

Potencijali razvoja turizma e-sportova u Republici Hrvatskoj

Filkas, Leonardo

Undergraduate thesis / Završni rad

2021

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **VERN University / Sveučilište VERN**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:146:346508>

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

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



Repository / Repozitorij:

[VERN' University Repository](#)



SVEUČILIŠTE VERN'

Zagreb

Studij Turizam

ZAVRŠNI RAD

**POTENCIJALI RAZVOJA TURIZMA
E-SPORTOVA U REPUBLICI HRVATSKOJ**

Leonardo Filkas

Zagreb, 2021.

SVEUČILIŠTE VERN'

Preddiplomski stručni studij

Studij Turizam

ZAVRŠNI RAD

**POTENCIJALI RAZVOJA TURIZMA
E-SPORTOVA U REPUBLICI HRVATSKOJ**

Mentorica: Izidora Marković Vukadin, dr. sc. Student: Leonardo Filkas

Zagreb, travanj 2021.

SADRŽAJ

Sažetak	I
Abstract	II
1. UVOD	1
2. OBILJEŽJA E-SPORTOVA	3
2.1. Definicija e-sportova.....	3
2.2. Definicija e-sportaša.....	4
2.3. Događaji u svijetu.....	4
2.4. <i>Gaming</i> industrija i turizam.....	6
3. REZULTATI ISTRAŽIVANJA	10
3.1. Prvi ispitanik.....	10
3.2. Drugi ispitanik.....	17
3.3. Sinteza intervjua.....	21
4. PREPORUKE ZA RAZVOJ TURIZMA E-SPORTOVA	22
5. Zaključak	26
Literatura	27
Popis slika	30
Prilozi	31
Prilog 1: Pojmovnik.....	31
Prilog 2: Pitanja za intervju.....	33
Prilog 3: Popis intervjuiranih osoba.....	34

Sažetak

Zbog sve veće digitalizacije i korištenja virtualnog svijeta koja je uzrokovana pandemijom *Covid-19*, navike ljudi, kako u svijetu, tako i u Hrvatskoj, značajno su se promijenile. Jedna od tih navika je povećana konzumacija video igara kao načina zabave i druženja s bližnjima. Igranje video igara neki ne gledaju samo kao zabavu, već ozbiljan način zarade. E-sportovi su industrija koja je iz godine u godinu sve više zastupljena unutar *gaming* zajednica u svijetu. Turizam u Hrvatskoj bi se mogao proširiti na granu e-sporta i tako proširiti raznolikost turističke ponude privlačenjem turista iz svih krajeva svijeta.

Ključne riječi: e-sport, *gaming*, turizam, potencijali

Abstract

POTENTIALS OF E-SPORTS DEVELOPMENT IN THE REPUBLIC OF CROATIA

As a result of the COVID-19 pandemic, the world has experienced a rise in digitization and the need for virtual reality solutions. Consequently, the habits of the people of the world, as well as the citizens of Croatia, have notably been altered. One of such habits is the increased consumption of video games, as a means of having fun and spending time with close ones. However, many do not only view video games as a leisure activity, but also as a way of earning profits. Each year the esports industry is getting more represented in the gaming communities all around the globe. On that account, tourism in Croatia could be looking into a potential expansion towards the esports branch as a way of diversifying their tourist offering. By doing so, tourists from all over the world would be drawn in by a unique attraction for this region.

Key words: e-sports, gaming, tourism, potential

1. UVOD

Turizam e-sportova je relativno nova grana sportskog turizma današnjice. Uz sve veću digitalizaciju za vrijeme pandemije *Covid-19* sve više sportaša, kako profesionalnih, tako i amatera, okreće se prema modernim načinima natjecanja iz udobnosti i sigurnosti vlastitog doma. U svijetu su e-sportovi prepoznati kao moderan način odvijanja sportskih natjecanja te iz godine u godinu e-sport industrija eksponencijalno raste i prikuplja sve veći broj obožavatelja i igrača.

Cilj ovog rada je analiza i uspoređivanje Republike Hrvatske s ostatkom svijeta u području e-sporta u kombinaciji s turizmom. Ovaj rad će ujedno prikazati i potencijale kombiniranja e-sporta s turističkom ponudom Hrvatske u svrhu promocije e-sporta kao dodatne grane u turizmu, kao i trenutno stanje u Hrvatskoj i mogućnosti za razvoj turizma unutar *gaming* zajednice koja je već prepoznata u svijetu.

S obzirom na manjak znanstvene i stručne literature koja se referira na e-sportove u Republici Hrvatskoj, dominiraju izvori s interneta te mišljenja i stavovi sugovornika. Primarna metoda istraživanja izabrana u ovom radu je dubinski intervju s ključnim osobama u e-sportu. Osobe koje su ispitane profesionalno se bave e-sportom. Prvi sugovornik je Nikola Stolnik, koji je glavni izvršni direktor (eng. Chief Executive Officer - CEO) i vlasnik kompanije "*Good Game Global*", koja organizira turnire i bavi se promocijom, produkcijom sadržaja i live *streamingom* u Hrvatskoj i u Europi od 2018. godine. Drugi sugovornik je Domagoj Martinko - "Duki420", koji je jedan od poznatijih hrvatskih *streamera* s preko 50.000 pratitelja na *Youtube* kanalu, što je velika brojka s obzirom na zastupljenost i popularnost *gaminga* i e-sporta kao takvog u Hrvatskoj. Intervjui su osobno provedeni u ožujku 2021. godine u Zagrebu te su bili strukturirani s prethodno zadanim pitanjima. Sugovornici Stolnik i Martinko odabrani su za intervju zbog višegodišnjeg iskustva u promociji, organizaciji, produkciji i stvaranju e-sport sadržaja na hrvatskoj i svjetskoj sceni.

Nakon što je u uvodnom poglavlju predstavljen cilj istraživanja i metodologija, u drugom poglavlju govori se o obilježjima e-sporta, kao i definiciji što je e-sport te tko su, zapravo, e-sportaši. Isto tako bit će prikazan način na koji su druge države uspjele

privući e-sportaše kao turiste. U trećem poglavlju nalaze se intervjui i rezultati istraživanja koji su provedeni u ožujku 2021. godine s Nikolom Stolnikom i Domagojem Martinkom. U četvrtom poglavlju govori se o mogućnostima i potencijalima koje Hrvatska ima i načinima kako iste iskoristiti za privlačenje novog segmenta posjetitelja kroz resurse kojima Hrvatska već raspolaže.

2. OBILJEŽJA E-SPORTOVA

Igranje video igara postalo je jedna od najpopularnijih rekreativnih aktivnosti, ne samo među djecom i adolescentima, već i među odraslima (Bányai i sur., 2019). Video igre su se promijenile tijekom posljednjih pet desetljeća i razvile su se od ranih samostalnih igara, kao što su *Space Marines* (1962) i *Pong* (1972), do suradničkih i natjecateljskih igara koje se igraju putem masovnih internetskih okruženja za više igrača, gdje milijuni igrača mogu istovremeno igrati protiv igre (neprijatelji koji nisu igrači) ili protiv drugih igrača (Bányai i sur., 2019). U novije vrijeme granje video igara postalo je profesionalizirano i za mali broj igrača postalo je mogućnost ostvarenja karijere u svijetu konkurentnih igara (Griffiths, 2017).

U sljedećem poglavlju definiran je e-sport, kao i osnovna obilježja e-sportaša koji se natječu na događanjima diljem svijeta. Opisan je i način na koji video igre imaju utjecaj na *gamere* te razlozi i mogućnosti kako se *gaming* industrija može povezati s turizmom.

