

Stanje i perspektive razvoju esporta u Republici Hrvatskoj

Opačak, Mario

Master's thesis / Specijalistički diplomski stručni

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **The University of Applied Sciences Baltazar Zaprešić / Veleučilište s pravom javnosti Baltazar Zaprešić**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:129:105564>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-24**

Repository / Repozitorij:

[Digital Repository of the University of Applied Sciences Baltazar Zaprešić - The aim of Digital Repository is to collect and publish diploma works, dissertations, scientific and professional publications](#)



**VELEUČILIŠTE
s pravom javnosti
BALTAZAR ZAPREŠIĆ
Osijek**

**Specijalistički diplomski stručni studij
Projektni menadžment**

MARIO OPAČAK

**STANJE I PERSPEKTIVE RAZVOJA ESPORTA
U REPUBLICI HRVATSKOJ**

SPECIJALISTIČKI ZAVRŠNI RAD

Osijek, 2023. godine

**VELEUČILIŠTE
s pravom javnosti
BALTAZAR ZAPREŠIĆ
Osijek**

**Specijalistički diplomski stručni studij
Projektni menadžment**

SPECIJALISTIČKI ZAVRŠNI RAD

**STANJE I PERSPEKTIVE RAZVOJA ESPORTA
U REPUBLICI HRVATSKOJ**

**Mentor:
dr. sc. Matej Galić**

**Student:
Mario Opačak**

**Naziv kolegija:
STRATEGIJSKI MENADŽMENT**

JMBAG: 0010125243

SADRŽAJ

SAŽETAK	1
1. UVOD	3
2. POVIJESNI RAZVOJ ESPORTA	5
2.1. RAZDOBLJE DO 1990.....	5
2.2. RAZDOBLJE OD 1990. DO 2000.....	7
2.3. RAZDOBLJE OD 2000. DO DANAS	10
3. ESPORT DANAS	13
3.1. EVALUACIJA ESPORTA	19
3.2. NAJVEĆA ESPORT NATJECANJA	29
3.3. DIONICI U ESPORTU	33
3.4. MARKETING U ESPORTU.....	34
4. ESPORT U REPUBLICI HRVATSKOJ	41
4.1. RAZVOJ INDUSTRIJE VIDEO IGARA U REPUBLICI HRVATSKOJ	45
4.2. NATJECANJA I ORGANIZACIJE	51
4.3. ESPORT U SUSTAVU OBRAZOVANJA U REPUBLICI HRVATSKOJ	53
4.4. SWOT ANALIZA ESPORTA U REPUBLICI HRVATSKOJ	55
5. PERSPEKTIVE ESPORTA	59
6. ZAKLJUČAK	61
7. IZJAVA	62
8. LITERATURA	63
8.1 KNJIGE I RADOVI	63
8.2 INTERNET IZVORI:	65
9. POPIS SLIKA, TABLICA I GRAFIKONA	77
9.1 POPIS SLIKA.....	77
9.2 POPIS GRAFIKONA	77
ŽIVOTOPIS	79

SAŽETAK

Moderni esport relativno je mlada industrija koja se u posljednjih 25 godina značajno razvija inovativnim tehnologijama, natjecanjima te drugim djelatnostima i danas se smatra neovisnim proizvodom digitalizacije i informacijske tehnologije (IT). Broj ljudi u svijetu koji igraju digitalne igre u 2022. dosegao je brojku koja prelazi tri milijarde. Esport ima organizatore i sustave svojih natjecanja što otvara brojne mogućnosti za novim radnim mjestima, porast broja gledatelja i prihoda koji vrtoglavo rastu. Pored toga, esport i igranje videoigara mogu imati pozitivne učinke na mentalno zdravlje, kognitivne sposobnosti i društvene vještine, ali imaju i svoju tamniju stranu, koja se dotiče varanja, dopinga, korištenja stimulansa, namještanja mečeva te zdravstvenih problema igrača, primjerice umora očiju, bolova u leđima i vratu te ozljede zapešća i ruke i sl.

Svrha ovog završnog rada jest analiza postojećeg stanja i perspektive razvoja esporta u Republici Hrvatskoj, gdje je ovaj sport tek u začetku, ali s realnim mogućnostima razvoja, za što su potrebna određena financijska sredstva, dobra organizacija i stručno vodstvo. Podatci su najčešće korišteni iz znanstveno-stručnih radova, knjiga, internetskog (online) sadržaja te vlastitih iskustava autora koji je dugogodišnji entuzijast video igara. Također, pri obradi rezultata u ovom radu korištene su matematička, statistička te metoda deskripcije.

Esport u Republici Hrvatskoj, za sada, nije dovoljno prepoznat od strane države, ali krovna organizacija Hrvatski eSport Savez (HeSS), koja je i službeni član Međunarodnog eSport Saveza (IESF-a) okuplja ljubitelje elektroničkih igara, organizira i omogućuje domaća i međunarodna natjecanja te promovira i popularizira esport u Republici Hrvatskoj s ciljem njegove veće prepoznatljivosti i afirmacije s pozitivnim trendovima u svijetu.

Ključne riječi: esport, Republika Hrvatska, razvojne mogućnosti

ABSTRACT

Modern esports is a relatively young industry that has developed significantly in the last 25 years with innovative technologies, competitions and other activities, and today it is considered an independent product of digitization and information technology (IT). In 2022, the number of people in the world who play digital games will exceed three billion. Esports has organizers and systems for its competitions, which opens up numerous opportunities for new jobs, an increase in the number of spectators, and revenues that are skyrocketing. In addition, esports and playing video games can have positive effects on mental health, cognitive abilities and social skills, but there is a darker side to them as well, in terms of cheating, doping, use of stimulants, match fixing and health problems of players such as eye fatigue, back pain, and neck, wrist and hand injuries.

The purpose of this final paper is to analyze the current state and prospects esports development in the Republic of Croatia, where this sport is still in its infancy but with real development possibilities, which requires certain financial resources, good organization and professional leadership. Data are most often used from scientific and professional works, books, the internet (online content) and the author's own experiences, which include a long-time video game playing. Also, when processing the results in this work, mathematical, statistical and description methods were used.

Esports in the Republic of Croatia, for now, are not sufficiently recognized by the state, but the umbrella organization Croatian eSport Alliance (HeSS), which is also an official member of the International eSports Federation (IESF), gathers fans of electronic games, organizes and enables domestic and international competitions and promotes and popularizes esports in the Republic of Croatia with the aim of its greater recognition and affirmation with positive trends in the world.

Keywords: *esport, Republic of Croatia, development opportunities.*

1. UVOD

Za pojam esporta, prema raznim autorima, najčešće se vežu pojmovi kompetitivnosti i natjecanja u nekom virtualnom svijetu. Sve je poteklo od pojave novih tehnologija koje su se razvijale i omogućile kreiranje video igara. Kao u svakoj igri, pa tako i u onim virtualnima, na kraju uvijek postoji pobjednik. Naziv i pojam esporta dolazi od već postojećeg koncepta tradicionalnog sporta koji je definiran kao igra koja zahtijeva određeno razumijevanje pravila te iziskuje fizičku aktivnost, a sve to u svrhu zabave. Naziv esport zapravo je skraćenica za „elektronski sport“, a nastao je kao koncept koji definira kompetitivno, te još bliže i profesionalno, igranje video igara. Esport još uvijek ne sadrži elemente fizičke aktivnosti koje nalikuju onima iz klasičnih sportova, već sadržava fine i precizne motorike koje uključuju koordinaciju ruku i očiju. Je li šah sport? Koliko streljaštvo sadrži fizičke aktivnosti? Dok traju rasprave treba li esport uvrstiti kao sport, oni najuspješniji natjecatelji iz popularnih esportova mogu se usporediti s profesionalnim sportašima iz klasičnih sportova. Na jednak način koriste svoje vrijeme i ulažu puno truda u trening (igranje), planiranje i razvijanje strategije, proučavanju protivnika te uz sve to imaju podršku svojih navijača. Zahvaljujući novčanim nagradama i financijskim sredstvima koja se vrte oko ove industrije većina njih privređuje i bavi se isključivo esportom.

Razvojem esport industrije otvaraju se brojne mogućnosti za novim radnim mjestima i prihodima koji vrtoglavo rastu. Industrijom video igara pratile su učestale tehnološke inovacije i unapređenja poput razvoja interneta, pojave streaming usluga¹, VR (virtualna stvarnost) i AR (proširena stvarnost), 5G mreže i dr. Esport nastao je na leđima industrije video igara i kao takav prerastao je u fenomen koji je neusporediv, te se predviđa da će i dalje rasti. U Republici Hrvatskoj esport još uvijek nije zakonom definiran te se i dalje uvrštava u segment igara na sreću. Isto tako, esport trenutno ima negativnu percepciju kod šire javnosti jer ga se smatra nezdravim i gubitkom vremena, ali ne i kod postojećih i nadolazećih generacija mladih koji su odrasli u digitalnom svijetu i kojima koncept esporta nije nepoznat.

¹ Streaming je slično skidanju sadržaja sa interneta (download). Kod streaminga ne čekamo da skidanje datoteke završi nego sadržaj možemo i koristiti tijekom skidanja. Primjerice, praćenje nekakvog događaja uživo online ili gledanje filma na nekom od servisa koji pružaju takvu vrstu usluge, tipa Netflix.

Dok u svijetu esport raste i razvija se, u Hrvatskoj se stvari odvijaju laganijim tempom. Hrvatski eSport Savez krovna je organizacija esport klubova (udruga) koja okuplja ljubitelje elektroničkih igara i natjecanja te se bave promocijom, popularizacijom i regulacijom esporta u RH s ciljem da se esport prepozna kao sport. Posebna zadaća HeSS-a je podignuti svijest o utjecaju video igara na društvo i pojedinca te razvijanju digitalnih kompetencija građana. Nisu jedini koji su aktivni po pitanju esporta; postoje i druge organizacije koje se bave promocijom i organiziranjem esport turnira i događaja.

Cilj završnog rada analiza je stanja te perspektive razvoja esport industrije u Republici Hrvatskoj. Polazišna pretpostavka temelji se na hipotezi kako je esport u Republici Hrvatskoj, u odnosu na već oformljenu i afirmiranu svjetsku scenu, tek u začetku i kako postoje realne mogućnosti za razvoj njegove uloge i značaja na tržištu, za što su potrebna određena financijska sredstva i stručno vodstvo.

Pri izradi ovog specijalističkog završnog rada korištene su različite metode istraživanja. Podaci su najčešće korišteni iz znanstveno-stručnih radova te internetskog (online) sadržaja. Dio podataka prikupljen je i izravnim kontaktom s autorima. Glavni izvori bili su godišnjaci s analizama i temama relevantnim za esport, web stranice vodećih regionalnih organizacija koje služe kao nositelji infrastrukture esporta. Dio iskustava i znanja u radu dolaze i od vlastitih iskustava jer je autor rada dugogodišnji entuzijast kompetitivnih video igara. Pri samoj interpretaciji koja se odnosi na prikupljanje i analizu podataka koji su dobiveni istraživanjem korištena je metoda deskripcije, ali pri kalkulaciji i pravilnoj interpretaciji podataka koji su značajni pri donošenju zaključaka.

2. POVIJESNI RAZVOJ ESPORTA

2.1. RAZDOBLJE DO 1990.

Povijest videoigara prema knjizi Collisa (2020.), iz kojih se kasnije razvio esport (profesionalno igranje videoigara), seže do ranih pedesetih godina 20. stoljeća, poslije drugog svjetskog rata kada su tehnološki stručnjaci počeli dizajnirati jednostavne igre i simulacije. 1947. godine širom Velike Britanije u raznim pubovima, popularni strojevi na sreću koji se u našem jeziku zovu fliperi² (eng. Pinball) dobili su nadogradnju u obliku par plastičnih klinova (eng. Flippers) postavljenih pri dnu gdje je kuglica najčešće završavala kada bi igra završila. Prije tog dodatka, svi oni koji bi ubacili novčić, gledali bi kako bi se metalna loptica odbijala ispod stakla skupljajući bodove i naposljetku završila na mjestu koje bi označavalo kraj igre. Dodatkom plastičnih klinova igrač je dobio određenu kontrolu nad igrom. Igre koje u svojoj mehanici (upravljanju) uključuju kontroliranje ishoda od strane igrača predstavljaju mogućnost razvoja same vještine igranja. U ovom kontekstu, autor Collis vještinu igranja definira kao talent i vrijeme potrebno da bi se igra usavršila. Najbolji rezultati prikazani na strojevima flipera nosili su određeni status u društvu, u kojem bi najbolji igrači imali određeno poštovanje. Pojavom tranzistora u ranim 1950-im godinama prošlog stoljeća, računalna tehnologija zauvijek se promijenila. Godine 1962. pojavljuje se igra pod nazivom Spacewar!, koja je bila relativno dostupna. Sveučilište Stanford je 1972. godine postalo mjesto Intergalaktičke olimpijade u Spacewar!-u u kojem su pobjednici ovog organiziranog događaja nagrađeni godišnjom pretplatom na časopis Rolling Stone (Slika 1.). Tako da možemo reći kako je ovo bio prvi gaming turnir održan u svijetu (Collis, 2020).

² Hrvatski jezični portal, (n. d.), Preuzeto s <https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> (29. listopada 2022.)



Slika 1. Sveučilište Stanford, 1972. godine, održavanje turnira u igri Spacewar!
Izvor: <https://duniagames.co.id/discover/article/perkembangan-sejarah-esport/en>
<https://api.duniagames.co.id/api/content/upload/file/15681413851622192961.jpg>

Prema istom autoru, Magnavox Odyssey postaje prva komercijalna konzola koja je kompletno zasjenila specijalizirane igraonice diljem Amerike jer su je korisnici mogli rabiti unutar svog doma priključujući je na TV. Međutim, Atari kao tržišni konkurent u 1975. godini ulazi u brojne domove s Pong sistemom. Nakon njih, u narednih desetak godina, tržište je preplavljeno brojnim kućnim konzolama. Razvoj industrije video igara može se smatrati početkom razvoja esport industrije. Do 1981. godine Atari dolazi do milijarde dolara vrijednosti ukupne prodaje.³ Prema knjizi Dal Yong Jina (2021.) zbog velike popularnosti video igara, 1982. godine Atari sponzorira prvo veliko natjecateljsko igranje s više od 10 000 sudionika u SAD-u koji su igrali Space Invaders. Ubrzo nakon toga oformljen je američki nacionalni tim koji je bio zadužen za promociju igranja video igara i postavljanje svjetskih rekorda u igranju, čineći ih prvim zabilježenim esport timom u povijesti (Dal Yong Jin, 2021). Popularizaciji esporta i kulturi igranja značajno doprinosi američki

³ Fulton, S., (21. kolovoza 2008.) *Atari: The Golden Years - A History, 1978-1981*. Preuzeto s https://www.gamasutra.com/view/feature/132160/atari_the_golden_years_a_php (18. listopada 2022.)

esport show Starcade koji je uz esport događaje prenosio i informacije o novim igrama na tržištu (Hiltscher i Scholz, 2015). Dio zaposlenika Atarija razvio je studio Activision koji je i danas jedan od najvećih studija i kreatora video igara na svijetu, kojeg tijekom 2023. otkupljuje Microsoft za, prema procjenama, 68,7 milijardi američkih dolara.⁴

Atari je bio jedna od najpopularnijih konzola dok nije skinuta s trona kada se pojavila konzola japanske kompanije Nintendo koja je svoju vrlo uspješnu konzolu pod nazivom Famicom plasirala i na svjetsko tržište pod imenom Nintendo Entertainment System (NES). Uz Nintendovu ogromnu popularnost koja je rasla iz godine u godinu, razvijale su se i druge Japanske kompanije poput: Sega, Konami, Capcom, Squar i Sony (Collis, 2020).

2.2. RAZDOBLJE OD 1990. DO 2000.

Inovacija koja je ubrzo promijenila moderni svijet dogodila se 1989. godine kada je Tim Berners-Lee iz svog laboratorija u CERN-u, u potrazi za što bržim dijeljenjem akademskih podataka, došao do rješenja pod nazivom „world wide web“ što je bio početak intenzivnijeg internetskog povezivanja (Collis, 2020). Razvojem novih tehnologija kao što su CD-Rom, 3D prikaz u prostoru, široka implementacija GUI⁵ operativnih sustava, ali i mogućnost kupovine osobnog računala po dostupnijoj cijeni te novog Windows 95 sustava, otvara se cijelo novo tržište (Anušić, 2020). Ručne konzole, prijenosni uređaji za igranje kao i online igranje pomogle su širenju video igara diljem svijeta (Wolf, 2021). Tehnološkim napretkom nastavljaju se razvijati i igre različitih žanrova. Popularnost interneta i olakšan proces umrežavanja računala omogućavali su igre za više igrača te ljudima pristupačnije natjecateljsko igranje. S vremenom, zajednice igrača raznih igara postajale su sve snažnije. Devedesetih godina prošloga stoljeća Nintendo lansira popularni uređaj za igranje koji se držao u rukama – Game Boy, prodan u preko 200 milijuna primjeraka (Wolf, 2021). U trenutku izlaska, prilikom kupovine originalnog uređaja Game Boy, kupci bi dobili jednu od najpopularnijih igara svih vremena – Tetris (Wolf, 2021). Esport natjecanja počela su se sve

⁴ Microsoft News Center, (18. siječnja 2022.), *Microsoft to acquire Activision Blizzard to bring the joy and community of gaming to everyone, across every device*. Preuzeto s <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/> (22. listopada 2022)

⁵ GUI predstavlja Grafičko korisničko sučelje tj. to je sva grafika poput ikona i klizača koja korisnicima omogućuje interakciju sa digitalnim proizvodima. Npr. Pomicanje miša kako biste kliknuli na ikonicu za otvaranje određenog dokumenta na računalu je grafičko sučelje. Kao i ikonice i izbornici koje koristimo na pametnim telefonima.

više događati 90-ih godina prošlog stoljeća. Neke od poznatijih igara u tom razdoblju bile su Super Mario s konzole Nintendo NES, te igra Segine s konzole Sonic the Hedgehog.⁶ Časopis Wired je 1993. godine istaknuo Netrek kao prvu online sportsku igru, ali više zbog koncepta igre jer je sadržavala napad i obranu između dva tima po osam igrača.⁷ Tih godina održavali su se veliki esports turniri: Nintendo World Championship, Nintendo PowerFest, Blockbuster Video's World Game Championships.⁸ Pravo natjecanja na američkim turnirima imali su samo građani SAD-a, Kanade, UK-a, Australije i Čilea (Hiltscher i Scholz, 2019). Vrhunac u esportsu tijekom 90-ih iskusio je i službeno priznat od strane Guinness World Records⁹ prvi profesionalni igrač video igara nadimka Thresh (Dennis Fong) koji je 1997. na turniru pod nazivom Red Annihilation u igri Quake pobijedio među otprilike 2000 natjecatelja (Dal Yong Jin, 2021) i osvojio pet tisuća američkih dolara i crveni Ferrari od tvorca igre John Carmacka (Slika 2. i 3.).



Slika 2. Igrač Dennis Fong nakon pobjede u Ferrariju Johna Carmacka

Izvor: <https://davidkushner.substack.com/p/masters-of-disruption-how-the-gamer-44f>



Slika 3. John Carmack predaje svoj Ferrari osvajaču turnira Dennisu Fongu

Izvor: <https://venturebeat.com/games/dennis-fongs-legacy-proving-that-esports-can-be-a-career/>

⁶ Wood, W., (09. kolovoza 2014.), *Mario vs Sonic (1990's)*. Preuzeto s <https://geeksundergrace.com/gaming/mario-vs-sonic-1990s/> (22. listopada 2022.)

⁷ Kelly, K., (01. lipnja 1993.), *The First Online Sports Game*. Preuzeto s <https://www.wired.com/1993/06/netrek/> (07. prosinca 2022.)

⁸ Drilling, J., (15. srpnja 2015.), *The History of Nintendo Competitions: Part 3*. Preuzeto s <https://nintendowire.com/news/2015/07/07/the-history-of-nintendo-competitions-part-3/> (07. prosinca 2022.)

⁹ Guinness World Records, (n.d.), *First professional videogamer*. Preuzeto s <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer> (06. prosinca 2022.)

Sam turnir bio je sporedni show velikog događaja Electronic Entertainment Expo (E3) koji je u ono vrijeme bio izrazito popularan događaj u industriji videoigara (Kim i sur., 2021). Industrija je nastavila stvarati značajne prihode. Procjenjuje se da je 1994. uprihođeno sedam milijardi dolara od arkadnih igara i šest milijardi dolara od kućnih konzola samo u SAD-u, što je bilo blizu 2,5 puta više od prihoda ostvarenog filmovima u zemlji tijekom istog vremenskog razdoblja.¹⁰

Video igre i online natjecanja postala su sve popularnija, a internet kafići pojavili su se diljem svijeta. Collis (2020.) navodi kako su Internet kafići nudili igračima bolju dostupnost igranja i zabave na snažnijim računalima koja još tada nisu bila pristupačna za imati u vlastitom domu. S godinama je taj trend odlazaka u internet kafiće opadao u skladu s padom cijena osobnih računala i suvremene opreme, ali je u Južnoj Koreji taj cjenovno pristupačni trend bio izuzetno snažan te je služio kao jedan oblik eskapizma (Collis, 2020). Brze internet veze i velika povezanost Južnu Koreju učinilo je najpovezanim mjestom na cijelom svijetu.¹¹ Jedan od najpopularnijih esport naslova 1998. godine bila je Starcraft igra koja je svojom inovativnošću omogućavala odmjeravanje snaga igračima sličnog ranga (Collis, 2020). To joj je donijelo ogromnu prodaju osobito na tržištu Južne Koreje, koju su druge države gledale u čudu i s podsmijehom¹², ali je Južna Koreja zapravo bila moderna i napredna. Kod njih su ustanovljene prve profesionalne lige, turniri i natjecanja u igri Starcraft. Koreja i Starcraft uvelike se vežu za viziju esporta koja postoji danas. Maroševac (2020.) navodi da upravo zahvaljujući Starcraftu, Južna Koreja postala je prva država u svijetu koja je izjednačila esport na razini državnog sporta. Šri Lanka je slijedila sličan put, dok su Njemačka, SAD, Kina i Kazahstan omogućili dozvole esportašima poput onih koje koriste profesionalni sportaši te su ih na neki način izjednačili s njima (Maroševac, 2020).

Pojavom interneta, pojavio se i novi žanr video igara, pod nazivom MMO (Massive Multiplayer Online) koji je najčešće imao nastavak RPG (Role Playing Game). Žanr je to koji je okupljao veliki

¹⁰ Luenendonk, M., (19. rujna 2019.), *The Gaming Industry – An Introduction*. Preuzeto s <https://www.cleverism.com/gaming-industry-introduction/> (18. listopada 2022.)

¹¹ PBS Frontline World, (2019.), *South Korea: The Most Wired Place on Earth*. Preuzeto s http://www.pbs.org/frontlineworld/stories/south_korea802/video/video_index.html (25. listopada 2022.)

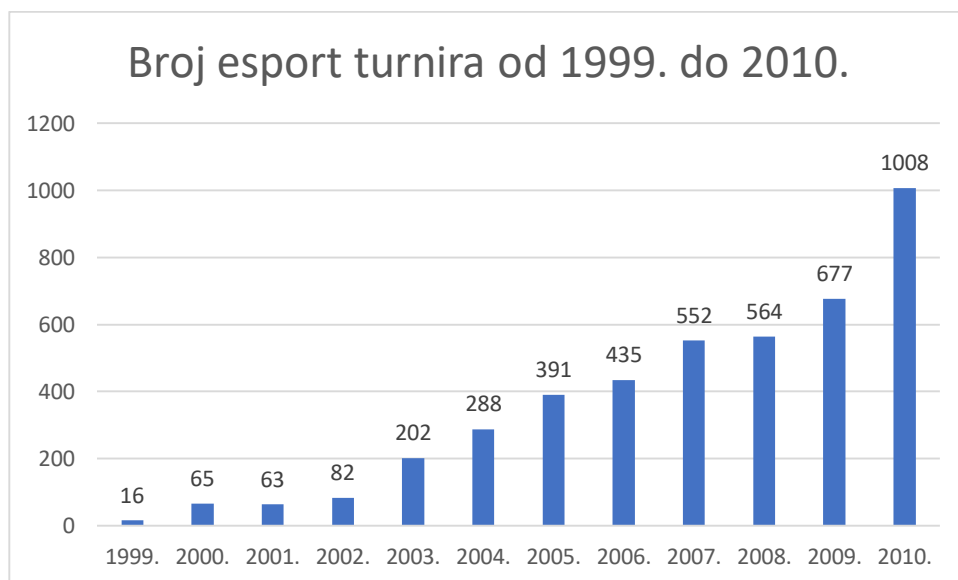
¹² Christina, H., (18. rujna 2010.), *5 Insane True Facts About StarCraft: The Professional Sport*. Preuzeto s https://www.cracked.com/article_18763_5-insane-true-factsabout-StarCraft-professional-sport.html (25. listopada 2022.)

broj ljudi u virtualnom svijetu online. Poslovni model zasnivao se na pretplati kao jednom obliku monetizacije radi korištenja usluge tj. igranja igre (Collis, 2020).

2.3. RAZDOBLJE OD 2000. DO DANAS

Razvoj video igara 2000-ih godina iskorištavao je infrastrukturu interneta, povezujući time veliki broj ljudi unutar svojih virtualnih svjetova kreirajući zajednice koje su dugoročno održavale igru s velikim brojem aktivnih igrača. Igre za mobilne telefone počele su se razvijati za iOS i Android uređaje i pojavila se nova platforma za igranje u obliku stranica društvenih mreža. Iako sazrijeva, industrija videoigara još uvijek je vrlo promjenjiva.

