

Razvoj e-sportova na primjeru videoigre League of Legends

Pejnović, Lovro

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:034790>

Rights / Prava: [Attribution 4.0 International](#)/[Imenovanje 4.0 međunarodna](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-30**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA INFORMACIJSKE I KOMUNIKACIJSKE ZNANOSTI
Akademska godina 2020./2021.

Lovro Pejnović

**Razvoj e-sportova na primjeru videoigre League of
Legends**

Završni rad

Mentor: dr.sc. Tomislav Ivanjko

Zagreb, lipanj 2021. godine

Izjava o akademskoj čestitosti

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je ovaj rad rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na istraživanjima te objavljenoj i citiranoj literaturi. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio rada nije korišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Pojnović L.

(potpis)

Sadržaj

Sadržaj	iv
1. Uvod	1
2. Nastanak i razvoj League of Legends e-sporta	2
3. Status e-sportova	12
4. Popularnost League of Legends e-sporta kroz godine	27
5. Zaključak	31
6. Literatura	32

1. Uvod

E-sport je pojam kojim se opisuje svijet natjecateljskog i organiziranog igranja videoigara (Willingham, 2018). Kao relativno nov i brzo rastući fenomen, njegova popularnost i privlačnost povećava se s vremenom, te se status e-sporta udaljava od stigme da se njime bave samo osobe pogrdno nazivane „šmokljanima“ i „štreberima“ (Kane i Spradley, 2017, 1). Zbog jednostavnosti pristupu e-sportu svaki pojedinac može se baviti njime. Osobe koje sudjeluju u igranju e-sportova često se naziva *gamerima*. Danas se vodi polemika oko statusa e-sporta, tj. može li se e-sport smatrati pravim, tradicionalnim sportom, kao što je npr. nogomet ili košarka. E-sport je jedinstven naziv za sve video igre, a svaka video igra je zasebna, te se može smatrati zasebnim e-sportom, isto kao što se nogomet i košarka smatraju zasebnim sportovima. Najgledaniji žanrovi e-sporta (žanrovi e-sporta su ekvivalent različitim vrstama sportova) su „first-person shooter“ (FPS), „real-time strategy“ (RTS), „fighting“ i „multiplayer online battle arena“ (MOBA) (Sun, 2017, 11). Gledanost nekih e-sportova (npr. gledanost League of Legends turnira) nadilazi gledanost tradicionalnih sportova (Sun, 2017, 1). E-sport videoigre mogu se igrati rekreativno (isključivo za zabavu, bez velike želje za poboljšanjem) ili profesionalno (igrač je u ovom slučaju plaćen za igru, igra mu postaje svakodnevni posao te njegova vještina mu diktira primanja). Najpopularnije e-sport videoigre su: League of Legends (LoL), Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO), Fortnite, Dota 2, Rocket League, Overwatch, Valorant, PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) i Apex Legends (Yusuke, 2021). Svaki od navedenih e-sportova ima svoju infrastrukturu koja im omogućava jednostavno igranje i natjecanje protiv igrača sličnog nivoa vještine ili gledanje drugih igrača kako igraju istu videoigru. Ovaj znanstveni rad bavit će se fenomenom e-sporta videoigre League of Legends, jedne od najviše igranih i praćenih video igara 2021. godine. Prema nedavnim podacima, League of Legends ima između 115 i 120 milijuna igrača mjesečno (Active Player, 2021). Cilj rada je opisati League of Legends e-sport, razvoj e-sportova općenito i rast popularnosti League of Legends e-sporta kroz godine, usporediti e-sport sa tradicionalnim sportovima, i odrediti može li se uopće e-sport smatrati sportom.

2. Nastanak i razvoj League of Legends e-sporta

League of Legends jedna je od najpopularnijih i najviše igranih videoigara današnjice (Agha, 2015, 1). Videoigru je 2009. godine izbacila tvrtka Riot Games, osnovana 2006. godine od strane Brandona Becka i Marca Merrilla (Riot Games, 2017). Videoigra je nastala na temelju *moda* „Defense of The Ancients“ videoigre Warcraft 3, koji je s godinama akumulirao velik broj igrača, a žanr igre je MOBA („multiplayer online battle arena“). Riot Games videoigru League of Legends nije isprva vidio kao e-sport, što se očituje u manjku službenih natjecanja organiziranih od strane njih samih. Prva natjecanja bila su organizirana od strane „Third Party“ pokrovitelja, a to su bili npr. „TSM Invitational“, „ESL“ (Electronic Sports League) i „IEM“ (Intel Extreme Masters) 2009. i 2010. godine. Tek nakon neslužbenih turnira koji su prikupili velik broj gledatelja i time stvorili potražnju za većim natjecanjima, Riot Games odlučuje videoigru League of Legends pretvoriti u službeni e-sport (Agha, 2015, 49). Prvo službeno e-sport natjecanje videoigre League of Legends odigralo se u Švedskoj, od 18. do 20. lipnja 2011. godine, te je nosilo naziv „Season 1 World Championship“. Natjecalo se 8 momčadi iz Europe, Sjeverne Amerike, Filipina i Singapura. Nagradni fond natjecanja bio je 99,500 dolara, a 50% fonda išlo je prvoplasiranoj momčadi, u ovom slučaju europskoj momčadi „Fnatic“ (Gamepedia, 2020). Momčadi iz Južne Koreje i Kine nisu mogle sudjelovati jer League of Legends 2011. godine nije bio izdan u ovim regijama i nije postojala infrastruktura koja bi omogućila sudjelovanje na turniru. Popularnost League of Legends e-sporta hvata zamah nakon svjetskog prvenstva 2011. godine, te se već 2012. godine League of Legends utvrđuje kao jedan od najvećih e-sportova na tržištu. Nagradni fond raste sa skoro 100,000 dolara na 2,000,000 dolara (najveći nagradni fond za natjecanje u bilo kojem e-sportu do tada), održava se u Los Angelesu, broj momčadi koje se natječu raste sa 8 na 12, te broj gledatelja iznosi 8.2 milijuna, što je svjetsko prvenstvo 2012. godine učinilo najgledanijim e-sport turnirom do tada (Gamepedia, 2020).

League of Legends videoigra je tvrtku Riot Games učinila jednom od najbogatijih i najuspješnijih tvrtki za videoigre. Neto vrijednost tvrtke Riot Games u 2021. godini procjenjuje se na 6 milijardi dolara (The Wealth Record, 2021). Ovakav uspjeh omogućio je tvrtki Riot Games da se razgrana u drugim smjerovima, stvarajući nove videoigre koje se baziraju na uspjehu i priči League of Legendsa. Videoigre koje je Riot Games stvorio nakon League of Legendsa su: „League of Legends: Wild Rift“,

„Legends of Runeterra“, „Valorant“ i „Teamfight Tactics“, te su sve izdane nakon 2019. godine. Riot Games kao razvijatelj videoigre League of Legends ima potpunu kontrolu nad igrom i e-sportom. Što se tiče pravila i propisa, ovo dovodi Riot Games kao jedinog donosioca odluka o svim pitanjima i dilemama o E-sportu, bez žalbenog postupka u slučaju sporova (Agha, 2015, 51). Nakon 2015. godine Riot Games je odlučio uzeti apsolutnu kontrolu nad turnirima League of Legends e-sporta, te se time turniri poput IEM i ESL zabranjuju, a službeni turniri tvrtke Riot Games postaju jedina legitimna opcija turnira velikih razmjera. Turniri velikih razmjera koje organizira Riot Games su „Mid-Season Invitational“ (MSI), koji se odvija nakon završetka proljetnog dijela lokalnih liga i početka ljetne polovice lokalnih liga, te „League of Legends World Championship“ (LoL Worlds), koji se odvija nakon završetka ljetne polovice lokalnih liga. Ova odluka omogućila je Riot Gamesu da poboljša kvalitetu izvođenja i realizacije turnira. Prije 2016. godine, „Third Party“ organizatori turnira autonomno su pozivali timove, unajmljivali arene i zapošljavali komentatore i osoblje koje je bilo potrebno za organizaciju takvih e-sport turnira, što je dovodilo do manjka sigurnosti prema kriteriju izvrsnosti samih događanja. Razvoj internetske i informacijske tehnologije (IT-a) ubrzalo je popularizaciju interaktivnih digitalnih komunikacija, što je dovelo do pojačanja konzumiranja e-sport sadržaja.

2.1. Uvod u videoigru League of Legends

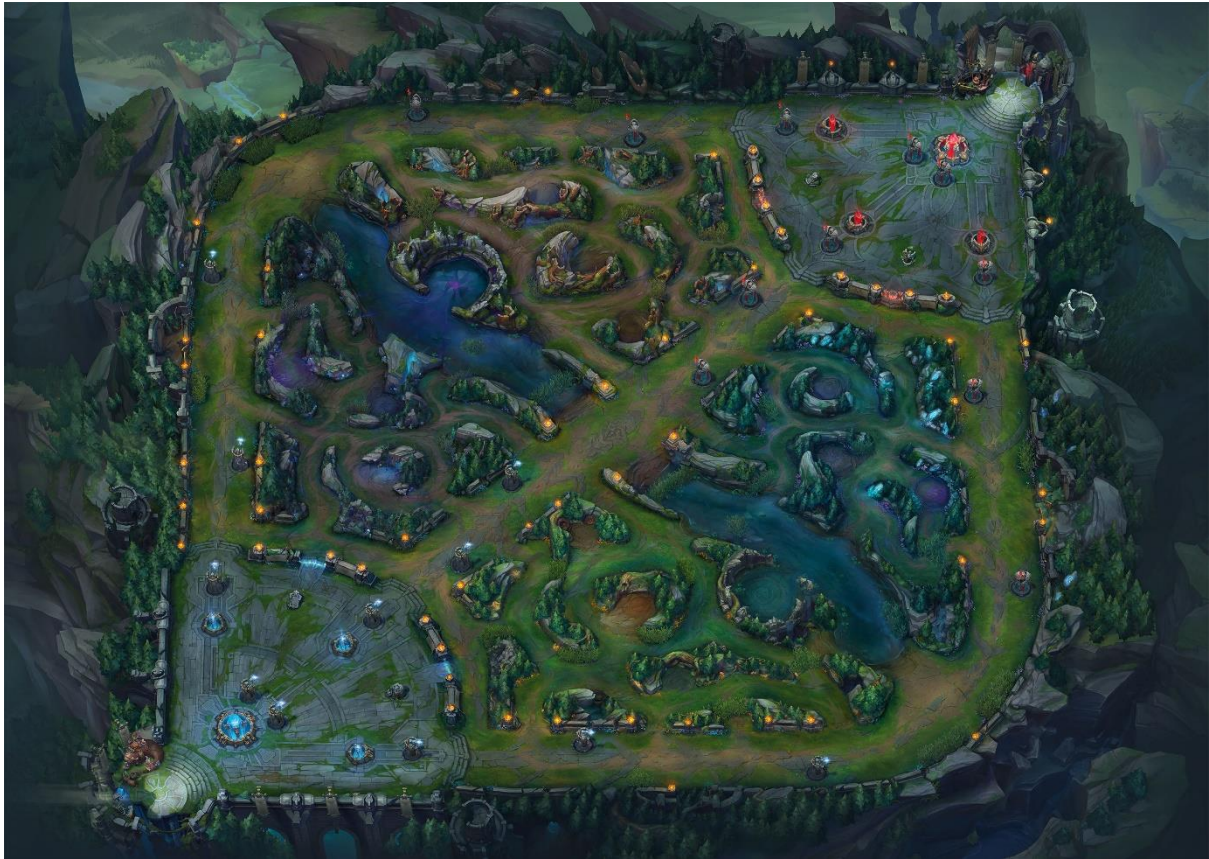
League of Legends je videoigra napravljena 2009. godine, od strane tvrtke za videoigre Riot Games na temelju „Defense of The Ancients“ (DoTA) *moda* real-time strategy igrice Warcraft 3. Videoigra je besplatna i ne postoje ograničenja koja bi onemogućila pojedincu da ju instalira i igra. Pojedinaac može potrošiti novac na videoigru, ali samo na kozmetičke predmete koji ne utječu na tijek igre (iako ovo nije uvijek istina) i na predmete koji su dostupni za besplatno, ali je potrebno uložiti vremena da bi se mogli otključati. Ovakav model poslovanja zove se *Freemium* (Business Model Toolbox, 2021). Videoigra League of Legends ima dvije moguće opcije za igranje igre, a to su „ARAM“ (All Random All Middle), na mapi Howling Abyss, te Normal Blind ili Draft pick i Ranked Draft pick, na mapi Summoner's Rift. Pošto *mod* „ARAM“ nema potporu Riot Gamesa iza sebe, objasniti će se osnova igranja „Summoner's Riffa“, mape na kojoj se bazira e-sport League of Legendsa. Dva tima, svaki od pet igrača, bore se jedan protiv drugog sa ciljem uništavanjem protivničke baze, tj. protivničkog „Nexusa“ (Nexus je utvrda koju je cilj uništiti, kada je Nexus

uništen jednom timu, tim koji je uništio Nexus pobjeđuje). Kako bi tim došao do protivničkog baze, mora probiti protivničke linije obrane. Linije obrane zovu se *turreti* (tornjevi, kule). Mapa Summoner's Rift ima tri staze po kojima se kreću igrači i NPC (non-playable character) *minioni*. Mapa je skoro identična u svim popularnim videoigrama MOBA žanra (Ferrari, 2013, 4). *Minioni* su mali kompjuterski kontrolirani vojnici koji marširaju po stazama i sukobljavaju se s trupama protivničkog tima, koji su također *minioni* (Miler, 2020, 6). Postoje 4 tipa *miniona*; **ranged** *minioni* (napadaju sa udaljenosti, vrijede najmanje zlatnika), **melee** *minioni* (napadaju izbliza, vrijede više zlatnika od ranged *miniona*), **cannon/siege** *minioni* (napadaju iz udaljenosti ali iz kraće udaljenosti nego ranged *minioni*, vrijede najviše zlatnika) i super **minioni** (stvaraju se tek kada jedan tim uništi protivničku strukturu „*inhibitor*“, koja se nalazi iza 3. tornja u stazi, iznimno su jaki, napadaju izbliza i vrijede jednako zlatnika kao i siege/cannon *minioni*). Postoje dvije strane mape, plava (donja) i crvena (gornja). Obje strane imaju svoje prednosti i mane, ali u pravilu plava strana pobjeđuje više partija od crvene (plava strana ima 52.9% postotak pobjede, a crvena ima 47.1% postotak pobjede) (Caudill, 2017).

