports market and an interview with a professional player. Special attention is given to the contractual relationships in two popular games, Valorant and Counter-Strike 2 (CS2). The findings reveal that contracts are often unclear, biased, and disadvantageous to players, especially those who are just entering the world of professional

esports. Disproportionate obligations are placed on players, while the rights of organizations are often overly extensive. Frequently, contracts include provisions regarding the conditions for contract termination, allowing organizations to unilaterally change the player's status and impose strict penalties for delays or failure to compete. In such cases, players are often left to fend for themselves, as they are typically young, legally inexperienced, and financially dependent on the income derived from these contracts. A particular problem relates to prize payments, which are often delayed or not paid in full. Organizations frequently reserve the right to distribute prizes at their discretion, creating uncertainty for players. Furthermore, the paper highlights the legal opacity of the rules for Valorant and CS2, as these rules are often published without prior notice and are dependent on game publishers, thereby undermining legal certainty and predictability. The paper emphasizes the need to regulate the esports sector, as current contractual practices resemble the period before the regulation of traditional sports. Proposed solutions include the establishment of independent player unions, the standardization of contractual terms, and a greater role for legal advisors. Additionally, organizations should commit to greater transparency and adherence to the fundamental principles of contract and labor law. A systematic legal framework for esports could prevent the exploitation of players and contribute to greater professionalism within the industry.

Keywords: Valorant, esports contracts, Counter-Strike 2, esports

1. Uvod

Ešport (elektronski šport) označuje organizirano, tekmovalno igranje videoiger, ki poteka na različnih ravneh, od lokalnih do mednarodnih turnirjev in lig. Zanj so značilni formalizirani tekmovalni sistemi, profesionalizacija igralcev in ekip, vključevanje sponzorjev ter oblikovanje občinstev,

ki ešport umeščajo v širši kontekst sodobne kulturne in medijske industrije. Zaradi neraziskanosti nove »športne« panoge in novega pojava, prihaja do raznih pravnih problematik, ki so si sicer sorodne s klasičnim športom. Cilj prispevka je predstaviti aktualno pravno problematiko ešporta in preko slednje poiskati ali nakazati na morebitne rešitve. Ureditev je nujna zaradi razvoja ešporta v obliko zaposlitve/služenja denarja, kot tudi zaradi profesionalizacije kategorije kot športa.

Ešport kot panoga je vsako leto bolj popularen, izbor iger, ki jih lahko igramo, se širi, najbolj igrane igre pa imajo možnost pridobivanja velikih finančnih spodbud s strani sponzorjev in nagrad s strani organizatorjev turnirjev (Jenny et. al., 2016, str. 1–2).

V panogi ešporta lahko igralci tekmujejo v različnih igrah, kot so Valorant, Counter Strke 2, League of Legends, Dota 2, Fortnite,... Za mnoge med njimi so namenjena tudi sponzorska sredstva in finančne vzpodbude. Za potrebe raziskave smo polje raziskovanja fokusirali na trenutno najbolj popularni tekmovalni prvosoebni strelski igri (ang. FPS – first person shooter) Valorant, založnika Riot Games in Counter Strtike 2 (v nadaljevanju: CS2), založnika Valve. Valorant ima trenutno približno 17 milijonov aktivnih igralcev po celem svetu (Valorant Player Count. Tracker.gg, e-vir), medtem ko ima CS2 približno 1,7 milijona aktivnih igralcev (Counter-Strike 2. SteamDB.info, e-vir), od tega, v septembru 2025, 7437 profesionalnih igralcev. (Best Esports CS2 Players by Total Winnings, e-vir).

Ker praksa pogodb v ešportu ni ustaljena, za njih ni dovolj referenc, prihaja do razkoraka pri obravnavanju med različnimi igralci, zaradi njihovega porekla (drugačen finančni standard) in pomanjkanja pravnih svetovalcev, ki bi neodvisno in nepristransko preučevali to področje. Sindikati sicer obstajajo, vendar zaenkrat na nezadostni visoki organizacijski ravni (npr. igralci igre Counter Strike: Global Offensive, ki je bila predhodnik igre CS2) so se združili v skupini na družbenem omrežju Facebook. Slednja je obrodila sadove

in se razvila v sindikat igralcev igre Counter Strika: Global Offensive. Sledni je deloval približno 4 leta, dokaj uspešno, v letu 2022 pa je zaradi nasprotij interesov prenehal delovati (Allana, 2023, e-vir).

V raziskavi Rudolfa in ostalih so v anketi ugotovili, da je povprečna starost profesionalnega ešportnika 22,9 let (Rudolf et. al., 2020, str. 1). Najmlajši posamezniki profesionalci v igri CS2 so stari med 17 in 19 let, nekateri pri teh starostih že osvajajo najprestižnejše nagrade v svetu ešporta (Patil, 2025, e-vir). Mnogi igralci se soočajo s pravnimi težavami, še posebej so obremenjeni prav tisti, ki so na začetku svoje kariere in vstopajo v morebitna pravna razmerja med klubsko organizacijo in njimi. To pomeni, da so osebe, ki se znajdejo v situaciji, da podpišejo takšne pogodbe, mlade in neizkušene.