2.1. Definicija e-sportova

E sportovi (e-sport) su amalgam više različitih grana, žanrova i kategorija koji se značajno razlikuju po svojim obilježjima. E-sporta (elektronički sport) je razina igranja video igara na natjecateljskom nivou.. To znači da se natjecatelji natječu na profesionalnoj razini igrajući jedni protiv drugih, kao primjerice u klasičnom sportu - nogometu ili košarci. Glavna razlika je što je ova vrsta sporta virtualna, u kojoj igrači mogu sudjelovati iz udobnosti vlastitog doma. Kvalifikacijske skupine se uglavnom održavaju na daljinu, dok se profesionalna razina najčešće odvija u organizaciji određenih udruga ili kompanija. Profesionalna natjecanja uglavnom se održavaju na unaprijed odabranim lokacijama na *offline eventima* zbog praktičnosti¹, a od kojih bi turizam imao najviše koristi. Posljednjih godina e-sport i *streaming* video igara postali su brzo rastući oblici novih medija na internetu vođeni sve većim podrijetlom (mrežnih) igara i tehnologija emitiranja na mreži (Hamari i Sjöblom, 2017). U svim disciplinama

¹ Ford J. (13.02.2020.) *What is esports? A beginner's guide to competitive gaming*. gamesradar.com. Preuzeto s: <https://www.gamesradar.com/what-is-e-sports/> (9.4.2021)

e-sport je definiran kao „natjecateljsko igranje, računalno posredovan sport ili interaktivno gledanje“ (Freeman i Guo, 2017, str. 602), s različitim stupnjevima naglaska na tjelesnosti, računalnom posredovanju, institucionalnoj infrastrukturi i gledanosti.

Sama e-sport industrija je teška 1,7 milijardi USD, što nam govori da je bavljenje e-sportom ozbiljan posao, a ne samo igra.² E-sport se razvio u složeni ekosustav potrošača, igrača, organizacija i drugih dionika, gdje su igrači i potrošači najčešći predmet proučavanja poslovnih istraživača (Reitman i sur., 2020).

2.2. Definicija e-sportaša

Istraživanja pokazuju da je broj e-sportaša i *fanova* e-sporta u svijetu preko 495 milijuna. Njih 67% je u dobi od 24 godine i više, dok je 64% zaposleno i jako cijene sami angažman brendova oko čega su i sami strastveni. Utvrđeno je da su eskapizam, stjecanje znanja o igranim igrama, novost i agresivnost sportaša u e-sportu glavne karakteristike osoba koje su uključene u e-sportove (Hamari i Sjöblom, 2017).

Populacija e-sportaša je iznimno zahtjevna u pogledu tehničkih karakteristika dostupnih u destinaciji, i često zahtjeva brzine interneta veće od 100Mbit/s (megabita u sekundi) te tjedno ukupno potroši 17 sati na igranje, *streamanje* i praćenje *gaming* sadržaja. Nadalje, važno je istaknuti da je među e-sportašima najveća motivacija za putovanje posjet različitim događanjima povezanim s e-spotom.

2.3. Događaji u svijetu

Najveće svjetsko natjecanje u jednoj od trenutno najpopularnijih igara, *League of Legends*, održalo se u Šangaju, u Kini 2020. godine, ali s malim brojem gledatelja zbog pandemije *Covid-19*, kako bi se očuvalo zdravlje i poštivale epidemiološke mjere. Prijenos događaja je 'uživo' putem društvenih mreža i *streaming* platformi pratilo oko

²Matanović I. (25.03.2021.) Ovo je godina ekspanzije e-sporta u Hrvatskoj, a optika i 5G omogućit će golem napredak. jutarnji.hr. Preuzeto s: <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-je-godina-ekspanzije-e-sporta-u-hrvatskoj-a-optika-i-5g-omogucit-ce-golem-napredak-15060435> (10.4.2021.)

četiri milijuna ljudi.³ Na svjetskoj razini *League of Legends* ima više od 58 milijuna gledatelja⁴ (Slika 2.1.).

Slika 2.1. Dvorana za vrijeme održavanja svjetskog prvenstva u „*League of Legendsu*“



Izvor: espn.com https://a.espn.com/photo/2016/0112/r43486_1296x729_16-9.jpg (9.4.2021.)

Jedno od većih svjetskih natjecanja organizirano je 2019. godine u Los Angelesu u igri "*Playerunknown's Battlegrounds*" (PUBG) koja je imala nagradni fond od dva milijuna USD za pobjednike natjecanja. Isto tako prihod od svih *itema* koji su prodani unutar igre za vrijeme trajanja "PGC 2019" bilo je raspodijeljeno na tri dijela: 50% prihoda bilo je ravnopravno podijeljeno timovima koji su se natjecali, 25% od tog prihoda pridodano je nagradi od dva milijuna USD, a preostalih 25% bilo je podijeljeno sudionicima kroz takozvani "*Pick'Em Challenge Event*"⁵

³Gamepedia (28.02.2021.) Worlds 2020. lol.fandom.com. Preuzeto s: https://lol.fandom.com/wiki/2020_Season_World_Championship (9.4.2021.)

⁴Matanović I. (25.03.2021.) Ovo je godina ekspanzije e-sporta u Hrvatskoj, a optika i 5G omogućit će golem napredak. jutarnji.hr. Preuzeto s: <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-je-godina-ekspanzije-e-sporta-u-hrvatskoj-a-optika-i-5g-omogucit-ce-golem-napredak-15060435> (10.4.2021.)

⁵Polanco T. (06.11.2019.) *PUBG Global Championship 2019: Everything You Need to Know*. in.pcmag.com. Preuzeto s: <https://in.pcmag.com/playerunknowns-battlegrounds/133697/pubg-global-championship-2019-everything-you-need-to-know> (9.4.2021.)

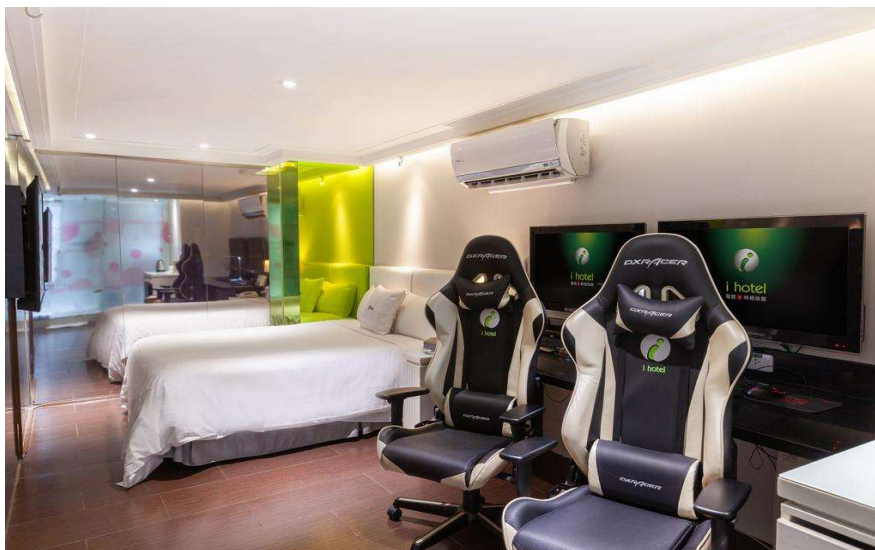
Silka 2.2. Dvorana za vrijeme svjetskog natjecanja u igri PuBG 2019.godine



Izvor: pubg.com. https://www.pubg.com/wp-content/uploads/2019/11/main_day1.png (11.4.2021.)

Grad Tajvan (Kina) ima posebne mogućnosti za *gamere* unutar jednog hotela, što je vidljivo po uređenju njihovih soba koje su opremljene računalima namjenjenima za *gaming* (Slika 2.3.).

Slika 2.3. Unutrašnjost soba unutar *gaming* hotela



Izvor: booking.com. <https://cf.bstatic.com/images/hotel/max1024x768/243/243451695.jpg> (9.4.2021.)