U 1999. godini bilo je organizirano otprilike 16 esport turnira s kompletnim nagradnim fondom u iznosu oko 270 000 američkih dolara. Za usporedbu, 2000. godine bilo ih je oko 65 i fond je bio oko 752 000. U 2010. godini bilo ih je 1008, što možemo i vidjeti na Grafikonu 1.¹³ Južna Koreja je preko kabelskih kanala Ongamenet i MBCGame bila zemlja najbolje pokrivena televizijskim prijenosom turnira poput onih za Starcraft i Warcraft. Nekoliko drugih zemalja pokušalo je slijediti primjer iz Južne Koreje vlastitim programima (Njemačka, Francuska, Velika Britanija, Sjedinjene Američke Države).



Grafikon 1. Broj esport turnira od 1999. do 2010. (<https://www.esportsearnings.com/history>)

¹³ Esports Earnings, (n. d.), *History*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/history> (07. prosinca 2022.)

Dobar primjer rasta industrije videoigara i esporta te nagradnih fondova koji se ulažu u natjecanja je i organizacija Svjetskog prvenstva u web igrama (nešto ležernijeg tipa, poput Pasijansa, eng. Solitaire¹⁴) 2006. godine u organizaciji tvrtke FUN Technologies, gdje se 71 igrač natjecao za glavnu nagradu od milijun dolara.¹⁵

Jedna od najvažnijih godina za razvoj igara, a samim time i esporta, bila je 2004. godina kada je na tržište izašla MMO igra pod nazivom World of Warcraft (WoW), proizvođača Blizzard Entertainment (danas Activision Blizzard). Na svom vrhuncu 2010. WoW je brojio 12 milijuna aktivnih igrača koji su generirali otprilike 1,4 milijarde američkih dolara samo od pretplata (Collis, 2020). World of Warcraft već tada je imao pravu strastvenu virtualnu zajednicu koja je bila mnogobrojna, što je jedan od elemenata potrebnih za razvoj i popularizaciju esporta.

Yuen (2021.) u svom članku navodi kako je veliki utjecaj na industriju videoigara i esporta imala i kompanija Valve Corporation koja je postigla izrazito veliki uspjeh igrom koja je danas u vrhu najigranijih esport naslova – Counter-Strike. Nešto s čime se Valve nije susretao do tada bilo je konstantno ažuriranje vlastitih naslova kako bi se popravile određene pogreške unutar igre ili dodao određeni sadržaj koji bi na kraju proširio iskustvo igranja. Tijekom ažuriranja igre morali su ugasiti svoje online usluge. To je bilo izrazito frustrirajuće za igrače i Valve je počeo raditi na online sustavu dostave sadržaja, te je 2003. lansirao software usluga/platforma Steam.¹⁶ Kelly (2014.) spominje kako je već 2004. Valve lansirao igru pod nazivom Half-Life 2, koja se u naredne dvije godine prodala u preko 4 milijuna primjeraka, i za igranje je bilo potrebno instalirati spomenutu platformu Steam, bez obzira je li korisnik kupio igru digitalno ili fizički na prodajnom mjestu. Ideja o preuzimanju igara i igranju bez instalacijskog procesa s automatskim ažuriranjem uistinu je revolucionarizirala igranje na PC-ju.¹⁷

¹⁴ CNN Business, (10. rujna 2006.), *Fun Technologies Awards Million-Dollar Grand Prize to First-Ever Worldwide Web Games Champion*. Preuzeto s <https://money.cnn.com/news/newsfeeds/articles/marketwire/06161544.htm> (07. prosinca 2022.)

¹⁵ Phillips, L., (01. travnja 2020.), *The history of eSports*. Preuzeto s <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports> (20. listopada 2022.)

¹⁶ Yuen, R., (12. studenog 2021.), *The Rise of Steam: A Case Study on the Most Dominant Force in Gaming*. Preuzeto s <https://www.linkedin.com/pulse/rise-steam-case-study-most-dominant-force-gaming-ryan-yuen/> (07. prosinca 2022.)

¹⁷ Kelly, A., (17. studenog 2014.), *The many ways Half-Life 2 changed gaming forever*. Preuzeto s <https://www.gamesradar.com/7-ways-half-life-2-changed-gaming-forever/> (07. prosinca 2022.)

Na tržištu mobilnih aplikacija najprodavanija video igra postala je Angry Birds, koja je prva dosegla milijardu preuzimanja 2012. godine.¹⁸ Ovo razdoblje obilježeno je većim pomakom prema casual¹⁹ i mobilnom gamingu. Prekretnicu u razvoju esporta čini razvoj streaming usluge. Najpoznatija globalna platforma za streaming usluge je Twitch. Twitch.tv kao zaseban website nastao je 2011. godine na temelju gaming kategorije streaming servisa Justin.tv i postao je nezamjenjiv kotačić industrije video igara.²⁰

Financijski najuspješnija touchscreen igra do danas bila je i ostala Candy Crush Saga iz 2012. godine, prvotno napravljena kao igra za društvenu mrežu Facebook (Wolf, 2021). U 2018. igrači Candy Crusha trošili su u prosjeku 4,2 milijuna dolara dnevno.²¹ S velikim porastom pristupačnosti pametnih telefona, sve se više počelo razmišljati i o stvaranju mobilnih esport igara. Prvi pravi esport naslov u domeni mobilnih igara bila je igra Vainglory iz 2014. i narednih nekoliko godina bio je to jedini veliki esport naslov.²²

Digitalizacijom i novim trendovima mijenjaju se i navike mlađe publike, koja je uz klasični sadržaj na televiziji znatno više doživljavala sadržaje na specijaliziranim platformama te streaming kanalima. Doba je društvenih mreža, brojnih aplikacija i dostupnosti informacija više nego ikad. Njihova najveća publika su mladi, u dobi 18-35 godina, a oni su ujedno i segment koji po dobi najviše prati esport scenu (Good Game, 2020). Procjenjuje se kako je tržište mobilnih igara u 2016. godini ostvarilo 38 milijardi dolara prihoda, u usporedbi sa 6 milijardi dolara za konzole i 33 milijarde dolara za osobna računala.²³

¹⁸ Rovio, (14. travnja 2022.), *Rovio games have surpassed 5 billion total downloads*. Preuzeto s <https://www.rovio.com/articles/rovio-games-have-surpassed-5-billion-total-downloads/> (18. listopada 2022.)

¹⁹ Ležerno igranje uključuje videoigre koje zahtijevaju minimalno ulaganje vremena i koje je lako preuzeti i igrati. Ove igre, koje se često nalaze na mobilnim telefonima ili osobnim računalima, imaju nisku krivulju učenja i dizajnirane su za kratko vrijeme igranja. Microsoftov Solitaire (Pasijans), objavljen 1990., značajan je rani primjer uspješne ležerne igre (Computer Hope, 2022.) Computer Hope, (18. listopada 2022.), *Casual gaming*, Preuzeto s <https://www.computerhope.com/jargon/c/casual-gaming.htm> (11. siječnja 2023.)

²⁰ Popper, B., (05. kolovoza 2014.), *Justin.tv, the live video pioneer that birthed Twitch, officially shuts down*. Preuzeto s <https://www.theverge.com/2014/8/5/5971939/justin-tv-the-live-videopioneer-that-birthed-twitch-officially-shuts> (18. 10 2022.)

²¹ Minotti, M., (09. siječnja 2019.), *Sensor Tower: Candy Crush players spent an average of \$4.2 million a day in 2018*. Preuzeto s <https://venturebeat.com/2019/01/09/sensor-tower-candy-crush-players-spent-an-average-of-4-2-million-a-day-in-2018/> (05. prosinca 2022.)

²² Winkle, L., (05. ožujka 2018.), *Inside the Explosive Growth of Pro Gaming on a Smartphone*. Preuzeto s <https://www.rollingstone.com/glixel/features/vainglory-arena-of-valor-esports-w517459> (05. prosinca 2022.)

²³ Dreunen, J., (31. listopada 2016.), *Welcome to the New Era: Games as Media*. Preuzeto s <https://www.gamesindustry.biz/welcome-to-the-new-era-games-as-media> (18. listopada 2022.)

Jedni od najgledanijih esport turnira u periodu do 2020. su The International, IEM Katowice, MSI, Worlds i Fortnite World Cup. Što se igara tiče, najpopularniji veliki esport naslovi su Dota 2, League of Legends, Counter Strike: Global Offensive, Rainbow Six Siege, FIFA, StarCraft 2 i Fortnite. Esport je došao od tisuću održanih turnira 2010. godine, do 5356 turnira 2021. godine.²⁴

3. ESPORT DANAS

Broj ljudi koji igraju digitalne igre je u 2022. dosegao brojku koja prelazi tri milijarde.²⁵ Maroševac navodi kako esport ima organizatore i sustave svojih natjecanja poput najpoznatijih tradicionalnih sportova. Produkcije organizacija uz poznate i dobro upućene komentatore angažiraju stručne analitičare i voditelje koji rade zanimljive intervjuje s igračima, kritičke osvrte tijekom natjecanja i ostale sadržaje (Maroševac, 2020). Igrači danas, možemo reći, zarađuju i žive od esporta i uvelike nalikuju sportašima iz klasičnih sportova jer ulažu velike količine vremena za treniranje i razvijanje strategije, a zbog velikih novčanih nagrada i sponzorstva mogu se baviti isključivo esportom (Thorhauer i sur., 2018.).

Velik utjecaj na razvoj industrija esporta i video igara imala je pandemija bolesti COVID-19. Te dvije industrije su rijetke koje su doživjele procvat kao posljedicu krize.²⁶ Pandemija je uzrokovala povećanje rasta prihoda od igara između 2020. i 2022., s povećanjem od 43 milijarde dolara više od predviđenog. Međutim, ovaj rast nije održan nakon lockdowna, s padom prihoda od -4,3% na godišnjoj razini. Unatoč tome, industrija videoigara uspjela je prebroditi gospodarsku turbulenciju 2022. bolje od ostalih industrija. Većina prihoda dolazi od mobilnih igara, koje su generirale 50% ukupnog prihoda u 2022. (Grafikon 2.). Očekuje se da će i broj igrača i iznos koji potroše nastaviti rasti u nadolazećim godinama, a Newzoo predviđa da bi više od 3,5 milijardi ljudi moglo igrati video igre do 2025. godine, trošeći oko 211,2 milijarde dolara.²⁷

²⁴ Esports Earnings, (n. d.), *Events of 2021*. Preuzeto s https://www.esportsearnings.com/history/2021/list_events (07. prosinca 2022.)

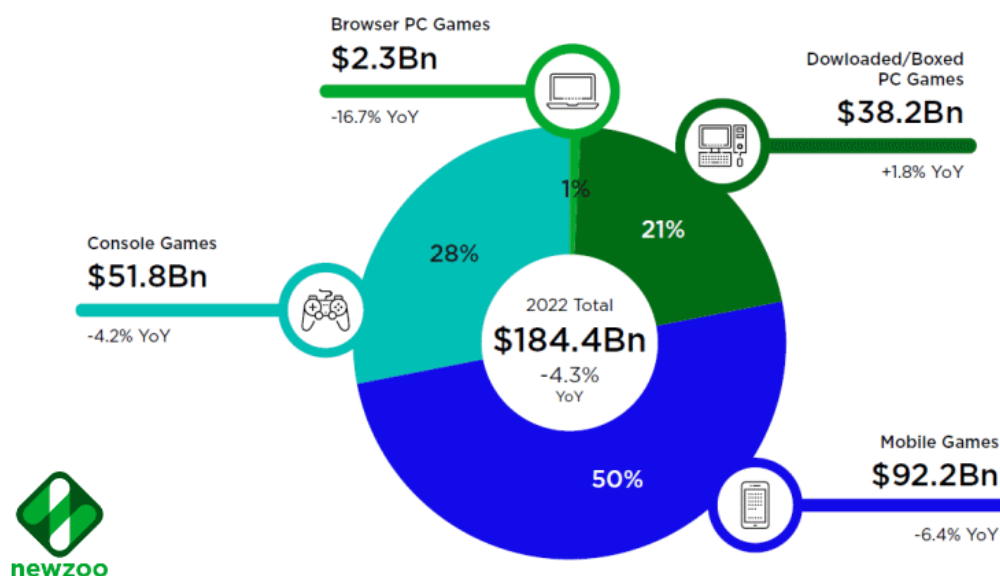
²⁵ Clement, J., (11. studenog 2022.), *Number of video gamers worldwide 2017-2027*. Preuzeto s <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (08. prosinca 2022.)

²⁶ Statista, (2021.), *Coronavirus: impact on the gaming industry worldwide*. Preuzeto s <https://www.statista.com/study/72150/coronavirus-impact-on-the-video-game-industry-worldwide/> (08. prosinca 2022.)

²⁷ Thubron, R., (22. studenog 2022.), *There will be 3.2 billion gamers in 2022, but revenue is set to fall for first time in 15 years*. Preuzeto s <https://www.techspot.com/news/96720-there-32-billion-gamers-2022-but-revenue-set.html> (11. prosinca 2022.)

2022 Global Games Market

Per Segment



Grafikon 2. Svjetsko tržište igara u 2022. godini

Izvor: <https://www.techspot.com/news/96720-there-32-billion-gamers-2022-but-revenue-set.html>

Video igre i esportovi su i dalje različiti, ali integrirani ekosustavi, koji zajedno čine sektor koji predstavlja velike mogućnosti i za industriju i za nacionalne vlade.²⁸ Europski parlament je u studenom 2022. donio rezoluciju kojom se prepoznaje vrijednost industrije esporta i videoigara, preporučujući dugoročnu strategiju za potporu i financiranje sektora. Tekst rezolucije potvrdio je stav EU kako su esport i sport različiti sektori, prvenstveno jer su esport naslovi u vlasništvu privatnih subjekata s pravima intelektualnog vlasništva.²⁹

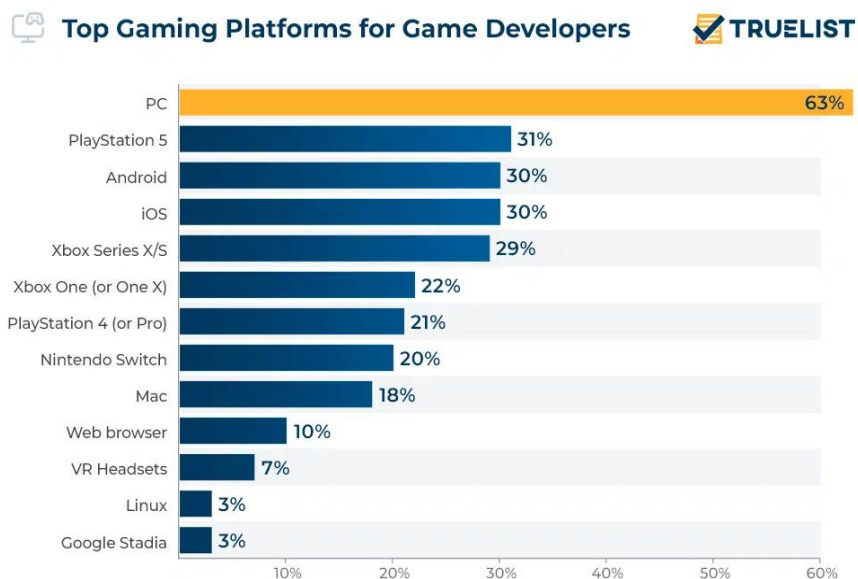
Steam, popularna digitalna platforma za distribuciju PC igara, zajedno s kompletnom industrijom doživjela je veliki procvat. Prema Yuen, Valve je nadgradio Steam platformu karakteristikama društvenih mreža i poboljšao kvalitetu usluge. Otprilike 50-70% svih preuzetih PC igara na svijetu 2017. godine preuzeto je upravo preko Steam-a.³⁰ U siječnju 2023. zabilježeno je najviše online

²⁸ Panhans, D., Joniškiš, P., Tamer, F., Saunier, F., (15. prosinca 2021.), *Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT*. Preuzeto s <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media> (08. prosinca 2022.)

²⁹ Nordland, J., (10. studenog 2022.), *EU Parliament passes vote to recognise and fund esports, video games in Europe*. Preuzeto s <https://esportsinsider.com/2022/11/european-union-parliament-esports-funding> (08. prosinca 2022.)

³⁰ Yuen, R., (12. studenog 2021.), *The Rise of Steam: A Case Study on the Most Dominant Force in Gaming*. Preuzeto s <https://www.linkedin.com/pulse/rise-steam-case-study-most-dominant-force-gaming-ryan-yuen/> (08. prosinca 2022.)

korisnika do sada na platformi, njih 33 milijuna, a nešto više od deset milijuna ih je u tom trenutku igralo neku igru.³¹ Trenutno je preko 79 tisuća igara na platformi.³² Do danas, nekoliko žanrova video igara koje se igraju uglavnom na PC-u, konzolama i mobilnim uređajima pokazale su se najpopularnijima u domeni esporta. Najgledanije esport igre, koje možemo okarakterizirati kao i najpopularnije, u 2022. prema ukupnom broju odgledanih sati bile su: League of Legends (617 milijuna sati), Counter Strike: Global Offensive (448 milijuna sati), Mobile Legends: Bang Bang (331 milijuna sati), Dota 2 (313 milijuna sati) i Valorant (283 milijuna sati).³³ Velike organizacije imaju timove s profesionalnim igračima u raznim esportovima koji su produkt neprestano rastuće industrije videoigara čiji proizvođači (programeri) i dalje favoriziraju platformu osobnih računala kao mjesto na koje žele plasirati svoje nove igre (Grafikon 5.).³⁴



Grafikon 3. Najpopularnije platforme za izradu igara prema programerima igara
Izvor: <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/>

³¹ SteamDB, (n. d.), *Steam Charts*. Preuzeto s <https://steamdb.info/graph/> (10. siječnja 2023.)

³² SteamDB, (n. d.), *Instant Search*. Preuzeto s <https://steamdb.info/instantsearch/?refinementList%5BappType%5D%5B0%5D=Game> (08. prosinca 2022.)

³³ Murko, D., (06. siječnja 2023.), *Most Watched Esports Games of 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/most-watched-esports-games-2022> (07. siječnja 2023.)

³⁴ Branka, (09. siječnja 2023.), *Gaming Statistics – 2023*. Preuzeto s <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (08. prosinca 2022.)

Maroševac u svom radu navodi kako profesionalni esports igrači imaju ugovore i zarađuju zavidne novce. Unatoč zahtjevnim rasporedima treninga, mnogi (uglavnom mladi) igrači uspijevaju održavati dobro zdravlje. Organizacije poduzimaju korake kako bi spriječile zdravstvene probleme angažirajući stručnjake da razviju planove prehrane i vježbanja za svoje igrače, pa čak i psihologe. Unatoč aktualnoj raspravi o tome treba li esports smatrati sportom, mnoge tvrtke ulažu u esports organizacije. Vrijedno je napomenuti da postoje razlike između organizacija i timova u esportsu, pri čemu organizacije pokrivaju pojedinačne timove u različitim video igrama (Maroševac, 2020). Primjerice, treća najvrjednija esports organizacija u 2022. je Team Liquid³⁵ (Grafikon 4.), a okuplja uspješne timove u esports naslovima poput Dota 2, League of Legends, CS:GO, Rainbow 6: Siege, Street Fighter, Fortnite.³⁶ Svi timovi iz tih zasebnih igara pripadaju pod isti krov unutar svoje organizacije.



Grafikon 4. Deset najvrjednijih esports organizacija u milijunima dolara u 2022.

Izvor: <https://www.forbes.com/sites/brettknight/2022/05/06/the-most-valuable-esports-companies-2022/?sh=233ece51599f>

³⁵ Carriço F., (28. prosinca 2022.), *Most watched esports organizations of 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/biggest-esports-organizations-2022> (29. prosinca 2022.)

³⁶ Team Liquid, (n. d.), *About Us*. Preuzeto s <https://www.teamliquid.com/about> (06. prosinca 2022.)

Maroševac navodi sličnost tradicionalnim sportovima, FC Barcelona djeluje kao velika obitelj s timovima u raznim sportovima poput nogometa, rukometa, košarke, hokeja na travi i futsala. U ranim danima esporta proizvođači računala i periferne tvrtke bili su glavni sponzori. S rastom industrije, više sponzora iz različitih industrija ušlo je na tržište, uključujući tvrtke poput Adidasa, Nikea, Monstera, Audija i Coca Cole. Za razliku od tradicionalnih sportova, trenutno ne postoji upravno tijelo koje nadzire sva natjecanja unutar određene video igre, kao što to čini primjerice FIFA u nogometu. Najpoznatija tvrtka u industriji je ESL iz Njemačke, koja godinama organizira turnire, lige i druge događaje. Ostale značajne organizacije uključuju Dreamhack i Starladder, koje su poznate po LAN događajima. (Maroševac, 2020)

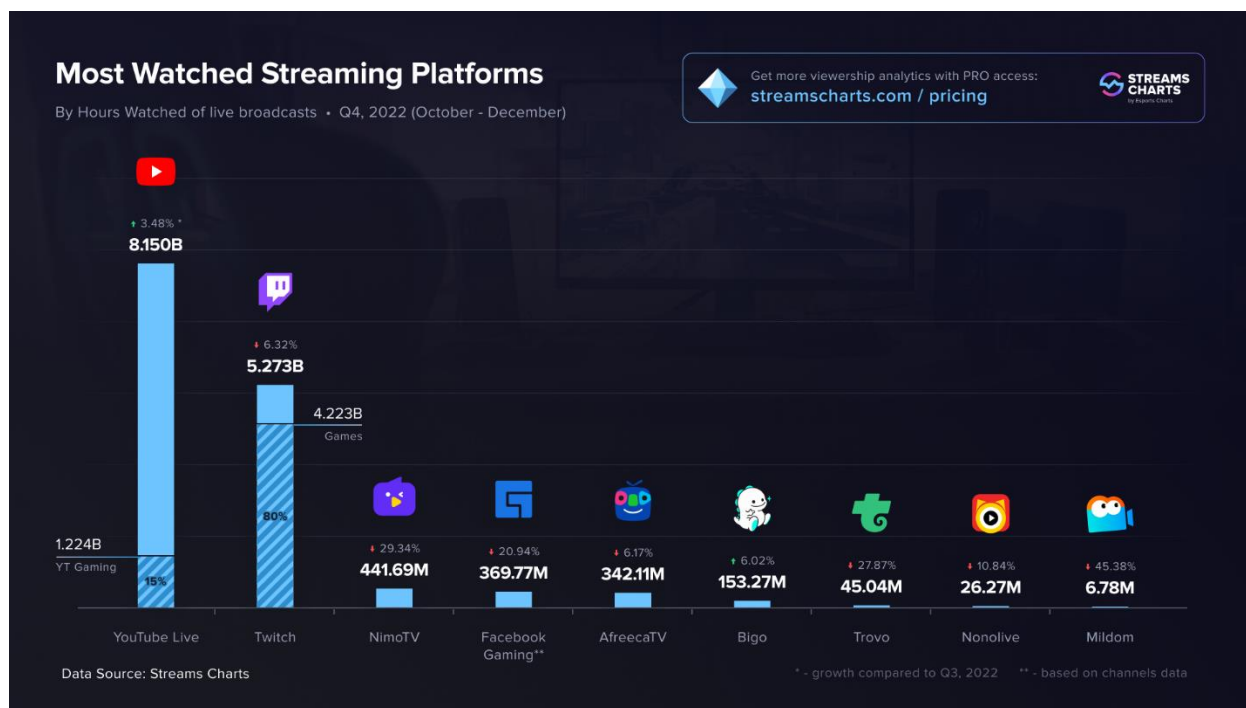
Trenutno najpoznatija platforma za prijenos esport događaja ranije je spomenuta platforma Twitch, koja je u vlasništvu Amazona, a ujedno je i jedna od najbrže rastućih stranica na internetu. Twitch je igrao veliku ulogu u promociji esporta jer mu je sadržaj bio besplatan. Neki podaci ukazuju na to kako je posjećenost Twitcha dnevno u prosjeku oko 2,5 milijuna jedinstvenih posjeta, a uz njih stoji i velik broj aktivnih kreatora sadržaja, kojih mjesečno može biti na platformi i do osam milijuna.³⁷ Uz Twitch, platforme koje nude slične usluge, a također imaju veliku posjećenost i popularnost su YouTube, Facebook, Discord, NimoTV, Steam i slični. Navedene platforme su esport igračima dodatan izvor zarade. Nekoliko popularnih sportaša koji su se okušali u streamingu su: Sergio Agüero (igrao nogomet za Argentinsku reprezentaciju), Lando Norris i Charles Leclerc (vozači Formule 1), Thibaut Courtois (golman Belgijske nogometne reprezentacije), Neymar Jr. (nogometaš Brazilske nogometne reprezentacije, 2021. prešao s platforme Twitch na Facebook Gaming)³⁸ i dr.³⁹

Prema ukupnom broju odgledanih sati prijenosa uživo u četvrtom kvartalu 2022., u usporedbi s trećim kvartalom, među najpopularnijim streaming platformama možemo primijetiti dominantnost Twitcha u kategoriji igara s 4,22 milijarde odgledanih sati (Grafikonu 5.).

³⁷ TwitchTracker, (2022), *Twitch statistics & charts*. Preuzeto s <https://twitchtracker.com/statistics> (06. prosinca 2022.)

³⁸ Jackson, V., (n. d.), *Why Power 5 Football Athletes Drive The Case For Compensation*. Preuzeto s <https://athleticdirector.com/articles/why-power-5-football-athletes-drive-the-case-for-compensation/> (10. prosinca 2022.)

³⁹ <https://technosports.co.in/2021/07/29/top-10-most-popular-athletes-on-twitch/> (08. prosinca 2022.)



Grafikon 5. Najgledanije streaming platforme u Q4 2022. prema ukupnom broju odgledanih sati prijenosa uživo
Izvor: <https://streamscharts.com/news/global-livestreaming-landscape-q4-2022>

Svjetsko prvenstvo u igri League of Legends 2022. pratilo je preko pet milijuna gledatelja.⁴⁰
Najveće natjecanje u video igri Dota 2, The International 2021., imalo je nagradni fond u iznosu od 40 milijuna američkih dolara, što je puno više naspram ostalih esportova i njihovih najvećih natjecanja.⁴¹

⁴⁰ Fisher, C., (06. studenog 2022.), *LoL Worlds 2022 had a record-breaking 5.1 million viewers*. Preuzeto s <https://www.dexerto.com/league-of-legends/lol-worlds-2022-had-a-record-breaking-5-1-million-viewers-1977804/> (08. prosinca 2022.)