Svaka staza ima 6 tornjeva, 3 od svaka tima, te se *minioni* kreću prema njima i pokušavaju ih uništiti. Svaka staza ima svoj naziv; gornja staza zove se „**Top lane**“, srednja staza zove se „**Middle lane**“, a donja staza zove se „**Bottom lane**“, ili kraće „**Botlane**“. Middle lane je najkraća linija, te je najveći prioritet u partiji League of Legendsa. Top lane i bottom lane identične su i zrcale se. Između linija postoji „**jungle**“ („džungla“), koja je puna NPC protivnika. Osim uništavanja Nexusa, postoje i sekundarni, neutralni objektivi koji omogućavaju lakši put ka pobjedi, a to su zmajevi, „Herald“ i „Baron“. Svaki od navedenih objektivu zahtijeva timski rad kako bi se obavio, velik su prioritet za svaki tim, te se za njih vode velike bitke u partiji League of Legendsa.

Također, prema navedenim stazama nazvane su i uloge koje igrač bira igrati. Uloge su „*toplaner*“, „*midlaner*“, „*jungler*“, te na Botlaneu „*marksman*“ i „*support*“. *Toplaner*, *midlaner* i *jungler* ne dijele iskustvo i zlatnike ni sa kim, dok *marksman* i *support* dijele iskustvo, ali ne i zlatnike, jer *support*, kao što samo ime kaže, služi samo kao podrška *marksmanu*. U pravilu, **toplane** *championi* (likovi koje igrači igraju) su izdržljivi i mogu primiti puno štete, **jungleri** utječu na partiju svojim prisustvom, pomaganjem igračima na stazama („*lanerima*“) i osiguravanjem neutralnih objektivu, *midlane* *championi*

baziraju se na korištenju magija, *marksman championi* rade najviše štete i najveći su prioritet svakog tima, te *support championi* čine sve u svojoj moći da održe *marksman championa* na životu. Na slici 2.1. vidljiv je tlocrt mape Summoner's Rift, koja je korištena za kompetitivni League of Legends.



Slika 2.1. Mapa Summoner's Riffa, mape na kojoj se bazira kompetitivni League of Legends (League of Legends wiki, n.d.)

2.2. Faza odabira

Prije početka partije, igrač bira jednog „*championa*“ (avata, heroja, charactera s kojim planira igrati predstojeću partiju). Postoji 155 *championa* i svaki nudi nešto jedinstveno svom timu, te u pravilu igrač igra *champione* koji mu pašu po stilu igre i osobnosti (League of Legends Wiki, 2021).

Prije odabira svog *championa*, igrač bira jedan od četiri načina na koje će se „*champion select*“ odvijati (odvija se prije početka partije, igrači biraju i zabranjuju *champione* koje žele igrati ili protiv kojih ne žele igrati). Četiri načina izvedbe *champion selecta* su:

1) Blind Pick – svi *championi* koje igrač posjeduje se mogu igrati, nema zabrani pri biranju *championa*, može se dogoditi da u oba tima igraju isti *championi*, igrači se u chatu tijekom *champion selecta* dogovaraju koje će uloge igrati.

2) Random Pick – svaki igrač dobiva nasumičnog *championa*, može napraviti dvije izmjene *championa* za nekog *championa* koji trenutno nije odabran od strane suigrača ili se zamijeniti sa suigračima za željenog *championa*.

3) Draft Pick – igrač bira koje dvije uloge želi igrati, prva je primarna a druga sekundarna. Također je moguće odabrati ulogu „fill“, gdje igrač dobiva ulogu koji niti jedan drugi igrač nije odabrao. Dalje, igrač suigračima pokazuje kojeg *championa* želi igrati. Zatim svaki igrač zabranjuje jednog *championa* (onog protiv kojeg ne voli igrati, onog koji je jak protiv njegovog *championa* ili onog koji je trenutno iznimno jak). Zabranjenog („bannanog“) *championa* nije moguće igrati u nadolazećoj partiji. Iduće, igrač plavog tima bira prvog *championa* kojeg će igrati, onda dva igrača crvenog tima biraju dva *championa* koja će igrati, onda dva igrača plavog tima biraju dva *championa* koja će igrati, onda dva igrača crvenog tima biraju dva *championa* koje će igrati, onda dva igrača plavog tima biraju dva *championa* koja će igrati, te naposljetku, igrač crvenog tima bira *championa* kojeg će igrati (1-2-2-2-2-1 sistem). Ovakav način biranja omogućuje balansiran način odabira, jer plavi tim, pošto bira prvi, može odabrati *championa* kojeg smatra prioritetom, a crveni tim, pošto ima zadnji odabir, može odabrati *championa* koji je jak (koji „countera“) protiv određenog *championa* plavog tima. Draft Pick, za razliku od Blind Picka, onemogućava odabir istog *championa* u oba tima.

4) Tournament Draft Pick – slično Draft Picku, jedina razlika je što nakon odabira prvih šest *championa* (tri od strane svakog tima) slijedi druga faza zabrane *championa* i druga faza odabira *championa* (biraju se još četiri *championa*, dva od strane svakog tima) (Miler, 2020, 8).

2.3. Klase championa

Osim po ulogama koje vrše, *championi* se razlikuju i po svojim klasama. Klase služe za kategorizaciju *championa* po sličnim ili istim mogućnostima i nemogućnostima, snagama i slabostima. U League of Legendsu postoje sljedeće klase:

1) **Controller** – *championi* koji štite suigrače i omogućavaju svojim prilike za napad. Dvije podklase **Controllera** su **Enchanteri** i **Catcheri**. **Enchanteri** pojačavaju efektivnost igrača (snagu i brzinu napada, brzinu kretanja...) i iznimno su krhki, a **Catcheri** onesposobljavaju protivnika, sprječavajući ih u kretanju ili korištenju sposobnosti (Miler, 2020, 9).

2) **Fighter** – *championi* koji su najkorisniji u središtu borbe, a napadaju iz blizine. Dvije podklase **Fighter** championa su **Juggernauti** i **Diveri**. **Juggernauti** nanose iznimne količine štete i izdržljivi su, ali im fali mobilnosti koja bi im omogućila dolazak do mete. **Diveri** nanose manje štete od **Juggernauta**, ali su mobilniji i bolji u izoliranju mete (Miler, 2020, 9-10).

3) **Mage** – *championi* koji koriste magije iz daljine za onesposobljavanje i nanošenje štete protivnicima. Tri podklase **Mage** championa su **Burst Mage**, **Battle Mage** i **Artillery Mage**. **Burst Mage** *championi* nanose veliku štetu u kratkom vremenskom periodu. **Battle Mage** *championi* najkorisniji su u središtu borbe i rade štetu kroz duži vremenski period, te su više defenzivni od **Burst Mageova** i **Artillery Mageova**. **Artillery Mage** *championi* pokušavaju ostati što dalje od središta borbe, pokušavajući poraziti protivnike prije nego što oni dođu u mogućnost doći do njih. Nisu izdržljivi, te ako protivnik uspije doći do njih, vjerojatno im slijedi smrt (Miler, 2020, 10).

4) **Marksman** – *championi* koji su prioritet svakog tima. Tim se trudi ubiti protivničkog ili sačuvati na životu svog **Marksmana**. Rade najviše konstantne štete, koristeći napade iz daljine. Na stazi su sa **supportom** (najčešće **Controller** ili **Tank** *champion*), koji im omogućava lakše preživljavanje (Miler, 2020, 11).

5) **Slayer** – *championi* koji su krhki, ali su iznimno pokretni i snažni u kratkim borbama, te im je glavna svrha uklanjanje protivničke najveće prijetnje (**Marksmana** ili **Magea**). Dvije podklase **Slayer** *championa* su **Assassin** i **Skirmisher** *championi*. **Assassin** *championi* pokretni i rade velike količine štete, pokušavajući ubiti protivničkog **Magea** ili **Marksmana**. Krhki su, te nakon što ubiju metu, mogu se lagano maknuti iz borbe. **Skirmisher** *championi* pokretni su, ali manje krhki od **Assassin** *championa*. Imaju defenzivne mogućnosti, što im omogućava dulje ostajanje u borbi (Miler, 2020, 11-12).

6) **Tank** – *championi* koji mogu primiti velike količine štete (imaju sposobnost vraćanja zdravlja samog sebi, štíćenja samog sebe ili primanja smanjenog postotka štete), te

pokušavaju poremetiti tok bitke koristeći mogućnosti koje onesposobljuju protivnika. Dvije podklase *Tank championa* su **Vanguard** i **Warden championi**. **Vanguard championi** započinju borbe i ofenzivniji su od **Warden championa**. **Warden championi** su defenzivni **Tankovi**, te čuvaju suigrače od opasnosti (Miler, 2020, 12).

7) **Specialist** – *championi* koji ne spadaju ni u jednu kategorizaciju, imaju poseban identitet i ne služe samo jednoj namijeni (Miler, 2020, 13).

2.4. Zlatnici i iskustvo

Tijekom partije League of Legendsa, igrač dobiva **zlatnike** (engl. „gold“) i **iskustvo** (engl. „experience points“). **Zlatnike** igrač koristi za kupovanje **predmeta** (engl. „item“), koji ga čine jačim. **Zlatnici** se dobivaju pasivno, s vremenom, ali najbrži način za dobivanje zlatnika je uništavanje protivničkih struktura (tornjeva), ubijanje *miniona* ili čudovišta u džungli, te ubijanje protivničkih *championa*. Predmeti se dijele na: **Consumable** iteme, tj. napitke, boce, eliksire i štice (engl. „potions“, „flasks“, „elixirs“, „wards“), **Legendary** predmete i **Mythic** predmete. **Mythic** predmeti oblikuju igračev plan igre i pasivno postaju jači sa svakim **Legendary** predmetom kojeg igrač posjeduje. **Legendary** predmeti slabiji su od **Mythic** predmeta, ali isto utječu na igračev plan igre, samo ne u istoj mjeri kao i **Mythic** predmeti. **Iskustvo** igrač dobiva od ubijanja protivničkih *championa*, te mu služe za dobivanje viših **razina** (engl. „levels“) unutar partije. Igrač počinje na prvoj razini, a maksimalna razina je osamnaesta. S povećanjem razina, igrač otključava i jača moći, te mu osnovna statistika *championa* raste.

2.5. Moći championa

Moći (engl. „Abilities“) su mogućnosti koje *champion* koristi tijekom igre. Svaki *champion* posjeduje pet moći; jednu pasivnu i četiri aktivne. Pasivna moć je moć *championa* koja ima pasivne komponente (utječe na *championov* plan igre pasivno) (League of Legends Wiki, n.d.). Četiri aktivne moći igrač otključava i pojačava s rastom razina unutar partije, te ih može koristiti klikanjem ili stiskanjem **Q**, **W**, **E** ili **R** slova na tipkovnici. Četvrta moć, tzv. „**Ultimate ability**“, je u većini slučajeva najjača moć koju *champion* posjeduje. **Q** je u većini slučajeva moć koja radi najviše štete, **W** je u većini slučajeva moć za korisnost (engl. „utility“), koja pruža štit, vraćanje zdravlja, poboljšanje brzine napadanja ili kretanja, a **E** je u većini slučajeva neka vrsta

onemogućavanja protivnika ili njegovog bijega. Svaka moć ima period hlađenja (engl. „cooldown“), te taj period onemogućava igraču korištenje iste moći tijekom tog vremenskog perioda. Pasivna moć i četiri aktivne moći kolektivno se nazivaju *championovim* kompletom (engl. „champion's kit“). Na slici 2.5. vidljive su moći *championa*, prikazane slikama ispod kojih piše njihov opis.



