

Analiza tržišta e-sporta u Hrvatskoj i svijetu

Kosec, Vedran

Graduate thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Polytechnic of Međimurje in Čakovec / Međimursko veleučilište u Čakovcu**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:110:666082>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[Polytechnic of Međimurje in Čakovec Repository - Polytechnic of Međimurje Undergraduate and Graduate Theses Repository](#)



MEĐIMURSKO VELEUČILIŠTE U ČAKOVCU
STRUČNI DIPLOMSKI STUDIJ MENADŽMENT TURIZMA I SPORTA

VEDRAN KOSEC

ANALIZA TRŽIŠTA E-SPORTA U HRVATSKOJ I SVIJETU

DIPLOMSKI RAD

ČAKOVEC, 2023.

MEĐIMURSKO VELEUČILIŠTE U ČAKOVCU
STRUČNI DIPLOMSKI STUDIJ MENADŽMENT TURIZMA I SPORTA

VEDRAN KOSEC

ANALIZA TRŽIŠTA E-SPORTA U HRVATSKOJ I SVIJETU
E-SPORTS MARKET ANALYSIS IN CROATIA AND WORLD

Mentorica:

Doc. dr. sc. Nevenka Breslauer, prof. struc. stud.

ČAKOVEC, 2023.

MEĐIMURSKO VELEUČILIŠTE U ČAKOVCU
POVJERENSTVO ZA DIPLOMSKI ISPIT

Čakovec, 20. veljače 2023.

DIPLOMSKI ZADATAK br. 2022-MTSD-R-87

Pristupnik: **Vedran Kosec (0313021724)**
Studij: Redoviti specijalistički diplomski stručni studij Menadžment turizma i sporta

Zadatak: **Analiza tržišta e-sporta u Hrvatskoj i svijetu**

Opis zadatka:

Ovaj rad bavit će se ponajprije definiranjem e-sporta i svih njegovih bitnih značajki. Nadalje, biti će prikazan povijesni razvoj e-sporta, od njegovih samih početaka, pa sve do današnje industrije videoigara. Ciljevi ovog rada biti će: analizirati i prikazati podatke o plaćama igrača i njihovih transfera, određenih sustava natjecanja (turnira), najprofitabilnijim i najzastupljenijim video igrama u ovoj vrsti sporta, te usporediti spomenute podatke u Hrvatskoj i inozemstvu. Također, biti će opisana i sponzorstva u ovom sportu, kao i mogućnosti razvoja i prihvaćanja e-sporta kao i ostalih klasičnih sportova.

Rok za predaju rada: 20. rujna 2023.

Mentor:

Predsjednik povjerenstva za
diplomski ispit:



doc. dr. sc. Nevenka Breslauer

Zahvala

Zahvaljujem se od srca svojim roditeljima, kolegama i Nikolini Budić koji su bili podrška tijekom studiranja. Najveće hvala mojoj dragoj mentorici, doc. dr. sc. Nevenki Breslauer, koja me pratila tijekom pisanja ovo završnog rada.

S poštovanjem,

Vedran Kosec

Sažetak

U ovom istraživačkom radu analizirat ćemo tržišta e-sporta te usporediti određene podatke s istima u Hrvatskoj u odnosu na iste parametre u e-sporta svijeta. Sve veća zainteresiranost za e-sport, u Hrvatskoj još uvijek nije doprinijela razvijati kao što je u ostatku Europe i Sjeverne Amerike, te u određenim zemljama Azije.

Sve prisutnije tržište e-sporta u svim segmentima doživljava ekspanziju, a novčani iznosi nagrada se iz godine u godinu povećavaju. Zbog svoje popularnosti igrači e-sporta uspjeli su oko sebe okupiti brojne svjetski poznate sponzore, medije svih kategorija, timove koji se brinu o njima i njihovim potrebama: trenere, nutricioniste, IT stručnjake, kuhare, psihologe a prati ih veliki broja navijača i pratitelja e-sporta. Navijači svoje fanove prate na natjecanjima uživo ili online. Za provedbu natjecanja važna je pokrivenost 5G mrežom koja je neophodna za e-sportske igre te ostala infrastruktura koja osigurava natjecateljsko okruženje u vrijeme natjecanja. Video igre, kao najpopularnije aktivnosti u slobodno vrijeme, okupljaju više od dvije milijarde korisnika širom sveta (Newzoo, 2017), a taj broj i dalje raste u svijetu i Hrvatskoj. U Hrvatskoj bilježimo trend organizacije natjecanja među studentima između nekoliko fakulteta. Nagradni fondovi u e-sportskim natjecanjima u Hrvatskoj su skromni u odnosu na nagradne fondove u Europi ili drugdje u svijetu.

Ključne riječi: *e-sport, videoigre, analiza, tržište, prihodi, zarade*

Abstract

In this research paper, we will analyze the e-sports market and compare certain data with the ones in Croatia in relation to the same parameter in the e-sports world. The increasing interest in e-sports in Croatia has not yet contributed to the development as it has in the rest of Europe and North America and in certain Asian countries. The all-present e-sports market in all segments is experiencing expansion, and the monetary amounts are increasing from year to year. Innovative e-sport is increasingly popular in the world, but also in Croatia. Due to their popularity, e-sports players managed to gather around them numerous world-famous media sponsors, of all categories, teams that take care of them and their needs. Around e-athletes, we meet trainers, nutritionists, IT experts, chefs, psychologists and a large number of fans. Fans follow their fans in competitions live or online. 5G network coverage is important, which is necessary for playing e-sports games and other infrastructure to ensure a competitive environment and the arrival of fans at the time of the competition. Video games, as the most popular leisure activities, gather more than two billion users around the world (Newzoo, 2017), and that number continues to grow in Croatia, also the trend of organizing competitions among students. Prize funds in e-sports competitions in Croatia are still modest compared to prize funds in Europe or elsewhere in the world.

Keywords: *e-sport, video games, analysis, market, income, earnings*

SADRŽAJ

Sažetak

1. UVOD	9
1.1. Ciljevi istraživanja	10
1.2. Istraživačka pitanja	10
1.3. Metodologija istraživanja.....	10
2. OSNOVNI POJMOVI VEZANI UZ E-SPORT	11
3. OPĆE INFORMACIJE O E-SPORTU	12
3.1. Povijesni razvoj videoigara i e-sporta	12
3.2. Međunarodna e-sport federacija	13
4. E-SPORT U HRVATSKOJ.....	14
4.1. Udruge i federacije	14
4.2. Istaknute kompanije.....	15
4.3. Fakultetska liga.....	15
5. ANALIZA TRŽIŠTA E-SPORTA.....	16
5.1. Utjecaj sponzorstva na prihode u e-sportu	17
5.2. Utjecaj pandemije COVID-19 na e-sport	17
5.3. Zarade hrvatskih i stranih e-sportaša	19
5.4. Ženski e-sport igrači	21
5.5. Igrači na mobilnim uređajima	22
5.6. Najveće zarade po državama	23
5.7. Najuspješniji e-sport timovi.....	24
5.8. Najpoznatiji e-sport turniri	25

5.9. Najprodavanije videoigre na svijetu	27
5.10. Najpoznatije igre na e-sport natjecanjima	28
6. PRIMJER DOBRE PRAKSE.....	30
7. ZAKLJUČAK.....	32
8. LITERATURA	34

1. UVOD

E-sport se najjednostavnije može definirati kao natjecanje u igranju videoigara. U Hrvatskoj taj pojam nema ni približno prepoznatljivost kao što to ima u određenim europskim zemljama, ali i izvan Europe. Razvoj tehnologije uvelike utječe na današnji svijet, u većoj mjeri nego prije. Razlog tome je što se iz godine u godinu javljaju novi i napredniji oblici koji imaju sve više mogućnosti primjena u stvarnom, ali i u virtualnom svijetu. Stvaraju se nove grane industrije, a jedna od najbrže rastućih je industrija videoigara. Prema mišljenju ovih autora „Progres video-igara može se sagledati u kvantitativnom i kvalitativnom smislu. Kvantitativno, na tržištu nastaju nove firme i proizvodi u vezi sa video-igrama, koje povećavaju ponudu video-igara, što istovremeno privlači nove korisnike. Kvalitativno, razvoj tehnike omogućio je bolje video-igre i njihove komponente, više realističnih pokreta virtualnih likova i nove oblike korištenja, što utječe na kvalitetu sadržaja i širenje mreže korisnika“ (Andonović i Radovanić, 2019: 44). Od pojave prvih računala i konzola javila se potreba za novim oblikom natjecanja. U ovom slučaju, to su natjecanja u virtualnom svijetu, tj. svijetu videoigara. Također, ubrzanim razvojem tehnologije javljaju se i nove vrste sportova koji imaju neke sličnosti s tradicionalnim oblicima sportova, no u sebi nose i neke nove značajke. Jedan od novijih oblika takvih sportova je e-sport. Svojim relativno brzim razvojem i napretkom, e-sport je zauzeo važno mjesto u industriji sporta u svijetu. Što se tiče stanja e-sporta u Hrvatskoj, nema tolike razine razvijenosti i održavanja. Primorac i Pilić (2022) smatraju da su osim igrača i gledatelja, važni sudionici e-sporta i programeri igara te sponzori koji ulažu velike novčane iznose za takve vrste natjecanja. Upravo zbog uloge sponzora i sve većeg broja pratitelja, nagradni fondovi u raznim natjecanja iz raznih videoigara sve su veći i privlačniji. Na temelju toga, sve je veća zainteresiranost za ulazak u ovu vrstu industrije, kako igrački, tako i sponzorski. Na temelju svega navedenog, javljaju se određena pitanja u vezi transfera i plaća e-sportaša, nagradnih fondova iz različitih turnira i popularizacije videoigara.