Danes eden najboljših igralcev v CS2 z vzdevkom M0NESY je svojo prvo profesionalno pogodbo podpisal pri rosnih 16 letih (Allana, 2021, e-vir). Kot že navedeno, so igralci te starosti najbolj na udaru in kritični pri pravnih razmerjih, saj so mlajši, in kariero šele začenjajo. To ne pomeni, da profesionalni igralci v ešportu ne morejo biti starejši, saj se razpon profesionalnih karier širi, vendar pa so zaradi starosti (in življenjskih izkušenj, ki jih prinese odraščanje) manj podvrženi pravnim nevarnostim. Izkoriščanje igralcev je pogosto in prihaja v različnih oblikah, kot so na primer namerno zavajanje z lažnimi obljubami o plačilu, neizplačevanje pogodbenih obveznosti, nagrad, zaračunavanje neupravičenih pogodbenih kazni, neutemeljeno zavlačevanje in onemogočanje prestopa v drug klub, čeprav bi slednji bistveno izboljšal položaj ešportnika, finančno stanje in možnost napredka.

2. Pravna ureditev založnikov iger

Poleg pomankanj pravnih usmeritev in znanja sklepanja pogodb, je problematična pravna ureditev pravil igre ešporta tako pri igri Valorant kot tudi igri CS2. Sistem pravne ure-

ditve je urejen tako, da založnik, ki je hkrati razvijalec igre (za igro Valorant je to Riot Games, za igro CS2 je to Valve), na svoji spletni strani kot novico razglasi pravila za novo profesionalno sezono. To ne velja za vsako sezono, objave so sporadične in prepuščene organizatorjem tekmovanj, kot je to razvidno na primeru pravil turnirjev CS2, ki so bila izdana v letu 2024 (ValveSoftware counter-strike rules and regs. Github.com, e-vir), kar pa škodi pravni preglednosti, pravni varnosti in pravni predvidljivosti. Pravila založnika, ki se tičejo daljših (celo trajnih) prepovedi igranja so zelo splošna, trajne prepovedi igranja pa so določene v primerih goljufije in nedovoljeno poseganje v rezultate (»matchfixing«). Čeprav je kaznivo dejanje urejeno v 212. čl. KZ-1 (in tudi v drugih pravnih ureditvah v njihovem kazenskem zakoniku), na dan pisanja tega prispevka ne razpolagamo s podatkom, da bi v svetu ešporta, v tujini ali na domačih tleh, sedaj ali v preteklosti, bil zaključen z obsodilno sodbo kakšen kazenski postopek, ki bi bil predmet ešportnega poseganja v rezultate, čeprav je do slednjih nedvomno in dokazano prišlo, (Lu, 2022, str. 950–952). To pomeni, da je do disciplinskih postopkov na ravni organizacij, založnika igre, športnih zvez, prišlo, vendar te kršitve v večini niso bile obravnavane v kazenskem postopku pred pristojnim sodiščem. Eden od takšnih odmevnejših primerov se je zgodil v igri Counter Strike: Global Offensive med igralci ekipe IBP (Petty, 2023, e-vir). V letu 2019 je avstralska policija odvzela prostost 5 igralcem Counter Strika (Lu, 2022, str. 966). Razplet sodnega postopka ni znan.

Za razumevanje problematike pravnih ureditev ešporta je nujno pojasniti razmerje med zasnovalci, založniki iger in organizatorji turnirjev. Potrebno je tudi definirati obe strani odnosa. Pri CS2 se nenehno bije boj za pridobitev pravice do organizacije največjega turnirja z najvišjim denarnim skladom, ki je sofinanciran s strani založnika igre Valve. Valve v teh primerih ne organizira turnirjev oziroma tekmovanj, temveč za izbrana tekmovanja nameni sredstva v obliki do-

datnih finančnih sredstev in promocijskega materiala. Pot od rekreativnega do profesionalnega ešportnika, igralca navadno poteka tako, da igralci precejšen delež svojega časa in energije namenijo igranju iger v prostem času, dosegajo odlične rezultate t.i. »rank« v publiki, javnosti dostopnim lestvicam. Sledi t.i. prijateljsko ustvarjanje ekip, kasneje se takšni igralci v prijateljskih ekipah udeležujejo amaterskih lokalnih tekmovanj. V primeru dobrih uvrstitev so najboljši igralci povabljeni v bolj profesionalne ekipe (oziroma je možno, da organizacije sprejmejo vase celotno ekipo), ki tekmujejo v sklopu ešportnih organizacij. Glede na vse navedeno, pa moramo narediti korak nazaj, saj so kot že navedeno najbolj prestižna tekmovanja rezervirana za najboljše in načeloma že uveljavljene igralce.

Bistvena razlika med največjim turnirjem t.i. »majorjem« in preostalimi ni v razliki v nagradnem denarnem skladu, vendar pa dejstvo, da zasnovalec igre Valve pri slednjih turnirjih ustvari promocijski material oziroma virtualne t.i. »stickerje« (v slovenščini virtualne nalepke), ki pa posamezni organizaciji, ki se na tekmovanje uvrsti in na njem tekmuje, doprinesejo še zajeten del denarja, približno 4.000.000 EUR na ekipo (Gwynn, 2024, e-vir). Sama uvrstitev na tekmovanje prinaša sodelujočim pomembne prednosti, tako v finančnem smislu kot tudi pri povečanju prepoznavnosti in konkurenčnosti. Višja uvrstitev na lestvici jim olajša možnost sodelovanja v naslednjih letih, saj bodo bolj zaželeni in cenjeni v širši skupnosti te igre in si pridobijo na ugledu. Tako so že kvalifikacije za mesta na tekmovanju najvišjega kova napete in nosijo veliko posledic.