2.4. *Gaming* industrija i turizam

S obzirom na ranije navedeno kako se lokacije e-sport turnira unaprijed određuju, turizam i *gaming* industrija mogu biti usko povezane. Primjer povezanosti *gaming* industrije i samog turizma je franšiza igre "Assassins Creed", gdje su *developer* igre bili inspirirani napraviti igru koja se temelji na stvarnim događanjima, ali uz dodatak fiktivnih dijelova, radi interesantnosti priče i na temelju stvarnih lokacija, uzimajući u obzir povijesne karte i činjenice. Serijal igre trenutno ima 12 glavnih nastavaka s popratnih sedam sporednih nastavaka, koji se uklapaju u cjelokupni koncept igre.⁶ Na primjeru nastavka igre pod imenom "Assassins Creed: Brotherhood", radnja cijele igre odvija se u Rimu, u vrijeme renesanse u Italiji. Glavni negativac u cijeloj igri je korumpirani Papa Borgia, poznatiji pod imenom Aleksandar VI. Igrači igre postali su sve više zainteresirani posjetiti lokacije koje su prikazane u igri, kao npr. Rimski Kolosej (Slika 2.4.), Bazilika sv. Petra i sl., jer ih je prvenstveno zanimalo kako sada ta lokacija izgleda usporedno s onim što su vidjeli u igri.⁷

Slika 2.4. Rimski Kolosej redizajniran unutar igre *Assassins Creed: Brotherhood*



Izvor: assassinscreed.fandom.com.

https://static.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/d/d4/ACIdentity_Colosseo.png/revision/latest?cb=20190209073111 (9.4.2021.)

⁶ Wikivoyage (29.0.3.2021.) Assassin's Creed Tour. [en.wikivoyage.org](https://en.wikivoyage.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Tour). Preuzeto s: https://en.wikivoyage.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Tour (9.4.2021.)

⁷ Stone T. (2016) *Travelling around the globe to find the best locations of the Assassin's Creed series*. Gamesradar.com. Preuzeto s: <https://www.gamesradar.com/assassins-creed-series-best-locations/> (9.4.2021.)

Novi Zeland je u novoj kampanji „Play NZ” pozvao turiste da upoznaju i istraže neke od najvećih atrakcija Novog Zelanda i to na jedan potpuno drugačiji način, kroz pravu igru tj. u stilu prave videoigre.

Nova kampanja ima cilj privući primarno lokalnu, ali i svjetsku, masovnu *gaming* zajednicu u dobi od 25 do 39 godina, promovirajući Novi Zeland kao jednu veliku RPG „open world” igru. Budući da Australci sve više vremena provode u zatvorenom prostoru i digitalnom svijetu, iz turističkog ureda Novog Zelanda ističu da je korištenje igara poraslo od ožujka 2020. godine za 75%. Andrew Waddel, generalni menadžer za turizam Novog Zelanda istaknuo je kako su shvatili da raste broj ljudi koji žude za novim iskustvima, istraživanjem i prije svega osjećajem zabave i avanture (citat: „Ne biste možda pomislili, ali igranje i putovanja idu ruku pod ruku”)⁸. Niže je prikazana geografska karta unutar igre „Play NZ” u kojoj se igrači mogu slobodno kretati i posjećivati mjesta koja su im ponuđena. (Slika 2.5.)

Slika 2.5. Geografska karta igre „Play NZ”



Izvor: hrturizam.hr. <https://hrturizam.hr/wp-content/uploads/2020/08/PLAY-NZ-Map-1.jpg> (9.4.2021.)

⁸ Rihelj G. (26.08.2020.) PLAY NZ – Nova odlična kampanja Novog Zelanda fokusirana na *gaming* zajednicu. hrturizam.hr. Preuzeto s: <https://hrturizam.hr/play-nz-nova-odlicna-kampanja-novog-zelanda-fokusirana-na-gaming-zajednicu/?fbclid=IwAR32tKoSgiWf7-iWs45PlqKUtW6SU0bXu4jPjn8A24uK5Drh9oHlt2XI4E> (9.4.2021.)

Turizam e-sporta dobiva na snazi u Australiji, što dokazuje da je vlada savezne države ugostila svoj prvi „*Melbourne esports Open*“ 2018. (Pandos, K. 2018)⁹. Događaj je privukao 12.000 sudionika i 12 milijuna internetskih gledatelja, a predviđa se da će u sljedećih pet godina državnom gospodarstvu donijeti do 25 milijuna dolara. Događaji poput ovih potiču mogućnosti zapošljavanja u lancu vrijednosti e- sporta, uključujući usluge informacijske tehnologije, upravljanje sportom i događajima, trgovinu, ugostiteljstvo, medije i odnose s javnošću (Yu, 2018), ali neograničavajući se na *streaming* uživo i komentiranje. Postojeća literatura opisuje nekoliko partnerstva između javnog i privatnog sektora u e-sportu, koja su ključna za rast industrije.

⁹ Pandos, K. (02.06.2018.) *Melbourne to Be Australia's Home of Esport*. premier.vic.gov.au. Preuzeto s: <https://www.premier.vic.gov.au/melbourne-be-australias-home-esport> (12.4.2021.)

3. REZULTATI ISTRAŽIVANJA

U ovom poglavlju rada nalaze se intervjui s Nikolom Stolnikom, koji je glavni izvršni direktor kompanije „Good Game Global“ i Domagojem Martinkom - „Duki420“ koji je hrvatski *streamer* te je jedan od utjecajnijih *streamera* na Youtube platformi u Hrvatskoj, s preko 50.000 pratitelja. Sugovornici su odgovarali na unaprijed postavljena pitanja te su istaknuli svoja mišljenja i stavove o e-sport industriji unutar Hrvatske. Sa svojim prijašnjim radom pridonijeli su razvoju i promociji istog.

3.1. Prvi ispitanik

Nikola Stolnik (CEO), osnivač „Good Game Global „

1. Jeste li upoznati s oblikom turizma pod nazivom e-sports te smatrate li da je takav oblik turizma u Hrvatskoj razvijen?

S e-sportom kao oblikom turizma sam upoznat jer sam ga podržavao osobno, na način da sam išao na putovanja, na razne lokacije kako bi sudjelovao u e-sport manifestacijama. Najpoznatije su Katowice (Poljska), kao mjesto koje živi većinom od e-sporta, pogotovo njihov turizam, i naravno Köln, Berlin (Njemačka), velika odredišta koja privlače na desetke i stotine tisuća fanova e-sporta sa svojim e-sport manifestacijama. U Hrvatskoj je to apsolutno nerazvijeno. Što se tiče e-sporta, Hrvatske nema na toj karti. Tu smo na pozitivnoj nuli, ali imamo ogroman potencijal za turizam u e-sportu, gdje ne vidim razloga da naši obalni gradovi, pa čak i veći gradovi koji nisu na obali, primjerice Zagreb i Osijek, privuku talente na takvu vrstu natjecanja. Potencijal postoji, ali nismo, zapravo, niti započeli razvoj u tom smjeru.

2. Prema Vašem mišljenju i saznanjima, postoje li neka ograničenja (zakonska ili nezakonska) vezano za razvoj ovog oblika turizma?

Za razvoj ovakvog oblika turizma treba postojati baza na nekoj lokalnoj razini gdje su timovi koji se razvijaju svjesni, da mogu od e-sporta živjeti. Trenutno, u Hrvatskoj nemamo zakonski definirano što je to e-sport, e-sportaš i e-sport timovi ili klubovi, tako da moramo pronalaziti kreativne načine kako ih prikazati računovodstveno, tj. kako ih, konkretno, financirati. U većini slučajeva oni moraju biti registrirani kao firme ili udruge. Za sada ne postoji način kako registrirati firmu, tim ili obrt za bavljenje e-sportom. Kada

bi se izgradila odgovarajuća infrastruktura, osnovni ekosustav oko e-sporta da imamo desetak aktivnih timova koji od e-sporta aktivno zarađuju, onda bi vrlo vjerojatno i turističkim zajednicama bilo lakše definirati što je e-sport, i privući lokalne i međunarodne fanove e-sporta na te lokalne manifestacije. Bez strukturirane baze i infrastrukture, znanja i novca, teško da možemo odjednom krenuti na ogromne međunarodne projekte koji bi doveli strane ulagače u Hrvatsku.