1.1. Ciljevi istraživanja

Ciljevi rada su sljedeći:

1. Prikazati najuspješnije igrače e-sporta, u svijetu i Hrvatskoj, usporediti njihove zarade iz prikupljenih podataka u Hrvatskoj i svijetu
2. Prikazati i usporediti najuspješnija e-sport natjecanja u Hrvatskoj i svijetu
3. Prikazati najuspješnije i najprodavanije videoigre.

Prvi cilj odnosi se na dosadašnju zaradu najuspješnijih e-sport igrača u Hrvatskoj i svijetu. Podaci će se prikazati tablično kako bi se lakše analizirali i usporedili.

Drugi cilj odnosi se na natjecanja u e-sportu, potrebno je detektirati najuspješnija e-sport natjecanja ona koja imaju najveće nagradne fondove i koja su najbolje praćena te ih analizirati i tablično prikazati.

Treći cilj odnosi se na e-sporta – videoigrama, nakon istraživanja videoigara i prikazat ćemo nekoliko videoigara prema načelu broja prodanih primjeraka.

1.2. Istraživačka pitanja

U svrhu izrade rada postavljena su istraživačka pitanja na koja će se dati odgovori. Istraživačka pitanja su sljedeća:

- U kojoj mjeri se razlikuju plaće e-sportaša u Hrvatskoj i svijetu?
- Koji su najuspješnija e-sport natjecanja u Hrvatskoj i svijetu?
- Koje su najprodavanije videoigre na svijetu?

1.3. Metodologija istraživanja

Za izradu ovog istraživačkog rada korišteni su dostupni sekundarni podaci u obliku literature koja je dostupna na internetu, znanstveni radovi, znanstveni časopisi, te podatci sa službenih stranica organizacija natjecanja povezanih s e-sportom. Nakon prikupljenih podatak iste će se analizirati i objasniti te tablično prikazati, a komparativnom analizom usporedit će se podaci između svijeta i Hrvatske u nekim segmentima e-sporta.

2. OSNOVNI POJMOVI VEZANI UZ E-SPORT

E-sport predstavlja skraćenicu za "elektronski sport", izraz kojim se opisuju natjecanja u igranju videoigara, (Breslauer, 2022).

E-sport se može definirati kao aktivnost natjecanja više igrača, pojedinačno ili timski u igranju videoigara preko računala ili neke druge konzole. „U e-sportovima se uvijek pobjeđuju drugi natjecatelji, ili ih se uništava ili, kao u sportskim igrama, jednostavno se utrkuju ili zabijaju najviše golova“ (Jonasson i Thinorg, 2010: 288). E-sport priznat je i kao određeni oblik zabave te definiran i kao organizirani oblik natjecanja u igrama. U svom radu, Funk, Pizzo i Baker (2018) objašnjavaju da e-sport, organizirana natjecanja u video igrama, sve više dobiva priznanje u industriji kao sportska zabava.

Primorac i Pilić u svom radu govore kako je e-sport kratica za elektronički sport, koji označava pristup videoigrama u obliku natjecanja. U sklopu toga, organizirana su razni turniri, te postoje određene lige u sklopu kojih se održavaju i prvenstva. Umjesto tradicionalnih utakmica, igrači se natječu u obliku „dvoboja“ kao pojedinac ili kao dio momčadi.

Autor Michael Wagner u svome radu *Competing in metagame space – eSports as the first professionalized computer metagames* u sklopu zbornika *Space time play – Games, architecture, and urbanism* definira e-sport kao područje sportskih aktivnosti gdje ljudi razvijaju i treniraju fizičke i mentalne vještine koristeći informacijske i komunikacijske tehnologije (Wagner, 2007., str. 182.).

E-sport je sport koji prvenstveno uključuje timove koji se natječu jedni protiv drugih na turnirima za novčanu nagradu. Funkcionalno je isti kao i tradicionalni sportovi. Vrhunski sportaši stalno se natječu za prva mjesta u sportu ili igri po svom izboru. (Gamequitters. <https://gamequitters.com/what-is-esports/#WHAT-IS-ESPORTS>)

Područje u kojem e-sport djeluje zapravo su videoigre, a tim igrama može se pristupiti samo elektronički a uz to potrebni su uređaji pomoću kojih se igraju, računala ili neke druge konzole. „Videoigra je elektronička igra koja uključuje interakciju s korisničkim sučeljem kako bi generirala vizualnu povratnu informaciju na video zaslonu. Ulazni uređaji koji čine

korisničko sučelje mogu biti gamepad, tipkovnica, miš ili volan, a izlazni uređaji za vizualni prikaz informacija mogu biti kompjutorski monitor, televizijski ekran ili ekran pametnog telefona“ (Vigato, 2018).

3. OPĆE INFORMACIJE O E-SPORTU

E-sport je natjecanje u igranju videoigara koje su veoma slično koncipirane natjecanjima u tradicionalnim sportovima. Međutim razlika je u tome što se natječe preko konzole na računalu (PC-a), telefonu, tabletu i sl. Konzole koje su zastupljene među e-sportašima (eng. gamer) su: Playstation, Xbox, Nintendo switch. Sve češće se video igre igraju i natjecanja provode na mobilnim telefonima. (<https://www.netokracija.com/sto-je-esport-160324>)

Svako natjecanje u videoigrama možemo svrstati u e-sport, međutim u praksi to nije tako jednostavno. Videoigre koje se igraju na e-sport natjecanjima su posebno izrađene, tj. dizajnirane kako bi se umanjila vjerojatnost nasumičnih događaja i samim time, da bi natjecanje bilo što pravilnije i pravednije. Ujedno te videoigre imaju razrađene sustave natjecanje i prvenstva u kojima se igrači natječu, a neke od tih videoigara su: League of Legends (LoL), Counter Strike: Global Offensive (CS:GO), Dota 2, Rainbow 6, Fifa, Call of Duty, Fortnite, itd. (<https://risu.hr/o-esportu/>)

Brnabić u svom radu govori o tome kako nositelji nekog e-sport događaja, za razliku od većine „klasičnih“ sportskih liga, često obnašaju više uloga odjednom. Moguće je da preuzmu ulogu organizatora natjecanja, nositelja prava iskorištavanja utorskih i medijskih prava. Uz navedene uloge, mogu djelovati kao producenti i pružatelji audiovizualnih i ostalih medijskih usluga.

3.1. Povijesni razvoj videoigara i e-sporta

U relativnom kratkom periodu, e-sport je uspio ono što je nekim tradicionalnim sportovima trebalo puno više vremena. Godina 1972. smatra se početkom e-sporta, te godine održano je prvo službeno natjecanje u videoigrama, koje se održalo na sveučilištu Stanford. Videoigra Spacewar, a videoigra razvijena je deset godina ranije. Natjecanje je organizirala skupina

studenata, a nagrade su bile godišnje pretplate Rolling Stones časopisa. Pobjednik tog prvog turnira je Bruce Baumgart.

1980. godina a vezana je uz Atari, američku tvrtku koja razvija videoigre i ujedno organizira prvenstvo u videoigri „Space Invaders“. To je prvo veće natjecanje koje je okupilo preko 10 000 igrača i uvelike je pomogla u popularizaciji videoigara. Iste godine osnovana je organizacija Twin Galaxies, osnivač je Walter Day, a organizacija pratiti, snimati i čuva rekorde u videoigramama.

U periodu, od 1983. do 1985. godine, industrija videoigara proživljavala je krizu zbog smanjene potražnje za konzolama a njihova kvaliteta je upitna. Tržište je preplavljeno novim videoigara, ali istovremeno videoigre proglašavaju nepoželjnima zbog izazivanja ovisnosti. Nakon te krize, industrija videoigara doživljava veliki uspon izdavanjem NES-a (Nintendo Entertainment System) u Sjevernoj Americi i Europi. Važna godina je 1990. kada je sve veći razvoj i dostupnost interneta, a s time se paralelno razvijaju videoigre, konzole te videoigre s naprednijom 3D grafikom (640 x 480) uz sve dostupnija osobna računala.