V primeru uspeha, se nekaterim posameznikom spremeni življenje, družbeni status, še posebno to velja za igralce iz manj premožnih regij. Glede na vse navedeno je boj za mesta na tekmovanju zahteven in ključen, tako v igri, kot pri pogodbenih obveznostih. Igra CS2 je finančno bolj privlačna z vidika estetskih bonbončkov, kot so preobleke za posamezna orožja v igri in nalepke, ki imajo možnost pre-

prodaje tudi v klasične valute (Yamamoto, McArthur, 2015, str. 4). Gre za digitalne dobrine, ki pa po mnenju in pravni ureditvi (splošnih pogojev poslovanja) založnika Valve nimajo nikakršne finančne vrednosti. Navedba proizvajalca ne drži, temveč je mogoče slednje digitalne dobrine preprodajati, kot že navedeno tudi za bolj likvidna sredstva, klasične valute. Vrednosti nekaterih preoblek pa dosegajo cene tudi do 400.000,00 EUR (Souvenir AWP | Dragon Lore (Factory New), e-vir).

Pri igri Valorant, za razliko od igre CS2 so vsa tekmovanja večje in srednje velikosti, potrjena in odobrena s strani razvijalca igre. Do slednjih tekmovanj vsi igre željni igralci nimajo dostopa, vendar pa se pravica do igranja podeljuje različnim organizacijam in ne direktno igralcem. Navedeno dejstvo odpira novo pravno problematiko ešporta, saj v primeru, da si igralec želi igrati igro Valorant na višjih nivojih in velja za igralca visokega kova, se v večini primerov pridruži organizaciji, ki z njim sklenejo pogodbo.

3. Analiza pogodb

Raziskava temelji na pregledu dveh pogodb, ki sta bili sklenjeni med igralcem in dvema različnima organizacijama s slovenskega ešportnega prostora, ko je začel z profesionalnim igranjem igre Valorant. Ekipi obeh organizacij, ki sta sklenili obravnavani pogodbi z igralcem, sta kotirali na ešportni sceni, vedno rahlo pod mejo tekmovanj na najvišjem nivoju.

Dejstvo je, da si vsi mladi nadobudni igralci ešportov želijo v novodobni obliki športa uspeti in se s tem preživljati. Veliki odri in bajne nagrade privabljajo množice, kar pa se kaže tudi v odobravanju družbe, predvsem vrstnikov, kot tudi staršev, oziroma njihovih zakonitih zastopnikov. Nasprotno pa se za igralce ešporta lahko pojavi problem, saj je preživljanje pogojeno s konstantnim služenjem denarja, kar pa v primeru denarnih nagrad ni zajamčeno. Za preživljanje

kot igralec ešportnih iger, bi bila najbolj primerna dolgoročna pogodba, kot oblika klasičnega delovnega razmerja, oziroma zaposlitve preko študentske ali dela preko podjemne pogodbe ali avtorske pogodbe (v primerih prenašanja vsebin v živo). Ravno pri sklepanju, vsebini in izvrševanju pogodb pa pogosto pride do pravnih težav. Vpogled v sklepanje, vsebino in izvrševanje pogodb, razkriva slepe pege pravnih ureditev in ponavljajoče vzorce, ki kažejo na pravne nepravilnosti, kot so na primer predmetne pogodbe, ki so podjemne. Navkljub temu, da ešport še vedno ni priznan kot šport, za katerega veljajo določbe ZŠpo-1, je za voljo profesionalizacije ešporta in razmerij znotraj njega, potrebno razjasniti institute delovnega prava in Zakona o delovnem razmerju na področju ešporta.

Zakon o delovnih razmerjih v 1. odstavku 4. člena delovno razmerje definira kot »*razmerje med delavcem in delodajalcem, v katerem se delavec prostovoljno vključi v organiziran delovni proces delodajalca in v njem za plačilo, osebno in nepretrgano opravlja delo po navodilih in pod nadzorom delodajalca*« (ZDR-1, 4. člen).

O delovnem razmerju govorimo, če gre za razmerje: *»med dvema strankama, delavcem in delodajalcem (dvostransko razmerje), ki je prostovoljno, v katerem se delavec vključi v organiziran delovni proces delodajalca, katerega predmet je opravljanje dela, ki se opravlja odplačno, osebno, nepretrgano, po navodilih in nadzorom delodalajca«* (Kresal, Senčur Peček, 2024, e-vir).

Če gre v konkretnem primeru za delovno razmerje, izhajamo iz dveh temeljnih ugotovitev in sicer bistvena značilnost delovnega razmerja in temeljni razlikovalni element, ki delovno razmerje loči od samostojnega dela, samozaposlenih in civilnopravnih razmerij, v katerih se prav tako opravlja delo, je podrejenost, odvisnost delavca, pri opredelitvi pravnega razmerja mora veljati načelo prednosti dejstev pred formalnim poimenovanjem pogodbe (Prav tam.).

Glede na zgoraj navedeno definicijo, lahko govorimo, da so v obravnavanem primeru iz obeh pogodb izpolnjeni pogoji delovnega razmerja, hkrati pa lahko potrdimo tudi dodatni pogoj, ki delovno razmerje loči od samostojnega dela: podrejenost in odvisnost delavca. Vse to lahko potrdimo v primeru sklenjene pogodbe za igranje ešportnih iger, izjema od slednjega pa je prenašanje vsebin (streaming), kjer imajo posamezniki »streamerji« še vedno dobršen delež avtonomije pri izvajanju slednjega in se pogodbeno razmerje udejanja in izvaja skladno z namenom in pogodbo, saj navadno takšne pogodbe zajemajo le ure izvajanja dela, kjer navajajo sopogodbenika v obliki reklame, oziroma podpore. Sicer tudi v tem primeru gre lahko (in pogosto tudi gre) za nepretrgano opravljanje dela, vendar pa predpostavka podrejenosti ni izpolnjena.