3. Prema Vašem mišljenju tko bi trebao imati vodeću ulogu u RH u razvoju e-sporta, Hrvatska turistička zajednica ili Ministarstvo turizma i sporta?

Na prvu asocijaciju trebalo bi biti Ministarstvo turizma i sporta, ali nekako pragmatično gledano, to će sigurno biti entuzijasti poput nas, koji jednostavno daju sve svoje znanje u razvoj e-sporta bez obzira na ikakav povrat. Vjerujem da Ministarstvo turizma i sporta, i slične organizacije moraju vidjeti potencijal povrata, kako bi se mogli posvetiti jednoj novoj grani kao što je e-sport. Temelje, definitivno, postavljaju entuzijasti i fanovi, koji žrtvuju dio svojih karijera, prihoda i slobodnog vremena, i postavljaju one 'prve cigle' e-sporta u Hrvatskoj, na temelju čega će onda institucije, kao što su ministarstva, primijetiti da tu ima potencijala i da bi se oni trebali posvetiti razvoju istog. Isto tako moramo biti svjesni da je e-sport 1% *gaminga* općenito, u okviru godišnjeg prihoda, a niti *gaming*, *game development* u Hrvatskoj, nema gotovo nikakvu potporu od Vlade. Tako da, ako realno gledamo, to će biti entuzijasti, kada dođu fanovi i nekakav ozbiljan novac, onda će se ministarstva okrenuti prema razvoju e-sporta.

4. Prema Vašim saznanjima, postoji li na bilo koji način otpor razvoju ovakvog oblika turizma?

Ne bih rekao da postoji aktivan otpor, to jest da je netko protiv razvoja turizma u smjeru e-sporta. Mislim da postoji neznanje i manjak informacija među ključnim osobama koje bi možda mogle olakšati put e-sporta kao pomoćne aktivnosti u razvoju turizma. Ne bih rekao da postoji neka sila koja aktivno stopira razvoj e-sporta, nego e-sport se ne razvija dovoljnom brzinom, zato što ljudi nisu dovoljno informirani o e-sportu i potencijalima koje donosi.

5. Koji su preduvjeti potrebni za razvoj e-sportova u Republici Hrvatskoj (organizacijski, infrastrukturni, dostupnost i dr)?

Za razvoj e-sporta u Hrvatskoj potreban je prvo temelj, neki ekosustav koji omogućava mladim talentima da se razvijaju u tom smjeru. Netko vodi e-sport, koji je jako dobar u nekoj igri, i da, umjesto da krene u karijeru puno standardniju, npr. bankara, računovođe ili liječnika, da mu sustav, kao e-sportašu, omogući dobru zaradu za život, jer, ako to ne postoji, osoba će u vrhuncu svoje karijere, naravno, odabrati nešto drugo, jer svi moraju razmišljati o održivosti i osobnoj financijskoj sigurnosti, i ta osoba opet neće biti dio postavljanja temelja e-sport priče. Tako da bi osnove razvoja trebale biti natjecanja i lige za e-sport koje financiraju velike institucije, pogotovo korporacije i ministarstva, kako bi se ti talenti mogli dalje razvijati. To je sa strane talenata i privlačenja fanova, no opet, kako bi ta natjecanja mogla funkcionirati, potrebno je puno ljudi i organizacije s produkcijskim i administrativnim znanjem i znanjem za organizaciju upravo tih natjecanja, koje će donositi financijsku korist novim potencijalnim talentima, a koji će onda sami po sebi privlačiti *fanove*. Tako da je tu potrebno jako puno posla na svim razinama, no mislim da tu idemo u nekom dobrom smjeru i polagano se počinjemo razvijati.

6. Postoje li u RH e-sport organizacije, te smatrate li da imaju sposobnosti za organizaciju međunarodnih turnira ili ih već organiziraju?

E-sport organizacije postoje. E-sport organizacije mogu biti organizacije koje rade turnire ili organizacije koje posjeduju e-sport timove. Mi smo i jedno i drugo, no definitivno naš *forte*, ono u čemu smo najbolji, je organizacija turnira. Radili smo već veći broj međunarodnih turnira na europskoj razini u kategorijama uglavnom *Counter Strike:Global Offensive* i *PUBG*. To nam je išlo vrlo uspješno do situacije s pandemijom *Covid-19*, gdje smo se ipak odlučili ostati na regionalnoj razini zbog jednostavnosti izvedbe i manjeg ulaganja. Pretpostavljam da postoje li organizacije koje su u mogućnosti to kvalitetno raditi, ali nisam upoznat s njima. Sve to što smo vidjeli do sada kod nas je bilo na lokalnoj razini. Zapravo postoje organizacije “*DOTA pit*” i “*CS pit*”, oni su u Splitu organizatori međunarodnog prvenstveno “*Dota 2*” natjecanja, ali su ostali samo na *Doti 2* i to je najgledanije natjecanje nakon internationala. Postoji organizacija u Splitu, pod nazivom *One Agency*. Oni to rade jako dobro, tako da imamo svjetsku klasu.

7. Postoji li mogućnost da se u RH organiziraju *League of Legends* turniri?

Pa *League of Legends* turniri su najpopularniji u svijetu rekao bih pored *Counter Strike-a*, pogotovo zato, jer je puno lakše dobiti sponzore i partnere za *League of Legends* turnire jer su 'nenasilni', bez krvi i oružja. Sponzori kao banke, telekomi i ostali veliki faktori koji financijski podupiru izvedbu turnira, prije će prihvatiti *League of Legends* nego *Counter Strike*. *League of Legends* turniri postoje na razini *A1 Adria lige* i *Fortuna e-sport TBL-a*, što je srpska organizacija i regionalno natjecanje. Tako da je *League of Legends* puno zastupljeniji od bilo koje druge igre na našoj lokalnoj i regionalnoj razini.

8. Koje je Vaše mišljenje o igri „*Fortnite*“, može li se „*Fortnite*“ gledati kao e-sport?

Fortnite, po meni, nikada nije bio pravi e-sport, jer se jako često mijenja meta same igre. Za e-sport, po mom subjektivnom mišljenju, potrebno je da je igra standardizirana i da se ne mijenjaju puno pravila, kako bi timovi, organizacije i talenti mogli suvereno rasti u samom *skill-baseu* te igre, a ne nužno učiti nove mehanike koje se moraju dodavati i mijenjati zbog popularizacije igre prema širokom tržištu, što je igri potrebno da bi dobro zarađivala. Primjerice *Fortnite*, gdje je kruna e-sporta *Counter Strike* koji se gotovo uopće nije mijenjao 25 godina, s jako malim mehaničkim promjenama. *League of Legends* stalno uvodi nove iteme i likove, ali *core* mehanika je ostala gotovo ista, a *Fortnite* stalno mijenja mehaniku i on je e-sport za promociju same igre, dok je Kyle Giersdorf poznat pod imenom „*Bugha*“, osvojio svjetsko prvenstvo koji je, u stvari, bio promo za sami *Fortnite*. No ne postoje stabilnost lige i natjecanja za *Fortnite* da bi on postao pravi e-sport. Na sličan način gledam i *Call of Duty* koji mora zbog prirode vlasnika licence *Call of Duty-a*, koji je kompanija *Activision*, svake godine izdavati novu igru, koja, u stvari, iz temelja promijeni mehanike i metu same igre.