⁴¹ Esports Earning, (n. d.), *Largest Overall Prize Pools in Esports* Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (11. prosinca 2022.)

3.1. EVALUACIJA ESPORTA

Evaluacija može pomoći u prepoznavanju trendova i prilika unutar esport industrije, kao i područja za poboljšanje potencijalnih izazova. Scholz i Nothelfer (2022.) u svom radu navode kako esport nije jedan, homogeni ekosustav, već je vrlo heterogen (u smislu sadržaja videoigara, načina na koji se igraju i izdavačeve strategije koja stoji iza svakog ekosustava) i stoga ima nekoliko univerzalnih industrijskih standarda. Redovita procjena neophodna je za razumijevanje trenutnog stanja i buduće putanje (Scholz i Nothelfer, 2022). Isti autori navode kako su mnoge različite organizacije i pojedinci uključeni u procjenu esporta, primjerice industrijski analitičari, investitori, medijske kuće i tvrtke za igre. Neke ključne metrike koje se obično koriste u procjeni esporta uključuju prihode generirane od sponzorstava, oglašavanja i prodaje robe, kao i broj aktivnih igrača i veličinu publike. Ostali čimbenici koji se uzimaju u obzir pri ocjeni esporta popularnost su različitih igara i platformi, rast esport liga i turnira te dostupnost infrastrukture kao što su namjenske esport arene i usluge internet prijenosa. Rezultate esport evaluacija mogu koristiti različiti dionici, kao što su igrači, timovi, organizatori i sponzori, za donošenje informiranih odluka i planiranja budućnosti kao osiguravanja kontinuiranog rasta i uspjeha. Izrazitu heterogenost možemo objasniti time što su uključene različite igre, platforme, turniri, igrači i dr. Ova raznolikost može otežati točnu procjenu i evaluaciju industrije u cjelini, jer različite igre i natjecanja mogu imati različita pravila, formate i zahtjeve. Osim toga, industrija esporta se neprestano razvija, s novim igrama, platformama i tehnologijama koje se stalno pojavljuju, što dodatno pridonosi njezinoj heterogenosti. Ta se raznolikost može smatrati i snagom i izazovom za industriju esporta, budući da dopušta širok raspon prilika i iskustava, ali također otežava uspostavljanje jasnih standarda i praksi u cijelom sektoru (Scholz i Nothelfer, 2022).

Jenny i suradnici (2021.) su u svojoj analizi utvrdili da u domeni obrazovanja postoje najmanje 74 visokoškolske ustanove diljem svijeta primarno u Sjevernoj Americi i Europi, koje su ponudile 95 različitih programa prvostupnika, svjedodžbi, dodiplomskih studija, magisterij i/ili tehničke stupnjeve/diplome esporta. Većina ih se izvodi na engleskom jeziku i usmjerena je na studije koji su povezani s poslovanjem esporta (menadžment, marketing, poduzetništvo). Prosječni program sastoji se od oko šest različitih modula specifičnih za esport (Jenny i sur., 2021)

Funk i suradnici (2018.) u svom radu navode kako je 2014. godine Sveučilište Robert Morris postalo prvo sveučilište koje nudi sportske stipendije igračima. Od tada je nekoliko drugih sveučilišta slijedilo njihov primjer, uključujući Sveučilište Utah, na kojemu je prva škola s atletske konferencije Power Five⁴² koja je službeno priznala esport kao sveučilišni atletske program. Ove su stipendije pionirski korak u prepoznavanju i podržavanju rastućeg područja esporta i utiru put drugim sveučilištima koja će moći nuditi slične mogućnosti igračima (Funk i sur., 2018).

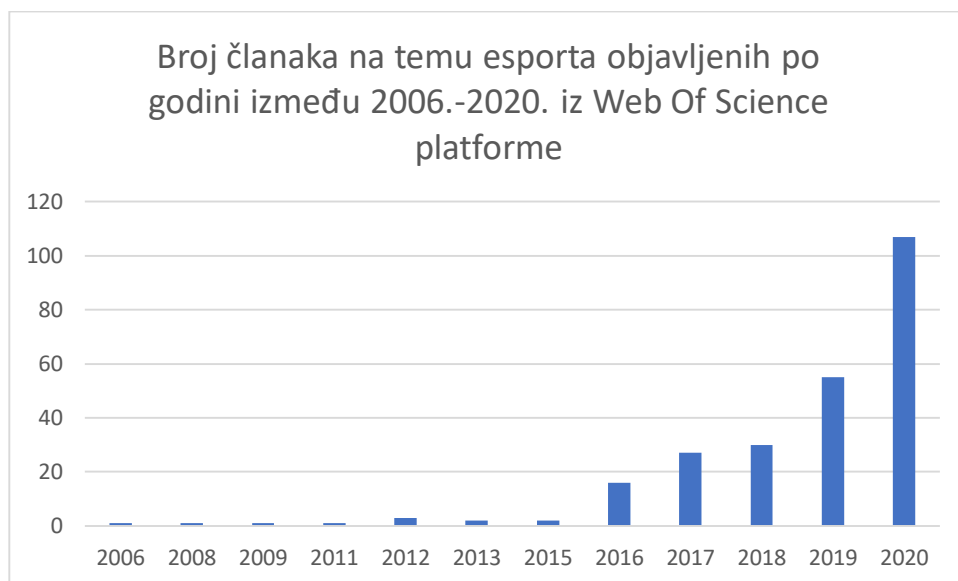


Slika 4. Prikaz visokoškolskih ustanova u Europi za obrazovanje u esportu

Izvor: Prilagođeno Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). Esports. edu: An inventory and analysis of global higher education esports academic programming and curricula. *International Journal of Esports*. Preuzeto s <https://www.ijesports.org/article/59/html> (09. prosinca 2022.)

⁴² Atletska konferencija Power Five izraz je koji se koristi u sveučilišnom sportu za označavanje pet glavnih atletske konferencije u Sjedinjenim Državama. Te konferencije su konferencija Atlantic Coast (ACC), konferencija Big Ten, konferencija Big 12, konferencija Pac-12 i jugoistočna konferencija (SEC). Ove se konferencije smatraju najprestižnijim i najutjecajnijim u sveučilišnom sportu, a obično imaju najveće proračune i najuspješnije atletske programe. Izraz Power Five skovan je kako bi se te konferencije razlikovale od ostalih, manje istaknutih konferencija u sveučilišnom sportu. Jackson, V., (n. d.), *Why Power 5 Football Athletes Drive The Case For Compensation*. Preuzeto s <https://athleticdirector.com/articles/why-power-5-football-athletes-drive-the-case-for-compensation/> (10. prosinca 2022.)

Na Slici 4. zelena boja označava dodiplomski studij, plava diplomski studij, a crvena tehnički stupanj/diplomu. Program označen zvjezdicom (*) više ne postoji. Tekst u više boja označava postojanje obje vrste programa. Linije pokazuju mjesta gdje se izvodi više programa. Datumi početka programa, navedeni iza svake institucije, kreću se od 2004. do 2020. godine (Jenny i sur., 2021). Collis (2020.) u svojoj knjizi citira Tim Loewa, osnivačkog administratora esport programa Becker Collegea koji govori da je esport najakademskiji predmet zbog svoje interdisciplinarnе prirode, koja uključuje područja studija kao što su sportski menadžment, umjetnost i dizajn, te programiranje. Ovo se također smatra najvećim izazovom u poučavanju esporta jer postoji mnogo različitih načina da mu se pristupi. Pristup koji se koristi u ovoj ustanovi je fokus na menadžment, ali to nije nužno jedini i pravi način (Collis, 2020). Prema bibliometričkom istraživanju Yamanake i sur. (2021.), koje je uključivalo brojne članke preuzete iz baze podataka Web of Science⁴³, a koji su sadržavali termine “eSport”, “electronic sport” ili “esport“, ustanovljeno je kako se interes za esportom povećao i u domeni znanstvenog istraživanja (Grafikon 6.).



Grafikon 6. Broj članaka na temu esporta objavljenih po godini između 2006.-2020. na Web Of Science platformi (Yamanaka i sur., 2021.)

⁴³ Platforma Web of Science korisnicima omogućuje pretraživanje članaka, zbornika radova s konferencija i drugih istraživačkih dokumenata koristeći niz kriterija, kao što su autor, naslov, časopis i godina izdanja. Također pruža alate za analizu i vizualizaciju istraživačkih podataka, kao što su analiza citata i mapiranje citata. Ove značajke čine Web of Science vrijednim izvorom za istraživače i druge stručnjake koji trebaju pristupiti znanstvenim i akademskim informacijama i procijeniti ih.

Moderni esport relativno je mlada industrija, ali je došla daleko kao neovisan proizvod digitalizacije i informacijske tehnologije (IT) koji se međusobno podržavaju i unaprjeđuju. Korištenje IT-ja i digitalizacije u esportu omogućilo je rast i razvoj industrije, a rast esporta stvorio je nove prilike i izazove za IT industriju i digitalizacije, što se najbolje uočava u primjeni i prognozama za korištenje kriptovaluta kao sredstvo plaćanja (igrača, nagrada turnira, kladenja i prijenosa vrijednosti).^{44, 45, 46}

Sve navedeno do sada je i pokazatelj i razlog porasta interesa za esportom što prikazuje i činjenica da je za vrijeme pandemije bolesti COVID-19, esport pridobio još više gledatelja i povećanog interesa (Kim i sur., 2021). Funk i suradnici (2018.) tvrde dok su svi esportovi video igre, sve video igre nisu nužno esport, te da video igre moraju imati strukturu (pravila), organizaciju (pridržavanje pravila) i natjecanje (jasne pobjednike i gubitnike) kako bi se smatrale esportom. Danas je esport proširio svoje djelovanje u različite sfere društva, ali još uvijek nije priznat kao sport. Kao glavnu kritiku većina će navesti nedostatak fizičke aktivnosti. Ali ako pogledamo razne pucačke discipline (pištolj, puška, luk i strijela) koje su prisutne u Olimpijskim disciplinama, možemo primijetiti kako integriraju opremu koja je dizajnirana kako bi se smanjio učinak na pokret tijela. Specijalizirana oprema poput jakne, hlača, obuća, rukavica i dr. smatra se osnovnom opremom za uspjeh u ovom sportu. Jednako poput navedenih disciplina, fizičke vještine koje su potrebne za esport uglavnom se oslanjaju na fine motorike, a one zajedno sa strategijom, direktno utječu na ishod esport natjecanja. Ovi fini pokreti, koji se mjere kao broj poteza u minuti (APM – eng. actions per minute), kod profesionalnih esport igrača dolaze do brojke 400 – 500, dok kod početnika je ta brojka nešto niža i iznosi oko 50 poteza u minuti (Funk i sur., 2018).

⁴⁴ Esports News UK, (03. kolovoza 2022.), *How Is Crypto Being Used in Esports*. Preuzeto s <https://esports-news.co.uk/2022/08/03/how-is-crypto-being-used-in-esports/> (09. prosinca 2022.)

⁴⁵ Dom, Z., (24. veljače 2022.), *Newzoo Predicts Video Games to Shift Towards Blockchain Technologies*. Preuzeto s <https://www.bitdegree.org/crypto/news/newzoo-insights-predicts-blockchain-gaming-to-take-off-in-2022> (09. prosinca 2022.)

⁴⁶ Chadha, P., (22. siječnja 2022.), *Is blockchain-based gaming the future of gaming and Esports*. Preuzeto s <https://www.financialexpress.com/brandwagon/is-blockchain-based-gaming-the-future-of-gaming-and-esports/2413024/> (09. prosinca 2022.)

Kada analiziramo profesionalce u esportu, potrebno je definirati i opremu koju najčešće koriste. Općenito, računalni periferni uređaji bitan su dio računalnog iskustva jer korisnicima omogućuju proširenje funkcionalnosti i performansi njihovih računala.⁴⁷ Možemo ih podijeliti, uz pridodan pridjev gaming (igrači, za igre), na nekoliko linija proizvoda:

- 1) Gaming monitori
- 2) Gaming namještaj
- 3) Gaming miševi
- 4) Gaming tipkovnice
- 5) Gaming headseti
- 6) Gaming streaming oprema
- 7) Gaming oprema (gaming odjeća, dodaci i dr.)

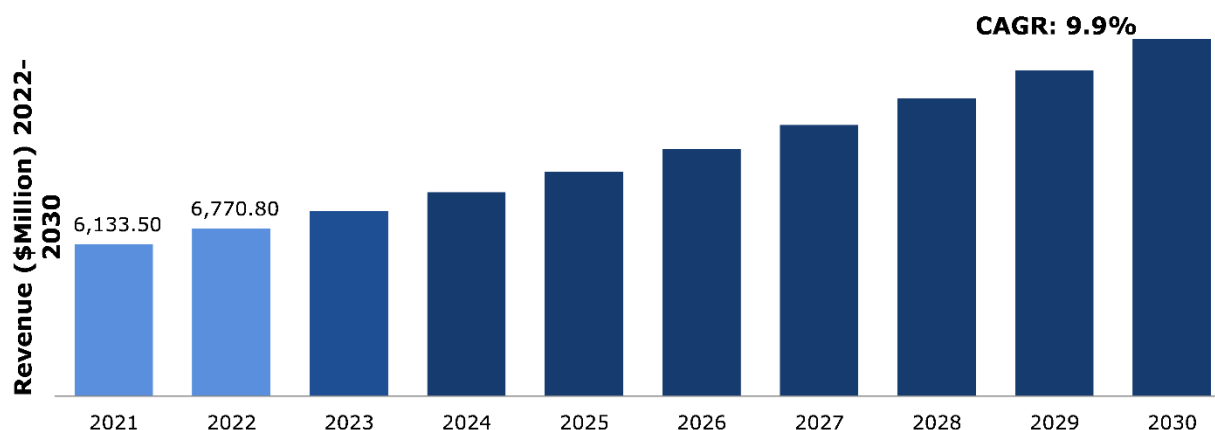
Svaki od navedenih proizvoda može dolaziti od različitih proizvođača, među kojima su jedni od najvećih: Razer Inc., Sennheiser Electronic, Zowie Benq, Logitech, SteelSeries, ali i mnogi drugi.⁴⁸

Osim što se na specijaliziranim stranicama može pronaći što neki od najpoznatijih esportaša koriste od računalne periferije i komponenti, mogu se pronaći i postavke koje koriste u igri. Sve to kako bi se približila povezanost i nadogradilo iskustvo prosječnog esport entuzijasta sa svojim omiljenim esport igračima. A interes za gaming periferijom možemo vidjeti i prema grafičkom prikazu (Grafikon 7.) vrijednosti globalnog tržišta perifernih uređaja za igre koji je 2021. godine iznosio preko 6,13 milijardi američkih dolara, a predviđa se da će dosegnuti 14 milijardi do 2030. godine.⁴⁹

⁴⁷ Hrvatska enciklopedija, (2021), *računalna periferija*. Preuzeto s <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=68254> (09. prosinca 2022.)

⁴⁸ The Express Wire, (07. prosinca 2022.), *Peripherals Gaming Market Growth Revenue Update 2023 | Analysis by Top Manufacturers, Demand and Developments, Future Trends and Size Forecast to 2029*. Preuzeto s <https://www.marketwatch.com/press-release/peripherals-gaming-market-growth-revenue-update-2023-analysis-by-top-manufacturers-demand-and-developments-future-trends-and-size-forecast-to-2029-2022-12-07> (09. prosinca 2022.)

⁴⁹ Research Dive, (2022), *Gaming peripherals market report*. Preuzeto s <https://www.researchdive.com/8523/gaming-peripherals-market> (09. prosinca 2022.)



Grafikon 7. Vrijednost globalnog tržišta perifernih uređaja za igre s projekcijom do 2030.

Izvor: <https://www.researchdive.com/8523/gaming-peripherals-market>

Prema posljednjem globalnom izvješću o tržištu esporta i streaming uslugama, Newzoo navodi da će 2022. esport publika dosegnuti 532 milijuna, dok prognoziraju 640,8 milijuna do kraja 2025. (Grafikon 8.). Ljubitelji esporta (eng. esports enthusiasts) ljudi su koji gledaju profesionalni esport sadržaj više od jednom mjesečno.⁵⁰ U 2021. žene su činile 34% ljubitelja esporta, pri čemu je 24% žena bilo u dobi između 21 i 65 godina, a preostalih 10% bilo je između 10 i 20 godina. Ljubitelji esporta atraktivno su ciljno tržište za potrošačke robne marke, budući da je vjerojatnije da su zaposlenici s punim radnim vremenom i imaju visok prihod u usporedbi s općom online populacijom.⁵¹

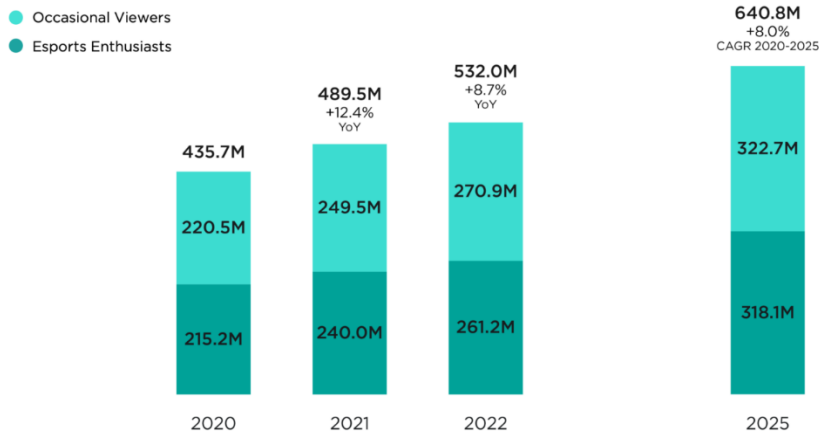
⁵⁰ Newzoo International B.V., (2022), *Global Games Market Report 2022*. Preuzeto s <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (07. prosinca 2022.)

⁵¹ Newzoo International B.V., (2022), *Global Games Market Report 2022*. Preuzeto s <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (07. prosinca 2022.)



Esports Audience Growth

Global | For 2020, 2021, 2022, and 2024



Due to rounding, esports enthusiasts and occasional viewers do not add up to the total audience in 2022.

©Newzoo | April 2022 Global Esports and Live Streaming Market Report
newzoo.com/esports-report

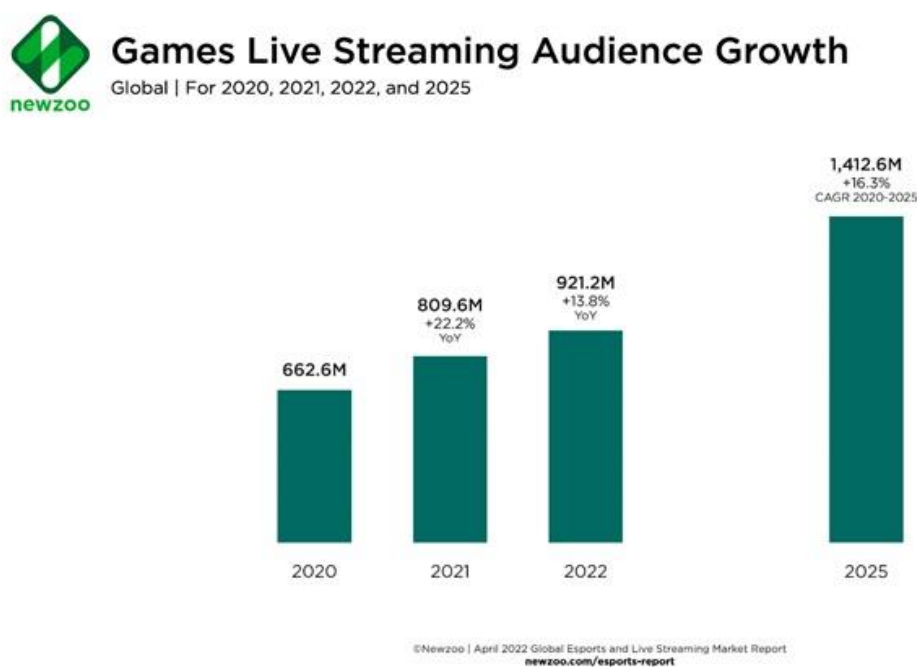
Grafikon 8. Pregled rasta publike esporta u svijetu s projekcijom do 2025.

Izvor: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (07. prosinca 2022.)

Li (2016.) u svojoj knjizi govori kako su u tradicionalnim sportovima muškarci i žene obično odvojeni na temelju bioloških razlika, poput razine testosterona i fizičke snage. Međutim, u svijetu esporta, nema takvih jasnih fizičkih prepreka, ali još uvijek postoje kulturološke prepreke koje industriju mogu učiniti nesigurnim prostorom za igračice. Igračice se često suočavaju s više uznemiravanja, pažnje i pritiska od obožavatelja, a mogu biti strože osuđivane od svojih muških kolega. Zagovornici rodne ravnopravnosti tvrde da iako možda ne postoji biološki razlog zašto žene imaju poteškoća u natjecanju u esportu u usporedbi s muškarcima, kulturološke i ekonomske prepreke i dalje postoje (Li, 2016).

Postoje mnoge organizacije i pojedinci koji rade na promicanju ravnopravnosti spolova u esportu. To uključuje organizacije koje podržavaju igračice, poput Women in Games i Global Gaming Women. Iako su žene još uvijek nedovoljno zastupljene u industriji esporta unatoč

činjenici kako čine gotovo polovicu (48%) populacije ljudi koji igraju igre, ženski esport nastavlja rasti te u usporedbi sa 2021. godinom bilježe rast za 1,5 puta više u 2022. godini.^{52,53} Newzoo (2022.) također navodi kako je publika za prijenose videoigara uživo dosegla brojku od preko 810 milijuna u 2021., s Twitchom i YouTube Gamingom kao vodećim platformama na zapadu. Očekuje se da će publika porasti za 13,8% 2022. godine i premašiti 1 milijardu gledatelja 2023. godine (Grafikon 9.). Twitch je zabilježio povećanje broja gledanih sati od gotovo 26% u odnosu na prethodnu godinu, na gotovo 20 milijardi. YouTube je na drugom mjestu s 4,7 milijardi sati. Newzoo očekuje da će publika porasti na 1,41 milijardu do 2025., s ukupnom godišnjom stopom rasta od +16,3%.⁵⁴



Grafikon 9. Prikaz rasta svjetske publike prijenosa videoigara uživo s projekcijom do 2025.

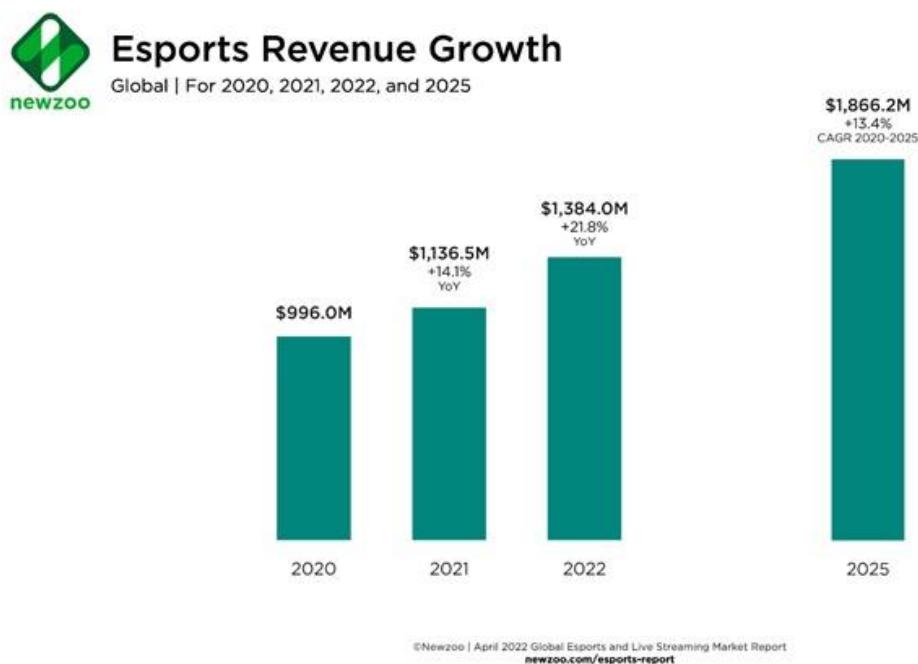
Izvor: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (07. prosinca 2022.)

⁵² Rousseau, J., (07. lipnja 2022.), *ESA: 48% of game players are female and 29% identify as people of color*. Preuzeto s <https://www.gamesindustry.biz/esa-48-percent-of-video-game-players-are-female-and-29-percent-identify-as-people-of-color> (10. prosinca 2022.)

⁵³ Markov, R., (05. siječnja 2023.), *Female Esports Viewership Recap 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/female-esports-2022-recap> (07. siječnja 2023.)

⁵⁴ Newzoo International B.V., (2022), *Global Games Market Report 2022*. Preuzeto s <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (07. prosinca 2022.)

Očekuje se da će industrija esporta generirati gotovo 1,38 milijardi američkih dolara prihoda do kraja 2022. s projekcijom za 2025. u iznosu od 1,86 milijardi (Grafikon 10.). Očekuje se da će za 2022. Kina činiti gotovo jednu trećinu prihoda, dok su najbrže rastuće regije za 2020.-2025. jugoistočna Azija (27,6%), središnja južna Azija (23,4%) i Latinska Amerika (19%).⁵⁵



Grafikon 10. Rast prihoda esport tržišta s projekcijom do 2025.

Izvor: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (11. prosinca 2022.)