Početak 2000-ih godina popularizacija videoigara i e-sporta znatno raste, a broj korisnika i natjecatelja sve je veći. U kolovozu, 2011. godine dolazi do održavanja prvog svjetskog prvenstva na kojemu je nagradni fond 1 milijun američkih dolara. Nakon tog prvog prvenstva raste interes sponzora i velikih tvrtki koje su zainteresirane uključiti se u e-sport. (<https://www.kladionica.biz/povijest-i-razvoj-esports-industrije/>)

3.2. Međunarodna e-sport federacija

Jedna od vodećih organizacija u e-sportu je Međunarodna e-sport federacija (u daljnjem tekstu IESF). Unutar federacije djeluje nekoliko odbora da bi se omogućio daljnji razvoj e-sporta i da se pruži više profesionalnih usluga. S toga su osnovani odbori za događaje (eng. WC & Events committee), odbor za članstvo (eng. The Membership committee), pravni odbor (eng. The Legal committee) i odbor za partnerstvo (eng. The Partnership committee).

Zadaci odbora za događaje su: organizacija IESF događaja, organizacija aktivnosti, seminara i ostalih događanja u svrhu podrške i povezanosti između igrača i ljudi iz cijelog svijeta.

Zadaci odbora za članstvo su: pružanje podrške i usluga članovima IESF-a i evaluacija novih prijava za članstvo te preporuke. Zadaci pravnog odbora su: davanje preporuka za donošenje ili izmjenu propisa, nadzor i osiguravanje da je IESF u skladu sa zakonom. Odbor za partnerstvo zadužen je za evaluaciju i razvoj novih prilika za partnerstvo te suradnju s važnim dionicima, komunikaciju i održavanje dobrih odnosa između IESF-a i njegovih partnera. (<https://iesf.org/>)

4. E-SPORT U HRVATSKOJ

Stanja e-sporta u Hrvatskoj još je uvijek u začetku i moglo bi se reći da nije ni približno iskorišten potencijal ove grane industrije. Za sada natjecanja u e-sportu su na razini fakultetskog i sveučilišnog natjecanja, međutim nema dovoljno interesa od strane pojedinih većih gradova koji imaju potrebnu infrastrukturu i popratne sadržaje za domaćinstvo nekog europskog natjecanja, a kamoli svjetskog. U Hrvatskoj e-sport nije prepoznat kao službeni sport, dok velik broj zemalja u svijetu e-sport prepoznaje kao pravi sport i tako ga i tretiraju. Igrači u e-sportu nemaju jednake obveze i prava kao igrači klasičnih sportova, za uspostavu ravnopravnog odnosa potrebne su institucije koje bi se bavile promocijom e-sporta te suradnjom s vladajućim tijelima. (<https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>)

4.1. Udruge i federacije

Unatoč nezavidnom statusu e-sporta u Hrvatskoj, postoje udruga i federacija. Hrvatski eSport Savez tretira se kao glavna organizacija u području e-sporta u Hrvatskoj, a Hrvatska E-sport Inicijativa je udruga kojoj je glavni cilj unaprijediti poziciju e-sporta u Hrvatskoj. Iako nema službeni status, e-sport se godinama razvijao i u Hrvatskoj te se zbog toga osnivala i navedena udruga, zbog promidžbe ove vrste natjecanja. Ipak, samo je jedna institucija koja je članica IESF-a, a to je Hrvatski eSport Savez, koji se tretira kao službeni član IESF-a, i tako omogućava hrvatskim timovima natjecanje na IESF natjecanjima. To je ujedno i krovna organizacija e-sporta u Hrvatskoj, međutim ona nije priznata od strane države. (<https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>)

4.2. Istaknute kompanije

Budući da je tržište e-sporta u Hrvatskoj relativno malo, sve kompanije koje se bave e-sportom, bilo da je to organizacija, provođenje ili promocija nekog događanja, okreću se regiji ili šire. Jedno od najvećih natjecanja je A1 Adria League, najveći pojedinačni e-sport turnir Hrvatske, osnovan 2017. godine od strane austrijskog telekoma, u suradnji s ESL Gamingom. Najveći dosadašnji nagradni fond iznosio je oko 30.000,00 €, to je ujedno i najveći iznos za neki pojedinačni e-sport turnir u Republici Hrvatskoj. One game Agency je tvrtka koja godinama organizira OGA Dota Pit, turnir u videoigri Dota 2. Esport Adria po mnogima drži status nositeljice e-sporta u Hrvatskoj. Kao medijska tvrtka sudjelovali su u gotovo svakom većem projektu koji je realiziran u posljednjih nekoliko godina, odnosno imali su ključnu ulogu u organizaciji i provođenju većih natjecanja na ovim prostorima. Jedna od značajnijih e-sport kompanija, Good Game započela je s radom 2016. godine, a glavna uloga joj je organizacija natjecanja za tehnološke tvrtke u igri CS: GO (Counter Strike: Global Offensive). Sve većim razvojem, počela se baviti i drugim aktivnostima, iza njih je organizacija prvenstva Hrvatske u videoigri PUBG (Player's Unknown Battlegrounds). Najznačajnije natjecanje je Odyssey Masters s nagradnim fondom od 10.000,00 €.

4.3. Fakultetska liga

U Hrvatskoj djeluju fakultetske lige koje su postale trend na sveučilištima i veleučilištima diljem svijeta. Dobar primjer je FER (Fakultet elektrotehnike i računarstva) koji svake godine organizira i održava e-sport ligu. Pored toga, 2021. godine održano je prvo natjecanje Student Esports Tournaments (u daljnjem tekstu SET). Navedeno natjecanje organizirano je od strane tvrtke Good Game koja se primarno bavi izdavanjem računalnih igara. Jedna od djelatnosti je organizacija, održavanje te natjecanje u e-sport natjecanjima. SET je natjecanje studenta tehničkih fakulteta na prostoru Republike Hrvatske u videoigrama koje su zastupljene i na profesionalnim e-sport natjecanjima. Natjecanje je posloženo na poseban način/ sustavom natjecanja, a to je da svaki sudionik bira jedan tim koji se sastoji od 6 igrača. Tim se natječe u svih pet disciplina, odnosno pet videoigara koje se biraju svake sezone, a su to: Rocket League, CS: GO (Counter Strike: Global Offensive), LoL (League of Legends), Tom Clancy's Rainbow Six Siege i PUBG (Player's Unknown Battlegrounds).

Trenutno egzistiraju "S" liga i "A" liga, u kojoj se nalazi osmero tehničkih fakulteta. "S" liga je viši rang u kojoj se natječe osmorica najboljih, dok se u "A" ligi bore za ulazak u navedeni viši rang natjecanja. (<https://studentesportstournament.com/>)

Slika 1. Sveučilišta i fakulteti koji sudjeluju u e-sport natjecanjima



Izvor: službena stranica SET-a. <https://studentesportstournament.com/> (14.06.2023.)

Slika 1. prikazuje 16 tehničkih fakulteta koji se natječu u e-sport ligama, a to su: Fakultet elektrotehnike i računarstva u Zagrebu, Fakultet elektrotehnike, strojarstva i brodogradnje u Splitu, Tehničko veleučilište u Zagrebu, Fakultet organizacije i informatike, Visoko učilište Algebra, Fakultet elektrotehnike, računarstva i informacijskih tehnologija Osijek, Veleučilište u Bjelovaru, Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. Oni su trenutni natjecatelji u S ligi.

"A" ligu čine sljedeći sudionici: Fakultet strojarstva i brodogradnje, Sveučilište Sjever, Odjel za matematiku Sveučilišta J. J. Strossmayera u Osijeku, Prirodoslovno-matematički fakultet u Splitu, Tehnički fakultet Sveučilišta u Rijeci, Veleučilište Velika Gorica, Fakultet prometnih znanosti Sveučilišta u Zagrebu te Filozofski fakultet u Osijeku.

5. ANALIZA TRŽIŠTA E-SPORTA

U 2022. godini, svjetsko e-sport tržište vrijedilo je otprilike 1.38 milijardi američkih dolara. Dodatno, predviđeno je da će do 2025. godine globalni tržišni prihod industrije e-sporta porasti na čak 1.87 milijardi američkih dolara. Azija i Sjeverna Amerika trenutno predstavljaju najveća e-sport tržišta u smislu prihoda, dok samo Kina čini gotovo jednu

petinu cjelokupnog tržišta. Što se tiče izvora prihoda, najveći udio prihoda bio je od sponzorstava i oglašavanja u 2021. godini. Ukupni prihod od sponzorstava i oglašavanja na svjetskom tržištu e-sporta iznosio je 641 milijun američkih dolara. Sljedeći najveći izvor prihoda bila su medijska prava s nešto više od 192 milijuna američkih dolara.

(<https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>)

5.1. Utjecaj sponzorstva na prihode u e-sportu

Popularizacija e-sporta, privlačenje novih i jačih sponzorstava, a samim time i prihoda omogućila je profesionalnim igračima da ostvaruju velika primanja koja se mogu mjeriti s onim klasičnim sportovima, poput nogometa, košarke, tenisa i sl. Među vodećim igračima svijeta, spominje se Johan Sundstein iz Danske koji je zaradio milijune američkih dolara zahvaljujući videoigri zvanj Dota 2, ujedno najpoznatijoj videoigri u smislu velikih natjecanja. ostalim sportovima, dominira muška populacija, kako i u broju igrača, tako i u prihodima. Ženski e-sport igrači tako zarađuju znatno manje od muškog dijela. Neke e-sportašice ostvarile su veoma dobre prihode baveći se e-sportom. Jedna od njih je Sasha Hostyn, s najvećim prihodom od e-sporta među igračicama. Konstanti rast i razvoj e-sportskog tržišta i industrije videoigara, dovest će da prihodi rastu još više i samim time privlačiti nove igrače.