U stvari, nema se dovoljno vremena učvrstiti jednu ligu, jedno natjecanje, da je poznato kako će u narednih pet godina sve biti isto i nepromijenjeno i da se u stvari samo mijenja *skill base* igrača, koji je svake sezone sve viši. Ovako se igrač stalno mora prilagođavati promjenama koje mu *developer* 'baca pod noge'.

9. Što je sve potrebno za uspješnu organizaciju e-sport turnira?

Za uspješnu organizaciju e-sport turnira potrebno je puno toga. Da bi mogli reći da je turnir uspješan, prolazak igrača kroz turnir mora biti jako jednostavan, njihova najveća briga treba biti sama igra koja se događa unutar meča, zadovoljni gledatelji kvalitetom produkcije i prijenosa i da im je zabavno, da postoji dovoljno novca u cijeloj priči, da produkcija bude plaćena, u smislu da se ne volontira već se stvarno plati čovjek koji radi na tom projektu i, svi koji čuju za to, budu impresionirani razinom produkcije i kvalitetom cijelog dojma tog spektakla, što povećava broj *fanova* e-sporta općenito. Što je potrebno da se to izvede? Potrebni su ljudi s produkcijским iskustvom i administrativnim znanjem u e-sportu. Naglašavam u e-sportu, zato što jako često ljudi koji se bave klasičnim poslom, ili sportom uopće, smatraju da je to dovoljno kako bi oni napravili e-sport turnir, jer su radili neke turnire drugih vrsta, pa će to iskustvo biti dovoljno. U stvari je vrlo kompleksna situacija i priča kod organizacije turnira u e-sportu i potrebno je vrlo specifično znanje. S druge strane potrebni su partneri koji razumiju cijelu priču, koji razumiju *targete* koje e-sport može ispuniti.

Mi u Hrvatskoj još uvijek ne možemo komunicirati s partnerima oko sponzoriranja e-sport turnira, kako će oni sada dobiti milijune novih *fanova* ili gledatelja. To uvijek mora biti u spektru očekivanja, koji je moguć u organizacijskoj sferi tog nekog turnira. S druge strane mora postojati dovoljan "*pool*" izvrsnih talenata koji će s razinom *skilla gameplaya* impresionirati gledatelje da kažu kako je to 'stvarno predobro, ja ovako doma ne mogu igrati, i zato gledam te cure i dečke koji su puno bolji od mene', kao i u bilo kojem drugom klasičnom sportu, zato što su to neke razine koje neka 'normalna osoba' nikada neće moći postići.

10. Koliko takvi turniri mogu obuhvaćati sudionika i postoji li kakav limit koliko ljudi može sudjelovati?

Postoje limiti u određenim fazama. „Ne postoji“ limit. Ali postoje automacijski sustavi koji omogućuju automatsko administriranje jednog dijela turnira. Primjerice, prijavi se 1024 tima, te putem *online* sustava automatski se kreiraju *matchevi*, ništa se od toga ne prenosi, već se jednostavno gleda kako će se timovi eliminirati, i onda kada ostanu 30 do 32 najbolja tima, to se onda prenosi. Tako da „ne postoji“ broj timova koji mogu sudjelovati, ali postoji limit broja timova kojima se može posvetiti. Tako se u

natjecanjima mi ne posvećujemo svim timovima jednako, nego samo ovih 8 ili 4 tima koji su najbolji. Onda se njihovi *matchevi live streamaju*, imaju komentatore i tako dalje. A kada smo u kvalifikacijskim skupinama, tamo je jako veliki broj timova. Velika je potreba za budžetom koji bi mogao financirati prikaz svih tih *matcheva*, a od svih tih *matcheva*, vjerojatno 90% njih neće biti zanimljivo, jer kada se gleda broj timova, puno ih je nekvalitetnih. Kroz kvalifikacije želimo doći do najkvalitetnijih, kojima se možemo posvetiti i to procesom eliminacije.

11. Jesu li potrebne posebne dvorane za održavanje turnira i postoje li neki dodatni uvjeti koji su potrebni za pokretanje takvih turnira?

Nisu potrebne dvorane, a ova trenutna epidemiološka situacija je pokazala da se sve može raditi *online*, interes postoji i ljudi su se navikli na to. Ali definitivno, najbolje iskustvo je u *offline* dvoranama, gdje ljudi 'divljaju', skaču i vesele se, plješču, zvižde, i to se iskustvo ne može prenijeti *online*. I to je nešto što svima nedostaje i svi žele *offline* evente kako je to bilo prije. Što je sve potrebno u tim dvoranama? To sve ovisi o veličini natjecanja, koliko je potrebno sjedećih mjesta, koliko treba biti velika površina produkcijske zone i dvorane. Od infrastrukture je potrebno što više struje i što boljeg interneta, i naravno stolica, stolova, opreme u vrijednosti stotine tisuće eura. Jako su velike produkcijske potrebe kada se to radi *offline*, jer takve se stvari rade samo za najveće događaje.

12. Vidite li priliku za razvoj ovog oblika turizma u Hrvatskoj, i biste li izdvojili neku regiju zasebno?

Apsolutno vidim priliku za razvoj turizma kroz e-sport, gdje su nama najinteresantnije regije Primorje, Istra i Dalmacija, koje imaju lokacije, koje su jedinstvene u svijetu. Konkretno govorimo o pulskoj Areni, Spaladium Areni, dvoranama u Zadru, uz obalu i našim otocima. To govorim iz razloga što je naša obala jedinstvena i poprilično pitoma. Infrastrukturno je odrađena, prometno je dobro povezana, zbog aerodroma koji su u Splitu, Zadru i Puli, a moguće će je brzo doći i iz Zagreba. Tako da ne vidim razloge zašto to ne bi bilo na taj način izvedivo. A znam iz osobnih kontakata i informacija da su sjeverna područja, odnosno Međimurje, jako zainteresirani da se od njih napravi e-sports centar, tj, da se privuku ljudi u taj, možda ne toliko jako popularni dio Hrvatske, gdje opet, s druge strane, grad Osijek i NK Osijek, počinju puno ulagati

u e-sport timove, i promociju e-sporta za istok Hrvatske, tako da mi je teško izdvojiti jednu lokaciju. Meni je prirodna asocijacija Primorje i Zagreb, ali sve ostalo je u igri, jer tko se prvi toga uhvati, prvi će 'pobratiti vrhnje' i postat će identificiran kao e-sport centar Hrvatske.

13. S kojim još oblicima turizma bi se moglo spojiti ovakvu ponudu u budućnosti (npr. avanturizam, party turizam ili drugo)?

I *Ultra Europe festival* je organizirala jedne godine *League of Legends* turnir za vrijeme Ultra događanja u Splitu, gdje su na stadionu Hajduka preko dana bila spojena računala i projektori, i moglo se natjecati u *League of Legends* turniru tijekom dana, dok nije krenuo *party* program *Ultra festivala* tijekom večeri i noći. Ta publika je jako slična, oni su tehnološki pismeni, svi su mladi Z generacija, između 18 i 25 godina, svi žele uzbudljivu i zabavnu atmosferu. Smatram da su komplementarni jedan s drugim i da se mogu nadopunjavati. Taj *art* turizam i *gaming* je super kombinacija, a od drugih vrsta turizama, tu spada u sportski turizam, sportska natjecanja se događaju u isto vrijeme kao i ovo.

14. Koliko otprilike takvi turniri vremenski traju? Koliko su vremenski i organizacijski zahtjevni i sama izvedba, nakon te organizacije?