Esport ima i svoju tamniju stranu koja se tiče varanja, dopinga i namještanja mečeva. Schöber i Stadtmann (2022.) u svom radu navode kako varanje u video igrama podrazumijeva korištenje neovlaštenih pomagala ili iskorištavanje grešaka u igri čime se krše pravila igre ili natjecanja. Kao neetična praksa, varanje nastoji pružiti nepravednu prednost u raznim situacijama. Na primjer, programi za varanje mogu omogućiti igračima da vide kroz zidove ili omogućiti oružju da automatski cilja i puca u protivnike u tren oka. Isti autori također govore u svom radu kako organizatori, izdavači i drugi dionici u esportu dosljedno smišljaju mjere za sprječavanje i borbu protiv varanja u industriji. Varanje nije samo značajan problem

⁵⁵ Newzoo International B.V., (2022), *Global Games Market Report 2022*. Preuzeto s <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (07. prosinca 2022.)

u esportu, već u video igrama u cjelini, što utječe na igre koje nisu dio domene esporta. Posljedično, odlučnost u borbi protiv varanja važna je za izdavače unutar i izvan sfere esporta. U esportu se određeni lijekovi, kao što je Adderall, koji se obično propisuje za liječenje poremećaja pažnje i hiperaktivnosti, mogu koristiti za varanje. Adderall ima stimulirajuće i euforične učinke koji mogu izoštriti fokus i pažnju, dajući nepravednu prednost onima koji ga koriste na neprikladan način (Schöber i Stadtmann, 2022).

DiFrancisco-Donoghue i Balentine (2018.) su u svom radu prikazali istraživanje s više od 40 igrača esporta s pet različitih sveučilišta u kojem je otkriveno da prosječni igrač bilježi 3-4 sata vježbanja dnevno, dok ozbiljni natjecatelji vježbaju više od 10 sati dnevno. Najčešća pritužba među igračima bila je umor očiju, zatim bolovi u leđima i vratu te ozljede zapešća i ruke. Nadalje, 24% igrača izjavilo je da tjelesno ne vježba na bilo koji način, dok je 30% reklo da pokušava vježbati 30-60 minuta nekoliko puta tjedno. Zabilježeno je i korištenje stimulansa, poput kofeina i ritalina, kako bi ostali usredotočeni tijekom natjecanja. Ovi nalazi naglašavaju potrebu za pružanjem podrške esport igračima u promicanju kondicije i zdravlja (DiFrancisco-Donoghue i Balentine, 2018).

Hilton (2022.) u članku također navodi kako jedan od problema esporta leži u činjenici da su igre koje se igraju, kao što su Valorant i Fortnite, intelektualno vlasništvo tvrtki poput Riot Gamesa i Epic Gamesa. Ove igre nije lako replicirati i zahtijevaju visoku razinu stručnosti i specijalizirani softver. Stoga je uspjeh esporta u konačnici u rukama izdavača videoigara. Međutim, te tvrtke nemaju iskustva kao davatelji sportskih franšiza, što dovodi do pitanja hoće li esport biti prioritet u njihovim planovima. Malo je vjerojatno da će najveće video igre postati besplatne ili otvorenog koda, pa se industrija mora pomiriti s individualnom poslovnom prirodom svake igre.⁵⁶

Istraživanje o prednostima esporta i igranja videoigara pokazalo je da te aktivnosti mogu imati pozitivne učinke na mentalno zdravlje, kognitivne sposobnosti i društvene vještine. Na primjer, studija objavljena u časopisu *Frontiers in Psychology*⁵⁷ otkrila je da igranje videoigara

⁵⁶ Hilton, N. (25. srpnja 2022.), *5 Problems Esports Needs to Solve*. Preuzeto s <https://nickfhilton.medium.com/5-problems-esports-needs-to-solve-2bf7ee33fb71> (11. prosinca 2022.)

⁵⁷ Pallavicini, F., Ferrari, A., Mantovani, F., (07. studenog 2018.), *Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population*. Preuzeto s <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02127/full> (11. prosinca 2022.)

može poboljšati kognitivne sposobnosti, poput prostorne navigacije, pamćenja i percepcije. Druga studija, objavljena u *Journal of Medical Internet Research*⁵⁸, otkrila je da igranje video igara može smanjiti simptome depresije i tjeskobe. Također, postoji studija o prednostima esporta prema kojoj sudjelovanje u esportu može poboljšati društvene vještine, poput komunikacije i timskog rada.⁵⁹ Još jedna od pozitivnih stvari je sposobnost esporta za društveno uključivanje ranjivih skupina, primjerice omogućuje se osobama s invaliditetom da se ravnopravno natječu sa svojim fizički sposobnim kolegama. Kao primjer može poslužiti tim Permastunned koji je službeno najveći esport tim za osobe s invaliditetom.⁶⁰

3.2. NAJVEĆA ESPORT NATJECANJA

Poljski grad Katowice 2013. dobio je prvi Intel Extreme Masters event koji je održan u Spodek Areni koja ima kapacitet od 11 i pol tisuća ljudi (Slika 5.).



Slika 5. Dvorana u kojoj se održava esport turnir Intel Extreme Masters u Katowicama

Izvor: <https://archive.esportsobserver.com/iem-katowice-city-council/>

⁵⁸ Mandryk, R. L., Birk, M. V., (20. travnja 2017.), *Toward Game-Based Digital Mental Health Interventions: Player Habits and Preferences*. Preuzeto s <https://www.jmir.org/2017/4/e128/> (11. prosinca 2022.)

⁵⁹ Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., Polman, R., (24. siječnja 2022.), *Examining the Impact of School Esports Program Participation on Student Health and Psychological Development*. Preuzeto s <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.807341/full#B73> (11. prosinca 2022.)

⁶⁰ Pilastro, E., (03. prosinca 2022.), *Permastunned breaks record as largest esports team for people with disabilities*. Preuzeto s <https://www.guinnessworldrecords.com/news/2022/12/permastunned-breaks-record-as-largest-esports-team-for-people-with-disabilities-727757> (11. prosinca 2022)

Katowice zbog esporta, odnosno ESL One i Intel Extreme Masters turnira, posjeti oko 170 tisuća ljudi, a ta brojka iz godine u godinu raste.⁶¹

Ostala popularna natjecanja su ona u najpopularnijim esport naslovima. Svjetsko prvenstvo u videoigri League of Legends pod nazivom Worlds, održava se pred kraj godine (Slika 6.). 2022. godine turnir je pratilo preko pet milijuna gledatelja.⁶²



Slika 6. Turnir u igri League of Legends, Worlds 2019.

Izvor: https://nexus.leagueoflegends.com/wp-content/uploads/2019/12/1920_40tzez71n2erk5frh82a-1200x630.jpg

Ovaj popis predstavlja pet najboljih igara u esportu na temelju iznosa dodijeljenih nagrada, uz broj turnira na kojima su igre odigrane. Ove su igre odabrane na temelju informacija objavljenih na internetu, uključujući novinske članke, objave na forumima i druge javno dostupne izvore.⁶³

- 1) Igra Dota 2 odigrala se na 1717 turnira i dodijeljeno je 310,65 milijuna dolara novčanih nagrada.
- 2) Igra Fortnite odigrala se na 1030 turnira i dodijeljeno je 145,19 milijuna dolara novčanih nagrada.

⁶¹ Kornaszewski, J., (n. d.), *Katowice: A City in Poland Became the World Esports Capital (Case Study)*. Preuzeto s <https://prowly.com/magazine/katowice-a-city-in-poland-became-the-world-esports-capital-case-study/> (11. prosinca 2022.)

⁶² Fisher, C., (06. studenog 2022.), *LoL Worlds 2022 had a record-breaking 5.1 million viewers*. Preuzeto s <https://www.dexerto.com/league-of-legends/lol-worlds-2022-had-a-record-breaking-5-1-million-viewers-1977804/> (08. prosinca 2022.)

⁶³ Esports Earnings, (n. d.), *Largest Overall Prize Pools in Esports*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (07. prosinca 2022.)

- 3) Igra Counter-Strike: Global Offensive odigrala se na 6456 turnira i dodijeljeno je 142,70 milijuna dolara novčanih nagrada.
- 4) Igra League of Legends odigrala se na 2755 turnira i dodijeljeno je 98,32 milijuna dolara novčanih nagrada.
- 5) Igra Arena of Valor odigrala se na 123 turnira i dodijeljeno je 59,00 milijuna dolara novčanih nagrada.

Značajno je i natjecanje The International u organizaciji Valvea, kompaniji koja stoji iza esport igre Dota 2 (Slika 7.). The International je poznat po tome što drži rekord za najveći iznos nagradnog fonda koji je 2021. iznosio malo više od 40 milijuna dolara.⁶⁴



Slika 7. Turnir u igri Dota 2, The International 2019.

Izvor: <https://www.pcgamer.com/dota-2-fans-arent-cheering-the-internationals-awkward-fake-applause/>

Upravo zbog kontinuirano velikog nagradnog fonda The International turnira, prema listi najbolje ukupno plaćenih esport igrača trenutno se u prvih 50 nalaze uglavnom igrači koji igraju Dota 2. Prvi je N0tail pravog imena Johan Sundstein sa 7,18 milijuna dolara, dok je tek

⁶⁴ Liquipedia, (15. studenog 2022.), *The International*. Preuzeto s https://liquipedia.net/dota2/The_International (07. prosinca 2022.)

na 22. mjestu igrač Fortnite-a, Bugha (Kyle Giersdorf) (Slika 8.) s osvojenih 3,49 milijuna dolara, koji je svoje bogatstvo stekao na turniru Svjetskog prvenstva u Fortniteu, održanom 2019. godine, gdje je prva nagrada bila 3 milijuna dolara, a Kyle je tada imao 16 godina.⁶⁵



Slika 8. Kyle "Bugha" Giersdorf pobijedio na Fortnite turniru 2019. godine

Izvor: <https://www.ign.com/articles/2019/07/29/fortnite-world-cup-champion-a-16-year-old-american-takes-home-3-million>

Ženska kategorija još uvijek nema esportašice koje su dosegle milijun dolara zarade, ali u top pet nalaze se dvije transrodne osobe koje imaju svoje fanove i dokaz su kako transrodne osobe mogu briljirati u svijetu esporta te naglašavaju raznolikost i inkluzivnost esport zajednice koja omogućuje sudjelovanje i uspjeh igračima svih pozadina i identiteta.⁶⁶

⁶⁵ Esports Earnings, (n. d.), *Top 100 Highest Overall Earnings*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings> (11. prosinca 2022.)

⁶⁶ Esports Earnings, (n. d.), *Top 100 Female Players*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/players/female-players> (11. prosinca 2022.)

3.3. DIONICI U ESPORTU

Industrija esporta uključuje mnogo različitih dionika, uključujući igrače, timove, organizatore turnira i sponzore. Scholz (2019.) u svojoj knjizi navodi da su dionici međusobno povezani i rade zajedno kako bi stvorili određenu vrijednost za publiku. Posljednjih godina u industriju su ušli novi dionici s različitim iskustvom, donoseći nove ideje i koncepte. Važno je razumjeti primarne i sekundarne dionike u industriji kako bismo razumjeli njezino ponašanje i dinamiku (Scholz, 2019).

Prema istom autoru, esport industrija ima šest temeljnih karakteristika koje se uglavnom nalaze kod primarnih dionika: fokus na postavljanje ciljeva, globalna i lokalna orijentacija, sklonost promjenama, raspodjela resursa bottom-up pristupom, puna je preenergičnih i pretjerano entuzijastičnih i predinamičnih sudionika, te je pod jakim utjecajem digitizacije. Ove karakteristike pomogle su industriji da se razvije i napreduje, a važne su za organizacije koje žele uspjeti u industriji esporta (Scholz, 2019).

Primarni dionici:

- 1) Programeri igara ključan su dionik u industriji esporta jer stvaraju igre koje se igraju u esport natjecanjima.
- 2) Organizatori natjecanja su važan dionik u ekosustavu esporta jer su odgovorni za organizaciju i vođenje esport natjecanja.
- 3) Profesionalni timovi važan su dionik u industriji esporta za stvaranje održivog okruženja za natjecanja visoke razine.
- 4) Profesionalni igrači najvažniji su dionik u industriji esporta iako postoji velik broj amaterskih igrača koji žele postati profesionalci i živjeti od igranja.
- 5) Pružatelji usluga i zajednice koji su ključni za dopiranje do publike i omogućavanje konzumacije esport sadržaja.

Sekundarni dionici:

- 1) Upravljačka tijela - koja provode pravila i propise i rade na stvaranju upravljačkih struktura unutar industrije.
- 2) Sportske organizacije - koriste različite strateške pristupe za ulazak na tržište esporta, kao što je stvaranje esport timova ili partnerstvo s postojećim timovima.

- 3) Sponzori - Sponzorstva su glavni pokretač industrije esporta, mogu odigrati ključnu ulogu u podržavanju rasta i razvoja industrije.
- 4) Opća javnost - Percepcija javnosti o esportu može utjecati na uspjeh poslovanja u industriji.
- 5) Investitori, poduzetnici, mediji i dioničari – Prvenstveno su usredotočeni na ostvarivanje profita od esporta i kao rezultat toga mogu riskirati kako bi postigli značajne stope rasta.

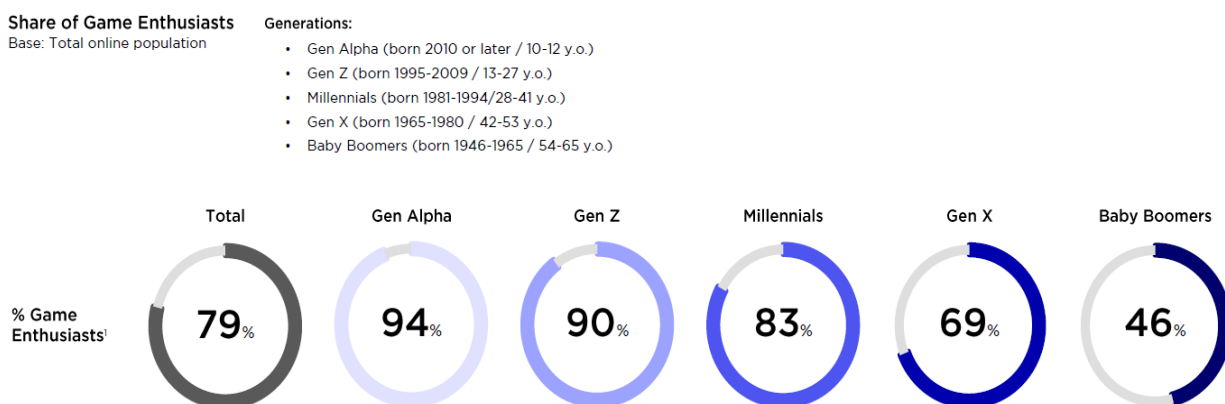
Scholz (2019.) također definira publiku kao centralnu točku između primarnih i sekundarnih dionika koja predstavlja ključnog dionika u industriji esporta jer publika je ona koja konzumira sadržaj i pokreće njezin rast. Publika je blisko povezana s kulturom igranja, a mnogi članovi publike također su profesionalni igrači. Svi dionici su međusobno povezani, uključujući investitore i medijske tvrtke, oslanjaju se na publiku u stvaranju vrijednosti i ostvarivanju profita. Međutim, kratkoročni fokus na profit mogao bi u konačnici dovesti do dugoročnog neuspjeha, stoga je važno da svi dionici integriraju publiku u svoj poslovni model (Scholz, 2019).

3.4. MARKETING U ESPORTU

Klarić (2021.) u svom radu govori da se esport marketing može promatrati kao samostalna vrsta marketinga ili kao dio cjelokupnog marketinškog plana brenda. Predstavlja nove mogućnosti koje nisu bile dostupne u digitalnom ili web marketingu, a također stvara novu sferu u kojoj se digitalni i tradicionalni marketing koriste u tandemu, s istim ciljem. Velike korporacije i robne marke prepoznaju esport kao novi izvor prihoda, a to je dovelo do razvoja inovativnih načina promicanja videoigara i esporta koji se usavršavaju kako bi privukli potencijalne kupce (Klarić, 2021).

Prema Seo (2013.), ono što esport čini tako vrijednim za marketing je razina uključenosti potrošača u proizvod. Razumijevanje ciljane publike ključno je za stvaranje učinkovitih marketinških kampanja i poruka koje će imati odjeka kod publike i u konačnici dovesti do povećanja prodaje. Otkrivanjem svoje publike može se dobiti uvid u njihove potrebe, sklonosti i ponašanja, što će omogućiti prilagodbu marketinških napora kako bi ih bolje dosegli i angažirali. To može pomoći u povećanju učinkovitosti marketinga i povećati vjerojatnost postizanja željenih rezultata.

Brendovi mogu koristiti igre kako bi doprli do svake generacije (Seo, 2013). Prema online populaciji, njih 79% se na neki način bavi igrama (Grafikon 11).⁶⁷ Ovaj angažman posebno je visok među mlađim generacijama, kao što su generacija Alpha (rođeni 2010. i poslije) i generacija Z (rođeni između 1995-2009.). Angažman u igrama ne uključuje samo igranje igara, već i gledanje sadržaja igara ili esporta, druženje u svjetovima igara ili zajednicama, praćenje streamera⁶⁸, stvaranje sadržaja za igre ili jednostavno održavanje koraka s vremenom prateći vijesti o igrama. Drugim riječima, obuhvaća širok spektar aktivnosti.



Grafikon 11. Angažman u igrama online populacije prema generacijama

Izvor: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> (12. prosinca 2022.)

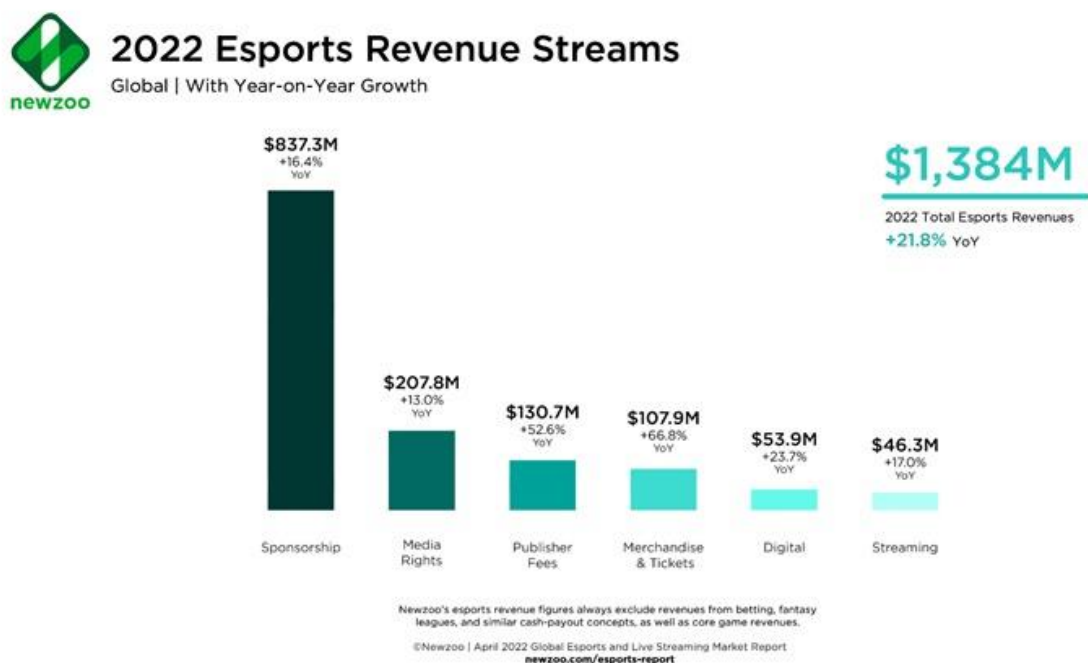
Prema poslovnoj studiji PwCa (2018.) potrošače esporta lako je identificirati i povezivanje s njima putem esporta vrlo je učinkovita marketinška metoda. Do tih potrošača teško je doći tradicionalnim putevima jer ne gledaju televiziju i uglavnom koriste software za blokiranje oglasa. Stoga je uobičajeno pronaći neendemske brendove među sponzorima esporta poput ulagača iz automobilske sektora ili pak onih iz sektora njege tijela i financijskog sektora. Prihodi od oglašavanja preko streaminga su glavni izvor prihoda za industriju esporta (PwC, 2018).

⁶⁷ Newzoo International B.V, (15. lipnja 2022.), *How Consumers Are Engaging with Games in 2022 | Newzoo Consumer Insights Report*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> (11. prosinca 2022.)

⁶⁸ Streamer je osoba koja se emitira uživo na internetu. Najčešće dok igra videoigre ili se bavi drugim aktivnostima. Dijele svoja iskustva na platformama poput Twitcha ili YouTubea, gdje ih gledatelji mogu gledati i komunicirati s njima u stvarnom vremenu putem chata ili komentara. Streameri često grade zajednice oko svog sadržaja u kojem se zabavljaju i povezuju sa svojom publikom.

Kim i suradnici (2021.) navode da je trenutačno većina obožavatelja i gledatelja esporta mlađa publika, ali ova generacija će odrasti i upoznati mlađe generacije s esportom, stvarajući veću publiku. Kako mlađa generacija počinje imati veću kupovnu moć, trgovci moraju razumjeti njihove obrasce potrošnje kako bi učinkovito doprli do njih. Važno je napomenuti kako će demografske promjene utjecati na kulturu i percepciju, a marketinški naponi trebali bi se usredotočiti na rastuće digitalno tržište i trendove u digitalnoj potrošnji (Kim i sur., 2021).

Prema Grafikonu 12. možemo primijetiti kako sponzorstva čine većinu prihoda u 2022. (837,3 milijuna dolara, porast od 16,4%), a povećani rast dolazi od naknade izdavača (130,7 milijuna dolara, rast od 52,6%) te roba i prodaja ulaznica (107,9 milijuna dolara, rast od 66,8%). Rat koji je u tijeku s Rusijom i Ukrajinom mogao bi potencijalno utjecati na prihode, osobito ako se prelije na druga područja Europe.⁶⁹



Grafikon 12. Priljev prihoda od esporta u 2022.

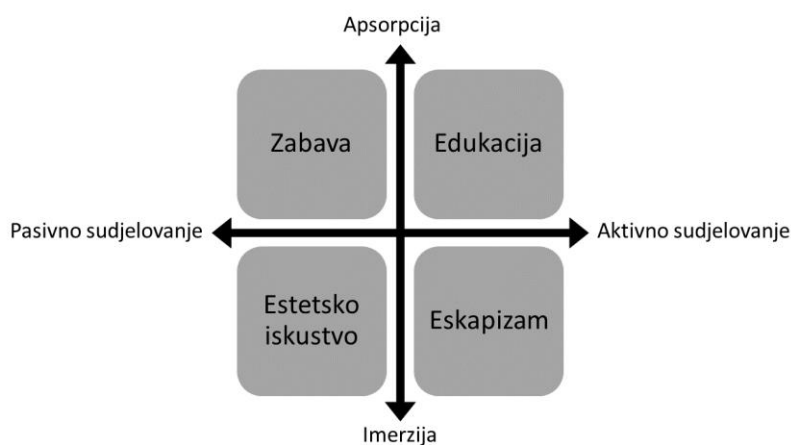
Izvor: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (11. prosinca 2022.)

⁶⁹ Newzoo, (19. travnja 2022.), *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (11. prosinca 2022.)

Sponzorstva se često uspoređuju s oglasima jer se oboje mogu koristiti za postizanje istih ciljeva izlaganja robne marke i stvaranja svijesti o proizvodima ili uslugama. Međutim, sponzorstva su neizravnija od reklama i nose rizik da sponzorirana strana bude ta koja stvara svijest o brendu. Sponzorstva također mogu dosegnuti širu publiku od reklama i mogu biti učinkovitija kada je ciljana publika u prihvatljivijem okruženju (Hiltscher i Scholz, 2019).

Vrijednosti koje proizlaze iz razvoja tržišta proizvoda i usluga u zadnjih 20 godina dopunjuju i vrijednosti proizašle iz nezaboravnih i osobnih iskustava.⁷⁰ Seo (2013.) navodi kako praćenje esporta također može pružiti nezaboravno, originalno i zanimljivo iskustvo kod gledatelja. S obzirom na to da publika svakom godinom kontinuirano raste, industrija može očekivati i rast prihoda. Ukupnu vrijednost potrošnje esporta čini skup višestrukih marketinških aktivnosti od strane povezanih kompanija, online zajednice, upravljačkih i organizacijskih tijela i drugih dionika. Doživljaj svakog pojedinog esporta poseban je i jedinstven događaj integriran djelovanjem određenih kompanija i potrošača (Seo, 2013).

Potrošač može percipirati četiri područja iskustva: edukacijsko, eskapističko, estetsko i zabavno iskustvo, a prema literaturi su prepoznatljivo nazvani 4E prema engleskim riječima za ove pojmove (Pine i Gilmore, 1998), što prikazuje sljedeća slika (Slika 9.).



Slika 9. 4E kvadranti

Izvor: Prilagođeno prema Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. *Journal of Marketing Management*, 1542–1560.

⁷⁰ Pine, J. B., & Gilmore, J. H., (1998.) *Welcome to the experience economy*. Preuzeto s <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-theexperience-economy> (23. listopada 2022.)