V primerih pogodb, ki se nanašajo na igranje ešportnih iger v okviru določene ešportne organizacije/kluba, pa je dejansko stanje drugačno, v določenih primerih lahko gre za prikrito delovno razmerje. Dejstvo je, da so slednje pogodbe močno naklonjene delodajalcu, oziroma organizaciji, in posledično zelo stroge do igralca, saj osnutke slednjih navadno pripravijo organizacije. Ena od obravnavanih pogodb na slovenski ešport sceni je bila pogodba, ki je bila sklenjena za obdobje polovice leta. Prvi člen pogodbe velja kot nekakšna preambula, ki navaja, da je klub podjetje, s ciljem postati najboljši ešportni klub tako v Sloveniji, kot na Balkanu. S celostnim pristopom in odgovorno noto želi klub približati ešport širši publiki ter hkrati razvijati in izobraževati mlade ešportnike kot tudi ešportne navdušence in jih usposobiti za delo v ešportnih panogah. T.i. preambuli sledijo klasične določbe športnega prava, kjer je navedeno, da se igralec, kot pogodbena stranka ne bo udeleževal drugih tekmovanj na katerih bi predstavljal samo sebe ali drugo organizacijo, kar ni sporno (Pogodba št. 1, interno gradivo).

Za ešport je sporna določba, ki navaja, da se bo igralec udeleževal vseh tekmovalnih dogodkov na katerih ga bo do-

ločil klub, oziroma trener kluba, in sicer ali kot del prve postave ali kot del rezervne ekipe (Prav tam). Slednja določba je v nasprotju s samo začetno določbo prvega člena. Izpad iz prve postave negativno vpliva na igralčevo sposobnost razvoja (okrnjeni so treningi, možnost tekmovanja). V ešportu navadno ni prve in druge postave, kot je to pri npr. nogometu (in tam to ni sporno, da je slednje v pristojnosti trenerja), temveč gre za število konstantnih igralcev, ki se ne menjajo redno, menjave se opravijo samo v izrednih okoliščinah (bolezen, poškodba), saj je uigranost ekipe bistvenega pomena. To pomeni, da je igralec oškodovan, če ni del »prve« postave (Intervju, profesionalni igralec ešportnih iger).

V primeru pogodbe št. 2 z igralcem organizacije, ki deluje na slovenski ešportni sceni, prvi člen pogodbe navaja, da je pogodba sklenjena z namenom širitve imena predmetne organizacije v ešportni sceni. Pogodbena vrednost je znašala 3.187,5 EUR, pogodba pa je bila sklenjena za obdobje 5 mesecev. V naslednjih členih je mogoče zaznati, da bo igralec imel naziv delovnega mesta »profesionalni ešportnik«, vendar pa člen vsebuje navedbo, da lahko organizacija naziv delovnega mesta enostransko kadarkoli spremeni (Pogodba št. 2, interno gradivo), kar je sporno z vidika splošnih načel obligacijskega prava, prav tako pa se tudi tukaj kažejo indici prikritega delovnega razmerja, saj je definirano delovno mesto.

Nadalje je v pogodbi zapisana pogodbena kazen v višini 1500 EUR in sicer za primer neodzivnosti, nepripravljenosti igranja uradne tekme (igralec mora igrati vse uradne tekme). Igralec se lahko opraviči 48 ur vnaprej vodstvu organizacije, opravičilo pa mora vodstvo odobriti (Prav tam). Gre za relativno nejasno določbo, saj pogoji odobritve niso natančno definirani in razjasnjeni. V primeru izrednih primerov, na katere igralec ne more vplivati (višja sila) in zaračunanja pogodbene kazni, lahko igralec sproži ustrezen postopek pred pristojnim sodiščem, vendar pa bi bilo to zaradi pravne preglednosti in predvidljivosti smiselno definirati to tudi v po-

godbi. Vrednost celotne pogodbe, oziroma zaslužek športnika, je tudi eno od meril, ki loči profesionalne od amaterskih športnikov. Status profesionalnega športnika se meri tudi s tem, ali igralec zasluži več kakor potrebuje za ukvarjanje s športom – če temu ni tako, je amater.

Pogodba št. 2 določa tudi, da mora igralec vložiti v igranje igre (trening) minimalno 35 ur, hkrati pa še 3 ure na teden za t.i. »streamanje« (Prenašanje vsebin igranja igre v živo na za to namenjenih omrežjih kot sta npr. Twitch, Youtube) vsebin, torej skupno 38 ur na tedenski ravni. Pogodba vsebuje tudi določbo, da je igralec za vsako zamudo na trening, ki je daljša od 15 minut, odgovoren plačati kazen v višini 250 EUR. Za izpolnjevanje vseh navedenih obveznosti (minimalno 38 ur tedensko) je igralec upravičen do plačila približno 650 EUR mesečno. Nagrade se izplačujejo organizaciji v celoti, slednja pa izplača delež v višini 17% igralcu (Prav tam). Tudi tukaj je potrebno izpostaviti nesorazmernost dajatev in morebitnih pogodbenih kazni.