Slika 2.5. Moći i opis moći *championa* Warwicka (*League of Legends*, 2021)

2.6. Rune

Prije ulaska u partiju *League of Legendsa*, igrač bira **rune** koje želi koristiti. Rune dodaju ili poboljšavaju *championove* moći ili osnovne statistike. Igrač ih može prilagoditi, ili koristiti rune koje su napravljene prije. Rune se kombiniraju u stranama runa (engl. „rune pages“), te svake rune sadrže 5 sekundarnih i jednu primarnu, „**keystone**“ runu. **Keystone** runa uvelike utječe na plan igranja *championa*. Rune se ne mogu mijenjati unutar partije. Današnje rune su uvedene u 2018 godini, a prije toga

su sistemi runi bili mijenjani nekoliko puta. Prvo su postojale rune i **majstorstva** (engl. „**masteries**“), a onda samo rune. Rune su podijeljene u pet grana:

- 1) **Preciznost** (engl. „**Precision**“) – poboljšani napadi i održavana šteta, žute je boje
- 2) **Dominacija** (engl. „**Domination**“) – nagla šteta i pristup metama, crvene je boje
- 3) **Vračanje** (engl. „**Sorcery**“) – pojačane moći i manipulacija resursima, plavo-ljubičaste je boje
- 4) **Odlučnost** (engl. „**Resolve**“) – izdržljivost i kontrola mase (skraćivanje onemogućavanja igračevog championa), zelene je boje
- 5) **Inspiracija** (engl. „**Inspiration**“) – kreativni alati i mijenjanje pravila, svijetlo plave je boje (League of Legends Wiki, 2021).

Igrač, nakon što odabere koju granu hoće uzeti, prvo bira jednu od tri ili četiri ponuđene **Keystone** rune, te zatim bira sekundarne rune u istoj grani. Te tri rune su ponuđene u tri retka po tri ili četiri stupca runi. U svakom retku od tri ili četiri stupca moguće od odabrati samo jednu runu. Nakon odabira **Keystone** i sekundarnih runi iz iste grane, igrač bira sekundarnu granu, jednu od četiri preostale. Iz sekundarne grane moguće je odabrati dvije rune, koje se biraju po istom principu kao i sekundarne rune primarne grane. Postoji 55566 mogućih kombinacija runa. Većina kombinacija runa se može igrati, ali samo neke su optimalne, kako bi pružile najbolje mogućnosti pobjede igraču (League of Legends Wiki, 2021). Na slici 2.6. prikazana je jedna od najpopularnijih runi za „**fighter**“ championa.

Nakon odabira opisanih runa, igrač mora odabrati još tri rune koje daju osnovne statistike njegovom *championu* na početku partije.



Slika 2.6. Kombinacija **Precision** i **Resolve** runi (Hollingsworth, 2020)

3. Status E-sportova

Prvo poznato e-sport događanje održano je 19. listopada 1972. godine u Laboratoriju Umjetne Inteligencije Sveučilišta u Stanfordu. E-sport natjecanju pristupilo je dvadesetak studenata, koji su se natjecali u borbenoj videoigri „Spacewar“ (Kane i Spradley, 2017, 2). Jedan od prvih prepoznatih turnira videoigara organiziran je kada je Atari održao međugradsko natjecanje koje je ponudilo 10000 sudionika priliku da postanu svjetski prvaci u videoigri „Space Invaders“. Od tog trenutka, promijenio se način na koji se videoigre igraju (Kane i Spradley, 2017, 2). S rastom popularnosti e-sportova pojavljuje se i pitanje o legitimnosti e-sportova. Naime, pojavljuje se debata mogu li se e-sportovi smatrati pravim sportovima. Prema definiciji Cambridge rječnika, sport je igra, natjecanje, ili aktivnost koja zahtjeva fizički trud (napor) i vještinu i koja se održava prema pravilima, za užitak igrača ili kao posao. Druga definicija Cambridge rječnika je da je sport svaki tip fizičke aktivnosti koju ljudi vrše kako bi održali zdravlje ili za osobni užitak (Cambridge Dictionary, 2021). Prema definiciji Juho Hamarija i Maxa Sjöbloma, dvojice znanstvenika koji se bave *gamingom*, e-sport je oblik sporta gdje je primarni aspekt sporta facilitiran elektroničkim sistemima: ulazne informacije igrača i timova, kao i izlazne informacije sistema e-sportova, posredovane su ljudsko-računalnim sučeljem (Hamari i Sjöblom, 2017, 1). E-sport se često odnosi na natjecateljsko (amatersko ili profesionalno) igranje videoigara, koje je nerijetko koordinirano od strane različitih ligi, ljestvica i turnira, te gdje igrači obično pripadaju drugim „sportskim“ organizacijama koje su sponzorirane od strane raznih poslovnih organizacija (Hamari i Sjöblom, 2017, 1). E-sportovi su kroz godine, naročito kroz posljednjih 15 godina, jedan od najbrže rastućih oblika novih medija vođenih od strane rastućih online igara i online tehnologija prenošenja i dijeljenja sadržaja (Hamari i Sjöblom, 2017, 1).

Prema definiciji sporta, e-sportovi se mogu smatrati sportom, jer e-sportovi su oblik natjecanja, zahtijevaju fizički trud (koliko god taj trud bio minimalan, ali kliktanje mišem i tipkanje po tipkovnici zahtjeva fizički trud), te se e-sportovi održava prema pravilima videoigara i služe za užitak amaterski igrača ili kao posao profesionalnim igračima. E-sportovi, na najvišem nivou igranja, zahtijevaju iznimno oštre reflekse i izvrsnu usklađenost ruke i oka. Za profesionalne igrače e-sportova brzina ruke i brzina refleksa su dvije najvažnije fizičke karakteristike. Mjerna jedinica kojom se uspoređuje izvrsnost radnje profesionalnih igrača je **APM** (actions per minute). Za

profesionalne igrače prosječni APM je 300, a za amaterske igrače prosječni APM je 100 (Day Day News, 2020).

E-sportovi nemaju točno definiranu početnu točku u povijesti. Teško je odrediti u kojem je trenutku igra protiv protivnika postala formalno natjecanje (Snavey, 2014, 9). Stvaranje formalnih e-sportova bilo je naizgled spontano, formirajući se iz intenzivnih natjecanja igrača videoigara u javnim arkadama (Snavey, 2014, 9). E-sportovi su započeli u prošlom stoljeću, a osamdesete godine se smatraju ključnim periodom organizacije e-sportova. Arkadne igre poput Pac-Mana, Asteroida i Stonoge bile su najpopularnije igre u lokalnim arkadama (Snavey, 2014, 9-10). Tijekom ovog doba videoigre su se oslanjale na jednostavne mehanizme praćenja rezultata za mjerenje uspjeha. Igrač je igru igrao protiv kompjuterizirane mašine (Snavey, 2014, 10). Ovakav dizajn igara rezultirao je u međusobnom natjecanju igrača. Igrači su se natjecali protiv računala i uspoređivali rezultate međusobno, igra igrača protiv drugih igrača nije bila moguća. Svaki igrač pokušavao je poboljšati svoj prethodni najbolji rezultat (Snavey, 2014, 10). Arkade su utemeljile socijalnu komponentu gaminga, te su igrači bili svjesni izvedbe njihovih vršnjaka. Numerički rezultati bili su korisni u objektivnom uspoređivanju performansi različitih igrača u različitim vremenskim intervalima, te su bili jedne od prvih prekretnica koje su omogućavale natjecanje u videoigramama (Snavey, 2014, 10). Arkade su stvorile mikro-kompetitivno okruženje gdje se igrači natječu u postavljanju najboljeg rezultata (engl. „high score“) (Snavey, 2014, 10). Mnogi naslovi popularnih videoigara u arkadama, u pokušaju kapitalizacije na popularnosti videoigara u arkadama, adaptirani su u konzole koje se mogu igrati u domovima igrača. Iste godine (1981.) kada je izdana konzola za videoigru Asteroidi, održan je internacionalni turnir koji je okupio 2000 ljudi. Atari je sponzorirao turnir, a nagrada za prvo mjesto je bila luksuzna Asteroid kompjuterska konzola, kojoj se vrijednost procijenila na 2000 američkih dolara (Snavey, 2014, 11).

Druga velika prekretnica bila je ostvarena osamdesetih godina stvaranjem Nacionalne Momčadi Igrača Videoigara u SAD-u. Momčad se sastojala od najboljih igrača popularnih arkadnih igara i igara koje su se mogle igrati od doma (Snavey, 2014, 13). Izdavač video igara Capcom 1991. godine izdao je inovativnu videoigru „Street Fighter II“, za „Super Nintendo Entertainment“ sistem. Serijal Street Fighter igara prvi se fokusirao na dizajn videoigre koji se fokusirao na natjecateljski aspekt igre (Snavey, 2014, 14). Street Fighter II također je prva videoigra koja je uključivala kombinacije,

odnosno korištenje komandi u određenom slijedu kako bi rezultat bio drugačiji od samostalnog korištenja jedne komande (Snavely, 2014, 15). Koncept kombinacija s pojavom Street Fightera II postaje jedna od osnova e-sportova. Krajem 90-ih godina došlo je do modernizacije sistema za e-sportove. Pojavila su se osobna računala, a programeri videoigara fokusirali su se na razvoj videoigara isključivo za računala (Snavely, 2014, 18). S pojavom interneta, igrači su se mogli natjecat protiv drugih igrača na potpuno različitim lokacijama (Snavely, 2014, 19). Internet je omogućio e-sportovima status koji danas posjeduju, te je najbitniji faktor njihovog razvoja.

3.1. Usporedba tradicionalnih sportova i E-sportova

E-sportovi su jedan od najznačajnijih primjera radikalne digitalne transformacije koja se odvija u sportskom sektoru danas (Tjønndal, 2019, 1). E-sportovi, organizirana natjecanja u videoigrama, dobivaju sve više mainstream priznanja kao klasični, tradicionalni sportovi. Osnivanje nacionalnih i internacionalnih vladajućih tijela daje strukturu i regulaciju brzo rastućoj industriji, institucionalizirajući prakse kompetitivnog gaminga (Pizzo i drugi, 2018, 108). E-sportovi već imaju mnoge komponente tradicionalnih sportova, uključujući timove, igrače, menadžere, lige, natjecanja, velike događaje, sponzorske ugovore, transfere igrača i službene cijene igrača, fakultetske stipendije, a i tamnu stranu tradicionalnih sportova, kao što su namještene utakmice, doping i sporove vezane uz spolnost (Pizzo i drugi, 2018, 108). Sve veća institucionalizacija i sve veće proširenje korisničkog tržišta privuklo je velike korporativne sponzore, poput Microsofta, Samsunga i Red Bulla (Pizzo i drugi, 2018, 108), ali za prosječnog čovjeka e-sportovi i dalje nisu sportovi. Prosječni čovjek sportom smatra tradicionalne sportove poput nogometa, košarke ili rukometa. Navedeni tradicionalni sportovi su ujedno i Olimpijski sportovi. Jim Parry Olimpijske sportove definira kao institucionalizirana natjecanja ljudske fizičke vještine koje su regulirane pravilima (Parry, 2018, 2).