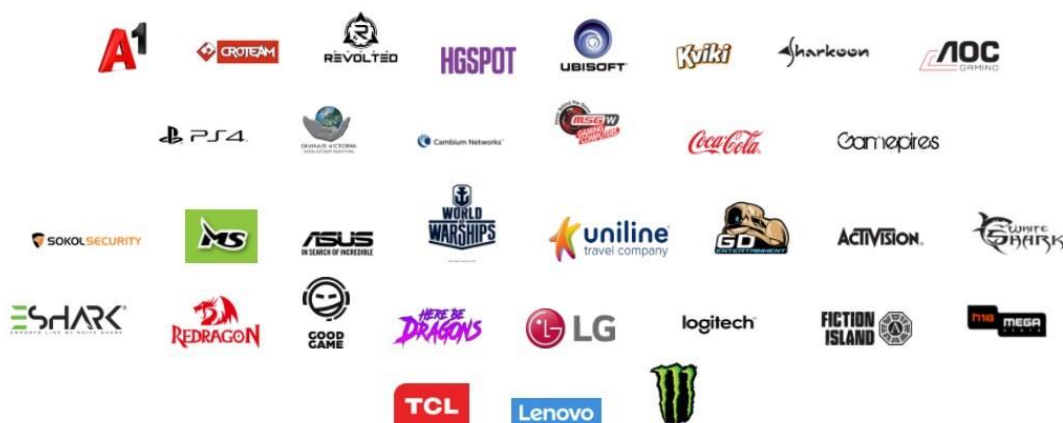
Navedeni kvadrant iskustava dijele se na horizontalni i vertikalni spektar odnosa potrošača. Horizontalni spektar ima pravac od pasivnog sudjelovanja bez stvaranje dodane vrijednosti i iskustva do aktivnog sudjelovanja u drugoj krajnosti spektra gdje potrošači imaju visoku razinu utjecaja na izgradnju iskustva. Vertikalni spektar prikazuje potrošačevo iskustvo do krajnosti. U 4E kvadrantima jako se dobro može uočiti kako je potrošač temelj vrijednosti unutar ekonomije iskustva. Marketinški stručnjaci iz 4E mogu dobiti vrijedne informacije o tome kakvo je iskustvo esporta kod potrošača i kakve su uloge kreatora esportskih događaja u procesu stvaranja iskustva (Seo, 2013). Važno je razumjeti sličnosti između esporta i tradicionalnog sporta kako bi se stvorile učinkovite marketinške strategije za industriju esporta i usmjerilo akademsko istraživanje o esportu (Pizzo i sur., 2018).

Esport je sjajno mjesto za predstavljanje onih pravih brendova koje imaju određeni odnos i povezanost s industrijom. Peti (2022.) u svom radu navodi neke od najvećih sponzora esporta koji podržavaju najuspješnije esport organizacije poput Intel, Razer, Red Bull, Mercedes-Benz, BMW, Coca-Cola i dr. Osim sponzorstva, po uzoru na Intel i njihov Intel Extreme Masters, Red Bull organizira i dva vlastita esport događaja, RedBull Wololo⁷¹ i RedBull SoloQ.⁷² Veliku podršku industriji pružaju i kladioničarske kompanije kojih je sve više kako industrija raste. Neki od popularnijih su GG.bet, Betway, BC.Game i dr.⁷³ Peti (2022.) također navodi da kao hrvatski primjer može poslužiti najveći i najposjećeniji sajam u regiji pod nazivom Reboot InfoGamer održan 2019., gdje su sponzorska poduzeća bila uglavnom iz sektora telekomunikacija, hardvera, softvera te prehrambenih proizvoda, a neke od njih se može i prepoznati na sljedećoj slici (Slika 10.).

⁷¹ Hawthorne, M., (2020). *Red Bull eSports Wololo Tournament is more than just a funny name*. Preuzeto s <https://www.esports.net/news/red-bulls-wololo-tournament-is-more-than-just-a-funny-name/> (12. prosinca 2022.)

⁷² Hawthorne, M., (2021). *Red Bull Soloq returns for 3rd year in a row and bigger than ever*. Preuzeto s <https://www.esports.net/news/red-bull-soloq-returns-for-3rd-year-in-a-row/> (12. prosinca 2022.)

⁷³ Gabriel, (12. prosinca 2022.). *Best Esports Betting Sites: Top Esports Bookmakers for Games & Bonuses*. Preuzeto s <https://newsdirect.com/news/best-esports-betting-sites-top-esports-bookmakers-for-games-and-bonuses-475628115> (14. prosinca 2022.)



Slika 10. Sponzorska i partnerska poduzeća Reboot Infogamera 2019.

Izvor: <https://www.rebootinfogamer.hr/> (23. listopada 2022.)

Sve veći broj influencera⁷⁴ koji se bave komentiranjem i streamingom na popularnim platformama ima velik broj pratitelja. Peti (2022.) tvrdi kako influenceri imaju veliku ulogu u cjelokupnom sustavu društvenih medija jer povezuju robne marke s krajnjim potrošačima. Najpopularniji, poput Twitcha, dnevno imaju milijune gledatelja na svojim kanalima (Peti, 2022). Na streaming kanalima slična je situacija, samo što uz sponzorstva, Twitch primjerice omogućava i dodatnu zaradu kroz integrirane oglase, donacije i pretplatničke provizije Twitch Bits, odnosno male donacije gledatelja.⁷⁵ Kao ilustracija za to koliki se broj gledatelja uključuje na streaming kanale mogu poslužiti primjeri najgledanijih streamera na svijetu: xQc, čiji je sadržaj do sada pregledan preko 525 milijuna puta; i popularnog igrača Ninje, koji ima više od 18 milijuna pratitelja na kanalu.⁷⁶ Svi dionici esporta od organizatora turnira, igrača, timova, influencera i robnih marki kontinuirano stvaraju smislene i zanimljive sadržaje u društvenim medijima na više jezika, što je stvorilo prostor za diferencijaciju, ali i utjecalo na daljnji razvoj industrije esporta.⁷⁷

Prema istraživanju Peti (2022.), Hrvatska već podržava rast esport industrije, ali treba povećati informiranje i popularizaciju esporta. Marketinški stručnjaci su ključni u poticanju rasta na

⁷⁴ Influencer je osoba koja je stekla popularnost (uglavnom veliki broj sljedbenika/pregleda) na platformama društvenih medija, kao što su YouTube, Twitch ili Twitter. Često imaju značajan utjecaj na mišljenja, sklonosti i odluke o kupnji svoje publike zbog svoje percipirane stručnosti, povezanosti ili karizme.

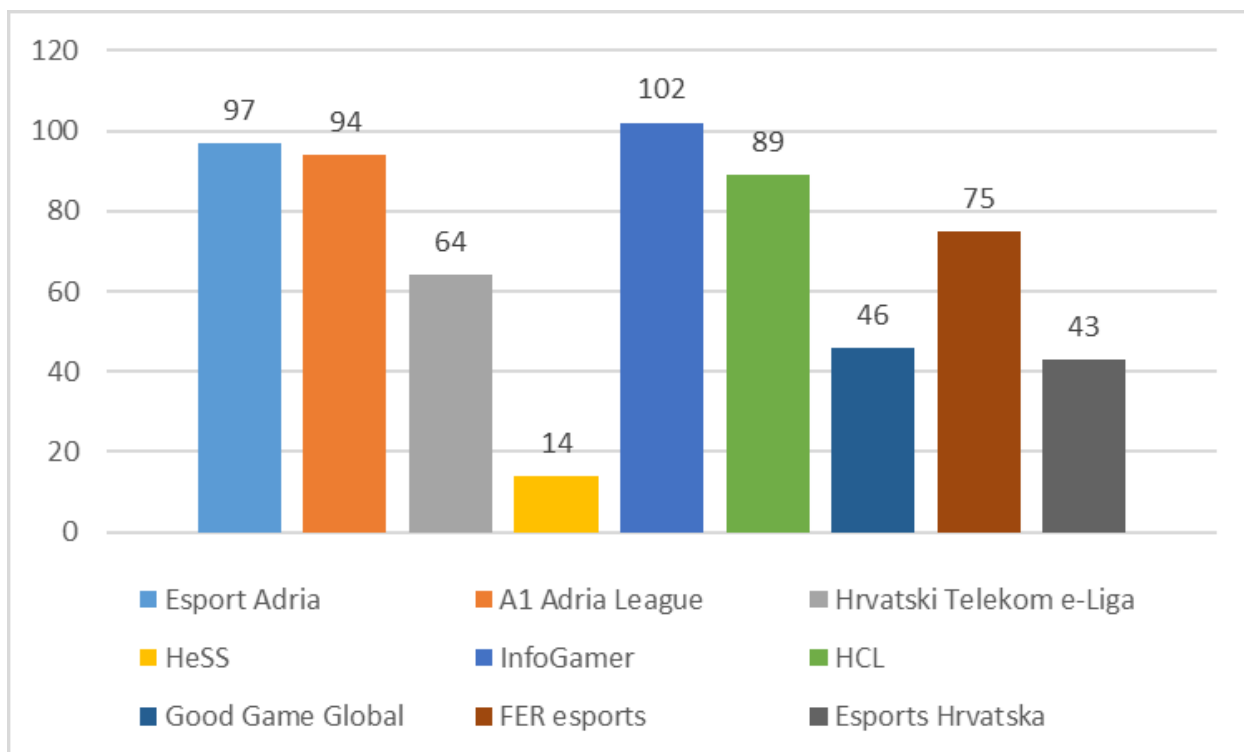
⁷⁵ Jones, B., (2018.). *Social Media and Esports: A Match Made in Marketing Heaven*. Preuzeto s <https://www.ics-digital.com/blog/social-media-and-esports-a-matchmade-in-marketing-heaven> (23. listopada 2022.)

⁷⁶ TwitchTracker, (n.d.). Preuzeto s <https://twitchtracker.com/> (12. prosinca 2022.)

⁷⁷ Fläckel, A., (2021). *How technology can further accelerate esports revenue growth?* Preuzeto s <https://blog.the-esports-bar.com/innovation/how-technology-can-further-accelerate-esports-revenue-growth/> (23. listopada 2022.)

hrvatskom tržištu, te je važno razumjeti motive potrošača. Unatoč rastu industrije, nedostatak medijskog prostora i događanja ograničava prilike za igrače i gledatelje. Analiza tržišta pokazuje da ne bi trebalo biti prepreka za ulazak zainteresiranih brendova i dionika u esport industriju. Korporacije mogu koristiti esport kanale za oglašavanje i povećanje svijesti o svom brendu što također može pomoći predstaviti korporaciju kao modernu i tehnološki potkovanu tvrtku koja ide u korak sa sadašnjom generacijom (Klarić, 2021).

Peti (2022.) u svom istraživanju od 131 ispitanika koji su barem jednom u životu gledali esport događaj, navodi da ih 95% gleda online putem streaming kanala, a 89% ispitanika bilo je muškog spola. Na pitanje o prepoznatljivosti dionika koji su uključeni u industriju esporta u Republici Hrvatskoj, najpopularniji je InfoGamer, dok je HeSS (Hrvatski eSport Savez) najmanje poznat bio ispitanicima, što možemo vidjeti i prema grafičkom prikazu (Grafikon 13.).



Grafikon 13. Prepoznate hrvatske organizacije, događaji, udruge i ostali sudionici industrije

Izvor: Peti, I. (2022). 'ISTRAŽIVANJE MOTIVA GLEDANJA ESPORTS DOGAĐAJA U REPUBLICI HRVATSKOJ', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet, <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:148:790494>

4. ESPORT U REPUBLICI HRVATSKOJ

Šimić (2022.) navodi kako korijeni esporta u našoj zemlji započinju 1997. godine kada je osnovana HINLA, odnosno Hrvatska Informatička Natjecateljska Liga. HINLA je okupljala na desetke igrača i u njoj su sudjelovale igraonice iz velikog broja gradova, a igrali su se tadašnji hitovi poput Quakea i Warcrafta. U ovoj su ligi igrali neki od najpoznatijih domaćih Quake igrača koji su uživali i svjetsku popularnost, ali s padom popularnosti LAN igraonica i HINLA je zatvorila svoja vrata. Ipak, ova domaća liga osnovana je prije mnogih najvećih i najstarijih esports liga i natjecanja te zato zaslužuje biti spomenuta u svakom razgovoru o domaćem esportu.⁷⁸ Poput popularne američke TV emisije Starcade, i kod nas u Hrvatskoj se počela emitirati slična emisija pod nazivom Modul 8 u periodu od 1994. do 2002. godine te je bila izrazito popularna u gaming kulturi tog razdoblja.⁷⁹

Za razliku od velikog broja zemalja u svijetu, u Hrvatskoj esports nije prepoznat kao službeni sport. To znači da esports igrači nemaju jednaka prava i obveze kao što to, primjerice, imaju nogometaši ili košarkaši. Hrvatski Olimpijski odbor (HOO) u nekoliko je navrata spominjao mogućnosti razgovora o esportu, a čini se kako postoji određena količina volje u Odboru. S druge strane, izvjesno je kako Olimpijski odbor i Ministarstvo nisu odlučni oko toga da esports stane uz bok nogometu.⁸⁰ Upravo zbog toga trebaju postojati institucije koje se trude predstaviti esports i surađivati s vladajućima, primjerice udruge, federacije i druge neprofitabilne institucije. U Hrvatskoj esports još uvijek nije zakonom definiran te se i dalje uvrštava u segment igara na sreću. Kako navodi Brnabić (2021.) esports je nastao iz supkulture i razvio se u vlastiti samodostatni ekosustav s uključenim značajnim ekonomskim i tržišnim igračima. Za razliku od tradicionalnih sportova, esportu nedostaje dobro definirana i hijerarhijska organizacijska struktura. Esports trenutno ima negativnu percepciju kod šire javnosti jer ga se smatra nezdravim i gubitkom vremena, ali ne i kod postojećih i nadolazećih generacija mladih koji su odrasli u digitalnom svijetu

⁷⁸ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Dobrodošli u uvod u domaći esports*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (20. listopada 2022.)

⁷⁹ Dumančić, F., (08. ožujka 2012.) *RETRO DOZA #11 – Modul 8 iliti najbolja emisija ikad!*. Preuzeto s <https://www.hcl.hr/vijest/retro-doza-11-modul-8-iliti-najbolja-emisija-ikad-32000/> (22. listopada 2022.)

⁸⁰ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Dobrodošli u uvod u domaći esports*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (21. listopada 2022.)

i kojima koncept esporta nije nepoznat. Maroševac (2020) govori da se za esport osjetno više zanimaju muškarci nego žene.

Koje pretpostavke esport mora ispuniti da bi bio institucionalno priznat kao sport u Republici Hrvatskoj? Prepoznavanje esporta kao sporta donosi prednosti kao što su povećano društveno prihvaćanje, veći pristup financiranju, lakši procesi izdavanja viza i boravišnih dozvola, poboljšana pravna sigurnost i potencijal za brži globalni rast kroz suradnju s drugim sportskim organizacijama. Također, to bi značilo i podvrgavanje esporta propisima i pravilima sportskog zakona, uključujući zabrane dopinga i zaštitu maloljetnika. Statut HOO-a i drugi propisi dovoljno su fleksibilni da nacionalnim esport savezima omogući članstvo u Međunarodnom olimpijskom odboru (MOO), no konačna odluka ovisit će o stavu MOO-a o tome zadovoljava li esport kriterije da se smatra sportom (Brnabić, 2021)

U Republici Hrvatskoj postupnim razvojem esporta osnovane su i brojne udruge čiji je osnovni cilj bio promicanje esporta u zemlji. Danas tvrtki i udruga koje u imenu imaju riječ ili varijaciju “esport” ima zaista mnogo. Hrvatski eSport Savez krovna je organizacija esport klubova (udruga) koja okuplja ljubitelje elektroničkih igara i natjecanja. Ova organizacija je i službeni član IESF-a, što omogućava domaćim timovima natjecanja na IESF događajima, kao što su svjetska prvenstva i slično. Hrvatska, dakle, ima glavnu i krovnu organizaciju za esport, samo što ona nije priznata od strane Republike Hrvatske⁸¹. HeSS se bavi promocijom, popularizacijom (pomoć u organizaciji turnira, natjecanja i liga) i regulacijom esporta u RH s ciljem da se esport prepozna kao sport. Poseban cilj Saveza podizanje je svijesti o utjecaju video igara na društvo i pojedinca te razvijanje digitalne kompetencije građana.⁸² IESF, čiji je član, nije jedina globalna organizacija koja tvrdi da je glavna u industriji. IESF se nedavno suočio sa značajnom konkurencijom – Global Esports Federation, koja također održava turnire i konferencije za promicanje esporta, a podržava je poznata tvrtka Tencent.⁸³

⁸¹ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Dobrodošli u uvod u domaći esport*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (21. listopada 2022.)

⁸² HeSS, (n.d.) *O nama*. Preuzeto s <https://www.hess.hr/onama/> (18. listopada 2022.)

⁸³ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Dobrodošli u uvod u domaći esport*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (23. listopada 2022.)

Hrvatske tvrtke moraju ulagati u domaću esport scenu kako bi je unaprijedile, no trenutno to ne čine ili nisu voljne na dugi rok. Lokalni entuzijasti često su volonteri koji balansiraju između svog angažmana u esportu i profesionalne karijere. U usporedbi s drugim zemljama u regiji, Hrvatska, koja se smatra razvijenom zemljom, zaostaje u razvoju i ulaganjima u esport. Susjedne zemlje poput Srbije, Slovenije i drugih nacija iz bivše Jugoslavije uspostavile su nacionalna esport natjecanja i izgradile potrebnu infrastrukturu, uključujući namjenske studije i proizvodne kapacitete (Maroševac, 2020)

Isti autor navodi da, iako mala, Hrvatska još uvijek ima aktivnu esport scenu, s online i offline turnirima koji se održavaju svake godine. Jedan od zapaženih turnira je A1 Adria liga, koja se uglavnom održava online, a završava finalnim eventom na zagrebačkom Velesajmu tijekom Reboot InfoGamera, jednog od najvećih gaming sajmova u Europi i svijetu.

Nagradni fondovi za turnire u Hrvatskoj, pa tako i za A1 Adriju, relativno su mali u usporedbi s međunarodnim turnirima. Igrači u Hrvatskoj volonterski se bave esportom, a mnogi se moraju preseliti u inozemstvo kako bi od toga živjeli. U 2018. domaćoj esport sceni pridružio se NK Rudeš koji je dobio dobru promociju i podršku. Ubrzo nakon toga, NK Rudeš otišao je sa scene, a može se pretpostaviti kako je tome prethodilo ispadanje njegove nogometne ekipe iz 1. HNL što je u konačnici dovelo do manjka financijskih sredstava. Osim NK Rudeša, 2021. godine NK Osijek postaje još jedan hrvatski nogometni klub koji osniva svoju esport sekciju u kojem se nalaze igrači s potpisanim ugovorima i planom za nadolazeća vremena.⁸⁴ Europski klubovi poput Schalkea, PSG-a, Monaca i Barcelone imaju svoje timove u nekoliko videoigara, te pristupaju ovoj industriji s poštovanjem i sistematično, sigurno ulažući u igrače koji su im na raspolaganju. Vrlo teško je predvidjeti kako će se scena esporta u Hrvatskoj razvijati, no svi oni koji pokušavaju razvijati scenu, morat će u tome biti uporni.

Najveći ambasador Hrvatske u svijetu esporta svakako je najuspješniji hrvatski esport igrač Perkz (Luka Perković) iz Zagreba. U finalu Svjetskog prvenstva (Worlds) League of Legends izgubio je

⁸⁴ Šimić, I., (11. ožujka 2021.) *NK Osijek ušao u esport s FIFA timom i planovima za League of Legends*. Preuzeto s <https://www.netokracija.com/nk-osijek-esport-fifa-lol-176170> (14. prosinca 2022.)

igrajući za tim G2.⁸⁵ Nakon toga, 2020. godine prelazi iz G2 u američki tim Cloud9 za otkupninu od navodnih pet milijuna američkih dolara.⁸⁶ U 2021. Luka napušta Cloud9 i vraća se u Europu, u tim Vitality. Na top listi dodijeljenih novčanih nagrada sa turnira, Luka se nalazi na 23. mjestu sa zarađenih 523 000 američkih dolara, što ga čini najuspješnijim Europljaninom u esportu, tj. u igri League of Legends. Osim njega ne treba izostaviti ni druge naše uspješne esport igrače, poput Jur3ky-a (Jurica Risek), sa zarađenih 137 000 američkih dolara i rpr-a (Dan Ušić), sa zarađenih 132 000 američkih dolara, ali i mnoge druge koji se natječu u esport naslovima poput Fortnite-a, Rainbow Six Siege, Apex Legends i dr.⁸⁷ Također treba istaknuti i Osječanina pod korisničkim imenom Lacoste (Dominika Stipića), koji je 2011. godine nastupio na prvom The International turniru u igri Dota 2. U 2016. godini Dominik prestaje s karijerom igrača i iduće godine vraća se u esport kao analitičar i komentator sa svojim debijem na turniru Dota Pit koji je održan u Splitu 2017. Dominik je i danas aktivan talent u domeni esporta u Doti 2 i primjer je kako postoji karijera i poslije profesionalnog igranja.^{88,89}

Naša hrvatska nogometna reprezentacija, e-Vatreni, koja je nastupila na virtualnom Europskom prvenstvu u igri eFootball PES2020 uspjela je doći do četvrtfinala.⁹⁰ Najpoznatiji hrvatski esport tim je Valiance, koji je nastao iz prijašnje verzije Valiancea, jednog od najuspješnijih domaćih CS:GO timova. U 2017. i 2018. Valiance je osvojio Vip Adria League. Organizacija je tada promijenila ime u CR4ZY, prodala dio svojih igrača G2 Esportsu i stvorila još nekoliko timova. Zbog unutarnjih sukoba Valiance je ponovno osnovan kao zaseban esport tim. Danas se Valiance Pro Game natječe u regionalnoj EBL League of Legends ligi, a nedavno se kvalificirala za EU Masters. Split Raiders još je jedan tim koji se natječe u EBL-u. Kao što ime govori, momčad je

⁸⁵ Asuncion, J., (11. studenog 2019.) *FunPlus Phoenix sweeps G2 Esports in the Worlds 2019 Finals*. Preuzeto s <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/funplus-phoenix-sweeps-g2-esports-in-the-worlds-2019-finals/> (14. prosinca 2022.)

⁸⁶ Bernardo, A., (13. studenog 2021.) *League of Legends: Cloud9 part ways with Perkz*. Preuzeto s <https://sg.news.yahoo.com/league-of-legends-cloud9-c9-parts-ways-with-perkz-110615093.html> (14. prosinca 2022.)

⁸⁷ Esports Earnings, (n.d.). Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/countries/hr/players-top-100> (14. prosinca 2022.)

⁸⁸ Valve Corporation, (n.d.). Preuzeto s https://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2011_static/teams.html (14. prosinca 2022.)

⁸⁹ Pashencev, A., (19. siječnja 2017.) *Dota Pit League Season 5 Report*. Preuzeto s <https://egw.news/dota2/news/dota-pit-league-season-5-report-EJBU1C5If> (14. prosinca 2022.)

⁹⁰ Hina, (25. svibnja 2020.) *Šuker čestitao hrvatskim predstavnicima na uspjehu na povijesnom europskom prvenstvu u e-nogometu*. Preuzeto s <https://sportske.jutarnji.hr/sn/nogomet/suker-cestitao-hrvatskim-predstavnicima-na-uspjehu-na-povijesnom-europskom-prvenstvu-u-e-nogometu-15001245> (14. prosinca 2022.)

smještena u Splitu i već je neko vrijeme dio EBL-a. Iako možda nisu toliko poznati široj javnosti, oni su momčad s puno potencijala. Postoji i niz manje poznatih organizacija kao što je Fantastic Esports koji je trenutno u procesu rasta, ali na hrvatskom esport tržištu sve se više stječe dojam kako se timovi često brzo osnivaju i jednako brzo nestaju.⁹¹ Kada se esportu prizna status sporta, tada njegovi dionici postaju subjektima sportskog prava. U svezi s pravnim ustrojem sportskih klubova kod nas, proizlazi da će esport klubovi moći birati između dva pravna oblika: sportske udruge i sportskog dioničkog društva. Uzevši u obzir trenutno stanje, može se zaključiti da će sportske udruge zbog svih opisanih značajki u pravilu biti prvi izbor (Brnabić, 2021).

4.1. RAZVOJ INDUSTRIJE VIDEOIGARA U REPUBLICI HRVATSKOJ

Kao što je ranije spominjano, gotovo je nemoguće pričati o povijesnom razvoju esporta, a da paralelno ne spominjemo razvoj industrije videoigara. Esport industrija uvelike ovisi o tehnologiji i digitalnoj infrastrukturi kako bi funkcionirala. Hrvatska industrija videoigara već godinama bilježi velik uspjeh.⁹² Čimbenici koji na to ukazuju su pozitivni poslovni rezultati, više radnih mjesta u industriji i prepoznatljivost na svjetskom tržištu.

Prema posljednjem izvješću iz prosinca 2022. „Pregled stanja Hrvatske IT industrije u 2021.“ Hrvatske gospodarske komore, dolazimo do zaključka kako ni IT industrija nije bila pogođena pandemijom COVID-19. Broj IT poduzeća kontinuirano raste s godinama, te se popeo sa 4.359 u 2017. na 6.547 poduzeća u 2021. godini.

Prihodi također bilježe rast, te je u proteklih pet godina, zaključno sa 2021. godinom, prihod IT industrije dosegao 32,2 milijarde kuna (Slika 12.). Također, bilježi se rast i izvoza IT industrije u istom vremenskom okviru, gdje je u 2017. zabilježeno 5,92 milijarde kuna, dok se u 2021. taj iznos popeo na 11,92 milijarde. Prema podacima za 2021. Hrvatska je izvezla rekordnih 966,8 milijuna američkih dolara računalnih usluga.

⁹¹ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Dobrodošli u uvod u domaći esport*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (15. prosinca 2022.)

⁹² Čizmić, M., (24. listopada 2017.) *I to postoji: Hrvatska inudstrija koja izvozi, zapošljava mlade i nudi velike plaće*. Preuzeto s <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/lovro-nola-machina-academy-hrvatska-industrija-video-igara-postala-je-prepoznatljiva-u-cijelom-svijetu---493628.html> (22. listopada 2022.)



Izvor: Digitalna komora (GFI), obrada HGK

Slika 11. Prihodi IT industrije u posljednjih 5 godina

Izvor: Hrvatska gospodarska komora (n.d.), Pregled stanja hrvatske IT industrije u 2021. Preuzeto s <https://hgk.hr/documents/pregled-stanja-hrvatske-it-industrije-u-2021638a05d188c2f.pdf> (15. prosinca 2022.)

