

Organizacija i unutarnja dinamika esport natjecanja u Hrvatskoj

Pokos, Lara

Master's thesis / Diplomski rad

2023

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:131:053096>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-09-01**



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 etnologiju i kulturnu antropologiju

Organizacija i unutarnja dinamika esport natjecanja u Hrvatskoj
Diplomski rad

Napisala:
Lara Pokos

Mentor:
dr.sc. Tibor Komar

U Zagrebu, listopad 2023.

Izjava o autorstvu

Izjavljujem pod punom moralnom odgovornošću da sam diplomski rad “Organizacija i unutarnja dinamika esport natjecanja u Hrvatskoj” izradila potpuno samostalno uz stručno vodstvo mentora dr.sc. Tibora Komara. Svi podaci navedeni u radu su istiniti i prikupljeni u skladu s etičkim standardom struke. Rad je pisan u duhu dobre akademske prakse koja izričito podržava nepovredivost autorskog prava te ispravno citiranje i referenciranje radova drugih autora.

Potpis:

Sadržaj:

1. Uvod.....	3
2. Koncept termina esport	4
3. Povijest svjetskog esporta	4
4. Početak esporta na području Republike Hrvatske	7
5. Esport lige, udruge i savezi na području Republike Hrvatske.....	7
5.1. FER esports	7
5.2. SET (Student Esports Tournament)	8
5.3. Vip Adria League/A1 Adria League	8
5.4. Hrvatski eSport Savez	9
6. Tvrtke esporta u Republici Hrvatskoj	9
6.1. Vipnet/A1.....	10
6.2. Hrvatski Telekom.....	10
6.3. The One game Agency	11
6.4. Reroot Gaming	12
6.5. Good Game	12
6.6. Esport Adria	12
7. Esport - organizacija i izvedba	13
7.1. Ideja i razrada.....	14
7.2. Budžetiranje i financije.....	15
7.3. Profil sudionika	17
7.4. Karijera igrača	19
7.5. Platforme za igranje, prijenos i komunikaciju	20
8. Društvena interpretacija <i>gaminga</i> i esporta.....	22
9. Esport - sport ili ne?	23
Zaključak	24
Literatura	26
Poveznice.....	27
Kazivači.....	28

Sažetak

Esport se kao noviji koncept u posljednjem desetljeću razvija rapidnom brzinom te se kao pojam sve više spominje i popularizira. Od prvog događaja koji se uzima kao početak esporta može se pratiti razvoj tehnologije i usporedno popularnost iste do današnjice kada u svijetu imamo velike esport arene i događaje koje okupljaju sve veći broj sudionika i gledatelja. Naravno esport scena ne razvija se u svim zemljama istom brzinom što općenito ovisi o razvijenosti mrežne infrastrukture, interesu i informatičkoj pismenosti ljudi unutar određenog područja. Hrvatska tek u posljednjih nekoliko godina bilježi veći porast događaja vezanih uz esport što može biti indikator manjka interesa, informatizacije stanovništva ili još uvijek postojeće stereotipizacije *gaming* zajednica. Kroz ovaj rad pokušat će se, prateći analizu literature i informacije dobivene kroz intervju, dati okvirni prikaz stanja esport scene na području Republike Hrvatske te propitati je li moguće dati neka određena predviđanja o koncepciji, razvoju popularnosti i relevantnosti za ovakvu vrstu natjecanja na našem području. Točnije, predviđanja za aspekte financiranja i ulaganja u infrastrukturu organizacije natjecanja, razvoj esport karijera timova i pojedinaca, održivost cijelog sustava esporta te medijsko predstavljanje i pokrivanje.

Ključne riječi

esport, Hrvatska, organizacija, događaji i natjecanja, *gaming*

Abstract

Esport as a new concept has been rapidly evolving in the last decade and is being increasingly mentioned and popularized as a term. From the first event that is considered as the beginning of esports, the development of technology and its comparative popularity can be followed to the present day, when we have large esports arenas and events worldwide gathering an increasing number of participants and spectators. Of course, the esports scene does not develop in all countries at the same pace, which generally depends on the development of the network infrastructure, the interest and IT literacy of people within a certain area. Only in the last few years has Croatia recorded a greater increase in the number of events related to esports, which could be an indicator of a lack of interest, computerization of the population or the persistence of stereotypes about gaming communities. This paper will attempt to provide a general overview of the state of the sports scene in the Republic of Croatia by following the analysis of literature and information obtained through interviews. It will also question whether it is possible to make any specific predictions about the concept, development of popularity and relevance this type of competition in our region. More specifically, predictions for the aspects of financing and investment in the infrastructure of the organization of the competition, the development of esports careers of teams and individuals, the sustainability of the entire esports system and media coverage.

Key words

esport, Croatia, organization, events and competition, *gaming*

1. Uvod

U posljednjih nekoliko godina možemo promatrati nagli uspon razvoja tehnologije i načina korištenja iste u svakodnevnom životu. Tehnologija i informatizacija kao osnova *gaminga*, a time i esportova koji su bazirani na *gaming* industriji, utječe i na razvoj i popularnost istoga. Hrvatska po pitanju tehnološkog napretka još uvijek donekle zaostaje za velikim europskim i svjetskim silama, ali i dalje možemo općenito govoriti o pojačanom razvoju. Preciznije, ako se govori o tehnološkom napretku neke države, misli se na unaprjeđivanje i inovacije na društvenim, ekonomskim, znanstvenim i drugim društvenim i gospodarskim razinama koje su proizašle kroz razvoj i inovaciju tehnologija te digitalizacije društva određene države. Prema podacima tvrtke Wiley, koja je istraživala digitalne vještine stanovništva, Republika Hrvatska nalazi se na 98. mjestu od ukupno navedenih 134 zemalja što ističe još uvijek slabiju digitalizaciju stanovništva (usp. Wiley – The Digital Skill Gap Index¹). Također, Global Finance na svojoj ljestvici tehnološki najnaprednijih zemalja iz 2023. godine svrstao je Hrvatsku na 45. mjesto od ukupno 65 država na ljestvici što i dalje upućuje na slab tehnološki napredak (usp. Global Finance²). S druge strane, Eurostat u istraživanju osnovne digitalne pismenosti stanovništva između 16 i 74 godine u Europi ističe da je u Republici Hrvatskoj oko 63% stanovništva ima osnovno znanje digitalne pismenosti što je nešto malo više od općeg prosjeka od 54% (usp. Eurostat³). Nadalje, prema podacima Državnog zavoda za statistiku iz 2021. i 2022. godine uporaba računala i interneta te opremljenost kućanstva računalom i pristupom internetu stagnira. Opremljenost kućanstava osobnim računalom je otprilike 77% dok pristup internetu ima oko 85% stanovništva što je poprilično dobar postotak digitalne opremljenosti, a s obzirom na to da se bilježi i statistički porast uporabe određenih internetskih usluga može se pretpostaviti da će digitalizacija stanovništva s vremenom rasti, a samom digitalizacijom stanovništva može se očekivati i porast u tehnološkim inovacijama i naprecima (usp. Državni zavod za statistiku 2021.-2022^{4,5}). Pojmovi kao što su *gaming* i esport još uvijek su u manjoj mjeri rasprostranjeni u našim medijima i svakodnevici, ali s porastom informatičke pismenosti građanstva, razvojem tehnologije i novim platformama komunikacije moguće je

¹ Wiley – The Digital Skill Gap Index (DSGI) - <https://dsgi.wiley.com/global-rankings/>

² Global Finance - Most Technologically Advanced Countries In The World 2023 - <https://www.gfmag.com/global-data/non-economic-data/best-tech-countries>

³ Eurostat - How many citizens had basic digital skills in 2021? – <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/ddn-20220330-1>

⁴ Državni zavod za statistiku – Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2021. - <https://podaci.dzs.hr/2021/hr/10262>

⁵ Državni zavod za statistiku – Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2022. - <https://podaci.dzs.hr/2022/hr/29624>

primijetiti da se i na našim području pojavljuju imena pojedinaca i organizacija koje promoviraju i educiraju o pojmu esporta te time pridonose povećanju interesa i popularizaciji istog. Kroz rad pokušat će se prikazati kratka generalna povijest esporta u svijetu i u Hrvatskoj te na koji se način takva natjecanja organiziraju, promoviraju i održavaju. Uz sama organizacijska pitanja, postaviti će se pitanja održivosti esporta, karijera njegovih sudionika te kakvi su budući planovi za daljnji razvoj esportova na našem području. Podaci će biti prikupljeni kroz analizu različitih izvora literature, završnih i diplomskih radova te usporediti s intervjuom koji će biti provedeni u suradnji s jednom od većih organizacija koja se bavi planiranjem i održavanjem esport natjecanja na području Republike Hrvatske.

2. Koncept termina esport

Esport se vodi kao skraćenica za elektronički sport i zasad još nema svoju konačnu definiciju. Poznato je da se esport povezuje uz igranje video igara stoga se većina definicija okreće interpretaciji esporta kao koncepta natjecateljskih turnira povezanih uz video igre. Iako pojedine zemlje prihvaćaju esport kao vrstu sporta druge pak esport smatraju tek oblikom zabave u natjecateljskom duhu. Razlog tome je što esport nije još uvijek potpuno definiran i trenutno se pokušava probiti na sportsku scenu i traži način da se verificira kao sport. Ipak na razvijanju termina i njegovoj prepoznatljivosti neprestano se radi pa je tako, kako navodi i Stjepan Fikter, dictionary.com kroz istraživanje leksikografa priznao pojam ‘esports’ i dodao ga u rječnik sa objašnjenjem da je to: “natjecateljski turniri u video igrama, pogotovo između profesionalnih igrača (Fikter 2015⁶)”; uz taj pojam dictionary.com dodao je još nekoliko riječi povezanih s videoigrama što pokazuje postojani utjecaj popularnosti *gaming* scene na našu svakodnevicu.