Plačilni pogoji in finančne obveznosti v obravnavnih pogodbah so določene kot nadomestilo. Različni igralci so imeli različne načine izplačil, v obliki študentske napotnice, s.p., ... (Intervju, profesionalni igralec ešportnih iger). V primeru 1. pogodbe je osnovni znesek znašal v višini 450 EUR z dodatkom za izpolnjevanje tržne aktivnosti in zdravega življenjskega sloga v višini 100 EUR, kar zopet odpira vprašanje določitve izpolnjevanja pogojev.

Problematičen je način delitve nagrad, saj pogodba navaja: »način delitve nagrade, ki jo ekipa osvoji na tekmovalnih dogodkih, na katerih sodeluje se razporedi po spodnjem ključu:

- 15% od vsake zmage za posamezno tekmo v tekmovanju, kjer nastopa in je predviden denarni sklad za vsako zmago;
- od 7% do 15% od vseh ostalih prejetih finančnih nagrad. O točni višini odstotka odloča klub.« (Pogodba št. 1, interno gradivo).

Iz zapisanega, ni mogoče določiti ali navedenih 15% pripade na vsakega igralca ali na celotno ekipo. Upoštevajoč prakso delitve nagrad in ob primerjanju s preostalimi podobnimi pogodbami, bi navedeni odstotek moral pripasti na posameznega igralca, vendar se določba lahko bere obratno.

Nadalje je težava, da se nagrade na tekmovanjih pogosto delijo glede na končno uvrstitev in ne na posamezno zmago, prav tako pa se nagrade izplačujejo šele po zaključku turnirja (Intervju, profesionalni igralec ešportnih iger). Organizacija, torej prva pogodbena stranka, je v pogodbi št. 1 pustila dispozitivno pravico delitve vseh preostalih prejetih finančnih nagrad (»od 7 do 15% od vseh ostalih prejetih finančnih nagrad«). V nadaljevanju pogodbe št. 1 je navedeno, da o točni višini odstotka odloča delitve nagrad organizacija, oziroma klub (Pogodba št. 1, interno gradivo), kar lahko prav tako postane predmet spora. Določitev višine odstotka, delitve nagrad s strani organizacije je sporna, zaradi določanja delitve nagrad in variabilne višine odstavkov. Preostale finančne nagrade se lahko uvrščajo med nagradni sklad za končne uvrstitve na turnirju, kar predstavlja levji delež financ. Posledično lahko pride do primera, kjer igralec, oziroma posameznik, ki se z ekipo zelo visoko uvrsti, ostane brez kakršnekoli finančne kompenzacije. Spor se lahko še bolj potencira v primeru večjih vsot, kot so predvidene na tekmovanjih najvišjega ranga.

Potrebno je opozoriti tudi na določbo v pogodbi št. 1, ki navaja, da se igralec zavezuje da bo vzdrževal zdrav način življenja in primerno telesno pripravljenost, skrb za redno in zdravo prehranjevanje in vsaj štiri ure na teden namenil fizičnim aktivnostim. Na to je vezan tudi del plačila v višini 100 eur mesečno (Prav tam). Telesna pripravljenost za doseganje najvišjih rezultatov se pri ešportu razlikuje od telesne pripravljenosti klasičnega športa, saj zmožnost igranja ni neposredno povezana s fizično pripravljenostjo, kot jo štejemo pri t.i. klasičnem športu. Menimo, da je namen določbe smiseln in si jo lahko razlagamo na način, da bi tudi ešportniki de-

loma trenirali in vzdrževali lastno fizično pripravljenost, kot to počnejo klasični športniki, vendar pa je za dosego ciljev v ešportu potrebno nameniti dobršen delež časa v sedečem stanju. Pogodbe vsebujejo določbe, ki promovirajo zdravje na delovnem mestu, kot to določajo slovenske smernice (Smernice za promocijo zdravja na delovnem mestu, 2015, e-vir) in določbe, ki podpirajo vizijo nemškega preventivnega zakona (PrävG, 2015). Slednji navaja tudi nove možnosti promocije zdravja v problematični skupini, igralcev ešportnih iger (Rudolf et. al., 2020, str. 2).

V pogodbah, ki jih sklepajo ešportne organizacije in igralci ešportnih iger, je problematičen tudi del, ki določa pogoje prenehanja pogodb in morebitne odškodnine »buyout«, ki predstavlja nadomestilo za vlaganje organizacije v igralca. Vrednost pogodbe št. 1 je bila 3.300 EUR. V primeru sporazumnega prenehanja v času trajanja te pogodbe, se odškodnina določi v določljivem znesku in sicer: 10.000 EUR, kar predstavlja nadomestilo za vzgojo in vlaganje kluba v igralca, katero je dolžan plačati igralec ali nova organizacija (Pogodba št. 1, interno gradivo). Ta je nesorazmerna, saj je določen znesek odškodnine 3-kratnik financ, ki bi jih za čas trajanja pogodbe namenila organizacija igralcu, vrednost pogodbe pa je relativno nizka.

Ker ešport v Sloveniji zaenkrat še ni prepoznan kot oblika športne panoge, niti ni priznan s strani Olimpijskega komiteja Slovenije, pa za voljo zasledovanja ešporta kot resne in priznane športne panoge, oziroma če bi bil ešport, priznan kot šport, za katere posledično veljajo pravne določbe Zakona o Športu, opomnimo na 34. člen Zakona o Športu, ki navaja, da »*športna organizacija lahko od športnika, starejšega od 15 let, zahteva plačilo nadomestila za prestop, če ima z njim sklenjeno pisno pogodbo, v kateri je to določeno in na podlagi katere prejema plačilo v višini najmanj bruto minimalne plače v Republiki Sloveniji*« in »*ne glede na prejšnji odstavek športna organizacija ne sme zahtevati plačila nadomestila, če so dejanski stroški, ki jih krije športnik za pripravo in tek-*

movanja, v uradnih tekmovalnih sistemih višji od plačila iz prejšnjega odstavka« (ZŠpo-1, 34. člen).