Sportovi mogu isključivo biti ljudske aktivnosti, fizičke aktivnosti, aktivnosti koje zahtijevaju vještinu, aktivnosti koje se smatraju natjecanjima, aktivnosti koje imaju pravila i aktivnosti koje su institucionalizirane od strane nacionalnih i internacionalnih federacija koje se bave administriranjem sportskih afera (Parry, 2018, 2). Olimpijski sportovi ne uključuju motorne sportove. Olimpijski sportovi uključuju, npr., jedrenje, ali ne vožnju motornih brodova. Element motora u vožnji motornih brodova daje prevelik

doprinos rezultatu, a rezultat jedrenja ostaje u velikoj mjeri u rukama čovjeka (Parry, 2018, 6). Sport je fizička aktivnost u smislu da pravi fizički pokreti stvaraju ishod (Parry, 2018, 7). Svi sportovi zahtijevaju vježbanje i razvijanje ljudske fizičke vještine. Ova karakteristika sportova isključuje mnoge ljudske aktivnosti koje zahtijevaju fizičku aktivnost, bez zahtijevanja značajne razine učenja vještina kod participanata (Parry, 2018, 7). Svi sportovi su natjecanja. U suštini su konstruirani kao natjecateljske aktivnosti, gdje se igrači natječu jedan protiv drugog. Iz tog razloga aktivnosti poput planinarenja ne mogu se smatrati sportom (Parry, 2018, 8). Svi sportovi imaju svoja pravila, a aktivnosti koje nemaju pravila, npr. jogging, se zbog tog razloga ne smatraju sportom (Parry, 2018, 8). Krucijalna razlika između tradicionalnih sportova i e-sportova je tehnološka priroda e-sportova koja razdvaja domenu izvršenja i domenu primjene. U tradicionalnim se sportovima ove dvije domene podudaraju, a u e-sportovima ne (vještine izvršene u stvarnom svijetu mogu se prenijeti isključivo na rezultate u virtualnom svijetu) (Parry, 2018, 10).

Vještine koje se koriste u tradicionalnim (olimpijskim) sportovima su vještine koje nisu samo potrebne za uspješno bavljenje sportom, već su korisne i za razvoj čovjeka kao cjeline (Parry, 2018, 11). Mnogi drugi znanstvenici govore da e-sportovi dijele dovoljno karakteristika s tradicionalnim sportom da bi se e-sportovi mogli smatrati „pravim“ sportom (Tjønndal, 2019, 2). Rana definicija e-sportova, od Jonassona i Thiborga 2010. godine, opisuje e-sportove kao organizirano kompetitivno igranje videoigara, gdje individualci ili timovi pokušavaju pobijediti protivnike prema pravilima igre (Tjønndal, 2019, 2). Ova definicija razlikuje se od Parryjeve definicije Olimpijskih sportova samo po izostanku fizičke komponente. Sportifikacija podrazumijeva da aktivnost sječe kvalitetu i unutarnju logiku sporta, tj. aktivnost koja nije tipično gledana kao sport, npr. igranje videoigara, postupno postaje regulirana i organizirana u specifičnim načinima koji sve više podsjećaju na tradicionalni sport (Tjønndal, 2019, 3). E-sportovi, zbog svih karakteristika koje dijele s tradicionalnim sportovima (sekularizam, jednakost, birokratizacija, specijalizacija, racionalizacija, kvantifikacija i opsjednutost statističkim zapisima), s vremenom su postali sportificirani (Tjønndal, 2019, 3).

Gledatelji e-sportski događanja imaju iste motive za gledanje kao i gledatelji tradicionalnih sportskih događanja. Motivi gledatelja uključuju razna dostignuća igrača i momčadi, dramu, uzbuđenja, zabavnu vrijednost i društvene prilike (Pizzo i drugi,

2018, 111). Gledatelji e-sportova slični su gledateljima tradicionalnih sportova jer obje skupine ne žele propustiti utakmice, a gledatelji e-sportova prisustvuju događajima uživo kako bi bili dio stimulirajućeg iskustva gdje mogu vidjeti najbolje e-atlete u igri (Pizzo i drugi, 2018, 111). Vještina igrača puno je bitnija gledateljima e-sportova nego gledateljima tradicionalnih sportova (Pizzo i drugi, 117). Manjak primijenjenih vještina u e-sportovima jedan je od najvažnijih argumenata u isključivanje e-sportova među tradicionalnim sportovima. Ljudi koji ne gledaju e-sportove misle da u e-sportovima nema prostora za izražavanje igračevih vještina, ali navijači se ne slažu i misle da ustvari ima i da taj prostor razlikuje odlične igrače od vrhunskih (Pizzo i drugi, 117).

3.2. Ozljede pri E-sportovima

Postoji pogrešno shvaćanje da bavljenje e-sportom ne dovodi do ozljeda. Naime, povrijeđeni pri aktivnosti u e-sportu česte su, ali manje poznate od povreda u tradicionalnim sportovima. Velik broj igrača e-sporta morao je odustati od svoje profesionalne karijere ili uzeti pauzu zbog ozljeda. Primjer ozlijeđenog igrača League of Legendsa je Hai „Hai“ Du Lam, koji se 2015. godine zbog ozlijede zapešća morao umiroviti. U intervjuu je rekao da ne može na duže vremenske periode bez da si ozlijedi zapešće (Lingle, 2015). Tri najčešće ozlijede koje se javljaju kod igrača e-sportova su:

1) **Sindrom karpalnog tunela** – najčešća ozljeda zapešća. Događa se kad je karpalni tunel pre uzak, a strukture koje sadrži više nemaju dovoljno prostora. Ovo pojačava pritisak na živac u središtu ruke i male žile koje opskrbljuju karpalni kanal. Posljedično, živac više ne prima dovoljno kisika i hranjivih tvari. Funkcija kanala je oštećena i mogu se pojaviti dugotrajne tegobe (eSportwissen, n.d.).

2) **Teniski lakat** – također se naziva „**lakat miša**“, jer se pojavljuje nakon predugog korištenja računalnog miša. Negodovanje je pokrenuto preopterećenjem mišićnog sustava, koje vrši savijanje i istežanje zgloba. Povećana napetost mišića dovodi do pukotina na dnu mišićnih tetiva u zglobu lakta. Zbog toga dolazi do uočljive boli u laktu. Ako se nastavi s preopterećenjem, može doći do razvijanja kronične upale, što rezultira pojavom jake i trajne boli. Ova bol se može prenijeti na podlakticu i ruke. Uz ovu ozljedu karakterizira i gubitak snage mišića ruke i prstiju ili trnci u ruci (eSportwissen, n.d.).

3) **Bol u leđima** – najčešće dolazi od manjka tjelovježbe, neispravnog držanje i stresa. Glavni uzrok je predugo sjedenje. Inače više faktora u isto vrijeme dovodi do mišićne

tenzije, koja dovodi do boli u leđima. Oslabljeni leđni mišići unaprjeđuju razvoj boli u leđima. Često se događa da dolazi do boli u donjim leđima, iako i bol u ramenima i vratu može biti simptom. Limitirana mobilnost također se može pripisati kao uzrok boli u leđima (eSportwissen, n.d.).

3.3. Fizički napor u e-sportu

Tijekom učestvovanja u e-sport natjecanjima i treningu, mnogi igrači e-sportova izložili su znakove koji se mogu smatrati fizičkim naporom i koji su indikator održavanja rutine bavljenja profesionalnim e-sportom (Kane i Spradley, 2017, 3). Prema istraživanju „Fizička aktivnost i javno zdravlje: preporuka od Centra za Kontrolu i Prevenciju Bolesti i Američkog Fakulteta Sportske Medicine“, e-sportovi, da bi se smatrali fizičkom aktivnošću, moraju biti obavljani pri intenzitetu od 3 do 6 metaboličkih ekvivalenata zadataka (engl. „metabolic equivalent of task“, **MET**) (Krell, 2019). Metabolički ekvivalent zadatka je mjerna jedinica za količinu energije koju jedna aktivnost zahtijeva. Razina metabolizma u mirovanju je 1 MET i definira se kao energija potrebna za mirno sjedenje. Šetnja bržeg tempa općenito spada u raspon od 3 do 6 MET. Zbog toga što bavljenje e-sportovima uključuje korištenje računalnih slušalica, miša i tipkovnice, ona ne doseže taj prag. Drugi istraživači su ukazali na druga istraživanja koja su došla do zaključka da su igrači e-sportova fizički angažirani na neki drugi način. Često su pod nekom vrstom psihološkog stresa, koji odgovara naporima koje neki sportaši doživljavaju u tradicionalnim sportovima (Krell, 2019).

Jedno istraživanje proučavalo je hormon stresa kortizol i brzinu otkucaja srca igrača e-sportova. U istraživanju je otkriveno da igrači e-sportova mogu doživjeti razinu kortizolu jednaku vozačima automobila u automobilskim utrkama, a njihova brzina otkucaja srca je 100 otkucaja po minuti. Brzina otkucaja srca igrača e-sportova može doseći razinu između 160 i 180 otkucaja po minuti (Krell, 2019). Prosječna brzina otkucaja srca igrača košarke je 165 otkucaja po minuti (Shea, n.d.).

3.4. Trening igrača e-sporta

Igrači E-sportova, kao i igrači tradicionalnih sportova, moraju trenirati svoj sport. Profesionalni igrači League of Legendsa žive od svojih mehaničkih sposobnosti i svoje koordinacije očiju i ruku. Postoji više načina na koji profesionalni igrači League of Legendsa ostaju na vrhu svojih igračkih sposobnosti, a to su:

1) **Igranje *ranked draft* partija** (tzv. „**SoloQ**“, gdje ulaze u partiju sami ili sa jednim suigračem i igraju sa tri ili četiri nasumična suigrača protiv pet nasumičnih protivnika sličnog nivoa vještine)

2) **Igranje *scrimmage* partija sa svojom momčadi protiv druge profesionalne momčadi** (momčadi testiraju svoja ograničenja, usavršavaju segmente igre u kojima su dobri i poboljšavaju segmente igre u kojima su loši)

3) **Gledanje i analiziranje snimaka partija momčadi** (članovi momčadi, treneri i analitičari na okupu traže učinjene greške u partiji League of Legendsa koje bi igrači trebali ispraviti i diskutiraju o načinu igranja i svojoj viziji kako bi se videoigra trebala igrati)

4) **Korištenje alata za vježbanje** (igrači sami sebi stvaraju scenarije koje žele vježbati, isprobavaju kolike mogućnosti imaju u određenom trenutku partije sa određenim ograničenjima ili prednostima)

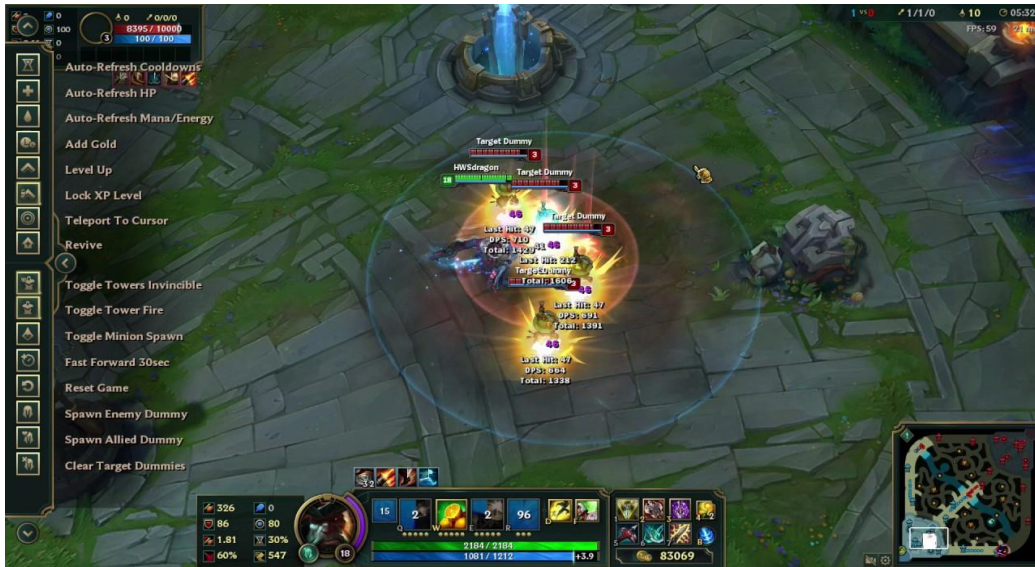
Igranje **SoloQa** igračima omogućava vježbanje njihovih mehanika i *championa* koje žele igrati na natjecanjima. *SoloQ* je odličan način vježbe jer igrača stavlja u nepoznatu poziciju, van njegove zone komfora, te on mora učiniti najbolje od nepovoljne situacije. *SoloQ* također služi kao odličan način provjeravanje trenutne „*metagame*“ (*meta*) situacije. *Meta* je koncept isključiv za videoigru League of Legends, te se koristi za opisivanje trenutnog statusa quo u videoigri (Agha, 2015, 1). *Meta* je određena prema balansiranju Riot Gamesa. Riot Games, u pravilu, svaka dva tjedna izbacuje nove promjene u videoigru, kojima je primarna svrha da promjene videoigru i da se ne osjeća ustaljeno (Talbot, 2021). Promjene koje Riot Games izbacuje zovu se *Patchevi* (engl. Patch), te uvelike utječu na svakodnevnicu profesionalnih igrača e-sportova, jer se moraju adaptirati na *metu* prema *patchu*. Promjene koje utječu na *metu* su pojačanja ili oslabljenja *championa*. Na primjer, da Riot Games u najnovijem *patchu* odluči osnažiti *championa* „Renektona“, svi *championi* protiv koji je Renekton jak postaju slabiji, a *championi* koji su jaki protiv „Renektona“ postaju još jači.