3. Povijest svjetskog esporta

Prvi poznati događaj koji se uzima kao početak organiziranih kompetitivnih turnira u igranju video igara je natjecanje na Sveučilištu Stanford pod nazivom *International Spacewar Olympics* 19. listopada 1972. godine. Na turniru se igrala igra *Spacewars!* koju je razvio Steve Russell u suradnji sa Bobom Saundersom, Martinom Gratzom, Wayneom Wiitanenom i drugima 1962. godine. Igra prikazuje svemirsku borbu između dvaju igrača koji kroz

⁶ <https://www.hcl.hr/vijest/rijec-esports-usla-u-rjecnik-46248/>

ograničenu municiju i pogon pokušavaju uništiti protivničku svemirsku letjelicu, a pri tome moraju manevrirati oko središnje točke (zvijezde) koja mijenja gravitacijsko polje oko sebe i može uništiti igračevu letjelicu ako ista dođe u bliski doticaj sa zvijezdom. Uz samu igru Saunders je napravio i odvojenu kontrolnu konzolu za igranje navedene igre kako bi igračima olakšao kretanje unutar video igre, sam uređaj se smatra jednim od začetničkih konzolnih kontrolora. Natjecanje na Sveučilištu u Stanfordu organizirano je kao *free-for-all*⁷, a pobjedu je odnio Bruce Baumgart i time osvojio nagradu turnira, godišnju pretplatu na časopis *Rolling Stone*. Godina 1972. značajna je i za tvrtku Atari koja se te godine na tržište izbacuje arkadnu igru *Pong* i time započinje veliki interes za razvoj i igranje arkadnih igara. Prema Grizelju razdoblje između 1975. i 1978. je period pomicanja granica razvoja arkadnih igara i elektronike unutar arkadnih uređaja što dovodi do njihove još veće popularnosti i na kraju do “zlatnog doba arkadnih igara”. Ipak, popularnost i dobit arkadnih igara opada krajem 1980-ih zbog zasićenja tržišta arkadnim igrama koje su imale sličan ili isti način igranja, a tržište je ipak tražilo neke novitete i inovativnost (usp. Grizelj 2021: 10). Usprkos padu interesa za arkadnim igrama i danas u svijetu možemo pronaći prostore za igranje arkadnih igara, a Grizelj također napominje da pojedini dodaci arkadnim strojevima kao na primjer plesni tepih, avionski kokpit ili drugi mogu pridonijeti doživljaju igranja određene igre na razini koju računala i obične konzole ne mogu (usp. Grizelj 2021: 11). Nadalje, još jedan od temeljnih događanja povezan je sa video igrom *Quake* uz koju su kasnih 90-ih godina organizirani turniri pod nazivom *QuakeCon* (prvi je organiziran 1996. godine) koji su postavili dobre temelje današnjoj esport sceni koristeći internet kao bazu za održavanje događaja. U tom periodu se pojavljuje i korištenje pojma *cyberathlete*⁸ kao začetni pojam koji objašnjava igrača u online okruženju koji se donekle profesionalno bavi igranjem video igara i natjecanjem na turnirima vezanih uz isto. Sustav koji koristi bazu klijent/poslužitelj (eng. server/client⁹) iako prilično nestabilan u usporedbi sa današnjom tehnologijom i brzinom internetskog pristupa, popularizirao je ovakvu vrstu natjecanja i time je započelo širenje organiziranje različitih turnira, liga i ostalih događanja vezanih uz igranje video igara (usp. Zywiol i Richards 2015: 11). Ubrzan rast diskusije o terminu esporta i njegova sve veća medijska pokrivenost nastavlja se i kroz kraj 90-ih i početak 2000-ih godina. Na globalnoj razini pojavljuje se sve više organizacija i događaja vezanih uz *gaming*, a time se naravno povećava i broj sudionika i gledatelja. Prema članku Floriana Larcha

⁷ hrv. slobodno-za-sve - slobodna participacija bez predodređenih pravila

⁸ hrv. sportaš koji se rekreativno ili profesionalno bavi sportom vezanim uz svijet prividne stvarnosti

⁹ client/server - hrv. klijent-poslužitelj - označava odnos između programa koji surađuju u aplikaciji, sastavljen od klijenata koji pokreću zahtjeve za uslugama i poslužitelja koji pružaju tu funkciju ili uslugu. - <https://www.heavy.ai/technical-glossary/client-server>

tehnološki razvoj i veća pristupačnost tehnologije široj javnosti pridonio je pojavi internacionalnih događaja i za primjer su navedeni: *Gamers Gathering* u Duisburgu 1999. godine koji je okupio oko 1600 natjecatelja iz cijele Europe koji su se natjecali u različitim naslovima video igara, osnivanje korejskog udruženja esporta¹⁰ skraćeno KeSPA 2000. godine koji su se fokusirali na marketing samog esporta, organiziranje prvog *World Cyber Games (WCG)* 2000. godine u Seoulu, organiziranje prvog *Electronic Sports World Cup (ESWC)* u Francuskoj čije se finale igralo u Parizu, održavanje *Cyberathlete Professional League World Tour (CLP World Tour)* 2005. godine u koji je po prvi puta uloženo milijun dolara i konačno *Championship Gaming Series (CGS)* održan 2007. godine koji je nudio nagradu preko milijun američkih dolara i uz pridružene plaće igrača koštao oko pet milijuna američkih dolara i time postao najskuplji turnir u esportu (usp. Larch 2023¹¹). Kroz godine mnogi su se veliki naslovi video igara pojavili u javnosti i svoju popularnost ruku pod ruku razvijali uz esport turnire. Jedan od začetnika je igra *Starcraft* razvijena 1998. godine od tvrtke Blizzard Entertainment koja se smatra prvim velikim naslovom esport scene. Nadalje, važno je spomenuti *Counter-Strike* tvrtke Valve iz 1999. godine koji je i danas iznimno popularan naslov i dalje privlači veliki broj natjecatelja i gledatelja. Još jedan od aktualnih i jedan od najuspješnijih naslova je *League of Legends* razvijen od tvrtke Riot Games 2009. godine, a sam naslov iza sebe ima najuspješnije i najpopularnije događaje (usp. Sabljčić 6-7). Veličinu naslova dokazuje i veliki turnir iz 2018. čiji je nagradni fond prešao ukupno 6 milijuna dolara, čija se gledanost uspoređuje sa gledanošću *Super Bowl-a*¹², samo finale gledalo je otprilike 99.6 milijuna gledatelja, a otvorenje turnira bilo je popraćeno glazbenim i vizualnim spektaklom (usp. Goslin 2018¹³). U konačnici esport svake godine pomiče granice svoje popularnosti i interesa javnosti, a predviđa se samo daljnji napredak, rast i zarada ove industrije što je vidljivo i prema statističkim podacima portala Statista koji prikazuje generalni porast svjetskog tržišnog prihoda esporta u razdoblju između 2020. i 2022. te daje predviđanje da će 2025. godine tržišna vrijednost esporta doseći 1 866.20 milijuna američkih dolara (usp. Statista¹⁴).

¹⁰ Korean e-Sports Association (KeSPA)

¹¹ <https://www.ispo.com/en/markets/history-esports-how-it-all-began>

¹² velika završnica lige američkog nogometa i jedna je od internacionalno poznatih događanja

¹³ <https://www.rifthermal.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool>

¹⁴ Statista - eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025 -

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

4. Početak esporta na području Republike Hrvatske

Ni na području Republike Hrvatske pojam esporta nije nepoznanica. Prema podacima iz članka Ivana Šimića, povijest hrvatske esport scene započinje još 1997. godine kada je osnovana *HINLA (Hrvatska Informatička Natjecateljska Liga)*. Sama liga obuhvaćala je igraonice iz nekoliko gradova, a igre koje su se igrale bile su tadašnji popularni naslovi kao na primjer *Quake* i *Warcraft*. Zbog baziranja na LAN igraonicama koje su s godinama izgubile popularnost, *HINLA* je ipak morala prekinuti s radom, ali i dalje joj se pripisuje zasluga za predstavljanje i populariziranje esporta na našim područjima (usp. Šimić 2022¹⁵). Sljedeća dva veća događaja koja spominje Nikola Drašković Jelčić su turniri održani 2014. godine na *Reboot InfoGamer* sajmu i 2016. godine u *Gaming Areni Zagreb* u sklopu *Croatia Music Week* festivala smatraju se začecima prvih većih turnira na području Republike Hrvatske koji će u narednim godinama rasti i predstavljati esport široj javnosti. Također, uz domaće turnire, igrači s područja Republike Hrvatske od 2017. godine sudjeluju i na profesionalnoj *Esports Balkan League* (usp. Drašković Jelčić 2018: 6).

5. Esport lige, udruge i savezi na području Republike Hrvatske

Iako popularnost i interes javnosti za esport u Republici Hrvatskoj malo kaska za europskim i svjetskim brojkama i trendovima, može se i dalje primijetiti da se pojavljuju organizacije i savezi koji se već neko vrijeme trude ovakvu vrstu aktivnosti promovirati široj javnosti i učvrstiti esport scenu na našem području. Stoga možemo pratiti pojavljivanje liga i organizacija na manjim razinama kao što su sveučilišne ili fakultetske lige, ali i na višim razinama kao što su državna ili čak regionalna natjecanja.