Sredinom 2022. godine Središnji državni ured za razvoj digitalnog društva predstavio je svoj rad na strategiji Digitalna Hrvatska 2030. Strategija nastaje kroz sudjelovanje ključnih dionika u digitalizaciji Hrvatske, a fokusirat će se na četiri prioritetna područja: digitalnu tranziciju gospodarstva, digitalizaciju javne uprave i pravosuđa, razvoj širokopojsnih elektroničkih komunikacijskih mreža, razvoj digitalnih kompetencija i digitalna radna mjesta. Analiza aktualnog stanja hrvatskog društva i gospodarstva pokazuje da Hrvatska zaostaje za ostalim zemljama Europske unije u digitalnom razvoju te isto tako ukazuje na potrebu stavljanja građana u središte javnih e-usluga i ubrzanja procesa digitalne transformacije.⁹³

Osim spomenute Strategije, Hrvatska već ima postojeće donesene akte strateškog planiranja koji se odnose na ovo područje:⁹⁴

- 1) Nacionalna razvojna strategija RH do 2030.
- 2) Nacionalni plan oporavka i otpornosti 2021. - 2026.
- 3) Nacionalni plan razvoja širokopojsnog pristupa 2021. – 2027.
- 4) Nacionalni plan razvoja otoka 2021. – 2027.

⁹³ Središnji državni ured za razvoj digitalnog društva, (15. srpnja 2022.) *Predstavljanje analiza stanja za potrebe razvoja Strategije digitalna Hrvatska 2030*. Preuzeto s <https://rdd.gov.hr/vijesti/predstavljena-analiza-stanja-za-potrebe-razvoja-strategije-digitalna-hrvatska-2030/1945> (15. prosinca 2022.)

⁹⁴ Središnji državni ured za razvoj digitalnog društva, (2022). Preuzeto s <https://rdd.gov.hr/UserDocsImages/SDURDD-dokumenti/Predstavljanje%20Analize%20stanja%20za%20izradu%20Strategije%20zainteresiranoj%20javnosti.pdf> (15. prosinca 2022.)

Poboljšanje brzine interneta i ukupne kvalitete digitalne infrastrukture može pomoći u podršci rastu industrije esporta, omogućujući igračima da sudjeluju u online natjecanjima i turnirima bez tehničkih problema, kao i drugih industrija koje se oslanjaju na tehnologiju i internet (npr. stvaranje sadržaja, streaming i dr.). Industrija videoigara kod nas, u širem smislu, većinom nije prepoznata jer mnogi ni ne znaju da ona postoji. Zbog toga se svake godine organizira Game Dev Career day gdje se svi zainteresirani mogu informirati o proizvodnji videoigara i dobiti savjete od ljudi iz IT sektora koji se već bave tim poslom. Zbog nedostatka dovoljnog broja stručnih ljudi, visokih poreza i ograničenjima u zakonodavnom okviru, hrvatska industrija videoigara ima određenih problema u razvoju.

Prema podacima HGK prihodi od videoigara za 22 tvrtke u 2017. godini iznosili su 153 milijuna kuna što je 50 % više nego prijašnje godine i nastavak je pozitivnog trenda koji traje već nekoliko godina. Prihodi proizvođača računalnih igara 2017. godine su bili oko 200 milijuna kuna s oko 300 zaposlenih s 96 postotnim udjelom dolazeći od izvoza. Najpoznatije hrvatske igre su Serious Sam tvrtke Croteam, svemirske avanture tvrtki LGM i Ironward, te Gamepires s Gas Guzzlers i Scum, koja se 2018. godine prodala u preko 250 000 primjeraka unutar 24 sata, a u milijun primjeraka do kraja mjeseca.⁹⁵ Domaći sektor proizvodnje računalnih igara ima visoke stope rasta prihoda i zapošljavanja već dugi niz godina.⁹⁶ Prosječan godišnji rast industrije računalnih igara u Europi i Svijetu kreće se od 8 do 10%, dok je u Hrvatskoj rast na godišnjoj razini čak 50%, i to bez strukturirane institucionalne potpore sektoru.⁹⁷ Jedna od ključnih godina za hrvatsku industriju videoigara bila je 2020., gdje je švedska kompanija Stillfront Group za 125 milijuna eura preuzela najveći hrvatski studio za izradu mobilnih igara Nanobit, čije su igre dosad preuzete više od 175 milijuna puta.⁹⁸ Matanović navodi kako su u 2021. godini prihodi hrvatske industrije igara

⁹⁵ Kerr, C., (19. rujna 2018.) *SCUM has surpassed 1 million sales in under a month*. Preuzeto s <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-scum-i-has-surpassed-1-million-sales-in-under-a-month> (14. prosinca 2022)

⁹⁶ Wranka, M., (n.d.) *Može li Hrvatska imati ozbiljnu i jaku industriju računalnih igara ? U to nitko ne sumnja, ali...* Preuzeto s <https://www.tportal.hr/tehnolo/clanak/moze-li-hrvatska-imati-ozbiljnu-i-jaku-industriju-racunskih-igara-u-to-nitko-ne-sumnja-ali-foto-20180916/print> (14. prosinca 2022)

⁹⁷ Matanović, I., (18. svibnja 2021.) *Eksplozija nove hrvatske hit industrije: Usred pandemije ostvarili gotovo pola milijarde kuna prihoda!*. Preuzeto s <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/eksplozija-nove-hrvatske-hit-industrije-usred-pandemije-ostvarili-gotovo-pola-milijarde-kuna-prihoda-15073904> (20. listopada 2022.)

⁹⁸ Nanobit, (n.d.) *About*. Preuzeto s <https://www.nanobit.com/about/> (14. prosinca 2022.)

ostvarili gotovo pola milijarde kuna i kako je Hrvatska doista pravi mali div videoigara.⁹⁹ Hrvatska je malo tržište videoigara, a domaće igre se izvoze. Međutim, hrvatski programeri igara nisu tako povoljno pozicionirani kao programeri iz drugih zemalja Europske unije. Hrvatska je bila jedina članica EU-a bez sporazuma sa Sjedinjenim Američkim Državama o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja. Kao rezultat toga, prihod od prodaje igara u SAD-u oporezivan je u SAD-u, a zatim ponovno u Hrvatskoj, što je dovelo do potencijalnog smanjenja prihoda do 30% za hrvatske programere igara. To je bila velika prepreka razvoju igara u Hrvatskoj. Pregovori su završeni i potpisana je Konvencija o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja koja će promijeniti ovu situaciju. Iako ova povijesna promjena još nije stupila na snagu, očekuje se da će hrvatski programeri igara uskoro moći imati koristi od nje.¹⁰⁰

Prema istraživanju koje je objavio Telekom A1 Hrvatska i Klaster hrvatskih proizvođača računalnih igara, prvo istraživanje takve vrste, koje pokriva razdoblje od 2019. do 2021., pokazuje da je deset najvećih tvrtki u industriji u 2019. ostvarilo prihode od 274 milijuna kuna, a koji bi se u 2021. trebali povećati na 446 milijuna kuna. Uključujući i ostale tvrtke, očekuje se da će ukupni prihod industrije premašiti 500 milijuna kuna. Rast industrije pripisuje se međunarodnoj popularnosti računalnih igara i hrvatskih igara, kao i nacionalnim i međunarodnim esport natjecanjima. U Hrvatskoj trenutno posluje 70-ak tvrtki koje se bave isključivo računalnim igrama, a u 2019. zapošljavaju oko 230 ljudi. Taj broj 2021. porastao je na preko 500. Kada se uzmu u obzir suradnje i oni koji u industriji rade honorarno, broj ljudi koji rade u proizvodnji računalnih igara u Hrvatskoj prelazi 1000. Međutim, industriji nedostaje kvalificiranih radnika, osobito analitičara podataka, dizajnera web-a i igara te programera. Počinju se stoga uvoditi škole i obrazovni programi za rješavanje ovog problema. Jedan od takvih je i projekt Edu4Games pokrenut u ožujku 2019. s ciljem doprinosa unaprjeđenja igara u zemlji i regiji proveden u suradnji s nekoliko sastavnica Sveučilišta u Zagrebu kao i u suradnji sa stručnjacima iz industrije. U ponudi imaju četiri programa cjeloživotnog obrazovanja: Dizajner videoigara, Programer videoigara,

⁹⁹ Matanović, I., (18. svibnja 2021.) *Eksplzija nove hrvatske hit industrije: Usred panedmije ostvarili gotovo pola milijarde kuna prihoda!*. Preuzeto s <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/eksplozija-nove-hrvatske-hit-industrije-usred-pandemije-ostvarili-gotovo-pola-milijarde-kuna-prihoda-15073904> (20. listopada 2022.)

¹⁰⁰ Žalac, Z., (08. prosinca 2022.) *Povijesna promjena za domaću gaming industriju – potpisan je sporazum važan za budućnost razvoja igara u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://www.hcl.hr/vijest/dolaze-bolji-dani-domacu-gaming-industriju-potpisan-vazan-dogovor-hrvatske-sad-om-196062/> (15. prosinca 2022.)

Producent videoigara i Vizualni umjetnik videoigara.¹⁰¹ Industrija najviše ovisi o izvozu, posebice u SAD i Kinu, gdje izvoz raste. Ostali izazovi uključuju pronalaženje sredstava za poslovanje i nedostatak osoblja. Hrvatski audio vizualni centar osigurao je dio sredstava (1,5 milijuna kuna kroz natječaj) za razvoj igara za 2022. a očekuje se da će Vlada u budućnosti osigurati dodatna sredstva.¹⁰² Jedan od najvećih i najvažnijih aktera u Republici Hrvatskoj u industriji videoigara je inkubator PISMO (Poduzetnički inkubator Sisačko-moslavačke županije) koji je nastao kao projekt pokrenut 2017. godine da bi u 2020. godini bio proglašen najboljim EU projektom u Hrvatskoj u 2020. godini.¹⁰³ Pokrenuli su strateški projekt izgradnje kampusa industrije videoigara u Novskoj vrijedan 375,5 milijuna kuna (Slika 13.). Kampus uključuje između ostalog i esport arenu sa 4000 mjesta te petogodišnji visokoobrazovni program, kao i srednjoškolski program.



Slika 12. Kampus gaming industrije u Novskoj – vizualizacija

Izvor: https://rk-smz.hr/wp-content/uploads/2022/01/KAMPUS_GAMING_-4-scaled.jpg

¹⁰¹ Edu4games, (n.d.). Preuzeto s <http://edu4games.adu.hr/> (16. prosinca 2022.)

¹⁰² Hina, (07. rujna 2022.), *Veliki uzlet gaming industrije u Hrvatskoj, prihodi premašuju 500 milijuna kuna*. Preuzeto s <https://www.poslovni.hr/trzista/veliki-uzlet-gaming-industrije-u-hrvatskoj-prihodi-premasuju-500-milijuna-kuna-4352495> (15. prosinca 2022.)

¹⁰³ SI-MO-RA, (21. listopada 2022.), *Projektu Pismo-Novska uručena nagrada za najbolji EU projekt u Hrvatskoj u 2020. Prema glasovima publike*. Preuzeto s <https://rk-smz.hr/projektu-pismo-novska-urucena-nagrada-za-najbolji-eu-projekt-u-hrvatskoj-u-2020-prema-glasovima-publike/> (16. prosinca 2022.)

Osim toga, PISMO organizira i Global Game Jam početkom svake godine. Radi se o globalnom natjecanju u izradi video igara u trajanju od 48 sati i odvija se istovremeno u cijelom svijetu. Postoji i lokalna varijanta pod nazivom Local game jam koji se organizira tijekom godine i po nekoliko puta s istom tematikom. Imaju i Gaming ljetni kamp za učenike viših razreda osnovnih škola za koje se brine stručni tim tijekom sedam dana i pomaže im naučiti izraditi video igre, naučiti ih osnovama robotike, razviti društvene vještine, uključiti tjelovježbu i dr.¹⁰⁴

Republika Hrvatska ima ogroman potencijal postati barem u Europi, a u skoroj budućnosti i u svijetu, jedan od glavnih proizvođača videoigara, no za to su potrebna još veća ulaganja u obrazovanje, te veća podrška države u financijskom i političkom smislu, poput primjerice podrške kroz Konvenciju o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja, a potrebni su i još bolji zakoni koji bi to sve regulirali. Sasvim je sigurno kako je došlo vrijeme kada će industrija videoigara biti još značajniji dionik u gospodarstvu Hrvatske.

¹⁰⁴ SI-MO-RA, (n.d.). Preuzeto s <https://inkubator-pismo.eu/> (16. prosinca 2022.)

4.2. NATJECANJA I ORGANIZACIJE

Prema Šimiću (2022.), na hrvatskoj esport sceni više je organizatora turnira nego samih turnira. S obzirom na to da je tržište relativno malo, broj tvrtki koje posluju isključivo unutar zemlje je minimalan. Sve tvrtke koje se bave esportom u Hrvatskoj na ovaj ili onaj način imaju za cilj proširiti svoj doseg izvan zemlje, što je i logičan potez. Jedno od najvećih regionalnih esport natjecanja je A1 Adria League, koje je pokrenuto 2017. godine u suradnji s ESL Gamingom. Telekom A1 Hrvatska i Klaster hrvatskih proizvođača računalnih igara održali su 10. sezonu Adria lige na Reboot Games Weekend u studenom 2022. Nagradni fondovi lige dosad su iznosili oko 30 000 eura za velika LAN finala.¹⁰⁵

Još jedan zapažen turnir je OGA Dota Pit u organizaciji agencije One game Agency iz Splita. Tvrtka organizira i niz drugih turnira, poput Rainbow Six: Siege minora održanog 2019. u Splitu. Pandemija koronavirusa utjecala je na njihova natjecanja, ali s popuštanjem mjera moguće je da ćemo opet imati priliku uživati u novim LAN turnirima u organizaciji One Game Agencyja. Esport Adria ključni je igrač u hrvatskoj esport industriji. Tvrtka, nastala kao ekstenzija udruge i portala CSadria, poznata je po vođenju A1 Adria lige i organizaciji vlastitog regionalnog CS:GO turnira. Esport Adria je i medijska tvrtka, a portal Adria.gg jedan je od tek nekoliko esport medija u cijeloj regiji. Još jedna tvrtka, Good Game Global, započela je 2016. godine kao organizator turnira za tehnološke tvrtke u igri CS:GO. S vremenom se tim u Zagrebu proširio i na druge projekte i aktivnosti, te je organizirao niz turnira u CS:GO i PUBG. Good Game najpoznatiji je po svojim velikim B2B turnirima na kojima se tvrtke koje se ne bave esportom natječu u Counter Strikeu (poput Rimac Automobila). Također krajem 2022. organiziraju i humanitarni 12-satni Streamatron za prikupljanje sredstava za udruhu Veliko srce malom srcu.¹⁰⁶ Reroot Gaming je manje poznata

¹⁰⁵ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Kako izgleda esport u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (07. prosinca 2022.)

¹⁰⁶ Good Game Global, (12. prosinca 2022) *Donirajte uz gaming – Gaming zajednica sudjeluje u humanitarnom live streamu za udruhu Veliko srce malom srcu*. Preuzeto s <https://www.srednja.hr/srednja-zajednica/donirajte-uz-gaming-gaming-zajednica-sudjeluje-u-humanitarnom-live-streamu-za-udruhu-veliko-srce-malom-srcu/> (16. prosinca 2022.)

tvrtka agencije Reroot iz Osijeka koja se bavi gotovo isključivo organizacijom Call of Duty: Warzone turnira te je 2021. organizirala najveći Warzone turnir u zemlji.¹⁰⁷

Hrvatski Telekom je u studenom 2022. imao veliko finale regionalnog natjecanja Telekom eSports Championshipa za sve koji su se prijavili iz Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Srbije, Slovenije, Sjeverne Makedonije, Albanije, Kosova i Crne Gore u popularnim esport naslovima poput FIFA 22, Rocket League i CS:GO, čiji je nagradni fond bio 21 800 eura. Natjecanje je provela organizacija Good Game Global.¹⁰⁸ Osim toga, Hrvatski Telekom je sponzorirao i prvo esport natjecanje za amaterske igrače kroz emisiju Ultimate Gamer koju su emitirali preko vlastitog Youtube kanala.¹⁰⁹

Što se tiče organizacije turnira, neka od ograničenja su i ta da nositelji licence za igru imaju pravila za zaštitu svog brenda. Ova pravila mogu određivati kada se turniri mogu održati i koji sponzori mogu biti uključeni. Ako vlasnik licence ne odobrava brendiranje ili naziv turnira, može blokirati njegovo održavanje. Maksimalni nagradni fond također određuje vlasnik licence, tako da bez njegovog dopuštenja nije moguće ponuditi veću nagradu za privlačenje boljih timova i povećanje šanse za uspjeh u očima sponzora. Bez organizatora turnira ne bi bilo ekosustava esporta, timova, igrača ili natjecanja. To bi spriječilo potencijal mlade i rastuće industrije i lišilo igrače potencijalnih karijera u esportu.¹¹⁰ Sve u svemu, u Hrvatskoj nema toliko mnogo esport timova u usporedbi s drugim zemljama, ali industrija i dalje raste i razvija se.¹¹¹

¹⁰⁷ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Kako izgleda esport u Hrvatskoj*. Preuzeto s

<https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (15. prosinca 2022.)

¹⁰⁸ Hrvatski Telekom, (n.d.) *Pravila Natjecanja*. Preuzeto s <https://telekom.faceit.com/hr/rules/competition-rules/> (15. prosinca 2022.)

¹⁰⁹ Srednja, (22. studenog 2021.) *Počelo veliko natjecanje u e-sportu: Ovo su neki od najboljih gamera u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://www.srednja.hr/novosti/pocelo-veliko-natjecanje-u-e-sportu-ovo-su-neki-od-najboljih-gamera-u-hrvatskoj/> (16. prosinca 2022.)

¹¹⁰ Stolnik, N., (14. listopada 2022.) *Turniri su motor esporta, a ovo je najveći u regiji!*. Preuzeto s <https://novac.jutarnji.hr/novac/startup-report/pise-nikola-stolnik-turniri-su-motor-esporta-a-ovo-su-najveci-u-regiji-15261550> (16. prosinca 2022.)

¹¹¹ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Kako izgleda esport u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (15. prosinca 2022.)

4.3. ESPORT U SUSTAVU OBRAZOVANJA U REPUBLICI HRVATSKOJ

Hrvatska ima gotovo nepostojeću situaciju u vidu razvoja kurikuluma koji bi uključivao esport. No, ukoliko pogledamo situaciju u Europi i svijetu, primijetit ćemo kako Danska i Švedska godinama ulažu u esport kroz svoj obrazovni sustav i uključuju esport kao dio kurikuluma.^{112,113} Japan je otvorio srednju školu u kojoj nude uz standardni srednjoškolski kurikulum i video gaming kurikulum.¹¹⁴

Jedan malen, ali vrijedan projekt pod nazivom School gaming league od Srednje škole Zvane Črnje iz Rovinja jedan od rijetkih koji je zabilježen, a poslužio je za razvoj kompetencija kroz esport. Sudjelovao je 101 učenik uz mentorstvo profesorice koja je i pokrenula projekt. Učenici su samostalno razradili koncept turnira, logotip, kompletnu administrativnu i tehničku postavku, napravili službenu stranicu turnira, promo materijale te objavljivali medijski sadržaj na društvenim mrežama koji su sami kreirali. Kroz ovaj projekt, učenici su učili o organizacijskim i komunikacijskim vještinama, digitalnim te prezentacijskim vještinama, marketingu i upravljanju društvenim mrežama te dr.¹¹⁵ Natjecanje je održano u svibnju 2022. godine, a već u listopadu krenule su prijave za novi turnir jer je krenula nova školska godina.^{116,117} Osim Rovinja, u srednjoj školi Ludbreg 2017. godine organizirali su humanitarno natjecanje u FIFA 2017 pod nazivom Igraj i pomogni, u sklopu kojeg su skupili namirnice i higijenske potrepštine i donirali Socijalnoj samoposluzi u Varaždinu.¹¹⁸ U XV. gimnaziji iz Zagreba, 2022. godine u svibnju učenici su uspjeli održati finale organiziranog turnira, a to im je druga godina zaredom. Uspjeli su i prikupiti

¹¹² Esports Insider, (13. travnja 2022.) *Esports Around The World: Denmark*. Preuzeto s <https://esportsinsider.com/2022/04/esports-around-the-world-denmark> (15. prosinca 2022.)

¹¹³ Walker, A., (10. kolovoza 2015.) *Some Swedish Highschools Are Adding Esports Classes to Their Curriculum*. Preuzeto s <https://www.kotaku.com.au/2015/08/some-swedish-high-schools-are-adding-esports-classes-to-their-curriculum/> (15. prosinca 2022.)

¹¹⁴ Urfavaries, (23. svibnja 2022.) *Gaming Is An Education. Japan Now Has Its Own Gaming Highschool, And Yes It's Very Much Real!*. Preuzeto s <https://www.goodymy.com/mind70110269> (15. prosinca 2022.)

¹¹⁵ Carnet, (n.d.). Preuzeto s https://radovi2022.cuc.carnet.hr/modules/request.php?module=oc_program&action=summary.php&id=327 (16. prosinca 2022.)

¹¹⁶ Srednja Škola Zvane Črnje, (n.d.). Preuzeto s <https://www.instagram.com/sglzvanecrnje/?hl=en> (15. prosinca 2022.)

¹¹⁷ Srednja Škola Zvane Črnje, (n.d.). Preuzeto s <https://sgl-gg.eu/> (15. prosinca 2022.)

¹¹⁸ Gelenčir, M., (28. veljače 2017.) *Učenici organizirali gaming turnir, a umjesto kotizacije skupljali namirnice za siromašne*. Preuzeto s <https://www.srednja.hr/novosti/ucenici-organizirali-gaming-turnir-a-umjesto-kotizacije-skupljali-namirnice-za-siromasne/> (16. prosinca 2022.)

sponzore koji su osiguravali nagrade za učenike koji su se natjecali u pet različitih igara te su imali prijenos na streaming servisu Twitch putem vlastitog kanala te izrađenu web stranicu turnira.¹¹⁹

Situacija na fakultetima ipak je nešto ozbiljnija. Popularnost esporta na fakultetima raste, a Hrvatska je posljednjih godina zabilježila značajan rast svoje esports scene na sveučilišnoj razini. Jedan od vodećih fakulteta u Hrvatskoj, Fakultet elektrotehnike i računarstva organizirao je prvu Sveučilišnu esports ligu 2017. na kojoj se okupilo oko stotinu studenata s ciljem predstavljanja Fakulteta. Upravo zbog značajnog odaziva oformili su FER esports sekciju i proširuju natjecanje s četiri na petnaest igara. Uz podršku vlastitog fakulteta pri organizaciji turnira na Danima otvorenih vrata FER-a 2019., održan je prvi turnir u organizaciji FER esportsa, u kojima je sudjelovalo čak 22 prijavljena tima s fakulteta te iz srednjih škola. U 2021. organizirali su vlastiti esports turnir pod nazivom FER Esport Championship.^{120, 121}

Prvo izdanje turnira Student Esports Tournament (SET) u organizaciji Good Gamea održalo se 2021. godine. Ovo natjecanje obuhvaćalo je razne igre, a u njemu su sudjelovali tehnički fakulteti iz Osijeka, Zagreba, Splita, Varaždina i drugih gradova.¹²²

Student Esports Tournament elitno je esports natjecanje za studente tehničkih fakulteta u Hrvatskoj. Riječ je o jedinstvenom natjecanju u kojem se studentski timovi natječu u pet različitih esports naslova, a fakulteti biraju jedan tim od šest igrača koji će se natjecati u svih pet igara. Tijekom dvije sezone 16 najboljih tehničkih fakulteta podijeljeno je u dvije lige, a studentska esports scena u Hrvatskoj podignuta je na novu razinu.¹²³

¹¹⁹ Dmitrović, D., (05. svibnja 2022.) *Gaming turnir – veliko finale!*. Preuzeto s <https://www.mioc.hr/wp/?p=21257> (16. prosinca 2022.)

¹²⁰ Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Kako izgleda esports u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (15. prosinca 2022.)

¹²¹ FER esports, (n.d.) *O nama*. Preuzeto s https://esports.fer.hr/esports/o_nama (15. prosinca 2022.)

¹²² Šimić, I., (28. ožujka 2022.) *Kako izgleda esports u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (15. prosinca 2022.)

¹²³ Student Esports Tournament, (n.d.). Preuzeto s <https://studentesportstournament.com/> (15. prosinca 2022.)

4.4. SWOT ANALIZA ESPORTA U REPUBLICI HRVATSKOJ

SWOT analiza esporta u Republici Hrvatskoj odnosi se na identifikaciju i procjenu snaga, slabosti, prilika i prijetnji, a namijenjena je za dobivanje strateškog uvida za njegov daljnji razvoj.

Snage	Slabosti
<ul style="list-style-type: none"> - Rastuća IT industrija - Povećan prihod i izvoz industrije videoigara - Strategija Digitalna Hrvatska 2030. - Trend razvoja tvrtki i organizacija u esportu - Rast esporta na sveučilišnim i srednjoškolskim razinama - Vrhunski igrači - Krovna organizacija HeSS - Izgradnja kampusa gaming industrije u Novskoj 	<ul style="list-style-type: none"> - Relativno malo tržište - Slaba digitalizacija - Nedostatak kvalificiranih radnika u podupirućoj industriji videoigara - Nedostatak financijske potpore - Visoki porezi - Nedostatak službenih obrazovnih programa - Relativno male novčane nagrade - Ograničenja u zakonodavnom okviru - Manjak medijskog prostora - Manjak postojanja čvrstih zajednica - Slaba popularizacija - Nedostatak namjenskih objekata za održavanje esport turnira - Općenito loša percepcija u društvu i obiteljima
Prilike	Prijetnje
<ul style="list-style-type: none"> - Utjecaj rasta globalnog esport tržišta - Potpisivanje Konvencije o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja između RH i SAD-a - Poboljšanje infrastrukture potrebne za razvoj i podršku esporta - Povećanje svijesti i prepoznatljivosti hrvatske industrije videoigara i esporta - Veća i bolja ulaganja u obrazovanje i infrastrukturu esporta i njemu srodnih industrija - Veća pravna i financijska podrška države - Dodatni kanal promocije najjačeg aduta za punjenje proračuna – turizam - Razvoj i primjena novih tehnologija poput virtualne i proširene stvarnosti, umjetne inteligencije na postojeće industrije - Mogućnosti za novim poslovnim prilikama 	<ul style="list-style-type: none"> - Konkurencija iz drugih zemalja - Promjene u tehnologiji i digitalnoj infrastrukturi - Nedostatak službenih obrazovnih programa za esport - Politička i gospodarska nestabilnost u Hrvatskoj ili regiji - Nedostatak državne potpore i regulacije za industriju esporta - Pojačana inflacija te veliki troškovi informatičke opreme - Zdravstvene krize - Crno tržište – piratiziranje igara

Snage:

Republika Hrvatska razvija svoju IT industriju koja u posljednjih nekoliko godina bilježi kontinuirani rast. Ključna je za rast i razvoj esporta kao i za uspjeh industrije videoigara, koje također, u posljednjih nekoliko godina, bilježe povećanje prihoda i izvoza. Vlada Republike Hrvatske neizravno podupire IT industriju, s ciljem digitalne transformacije Hrvatske u narednih deset godina. Postoje također brojne tvrtke i organizacije koje se bave organizacijom esport natjecanja, turnira i liga. Raste i entuzijazam za esport na sveučilišnoj i srednjoškolskoj razini s vlastitim turnirima i natjecanjima. Dodatno, tu su vrhunski igrači u zemlji i krovna organizacija za esport, kao i strateški projekti poput izgradnje kampusa gaming industrije u Novskoj s esport arenom i 4000 mjesta.