Jedna promjena može utjecati na *metu*, te je posao profesionalnih igrača e-sportova da budu u toku sa promjenama i da znaju igrati *championa* koji su najjači trenutno. Ako ne znaju igrati *championa* koji su trenutno najjači, posao im je naučiti ih igrati. Također, *SoloQ* je odličan za vježbanje „**skillshot**“ moći *championa*. **Skillshot** je moć

championa koju igrač mora naciljati da bi napravila željen učinak. *Skillshoti* su u velikom broju slučajeva bitna komponenta *championa*, te ako ih igrač ne može pogoditi u 90% slučajeva, *champion* gubi na efikasnosti i ne igra se na optimalnoj razini. *Skillshoti* su direktna ekstenzija igračeve ruke, te se pogađanje *skillshota* može usporediti sa zabijanjem koša u košarci ili dodavanjem precizne lopte suigraču u nogometu. Dobro pogođeni *skillshoti* su ujedno i jedna od najvećih atrakcija e-sporta League of Legendsa (Agha, 2015, 45-46).

Igranje **scrimmage** partija odlično je za vježbanje različitih kompozicija tima, određivanje uvjeta pobjede određenih kompozicija timova, građenje kohezije momčadi i određivanje odnosa snage *championa* protiv drugih *championa* (Agha, 2015, 55). Sve profesionalne momčadi imaju određene termine *scrimmage* partija protiv drugih timova, te ako se ti termini ne poštuju, momčadi u pravilu bojkotiraju *scrimmage* partije protiv momčadi koja nije poštovala termine. Mnogi igrači *scrimmage* partije smatraju dobrim indikatorom učinka njihove momčadi, te pozitivni ili negativni rezultati *scrimmage* partija mogu utjecati na učinak momčadi na dan turnira (Agha, 2015, 55). Profesionalni igrač Alex „Xpecial“ Chu izjavio je da ako njegova momčad ima pretežito loše rezultate u *scrimmage* partijama, nema puno vjere u pobjedu na dan turnira (Agha, 2015, 55).

Alat za vježbanje (engl. **Practice tool**) odličan je za vježbanje detalja koje igrač nema puno prilike vježbati u *SoloQu* ili **Scrimmage** partijama. Igrač može sam sebi postaviti scenarije na kojima je ranije griješio. Također može isprobavati različite *iteme* na različitim *championima*, te može manipulirati pravilima igre kako bi mogao prilagoditi situaciju onoj koja mu paše (League of Legends Wiki, n.d.). Na slici 3.3. prikazan je *Practice tool* i neke od mogućih opcija kojima se može manipulirati na stanje igre.

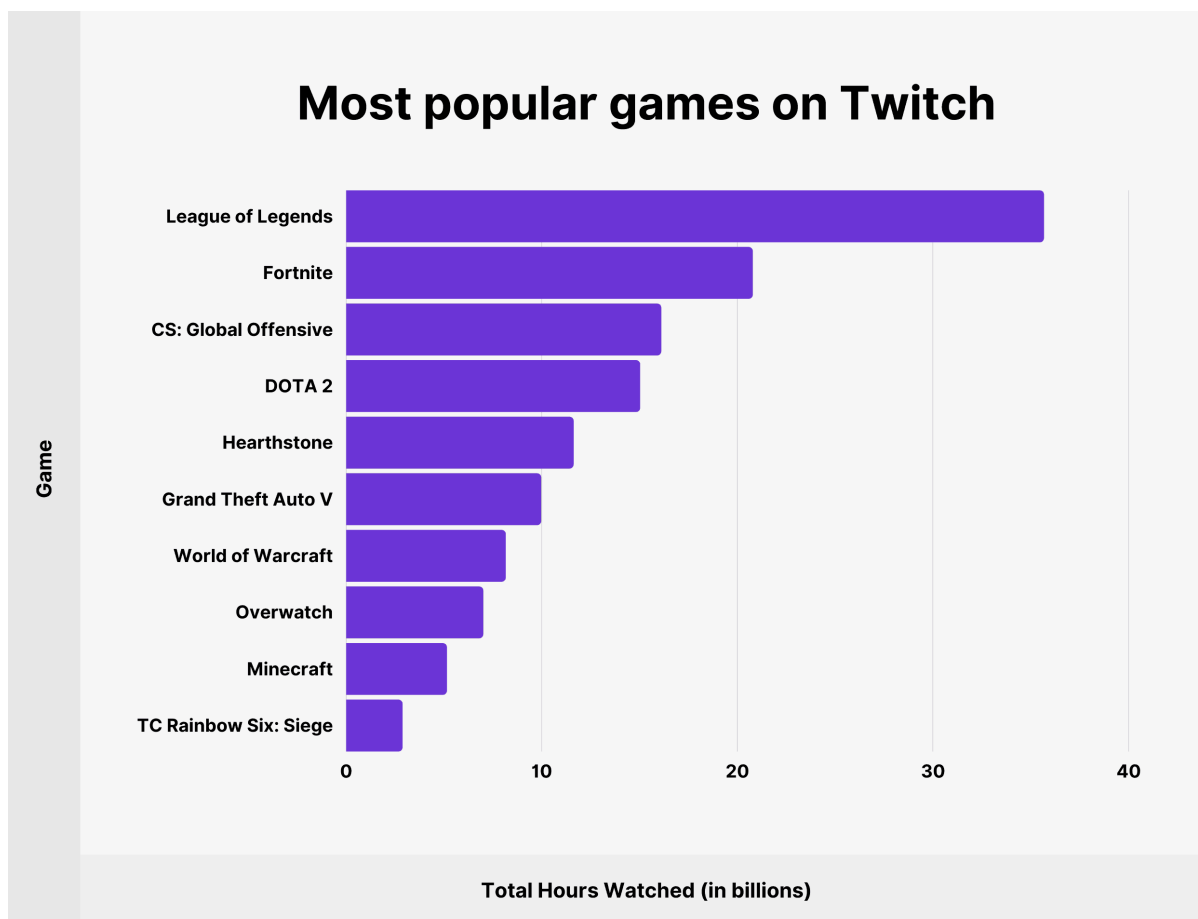


Slika 3.4. Practice tool (HWSDragon, 2017)

3.5. E-sportovi u medijima

E-sportovi su u medijima kroz godine bili vrlo negativno prikazani. Na e-sportove se gledalo s podsmjehom i ruganjem, te ih se povezivalo s kulturom „štrebera“ i „šmokljana“. Mainstream mediji su tek u 2010-im godinama na e-sportove počeli gledati kao fenomen koji će se zadržati u društvu, koji će nastaviti rasti i dobivati na popularnosti. Jedan od prvih e-sport turnira koji je uhvatio pažnju mainstream medija je „**Red Annihilation**“ turnir. Red Annihilation bio je turnir videoigre „Quake“ i održao se u svibnju 1997 godine. Mediji su turnir smatrali zanimljivim jer nagrada za prvo mjesto je bio Ferrari 328 GTS, kojem je prijašnji vlasnik bio John D. Carmack II, poznati američki računalni programer i developer videoigara (Wikipedia, 2021). Pobjednik turnira, Dennis „**Thresh**“ Fong, smatran je prvim profesionalnim igračem videoigara (Baker, 2016). Status videoigara u SAD-u i Europi nije bio dobar do nedavno, ali u Južnoj Koreji je. Naime, Južna Koreja je već 2000. godine ima dva televizijska programa koji su se fokusirali isključivo na tematiku vezanu uz e-sport i *gaming* (theScore esports, 2017, 1:43). Južna Koreja poznata je po e-sportovima, a videoigra Starcraft smatra se neslužbenim sportom države (Gayomali, 2010). Zbog rasta popularnosti videoigre League of Legends popularnost Starcrafta u Južnoj Koreji pada, te se mladi *gameri* Južne Koreje počinju baviti novom videoigrom. Najbolji igrač u povijesti League of Legendsa, Lee „**Faker**“ Sang-hyeok, dolazi iz Južne Koreje (Influencer Marketing Hub, 2021).

Popularnost e-sportova naglo je narasla nakon pojave twitch.tv-a. Twitch.tv je stranica i platforma za *streamanje* igranja videoigara, izbačena na tržište 2011. godine. Twitch omogućava korisnicima da prenose svoje igranje videoigara kako bi ga drugi mogli gledati, ili da gledaju druge kako oni prenose svoje igranje videoigara njima i drugim gledateljima. Twitch.tv nudi razne kategorije *streamanja*, od najpopularnijih videoigara (League of Legends, Fortnite, Counter Strike: Global Offensive, Call of Duty: Warzone) do svakodnevnih tema (Just Chatting i Pools, Hot Tubs, and Beaches) koje spadaju pod IRL („in real life“) oznaku. Twitch.tv ima 140 milijuna aktivnih korisnika mjesečno, od kojih je 65% muških i od kojih je više od dvije trećine mlado (od 16 do 34 godine, 73% gledatelja) te ima 6.7 milijuna „streamera“ (ljudi koji prenose svoje igranje videoigara drugima) mjesečno (Dean, 2021). Kategorije twitch.tv-a mogu se usporediti sa programima televizije sa specifičnom tematikom (npr. National Geographic ili History Channel). Najpopularnije kategorije videoigara na twitch.tv-u su: League of Legends, Fortnite, CS: Global Offensive, DOTA 2 i Hearthstone. Grafikon 3.4. prikazuje popis najpopularnijih videoigara na twitch.tv-u. Twitch.tv najpopularnija je platforma za prenošenje sadržaja, te je druge platforme, poput platformi justin.tv, azubu, own3d.tv i ustream učinila manje bitnim. Kao primjer popularnosti i naglog rasta korisnika twitch.tv platforme, gledanost svjetskog prvenstva League of Legendsa 2011. godine iznosila je 1.7 milijuna gledatelja, a već dvije godine nakon, 2012. godine, s popularizacijom i twitch.tv-a i League of Legendsa, gledanost skače na 8.2 milijuna gledatelja (theScore esports, 2017, 2:25).



Grafikon 3.5. Najpopularnije videoigre na twitch.tv platformi (Dean, 2021)

Status League of Legends e-sporta poboljšao se nakon što je svjetsko prvenstvo 2013. godine održano u jednoj od najpoznatijih svjetskih arena, Staples Centeru. Staples Center je arena u Los Angelesu, te je dom sportskih momčadi „Los Angeles Lakers“, „Los Angeles Clippers“, „Los Angeles Kings“ i „Los Angeles Sparks“, a u areni se održavaju brojni koncerti i nastupi svjetski poznatih zabavljača (Staples Center, 2021). Ovo je prvi put da se u toliko poznatoj areni održava e-sport natjecanje. Finale svjetskog prvenstva igralo se između kineske momčadi „**Royal Club**“ i južnokorejske momčadi „**SK Telecom T1**“, pred rasprodanom arenom. Finale je osvojila momčad SK Telecom T1, za koju je igrao najbolji igrač na svijetu, **Faker** (Gamepedia, 2021). Još jedno natjecanje koje je privuklo pažnju medija je finale ljetnog dijela League of Legends Sjevernoameričke lige „**NALCS**“ (North American League Championship Series) 2015. godine. Finale je održano u areni Madison Square Garden u New Yorku. Madison Square Garden je, uz Staples Center, jedna od najpoznatijih svjetskih arena. Pred rasprodanom publikom Madison Square Gardena igrale su se utakmice za 1. i 3. mjesto prvenstva. U finalu su bile dvije najpoznatije sjevernoameričke momčadi i

ujedno rivali, „**Counter Logic Gaming**“ i „**Team Solo Mid**“, a za treće mjesto borile su se momčadi „**Team Liquid**“ i „**Team Impulse**“. Eventualni prvak bila je momčad Counter Logic Gaminga, a najbolji igrač finala (engl. Most Valuable Player – **MVP**) bio je toplaner Counter Logic Gaminga, Darshan „**ZionSpartan**“ Upadhyaya. Treće mjesto osigurala je momčad Team Liquida, a MVP je bio midlaner Kim „**Fenix**“ Jae-hun (Gamepedia, 2021).