5.1. FER esports

Fakultet elektronike i računarstva (skraćeno FER) primjer je manje vrste organizacije vezane uz esport. Sa podrškom samog fakulteta, na danima otvorenih vrata 2019. godine organiziran je prvi turnir u organizaciji FER esports-a, a igrao se *League of Legends*. Sam turnir obuhvaćao je timove srednjih škola i fakulteta, a isti je rezultirao velikim uspjehom. Nadalje, iste godine organizacija se predstavlja i na međunarodnom studentskom natjecanju u znanju *STEM*

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

Games-u koji od 2020. godine uključuje i esport. Predan rad na organizaciji i promociji esporta rezultirao je vlastitim esport turnirom pod nazivom *FER Esports Championship* koji se organizira od 2021. godine. Trenutni predsjednik je Filip Ricov, a organizacija se sastoji od igrača i volontera koji se uz organizaciju događanja bave i vođenjem manjih podsekcija za igrače (napredne i početnike) koje uključuju treninge za unapređivanje vlastitih vještina u određenoj igri, ali i razvijanju timske interakcije i suradnje (usp. FER esports¹⁶).

5.2. SET (Student Esports Tournament)

Student Esports Tournament (skraćeno *SET*) organizira se inicijativom tvrtke Good Game Global, a opis turnira navodi da se radi o elitnom natjecanju studenata tehničkih fakulteta na području Republike Hrvatske koncipiranom u dvije lige (S i A liga). U sezoni se natječe 16 najboljih tehničkih fakulteta u 5 odabranih naslova kroz specifičan koncept gdje se, umjesto posebnih timova za svaki naslov, bira jedan tim koji se natječe u svih 5 naslova. Značaj ovog turnira prepoznali su i razni partneri kao što su Superology, Mikronis, Logitech, Raw Fury, Podravka, Nanobit, Notch, White Shark, AdScanner, ArsFutura, Infobip i Samsung koji kroz različite vrste podrške podupiru turnir i na taj način se osobno promoviraju, ali i pridonose održivosti esporta i njegovoj popularnosti na našem području (usp. SET¹⁷).

5.3. Vip Adria League/A1 Adria League

Bivši Vipnet (skraćeno Vip) mobilni je operater i dio Telekom Austria Grupe koji krajem 2018. godine mijenja ime u danas poznati A1 zbog širenja tvrtke i željom da pod novim zaštitnim imenom i znakom promoviraju tehnološke napretke (usp. VIP/A1¹⁸). Sama *A1 Adria League* pokrenuta je 2017. godine (kada je još uvijek bilo korišteno ime Vipnet pa je sama liga u počecima nazvana *Vip Adria League*), a obuhvaćala je sudionike iz šire regije, odnosno iz: Hrvatske, Srbije, Makedonije, Slovenije, Bosne i Hercegovine, Crne Gore i Albanije. Na samim stranicama događaja istaknute su najbitnije informacije svake odrađene *gaming* sezone uz naglasak na pobjednike u svakoj kategoriji. Odjeljak za popis igara nažalost nije dostupan, ali analizom prethodnih odigranih sezona i članaka mogu se izdvojiti sljedeće igre u kojima su natjecatelji mogli odmjeriti snage: *Brawl Stars*, *Counter-Strike: Global Offensive* (skraćeno

¹⁶ <https://esports.fer.hr/>

¹⁷ <https://studentesportstournament.com/>

¹⁸ <https://www.a1.hr/tko-smo-mi/objave-za-medije/-/objave/clanak/vip-a1/46534087>

CS:GO), *F1 Manager 2022* (skraćeno *F1 22*), *FIFA*, *League of Legends* (skraćeno *LoL*), *PlayerUnknown's Battlegrounds* (skraćeno: *PUBG*), *VALORANT* (usp. A1¹⁹). Sva pravila lige te osnovne organizacijske informacije dostupne su javno na stranicama *A1 Adria League*²⁰.

5.4. Hrvatski eSport Savez

Prema opisu na stranicama Hrvatskog eSport Saveza stoji da je Hrvatski eSport Savez (skraćeno HeSS) savez esport klubova i udruga koji okupljaju ljubitelje elektroničkih igara i natjecanja te se generalno bave promocijom, popularizacijom i regulacijom esporta na području Republike Hrvatske. Uz to pružaju i podršku pri organiziranju natjecanja, turnira i liga vezanih uz esport, a osiguravaju i standardizaciju esporta kroz provođenje pravila Međunarodnog eSport Saveza (skraćeno IeSF) čija je članica, osnivanjem HeSS-a, postala i Hrvatska. Nadalje, osim organizacijske podrške i regulacije na samim stranicama moguće je pronaći i osnovne informacije o prednostima i nedostacima bavljenja esportom čime sam HeSS pokušava podići razinu svijesti o pozitivnom i negativnom utjecaju video igara s naglaskom na podizanje digitalne kompetencije javnosti (usp. HeSS²¹). Prema podacima hrvatskog registra udruga, Hrvatski eSport Savez evidentiran je u srpnju 2020. godine sa Janom Mikulčićem kao trenutnim predsjednikom HeSS-a²².

6. Tvrtnke esporta u Republici Hrvatskoj

Pored udruga i organizacija, veliku ulogu u organiziranju i predstavljanju esporta svakako imaju i tvrtke koje pripomažu realizaciji turnira i natjecanja te pružaju podršku na svim razinama same organizacije. Prema navodu članka Ivana Šimića, većina tvrtki na našem području, koje se bave pripremom i realizacijom esport događanja, okrenute su regionalnoj razini ili šire upravo zbog malog tržišta unutar isključivo Republike Hrvatske (usp. Šimić 2022²³).

¹⁹ <https://a1adrialeague.com/>

²⁰ <https://a1adrialeague.com/rules/>

²¹ <https://www.hess.hr/>

²² <https://registri-npo-mpu.gov.hr/#!udruga-detalji/0gcBAAEAAQFIcnZhdHNraSBIU3BvcnQgU2F2ZfoAAAAAAAAAAAAAAAAAQEBb2niAgHWsBw>

²³ <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>

6.1. Vipnet/A1

Ova tvrtka već je ranije istaknuta pri spomenu *A1 Adria League*. Većina javnosti A1 poznaje kao mobilnog operatera, ali A1 također je suradnik i sponzor esports događanja od kojih je možda javnosti najpoznatije sponzorstvo A1 na *Reboot infogamer-u* koji se organizira na Zagrebačkom velesajmu. Na samim stranicama A1 također objavljuje novosti vezane uz esports događanja s kojima na neki način surađuju, a o sebi kao esports sponzoru i suradniku navode sljedeće:

“A1 nije samo lider u inovacijama, nego i kompanija koja prepoznaje tehnološke te društvene trendove. Video igre i esports natjecanja neizostavni su dijelovi života mnogih postojećih te budućih A1 korisnika, u Hrvatskoj i šire. Osim što je pokrenuo A1 Adria League, regionalnu esports ligu, A1 podržava i druga esports natjecanja, jedan od najvećih gaming festivala na svijetu Reboot InfoGamer powered by A1 te Reboot Online Games Week powered by A1 – novo regionalno online događanje posvećeno esportsu, gamingu i industriji videoigara. A1 je vodeći pružatelj kvalitetnog sadržaja te superbrzog interneta putem najmodernije fiksne te mobilne infrastrukture. Upravo ta kombinacija nudi najbolje gejmersko iskustvo svim zaljubljenicima u videoigre.” (A1 ²⁴)

6.2. Hrvatski Telekom

Hrvatski Telekom još je jedno poznato ime u kategoriji telefonskih operatera. Nažalost na službenim stranicama Hrvatskog Telekoma nema detaljnijih informacija o samom utjecaju na esports već je moguće pronaći video isječke natjecanja. Članak Bug.hr-a²⁵ posvećen je prvoj sezoni lige koja je organizirana 2022. godine uz sponzorstvo Hrvatskog Telekoma i suradnju Hrvatskog Telekoma sa Crnogorskim i Makedonskim Telekomom, a samo natjecanje moglo se kroz sve faze pratiti na Telekom eSports Twitch kanalima. Liga je organizirana kroz kvalifikacije i doigravanje, a igre na repertoaru bile su: *Counter Strike: Global Offensive*, *Rocket League* i *FIFA22*. Uz same *streamove* igara, Hrvatski Telekom imao je i edukacijsku ideju pa je stoga kroz interaktivne i informativne videe promovirao razvoj tehnika i kompetencija u esportsu, ali i važnost ostalih tema koje su vezane u *gaming* industriju (npr.

²⁴ <https://www.a1.hr/sponzorstva/adria>

²⁵ Bug.hr - regionalni tehnološki portal

vježbe istezanja u pauzama od natjecanja, teme za diskusiju „cure u *gamingu*“ i „eSport kao profesija“ (usp. Bug.hr²⁶).