(<https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/#topicOverview>)

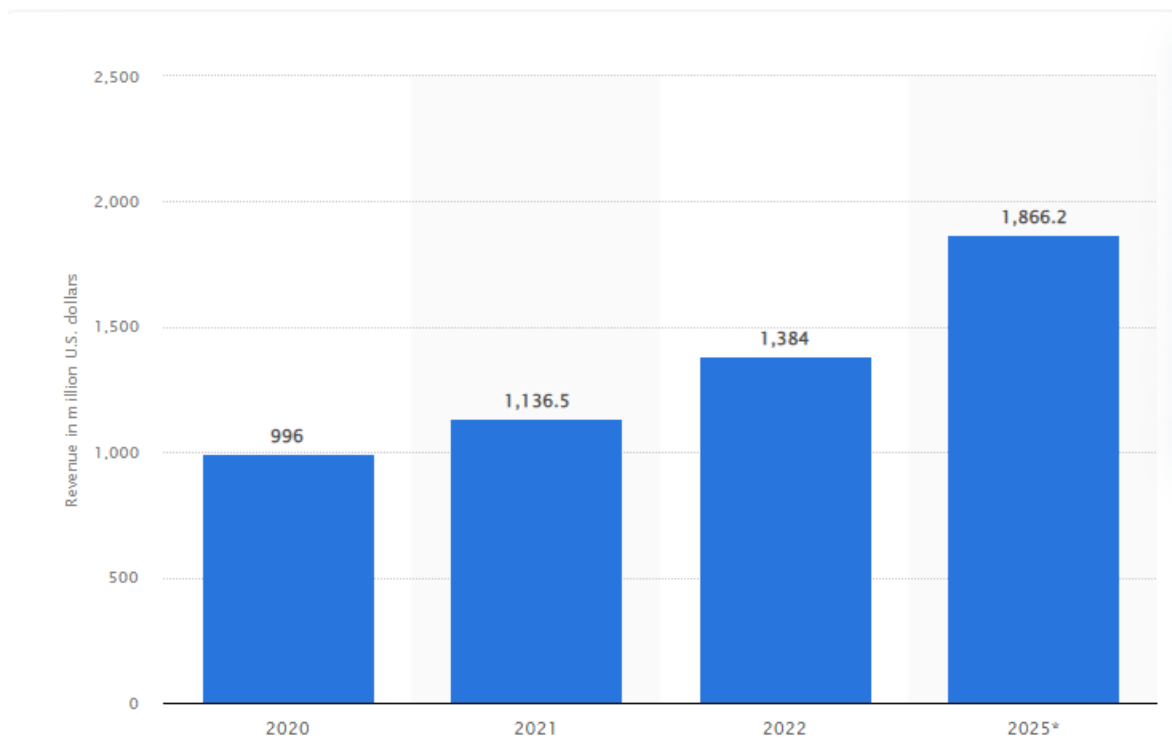
5.2. Utjecaj pandemije COVID-19 na e-sport

Dok su mnoge sportske industrijske grane brojile velike gubitke pod pritiskom globalne pandemije COVID-19, e-sport je bio jedan od rijetkih grana koje su rasle i u tom razdoblju. Budući da su profesionalne sportske lige diljem svijeta bile odgođene ili otkazane, mnogi gledatelji okrenuli su se virtualnom svijetu, kako bi dobili svoje natjecateljske informacije. Pozitivan utjecaj pandemije na e-sport bio je potvrđen u anketi, gdje je gotovo tri četvrtine ispitanika, u ovom slučaju profesionalnih e-sport igrača, izjavilo da će se razina ulaganja i aktivnosti dogovora povećati kao rezultat navedene svjetske zdravstvene krize. Veliki interes za e-sport porastao je diljem svijeta, posebice kod mlađih gledatelja i natjecatelja.

Organizatori natjecanja su tvrdili da je interes za e-sportom uvelike porastao od početka pandemije, a to je jedna od prednosti ove grane industrije, koja može opstati u svakakvim uvjetima.

(<https://www.statista.com/topics/3121/esports-market/#topicOverview>)

Slika 2. Ukupni prihodi e-sporta

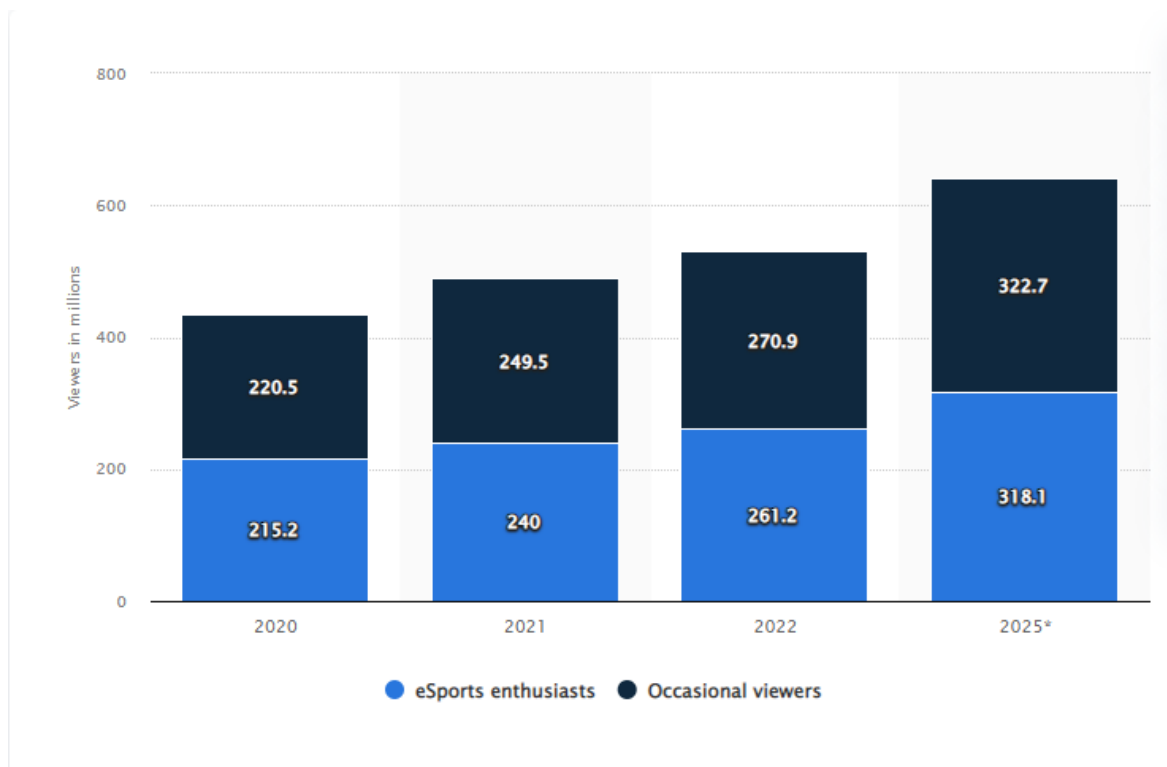


Izvor: Statista. <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/> (3.1.2023.)

U prilog razvoju industrije e-sporta idu i brojke gledatelja, odnosno pratitelja natjecanja i ostalih događanja e-sporta. Tu se ubrajaju oni koji povremeno prate određena natjecanja i oni koji redovno prate sve trendove u svijetu e-sporta. U 2022. godini publika diljem svijeta dosegla je brojku od 532 milijuna ljudi. U godinama koje dolaze očekuje se da će biti sve više i više gledatelja koji će pratiti neke od najomiljenijih videoigara koje igraju najbolji pojedinci i e-sport timovi na svijetu. Očekuje se da će 2025. godine biti više od 640 milijuna gledatelja e-sporta diljem svijeta.

(<https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/>)

Slika 3. Popračenost e-sporta



Izvor: Statista. <https://www.statista.com/statistics/490480/global-esports-audience-size-viewer-type/> (3.1.2023.)

5.3. Zarade hrvatskih i stranih e-sportaša

Načini na koje e-sportaši zarađuju nisu samo osvajanje turnira jer vrlo je teško pobjeđivati kontinuirano i da nagradni fondovi budu jedini izvori prihoda za igrače. S toga igrači snimaju svoje igre, tj. natjecanja i osiguravaju prijenos uživo svojim pratiteljima, a to se popularno naziva stream. Gledatelji određenih streamova mogu donirati novac svojim najdražim igračima. Pored toga načina zarade su i plaćene pretplate na određene kanale e-sportaša, a jedan od glavnih izvora su i sponzorstva. Velike tvrtke pristupaju e-sportašima, nudeći im određene ponude. Kada e-sport tim ili e-sportaš pojedinačno dosegnu visoku razinu pratitelja, tada je odličan izvor prihoda i prodaja raznih proizvoda.