Ovisi od projekta do projekta, najveća svjetska natjecanja, kvalifikacijski turniri, i pripreme traju po šest mjeseci, a onda *offline* dio traje primjerice tjedan dana. Postoje isto *offline* turniri koji traju i dva dana, pa su približno isti po veličini. Svi oni imaju kvalifikacijski ligaški period, koji ih onda dovede do tog velikog finala koji je *offline*. Tako da jedno natjecanje to teško može biti, nego je to, gotovo sigurno, slučaj višemjesečnih natjecanja, kvalifikacijskih i ligaških, koji vode do velikog *offline* finala, koji može trajati od dva tjedna, 10 dana, pa sve do dvodnevne završnice.

3.2. Drugi ispitanik

Domagoj Martinko - „Duki420“, hrvatski *streamer*

1. Jeste li upoznati s oblikom turizma pod nazivom e-sports te smatrate li da je takav oblik turizma u Hrvatskoj razvijen?

Moram priznati da nisam upoznat, nisam čuo za tako nešto, i siguran sam da nije dovoljno razvijeno u Hrvatskoj.

2. Prema Vašem mišljenju i saznanjima, postoje li neka ograničenja (zakonska ili nezakonska) vezano za razvoj ovog oblika turizma?

Jedino ograničenje koje mi pada na pamet, takve prirode vezano uz igre na sreću, odnosno kockarske prirode, gdje bi se moglo ograničiti, u smislu klađenja na ishod, e-sports turnira i slično, a za druga ograničenja ne znam.

3. Prema Vašem mišljenju tko bi trebao imati vodeću ulogu u RH u razvoju e-sporta?

Po mojem mišljenju, definitivno sektor za kulturu, što god već Hrvatska ima u svom ustroju bi se tu moglo pozabaviti s time, ali bi vodeću riječ trebali imati entuzijasti i informatičari koji se time bave. S tim bi se mogao složiti, da država nema krajnju završnu riječ. Nekakvu važnost država mora imati, jer, hipotetski, ako bi država htjela uložiti u tako nešto da na kraju uloži u samu sebe da to ispadne dobro, to bi onda moglo funkcionirati. To je moje utopijsko mišljenje, ali da, države bi trebale sve više uviđati potencijal u tom i ulagati u to, zbog sebe i zbog ostalih, jer potencijal definitivno postoji.

4. Prema Vašim saznanjima, postoji li na bilo koji način otpor razvoju ovakvog oblika turizma?

Vječiti otpor će uvijek biti to neko stigmatizirano mišljenje, o nasilju 'uzrokovano video igrama', štetnim aspektima pretjeranog konzumiranja e-sport sadržaja i video igara i ujedno neinformiranost ljudi i stavovi ljudi koji će vječito zagovarati konzervativne oblike posla rada, kao što su motika, polje i kombajn, a ne sjedenje pred ekranom i sl., premda je to isto zabava koliko i nogomet. Tako da takvi stavovi i mišljenje usporavaju nešto što ima potencijala biti veliko i lijepo.

5. Koji preduvjeti su potrebni za razvoj e-sporta u Republici Hrvatskoj (organizacijski, infrastrukturni, dostupnost i dr.)?

Smatram da bilo koja uređena država koja ima internetsku infrastrukturu, već ima potencijal nešto na svojoj sceni razvijati, jer svatko u kućanstvu ima računalo i turniri se mogu digitalno održavati i prenositi, *streamati* i slično. Ti neki osnovni preduvjeti su u startu već zadovoljeni čim tako nešto imamo. Ono što je najveći problem je organizacija i financiranje istih, gdje opet veliku ulogu ima informiranje javnosti o tome, kako bi ljudi, odnosno firme koje su spremne sponzorirati događaje mogle sponzorirati takav događaj, makar digitalno, taj brand bi onda vidjelo od 500 do 500.000 gledatelja, ovisi na kojoj razini se turnir održava ili na kojoj razini se *event* održava, vezano za e-sport. Definitivno imamo preduvjete ostvarivati tako nešto.

6. Postoje li u Hrvatskoj e-sport organizacije, te smatrate li da imaju sposobnosti za organizacije međunarodnih turnira ili ih već organiziraju?

Postoje organizacije, kao prethodno spomenuti *Good Game Global*, oni se, doduše, fokusiraju na dobrotvorne svrhe i *networking*, ali i ujedno pružanje entertainment e-sports publici, ali ne znam koliko domaćih turnira jako dobro stoji, uzevši u obzir kakvo je stanje općenito s e-sportom u Hrvatskoj, ali su organizirali međunarodna događanja. Mislim da se u Češkoj, u *Google*-ovoj ustanovi održao i *good game* turnir. Također imamo *A1 Adria ligu*, i postojale su razne udruge u kojima sam i ja bio član, nažalost ta udruga više ne postoji, i druga "*XP Algebra*", udruga za promociju e-sporta i kulture u e-sportu u Hrvatskoj. Nisu toliko održavali turnire koliko su organizirali gledanje stranih turnira, bilo to svjetsko prvenstvo u *League of Legends-u* ili *Fortnite-u*. Mi bi upalili stream i projektor, osigurali grickalice i sjedala, prostor je bio od *Algebre*, ili neka druga dvorana. Informirali smo javnost o tome i ljudi bi se došli družiti i gledati, i to je uvijek super prolazilo. Između pauza su bili organizirani pop kvizovi i slično, dijelile su se nagrade, uglavnom, uvijek je bilo zainteresiranih i takvi *eventi* su uvijek bili dobro popraćeni.

7. Postoji li mogućnost da se u Republici Hrvatskoj organiziraju *League of Legends* turniri?

Ne samo da postoje, već mislim da su se i organizirali. Na nekakvoj nižoj skali je HGspot održao *League of Legends* turnir, naravno u svrhu vlastite promocije, gdje su

dijelili opremu, periferiju i slično. Isto XP Algebra je održala neke svojevrzne turnire u partnerstvu s ondašnjom firmom "Vai coin", koji je svojevrzni *crypto* koji se rudari igranjem igara. Jedna od lokacija je bila City center East koji je ujedno spojen sa Cineplexxom, i u dvorani tog Cineplexxa se projiciralo natjecanje u "*Playerunknown's Battlegrounds-u*" (PUBG), gdje je sudjelovalo do 100 ljudi, a u predvorju Cineplexxa bila su računala i ljudi su se došli natjecati. Događaj je bio povezan s filmskim programom i *cross* promocijom. Studio 2 u Dubravi, gdje se snimaju emisije poput Hrvatska traži zvijezdu i slično, tamo se u studiju održao isto tako jedan *Good Game Global show*.

8. Koji su do sada turniri e-sporta organizirani u RH?

Mislim da ih je *Good Game Global* organizirao sveukupno pet ili šest u Hrvatskoj, nekoliko tih digitalnih e-sport Adria liga, manji turniri u kafiću "Crni Mačak" u Zagrebu, u "*Tekenu*", u utrkama, KSET (Klub studenata elektrotehnike) organizirao je nekoliko "*Crash team racing*" turnira. Ništa što bih ja prozvao velikim ili masivnim, ali u bubble-u nas gamera, entuzijasta za e-sportom, to je, uistinu, priličan broj.

9. Što je sve potrebno za uspješnu organizaciju e-sport turnira?

Prije svega ljudi koji su sposobni to kurirati i istovremeno *castat* i voditi, vrijeme, informatička infrastruktura, poznavanje same igre, televizijski realizatori koji bi to uspješno prenijeli na internet i na televiziju. Isto tako natjecatelji, kao i opći interes za igru od strane gledatelja, i činjenica da pojedina igra ima svoju e-sports komponentu, bez koje se takav turnir ne može održati.

10. Mislite li da bi Hrvatska televizija ili televizijske kuće unutar Republike Hrvatske trebala imati organizirani sadržaj vezan za e-sport, kako bi se to moglo bolje promovirati, bi li to pomoglo?