League of Legends se može smatrati mainstream e-sportom, a to se najbolje vidi kroz sponzorstva League of Legendsa. Sponzori Europske lige profesionalnog League of Legendsa (League of Legends European Championship – **LEC**) su Red Bull, Beko i Secret Lab (Dot Esports, 2021). Red Bull i Beko su svjetski poznate firme, Red Bull je službeno energetska piće LEC-a, Beko opskrbljuje LEC studije s uređajima i spravama za kućanstvo (npr. firma Beko je napravila Smoothie Bar kako bi promovirala zdrav život kod profesionalnih igrača League of Legendsa), a Secret Lab je manje poznata firma koja LEC opskrbljuje igračim stolicama (Dot Esports, 2021). Ralph Lauren, odjevna marka za luksuznu i dizajnersku odjeću za muškarce, žene i djecu, postala je sponzor najpoznatijoj i najutjecajnijoj momčadi LEC-a, G2 Esportsu. Igrač G2 Esportsa i superzvijezda profesionalne europske e-sport scene, Martin „**Rekkles**“ Larsson, odabran je za lice sponzorstva (Walker, 2021). Zbog svojeg statusa, G2 Esports privukao je još mnoge visoko profilne sponzore, od kojih je najznačajniji BMW. Tvrtka automobila BMW i G2 Esports partneri su od 2020. godine, a G2 Esports YouTube kanal redovno objavljuje „G2 BMW Driving School“ videozapise (G2 Esports, 2020). Sponzori Sjevernoameričke lige profesionalnog League of Legendsa (League Championship Series – **LCS**) su State Farm, Alienware i Secret Lab, a kroz povijest sponzori LCS-a su bili Acer, Coca-Cola i American Express (Liquipedia, 2021). State Farm je američko najpoznatije osiguravajuće društvo, a Alienware je tvrtka za računalni hardver. Najpoznatija profesionalna sjevernoamerička League of Legends momčad je Cloud9, te oni, kao i G2 Esports u Europi, privlače pažnju mnogih visoko profilnih sponzora. Najznačajniji i najpoznatiji sponzori Cloud9 momčadi su AT&T (telekomunikacijska tvrtka), Red Bull, BMW, Twitch.tv, HyperX (tvrtka za gaming opremu) i Microsoft (Cloud9, 2021).

3.6. Status League of Legends e-sporta u Južnoj Koreji

Nemoguće je pričati o League of Legendsu bez da se spomene Južna Koreja. Niti jedna druga regija nije imala utjecaj na League of Legends kao Južna Koreja. Ovakav uspjeh učinio je Južnu Koreju najvećim izvoznikom strategije, infrastrukturnih okvira i igrača (Howard, 2018, 18). League of Legends i Južna Koreja odražavaju jedno drugo, posebno kroz ekonomski model, korporativnu kulturu i preferenciju rapidnom usvajanju i promjeni (Howard, 2018, 18). Odnos Južne Koreje s e-sportovima može se usporediti s odnosom SAD-a s baseballom ili Francuske s vožnjom bicikala (Howard, 2018, 20). Južna Koreja je Meka League of Legendsa. Južna Koreja ostvarila je nevjerojatan uspjeh tijekom Drugog (1998.-2012.) i Trećeg (2012.-nadalje) vala. Velik udio u razvoju League of Legendsa u Južnoj Koreji imala su sponzorstva velikih tvrtki. Velike telekomunikacijske i tehnološke firme poput Samsunga, SK Telecoma i KT Rolstera identificirale su e-sportove kao način da dođu do mladih ljudi koji su činili velik udio njihovih potrošača (Howard, 2018, 21-22). Momčad SK Telecoma osvojila je tri svjetska prvenstva od 2013. do 2016. godine. Momčad Samsunga dva puta je osvojila svjetsko prvenstvo (Howard, 2018, 22). E-sportovi ostavili su gorem kulturni otisak u Južnoj Koreji koji se može usporediti s utiskom tradicionalnih sportova u drugim državama. Kulturni otisak e-sportova odražava se u Korejskoj opsesiji s rapidnom promjenom, koja je odražena u položaju države kao najmodernijeg mjesta za profesionalno igranje videoigara (Howard, 2018, 22). Zbog kulture rapidnih promjena Južna Koreja se poistovjetila s League of Legendsom jer u videoigri stalno izlaze Patchevi u kojima se mijenja stanje igre, a igrači se moraju iznimno brzo prilagoditi novom stanju kako ne bi zaostajali. Profesionalni igrači kažnjavaju pogreške svojih protivnika iznimno jako, pa da bi se greške umanjile, profesionalni igrači moraju razumjeti videoigru na najbolji način na koji mogu. Ostale svjetske regije zaostaju za Južnom Korejom i kopiraju Južnokorejski pristup videoigri, ali bez uspjeha (Howard, 2018, 23).

Korejski igrači imaju poseban status u svijetu videoigara, te s godinama raste broj transfera igrača iz Južne Koreje u druge velike svjetske regije (Sjevernu Ameriku, Europu i Kinu) (Howard, 2018, 23). Zbog pojave LMQ organizacije 2014. u Sjevernoj Americi, koja se sastojala od pet korejskih igrača, Riot Games je stavio ograničenje na broj igrača koji smiju biti importirani iz regija koje nisu domaće. Ograničenje je da samo dva igrača smiju biti importirani (Howard, 2018, 24). Popularnost e-sportova u

Južnoj Koreji također je visoka zbog kafića s računalima, tj. „PC bangs“ kafića. PC bangs kafići omogućili su igračima igranje videoigara za pristupačnu satnu tarifu, te su kafići bili idealna mjesta za mlađu populaciju koji su živjeli od džeparca roditelja (Howard, 2018, 30). Rezultat pojave PC bangs kafića je da su mlađe generacije razvile povezanost s online igranjem videoigara kao društvenim iskustvom s vršnjacima i prijateljima, a ne izoliranim iskustvom koje se odvija u domovima igrača (Howard, 2018, 31). Nemoguće je zamisliti modernu kulturu Južne Koreje bez e-sportova.

3.7. E-sportovi kao olimpijska disciplina

Uključivanje e-sportova u olimpijske igre imalo bi financijske, društvene, kulturalne i političke implikacija koje bi nadilazile puku definiciju sporta (Pack i Hedlund, 2020, 1). E-sportovi bi se prvo trebali smatrati sportovima da bi mogli biti na olimpijskim igrama, ali zbog manjka fizičke aktivnosti tijekom odvijanja e-sportova nije ih moguće smatrati sportovima. Ubrajanje nekih sportova kao olimpijskih disciplina znalo je pojačati globalni rast određenih sportova (npr. ragbija ili surfanja), također može služiti kao faktor priznanja globalne popularnosti ili privlačnosti sporta (Pack i Hedlund, 2020, 2). Istraživanja medicinskog osoblja potvrdila su da se ozlijede događaju i kod e-sportaša, te da je upravljanje zdravljem i dobrobiti e-sportaša vrlo bitno medicinskoj zajednici (Pack i Hedlund, 2020, 2). Tvrtke koje proizvode videoigre i dizajneri videoigara sportificiraju videoigre i ugrađuju prilike za kompetitivnošću, igranjem u stvarnom vremenu u sportskom okruženju da bi e-sportovi dobili na popularnosti (Pack i Hedlund, 2020, 3). To se vidi na primjeru League of Legendsa gdje Riot Games izbacuje nove *championse* koji su daleko moćniji, mobilniji, zanimljiviji za gledat i blještaviji od starih *championa*. Odluka o statusu e-sportova ovisi o odluci Međunarodnog Olimpijskog Odbora, regionalnih ili nacionalnih vladajućih sportskih tijela i organizatora natjecanja. Za Azijske igre, održane 2018. godine, Olimpijsko Vijeće Azije uključilo je e-sportove kao demonstrativni događaj, a šest videoigara je prikazano u glavnoj ulozi: League of Legends, Starcraft II, Hearthstone, Arena of Valor, Clash Royale i Pro Evolution Soccer 2018 (Pack i Hedlund, 2020, 3).

Gledanost Olimpijskih igara kroz godine gubi popularnost među mladom populacijom, i logično je pretpostaviti da mlađa populacija radije gleda zanimljive, akcijom nabijene turnire e-sportova. Kada bi se e-sportovi uvrstili kao olimpijska disciplina, Olimpijske igre bi motivirale mlađe generacije da gledaju i da budu angažirane pri gledanju igara

(Pack i Hedlund, 2020, 5). Prihvatanje e-sportova kao olimpijske discipline moglo bi se protiviti vrijednostima olimpijskih sportova. Olimpizam je, prema Međunarodnom Olimpijskom Odboru, životna filozofija, uzdižući i kombinirajući uravnoteženu cjelinu kvaliteta tijela, volje i uma. Ujedinjavanje sporta s kulturom i obrazovanjem, olimpizam nastoji stvoriti način života zasnovan na radosti napora, odgojnoj vrijednosti dobrog primjera, društvenoj odgovornosti i poštivanju univerzalnih temeljnih etičkih načela (Pack i Hedlund, 2020, 5). Vrijednosti FPS videoigara (first-person shooter), npr., protivile bi se olimpijskim vrijednostima (Pack i Hedlund, 2020, 5). Zbog nasilja koje je u prirodi videoigara, teško ih je zamisliti kao olimpijske discipline (Pack i Hedlund, 7). Također, e-sportovi su vođeni komercijalnom prirodom, a Olimpijske igre vrijednosnom prirodom (Pack i Hedlund, 8). E-sportovi često znaju biti vezani uz probleme sa seksizmom, mržnjom nad ženama i nasilnim ponašanjem (Pack i Hedlund, 8). Olimpijske igre se planiraju 5 ili 10 godina unaprijed, a uvijek mijenjajuća priroda tehnologija i dinamična priroda e-sportova čine organizaciju e-sportova kao olimpijske discipline dodatno otežanom. Npr., određeni e-sport može doživjeti promjenu popularnosti dok prolazi proizvodnim i društveno-kulturnim životnim ciklusom e-sporta (Pack i Hedlund, 8). Prije 15 godina bilo bi logično zaključiti da bi e-sport Starcrafta II bio uvršten kao olimpijska disciplina, ali danas Starcraft II nije ni približno popularan koliko je prije bio, te prikuplja iznimno sitnu i specifičnu publiku.

4. Popularnost League of Legends e-sporta kroz godine

League of Legends e-sport započeo je 2011. godine, kada je održan prvi službeni turnir pod okriljem Riot Gamesa. Od 2011. godine do danas, gledanost League of Legends e-sporta je u stalnom rastu. Prema podacima sa internetske stranice „Statista“, vidi se konstantan rast sveukupnih gledatelja i najvećeg broja gledatelja u isto vrijeme (najviše gledatelja u isto vrijeme pojavljuje se u pravilu kada se igra finale turnira) svjetskog prvenstva League of Legendsa. Godine 2013. sveukupan broj gledatelja svjetskog prvenstva bio je 32 milijuna, 2014. godine 27 milijuna, 2015. godine 36 milijuna, 2016. godine 43 milijuna, 2017. godine 57.6 milijuna, 2018. godine 99.6 milijuna, a 2019. godine čak 100 milijuna (Statista, 2020). Gledanost svjetskog prvenstva League of Legendsa može se usporediti sa gledanošću finala američke NBA (National Basketball Association) lige ili Super Bowla. Naime, prema podacima CNBC-a iz 2019. godine, svjetsko prvenstvo League of Legendsa (100 milijuna gledatelja) bilo je gledanije od Super Bowla (98 milijuna gledatelja), finala NFL-a (National Football League) (Studholme, 2021). Riot Games turnire e-sporta ne smatra velikom prilikom za bogaćenje, ali svejedno puno sredstava ulaže u njih. Svi turniri koji su se održavali uvijek su napunili arene u kojima su bili odigravani, ali u proteklih godinu dana turniri su se održavali uživo bez gledatelja, zbog pandemije Covid-19 virusa. Iako se e-sportovi inače povezuju s online prisutnošću, ipak su održavani u offline okružjima (LAN turniri), tako da se tradicionalan način održavanja turnira League of Legendsa zbog pandemije Covid-19 virusa odbacio i usmjerio online okružju.

4.1. Usporedba League of Legend e-sporta i tradicionalnih sportova

E-sport League of Legendsa se može usporediti sa raznim tradicionalnim sportovima, a tradicionalni sportovi koji imaju najviše sličnosti s League of Legendsom su košarka i šah.

Košarka se može usporediti s League of Legendsom jer oba sporta imaju pet igrača, faktor sreće je minimalan, momčadi su strukturirane po ulogama, oba sporta su podjednako popularna. Mnogi bivši i trenutni košarkaši su utjecali na scenu profesionalnog League of Legendsa. Rick Fox, bivši igrač košarkaške momčadi „Los Angeles Lakers“ bio je vlasnik e-sport momčadi Echo Fox, koja je postojala od 2015.

do 2019. godine (Gamepedia, 2021). Gordon Hayward, jedan od najboljih košarkaša današnjice, strastven je igrač League of Legendsa, te je branio e-sport scenu League of Legendsa kada je bila pod napadom američkih mainstream sportskih medija (theScore Esports, 2017, 5:50). Uz dva navedena košarkaša, tri košarkaške franšize NBA-a (Philadelphia 76ers, Golden State Warriors i Milwaukee Bucks) su vlasnice tri LCS franšize (Dignitas, Golden Guardians i Flyquest) (Taylor, 2021).