Kada je riječ o zaradama od e-sporta, govorimo o zaradama u rasponu od nekoliko desetaka tisuća do nekoliko milijuna dolara. To ponajprije ovisi o stupnju igrača, odnosno je li riječ o

profesionalnom ili amaterskom igraču. Jedan od čimbenika je i broj osvojenih turnira, a tu je i sposobnost privlačenja sponzorstava koji u velikom mjeri financiraju zarade igrača.

U tablica 1. prikazani su najuspješniji hrvatski e-sportaši, broj turnira koji su odigrali te iznos koji su dosad uspjeli zaraditi.

Tablica 1. Najuspješniji e-sportaši u Hrvatskoj

R. b.	Ime igrača i nadimak	Broj odigranih turnira	Iznos zarade
1.	Luka Perković „Perkz“	28	491.000 \$
2.	Leon Pesić „neLo“	9	43.000 \$
3.	Petar Matejić „KaLaS“	9	39.300 \$
4.	Petar Brljak	21	30.000 \$

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Jutarnji list. <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-su-najbolji-hrvatski-esportasi-zaraduju-stotine-tisuce-dolara-za-jednog-amerikanci-daju-milijune-15071117> (3.1.2023.)

U usporedbi sa zaradama od igrača iz ostalih zemalja, kao što su Kina, Sjedinjene Američke Države (u daljnjem tekstu SAD), Južna Koreja, Rusija i dr., gore navedeni iznosi izgledaju malo. Igrači iz ostatka Europe, Azije, Sjeverne i Južne Amerike zarađuju milijune dolara. Razlog tome je što je u njihovim državama industrija e-sporta jako razvijena i popularizirana, što rezultira privlačenjem većeg broja sponzorstava te samim time, većim iznosima zarade. U tablici 2. prikazani neki od najuspješnijih svjetskih e-sportaša, odnosno oni koji su najviše zaradili baveći se njime. (<https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-su-najbolji-hrvatski-esportasi-zaraduju-stotine-tisuce-dolara-za-jednog-amerikanci-daju-milijune-15071117>)

Tablica 2. Najuspješniji e-sportaši u ostatku svijeta

R. b.	Ime igrača	Država	Iznos zarade
1.	Johan Sundstein	Danska	7.184.163,05 \$
2.	Jesse Vainikka	Finska	6.486.948,78 \$
3.	Anatham Pham	Australija	6.024.411,96 \$
4.	Sebastien Debs	Francuska	5.823.909,40 \$
5.	Topias Taavitsainen	Finska	5.690.417,57 \$

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Esports earnings. <https://www.esportsearnings.com/players> (4.1.2023.)

Iz tablice 2. može se utvrditi i zaključiti ogromna razlika u zaradama u usporedbi s e-sportašima iz Republike Hrvatske. To je još jedan od pokazatelja kako ova grana industrije može utjecati na život pojedinca kada postoji dobra infrastruktura i podrška iz svih aspekata njegovog života. Najuspješniji, odnosno najplaćeniji e-sportaš na svijetu je trenutno Johan Sundstein iz Danske koji je dosad zaradio preko 7 milijuna dolara, što je nevjerojatna svota novca, s obzirom na način na koji je zarađena. Nadalje, drugi najuspješniji igrač je zaradio preko 6 milijuna dolara, a to je Jesse Vainikka. Treći najplaćeniji igrač dolazi iz Australije, a zaradio je malo iznad 6 milijuna dolara. Zatim, Sebastien Debs iz Francuske, koji se nalazi na četvrtom mjestu. Dosad je zaradio približno 6 milijuna dolara. Posljednji na ovom popisu, odnosno peti igrač na svijetu je Topias Taavitsainen iz Finske koji je zaradio dosad preko 5 i pol milijuna dolara. (<https://www.esportsearnings.com/players>)

5.4. Ženski e-sport igrači

E-sportom se uglavnom većinom bave pripadnici muške populacije, e-sport igrači, međutim na svjetskoj sceni zapažene su i pripadnice ženske populacije odnosno e-sport igračice. Međutim nisu ni približno uspješne i plaćene kao muški e-sport igrači, a o tome najbolje govore brojke koje su prikazane u tablici 3. u kojoj su prikazane najuspješnije e-sport igračice na svijetu, odnosno igračice s najvećim zaradama.

Tablica 3. Najuspješniji ženski e-sport igrači

R. b.	Ime igrača	Država	Iznos zarade
1.	Sasha Hostyn	Kanada	451.016,57 \$
2.	Li, Xiao Meng	Kina	241.510,00 \$
3.	Katherine Gunn	SAD	122.550,00 \$
4.	Ksenia Klyuenkova	Rusija	109.693,92 \$
5.	Julia Kiran	Švedska	96.304,47 \$

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Esports earnings.

<https://www.esportsearnings.com/players/female-players> (16.6.2023.)

Uspoređujući tablicu 2. i tablicu 3. možemo ustvrditi veliku razliku u iznosima zarade između igrača i igračica u e-sportu na svjetskoj razini. U većini sportova sportašice su slabije plaćene, isto je i s igračicama e-sporta koje nisu ni približno plaćene kao muški. Najpoznatija u svijetu je Sasha Hostyn iz Kanade, koja se sve više probija u e-sport svijetu i penje se na listi svih e-sport igrača u smislu zarade. Dosad je zaradila više od 450 tisuća dolara. Druga na popisu je Xiao Meng Li koja dolazi iz Kine i zaradila je skoro upola manje od prve, malo više od 240 tisuća dolara. Sljedeća na popisu je Katherine Gunn iz SAD-a, dosad je zaradila više od 120 tisuća dolara. Ksenia Klyuenkova iz Rusije, s ukupnom zaradom od 100 tisuća dolara nalazi se među e-sportašicama s najvećim zaradama. Posljednja na popisu je Šveđanka Julia Kiran, jedina na ovom popisu koja nije zaradila preko 90 tisuća dolara. (<https://www.esportsearnings.com/players/female-players>)

5.5. Igrači na mobilnim uređajima

Jedan od načina velikih zarada su natjecanja u igrama na mobilnim uređajima. Dostupnost mobilnih uređaja omogućava češća natjecanja koja se mogu voditi u bilo koje vrijeme i s bilo koje destinacije. Igranje putem mobilnih uređaja nisu najpopularnija za održavanje e-sport natjecanja, međutim i tim načinom natjecanja zarađeni veliki iznosi što je vidljivo u tablici ...

Tablica 4. Najveće zarade na mobilnim uređajima

R. b.	Ime igrača	Država	Iznos zarade
1.	Luo, Siyuan	Kina	1.635.144,19 \$
2.	Wang, Tianlong	Kina	1.506.325,15 \$
3.	Peng, Yunfei	Kina	1.449.323,96 \$
4.	Zhu, Bocheng	Kina	1.390.739,07 \$
5.	Zeng, Zehai	Kina	1.319.627,16 \$

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Esports earnings. <https://www.esportsearnings.com/players/mobile-game-players> (23.6.2023.)

Jedan od pokazatelja razvijenosti industrije e-sporta u Kini je da prvih pet igrača svijeta u natjecanju na mobilnim uređajima dolaze iz Kine. Igrač koji je najviše zaradio igrajući na mobilnim uređajima je Siyuan Luo koji je zaradio više od 1.6 milijuna dolara. Drugi na listi je Tianlong Wang, dosad je zaradio 1.5 milijuna dolara. Treći igrač svijeta na mobilnim uređajima je Yunfei Peng, zaradivši više od 1.4 milijuna dolara. Nešto manje od njega zaradio je Bocheng Zhu. Peti igrač na mobilnim uređajima je Zehai Zeng, s ostvarenom zaradom od 1.3 milijuna dolara. (<https://www.esportsearnings.com/players/mobile-game-players>)

5.6. Najveće zarade po državama

U tablici 4. prikazana je ranglista najuspješnijih zemalja po zaradama u natjecanjima u e-sport i broju aktivnih igrača. Najviše aktivnih igrača ima SAD, a najveću zaradu ukupnu zaradu u e-sportu ima Kina mada ima tri puta više igrača od SAD. Među najuspješnijima nalaze se još: Južna Koreja, Rusija i Danska.

Tablica 5. Ukupne zarade i broj aktivnih igrača

R. b.	Država	Iznos ukupne zarade	Broj aktivnih igrača
1.	Kina	249.621.693,31 \$	7 543
2.	SAD	232.192.694,46 \$	24 434
3.	Južna Koreja	128.877.365,78 \$	5 264
4.	Rusija	66.527.709,59 \$	4 838
5.	Danska	53.489.606,27 \$	1 940

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Esports earnings. <https://www.esportsearnings.com/countries> (17.6.2023.)