V primeru, da zasledujemo ešport kot klasificiran šport, bi v primeru aplikacije 34. člena ZŠpo.1v obeh obravnavanih pogodbah, pomenilo, da bi klavzula o »buyoutu« lahko postala nična, saj v obravnavnih primerih ni mogoče govoriti o znesku višine miminalne bruto plače. 3. odstavek omenjenega člena, prepoveduje zahtevo plačila nadomestila, če so dejanski stroški priprave športnika višji od plačila, ki ga prejme športnik. Vendar stroški priprave športnika pri ešportu zajemajo tudi opremo, ki jo uporabljajo ešportniki. To pomeni, da se igre igrajo na računalnikih, pretežno osebnih računalnikih. Slednji morajo biti visokozmogljivi, da igra teče optimalno in ima ešportnik enake ali boljše pogoje, prednosti kot preostali igralci. Profesionalni igralci ešporta uporabljajo ekrane z zelo visokim osveževanjem (npr. med 240 do 540 hz), ki so relativno dragi in stanejo približno med 500 in 700 EUR. Osveževanje zaslona, ki se meri v hercih (hz), pa je močno povezano z zmogljivostjo računalnika, saj mora slednji dosegati in ustvarjati dovolj sličic na sekundo (FPS-jev), vsaj toliko, kot je frekvenca osveževanja zaslona. Takšni osebni računalniki so relativno dragi, stanejo približno 2000 EUR in več. Dodatna nujna oprema za ešportnika znaša še dodatnih 700 EUR (okvirno – miška, tipkovnica, slušalke, podloga). Glede na vse navedeno se približamo okvirnemu znesku 3400 EUR. To je višina pogodbene vrednosti, v kateri ni zabeleženih predmetnih stroškov opreme. Vpogled v pogodbe razkriva novo slepo pego, saj ni jasno, ali so ti stroški, ki smo jih preračunali všteti v dejanske stroške priprave ešportnika, ki bi jih ešportnik lahko priglasil v primeru »buyouta«. Navkljub temu, da ne gre za delovno razmerje, sklenjeno po ZDR-1, se kažejo indici prikritega delovnega razmerja. Če upoštevamo drugi odstavek 43. člena ZDR-1, ki navaja »*Če ni drugače dogovorjeno, mora delodajalec delavcu zagotoviti vsa potrebna sredstva in delovni material, da lahko nemoteno izpolnjuje svoje obveznosti*« (ZDR-1, drugi odstavek, 43.

člen) je pogodba napisana v prid organizaciji in ne upošteva navedenega člena.

V športu sta uveljavljena in v uporabi dva različna termina, ki prihajata v poštev pri prestopu športnikov med klubi. Velikokrat se »nadomestilo za vzgojo« in »odškodnina«, uporabljata vzajemno, vendar sta pojmovno povsem različna. Medtem, ko nadomestilo za vzgojo predstavlja povrnitev vložka klubu za vzgojo športnika, odškodnina predstavlja pogodbeno dogovorjeno vrednost za predčasno prekinitev pogodbe oziroma prestop športnika v drug klub. Višino nadomestila za vzgojo navadno določajo pravilniki panožnih športnih zvez, pri čemer ena točka predstavlja določeno finančno vrednost. Nadomestilo je mogoče razumeti le kot odškodnino, saj predstavlja del pravil panožne zveze in je veljavno ne glede na to, ali ima klub s športnikom sklenjeno pogodbo ali ne (Tomažin Bolcar, 2019, str. 18-19). V obravnavanih pogodbah razlika med pravnima terminoma ni definirana in ponovno nakazuje, da je pogodba pisana z namenom, da ščiti interese organizacije.

Mogoče je zaslediti tudi nesorazmernost pogodbene kazni (tako za zamudo, kot za »no show«). Odškodnina »buyout« je v primeru pogodbe št. 2 znašala 15.000 EUR, pogodba je bila prav tako sklenjena za obdobje šestih mesecev, kar pa v dajatvah organizacije do igralca znaša 3.187,5 EUR (Pogodba št. 2, interno gradivo).

Igralec je v intervjuju pri pogodbi št. 2 izpovedal, da so plačila zamujala minimalno 3 do 4 mesece, kljub nenehnem zagotavljanju vodstva, da bo izplačilo »takoj«. Skozi intervju smo ugotovili, da situacija omejena na organizacije za kateri je intervjuvanec igral. Kot poznavalec področja je izpostavil, da je veliko organizacij, ki igralcu ali ekipi ponudijo zelo strogo pogodbo, slednjo pa zelo strogo izvršujejo samo glede pravic, do katerih je upravičena organizacija, nasprotno pa pravice, (torej dolžnosti organizacije), do katerih je upravičen igralec, torej pogodbena stranka, ki je v podrejenem položaju, ne upoštevajo, oziroma zanemarjajo (Intervju,

profesionalni igralec ešportnih iger). Za marsikaterega posameznika gre za prvo pogodbo, ki jo podpiše v poslovnem svetu, posledično pa nimajo znanja in financ, da bi svoje pravice ustrezno zaščitili. Nadalje se poraja že tudi težava, da imajo organizacije sedež družbe izven države igralca, kar še dodatno otežuje morebitno vlaganje tožbe. Intervjuvanec je izpostavil tudi, da je vedno prisotna negotovost ali bo igralec denar prejel in »*da je že težko skleniti pogodbo z neko organizacijo potem pa ne veš ali boš dobil plačano*«. Pojavljajo se tudi stečaji organizacij, ki se tako ognejo izplačilu pogodbenih obveznosti, ki jih imajo do igralcev Na sceni je mogoče zaslediti kar nekaj primerov neizvrševanja pogodb oziroma ne izplačil tudi na visoki profesionalni ravni. (Prav tam).