6.3. The One game Agency

Ova tvrtka, javnosti možda manje poznata, ali *gaming* zajednici ipak prepoznatljiva, ima svoje sjedište u Splitu i poznata je po organizaciji turnira u *Dota 2* pod nazivom *OGA Dota Pit*, ali i turnirima u manje poznatim igrama kao što je *Rainbow Six: Siege*. Sami turniri održavali se u Spaladium Areni do pojave pandemije koronavirusa zbog kojeg je obustavljeno javno izvođenje navedenih turnira (usp. Šimić²⁷). Nažalost na službenoj stranici *OGA Dota Pit* nisu navedene detaljnije informacije o samoj tvrtci, ali na njihovom *LinkedIn* profilu navedeno je kako je The One Gaming Agency zadužena za organizaciju esport događanja, ali i za promoviranje aktivnosti i proizvoda esporta i *gaming* zajednica (usp. LinkedIn One Game Agency²⁸). Također, tvrtka na svom profilu navodi i sljedeće pozitivne značajke svog poslovanja:

“S našim jedinstvenim pristupom i formatom, intimnim okruženjem i opuštenom profesionalnom atmosferom, One Game Agency događanja blisko povezuju gledatelje s timovima i igračima. Ove kvalitete također idu u korist našim sponzorima jer aktivnosti dobivaju veliki angažman publike. Naš fokus na zajednicu dodatno se odražava time što smo prvi usvojili nove i popularne esport naslove.”²⁹

Nadalje, na službenim stranicama *OGA Dota Pit* vidljivo je da je posljednji održani turnir bio u veljači 2022. godine u online obliku sa nagradnim fondom od 150 000 USD-a. Za ovu godinu nisu navedene informacije o održavanju događanja i turnira (usp. Dota Pit³⁰)

²⁶ <https://www.bug.hr/dogadjaji/zavrsono-ht-ovo-regionalno-telekom-esport-championship-natjecanje-30283>

²⁷ <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>

²⁸ <https://www.linkedin.com/company/one-game-agency/about/>

²⁹ eng. With our unique approach and format, intimate settings and relaxed professional atmosphere, One Game Agency events connect viewers closely with teams and players. These qualities also benefit our sponsors, as activations receive high engagement from audiences. Our focus on the community is further reflected by our being the first to adopt new and popular esports titles.

³⁰ <https://www.dotapit.com/>

6.4. Reroot Gaming

Nešto manja tvrtka sa sjedištem u Osijeku je Reroot Gaming, osnovana 2020. godine i koja je kroz nekolicinu događaja omogućila natjecanje u nekoliko igara kao što su: *Call of Duty: Warzone*, *Fifa*, *League of Legends*, *Hearthstone*, *Fortnite*, *Counter Strike: Global Offensive*, ali i drugih. Uz organizaciju turnira i liga tvrtka nudi sadržaje i na društvenim mrežama i platformama za *streamanje*³¹, a moguće je nabaviti i različite odjevne predmete sa službenim obilježjem tvrtke. Također, na službenim stranicama navedeno je da tvrtka planira proširiti ponudu sa različitom opremom vezanom uz *gaming* i mogućim novim odjevnim kolekcijama (usp. Reroot³²).

6.5. Good Game

Početak rada ove tvrtke zasnivao se na *B2B*³³ esports događajima, a ista je osnovana 2016. godine. Kroz godine su rad proširili i na druge projekte na području esports, a danas pružaju podršku održavanju i organizaciji profesionalnih esports događaja, produkciji esports sadržaja i mnogim drugim razvojnim planovima na području *gaminga*. Na službenim stranicama stoji da je tvrtka organizirala preko 75 turnira sa preko 15 000 igrača i oko 3 milijuna gledatelja, a za sebe navode sljedeće: “Naš jedinstveni pristup prema zadovoljstvu klijenata je razumijevanje razumijevanje vaših ciljeva i prepoznavanje kako *gaming* i esports mogu pomoći pri postizanju tih ciljeva³⁴” (GoodGame³⁵)

6.6. Esport Adria

Još jedna od poznatijih tvrtki na našem području, Esport Adria, osnovana je 2020. godine (usp. FININFO³⁶) kroz povezivanje udruge i portala CSadria (usp. Šimić 2022³⁷). Na samim

³¹ eng. streaming - prijenos digitalnog sadržaja (video i/ili audio) putem računalne mreže

³² <https://rerootgaming.com/o-nama/>

³³ Skraćenica pojma Business to Business – označava marketinške komunikacije odnosa s javnošću koje se bave pružanjem izvora informacija među tvrtkama. Uključuje profesionalne usluge, obuku, ljudske resurse [...]
(<https://www.rječnik.com/B2B>)

³⁴eng. Our unique approach to client satisfaction is understanding your goals and identifying how gaming and esports can help you reach set goals.

³⁵ https://good.game/about_us

³⁶ <https://www.fininfo.hr/Poduzece/Pregled/esport-adria/Detaljno/797737>

³⁷ <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>

službenim stranicama Esport Adria tima nema detaljnijih informacija o samoj tvrtci, ali u opisu njihove djelatnosti stoji sljedeće:

“Esport Adria pruža širok spektar digitalnih usluga vezanih za esport kulturu, organiziranje i administraciju događaja, kompetitivnih, marketinšku promociju i livestream produkciju. Svakom projektu pridonosimo proaktivnim pristupom i spremni smo razraditi vašu ideju ili proizvode te plasirati ih na tržište.³⁸”

Prateći informacije na službenim stranicama može se uvidjeti da, iako su službeno osnovani 2020. godine, iza sebe imaju više od 15 godina predstavljanja esport sadržaja kroz više od 100 događaja među kojima je esport događaj organiziran u suradnji s tvrtkom A1 pod nazivom *A1 Adria League* koji je javnosti jedan od poznatijih događaja.

7. Esport - organizacija i izvedba

Od same ideje organiziranja bilo kakvog esport događaja ili natjecanja prolaze se mnogi koraci kako bi se navedeni mogli uspješno realizirati i održati. Kroz usporedbu informacija pisanih i medijskih izvora s intervjuom odrađenim s organizacijom Esport Adria, točnije s dvojicom organizatora pod nadimcima koje koriste na društvenoj platformi *Discord*, Flegma i Level, prikazat će se presjek planiranja i realizacije esport događanja i natjecanja na području Republike Hrvatske. Uz to će se istaknuti elementi koje organizacija uključuje pri realizaciji nekog događaja ili natjecanja i postoji li određeni profil ljudi koji sudjeluju na esport sceni. Osobni interes i posjećivanja *gaming* događaja stvorili su ideju o usporedbi pisane literature i osobnih iskustva samih sudionika u organizaciji natjecanja. Oba kazivača su organizatori, ali i nekadašnji igrači te mogu pružiti insajderski pogled na dinamiku i organizaciju esporta kroz obje perspektive. Stoga je odrađeni intervju gotovo u potpunosti iskorišten za prikaz željenih presjeka iskustava. Komunikacija s kazivačima je prvo uspostavljena kroz kontaktne informacije postavljene na službenim stranicama organizacije, a nakon razmjene *Discord* nadimaka, koji su korišteni kao imena kazivača, odrađen je intervju putem glasovnog poziva.

³⁸ <https://adria.gg/kontakt/>

7.1. Ideja i razrada

Sama ideja o pokretanju natjecanja intervjuiranim kazivačima je došla kroz sudjelovanje u manjim događajima i natjecanjima. Flegma ovdje ističe: “Inače, prije svega smo igrali. I onda u jednom trenu nakon odrađenih turnira na kojima smo sudjelovali smo odlučili radit nešto što smo mislili da će biti bolje nego toga u čemu smo sudjelovali (Flegma 22.06.2023.)”. U počecima, za kazivače to su bile organizacije manjih turnira, većinom LAN³⁹, s manjim brojem ekipa. Sama natjecanja bila su polu amaterska zbog manjka javnih prijenosa natjecanja i, još uvijek malih nagradnih fondova. Ipak, kroz iskustvo organizatori se sve više angažiraju u domenama produkcije, organizacije i budžetiranja pa su i sama natjecanja, po riječima kazivača: “[...] narasla s nekog, amo to nazvati polu amaterizma na polu profesionalizam.” (Flegma). Također, ideja o osnivanju vlastite organizacije vezane uz esport i organiziranje bilo kakvih događaja ili natjecanja uglavnom dolazi iz iste početne točke, a to je kroz vlastito iskustvo igranja video igrica i sudjelovanja na raznim druženjima i događanjima vezanim uz igranje. Level potvrđuje navodeći da:

”Mislim da je 90% organizatora u Hrvatskoj ili u regiji krenulo na isti način. Kreneš igrati tu, onda se igra u igraonicama nekakvim. Onda se igra između igraonica i onda se radi nešto što bi mogli ama baš svi. To je više manje kao nekakav put. (Level 22.06.2023.)”

U esportu, kao i u ostalim vrstama natjecanja, postoji više formata organiziranja samog natjecanja, a ovisi o samoj vrsti natjecanja i igri koja se igra. U Hrvatskoj, dodaje Level, najčešće se koristi neki ‘ligaški model’, s grupama ili bez, iz kojeg najbolji timovi idu u doigravanja, najčešće u formatu jednostruke ili dvostruke eliminacije u seriji mečeva (Level 22.06.2023.). Oba kazivača slažu se da su LAN turniri vrhunac esport natjecateljskog igranja zbog istih uvjeta koji se pružaju natjecateljima i time nose neku posebnost pri igranju i time su i preferencija natjecatelja. Prilikom organiziranja takvih turnira, Flegma navodi da organizatori rješavaju osobna računala dok je za određene elemente periferije dozvoljeno igračima da koriste vlastite uređaje (Flegma 22.06.2023.). Level također potvrđuje:

“Dakle kompjutore, monitore, rješavamo uz partnere i sponzore, stolice, stolove i takve stvari i eventualno, ako nam trebaju neki antifoni, odnosno izolacijske slušalice da igrači ne čuju ono što se

³⁹ eng. *Local Area Network* - lokalna mreža

dogada na bini ili izvan njih, ali da manju opremu i perifernu opremu igrači nose sami (Level 22.06.2023.)”.