Kina se nalazi na prvom mjestu u svijetu po ukupnoj zaradi, s približno 250 milijuna dolara. Ono što je pomalo iznenađujuće jest činjenica da Kina nema najviše aktivnih igrača mada je zemlja s najvećim brojem stanovnika. Najviše igrača ima SAD, s više od 24 tisuće aktivnih igrača sa zaradom 232 milijuna dolara. Potom slijedi Južna Koreja, koja ima više od 5 tisuća aktivnih igrača i zaradu od ukupno 128 milijuna dolara. Jedna od značajnijih država u e-sportu je Rusija koja ima približno 5 tisuća aktivnih igrača s ukupnom zaradom znatno manjom od prvih tri rangiranih država. Posljednja je Danska s približno 2 tisuće aktivnih igrača i zaradom od 53 milijuna dolara. (<https://www.esportsearnings.com/countries>)

5.7. Najuspješniji e-sport timovi

Kao i u većini „klasičnih“ sportova, u e-sportu također natječu se timovi igrača koji se natječu na najvećim natjecanjima, uživo ili online. Iznenađujuće veliki broj igrača natječe se upravo u timovima, te tako zarađuju za život. U tablici 5. prikazano je 10 najuspješnijih e-sport timova, a ujedno su prikazani su ukupni prihodi timova ostvario te ukupni broj odigranih turnira za svaki tim.

Tablica 6. Najuspješniji e-sport timovi

R. b.	Naziv tima	Ukupni ostvareni prihodi	Broj odigranih turnira
1.	Team Liquid	42.095.042,45 \$	2 339
2.	Team OG	37.361.505,19 \$	142
3.	Evil Geniuses	26.445.664,94 \$	946
4.	Team Spirit	21.511.255,51 \$	177
5.	Team Secret	19.537.491,01 \$	351
6.	Natus Vincere	18.844.548,52 \$	633
7.	Fnatic	18.756.945,36 \$	1 052
8.	Vitrus.pro	18.385.456,79 \$	591
9.	Paris Saint-Germain Esports	18.344.951,55 \$	117
10.	Vici Gaming	15.731.970,21 \$	285

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Influencer Marketing Hub. <https://influencermarketinghub.com/top-10-esports-teams-earnings-and-salaries/> (13.6.2023.)

Kao što je vidljivo iz tablice 5. najuspješniji e-sport tim je Team Liquid koji je u dosad 2 339 odigranih turnira osvojio preko 42 milijuna američkih dolara. Tim koji ih prati jest Team OG. koji su dosad u 142 turnira osvojili preko 37 milijuna američkih dolara. Timovi Evil Geniuses i Team Spirit su dosad osvojili preko 20 milijuna američkih dolara, s time da prvi tim ima dosad odigranih 946 turnira, a drugi dosta manje, 177 turnira. Team Secret je dosad zaradio više od 19 milijuna dolara, a odigrali su 351 turnir. Sljedeća 4 tima imaju zaradu preko 18 milijuna dolara, a broj odigranih turnira varira. Zadnji tim na ovom popisu, Vici Gaming je zaradio više od 15 milijuna dolara, a odigrali su 285 turnira. (<https://influencermarketinghub.com/top-10-esports-teams-earnings-and-salaries/>)

5.8. Najpoznatiji e-sport turniri

E-sport turniri u Hrvatskoj nemaju ni približno razvijenu popularnost i velike nagradne fondove kao što to imaju međunarodna natjecanja koja su popraćena diljem svijeta a prati ih nekoliko milijuna gledatelja. U Hrvatskoj se uglavnom radi o studentskim turnirima u kojima se natječu isključivo studenti. Najčešće se radi se o natjecanju između nekoliko fakulteta, a najpoznatiji i najveći pojedinačni e-sport turnir u Hrvatskoj je A1 Adria League. Radi se o natjecanju koje okuplja igrače Hrvatske, Srbije, Makedonije, Slovenije, Bosne i

Hercegovine, Crne Gore i Albanije. To je natjecanje s najvećim nagradnim fondom do sada kod nas, a iznosio je 30.000 eura. Usporedimo li ga s ostalim turnirima koji se odvijaju van Hrvatske, možemo konstatirati da je to iznimno malen iznos te da je potrebno još puno marketinga da bi se situacija u Hrvatskoj poboljšala, odnosno unaprijedila i e-sport postao prepoznatljiv.

U tablici 6. prikazani su najveći i najprofitabilniji turniri na svijetu. Međunarodna natjecanja koja vrijede i nekoliko desetaka milijuna dolara sa svojim nagradnim fondovima. Možemo zaključiti da među njima dominira e-sport natjecanje The International, s obzirom na to da je među 10 najboljih na svijetu zauzeo čak osam mjesta. U tablici 6. navedeno je pet najprofitabilnijih natjecanja The International s najvećim nagradnim fondom na svijetu.

Tablica 7. Prikaz najvećih nagradnih fondova e-sport natjecanja

R. b.	Naziv Turnira	Nagradni fond	Broj igrača
1.	The International 2021	40.018.400,00 \$	90
2.	The International 2019	34.330.069,00 \$	90
3.	The International 2018	25.532.177,00 \$	90
4.	The International 2017	24.687.919,00 \$	90
5.	The International 2016	20.770.460,00 \$	80

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice Esports earnings. <https://www.esportsearnings.com/tournaments> (5.1.2023.)

The International je definitivno vrhunac profesionalnog e-sporta. Turnir iz 2021. godine pokazao se kao najbolji u povijesti natjecanja u videoigrama, gdje je nagradni fond dosegao iznos od 40 milijuna dolara. Sljedeći je iz 2019. godine s nešto manjim nagradnim fondom od 34 milijuna dolara. The International 2018. godine imao je u svom nagradnom fondu ukupno 25 milijuna dolara, a njegov prethodnik 2017. godine nešto manji iznos, više od 24 milijuna dolara, a posljednji s ovog popisa imao je preko 20 milijuna dolara, što je skoro upola manje od prvog na popisu. Može se uočiti da iz godine u godinu nagradni fondovi rastu, što je rezultat većeg broja profesionalnih igrača koji sudjeluju na ovakvim

natjecanjima, broju i jačini sponzora, te truda i zalaganja organizatora navedenih natjecanja. (<https://www.esportsearnings.com/tournaments>)

5.9. Najprodavanije videoigre na svijetu

Razvojem tehnologije javljaju se novi žanrovi videoigara te se „oživljavaju“ neki stariji koji se obilježili generacije. Sve jača konkurencija na tržištu videoigara zahtijeva nove elemente za uspjeh videoigara, kao što su: mjesečno aktivni korisnici videoigara, stope zadržavanja igrača, tj. mogućnost videoigre da što duže vrijeme zadrži što veći broj korisnika, prihod u igri, itd. Najprodavanije videoigre svih vremena opisane su u tablici 7. s prikazanom broja prodanih primjeraka u milijunima.

Tablica 8. Najprodavanije videoigre svih vremena

R. b.	Naziv videoigre	Opis videoigre	Broj prodanih primjera
1.	Tetris	Jedna od najpopularnijih igara za vježbanje uma. Zadatak ove igre je okretati blokove različitih oblika na način koji im omogućuje da budu raspoređeni tako da popune cijeli red. Taj red se zatim briše. Svakim brisanjem retka, brzina igre se povećava i komadi padaju brže.	520 milijuna
2.	Minecraft	Često se opisuje kao „online lego“ koji uključuje izgradnju blokova i stvaranje struktura u različitim okolišima. Igra uključuje skupljanje, izrađivanje alata, izgradnju i borbu.	238 milijuna
3.	Grand Theft Auto V	Jedna od najpoznatijih videoigara u trećem licu. Akcijskog je žanra i smještena je u otvorenom svijetu, što znači da se slobodno može istraživati cijela mapa igre. Ovaj dio sadrži tri glavna lika između kojih se može birati gotovo u svakom trenutku. Svaki od njih ima svoju detaljno razrađenu priču, misije koje može prolaziti i svoj završetak.	170 milijuna
4.	Wii Sports	Igra simulira pet sportova i rabi sposobnosti wii upravljača. U njoj se mogu igrati sportovi poput tenisa, bejzbola, boksa, kuglanja i golfa.	82.9 milijuna

5.	PUBG (Player's unknown battlegrounds)	Tip igre u kojoj stotinu igrača na početku svakog meča iskače iz aviona na određeni otok. Svako od njih mora pretraživati ustanove koje se ondje nalaze kako bi što prije našli odgovarajuću opremu i oružje te pobijedili konkurenciju.	75 milijuna
----	---------------------------------------	--	-------------

Izvor: vlastita izrada prema podacima sa stranice IGN. <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris> (5.1.2023.)