Kot že navedeno je pri eni od pogodb prihajalo do zamud pri plačilu, igralec je organizacijo kontaktiral in čez daljše časovno obdobje sicer prejel zahtevano (Intervju, profesionalni igralec ešportnih iger). Pogodbe so bile obširne, pripravljene strokovno, kratkoročne. Določbe, ki so urejale deljenje nagrad so bile zapisane nejasno. Pogodbene kazni so bile nesorazmerne glede na vrednost in čas trajanja pogodbe.

Igralci bi lahko dobršen delež težav lahko obšli s posvetovanjem pri pravnem strokovnjaku, vendar pa je pravna pomoč draga, sistem brezplačne pravne pomoči (v nadaljevanju: BPP) zahteva družinski cenzus, postopek pred sodiščem, posledično, pa ni zagotovila, da bi jo igralec lahko pridobil (čeprav je sistem BPP sicer dosegljiv in ima prosilec možnost pomoči z izpolnjevanjem dokumentacije tudi na sodišču).

Nadalje moramo opomniti, da se nad igralci izvaja pritisk in sicer naj se pogodba podpiše hitro, v kratkem časovnem obdobju, nazadnje pa je pogosto prisoten element podrejenosti in v primeru, da bi posamezni igralec (ki je v manjšini, drugi soigralci nimajo pripomb na pogodbene določbe), ni mogoče spreminjati in personalizirati pripravljenega osnutka pogodbe (Intervju, profesionalni igralec ešportnih iger).

Menimo, da če bi posamezni igralec imel preveliko željo s spreminjanjem pogodbe, bi organizacija sklenila pogodbeno razmerje z drugim igralcem.

4. Sklep

Ešport živi, se razvija v svojevrsten ekosistem, ki pridobiva na popularnosti. Krog profesionalnih ešportnikov se širi, s tem pa se veča tudi znesek namenjenih financ (Kumar, 2025, e-vir). Ne glede na to, da ešport ni klasificiran kot športna panoga, bi morali akterji za voljo resnosti in želje po profesionalnem udejstvovanju, zasledovati neoporečnost delovanja na pravni ravni znotraj ešporta, tako organizacije, kot tudi na ravni posameznih športnikov. Ešport je trenutno obremenjen z vrsto težav, ki so posledica pravne neurejenosti odnosov med akterji v ešportu, in je zaradi tega dodatno oddaljen od nivoja, na katerem delujejo t.i. klasični, oziroma klasificirani športi.

Analiza slovenske ešportne prakse na primeru dveh obravnavnih pogodb in intervjuja, je pokazala, da se panoga sooča z izrazito pravno neurejenostjo, ki se kaže predvsem v nejasnih in pogosto nepoštenih pogodbenih določilih, nesorazmernih pogodbenih kaznih ter pomanjkanju učinkovitih mehanizmov za varstvo pravic igralcev.

Izkazalo se je, da sta si primera podobna, saj je situacija pri odškodnini enako nesorazmerna kot pri prejšnjem opisanem primeru. V takšnem primeru je smiselno, da igralec počaka na iztek pogodbe, vendar pa se razmere v ešportu hitro spreminjajo, dobre priložnosti so za večino igralcev zelo redke in ena takšna pogodbena klavzula lahko igralcu uniči profesionalno kariero. Opozoriti je potrebno, da tudi če so lastniki pravne osebe Slovenci, se pogosto dogaja da je pravna oseba registrirana v tujini, kar še dodatno otežuje morebitno vložitev tožbe.

Primeri iz prakse razkrivajo asimetrično razmerje moči med ešportnimi organizacijami in igralci, pri čemer so sle-

dnji (zaradi mladosti, pravne nepodkovanosti in finančne odvisnosti) pogosto v podrejenem položaju. Zamude pri izplačilih, diskrecijska pravica organizacij pri razporejanju nagrad ter pravna nepreglednost pravil tekmovanj dodatno povečujejo negotovost in tveganje za igralce.

Sistematična pravna ureditev ešporta bi prispevala k zaščiti igralcev pred izkoriščanjem, povečala pravno varnost ter omogočila profesionalizacijo panoge, kar je nujno za njen nadaljnji razvoj in mednarodno konkurenčnost. Brez ustreznega pravnega okvira obstaja nevarnost, da bo ešport ostal prepuščen samoregulaciji, ki v praksi prevečkrat favorizira močnejšo stran, na škodo tistih, ki panogo dejansko soustvarjajo.

Čeprav ešport formalno ni priznan kot športna panoga, številni elementi pogodbenih razmerij kažejo na podobnosti z delovnimi razmerji, vključno z elementi podrejenosti in odvisnosti, za nekatera razmerja bi lahko celo rekli, da gre za prikrita delovna razmerja . To odpira vprašanje o potrebi po prenosu nekaterih standardov iz športnega in delovnega prava tudi na področje ešporta. Ključne rešitve se kažejo v oblikovanju neodvisnih sindikalnih ali panožnih združenj igralcev, standardizaciji pogodbenih določil, uvedbi obvezne pravne pomoči pri sklepanju pogodb ter krepitvi transparentnosti in odgovornosti ešportnih organizacij. Predlagane rešitve vključujejo vzpostavitev neodvisnih sindikatov igralcev, standardizacijo pogodbenih določil in večjo vlogo pravnih svetovalcev. Poleg tega bi se morale organizacije zavezati k večji transparentnosti in spoštovanju temeljnih načel obligacijskega in delovnega prava.