Da se stvore pravedni i jednaki uvjeti za sve igrače koriste se i alati protiv varanja. Flegma navodi da svaka od igara već ima neki svoj ‘anti-cheat⁴⁰’ program, ali Level ipak nadodaje da se turniri igraju na lokalnim serverima kojima pristupaju administratori i provjeravaju sve što se događa unutar igre, na pozornici ili iza igrača (Flegma i Level 22.06.2023.). Kao dodatnu provjeru mogu se koristiti i dodatni programi protiv varanja koji periodički snima ekran i prati koji programi su upaljeni u pozadini (Flegma). Još jedna stavka varanja općenito u sportovima je i *doping*⁴¹. Iako esport nije fizički naporan kao neki tradicionalni sportovi, i dalje postoji mogućnost zloupotrebe nedozvoljenih sredstava radi poboljšanja koncentracije, refleksa ili drugih mentalnih i fizičkih aspekata unutar igre. Prema navodima kazivača, u Hrvatskoj zasad nema zabilježenih slučajeva dopinga u esportu. Razlog tomu, govori Level je sljedeći:

“Nema ih jer je nemoguće organizatorima provoditi doping kontrole kakve vidimo u esportu. Velika većina natjecanja se igra online, a završnice offline. Za provoditi doping kontrole trebalo bi i nadležno tijelo koje će regulirati i definirati doping te proces provođenja kontrole. Za online natjecanja to je praktički nemoguće, čak i za ona offline, u ovom trenutku. Tek neka globalna natjecanja imaju nešto slično, ali upitne efikasnosti i broj zabilježenih slučajeva je praktički nikakav (Level 22.06.2023.)”.

Od ideje do realizacije bilo kakvog esport događaja potrebno je obuhvatiti raznorazne aspekte kako bi navedeni bio uspješan. Komponente i prostor samo su mali, vidljivi, dio organizacije, ali iza tog vidljivog postoje mnogi manje vidljivi aspekti koje valja pokriti.

7.2. Budžetiranje i financije

Financiranje esport natjecanja može doći iz nekoliko izvora ili njihovih kombinacija, a izvorima sredstava mogu biti: sponzori koji u zamjenu za financiranje promoviraju svoje proizvode ili marku, ugovori s medijima radi prijenosa događanja i natjecanja, dobivanje financijske podrške od strane saveza ili organizacija, kotizacije ili donacije. U Hrvatskoj, u usporedbi s Europom i međunarodnom razinom natjecanja, interes sponzora je nešto manji, a glavni razlog tome je i veličina same zemlje i njenog tržišta. Level ističe da je isključivo

⁴⁰ eng. anti-cheat - hrv. protiv varanja

⁴¹ doping - uzimanje farmakoloških ili fizioloških sredstava kojima se povećavaju tjelesne sposobnosti (npr. izdržljivost i djelotvornost sportaša) na neprirodan način. - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=15969>

hrvatsko tržište premalo za događaje koji se odvijaju u organizaciji velikih zemalja stoga se organizacija svodi na više zemalja u regiji, a Flegma se nadovezuje ističući da broj sudionika, u usporedbi s velikim europskim i svjetskim natjecanjima, na turnirima u Hrvatskoj nije nužno stimulativna sponzorima kao nešto što bi im u konačnici bilo isplativo ulaganje. Kako bi samo organiziranje bilo kakvog natjecanja bilo moguće generalno se, kao i u svijetu, u Hrvatskoj okreće kombinaciji sponzora i raznoraznih investitora i partnerskih ugovora kako bi se omogućio održivi financijski dio organizacije (Flegma 22.06.2023.). Shodno tome, esports natjecanja u Hrvatskoj nemaju benefit pokrivanja dijela budžeta kroz prodaju ulaznica za događanja. Level obrazlaže navodeći da:

“kod nas vlada, odnosno ne vlada, nego je stupanj razvijenosti esporta na razini da bilo što, što moraš dodatno platiti, ne, jer se smatra da je esports kod nas besplatna zabava. [...] Mi da stavimo, da stavimo da gledaš turnir i backstage pass⁴² i ne znam šta za 2-3 eura. Mi bi si osakatili viewership⁴³ za 80 posto (Level 22.06.2023.)”.

Čak i kada bi se prodaja ulaznica mogla implementirati, Level navodi da bi ista mogla pokriti samo manji dio troškova, a uz to ako se radi o esports događaju u Hrvatskoj s naplatom ulaznica, teško je zamisliti da bi mogla privući dovoljan broj posjetitelja (da bi se na primjer napunila Arena Zagreb). Smatra da ono što se događa na samom događaju uživo ima više veze s atmosferom i dojmom, ali čak i na primjeru natjecanja *PGL Majora*⁴⁴ u Antwerpenu koji prima 20 tisuća ljudi, prihod od ulaznica pokrije tek nešto. Međutim, treba uzeti u obzir da se radi o većem gradu i o izuzetno velikom i poznatom naslovu kao što je *Counter Strike: Global Offensive* (Level 22.06.2023.). Ono što oba kazivača navode kao pomoć pri rješavanju financijskih pitanja je efikasan marketing i promocija uz podršku lokalne zajednice. Level naglašava da je za sve bitna dobra marketinška strategija koja bi bila usklađena sa lokalnom zajednicom, turističkom zajednicom i organizatorima. Esports event bi trebao biti dio neke veće ponude koja ne bi obuhvaćala samo prisustvovanje na natjecanju već bi dodatni sadržaji dodali na vrijednosti cjelokupnog iskustva (npr. sajmovi, festivali i sl.) (Level 22.06.2023.).

⁴² eng. backstage pass - hrv. prolaz iza pozornice

⁴³ eng. viewership - hrv. gledanost

⁴⁴ PGL Major - veliko natjecanje u igri Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)

7.3. Profil sudionika

S obzirom na to da Hrvatska, kao relativno manja zemlja, broji nešto manje od 3.9 milijuna stanovnika (prema podacima popisa stanovništva iz 2021. godine⁴⁵) broj natjecatelja koji bi izričito imali hrvatsko državljanstvo ne bi bio dovoljan za kvalitetnu održivost natjecanja na navedenom području stoga se većina natjecanja provodi s natjecateljima iz regije. Također, prema navodima kazivača, sama demografija i nacionalnost igrača i natjecatelja razlikuje se od igre do igre, ali i do veličine geografskog područja koje pojam 'regija' obuhvaća. Level ovdje navodio *Esports Balkan League* kao primjer natjecanja koje obuhvaća Rumunjsku, Bugarsku i Mađarsku uz zemlje koje se već smatraju Adria regijom (Albanija, Bosna i Hercegovina, Hrvatska, Slovenija, Srbija, Sjeverna Makedonija, Crna Gora i Kosovo) (Level 22.06.2023.). Što se tiče osobnog iskustva kazivača, na esport sceni većina igrača su mlađi muškarci u dobi između 16 i 35 godina, uz naravno nekoliko iznimaka. Razlog tome, navodi Level, je što su video igre generalno ciljano bile oglašavane za mušku populaciju, a također navodi da su muškarci u prosjeku kompetitivniji i agresivniji za probijanje na scenu pa se lakše snalaze u takvoj natjecateljskoj strukturi. To ipak ne znači da ženska populacija ne igra video igre, već Level ističe da se ženska populacija više odlučuje za video igre koje nisu toliko kompetitivne naravi. Upravo iz razloga što je od početaka u natjecanju bilo više muškaraca, ženama se bilo teže probiti na kompetitivnu razinu esport scene. Nadalje, razlika u populaciji žena i muškaraca pokušala se smanjiti na globalnoj razini, organiziranjem natjecanja za žene, ali u vezi ishoda takvih natjecanja postoje podvojena mišljenja. Važno je ipak spomenuti da žene nisu isključene iz sudjelovanja na bilo kojim vrstama esport natjecanja jer natjecanja samo za muškarce ne postoje, međutim Level ističe da će se ženski tim generalno teško nositi s muškom konkurencijom jer je njihova priprema otežana u generalno muškoj industriji, a miješani timovi opet imaju različitu dinamiku koja utječe na sam uspjeh nekog tima: "Primjerice, imati tim s četiri igrača i jednom igračicom donosi potpuno drugačiju dinamiku (Level 22.06.2023.)". Također, Paul ističe i dvije dodatne problematike vezane uz žene u *gaming* industriji, a to je reprezentacija žena unutar samih video igara koja je stereotipizirana i nerealna te da većina igara nije napravljena da privuče različitu publiku već je izrada igara uvelike podređena ciljanoj skupini igrača, u ovom slučaju muškoj populaciji (usp. Paul 2018: 17-19). Nadalje, nacionalnost igrača na većim esport natjecanjima na ovim područjima (ovdje se isključuju fakultetski turniri i natjecanja koja su izričito ograničena na studente) uključuje veći broj igrača

⁴⁵ popis stanovništva - <https://dzs.gov.hr/vijesti/objavljeni-konacni-rezultati-popisa-2021/1270>

srpske nacionalnosti u usporedbi s hrvatskim igračima. To i nije iznenađujuće s obzirom na to da je, kao što je spomenuto, Hrvatska relativno mala država ako gledamo broj stanovnika. Isto potvrđuje i Level:

“Mi često zaboravljamo. Oni (Srbija) su više nego duplo veći od nas. Što se tiče broja stanovnika. Mora ti bit tu nekakav nesrazmjer, ne možemo mi sad očekivat s tri milijuna stanovnika ili tri i pol da imamo jednak broj igrača u nekim igrama i disciplinama kad njih koji ima skoro sedam milijuna (Level 22.06.2023)”