Tu se malo dvoumim, s obzirom na televiziju koja je već zastarjeli medij za stariju publiku i ne znam koliko bi pridonijelo. Ali postoji npr "Game bar na MaxTv-u, koji ima raznovrsne, ako ne e-sport, onda gaming segmente i slične teme. Oni su jedini koji aktivno televizijski prenose sličan sadržaj, a prije '1000 godina' smo imali "Modul 8" i "Hugo", kao nešto inovativno na televiziji. Televizija će teško tu puno pridonijeti, koliko mogu, na primjer, *streamerske* platforme ili društvene mreže i slično.

11. Koliko takvi turniri mogu obuhvaćati sudionika?

Relativno puno, dovoljno za ostvarenje polugodišnje lige, jer igrača je jako puno i uz dobru nagradu mislim da je lako potaknuti bilo koji tim da se prijavi i sudjeluje u tome, pa se dio sudionika može već eliminirati digitalno predkvalifikacijama, dok onda *bracket* od 32 tima ili 16 timova bi se mogao napraviti i na našim prostorima, ili čak regionalno. Ali u svakom slučaju to bi bilo izvedivo.

12. Jesu li potrebne posebne dvorane za održavanje turnira i postoje li neki dodatni uvjeti koji su potrebni za pokretanje takvih turnira ?

Kao netko tko se bavio realizacijom i tehničkim aspektima i prenošenjem istih, smatram da je najbitnije da dvorana ima dostupnost interneta, a dalje se prilagođava što se tiče pozicioniranja realizacijske klupe, računala za sudjelovanje, sjedišta za publiku i slično kako bi to sve najbolje funkcioniralo. Ali da se napravi specijalizirana dvorana ili prostor gdje bi postojala posebna režija, prostor za igru, te poseban prostor za gledanje, to bi uvelike pomoglo. Logistika tu može često igrati veliku ulogu i ako to nije dobro riješeno, tu se javljaju tehnički problemi gdje ih ne bi trebalo biti. Taj neki e-sport "*feng shu*" zna biti od koristi, ali najobičniji prostor koji može zaprimiti određeni broj ljudi, od igrača do publike, bio bi sasvim dovoljan.

13. Je li e-sport službeno prepoznat u Republici Hrvatskoj (npr. od Ministarstva turizma i sporta)?

U jednom trenutku je Hrvatska gospodarska komora raspravljala o razvoju *gaming developmenta* u Hrvatskoj, pa su se dotaknuli i e-sporta u Hrvatskoj. Nije toliko prepoznato koliko bi mi svi voljeli, ali im je svakako interesantno. Hrvatski sportski savez bi se mogao prepoznati u tome. Nije prepoznato koliko bi moglo biti, ali, definitivno zaslužuje više.

14. Vidite li priliku za razvoj ovog oblika turizma u Hrvatskoj, biste li izdvojili neku regiju zasebno?

U kontekstu turizma, ne znam iskreno, s obzirom da svaka država svijeta ima za to podlogu, ali ako avanturizam ili *party* turizam znači ono što ja mislim da znači, onda to definitivno ima prilike za spojiti e-sport event s *paintball eventom*, *airsoftom*,

planinarenjem, *LARP-ovima* za ljude koji ne znaju *LARP* je Live action role play, simulacija video igre, ali uživo s raspisanim statistikama i pravilima i slično, gdje ljudi glume da su to što žele biti, i ponašaju se u skladu s tim. U tom smislu mogao bi se ostvariti turistički napredak.

3.3. Sinteza intervjua

Kako je pojam e-sporta u Hrvatskoj još uvijek nedovoljno istražen veliki dio informacija o e-sportu te o poziciji Hrvatske na globalnoj sceni u *gaming* industriji i e-sportu dobiven je od sudionika primarnog istraživanja Nikole Stolnika i Domagoja Martinka - „Duki420“.

U razgovoru sa sugovornicima otkriveno je da su istomišljenici u većini pitanja koja su postavljena te smatraju da bi se u Hrvatskoj trebalo više poraditi na tome da se Hrvatska okrene u smjeru razvoja turističke ponude koja bi odgovarala *gamerima* i profesionalnim e-sportašima.

Sugovornik Nikola Stolnik otkrio je da je za vrijeme trajanja *Ultra Europe festivala* koji je održan u Splitu na Poljudu održan i *“League of Legends”* turnir. Posjetitelji Ultra festivala imali su priliku natjecati se u *“League of Legends”* igri te je odaziv na turnir bio iznenađujuće dobar. Posjetitelji su se dodatno zabavili, a ujedno su ih obradovale manje nagrade pobjednicima od sponzora. To je izvrstan primjer kombinacije turističke ponude za vrijeme trajanja nekog festivala, čiji se primjer može iskoristi za e-sport u Republici Hrvatskoj. Stolnik naglašava, da je e-sport u Hrvatskoj nedovoljno razvijen, ali da postoji prilika za razvoj te da su i manje razvijena područja poput Međimurja pokazala velike interese za takvu vrstu turizma. Isto tako e-sport udruge u Hrvatskoj postoje, ali nisu prepoznate od strane države kao potencijal za razvoj turizma u kombinaciji sa e-sportom.

S obzirom da ne postoje nikakve zakonske regulative, ali postoji neznanje i manjak interesa unutar Ministarstva turizma i sporta, za koje Stolnik misli da su ključne za daljnji razvoj, trebalo bi pokrenuti komunikaciju između Ministarstva turizma i sporta s e-sport udrugama i kompanijama. One su detaljnije upoznate i imaju više iskustva u organizaciji i produkciji turnira te time i samim razvojem e-sporta. Kako je ta zajednica ipak malena, jer je e-sport tek 1% ukupne populacije unutar *gaming* industrije,

profesionalni e-sportaši su većinom entuzijasti koji se time bave radi vlastitog zadovoljstva.

Drugi sugovornik, Domagoj Martinko - „Duki420“, ima u određenoj mjeri različito mišljenje od Nikole Stolnika te naglašava da nije upoznat s takvom vrstom turizma. Po njegovom mišljenju glavnu riječ trebali bi imati informatičari i entuzijasti zbog svoje stručnosti. Isto tako smatra da država ne bi nužno trebala sponzorirati takve događaje iz razloga što postoje kompanije koje bi to svojevolumno radile iz vlastite financijske koristi i promocije. Otpor koji vidi je još uvijek u konzervativnom društvu koje i dalje ima predrasude zbog neznanja o takvoj vrsti zarade i zabave. Smatra da bi se javnost trebala više informirati o potencijalima koje takav način života ima.

4. PREPORUKE ZA RAZVOJ TURIZMA E-SPORTOVA

S obzirom na razvijeni turizam koji Hrvatska ima te sve veću posjećenost svih dijelova Hrvatske kako ljeti, tako i ostatkom godine, Hrvatska ima veliki potencijal ukomponirati potpuno novi segment posjetitelja i otvoriti vrata ljudima kojima je *gaming/ e-sport* način života. Kontinentalni dio Hrvatske pruža veći potencijal u samom početku razvoja e-sport turizma, ne samo zbog prometne povezanosti, već zbog izvrsne internetske infrastrukture (svjetlovodne i 5G mreže) i same turističke ponude, koji, primjerice, grad Zagreb ili grad Osijek mogu ponuditi. Mogućnosti i kapaciteti za prihvaćanje turista u Hrvatskoj su dobri, uz prostor za nadogradnju i poboljšanje.

Mogućnost poboljšanja nalazi se u brznoj i funkcionalnoj prenamjeni konferencijskih dvorana na način da se dvorane pretvore u manje centre za održavanje kvalifikacijskih natjecanja. S obzirom na prirodu održavanja natjecanja u e-sportu (natjecanja se odvijaju u više faza), hoteli bi mogli ugostiti prvu fazu (kvalifikacijski dio natjecanja), dok bi polufinale i finale (predzadnja i zadnja faza natjecanja) mogli biti održani u većim dvoranama poput zagrebačke Arene ili dvorane Gradski vrt u Osijeku. U Hrvatskoj bi se mogli izgraditi *gaming* hoteli u mjestima koja imaju dostupnu svjetlovodnu internetsku infrastrukturu. Takvi hoteli bi trebali biti opremljeni sa računalima i popratnom perifernom opremom (miševi, tipkovnice, monitori) namjenjenima za igranje video igara te bi svaka soba (računalo) trebala imati pristup brzom internetu.