Šah se može usporediti s e-sportom League of Legends jer se obje igre baziraju na strategiji. Na šahovskom polju sve je vidljivo, pa školovan ili iskusan igrač točno zna koje su mogućnosti određenih figura te može pretpostaviti protivnikov potez prije nego što je napravljen. Isto vrijedi i za League of Legends, jer iskusan ili školovan igrač zna što protivnički *champion* može napraviti, koje su njegove moći, koje su njegove prednosti i nedostaci i kada je idealan vremenski prostor za napasti. Obje igre se baziraju na dinamici prostora. Zauzimanje prostora i „držanje“ (postavljanje) figura i igračevog *championa* otvara nove mogućnosti. Minioni u League of Legendsu mogu se, po važnosti i ulozi, usporediti sa pijunima u šahu, jer u ranim fazama igre oboje puno znače i diktiraju način na koji će se partija odigrati. Kralj u šahu se može usporediti sa Nexusom, te ako je protivnikov kralj (ili Nexus) pod konstantnim šahom (opsadom), vjerojatno je izgubio partiju. Mjerilo kojim se rangiraju igrači u šahu se zove Elo sistem, a Riot Games je u ranim fazama League of Legendsa (sezona 2010, sezona 2011 i sezona 2012) koristio isti sistem za rangiranje igrača. Elo sistem se u League of Legendsu zadržao do dan danas, makar ne na prvi pogled, jer se League of Legends rangiranje bazira po divizijama, ali te divizije su samo fasada koja skriva MMR (Match making rating) koji je u pravilu isto što i Elo sistem. Iako na mapu u partiji League of Legendsa nije sve vidljivo, a na šahovskom polju je, dobar igrač može uz obrazovanu pretpostavku znati gdje je protivnik i što namjera iduće napraviti. Koncept mete se također može koristiti i u šahu, jer su se kroz stoljeća postojanja igre mijenjale strategije i najbolji igrači svog vremena su imali različite poglede na igru i na način na koji bi se trebala igrati (različite ere su rezultirale različitim strategijama i metama).

4.2. Infrastruktura iza profesionalnog League of Legendsa

Profesionalno bavljenje League of Legends e-sportom iznimno je zahtjevan posao koji ne bi bio moguć bez infrastrukture koja omogućuje postojanje profesionalnog e-sporta. Za postojanje profesionalne momčadi League of Legends e-sporta potrebna su velika

ulaganja vlasnika momčadi, sponzora i samog Riot Gamesa. U jednoj momčadi mora igrati minimalno 5 igrača, jedan u svakoj ulozi, a svaki tim ima igrače koji mijenjaju igrače u početnoj postavi ako igrači loše igraju. Primanja igrača nisu javna, ali zbog glasina i informacija koje su procurile zna se otprilike koliko prosječni igrači zarađuju. Prosječna plaća profesionalnog League of Legends igrača u Sjevernoj Americi je 75,000 dolara godišnje (oko 6,000 dolara mjesečno), a dobivaju bonuse bazirane na osobnom napretku i o dosegom momčadi na određenim turnirima. Također, igrači dobivaju dodatne bonuse od sponzora i raznih partnerstava. Godišnja primanja profesionalnog igrača League of Legendsa u Sjevernoj Americi, zbog bonusa, ispadaju do 300,000 dolara godišnje (Spezzy, 2021). Najbolji igrači zarađuju daleko više od 300,000 godišnje. Hrvatski igrač Luka „**Perkz**“ Perković, jedan od najboljih igrača na svijetu, koji je igrao za najbolju europsku momčad G2 Esports, a sada igra za najbolju američku momčad, Cloud 9, godišnje zarađuje 2.7 milijuna dolara samo od plaće (Vejvad, 2020). Također, Cloud 9 je transfer **Perkza** iz G2 Esportsa platio 6 milijuna dolara. Jedini igrač koji je više plaćen od **Perkza** u Sjevernoj Americi je Hu „**SwordArt**“ Shuo-Chieh, igrač momčadi TSM-a, te mu ugovor garantira 6 milijuna dolara kroz dvije godine igranja (Vejvad, 2020).

Osim igrača, momčad mora imati barem jednog trenera i analitičara (Agha, 2015, 12). Trenerov posao je osmišljavanje strategije kojom će se njegova momčad služiti kako bi došla do pobjede. Trener mora znati prednosti i mane svojih igrača, *champions* koji najbolje leže igračima i kompozicije tima koje najbolje utjelovljuju sinergiju igrača i omogućavaju igračima da igraju oko svojih mogućnosti. Treneri analiziraju *scrimmage* i službene partije svoje momčadi i govore igračima gdje su radili greške i ispituje ih njihov tok misli koji je dovodio do činjenja pogreške. Treneri također proučavaju način igranja momčadi protiv kojih njegova momčad treba igrati, i govori igračima kako da se pripreme za utakmicu. Opsežno i dubinsko znanje o videoigri i poznavanje svojih igrača neizostavna je karakteristika odličnog trenera kako bi mogao olakšati put ka pobjedi (/u/EnmaDaiO , 2014).

Analitičar momčadi ima sličan zadatak kao i trener, ali na puno užem spektru. Analitičara može biti više u momčadi, i svaki igrač može imati analitičara za svoju ulogu. Oni dubinski razumiju ulogu kojoj su posvećeni i savjetuju igrače gdje mogu napredovati i koje aspekte svoje igre moraju popraviti. Osim analitičara i trenera, momčadi mogu imati i sportskog psihologa, koji se brine o: dobrobiti igrača i njihovom

performansu van videoigre, kvaliteti sna igrača, fizičkoj aktivnosti igrača, te se fokusira na igračevo mentalno stanje kako bi što bolje igrali. Bave se svime van igre (Lunardi, 2020).

Tijekom igranja profesionalne partije League of Legendsa, igru komentiraju komentatori. Njihova uloga je učiniti praćenje profesionalne partije League of Legendsa zabavno. Komentiraju stanje partije, koja momčad je u prednosti, komentiraju borbe (engl. Team fight) i strateško nadmudrivanje i pozicioniranje igrača prije bitnih trenutaka u partiji. U pravilu dva komentatora komentiraju partiju u isto vrijeme, kako ne bi došlo do tišine tijekom komentiranja i kako bi gledateljima bilo zabavno promatrati njihovu dinamiku. Dva najbolja komentatora League of Legendsa trenutno su Clayton „**CaptainFlowers**“ Raines i David „**Phreak**“ Turley (Liquipedia, 2021). Komentatori su najbitniji kod prijenosa same partije, a prije i nakon partije domaćini, izvršitelji intervjua, obojeni komentatori i analitičari komentiraju način na koji bi se partija trebala igrati i način na koji se igrala (Liquipedia, 2021). Prije pandemije Covid-19 virusa, komentatori su mogli komentirati publiku i uživati u reakcijama publike. Gledatelje League of Legends e-sporta ne zanimaju samo igrači i timovi, već i komentatori, te ovo sugerira da je uloga komentatora ključna za revitalizaciju League of Legends e-sporta u budućnosti (Woo Lee, Woong An i Young Lee, n.d., 3).

5. Zaključak

League of Legends e-sport u roku od deset godina stekao je planetarnu popularnost. Prije League of Legendsa, e-sportovi su u mainstream medijima prikazani kao niša i kao mala i zanemariva supkultura. Zbog jednostavnosti igranja i gledanja profesionalnih partija, League of Legends je danas jedna od vodećih videoigara i stvara nezaobilazan utjecaj na sve svoje igrače i gledatelje. Profesionalan League of Legends e-sport dosegao je razinu tradicionalnih sportova poput košarke (NBA lige Sjedinjenih Američkih Država) ili američkog nogometa (NFL lige Sjedinjenih Američkih Država). Infrastruktura koja omogućava jednostavno gledanje i učenje od profesionalaca na visokoj je razini, a stranice za prenošenje sadržaja uz moderne tehnologije omogućuju zabavno i interaktivno gledanje e-sporta. Riot Games odlično je kapitalizirao na ogromnom zamahu stečenom 2011. i 2012. godine, te je fenomen e-sportova učinio stalnim faktorom u modernom društvu. Kraj popularnosti League of Legendsa ne nazire se, a zbog stalnih promjena, od kojih mnoge utječu na dostupnost videoigre novim igračima, videoigra može samo dobiti na popularnosti. League of Legends svim igračima pruža jednake prilike i jednaku početnu poziciju, te se uz League of Legends može stvoriti respektabilna karijera, bilo to kao komentator, trener momčadi ili profesionalni igrač. E-sport League of Legendsa nudi ljudima koji se nisu našli u tradicionalnim sportovima priliku da iskuse natjecateljski duh i čari sporta. League of Legends promijenio je mnoge živote, i stvara nezaboravne priče svakog trenutka.

6. Literatura

- 1) Active Player. (2021). *League of Legends Live Player Count And Statistics*. The Game Statistics Authority. Pristupljeno 29. Lipnja 2021.
<https://activeplayer.io/league-of-legends/>
- 2) Agha, B. (2015). *League of Legends: Players and Esports* (Diplomski rad, McMaster University, Ontario, Kanada). Pristupljeno 23. Lipnja 2021.
<https://macsphere.mcmaster.ca>
- 3) Baker, C. (2016, 30. Kolovoz). *Meet Dennis "Thresh" Fong, the Original Pro Gamer*. Rolling Stone. Pristupljeno 3. Srpnja 2021.
<https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/meet-dennis-thresh-fong-the-original-pro-gamer-103208/>
- 4) Business Model Toolbox. (2021). *Freemium*. Business Model Toolbox. Pristupljeno 27. Lipnja 2021.
<https://bmttoolbox.net/patterns/freemium/>
- 5) Cambridge Dictionary. (2021). *Definicija riječi „Sport“*. Cambridge Dictionary. Pristupljeno 2. Srpnja 2021.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/sport>
- 6) Caudill, R.. (2017, 1. Kolovoz). *Why Blue Side Wins More Than Red Side*. The Game Haus. Pristupljeno 28. Lipnja 2021.
<https://thegamehaus.com/esports/why-blue-side-wins-more-than-red-side-league-of-legends/2017/08/01/>
- 7) Cloud9. (2021). *Cloud 9*. Pristupljeno 7. Srpnja 2021.
<https://www.cloud9.gg/>
- 8) Day Day News. (2021, 21. Ožujak). *The Fastest Man in the Game Industry, APM Nearly 1000, Faker Is Ashamed*. Day Day News. Pristupljeno 4. Srpnja 2021.
<https://daydaynews.cc/en/game/408755.html>
- 9) Dean, B. (2021, 26. Siječanj). *Twitch Usage and Growth Statistics: How Many People Use Twitch in 2021?* Backlinko. Pristupljeno 6. Srpnja 2021.
<https://backlinko.com/twitch-users>
- 10) EnmaDaiO. (2014, 2. Listopad). *What Does a League of Legends Team Coach Do Exactly?* Reddit. Pristupljeno 7. Srpnja 2021.
https://www.reddit.com/r/leagueoflegends/comments/2i4194/what_does_a_league_of_legends_team_coach_do/
- 11) eSportwissen. (n.d.). *Esport Injuries – the Most Common Complaints*. eSportwissen. Pristupljeno 3. srpnja 2021.
<https://www.esportwissen.de/en/verletzungen-im-esport-die-haeufigsten-beschwerden/>

- 12) Fandom. (2021, 21. Travanj). *List of Champions*. League of Legends Wiki. Pristupljeno 28. lipnja 2021.
https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/List_of_champions
- 13) Fandom. (n.d.). *Practice Tool*. League of Legends Wiki. Pristupljeno 29. Lipnja 2021. https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Practice_Tool
- 14) Fandom. (n.d.). *Rune*. League of Legends Wiki. Pristupljeno 29. Lipnja 2021.
<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Rune>
- 15) Fandom. (n.d.). *Map (League of Legends)*. League of Legends Wiki. Pristupljeno 29. Lipnja 2021.
[https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Map_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Map_(League_of_Legends))
- 16) Ferrari, S. (2013). From Generative to Conventional Play: MOBA and *League of Legends*. *Digra '13 – Proceedings Of The 2013 Digra International Conference: Defragging Game Studies*. Pristupljeno 24. Lipnja 2021.
<http://www.digra.org/digital-library/publications/from-generative-to-conventional-play-moba-and-league-of-legends/>
- 17) G2 Esports. (2021, 16. Travanj). *Proudly Presenting G2's New Automobile Partner – BMW*. G2 Esports. Pristupljeno 8. Srpnja 2021.
<https://g2esports.com/2020/04/16/g2-welcomes-bmw/?r=EU>
- 18) Gamepedia. (2021, 9. Lipanj). *Echo Fox*. LoL Fandom. Pristupljeno 9. Srpnja 2021. https://lol.fandom.com/wiki/Echo_Fox
- 19) Gamepedia. (2021, 29. Lipanj). *NA LCS 2015 Summer Playoffs*. LoL Fandom. Pristupljeno 9. Srpnja 2021.
https://lol.fandom.com/wiki/NA_LCS/2015_Season/Summer_Playoffs
- 20) Gamepedia. (2020, 2. Listopad). *Worlds Season 1*. Gamepedia. Pristupljeno 26. Lipnja 2021.
https://lol.fandom.com/wiki/Season_1_World_Championship
- 21) Gamepedia. (2020, 4. Studeni). *Worlds Season 2*. Gamepedia. Pristupljeno 26. Lipnja 2021.
https://lol.fandom.com/wiki/Season_2_World_Championship
- 22) Gamepedia. (2021, 2. Srpanj). *Worlds Season 3*. LoL Fandom. Pristupljeno 30. Lipnja 2021.
https://lol.fandom.com/wiki/Season_3_World_Championship
- 23) Gayomali, C. (2010, 5. Srpanj) *Korea's National Sport*. The Atlantic. Pristupljeno 7. Srpnja 2021.
<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2010/07/koreas-national-sport/59136/>