Kada govorimo o rasponu igrača, većina igrača se međusobno poznaje kroz sudjelovanje na istim natjecanjima ili su u nekom trenutku igrali zajedno. Level obrazlaže da se u finalnim fazama natjecanja nalaze igrači koji se međusobno, na ovaj ili onaj, način poznaju. Čak i ako se neko novo ime pojavi na esport sceni, taj isti igrač morao je, kako bi dobio priliku natjecati se na nekom LAN turniru, igrati i pobjeđivati mečeve unutar igrice gdje je svakako morao igrati s drugim igračima (Level 22.06.2023.). Osim organizatora i natjecatelja, bitni sudionici svih turnira su i komentatori, analitičari, treneri pa čak i sportski psiholozi. Esport treneri igraju značajnu ulogu u razvoju i uspjehu profesionalnih igrača u svijetu esporta. Oni su odgovorni za pružanje mentorstva i obuke igračima kako bi maksimalno iskoristili svoj potencijal. Treneri često imaju duboko razumijevanje igre kojom se bave, kako s tehničkog aspekta tako i s taktičkog i strategijskog. Njihova uloga obuhvaća različite zadatke kao što su analiza stila i strategija unutar određene igre, individualno i timsko savjetovanje, izrada planova treninga, praćenje napretka igrača te prilagodba strategija ovisno o protivnicima. Također, treneri, komentatori i analitičari, velika većina njih (kazivači navode u čak 90% slučajeva) dolazi iz redova igrača koji su bili visoko rangirani igrači određene igre. Za trenere je to bitno iz perspektive stjecanja poštovanja tima jer, prema Levelu, igrači cijene ono što si napravio u prošlosti, odnosno koliko vremena i koliko daleko je određena osoba, koja je trener, dogurala u određenoj igri da sada ima dovoljno znanja i mogućnosti za voditi tim. U slučaju da tim gubi, veliki pritisak leži na treneru tima (Level 22.06.2023.), a to potvrđuje i Roland Li koji navodi da se igrači u situaciji kada gube okreću jedni protiv drugih ili odbijaju prihvatiti bilo kakve savjete (usp. Li 2016: 19). Uz trenere se često uključuju i sportski psiholozi, odnosno stručnjaci za mentalne aspekte sportskih koncepata i treninga. Njihova uloga je pomoći sportašima, trenerima i timovima da razviju psihološke vještine koje su ključne za postizanje vrhunskih rezultata kao što su prevladavanje treme, nedostatak samopouzdanja, poboljšanje koncentracije, suočavanje sa stresom, tehnike opuštanja i druge mjere. U Hrvatskoj postoji

nekoliko sportskih psihologa koji surađuju s esports organizacijama i timovima. Prema navodu Levela, sportski psiholog bitan je sudionik esports i oni postoje na hrvatskoj esports sceni, ali je bitno istaknuti da obično surađuju na većim natjecanjima jer i za tu stavku je potrebno odvojiti određeni dio budžeta koji manje lige i ekipe nažalost nemaju (Level 22.06.2023.). Nadalje, esports komentatori i analitičari gledateljima pružaju zanimljive interpretacije esports događanja. Komentatori kroz svoje komentare, analize i stručne osvrtne, služe kao medij između događanja na natjecanjima i gledatelja. Kroz informativne komentare tijekom natjecanja nude gledateljima bolje razumijevanje igre, strategije i dinamike natjecanja. Njihov je zadatak prenositi akciju, reakcije igrača i bitne trenutke, a istovremeno održavati pažnju gledatelja. S druge strane analitičari se bave detaljnijim razumijevanjem igre i taktika. Oni često pružaju detaljnu analizu mečeva, ključnih trenutaka, strategija i specifičnih odluka koje su igrači donijeli. Kroz svoje analize, analitičari mogu pomoći gledateljima da shvate zašto se određene stvari događaju u igri i koje su posljedice određenih akcija. Što se tiče komentatora i analitičara, za njih generalno vrijedi ista statistika, uz to da komentatori ponekad komentiraju i igre kojima se sami nisu bavili na visokim razinama (profesionalni su u jednoj igri, ali komentiraju i druge igre), ali su i dalje kompetentni zbog općeg znanja o funkcioniranju velikih turnira iz vlastitog iskustva što im daje legitimitet (Level 22.06.2023.). Osim izravnih sudionika na esports natjecanjima, postoje i neizravni sudionici, odnosno gledatelji. Esports gledatelji su entuzijasti i promatrači koji prate esports događanja, natjecanja i turnire putem različitih medija kao što su streaming platforme, televizija ili uživo prisustvujući događanjima i na taj način podržavaju omiljene igrače, timove i prate svoje omiljene igre. Gledatelji su ključni za uspješnost esports događanja, stvarajući uzbudljivu atmosferu i glavno su usmjerenje marketinških i komercijalnih strategija.

7.4. Karijera igrača

Duljina karijere esports igrača u Hrvatskoj varira ovisno o mnogim faktorima kao što su igra, tim, sposobnosti igrača, podrška sponzora i organizacija te promjene unutar industrije određene igre. Neke popularne igre imaju stalne unutarnje promjene i konkurenciju koja se brzo razvija, što može rezultirati kraćim karijerama za neke igrače. Drugi igrači mogu dugoročno uspjeti i održavati svoje karijere tako što se prilagođavaju promjenama na tržištu, prelaskom na druge uloge unutar esports tima (npr. trenera ili analitičara) ili prelaskom na druge igre. Uglavnom na samu karijeru igrača utječu mnogi izazovni faktori kao što su i sponzorstva i promocije koji financijskom potporom određuju stabilnost karijere igrača. Na području Republike Hrvatske

zasad ne postoje standardizirani uvjeti i ugovori za esport igrače. Generalna duljina karijere i ugovori variraju zbog tog nedostatka standardizacije, ali s druge strane ipak postoje posebne stavke ugovora. Kao što Level navodi, u stavkama stoje odredbe koliko određeni igrač mora sudjelovati u promotivnim aktivnostima i na koji način, a ovdje treba podijeliti igrače na one koji se natječu profesionalno i na višim, globalnim razinama što onda utječe na ugovor ovisno o timu i igri koju igrač igra te takvi ‘veći’ ugovori mogu biti standardizirani. S druge strane, igrači s područja Republike Hrvatske koji se natječu samo u regionalnim timovima nemaju standardizirane ugovore pa im ugovori generalno nisu sigurni kao što su to igračima koji igraju u timovima izvan regionalne razine (Level 22.06.2023.). Upravo zbog manjka standardizacije i trenutno još nestabilnih ugovora ne može se dati okvirna brojka duljine karijere igrača na našem području.

7.5. Platforme za igranje, prijenos i komunikaciju

Danas različite žanrove video igrica možemo igrati na nekoliko različitih platformi uz to da treba uzeti u obzir da su pojedine igre napravljene isključivo za određenu platformu/e dok je igranje drugih podržano na svim platformama. Grizelj navodi da je, kao i na svjetskoj razini, u Hrvatskoj najpopularnija platforma osobno računalo jer je najveći broj *F2P*⁴⁶ igara dostupno upravo na ovoj platformi (usp. Grizelj 2021: 60). Level potvrđuje da je osobno računalo najpopularnija platforma za igranje koju prate PlayStation konzola i zatim pametni telefoni, a preferirani žanr igara su *MOBA*⁴⁷ i *FPS*⁴⁸ igre koje prate *Battle Royal*⁴⁹ igre te na kraju simulacije. Pored ostalog platforma *VR*⁵⁰ zasad se ne pojavljuje kao preferirana platforma za igranje. Grizelj piše sljedeće: “Konačno, VR u Hrvatskoj, kao i ostatku svijeta, tek čeka priliku za razvoj i nametanje na tržištu kao konkurentni hardver za igranje video igara (Grizelj 2021:60)”, a Level smatra da je mogućnost da i u budućnosti bude konkurencija ostalim

⁴⁶ eng. free-to-play - igra koja je besplatna za igrati, takve igre obično se financiraju mikro transakcijama. - <https://www.hcl.hr/forum/gaming-kultura/gamerski-rjecnik/>

⁴⁷ eng. Multiplayer Online Battle Arena - podžanr strateških igara u kojemu se natječu dva tima i gdje svaki igrač upravlja samo jednim likom - <https://www.medijskapismenost.hr/znate-li-sto-su-fps-moba-npc-lag-donosimo-vam-mali-rjecnik-videoigara/>

⁴⁸ eng. First-Person Shooter - pucačina iz prvog lica fokusiran je na oružja i takvu vrstu borbe u trodimenzionalnom prostoru. Igrač akciju proživljava “kroz oči protagonista”, tj. lika kojim upravlja - <https://www.medijskapismenost.hr/znate-li-sto-su-fps-moba-npc-lag-donosimo-vam-mali-rjecnik-videoigara/>

⁴⁹ Battle Royal - žanr u kojem je pobjednik posljednji preživjeli igrač - <https://www.merriam-webster.com/dictionary/battle%20royal>

⁵⁰ eng. virtual reality - hrv. virtualna stvarnost - prividan okoliš simuliran s pomoću računala te posebnih računalnih periferija i programa, unutar kojega je korisniku omogućen privid boravka, kretanja i opažanja - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=64795>

platformama izuzetno mala zbog nekoliko razloga kao što su cijena i dostupnost same opreme i infrastruktura. Također, ističe da se mobilni esport ubrzano razvija u posljednjim godinama, paralelno sa snažnim općim razvojem mobilne industrije pa stoga u pojedinim državama, kao što su Kina i Indija, mobilni esport slovi kao najpopularniji (Level 22.06.2023.). Za komunikaciju između organizatora, igrača i ostalih sudionika koriste se određene platforme za lakšu komunikaciju i organizaciju događaja. U Hrvatskoj, preferirana platforma za komunikaciju je *Discord*, a Level ističe laganu upotrebu, mogućnost direktne i grupne komunikacije te jednostavnu moderaciju i modulaciju za organiziranje i izgradnju zajednice kao glavne prednosti ove platforme (Level 22.06.2023.). Nadalje, kako bi se događaji i natjecanja mogli prenositi *online* najčešće se spominju platforme *YouTube* i *Twitch*, a naglasak se stavlja na platformu *Twitch* za koju Blum i Fisher navode da može prenositi i do 10 000 prijenosa uživo u bilo kojem trenutku (usp. Blum i Fisher 2014: 3). *Twitch*, kako navodi Roland Li, svoju popularnost može pripisati dobrom usmjeravanju svojih resursa i fokusa na esport i *gaming* zajednicu. Li za platformu *Twitch* ističe sljedeće:

„Bio je besplatan za gledatelje, dostupan jednim klikom i, zahvaljujući godinama rada, sada je mogao podržavati milijune gledatelja na cijeloj stranici. Bilo je to revolucionarno i za milijunske turnire i za pojedince koji igraju u svojim spavaćim sobama. Razvijanje osobnih računala i širokopojasnog interneta značila je da *streamanje* igara ne zahtijeva dodatne troškove, iako ozbiljni *streameri* mogu kupiti mikrofone, web kamere, pa čak i rasvjetne uređaje. *Twitch* je demokratizirao prijenos uživo i konzumaciju igara.⁵¹“ (Li 2016: 74)

Hrvatska ne odstupa od ovih popularnih platformi pa Level potvrđuje da se natjecanja uglavnom prenose na spomenutim *Twitch* i *YouTube* platformama čije su tehničke prednosti, jednostavnost i kvaliteta prijenosa ono što im daje prednost u popularnosti i među organizatorima i među gledateljima pred bilo kojim drugim platformama za prijenose (Level 22.06.2023.).

⁵¹ Eng. It was free for viewers, accessible with a click, and, thanks to years of work, could now support millions of viewers across the site. It was revolutionary for both million-dollar tournaments and individuals playing in their bedrooms. The proliferation of personal computers and broadband Internet meant that streaming games required no extra costs, although serious streamers can buy microphones, webcams, and even lighting rigs. Twitch democratized the live broadcasting and consumption of gaming.

8. Društvena interpretacija *gaminga* i esporta

Kroz godine primjetno je sve više interesa za svijet *gaminga* i esport kroz sve više portala, novina i online sadržaja koji objavljuju informacije, novosti i promocije vezane uz video igre, igrače i događaje. Yaewon Jin and Tae-Jin Yoon u uvodu svog članka navode podatak da je u posljednjih nekoliko godina esport poprilično proširio svoju publiku, a time se proširio i opći interes javnosti za esport. Ističu da je godišnji rast publike esporta viši od 15%, a 2019. Godine brojka je narasla na oko 453,8 milijuna pratitelja i sudionika u području esporta (usp. Yaewon i Tae-Jin 2021: 184). Porast možemo pratiti i statistički na stranicama Newzoo-a, portala koji se bavi statistikom *gaming* i esport industrije. Newzoo u svom izvješću iz 2022. godine predviđa porast svjetske esport publike do otprilike 532 milijuna sudionika te da će porast biti veći od 8.7%, a navodi da se primjećuje i porast digitalnih i *streaming* prihoda vezanih uz esport od otprilike 27.2% i 24.8% što dokazuje sve veću svijest o esportu i digitalnoj imovini koja dolazi uz njega (usp. Newzoo 2022⁵²). Veća dostupnost informacija i izmjena generacija pridonijele su i smanjenju stereotipizacije *gamera*. U samim počecima razvitka *gaminga* mnogi su se igrači našli pod kritikom društva zbog igranja video igrica, Christopher A. Paul u uvodu svoje knjige navodi da je često morao objašnjavati svoju preferenciju igranja video igrica zbog stava društva da bi svoje vrijeme mogao provoditi na bolji način i zbog zabrinutosti kako bi igranje video igrica moglo utjecati na njega (usp. Paul 2018: 1). Level smatra da stereotipizacija ipak i dalje postoji, ali u smanjenoj mjeri iz razloga što su video igre postale izuzetno profitabilna industrija čak i u Hrvatskoj. Uz to, pripadnici ‘Generacije Y’, poznati i kao Milenijalci⁵³, odrasli su u doba digitalne revolucije i video igre te samim time drugačije gledaju na igranje igara jer su ih i sami igrali. Opća percepcija prema esportu se također postepeno mijenja, a pozitivan utjecaj na normalizaciju igranja igara imala je i pandemija korona virusa zbog koje je stanovništvo (zbog odredbi izolacije) vrijeme provodilo kod kuće i nerijetko društvene kontakte dobivalo interakcijom kroz video igre. Uz to, Level navodi postojanje koristi igranja video igara kao pomoć pri učenju i razvoju za što postoje i brojna istraživanja koja to potvrđuju (Level 22.06.2023.). Pozitivan aspekt igranja video igara pri učenju prepoznalo je i Ministarstvo znanosti i obrazovanja koje kroz sklapanje Okvirnog sporazuma i prvog Godišnjeg ugovora o nabavi omogućio školama preuzimanje *Minecraft*

⁵² Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 - [https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version#:~:text=In%202022%2C%20the%20global%20esports,%25%20\(2020%2D2025\)](https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version#:~:text=In%202022%2C%20the%20global%20esports,%25%20(2020%2D2025).).

⁵³ eng. Millennials - generacija rođena između 1981. i 1996. godine - <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>

Education Edition aplikacije, odnosno obrazovne verzije popularne igre *Minecraft*, a aplikaciju je moguće koristiti kod kuće i u školi (usp. Ministarstvo znanosti i obrazovanja 2018⁵⁴). Također Statistiku općeg poznavanja esports scene u svom je radu prikazao Ivan Grizelj gdje piše sljedeće:

“Iako je 86,7 % ispitanika odgovorilo kako je upoznato sa svijetom eSporta, sveukupno njih samo 35,5 % prati natjecanja vezanih za eSportove. Za stanje u Hrvatskoj što se tiče eSporta, 50,5 % ispitanika vjeruje kako eSport ima budućnost u Hrvatskoj, za razliku od 19,1% koji smatraju suprotno, dok 30,4 % nema mišljenje.(Grizelj 2021: 54)”.

Na samu popularnost i širenje popularnosti esporta utječe prepoznatljivost pojedinih igrača ili timova koji određenom reputacijom budu primjer novim igračima da se upuste u igranje određene igre. Flegma ovdje povlači paralelu sa pojavljivanjem i gubljenjem interesa u drugim sportovima:

“Kad je Medveščak igra hokeja i koliko male dice se upisalo, žele igrati hokej, pa pola Zagreba je gledalo hokejaša, nisu nikad vidjeli pak i palicu al su sva dica odjednom želila bit hokejaši zato što je to u tom trenu u Zagrebu bilo popularno. Sad, zadnjih godina, mislim, nisam ni čuja za to. Zašto? Zato što, eto, nema nekih uspjeha, o tome se ne priča i tako dalje. Tako je isto i u esportu. Da imaš jedan dva, tri, pet ambasadora, bilo to igrača, bilo to netko od komentatora, talenta, ili šta god bila bi drugačija priča.(Flegma 22.06.2023.)”.

9. Esport - sport ili ne?

Na pitanje je li esport moguće definirati kao sport daju se različiti odgovori te se o samom pitanju raspravlja unutar esport organizacija, ali i unutar svjetskih sportskih organizacija. Nikola Stolnik u svom članku za Jutarnji list navodi nekoliko primjera pozitivnog smjera definiranja esporta na svjetskoj razini:

“Francuski predsjednik Macron javno je proglasio kako od Francuske želi napraviti globalni centar gaminga i esporta. Nije jedini. Saudijska Arabija zadala si je za cilj esport postaviti kao jedan od 4 stupova razvoja vlastitog tržišta i otvaranja prema svijetu do 2030. godine. (Stolnik 2022)”.

⁵⁴ Ministarstvo znanosti i obrazovanja - Minecraft Education Edition - <https://mzo.gov.hr/vijesti/minecraft-education-edition/1050>

Level u esportu vidi sličnost sa sportom kao što su igrači, timovi, pravila, sustavi natjecanja, organizatori, turniri i slično, ali istovremeno smatra da postoje i razlike stoga misli da se esport može, ali i ne mora smatrati sportom. Objašnjava da su video igre privatno vlasništvo i zbog toga sve ovisi o odlukama vlasnika koji bez upozorenja mogu svakodnevno mijenjati uvjete i odredbe svojih igara, a istovremeno ne postoje nikakva nadležna tijela koja bi nadzirala pravila neke video igre jer je to u konačnici opet odluka vlasnika, izdavača i *developer*⁵⁵ (Level 22.06.2023). Tvrdnju potvrđuje i Nikola Stolnik koji smatra da vlasnici svojim pravilima štite sebe i svoj vlastiti *brand*⁵⁶. Ta pravila mogu podrazumijevati odredbe o tome kada i gdje se određeni turnir može organizirati i koji sponzori su kompatibilni za moguću suradnju, a ako se vlasniku ne sviđa bilo koji dio organizacije događaja vezanog uz njihov proizvod, vlasnik može u bilo kojem trenutku zaustaviti natjecanje i onemogućiti daljnju realizaciju (usp. Stolnik 2022). S druge strane definiranje esporta kao sporta, smatra Level, olakšalo bi mnoge procese jer bi tada esport ulazio u pravne okvire sportova umjesto da se za esport razvija cijeli novi pravni okvir. Općenito misli da: “Esport ne mora biti sport, u svakom slučaju nije ništa manje, niti ništa više, već nešto drugačije. (Level 22.06.2023)”.