Slabosti:

Hrvatska zaostaje za prosječnim digitalnim razvojem većine EU zemalja. To predstavlja jedan od ograničavajućih faktora potencijala rasta esport industrije u Republici Hrvatskoj koje je relativno malo tržište u odnosu na druge zemlje. Nedostaje i kvalificiranih radnika u pratećoj industriji videoigara koja indirektno utječe na razvoj esporta, posebno u područjima analize podataka, web dizajna, dizajna igara i programiranja. Nedostaje adekvatna financijska potpora države koja ujedno određuje visoke porezne stope. U sferi obrazovanja stručnjaka za esport, trenutno nedostaju službeni obrazovni programi, što dodatno ograničava razvoj ove industrije. Povrh slabe popularizacije i manjka medijskog prostora, novčane nagrade, kao glavni motiv igračima, relativno su male. Isto tako, postoje ograničenja u zakonodavnom okviru, nedostatak namjenskih objekata za održavanje esport turnira i slabe zajednice. Industrija esporta ima općenito lošu sliku u društvu, osobito u obiteljima zbog školske djece i studenata. Naime prema Lemmensu i suradnicima (2009.), upravo je to populacija koja provodi previše slobodnog vremena u video igrama što kod njih može izazvati psihičku ovisnost. Dok prema Andersonu i Gillu (2000.) može izazvati i agresivno ponašanje. Natjecanja osobito imaju veliki utjecaj kada su igrači na masovnim turnirima i gdje su pritisak i emocionalna napetost izrazito visoki. Obitelji uglavnom nastoje odvratiti svoju djecu od igranja videoigara.

Prilike:

Sukladno projekcijama, očekuje se rast globalnog esport tržišta, kao i nastavak rasta i širenje domaće scene u Republici Hrvatskoj. Esport sektor je industrija koja brzo raste, što dovodi do stvaranja novih prilika i privlačenja domaćih i stranih ulaganja. Ovo ulaganje stvara push efekt (efekt poticanja) unutar industrije, omogućujući njezin brzi razvoj visoko specijaliziranih inženjerskih i dizajnerskih poslova. Stoga postoji multiplikativni učinak koji pozitivno utječe na visoka učilišta (institucije visokog obrazovanja) te veću pravnu i financijsku potporu države, ostvarujući time mogućnosti za novim radnim mjestima i poslovnim prilikama. Potpisivanje Konvencije o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja između Republike Hrvatske i SAD-a kvalitativan je temelj i pokazatelj za potencijalno povećanje prihoda i konkurentnosti industrije videoigara. Razvoj širokopojsnih elektroničkih komunikacijskih mreža u Republici Hrvatskoj omogućuje unapređenje infrastrukture potrebne za razvoj i podršku esportu. Potencijalno bi to predstavljalo dodatni kanal promocije najjačeg aduta za punjenje proračuna – turizma, te razvoj i primjena novih tehnologija postojećim industrijama kao što su npr. virtualne i proširene stvarnosti te umjetne inteligencije.

Prijetnje:

Brzi tehnološki napredak može promijeniti ukuse mladih ljudi jer nove tehnologije mijenjaju navike potrošača. Stalnim uvođenjem tehnoloških poboljšanja u industriji esporta, tendencija životnog ciklusa igara sve je manja. Konkurencija drugih, prvenstveno graničnih zemalja, s razvijenijom esport industrijom može predstavljati prijetnju razvoju ove industrije u Republici Hrvatskoj. Promjene u tehnologiji i digitalnoj infrastrukturi mogle bi utjecati na održivost i popularnost esporta. Nedostatak službenih esport obrazovnih programa na nacionalnoj razini može otežati pojedincima ulazak u industriju ili otežati industriji privlačenje talenata. Politička i ekonomska nestabilnost u Hrvatskoj ili regiji mogla bi utjecati na razvoj i rast esport industrije. Nedostatak državne potpore i regulacije esport industrije mogao bi otežati poslovanje tvrtki i obeshrabriti daljnja ulaganja. Povećana inflacija i visoki troškovi proizvodnje i uvoza informatičke opreme također predstavljaju prijetnju rastu esport industrije na razini Republike Hrvatske. Čak

51 posto mladih ispitanika pristupa ilegalnim putem igrama na internetu.¹²⁴ Uočeno je da zdravstvene krize poput COVID-19 itekako povoljno utječu na konzumiranje internetskog sadržaja i općenito provođenju vremena za računalom, ali predstavljaju prijetnje zbog ozbiljnosti koje nosi u domeni stvaranja igara, organizacije i održavanja esport događaja uživo pred publikom, te razne restrikcije koje jedna pandemija (npr. putovanje iz zemlje u zemlju).

¹²⁴ Clement, J., (03. studenog 2022.) *Share of young internet users who accessed video games illegally in Europe in 2022*. Preuzeto s <https://www.statista.com/statistics/1342320/share-youth-illegal-video-games-2022/> (29. prosinca 2022.)

5. PERSPEKTIVE ESPORTA

Kroz ovaj rad smo mogli primijetiti da je izuzetno teško predvidjeti budućnost esporta zbog velikog broja čimbenika koji se mogu promijeniti tijekom vremena. Međutim, na temelju onoga što znamo o trenutnom stanju industrije i širim tehnološkim i kulturološkim trendovima, možemo napraviti neke pretpostavke o budućnosti esporta.

Prema Scholzu (2019.), industriju esporta koja se neprestano mijenja, svakih pet godina na neki način šokira tehnološki napredak. Jedan ključni trend koji će vjerojatno oblikovati budućnost esporta kontinuirani je razvoj i usvajanje novih tehnologija, kao što su umjetna inteligencija, virtualna i proširena stvarnost, te 5G umrežavanje. Ove tehnologije imaju potencijal promijeniti razvoj industrije videoigara i približiti igranje kroz još više razina i povećati broj ljudi koji igraju video igre na brojku veću od trenutne tri milijarde u 2022., kao što smo već naveli ranije u ovom radu. Samim time bi se promijenio i način na koji se esportovi igraju, gledaju i doživljavaju te bi to moglo dovesti do novih vrsta igara i natjecanja. Prema Newzoo, predviđa se da će tržište igara virtualne stvarnosti do 2024. dosegnuti vrijednosti od 3,2 milijarde američkih dolara, naspram 1,8 milijarde iz 2022. godine.¹²⁵ Sve skupa bi moglo dovesti do povećanja ulaganja u industriju, kao i više prilika za natjecanje profesionalnih igrača i timova. Razvoj tehnologije će isto tako omogućiti i sve veću digitalizaciju društva u cjelini, što bi učinilo esport još važnijim aspektom popularne kulture. Veći interes generira i veće tržište i veću konkurenciju, što na kraju rezultira boljim proizvodom s kojim su potrošači na dobitku zbog povećanja kvalitete. Mijenjanjem tržišta tehnološkim razvojem možemo očekivati i promjenu onih koji su uključeni u industriju. Scholz navodi da zbog brzog rasta ove industrije koja privlači nove pojedince i organizacije, postoji rizik od stvaranja financijskog balona od velikog priljeva novca, ali i nedostatka čvrstog poslovnog modela koji bi omogućio kontinuirani tok prihoda u industriji. Za očekivati je još veću integraciju esporta s tradicionalnim sportom, čija je monetizacija publike puno izraženija.

O rizicima vezanim za esport jako se malo priča. Neki od njih su i gubitak popularnosti određenih esportova, fragmentacija industrije uzrokovana brojnim konkurentskim ligama, turnirima, organizacijama i dr., koje bi potencijalno mogle zbuniti igrače, publiku i sponzore, te je zbog toga potreba za stabilnim poslovnim modelom prijeko potrebna. O potencijalnim rizicima možemo

¹²⁵ Wijman, T., (2022) *The Games Market in 2022: The Year in Numbers*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers> (23. prosinca 2022.)

pričati i u kontekstu umjetne inteligencije koja bilježi svoj rast karakterističan industriji esporta. Prema Clarku i Perraultu (2022.), u 2021. bilo je 96,5 milijardi američkih dolara privatnih ulaganja u umjetnu inteligenciju i start-upove povezane s umjetnom inteligencijom naspram 46 milijardi dolara u 2020. Postoji velika bojazan da će umjetna inteligencija zamijeniti neke poslove, što je opravdano. Ali isto tako će i generirati nove poslove.

Scholz (2019.) također navodi dok esport raste na globalnoj razini, određene regije bilježe snažniji rast od drugih. Sjeverna Amerika bilježi određeni rast u broju novih esport organizacija. Jug u globalu zaostaje zbog neadekvatne infrastrukture, ali esport na mobilnim uređajima bi to mogao promijeniti puno brže nego se pretpostavljalo. Nasuprot tome, Europa je uspostavila solidan poslovni model i usredotočuje se na poboljšanje strateškog menadžmenta, dok se očekuje da će Kina postati dominantna sila u industriji zbog veličine svog tržišta i ulaganja tvrtki poput giganta Tencenta. Japan, odakle su potekli Sony i Nintendo, i zemlje u jugoistočnoj Aziji također imaju potencijal da postanu važna tržišta za esport, budući da imaju snažnu infrastrukturu i mlađu demografiju. Navedena tržišta u nastajanju uvelike će utjecati na budući rast i razvoj industrije esporta. Veličina industrije esporta može dopustiti harmonično koegzistiranje više igara i organizacija na tržištu. Također, može postojati ograničenje publike koja se može privući za određenu igru, tj. esport naslov. Za uspjeh u ovakvom okruženju, organizacije će morati imati održivi poslovni model i razmotriti važnost suradnje, zajedničke sudbine i konvergencije u mreži poslovnog modela industrije esporta.

Sve u svemu, esport će biti oblikovan kombinacijom tehnološkog napretka, rastom komplementarnih industrija poput IT i videoigara te izraženije digitalizacije društva. Slijedi zanimljivo vrijeme za ovu agilnu industriju i bit će zanimljivo promatrati njen razvoj u nadolazećim godinama.

6. ZAKLJUČAK

Esport u Republici Hrvatskoj, bez obzira na potencijal rasta, trenutno nije na razini većine razvijenijih zemalja EU. Najvažniji razlozi ograničenog potencijala rasta su: nedovoljna digitalna razvijenost, relativno malo tržište, nedostatak kvalificiranih djelatnika, legislative i financijske potpore države te visoki porezi. U našoj široj javnosti esport još uvijek ima negativnu percepciju jer ga se smatra nezdravim i gubitkom vremena.

Iskazivanje podrške rastu digitalne industrije Vlada Republike Hrvatske pokazala je i donošenjem Strategije Digitalna Hrvatska 2030. U skoroj budućnosti očekuje se donošenje kvalitetne zakonske regulative koja će privući zainteresirane ulagače u razvoj IT industrije te uspješniji rast industrije videoigara s većim prihodima i izvozom. Kroz obrazovni sustav, u kojemu trenutno postoji nedostatak službenih obrazovnih programa za esport, potrebno je osmisliti kvalitetne studijske programe i stvoriti kvalificirane kadrove koji će sinergijski s ostalim segmentima razvoja značajno utjecati na razvoj ove industrije u zemlji.

Potpisivanje Konvencije o izbjegavanju dvostrukog oporezivanja s SAD-om, unapređenje širokopojsnih elektroničkih komunikacijskih mreža, kao i poboljšanje digitalne infrastrukture u zemlji mogli bi dodatno podržati rast industrije uz dodatna državna ulaganja i marketing. Potrebno je svakako i podizanje svijesti o IT industriji i industriji videoigara, osobito kod postojećih i nadolazećih generacija mladih koji su odrasli u digitalnom svijetu i kojima koncept esporta nije nepoznat.

Uz pažljivo strateško planiranje i izvođenje, sukladan razvoj pratećih industrija, te odgovarajuću spremnost na nove tehnologije, poput virtualne stvarnosti i umjetne inteligencije, esport industrija u Hrvatskoj mogla bi dosegnuti značajno veće vrijednosti u ukupnom rastu i razvoju gospodarstva zemlje.

Esport je globalni fenomen koji se jako brzo razvija. Sposobnost brzog donošenja odluka može biti ključna za ostvarivanje koristi razvoja te industrije.

7. IZJAVA

Izjava o autorstvu završnog rada i akademskoj čestitosti

Ime i prezime studenta:

Matični broj studenta:

Naslov rada:

Pod punom odgovornošću potvrđujem da je ovo moj autorski rad čiji niti jedan dio nije nastao kopiranjem ili plagiranjem tuđeg sadržaja. Prilikom izrade rada koristio sam tuđe materijale navedene u popisu literature, ali nisam kopirao niti jedan njihov dio, osim citata za koje sam naveo autora i izvor te ih jasno označio znakovima navodnika. U slučaju da se u bilo kojem trenutku dokaže suprotno, spreman sam snositi sve posljedice uključivo i poništenje javne isprave stečene dijelom i na temelju ovoga rada.

Potvrđujem da je elektronička verzija rada identična onoj tiskanoj te da je to verzija rada koju je odobrio mentor.

Datum

Potpis studenta

8. LITERATURA

8.1 KNJIGE I RADOVI

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of personality and social psychology*, 78(4), 772.

Anušić, V. (2020). 'Esport-nova grana industrije zabave', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet

Brnabić, R. (2021). E-SPORT I PITANJE PRAVNOG USTROJA E-SPORT KLUBOVA. *Collected Papers of the Faculty of Law in Split*, 58(1).

Clark, J., & Perrault, R. (2022). Introduction to the AI index report 2022. Technical report, Stanford University.

Collis, W. (2020). *The Book of Esports*. Rosetta Books.

Dal Yong Jin (2021) - *Global eSports Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*-BLOOMSBURY ACADEMIC, New York, NY 10018, USA

DiFrancisco-Donoghue, J., & Balentine, J. R. (2018). Collegiate eSport: where do we fit in?. *Current sports medicine reports*, 17(4), 117-118.

Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. *Sport Management Review*, 21(1), 7-13.

Good Game. (2020). *Esports kao marketinški alati*. Zagreb.

Good Game. (2020). *Navike gaming populacije*. Zagreb.

Hiltscher, J., & Scholz, T. M. (Eds.). (2015). *eSports Yearbook 2013/14 (Vol. 4)*. BoD–Books on Demand.

Hiltscher, J., & Scholz, T. M. (Eds.). (2019). *eSports Yearbook 2017/18 (Vol. 6)*. BoD–Books on Demand.

Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). Esports. edu: An inventory and analysis of global higher education esports academic programming and curricula. *International Journal of Esports*

Kim, S. J., Kim, S. Y., & Lee, G. (2021). Learning from eSports: A review, comparison, and research agenda. *Pan-Pacific Journal of Business Research*, 12(1), 61-80.

Klarić, M. (2021). 'Esport marketing', Završni rad, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku

Lee, M., Na, S., Pizzo, A., Baker, B., Kim, D., & Funk, D. (2018). eSport vs sport: a comparison of spectator motives. *Faculty/Researcher Works*.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

Li, R. (2016). *Good luck have fun: The rise of eSports*. Skyhorse Publishing

Maroševac, Lovro. "Esport u hrvatskim komercijalnim medijima." Završni rad, Sveučilište Sjever, 2020

Scholz, T. M. & Nothelfer, N. 2022, Research for CULT Committee – Esports, European Parliament, Policy Department for Structural and Cohesion Policies, Brussels

Schöber, T., & Stadtmann, G. (2022). The dark side of e-sports : An analysis of cheating, doping & match-fixing activities and their countermeasures. *International Journal of Esports*, 1 (1)

Pizzo, A., Baker, B., Na, S., Lee, M., Kim, D., & Funk, D. (2018). eSport vs sport: a comparison of spectator motives. *Faculty/Researcher Works*.

Peti, I. (2022). 'ISTRAŽIVANJE MOTIVA GLEDANJA ESPORTS DOGAĐAJA U REPUBLICI HRVATSKOJ', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet

PwC. (2018). E-sport's moving into the big leagues - a business study of the e-sport market in Hungary and the V4 countries. PricewaterhouseCoopers.

Scholz, T. (2019). *E-Sports Is Business. Management in the World of Competitive Gaming*. Cham.

Thorhauer, Y., Jakob, A., & Ratz, M. (2018). E-sport sketch of a new research field. *Compliance in Sport: Theory and Practice* , 105-126.

Wolf, M. J. (Ed.). (2021). *Encyclopedia of Video Games: MZ (Vol. 3)*. ABC-CLIO.

8.2 INTERNET IZVORI:

Ashley, J., (2021). *Top 10 eSports sponsorships that will redefine the industry* . Preuzeto s <https://www.esports.net/news/top-10-esports-sponsorships/> (12. prosinca 2022.)

Asuncion, J., (11. studenog 2019). *FunPlus Phoenix sweeps G2 Esports in the Worlds 2019 Finals*. Preuzeto s <https://www.oneesports.gg/league-of-legends/funplus-phoenix-sweeps-g2-esports-in-the-worlds-2019-finals/> (14. prosinca 2022)

Bernardo, A., (13. studenog 2021.). *League of Legends: Cloud9 part ways with Perkz*. Preuzeto s <https://sg.news.yahoo.com/league-of-legends-cloud9-c9-parts-ways-with-perkz-110615093.html> (14. prosinca 2022.)

Branka, (09. siječnja 2023.). *Gaming Statistics – 2023*. Preuzeto s <https://truelist.co/blog/gaming-statistics/> (08. prosinca 2022.)

Carnet, (n.d.). Preuzeto s https://radovi2022.cuc.carnet.hr/modules/request.php?module=oc_program&action=summary.php&id=327 (16. prosinca 2022.)

Carriço F., (28. prosinca 2022.). *Most watched esports organizations of 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/biggest-esports-organizations-2022> (29. prosinca 2022.)

Computer Hope, (18. listopada 2022.), Casual gaming, Preuzeto s <https://www.computerhope.com/jargon/c/casual-gaming.htm> (11. siječnja 2023.)

Chadha, P., (22. siječnja 2022.). *Is blockchain-based gaming the future of gaming and Esports.* Preuzeto s <https://www.financialexpress.com/brandwagon/is-blockchain-based-gaming-the-future-of-gaming-and-esports/2413024/> (09. prosinca 2022.)

Christina, H., (18. rujna 2010.). *5 Insane True Facts About StarCraft: The Professional Sport.* Preuzeto s https://www.cracked.com/article_18763_5-insane-true-factsabout-StarCraft-professional-sport.html. (25. listopada 2022.)

Čizmić, M., (24. listopada 2017.). *I to postoji: Hrvatska inudstrija koja izvozi, zapošljava mlade i nudi velike plaće.* Preuzeto s <https://zimo.dnevnik.hr/clanak/lovro-nola-machina-academy-hrvatska-industrija-video-igara-postala-je-prepoznatljiva-u-cijelom-svijetu--493628.html> (22. listopada 2022.)

Clement, J., (03. studenog 2022.). *Share of young internet users who accessed video games illegally in Europe in 2022.* Preuzeto s <https://www.statista.com/statistics/1342320/share-youth-illegal-video-games-2022/> (29. prosinca 2022.)

Clement, J., (11. studenog 2022.). *Number of video gamers worldwide 2017-2027.* Preuzeto s <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (08. prosinca 2022.)

CNN Business, (10. rujna 2006.). *Fun Technologies Awards Million-Dollar Grand Prize to First-Ever Worldwide Web Games Champion.* Preuzeto s <https://money.cnn.com/news/newsfeeds/articles/marketwire/06161544.htm> (07. prosinca 2022.)

Daugherty, M., (17. prosinca 2021.). *It's official": Football superstar and former Twitch streamer Neymar Jr. joins Facebook Gaming.* Preuzeto s <https://www.sportskeeda.com/esports/news-it-s-official-football-superstar-former-twitch-streamer-neymar-jr-joins-facebook-gaming> (08. prosinca 2022.)

Dmitrović, D., (05. svibnja 2022.). *Gaming turnir – veliko finale*. Preuzeto s <https://www.mioc.hr/wp/?p=21257> (16. prosinca 2022.)

Dom, Z., (24. veljače 2022.). *Newzoo Predicts Video Games to Shift Towards Blockchain Technologies*. Preuzeto s <https://www.bitdegree.org/crypto/news/newzoo-insights-predicts-blockchain-gaming-to-take-off-in-2022> (09. prosinca 2022.)

Dreunen, J., (31. listopada 2016.). *Welcome to the New Era: Games as Media*. Preuzeto s <https://www.gamesindustry.biz/welcome-to-the-new-era-games-as-media> (18. listopada 2022.)

Drilling, J., (15. srpnja 2015.), *The History of Nintendo Competitions: Part 3*. Preuzeto s <https://nintendowire.com/news/2015/07/07/the-history-of-nintendo-competitions-part-3/> (07. prosinca 2022.)

Dumančić, F., (08.03.2012.). *RETRO DOZA #11 – Modul 8 iliti najbolja emisija ikad*. Preuzeto s <https://www.hcl.hr/vijest/retro-doza-11-modul-8-iliti-najbolja-emisija-ikad-32000/> (22. listopada 2022.)

Edu4games, (n.d.). Preuzeto s <http://edu4games.adu.hr/> (16. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *Largest Overall Prize Pools in Esports*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (11. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *Events of 2021*. Preuzeto s https://www.esportsearnings.com/history/2021/list_events (07. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *History*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/history> (07. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *Largest Overall Prize Pools in Esports*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (07. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *Top 100 Female Players*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/players/female-players> (11. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n. d.). *Top 100 Highest Overall Earnings*. Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/players/highest-earnings> (11. prosinca 2022.)

Esports Earnings, (n.d.). Preuzeto s <https://www.esportsearnings.com/countries/hr/players-top-100> (14. prosinca 2022.)

Esports Insider, (13. travnja 2022.). *Esports Around The World: Denmark*. Preuzeto s <https://esportsinsider.com/2022/04/esports-around-the-world-denmark> (15. prosinca 2022.)

Esports News UK, (03. kolovoza 2022.). *How Is Crypto Being Used in Esports*. Preuzeto s <https://esports-news.co.uk/2022/08/03/how-is-crypto-being-used-in-esports/> (09. prosinca 2022.)

FER esports, (n.d.). *O nama*. Preuzeto s https://esports.fer.hr/esports/o_nama (15. prosinca 2022.)

Fisher, C., (06. studenog 2022.). *LoL Worlds 2022 had a record-breaking 5.1 million viewers*. Preuzeto s <https://www.dexerto.com/league-of-legends/lol-worlds-2022-had-a-record-breaking-5-1-million-viewers-1977804/> (08. prosinca 2022.)

Fläckel, A., (2021). *How technology can further accelerate esports revenue growth*. Preuzeto s <https://blog.the-esports-bar.com/innovation/how-technology-can-further-accelerate-esports-revenue-growth/> (23. listopada 2022.)

Fulton, S., (21.08.2008.). *Atari: The Golden Years - A History, 1978-1981*. Preuzeto s https://www.gamasutra.com/view/feature/132160/atari_the_golden_years_a_php (18. listopada 2022.)

Gelenčir, M., (28. veljače 2017.). *Učenici organizirali gaming turnir, a umjesto kotizacije skupljali namirnice za siromašne*. Preuzeto s <https://www.srednja.hr/novosti/ucenici-organizirali-gaming-turnir-a-umjesto-kotizacije-skupljali-namirnice-za-siromasne/> (16. prosinca 2022.)

Good Game Global, (12. prosinca 2022.). *Donirajte uz gaming – Gaming zajednica sudjeluje u humanitarnom live streamu za udrugu Veliko srce malom srcu*. Preuzeto s

<https://www.srednja.hr/srednja-zajednica/donirajte-uz-gaming-gaming-zajednica-sudjeluje-u-humanitarnom-live-streamu-za-udrugu-veliko-srce-malom-srcu/> (16. prosinca 2022.)

Guinness World Records, (n.d.). *First professional videogamer*. Preuzeto s <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/first-person-to-be-a-professional-video-gamer> (06. prosinca 2022.)

Hawthorne, M., (2020). *Red Bull eSports Wololo Torunament is more than just a funny name*. Preuzeto s <https://www.esports.net/news/red-bulls-wololo-tournament-ismore-than-just-a-funny-name/> (12. prosinca 2022.)

Hawthorne, M., (2021.). *Red Bull Soloq returns for 3rd year in a row and bigger than ever*. Preuzeto s <https://www.esports.net/news/red-bull-soloq-returns-for-3rdyear-in-a-row/> (12. prosinca 2022.)

HeSS, (n. d.). *O nama*. Preuzeto s <https://www.hess.hr/onama/> (18. listopada. 2022.)

Hilton, N. (25. srpnja 2022.), *5 Problems Esports Needs to Solve*. Preuzeto s <https://nickfhilton.medium.com/5-problems-esports-needs-to-solve-2bf7ee33fb71> (11. prosinca 2022.)