LITERATURA IN VIRI

Allana, D. (2021). What can m0NESY offer G2 heading into 2022?. Hltv, 27. 12. 2021. URL: https://www.hltv.org/news/33023/what-can-m0nesy-offer-g2-heading-into-2022, 27. 9. 2025.

Allana, D. (2023). Future of CSPPA unknown after website goes offline. Hltv, 28. 6. 2023. URL: https://www.hltv.org/news/36545/future-of-csppa-unknown-after-website-goes-offline-board-members-depart, 28. 9. 2025.

Best Esports CS2 Players by Total Winnings, Escharts.com URL: https://escharts.com/players?game=csgo, 27. 9. 2025.

Counter-Strike 2. SteamDB.info. URL: https://steamdb.info/app/730/charts/, 25. 8. 2026.

Gwynn, D. How much is sticker money worth to Counter-Strike teams?. Esports Insider, 30. 1. 2024. URL: https://esportsinsider.com/2024/01/counter-strike-sticker-money-value, 27. 9. 2025.

Intervju s profesionalnim igralcem ešportnih iger.

Jenny, E., et. al. (2016). Virtual(ly) Athletes: Where eSports Fit Within the Definition of "Sport". Quest, 69, str. 1–18.

Kresal, B., Šenčur Peček, D. (2024), Zakon o delovnih razmerjih (ZDR-1) s komentarjem - 3., posodobljena in dopolnjena izdaja: 4. člen. URL: https://www.iusinfo.si/literatura/COM101Y2024N9789612475505P1C0A4/, 17. 08. 2025.

Kumar, N. (2025). eSports Viewership Statistics 2025 – Demographics & Growth, Demandsage.com URL: https://www.demandsage.com/esports-statistics/#:~:text=The%20Global%20eSports%20Market%20Is%20Estimated%20To%20Be%20Valued%20At,highlighting%20its%20incredible%20growth%20potential., 28. 9. 2025.

Lu, G. (2022). ESPORTS ENFORCEMENT: HOW CRIMINAL SENTENCING PHILOSOPHY CAN STOP ESPORTS MATCH-FIXING, Hous. L Rev. 59, 2022, str. 945–971.

Patil, P. (2025). 9 Youngest CS:GO Pro Players Worldwide. Oldest.org. URL: https://www.oldest.org/entertainment/youngest-csgo-pro-players/, 27. 9. 2025.

Petty, A. iBUYPOWER bans eight years on. Dust2.us, 27. 1. 2023. URL: https://www.dust2.us/news/33435/ibuypower-bans-eight-years-ondrama/, 8. 12. 2024.

Pogodba št. 1 (osebni arhiv).

Pogodba št. 2 (osebni arhiv).

Präventionsgesetz (PrävG). BGBl. I S. 1211 in nasl.

Rudolf, K., et. al. (2020). Demographics and Health Behavior of Video Game and eSports Players in Germany: The eSports Study 2019. International Journal of Environmental Research and Public Health, 17, str. 1–14.

Smernice za promocijo zdravja na delovnem mestu 2015. Ministrstvo za zdravje. URL: https://www.gov.si/assets/ministrstva/MZ/DOKUMENTI/DJZ-Preventiva-in-skrb-za-zdravje/Varovanje-in-krepitev-zdravja/zdravje-na-del-mestu/Promocija-zdravja-na-delovnem-mestu/Smernice_promocija_zdravja_na_delovnem_mestu-marec_2015.pdf, 28. 9. 2025.

Souvenir AWP | Dragon Lore (Factory New). Csgo.steamanalyst.com. URL: https://csgo.steamanalyst.com/skin/souvenir-awp-dragon-lore-factory-new, 27. 9. 2025.

Tomažin Bolcar, B. (2019). Pogodbene muke kolektivnih športov v Sloveniji, Pravna praksa, 11, str 18–19.

Valorant Player Count. Tracker.gg. URL: https://tracker.gg/valorant/population, 28. 9. 2025.

ValveSoftware counter-strike rules and regs. Github.com. URL: https://github.com/ValveSoftware/counter-strike_rules_and_regs/blob/main/tournament-operation-requirements.md, 27. 9. 2025.

Yamamoto, K., McArthur, V. (2015. Digital Economies and Trading in Counter Strike Global offensive: How Virtual Items are Valued to Real World Currencies in an Online Barter-Free Market Hybrid Economy. 2015 IEEE Games Entertainment Media Conference, str. 1–6.

Zakon o delovnih razmerjih (ZDR-1). Uradni list RS, št. 21/13, 78/13 – popr., 47/15 – ZZSDT, 33/16 – PZ-F, 52/16, 15/17 – odl. US, 22/19 – ZPosS, 81/19, 203/20 – ZIUPOPDVE, 119/21 – ZČmIS-A, 202/21 – odl. US, 15/22, 54/22 – ZUPŠ-1, 114/23 in 136/23 – ZIUZDS.

Zakon o športu (ZŠpo-1). Uradni list RS, št. 29/17, 21/18 – ZNOrg, 82/20, 3/22 – ZDeb in 37/24 – ZMat-B.