Zaključak

Esport predstavlja dinamičan svijet natjecanja u videoigrama koji je doživio značajan rast u popularnosti i broju sudionika kroz posljednje desetljeće. Ovaj globalni fenomen okuplja strastvene igrače i gledatelje širom svijeta koji se natječu ili prate profesionalne igrače u različitim žanrovima kao što su borilačke igre, pucačke igre, strategije i sportske simulacije. Organizacije, kao i pojedinci, ulažu velike napore u organiziranje turnira, *live streaminga* i edukativnih sadržaja vezanih za esport. Provedba esport natjecanja i događanja u Hrvatskoj prilično je izazovna s obzirom na još uvijek malen interes sponzora i investitora za takve projekte te broj stanovnika, a time i sudionika na području isključivo Republike Hrvatske. Ipak, organizatori se iz motivacije za realiziranjem esport natjecanja okreću kombinaciji financiranja između sponzora i raznih investitora. Kroz budžet se osiguravaju materijalne osnove za provedbu natjecanja (npr. osobna računala), a nerijetko se natjecanja vode u sklopu nekog šireg *gaming* događaja ili sajma kako bi se privukao veći broj posjetitelja, a time potencijalno stvorio

⁵⁵ eng. developer - hrv. razvojni inženjer - osoba koja razvija i oblikuje računalne sustave, razvija i održava mrežne stranice, razvija nove igre itd. - <https://bolje.hr/rijec/developer-gt-razvojni-inzenjer/193/>

⁵⁶ eng. brand - hrv. marka - pojam koji u najužem smislu podrazumijeva ime, izraz, slogan, znak, simbol, lik i/ili dizajn proizvoda ili usluge jednog ili skupine proizvođača - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=38981>

i interes za buduće sudionike u organizaciji, provedbi ili samom natjecanju. Esport natjecanja najčešće uključuju i igrače izvan hrvatskih granica zbog već spomenutog malog broja stanovnika, ali istovremeno regionalna natjecanja zbog svoje heterogenosti ima svoju posebnost. Uz natjecatelje, organizatore, komentatore i psihologe, važan su element i gledatelji koji natjecanja mogu pratiti na fizičkim događanjima ili putem *online* platformi kroz koje komuniciraju i sa drugim gledateljima i na taj način također sudjeluju u dinamici samih natjecanja. Dinamika razvoja esport scene u Hrvatskoj i dalje se razvija u usporedbi s nekim drugim zemljama, ali je bitno napomenuti da taj razvoj ne stagnira već je u stalnom napretku. Pokazatelji dinamike su osnivanje timova, organizacija, saveza i zajednica čiji je zajednički cilj promoviranje esporta i kolektivnih interesa, zatim širenje medijske pokrivenosti i novih suradnja sa različitim investitorima i sponzorima. Unatoč ovim pozitivnim aspektima, esport u Hrvatskoj i dalje susreće izazove poput nedostatka adekvatne infrastrukture, ograničenih resursa za razvoj igrača i profesionalnih timova te nedostatka priznanja esporta na razini tradicionalnih sportova. Ipak, uz podršku lokalnih zajednica, institucija i sve većeg interesa javnosti, esport u Hrvatskoj ima snažan potencijal za daljnji rast i napredak što je potvrđeno i kroz razgovor sa kazivačima. U konačnici, kazivač Level navodi prirodnu sklonost prema natjecateljstvu i, s obzirom na sveprisutnost videoigara u današnjem društvu, praćenju vrhunskih igrača kao jednu od motivacija za sudjelovanje i organiziranje esport događanja u Hrvatskoj. Naravno, financijski aspekt također je motivacija, ali s obzirom da vrlo mali broj osoba u Hrvatskoj može zarađivati od esporta taj aspekt ipak nije dominantan. Međutim, kako se industrija razvija, takva dinamika bi se trebala promijeniti. Level smatra da je temeljna motivacija čista želja za dokazivanjem i unapređenjem industrije, dok se ostali motivi javljaju kao dodatne stavke (Level 22.06.2023.). Dok esport u Hrvatskoj još uvijek raste i razvija se, jasno je da postaje važan aspekt *gaming* kulture i sportske scene zemlje.

Literatura

- BLUM, C. Bryce i Stephen D. FISHER, 2014. "THE RISE OF eSPORTS League of Legends Article Series". Foster Pepper, Siječanj/Veljača, 1-5. https://esportsbar.org/wp-content/uploads/2021/10/FP_Rise_of_Esports.pdf
- DRAŠKOVIĆ Jelčić, Nikola. 2018. "Informacijski sustav za podršku natjecanjima u elektroničkim sportovima". Diplomski rad: Sveučilište u Dubrovniku. <https://repositorij.unidu.hr/islandora/object/unidu:555>
- GRIZELJ, Ivan. 2021. "Razvoj i značaj industrije video igara". Diplomski rad: Sveučilište u Zagrebu, Ekonomski fakultet. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:148:015763>
- LI, Roland. 2016 "The Evil Genius: Alexander Garfield and the Rise of North America". u. *Good Luck Have Fun - The rise of eSports*. Skyhorse Publishing, 12-29.
- LI, Roland. 2016 "Stream Dreams - Twitch". u. *Good Luck Have Fun - The rise of eSports*. Skyhorse Publishing, 64-82.
- PAUL. A, Christopher. 2018. "Growing up Gamer". u *ITALIC The Toxic meritocracy of Video Games - Why Gaming Culture Is the Worst*. University of Minnesota Press. 1-29.
- SABLJIĆ, Stjepan. 2020. "Strategije razvoja industrije video igara i esportova". Završni rad: Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku. <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:251:173361>
- YAEWON Jin, TAE-JIN Yoon. 2021. "Convergence of Music and Esport". u *Global esports - Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming*, ur. Dal Yong Jin. Bloomsbury Academic, 184-202.

Poveznice

- Battle Royal - Merriam-Webster - <https://www.merriam-webster.com/dictionary/battle%20royal>
- Bolje je hrvatski!
 - developer - <https://bolje.hr/rijec/developer-gt-razvojni-inzenjer/193/>
- DIMOCK, Michael. 2019. "Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins". 17.siječanj. PewResearchCenter. <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- eSports market revenue worldwide from 2020 to 2025 - Statista - <https://www.statista.com/statistics/490522/global-esports-market-revenue/>
- FIKTER, Stjepan. 2015. „Riječ esports ušla u rječnik“. 10. Svibnja. HCL. - <https://www.hcl.hr/vijest/rijec-esports-usla-u-rjecnik-46248/>
- FLINČEC, Vlado. 2018. "Znate li što su FPS, MOBA, NPC...? Donosimo vam mali rječnik videoigara".20.kolovoza. Medijskapismenost.hr. - <https://www.medijskapismenost.hr/znate-li-sto-su-fps-moba-npc-lag-donosimo-vam-mali-rjecnik-videoigara/>
- Heavy.ai
 - client/server - <https://www.heavy.ai/technical-glossary/client-server>
- How many citizens had basic digital skills in 2021? – Eurostat - <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/ddn-20220330-1>
- Hrvatska enciklopedija
 - marka - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=38981>
 - virtualna stvarnost - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=64795>
 - doping - <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?id=15969>
- Gamerski rječnik – HCL – 15. studeni 2011. - <https://www.hcl.hr/forum/gaming-kultura/gamerski-rjecnik/>
- GOSLIN, Austen. 2018. "The 2018 League of Legends World Finals had nearly 100 million viewers". 11. prosinca. RiftHerald. - <https://www.riftherald.com/2018/12/11/18136237/riot-2018-league-of-legends-world-finals-viewers-prize-pool>
- LARCH, Florian. 2023. "eSports History: How it all began". 2. kolovoza. ISPO.com. - <https://www.ispo.com/en/markets/history-esports-how-it-all-began>

- Minecraft Education Edition- Ministarstvo znanosti i obrazovanja – 12. Prosinca 2018. - <https://mzo.gov.hr/vijesti/minecraft-education-edition/1050>
- Most Technologically Advanced Countries In The World 2023 - Global Finance - <https://www.gfmag.com/global-data/non-economic-data/best-tech-countries>
- Newzoo's Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 – Newzoo.com. – 19. travnja 2022. - [https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version#:~:text=In%202022%2C%20the%20global%20esports,%25%20\(2020%2D2025\)](https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version#:~:text=In%202022%2C%20the%20global%20esports,%25%20(2020%2D2025))
- Objavljen konačni rezultat Popisa 2021. - Državni zavod za statistiku - 22. rujna 2022. - <https://dzs.gov.hr/vijesti/objavljeni-konacni-rezultati-popisa-2021/1270>
- Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2021. - Državni zavod za statistiku – <https://podaci.dzs.hr/2021/hr/10262>
- Primjena informacijskih i komunikacijskih tehnologija (IKT) u kućanstvima i kod pojedinaca u 2022 - Državni zavod za statistiku – <https://podaci.dzs.hr/2022/hr/29624>
- STOLNIK, Nikola. 2022. “Piše Nikola Stolnik: Turniri su motor esporta, a ovo su najveći u regiji!”. 14.listopad. Jutarnji list. - <https://novac.jutarnji.hr/novac/startup-report/pise-nikola-stolnik-turniri-su-motor-esporta-a-ovo-su-najveci-u-regiji-15261550>
 - “Nagradni fond od čak €21.800 privukao je više od 1300 aktivnih natjecatelja iz cijele regije.!
- ŠIMIĆ, Ivan. 2022. "Kako izgleda esport u Hrvatskoj?" 28. ožujka. [esport1.hr](https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj). - <https://esport1.hr/hr/vijesti/2022/3/28/kako-izgleda-esport-u-hrvatskoj>
- WILEY – The Digital Skill Gap Index (DSGI) - <https://dsgi.wiley.com/global-rankings/>

Kazivači

- Level - 22.06.2023. - član Esport Adria organizacije
- Flegma - 22.06.2023. - član Esport Adria organizacije