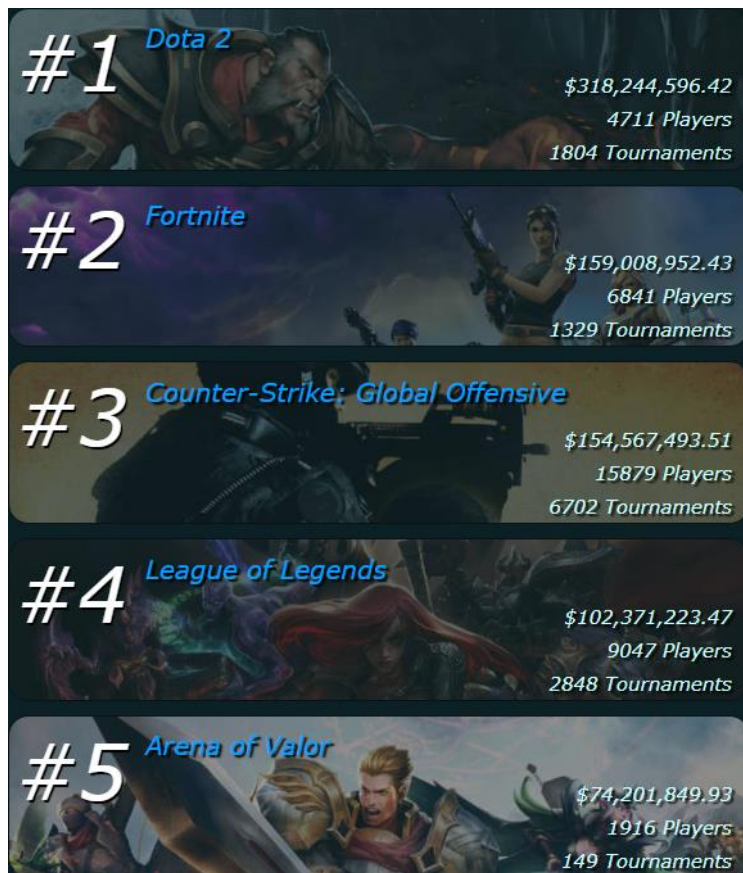
Ono što iznenađuje je da prvo mjesto zauzima igra Tetris, s 520 milijuna prodanih primjeraka. Nakon nje slijedi videoigra Minecraft, s upola manje prodanih primjeraka odnosno 238 milijuna primjeraka. Slijedi videoigra Grand Theft Auto V, jedna od najpopularnih videoigara današnjice, s prodajom od 170 milijuna primjeraka. Igra Wii Sports je popularna simulacija nekoliko poznatih sportova, koja je prodana u više od 82 milijuna primjeraka. Igra PUBG (Player's unknown battlegrounds), koju često koriste i profesionalni e-sportaši, prodana je u 75 milijuna primjeraka. (<https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>)

Iznosi navedeni u tablici iznad prikazuju veliku zainteresiranost igrača za videoigrama općenito, što ide u prilog e-sportu i njegovoj ustrajnosti da se uvrsti kao službeni sport.

5.10. Najpoznatije igre na e-sport natjecanjima

Najpoznatije videoigre u e-sportu ujedno su one koje imaju najveće ukupne nagradne fondove, najviše aktivnih e-sport igrača te najveći broj održanih turnira. Slika 4. prikazuje pet najpoznatijih e-sport igara. Uz svaku igru navedene su njihove dosadašnje zarade, broj aktivnih igrača te broj odigranih turnira.

Slika 4. Najpoznatije igre na e-sport natjecanjima



Izvor: Esports earnings. <https://www.esportsearnings.com/games> (24.6.2023.)

Igra Dota 2 godinama nosi titulu najutjecajnije i najigranije videoigre na e-sport natjecanjima. Dosadašnji ukupni nagradni fond iznosi više od 318 milijuna dolara. Natječe se više od 4 700 igrača, a odigrano je 1 804 turnira. Sljedeća videoigra je Fortnite, koja ima ukupni nagradni fond u iznosu od 159 milijuna dolara. Više je aktivnih igrača nego u prethodnoj igri. Odigrano je 1329 turnira dosad. Treća po redu najpoznatija igra na e-sport natjecanjima je CS:GO. Ukupni nagradni fond nešto je manji od Fortnite-a, a iznosi 154 milijuna dolara. Ima najveći broj aktivnih natjecatelja od navedenih igara, više od 15 000 igrača. Osim toga, ima i najveći broj održanih turnira, odnosno 6 702 turnira. League of Legends ima ukupni nagradni fond veći od 102 milijuna dolara, s više od 9 000 aktivnih igrača i više od 2 800 odigranih turnira. Peta videoigra na svijetu, Arena of Valor koja je ujedno i igra za mobilne uređaje, s ukupnim

nagradnim fondom većim od 74 milijuna dolara, na kojem sudjeluje više od 1 900 aktivnih igrača te je održano 149 turnira u ovoj igri. (<https://www.esportsearnings.com/games>)

6. PRIMJER DOBRE PRAKSE

Jedan od najboljih primjera isplativosti ulaganja u e-sport industriju je grad Katowice koji se nalazi u Poljskoj. U 2010. godini grad je donio odluku da će se najbolje razvijati u tehnološkom smislu. Između ostalog, fokus su stavili i na e-sport. To je bilo prije 13 godina, kada e-sport nije bila prepoznatljiva i razvijena industrija kao što je to slučaj danas.

U suradnji s ESL-om (Electronic Sports League) i markom Intela, grad je organizirao Intel Extreme Masters (u daljnjem tekstu IEM), danas jedan od poznatijih e-sport natjecanja u svijetu. Prvi puta Katowice su bile samo jedna od gradova u kojima se održava turnir, no godinu kasnije i glavna završnica turnira se seli u Poljsku. Do tada se to održavalo u Njemačkoj. Odluka grada da podrži ovu inicijativu bila je bez presedana. Tome je doprinijela i dobra prometna povezanost i dostupnost grada natjecateljima i navijačima diljem svijeta.

Slika 5. Završnica IEM Katowice



Izvor: Esport bet. <https://esportbet.com/esl-announces-dates-for-2023-iem-katowice-and-iem-cologne/> (25.6.2023.)

Ulaganje u razvoj e-sporta gradu je donijela publiku od 40 milijuna ljudi diljem svijeta samo u 2018. godini. Komunikacija se odvijala preko 19 digitalnih platformi na 10 jezika. U posljednjih pet godina IEM Katowice spomenut je preko 30 000 puta, i to samo u poljskim medijima. Nadalje, vrijednost komunikacijskih aktivnosti grada Katowice koji su povezani s IEM događajem dosegla je vrijednost od nekoliko milijuna dolara. Zatim, broj posjetitelja porastao je 50 000 u 2013. godini na više od 170 000 u 2018. godini. (<https://prowly.com/magazine/katowice-a-city-in-poland-became-the-world-esports-capital-case-study/>)

7. ZAKLJUČAK

E-sport je u kontinuiranom razvoju, ali što se tiče razvoja u Hrvatskoj, uočljivo je kako država nema toliko povjerenja u ovu granu industrije i stoga ne daje toliko potpore i resursa kao što to daju pojedine europske i svjetske predstavnice e-sporta. Postoji krovna organizacija, pod nazivom IESF (Međunarodna e-sport federacija), koja se zalaže za veću prepoznatljivost i prava koja bi e-sportaši trebali imati. U Hrvatskoj razvoj e-sporta nije toliko uočljiv kao u pojedinim europskim i svjetskim e-sport silama. U usporedbi s njima, najplaćeniji hrvatski e-sport igrači nemaju velike prihode. Ipak, valja spomenuti najboljeg e-sport igrača u Hrvatskoj, Luku Perkovića koji je dosad zaradio blizu pola milijuna američkih dolara od turnira. Postoji Hrvatski e-sport Savez, koji je član IESF-a. Udruga koja uz nju radi na popularizaciji ove vrste sporta zove se Hrvatska E-sport Inicijativa. Prisutan je studentski e-sport, gdje je zastupljen veći broj veleučilišta i sveučilišta. Natječu se u dvije lige, uglavnom zbog prestiža i prepoznatljivosti i svijetu videoigara. Veliki je potencijal tog područja, no potrebno je za to staviti prave ljude na prava mjesta, koji mogu uvidjeti važnost ove grane industrije. Kao i u svim klasični sportovima, sponzori igraju veliku ulogu u e-sportu. Porast broja sponzorstava i njihovih iznosa dovelo je do toga da profesionalni e-sport igrači mogu imati velike prihode. Pandemija COVID-19 nije uspjela toliko poremetiti industriju e-sporta koja nije osjetio tolike gubitke kao ostali sportovi. Razlog tome je što e-sport može postojati i u virtualnom i u stvarnom svijetu. Bolje rečeno, natjecanja se mogu održavati uživo i online, odnosno putem interneta. Iz tog aspekta, e-sport je u očitoj prednosti u odnosu na tradicionalne sportove.

Tržište e-sporta sve je razvijenije, povećava se kompetitivnost i samim time prihodi su sve veći. Povećava se broj pratitelja, e-sport entuzijasta i onih koji vide određenu prednost u tom području. Povećava se interes za sponzorstva i nagradni fondovi se povećavaju. Razvoj e-sporta u Hrvatskoj daleko je od razine ostalih zemalja Europe, Azije te Sjeverne i Južne Amerike. Razlog tome je što e-sport u Hrvatskoj nije priznat kao službeni sport, odnosno nema utvrđen nikakav pravni okvir i samim time, nije određena granica između profesionalizma i amaterizma. Nijedan od većih hrvatskih gradova dosad nije bio domaćin nikakvom europskom ili svjetskom prvenstvu. Zastupljena su samo regionalna natjecanja

koja se, unatoč tome što privlače određena sponzorstva, ne mogu se mjeriti s nekim od najvećih i najpoznatijih natjecanja u ostalim zemljama.