- 24) Hamari, J. i Sjöblom, M. (2017). *What is eSports and why do people watch it?* (Diplomski rad, School of Information Sciences, University of Tampere, Finska). Pristupljeno 2. Srpnja 2021.
https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2686182
- 25) Hollingsworth, D. (2020, 7. Srpanj). *League of Legends: Vodič za Podršku za Postavljanje*. ESTNN. Pristupljeno 29. Lipnja 2021.
<https://estnn.com/hr/liga-legendi-naselja-za-podr%C5%A1ku/>
- 26) Howard, M. J. (2018, Svibanj). *Esport: Professional League of Legends as Cultural History*. (Diplomski rad, The Faculty of the Department of History, University of Houston, Sjedinjene Američke Države). Pristupljeno 23. Kolovoza 2021.
- 27) HWSDragon. (2017, 17. Svibanj). *How to use Sandbox Mode (Practice Tool) in League of Legends (PBE)*. Youtube. Pristupljeno 29. Lipnja 2021.
<https://www.youtube.com/watch?v=aLssZPluVCw>
- 28) Influencer Marketing Hub. (2021). *Faker*. Influencer Marketing Hub. Pristupljeno 8. Srpnja 2021.
<https://influencermarketinghub.com/wiki/faker/>
- 29) Kane, D. i Spradley, B. D. (2017). Recognizing Esports as a Sport. *The Sport Journal*. Pristupljeno 25. lipnja 2021.
<https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/>
- 30) Krell, J. (2019, 18. Rujan). *Is esports a sport? Researchers undecided*. Global Sport Matters. Pristupljeno 7. Srpnja 2021.
<https://globalsportmatters.com/culture/2019/09/18/is-esports-a-sport-researchers-undecided/>
- 31) League of Legends. (2021). *The Uncaged Wrath of Zaun: Warwick*. League of Legends. Pristupljeno 28. Lipnja 2021.
<https://na.leagueoflegends.com/en-us/champions/warwick/>
- 32) Lingle, S. (2015, 27. Svibanj). *Hai on wrist injury, IEM failure, and why he's still on cloud nine*. Dot Esports. Pristupljeno 3. Srpnja 2021.
<https://dotesports.com/general/news/cloud9-hai-lam-lcs-interview-1509>
- 33) Liquipedia. (2021, 6. Svibanj). *LCS Spring 2021*. Liquipedia. Pristupljeno 10. Srpnja 2021.
<https://liquipedia.net/leagueoflegends/LCS/2021/Spring>
- 34) Lunardi, L. (2020, 2. Veljača). *Sports Psychologist Fabian Broich talks about his Performance Coach role with Excel: "We don't want to see the player as a product, we want to actually see human growth"*. Inven Global. Pristupljeno 9. Srpnaj 2021.
<https://www.invenglobal.com/articles/10296/sports-psychologist-fabian-broich-talks-about-his-performance-coach-role-with-excel-we-dont-want-to-see-the-player-as-a-product-we-want-to-actually-see-human-growth>

- 35) Miler, R. (2020). *Utjecaj online igara na društvenu interakciju igrača* (Diplomski rad, Sveučilište Sjever, Varaždin, Republika Hrvatska). Pristupljeno 22. lipnja 2021. <https://zir.nsk.hr/islandora/object/unin:3224>
- 36) Pack, S. M. i Hedlund, D. P. (2020, 7. Rujan). *Inclusion of electronic sports in the Olympic Games for the right (or wrong) reasons*. Taylor and Francis. Pristupljeno 22. Kolovoza 2021. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/19406940.2020.1801796>
- 37) Parry, J. (2018, 12. Srpanj). *E-sports are Not sports*. Taylor and Francis. Pristupljeno 24. Kolovoza 2021. <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17511321.2018.1489419>
- 38) Pizzo, A. i drugi. (2018, 5. Srpanj). *ESports vs Sport: A Comparison of Spectator Motives*. Research Gate. Pristupljeno 24. Kolovoza 2021. https://www.researchgate.net/publication/321850348_eSport_vs_Sport_A_Comparison_of_Spectator_Motives
- 39) Riot Games. (2017). *We Are Rioters*. Riot Games. Pristupljeno 25. Lipnja 2021. <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>
- 40) Shea, J. (n.d.). *Cardiac Output in Basketball*. Chron. Pristupljeno 3. Srpnja 2021. <https://livehealthy.chron.com/cardiac-output-basketball-3257.html>
- 41) Snavely, T. L. (2014, Prosinac). *History and Analysis of eSport Systems*. (Diplomski rad, University of Texas at Austin, Sjedinjene Američke Države). Pristupljeno 22. Kolovoza 2021.
- 42) Spezzy. (2021, 29. Ožujak). *How Much do Pro League of Legends Players Make Per Year*. League Feed. Pristupljeno 8. Srpnja 2021. <https://leaguefeed.net/pro-league-players-salary/>
- 43) Staples Center. (2021). *Staples Center*. Pristupljeno 7. Srpnja 2021. <https://www.staplescenter.com/>
- 44) Statista. (2020). *Number of unique viewers of League of Legends eSports championship finals from 2013 to 2020*. Pristupljeno 8. Srpnja 2021. <https://www.statista.com/statistics/518126/league-of-legends-championship-viewers/>
- 45) Studholme, B. (2021, 10. Siječanj). *Value in Western esports: The importance of League and CS: GO*. Esports Insider. Pristupljeno 6. Srpnja 2021. <https://www.esportsinsider.com/2021/01/avoid-bubble-in-esports/>
- 46) Sun, Y. (2015). *Motivation To Play Esports: Cast of League of Legends* (Diplomski rad, University of South Carolina, Sjedinjene Američke Države). Pristupljeno 23. Lipnja 2021. <https://scholarcommons.sc.edu/etd/4107/>
- 47) Talbot, C. (2021). *Here's the League of Legends 2021 patch schedule – every season 11 update release date*. PC Games. Pristupljeno 4. Srpnja 2021. <https://www.pcgamesn.com/league-of-legends/2021-patch-schedule>

- 48) Taylor, C. (2021, 5. Lipanj). *Will The NBA Make or Break the LCS Season?* GG Recon. Pristupljeno 8. Srpnja 2021.
<https://www.ggrecon.com/articles/will-the-nba-make-or-break-the-lcs-season/>
- 49) TheScore esports. (2017, 10. Lipanj). *How esports changed the game: From media laughingstock to media craze.* Youtube. Pristupljeno 6. Srpnja 2021.
https://www.youtube.com/watch?v=F_GxPXXLc-w
- 50) Tjønndal, Anne. (2019, 11. Listopad). "What's Next? Calling beer-drinking a sport!": virtual resistance to consider eSport as sport. (Istraživački rad, Faculty of Social Sciences, Nord University, Bodø, Norway). Pristupljeno 24. Kolovoza 2021.
- 51) Vejvad, C. (2020, 1. Prosinac). *How much money is Perkz making at Cloud9 in the LCS?* Win GG. Pristupljeno 7. Srpnja 2021.
<https://win.gg/news/6384/how-much-money-is-perkz-making-at-cloud9-in-the-lcs-question-mark>
- 52) Walker, D. (2021, 24. Lipanj). *Ralph Lauren Enters Gaming With G2 Esports Partnership.* Ad Week. Pristupljeno 9. Srpnja 2021.
<https://www.adweek.com/brand-marketing/ralph-lauren-enters-gaming-with-g2-esports-partnership/>
- 53) The Wealth Record. (2021, 23. Veljača). *League of Legends Net Worth 2021, Wiki, Revenue, Founders.* The Wealth Record. Pristupljeno 24. Lipnja 2021.
<https://www.thewealthrecord.com/celebs-bio-wiki-salary-earnings-2019-2020-2021-2022-2023-2024-2025/other/league-of-legends-net-worth/>
- 54) Wikipedia. (2021, 9. Travanj). *Red Annihilation.* Wikipedia. Pristupljeno 3. Srpnja 2021. https://en.wikipedia.org/wiki/Red_Annihilation
- 55) Willingham, A. (2018, 27. Kolovoz). *What is eSports? A look at explosive billion-dollar industry.* CNN. Pristupljeno 24. lipnja 2021.
<https://edition.cnn.com/2018/08/27/us/esports-what-is-video-game-professional-league-madden-trnd/index.html>
- 56) Woo Lee, S., Woong An, J. i Young Lee, J. (n.d.). *The Relationship between e-Sports Viewing Motives and Satisfaction : The Case of League of Legends.* Pristupljeno 10. Srpnja 2021.
<https://www.semanticscholar.org>
- 57) Yusuke, S. (2021, 4. Kolovoz). *10 Most Popular Esports Games 2021.* JW Web Magazine. Pristupljeno 12.9. 2021. <https://jw-webmagazine.com/esports-games/>

< Razvoj e-sportova na primjeru videoigre League of Legends >

Sažetak

Industrija videoigara jedna je od najbrže rastućih i najisplativijih industrija u modernom društvu, a važnost industrije raste iz dana u dan. Videoigre (tj. e-sportovi) počele su se pojavljivati u društvu nakon 2. svjetskog rata i od tada ne prestaju se razvijati. Rapidan razvoj videoigara i e-sport scene nije slučajnost, jer videoigre imaju izvanrednu mogućnost uzimanja pažnje igrača i gledatelja, čineći ga u vrlo kratkom roku velikim ljubiteljem i entuzijastom videoigre koju igra.

Završni rad bavi se problematiziranjem teme e-sporta, njegovog statusa, legitimnosti i svrhe koju želi postići. Glavna tema završnog rada je nastanak i razvoj League of Legends e-sporta, te popularnost i gledanost e-sporta.

E-sportovi bili su na lošem glasu do nedavno, postojale su razne stigme o kvaliteti e-sportova i njihovom utjecaju na gledatelje i igrače. Supkultura e-sportova bila je marginalizirana i nije joj bila pružena prilika do polovice prošlog desetljeća. Danas su e-sportovi popularizirani do te mjere da se pojavljuju u svakodnevnim medijima. Velik broj svjetske populacije, muške i ženske, bar se jednom okušao u nekom e-sportu.

E-sportovi još se ne smatraju tradicionalnim sportovima, iako javno mnijenje, s pojavom mlađih generacija koje odrastaju uz e-sportove i kojima e-sportovi bivaju bitan dio njihovih života, ide prema tome da se počinju smatrati jednima.

Ključne riječi: e-sport, League of Legends, igrač, medij, meta, gledatelj

<Evolution of e-sports on the example of the video game League of Legends>

Summary

The video game industry is one of the fastest growing and most profitable industries in the modern society, and the importance of the industry is growing day by day. Video games (e-sports) began to appear in society after World War II and have not ceased to develop since. The rapid development of video games and the e-sports scene is no coincidence, as video games have an extraordinary ability to capture the attention of players and viewers, turning them into big fans and enthusiasts of the video game they played in a short period of time.

The final paper deals with the problematization of the topics of e-sports, its status, its legitimacy and the purpose it wants to achieve. The main topic of the paper is the emergence and development of the League of Legends e-sport, and the popularity and viewership of e-sports.

E-sports have had a bad reputation until recently, there were various stigmas about the quality of e-sports and their impact on spectators and players. The e-sports subculture was marginalized and was not given a chance until the middle of the last decade. Today, e-sports are popularized to the point they appear in everyday media. A large portion of world's population, both male and female, have tried e-sports at least once.

E-sports are not yet considered traditional sports, although public opinion, with the emergence of younger generations growing up with e-sports and for whom e-sports are an essential part of their lives, is moving towards regarding it as one.

Key words: e-sport, League of Legend, player, media, meta, viewer