Hina, (07. rujna 2022.). *Veliki uzlet gaming industrije u Hrvatskoj, prihodi premašuju 500 milijuna kuna*. Preuzeto s <https://www.poslovnih.hr/trzista/veliki-uzlet-gaming-industrije-u-hrvatskoj-prihodi-premasuju-500-milijuna-kuna-4352495> (15. prosinca 2022.)

Hina, (25. svibnja 2020.). *Šuker čestitao hrvatskim predstavnicima na uspjehu na povijesnom europskom prvenstvu u e-nogometu*. Preuzeto s <https://sportske.jutarnji.hr/sn/nogomet/suker-cestitao-hrvatskim-predstavnicima-na-uspjehu-na-povijesnom-europskom-prvenstvu-u-e-nogometu-15001245> (14. prosinca 2022.)

Hrvatska enciklopedija, (2021.). *Računalna periferija*. Preuzeto s <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=68254> (09. prosinca 2022.)

Hrvatski jezični portal, (n. d.), Preuzeto s <https://hjp.znanje.hr/index.php?show=search> (29. listopada 2022.)

Hrvatski Telekom, (n.d.). *Pravila Natjecanja*. Preuzeto s <https://telekom.faceit.com/hr/rules/competition-rules/> (15. prosinca 2022.)

Inkubator, (n.d.). Preuzeto s <https://inkubator-pismo.eu/> (16. prosinca 2022.)

Jackson, V., (n. d.). *Why Power 5 Football Athletes Drive The Case For Compensation*. Preuzeto s <https://athleticdirector.com/articles/why-power-5-football-athletes-drive-the-case-for-compensation/> (10. prosinca 2022.)

Jones, B., (2018.). *Social Media and Esports: A Match Made in Marketing Heaven*. Preuzeto s <https://www.ics-digital.com/blog/social-media-and-esports-a-matchmade-in-marketing-heaven> (23. listopada 2022.)

Kelly, A., (17. studenog 2014.). *The many ways Half-Life 2 changed gaming forever*. Preuzeto s <https://www.gamesradar.com/7-ways-half-life-2-changed-gaming-forever/> (07. prosinca 2022.)

Kelly, K., (01. lipnja 1993.). *The First Online Sports Game*. Preuzeto s <https://www.wired.com/1993/06/netrek/> (07. prosinca 2022.)

Kerr, C., (19. rujna 2018.). *SCUM has surpassed 1 million sales in under a month*. Preuzeto s <https://www.gamedeveloper.com/business/-i-scum-i-has-surpassed-1-million-sales-in-under-a-month> (14. prosinca 2022.)

Klarić, M., (2021). *Esport marketing*. Preuzeto s <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:576527> , (23. listopada 2022.)

Kornaszewski, J., (n. d.). *Katowice: A City in Poland Became the World Esports Capital (Case Study)*. Preuzeto s <https://prowly.com/magazine/katowice-a-city-in-poland-became-the-world-esports-capital-case-study/> (11. prosinca 2022.)

Liquipedia, (15. studenog 2022.). *The International*. Preuzeto s https://liquipedia.net/dota2/The_International (07. prosinca 2022.)

Luenendonk, M., (19. rujna 2019.). *The Gaming Industry – An Introduction*. Preuzeto s <https://www.cleverism.com/gaming-industry-introduction/> (18. listopada 2022.)

Mandryk, R. L., Birk, M. V., (20. travnja 2017.). *Toward Game-Based Digital Mental Health Interventions: Player Habits and Preferences*. Preuzeto s <https://www.jmir.org/2017/4/e128/> (11. prosinca 2022.)

Markov, R., (05. siječnja 2023.). *Female Esports Viewership Recap 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/female-esports-2022-recap> (07. siječnja 2023.)

Matanović, I., (18. svibnja 2021.). *Eksplozija nove hrvatske hit industrije: Usred pandemije ostvarili gotovo pola milijarde kuna prihoda*. Preuzeto s <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/eksplozija-nove-hrvatske-hit-industrije-usred-pandemije-ostvarili-gotovo-pola-milijarde-kuna-prihoda-15073904> (20. listopada 2022.)

Microsoft News Center, (18. siječnja 2022.). *Microsoft to acquire Activision Blizzard to bring the joy and community of gaming to everyone, across every device*. Preuzeto s <https://news.microsoft.com/2022/01/18/microsoft-to-acquire-activision-blizzard-to-bring-the-joy-and-community-of-gaming-to-everyone-across-every-device/> (22. listopada 2022.)

Minotti, M., (09. siječnja 2019.). *Sensor Tower: Candy Crush players spent an average of \$4.2 million a day in 2018*. Preuzeto s <https://venturebeat.com/2019/01/09/sensor-tower-candy-crush-players-spent-an-average-of-4-2-million-a-day-in-2018/> (05. prosinca 2022.)

Murko, D., (06. siječnja 2023.). *Most Watched Esports Games of 2022*. Preuzeto s <https://escharts.com/news/most-watched-esports-games-2022> (07. siječnja 2023.)

Nanobit, (n.d.) *About*. Preuzeto s <https://www.nanobit.com/about/> (14. prosinca 2022.)

Newzoo International B.V, (15. lipnja 2022.). *How Consumers Are Engaging with Games in 2022 / Newzoo Consumer Insights Report*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022> (11. prosinca 2022.)

Newzoo International B.V., (2022.). *Global Games Market Report 2022*. Preuzeto s <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (07. prosinca 2022.)

Newzoo, (19. travnja 2022.). *Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 / Free Version*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version> (11. prosinca 2022.)

Nordland, J., (10. studenog 2022.). *EU Parliament passes vote to recognise and fund esports, video games in Europe*. Preuzeto s <https://esportsinsider.com/2022/11/european-union-parliament-esports-funding> (08. prosinca 2022.)

Pallavicini, F., Ferrari, A., Mantovani, F., (07. studenog 2018.). *Video Games for Well-Being: A Systematic Review on the Application of Computer Games for Cognitive and Emotional Training in the Adult Population*. Preuzeto s <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2018.02127/full> (11. prosinca 2022.)

Panhans, D., Joniškis, P., Tamer, F., Saunier, F., (15. prosinca 2021.). *Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT*. Preuzeto s <https://www.bcg.com/2021/gaming-and-esports-sector-are-the-next-shift-in-media> (08. prosinca 2022.)

Pashencev, A., (19. siječnja 2017.). *Dota Pit League Season 5 Report*. Preuzeto s <https://egw.news/dota2/news/dota-pit-league-season-5-report-EJBu1C5If> (14. prosinca 2022.)

PBS Frontline World, (2019.). *South Korea: The Most Wired Place on Earth*. Preuzeto s http://www.pbs.org/frontlineworld/stories/south_korea802/video/video_index.html (25. listopada 2022.)

Phillips, L., (01. travnja 2020.). *The history of eSports*. Preuzeto s <https://www.hotspawn.com/other/guides/the-history-of-esports> (20. listopada 2022.)

Pilastro, E., (03. prosinca 2022.). *Permastunned breaks record as largest esports team for people with disabilities.* Preuzeto s

<https://www.guinnessworldrecords.com/news/2022/12/permastunned-breaks-record-as-largest-esports-team-for-people-with-disabilities-727757> (11.12.2022)

Pine, J. B., & Gilmore, J. H., (1998.). *Welcome to the experience economy.* Preuzeto s <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-theexperience-economy> (23. listopada 2022.)

Popper, B., (05. kolovoza 2014.). *Justin.tv, the live video pioneer that birthed Twitch, officially shuts down.* Preuzeto s <https://www.theverge.com/2014/8/5/5971939/justin-tv-the-live-videopioneer-that-birthed-twitch-officially-shuts> (18. listopada 2022.)

Research Dive, (2022.). *Gaming peripherals market report.* Preuzeto s <https://www.researchdive.com/8523/gaming-peripherals-market> (09. prosinca 2022.)

Rousseau, J., (07. lipnja 2022.). *ESA: 48% of game players are female and 29% identify as people of color.* Preuzeto s <https://www.gamesindustry.biz/esa-48-percent-of-video-game-players-are-female-and-29-percent-identify-as-people-of-color> (10. prosinca 2022.)

Rovio, (14. travnja 2022.), *Rovio games have surpassed 5 billion total downloads.* Preuzeto s <https://www.rovio.com/articles/rovio-games-have-surpassed-5-billion-total-downloads/> (18. listopada 2022.)

Roy, R., (29. srpnja 2021.). *Top 10 most popular athletes on Twitch.* Preuzeto s <https://technosports.co.in/2021/07/29/top-10-most-popular-athletes-on-twitch/> (08. prosinca 2022.)

Šimić, I., (11. ožujka 2021.). *NK Osijek ušao u esport s FIFA timom i planovima za League of Legends.* Preuzeto s <https://www.netokracija.com/nk-osijek-esport-fifa-lol-176170> (14. prosinca 2022.)

Šimić, I., (28. ožujka 2022.). *Kako izgleda esport u Hrvatskoj.* Preuzeto s <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj> (23. listopada 2022.)

Simora, (21. listopada 2022.). *Projektu Pismo-Novska uručena nagrada za najbolji EU projekt u Hrvatskoj u 2020. Prema glasovima publike*. Preuzeto s <https://rk-smz.hr/projektu-pismo-novska-urucena-nagrada-za-najbolji-eu-projekt-u-hrvatskoj-u-2020-prema-glasovima-publike/> (16. prosinca 2022.)

Središnji državni ured za razvoj digitalnog društva, (15. srpnja 2022.). *Predstavljanje analiza stanja za potrebe razvoja Strategije digitalna Hrvatska 2030*. Preuzeto s <https://rdd.gov.hr/vijesti/predstavljena-analiza-stanja-za-potrebe-razvoja-strategije-digitalna-hrvatska-2030/1945> (15. prosinca 2022.)

Središnji državni ured za razvoj digitalnog društva, (2022.). Preuzeto s <https://rdd.gov.hr/UserDocsImages/SDURDD-dokumenti/Predstavljanje%20Analize%20stanja%20za%20izradu%20Strategije%20zainteresiran%20javnosti.pdf> (15. prosinca 2022.)

Srednja Škola Zvane Črnje, (n.d.). Preuzeto s <https://sgl-gg.eu/> (15. prosinca 2022.)

Srednja Škola Zvane Črnje, (n.d.). Preuzeto s <https://www.instagram.com/sglzvanecrnje/?hl=en> (15. prosinca 2022.)

Srednja, (22.11.2021.). Počelo veliko natjecanje u e-sportu: Ovo su neki od najboljih gamera u Hrvatskoj. Preuzeto s <https://www.srednja.hr/novosti/pocelo-veliko-natjecanje-u-e-sportu-ovo-su-neki-od-najboljih-gamera-u-hrvatskoj/> (16. prosinca 2022.)

Statista, (2021.). Coronavirus: impact on the gaming industry worldwide. Preuzeto s <https://www.statista.com/study/72150/coronavirus-impact-on-the-video-game-industry-worldwide/> (08. prosinca 2022.)

SteamDB, (n. d.). Instant Search. Preuzeto s <https://steamdb.info/instantsearch/?refinementList%5BappType%5D%5B0%5D=Game> (08. prosinca 2022.)

SteamDB, (n. d.). *Steam Charts*. Preuzeto s <https://steamdb.info/graph/> (10. siječnja 2023.)

Stolnik, N., (14. listopada 2022.). *Turniri su motor esporta, a ovo je najveći u regiji*. Preuzeto s <https://novac.jutarnji.hr/novac/startup-report/pise-nikola-stolnik-turniri-su-motor-esporta-a-ovo-su-najveci-u-regiji-15261550> (16. prosinca 2022.)

Student Esports Tournament, (n.d.). Preuzeto s <https://studentesportstournament.com/> (15. prosinca 2022.)

Team Liquid, (n. d.). *About Us*. Preuzeto s <https://www.teamliquid.com/about> (06. prosinca 2022.)

The Express Wire, (07. prosinca 2022.). *Peripherals Gaming Market Growth Revenue Update 2023 | Analysis by Top Manufacturers, Demand and Developments, Future Trends and Size Forecast to 2029*. Preuzeto s <https://www.marketwatch.com/press-release/peripherals-gaming-market-growth-revenue-update-2023-analysis-by-top-manufacturers-demand-and-developments-future-trends-and-size-forecast-to-2029-2022-12-07> (09. prosinca 2022.)

Thubron, R., (22. studenog 2022.). *There will be 3.2 billion gamers in 2022, but revenue is set to fall for first time in 15 years*. Preuzeto s <https://www.techspot.com/news/96720-there-32-billion-gamers-2022-but-revenue-set.html> (11. prosinca 2022.)

Trotter, M. G., Coulter, T. J., Davis, P. A., Poulus, D. R., Polman, R., (24. siječnja 2022.). *Examining the Impact of School Esports Program Participation on Student Health and Psychological Development*. Preuzeto s <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2021.807341/full#B73> (11. prosinca 2022.)

TwitchTracker, (2022.). *Twitch statistics & charts*. Preuzeto s <https://twitchtracker.com/statistics> (06. prosinca 2022.)

TwitchTracker, (n.d.). Preuzeto s <https://twitchtracker.com/> (12. prosinca 2022.)

Urfavaries, (23. svibnja 2022.) *Gaming Is An Education. Japan Now Has Its Own Gaming Highschool, And Yes It's Very Much Real*. Preuzeto s <https://www.goodymy.com/mind70110269> (15. prosinca 2022.)

Valve Corporation, (n.d.). Preuzeto s https://cdn.dota2.com/apps/dota2/international2011_static/teams.html (14. prosinca 2022.)

Walker, A., (10. kolovoza 2015.). *Some Swedish Highschools Are Adding Esports Classes to Their Curriculum*. Preuzeto s <https://www.kotaku.com.au/2015/08/some-swedish-high-schools-are-adding-esports-classes-to-their-curriculum/> (15. prosinca 2022.)

Wijman, T., (2022.). *The Games Market in 2022: The Year in Numbers*. Preuzeto s <https://newzoo.com/insights/articles/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers> (23. prosinca 2022.)

Winkle, L., (05. ožujka 2018.). *Inside the Explosive Growth of Pro Gaming on a Smartphone* <https://www.rollingstone.com/glixel/features/vainglory-arena-of-valor-esports-w517459> (05. prosinca 2022.)

Wood, W., (09.08.2014.). *Mario vs Sonic (1990's)*. Preuzeto s <https://geeksundergrace.com/gaming/mario-vs-sonic-1990s/> (22. listopada 2022.)

Wranka, M., (n.d.). *Može li Hrvatska imati ozbiljnu i jaku industriju računalnih igara? U to nitko ne sumnja, ali...* Preuzeto s <https://www.tportal.hr/tehnolo/clanak/moze-li-hrvatska-imati-ozbiljnu-i-jaku-industriju-racunarnih-igara-u-to-nitko-ne-sumnja-ali-foto-20180916/print> (14.12.2022)

Yuen, R., (12. studenog 2021.). *The Rise of Steam: A Case Study on the Most Dominant Force in Gaming*. Preuzeto s <https://www.linkedin.com/pulse/rise-steam-case-study-most-dominant-force-gaming-ryan-yuen/> (07. prosinca 2022.)

Žalac, Z., (08. prosinca 2022.). *Povijensa promjena za domaću gaming industriju – potpisan je sporazum važan za budućnost razvoja igara u Hrvatskoj*. Preuzeto s <https://www.hcl.hr/vijest/dolaze-bolji-dani-domacu-gaming-industriju-potpisan-vazan-dogovor-hrvatske-sad-om-196062/> (15. prosinca 2022.)

9. POPIS SLIKA, TABLICA I GRAFIKONA

9.1 POPIS SLIKA

Slika 1.	Sveučilište Stanford, 1972. godine, održavanje turnira u igri "Spacewar!" Izvor: https://duniagames.co.id/discover/article/perkembangan-sejarah-esport/en https://api.duniagames.co.id/api/content/upload/file/15681413851622192961.jpg	6
Slika 2.	Igrač Dennis "Thresh" Fong nakon pobjede u Ferrariju Johna Carmacka Izvor: https://davidkushner.substack.com/p/masters-of-disruption-how-the-gamer-44f	8
Slika 3.	John Carmack predaje svoj Ferarri osvajaču turnira Dennis Fong-u Izvor: https://venturebeat.com/games/dennis-fongs-legacy-proving-that-esports-can-be-a-career/	8
Slika 4.	Prikaz visokoškolskih ustanova u Europi za obrazovanje u esportu Izvor: Prilagođeno Jenny, S. E., Gawrysiak, J., & Besombes, N. (2021). Esports. edu: An inventory and analysis of global higher education esports academic programming and curricula. International Journal of Esports. Preuzeto s https://www.ijesports.org/article/59/html (09. prosinca 2022.)	20
Slika 5.	Dvorana u kojoj se održava esport turnir Intel Extreme Masters u Katowicama Izvor: https://archive.esportsobserver.com/iem-katowice-city-council/	29
Slika 6.	Turnir u igri League of Legends, Worlds 2019. Izvor: https://nexus.leagueoflegends.com/wp-content/uploads/2019/12/1920_40tze71n2erk5frh82a-1200x630.jpg	30
Slika 7.	Turnir u igri Dota 2, The International 2019. Izvor: https://www.pcgamer.com/dota-2-fans-arent-cheering-the-internationals-awkward-fake-applause/	31
Slika 8.	Kyle "Bugha" Giersdorf pobijedio na Fortnite turniru 2019. godine Izvor: https://www.ign.com/articles/2019/07/29/fortnite-world-cup-champion-a-16-year-old-american-takes-home-3-million	32
Slika 9.	4E kvadranti Izvor: Prilagođeno prema Seo, Y. (2013). Electronic sports: A new marketing landscape of the experience economy. Journal of Marketing Management, 1542–1560.	37
Slika 10.	Sponzorska i partnerska poduzeća Reboot Infogamer-a 2019. Izvor: https://www.rebootinfogamer.hr/ (23. listopada 2022.)	39
Slika 12.	Prihodi IT industrije u posljednjih 5 godina Izvor: Hrvatska gospodarska komora (n.d.), Pregled stanja hrvatske IT industrije u 2021.. Preuzeto s https://hgk.hr/documents/pregled-stanja-hrvatske-it-industrije-u-2021638a05d188c2f.pdf (15. prosinca 2022.)	46
Slika 13.	Kampus gaming industrije u Novskoj – vizualizacija Izvor: https://rk-smz.hr/wp-content/uploads/2022/01/KAMPUS_GAMING_-4-scaled.jpg	49

9.2 POPIS GRAFIKONA

Grafikon 1.	Broj esport turnira od 1999. do 2010. (https://www.esportearnings.com/history)	10
Grafikon 2.	Svjetsko tržište igara u 2022. godini Izvor: https://www.techspot.com/news/96720-there-32-billion-gamers-2022-but-revenue-set.html	14
Grafikon 3.	Najpopularnije platforme za izradu igara prema programerima igara Izvor: https://truelist.co/blog/gaming-statistics/	15
Grafikon 4.	Deset najvrjednijih esport organizacija u milijunima dolara u 2022. Izvor: https://www.forbes.com/sites/brettknight/2022/05/06/the-most-valuable-esports-companies-2022/?sh=233ece51599f	16

Grafikon 5. Najgledanije streaming platforme u Q4 2022. prema ukupnom broju odgledanih sati prijenosa uživo Izvor: https://streamscharts.com/news/global-livestreaming-landscape-q4-2022	18
Grafikon 6. Broj članaka na temu esporta objavljenih po godini između 2006.-2020. iz Web Of Science platforme (Yamanaka i sur., 2021).....	21
Grafikon 7. Vrijednost globalnog tržišta perifernih uređaja za igre s projekcijom do 2030. Izvor: https://www.researchdive.com/8523/gaming-peripherals-market	24
Grafikon 8. Pregled rasta publike esporta u svijetu s projekcijom do 2025. Izvor: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (07. prosinca 2022.).....	25
Grafikon 9. Prikaz rasta svjetske publike videoigara s projekcijom do 2025. Izvor: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (07. prosinca 2022.).....	26
Grafikon 10. Rast prihoda esport tržišta s projekcijom do 2025. Izvor: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (11. prosinca 2022.).....	27
Grafikon 11. Angažman u igrama online populacije prema generacijama Izvor: https://newzoo.com/insights/trend-reports/how-consumers-are-engaging-with-games-in-2022 (12. prosinca 2022.).....	35
Grafikon 12. Priljev prihoda od esporta u 2022. Izvor: https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version (11. prosinca 2022.).....	36
Grafikon 13. Prepoznate hrvatske organizacije, događaji, udruge i ostali sudionici industrije Izvor: Peti, I. (2022). 'ISTRAŽIVANJE MOTIVA GLEDANJA ESPORTS DOGAĐAJA U REPUBLICI HRVATSKOJ', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet, https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:148:790494	40

ŽIVOTOPIS



Mario Opačak

Datum rođenja: 13/04/1987 | **Državljanstvo:** hrvatsko | **Spol:** Muško | **Telefonski broj:**

(+385) 31301422 (Kućni) | **Telefonski broj:** (+385) 977731580 (Mobilni telefon) | **E-adresa:** adjinson@gmail.com |

Adresa: Kneza Borne 1E, 31000, Osijek, Hrvatska (Kućna)

● RADNO ISKUSTVO

01/08/2020 – TRENUTAČNO Osijek, Hrvatska
STRUČNI SURADNIK 1. GRAD OSIJEK

01/06/2018 – 31/07/2020 Osijek, Hrvatska
VIŠI REFERENT 1. GRAD OSIJEK

01/08/2015 – 18/09/2016 Osijek, Hrvatska
ADMINISTRATIVNI PROJEKT MENADŽER POLJOPRIVREDNI FAKULTET U OSIJEKU

Adresa Osijek, Hrvatska

01/04/2015 – 01/12/2015 Osijek, Hrvatska
VODITELJ IZRADA ZAVRŠNOG IZVJEŠTAJA ZA PROJEKT "RO-UFOS-LUNA-MI" FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

- priprema projektne dokumentacije
- izrada završnog financijskog izvješća
- izrada završnog narativnog izvješća

Adresa Osijek, Hrvatska

01/03/2014 – 01/06/2014 Osijek, Hrvatska
VOLONTERSKI RAD NA ZAVODU ZA LOVSTVO, RIBARSTVO I PČELARSTVO POLJOPRIVREDNOG FAKULTETA U OSIJEKU POLJOPRIVREDNI FAKULTET U OSIJEKU

Priprema dokumentacije, obrada podataka, terenski rad i informatička podrška

Adresa Osijek, Hrvatska

17/01/2014 – 15/06/2014 Osijek, Hrvatska
SURADNIK U PROVEDBI "ECO EDUCO PARK - MODEL SOCIJALNOG UKLJUČIVANJA I ZAPOSŁJAVANJA" POLJOPRIVREDNI FAKULTET U OSIJEKU

- organizacija i izvršenje projektnih aktivnosti
- koordinacija projektnih aktivnosti i partnera
- priprema izvještaja koji obvezni za slanje Ugovornom tijelu sukladno preuzetim obvezama

Adresa Osijek

01/02/2013 – 21/09/2013 Osijek, Hrvatska
SURADNIK U PROVEDBI "THE HERA NET - HIGH EDUCATED RURAL ANIMATORS NETWORK" PROJEKTU POLJOPRIVREDNI FAKULTET U OSIJEKU

Priprema dokumentacije, izrada kvartalnih izvještaja, obrada podataka, tehnička podrška, provedba aktivnosti

Adresa Osijek, Hrvatska

● OBRAZOVANJE I OSPOSOBLJAVANJE

20/12/2013 – 15/03/2014 Osijek, Hrvatska

PROGRAM STRUČNOG USAVRŠAVANJA "UPRAVLJANJE PROJEKTIMA U RURALNOM RAZVOJU"
Poljoprivredni fakultet u Osijeku

Predmeti:

Osnove ruralnog razvoja
Programiranje lokalnog razvoja
Financiranje razvojnih projekata
Osnove upravljanja projektnim ciklusom
Izrada logičke matrice projekta
Izrada proračuna projekta

Adresa Osijek, Hrvatska

2005 – 2012 Osijek, Hrvatska

SVEUČILIŠNI PRVOSTUPNIK (BACCALAUREUS) EKONOMIJE FINACIJSKI MENADŽMENT Ekono
mski fakultet u Osijeku

Adresa Osijek, Hrvatska

● JEZIČNE VJEŠTINE

Materinski jezik/jezici: **HRVATSKI**

Drugi jezici:

	RAZUMIJEVANJE		GOVOR		PISANJE
	Slušanje	Čitanje	Govorna produkcija	Govorna interakcija	
ENGLESKI	C2	C2	C1	C1	C1
NJEMAČKI	A2	A2	A2	A2	A2

Razine: A1 i A2: temeljni korisnik; B1 i B2: samostalni korisnik; C1 i C2: iskusni korisnik

● DODATNE INFORMACIJE

MREŽE I ČLANSTVA

Članstva Tajnik Agroturističke zajednice Valpovštine

PROJEKTI

Projekti Sudjelovanje u izradi projektnog sažetka - The HERAnet 2 - Diffused-multi-site incubator for knowledge and entrepreneurship
Sudjelovanje u izradi projektnog sažetka - Eco Educo Park 2 – employment and entrepreneurship model
Sudjelovanje u izradi projektnog prijedloga - Razvojno istraživački BioPark za lovstvo, ribarstvo i pčelarstvo
Sudjelovanje u izradi studije Razvoj pčelarstva na području LAG-a Istočna Istra

ORGANIZACIJSKE VJEŠTINE

Organizacijske vještine Razvijene organizacijske/rukovoditeljske vještine tijekom provedbe projekta financiranog od strane EU

KOMUNIKACIJSKE I MEĐULJDSKE VJEŠTINE

Komunikacijske i međuljudske vještine Dobre komunikacijske vještine stečene tijekom sudjelovanja u provedbi projektnih aktivnosti

POSLOVNE VJEŠTINE

Poslovne vještine

Sposobnost brze prilagodbe uvjetima radne sredine
Stalno ulaganje u osobni razvoj i usavršavanje

VOZAČKA DOZVOLA

Vozačka dozvola

B