Velika je razlika između plaća muških e-sport igrača i ženskih e-sport igrača. Razlog tome može biti broj gledatelja, mogućnost privlačenja novih sponzora te prepoznatljivost u svijetu videoigara. Najbolje plaćeni muški e-sport igrač na svijetu, Johan Sundstein ima ukupne prihode u iznosu od 7 milijuna američkih dolara. Najbolje plaćena e-sport igračica, Sasha Hostyn, ima ukupne prihode u iznosu od 450.000 američkih dolara, što je puno manje od muškog predstavnika.

Osim računala i konzola, e-sport se odvija i preko mobilnih uređaja koji također imaju veliku ulogu u natjecanjima. Kina je zemlja prethodnica u tom segmentu, gdje je najbolji e-sport igrač uspio dosad zaraditi više od 1,6 milijuna američkih dolara. Kina prethodi i u ukupnim dosadašnjim zaradama država, gdje je aktivno više od 7 000 igrača, a osvojeno je nagrada u vrijednosti od približno 250 milijuna američkih dolara. Osim pojedinaca, u e-sportu su prisutni i timovi koji se natječu kategoriji timskih disciplina, odnosno videoigara koje zahtijevaju više igrača. Najuspješniji e-sport tim na svijetu, pod nazivom TeamLiquid dosad je ostvario zaradu u iznosu od 42 milijuna američkih dolara, u dosad odigrana 2 339 turnira. Od turnira, najpoznatiji je The International, koji se održava svake godine i okuplja najbolje e-sport igrače i timove iz cijelog svijeta. Najuspješniji turnir dosad je The International 2021, gdje je nagradni fond iznosio preko 40 milijuna američkih dolara, u videoigri Dota 2. Vezano uz to, najprodavanija videoigra na svijetu jest Tetris, igra u kojoj su uživale brojne generacije, a zastupljena je i danas. U tome najviše ide u prilog podatak da je prodana u 520 milijuna primjeraka. Na kraju rada je naveden primjer dobre prakse, gdje je dokazano kako ulaganje u infrastrukturu i ljudski kapital potrebni za razvoj e-sporta itekako ima pozitivan učinak na razvoj pojedinog grada, ali i cijele države. Tako se e-sport također može povezati s turizmom, pošto takva vrsta sporta privlači ljude svih dobnih skupina, a najviše mladih. Na kraju ovog istraživačkog rada se može zaključiti da e-sport ima sve važniju ulogu u svijetu sporta. Razvijao se relativno brzo, uspjevši u nekoliko desetljeća ono što je drugim, službenim sportovima trebalo i puno više da to uspiju.

8. LITERATURA

1. Andonović, S. N., Radovanović, I. S. (2019). „Mogućnost pravne kvalifikacije elektronskog sporta kao vrste sporta“, Strani pravni život, citirano 3.1. 2023., <https://www.stranipravnazivot.rs/index.php/SPZ/article/view/724>
2. Breslauer, N. (2020). Sport i rekreacija u turizmu. Međimursko veleučilište u Čakovcu, veleučilište "Nikola Tesla" Gospić. Str (183.185).
3. Brnabić, R. (2021). 'E-sport i pitanje pravnog ustroja e-klubova', Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu, 58(1), str. 163-183., citirano: 3.1.2023., <https://doi.org/10.31141/zrpf.2021.58.139.163>
4. Fuentes, M. R., Mercês, F. (2019). Cheats, Hacks, and Cyberattacks Threats to the Esports Industry in 2019 and Beyond, Trend Micro Research, citirano: 3.1.2023., https://documents.trendmicro.com/assets/white_papers/wp-threats-to-the-esports-industry-in-2019-and-beyond.pdf
5. 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, citirano: 29.12.2022., https://www.researchgate.net/publication/318647505_ESport_management_Embracing_eSport_education_and_research_opportunities
6. Filkas, L. (2021). 'Potencijali razvoja turizma e-sportova u Republici Hrvatskoj', Završni rad, Sveučilište VERN, citirano: 29.12.2022., <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:146:346508>
7. Grizelj, I. (2021). 'Razvoj i značaj industrije video igara', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet, citirano: 28.12.2022., <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:148:015763>
8. Hublin, T., Breslauer, N.: (2010). Sustavi natjecanja u sportu . Zbornik radova Međimurskog veleučilišta u Čakovcu, 1 (2010), 18-22 str.
9. Jonasson, K., Thiborg, J. (2012). „Electronic sport and its impact on future sport“, Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics, 13:2, 287-299., citirano: 29.12.2022. <http://dx.doi.org/10.1080/17430430903522996>

10. Jurić, I. (2022). 'Oglašavanje u e-sportu i njegova privlačnost za velike tvrtke', Diplomski rad, Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku, citirano: 3.1.2023.
<https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:753875>
11. Kane, D., Spradley, B. (2017). „Recognizing Esports as a Sport“, *The Sport Journal*, 2017., citirano: 4.1.2023. <http://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
12. Martončik, M. (2015). e-Sports: Playing just for fun or playing to satisfy life goals?. *Computers in Human Behavior*, 48, pp.208-211., citirano: 8.1.2023.
13. Primorac, D., i Pilić, M. (2022). 'Kaznenopravni izazovi razvoja e-sporta', *Zbornik radova Pravnog fakulteta u Splitu*, 59(1), str. 59-82., citirano: 5.1.2023.
<https://doi.org/10.31141/zrpf.2022.59.143.59>
14. Radman Peša, A., Čičin-Šain, D., i Blažević, T. (2017). 'Novi poslovni model u rastućoj e-sport industriji', *Poslovna izvrsnost*, 11(2), str. 132-132., citirano: 4.1.2023.
<https://doi.org/10.22598/pi-be/2017.11.2.121>
15. Taylor, T.L. (2012). *Raising the stakes: E-sports and the professionalization of computer gaming*. Mit Press, citirano: 8.1.2023.
16. Thiel, A., & John, J. M. (2018). Is eSport a ‘real’ sport? Reflections on the spread of virtual competitions. *European Journal for Sport and Society*, 15(4), 311-315., citirano: 5.1.2023.
<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/16138171.2018.1559019>
17. Vigato, M. (2019). 'Videoigre i filozofija igre', Diplomski rad, Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet, citirano: 8.1.2023.
18. Wagner, M. (2007). 'Competing in metagame gamespace: eSports as the first professionalized computer metagames', *Zbornik radova Space time play – Games, architecture, and urbanism*, str. 182., citirano 13.06.2023.
https://books.google.hr/books?id=isgsj244XeQC&printsec=frontcover&source=gbs_atb&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Internetski izvori:

1. Electronic Sports League. <https://esl.com/>
2. Esport bet. <https://esportbet.com/esl-announces-dates-for-2023-iem-katowice-and-iem-cologne/>
3. eSports earnings. <https://www.esportsearnings.com/>
4. Electronic Arts. <https://www.ea.com/sports>
5. Hrvatski Telekom e-Liga. <https://eliga.hr/>
6. International eSports Federation. <https://iesf.org/>
7. Influencer Marketing Hub. <https://influencermarketinghub.com/top-10-esports-teams-earnings-and-salaries/>
8. Insider Intelligence. <https://www.insiderintelligence.com/insights/top-esports-sponsors-gaming-sponsorships/>
9. IGN. <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>
10. Jutarnji List. <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-su-najbolji-hrvatski-esportasi-zaraduju-stotine-tisuce-dolara-za-jednog-amerikanci-daju-milijune-15071117>
11. Kladionica Biz. <https://www.kladionica.biz/povijest-i-razvoj-esports-industrije/>
12. Netokracija. <https://www.netokracija.com/sto-je-esport-160324>
13. Newzoo. <https://newzoo.com/2017>
14. Prowly. <https://prowly.com/magazine/katowice-a-city-in-poland-became-the-world-esports-capital-case-study/>
15. Risu. <https://risu.hr/o-esportu/>
16. Statista. <https://www.statista.com/>
17. World eSports Association. <https://wesa.gg/>

Popis slika i tablica

Slika 1. Sveučilišta i fakulteti koji sudjeluju u e-sport natjecanjima.....	16
Slika 2. Ukupni prihodi e-sporta	18
Slika 3. Popraćenost e-sporta.....	19
Slika 4. Najpoznatije igre na e-sport natjecanjima	29
Slika 5. Završnica IEM Katowice.....	30
Tablica 1. Najuspješniji e-sportaši u Hrvatskoj.....	20

Tablica 2. Najuspješniji e-sportaši u ostatku svijeta.....	21
Tablica 3. Najuspješniji ženski e-sport igrači.....	22
Tablica 4. Najveće zarade na mobilnim uređajima	23
Tablica 5. Ukupne zarade i broj aktivnih igrača.....	24
Tablica 6. Najuspješniji e-sport timovi.....	25
Tablica 7. Prikaz najvećih nagradnih fondova e-sport natjecanja	26
Tablica 8. Najprodavanije videoigre svih vremena	27