S daljnjim razvojem e-sport/ *gaming* turizma u kontinentalnom dijelu Hrvatske zbog same turističke ponude koja obuhvaća cijeli obalni dio Hrvatske, s lakoćom bi se gore opisani model mogao primijeniti i na Istru, Kvarner i Dalmaciju ukoliko se pokaže dovoljan interes za isto. Jedan od najbitnijih uvjeta koje Hrvatska mora zadovoljiti je pokrivanje najposjećenijih turističkih područja sa svjetlovodnom i 5G mrežom. Samim time bi Hrvatska poboljšala svoju konkurentnost i postala bi vidljiva na karti unutar e-sport/ *gaming* industrije.

Kada govorimo o *gaming* segmentu, kvalitetna infrastruktura je temelj za vrhunsko korisničko iskustvo. Bez obzira na to je li riječ o mrežnoj igrici putem različitih uređaja ili igranja u oblaku, uz punu 5G tehnologiju *gameri* neće osjetiti nikakvo zastajkivanje, niti čekati na učitavanje sadržaja. Brzina interneta, brzina odziva i kvaliteta slike u uvjetima kada se sve igra *online* ima još veću ulogu, posebice pri organizaciji virtualnih natjecanja.¹⁰

Cjelokupna turistička ponuda koja bi bila temeljena na natjecateljima/ igračima ne služi samo njima, već i ljudima koje igrači povedu kao pratnju, primjerice prijatelje i obitelji te se samim time dodatno ostvaruje veći broj noćenja i boravka u samoj turističkoj ponudi destinacije.

Važno je istaknuti da je recentna COVID-19 kriza pozitivno utjecala na razvoj gaming industrije, te je za očekivati s oporavkom klasičnog turizma da će doći i do intenzivnijeg razvoja turizma e-sportova. S obzirom na to da je taj oblik turizma u ranim fazama razvoja na svjetskoj razini, tu leži i velika prilika za Hrvatsku da se diferencira.

Osim nužnih zahtjeva (5G mreža i internetske optičke infrastrukture), Hrvatska ima dodatni plus, a to su kulturne i povijesne znamenitosti te prirodne ljepote, kao i dobar geografski položaj te samim time posjetitelji mogu uživati u bogatoj turističkoj ponudi. Ona se sastoji od kulturnih znamenitosti kao što su pulska Arena, opatijska rivijera, crkva sv. Donata u Zadru, šibenska katedrala, Dioklecijanova palača u Splitu, dubrovačke zidine te ostale kulturno povijesne znamenitosti, do 8 nacionalnih parkova (*NP* Plitvička jezera, *NP* Kornati, *NP* Risnjak, *NP* Brijuni, *NP* Krka, *NP* Mljet, *NP*

¹⁰ Matanović I. (25.03.2021.) Ovo je godina ekspanzije e-sporta u Hrvatskoj, a optika i 5G omogućit će golem napredak. jutarnji.hr. Preuzeto s: <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-je-godina-ekspanzije-e-sporta-u-hrvatskoj-a-optika-i-5g-omogucit-ce-golem-napredak-15060435> (10.4.2021.)

Sjeverni Velebit, NP Paklenica,) i 12 parkova prirode (PP Velebit, PP Medvednica, PP Vransko jezero, PP Papuk, PP Lonjsko polje, PP Kopački rit, PP Biokovo, PP Telašćica, PP Učka, PP Lastovsko otočje, PP Dinara, PP Žumberak-Samoborsko gorje)¹¹. Osim prirodnih ljepota i kulturnih znamenitosti turistička ponuda Hrvatske bogata je enološkom (istarskog Muškata, Žlahtine, Pošipa, iločke Graševine i sl.) i gastronomskom ponudom (dalmatinski pršut, slavonski kulen, fritule, paški sir i dr.).¹² Za sve ostale koji su više avanturističkog duha Hrvatska ima u ponudi *bungee jumping* s Krčkog mosta, rafting na Zrmanji, *zip lining* u blizini Plitvičkih jezera pod nazivom „Pazi Medo“ koji je ujedno i najduži *zipline* u Europi (dužine 1700 m).¹³ (Slika 4.1.) Dodatni plus navedenim atrakcijama predstavlja što su prepoznate i na azijskom tržištu, koje je i ponajviše uključeno u e-sportove, te stoga možemo govoriti o sinergiji klasičnog turizma i turizma e-sportova na tim tržištima.

Slika 4.1. Zipline „Pazi Medo“



Izvor: jutarnji.hr https://static.jutarnji.hr/images/live-multimedia/binary/2017/5/3/22/zip_line20-020517.jpg (11.4.2021.)

¹¹. Wikipedia (19.03.2021.) Hrvatski nacionalni parkovi i parkovi prirode. hr.wikipedia.org. Preuzeto s: https://hr.wikipedia.org/wiki/Hrvatski_nacionalni_parkovi_i_parkovi_prirode (10.4.2021.)

¹²Croatia.hr (19.02.2021.) Gastronomija & Enologija Puna okusa. croatia.hr. Preuzeto s: <https://croatia.hr/hr-HR/dozivljaji/gastronomija-i-enologija> (10.4.2021.)

¹³Korljan Z. (04.05.2017.) TESTIRALI SMO NAJDUŽI I NAJBRŽI ZIPLINE U EUROPI. jutarnji.hr. Preuzeto s: <https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/testirali-smo-najduzi-i-najbrzi-zipline-u-europi-ristala-sam-jureci-120-kmh-bila-sam-uvjerena-da-ce-mi-vjetar-odnijeti-kacigu-s-glave-5999701> (10.4.2021.)

Hrvatska ima preko 1000 otoka i jedrenje po Jadranu je jedna od dodatnih mogućnosti turističke ponude koja će zasigurno moći zadovoljiti i najzahtjevnije posjetitelje.

Kako bi se iskoristili svi nabrojani dragulji hrvatskog turizma, promocija turističke ponude bi trebala biti dodatno usmjerena na *gaming* populaciju kroz digitalne kanale, kako na međunarodnom tako i na domaćem tržištu.

Primjer izvrsne promocije Hrvatske je snimanje serije “*Game of Thrones*” na brojnim lokacijama u Dubrovniku i Splitu. Posjetitelji su bili iznimno zainteresirani za posjet dubrovačkim zidinama, kao i Dioklecijanovoj palači u Splitu na kojima je serija snimana. Video igre imaju gotovo identičan utjecaj na igrače kao što je serija imala na gledatelje. Tako su igrači serijala igre “*Assassins Creed*” bili više skloni posjetiti destinacije poput Rima, Venecije, New Yorka, Pariza, Istanbula i ostalih destinacija u kojima se radnja igara odvija, baš zbog povijesnog aspekta koji ide ruku pod ruku s promocijom same destinacije.¹⁴

¹⁴Stone T. (2016) *Travelling around the globe to find the best locations of the Assassin's Creed series*. Gamesradar.com. Preuzeto s: <https://www.gamesradar.com/assassins-creed-series-best-locations/> (9.4.2021.)

5. Zaključak

Zbog globalizacije i digitalizacije e-sport ima ogroman potencijal za dodatnu promociju turističkih destinacija, kako u Hrvatskoj tako i u svijetu. E-sport je daleko razvijeniji u ostatku svijeta u odnosu na Hrvatsku te prepoznavanje e-sporta kao mogućnosti za promociju turizma otvara vrata novim posjetiteljima - e-sport natjecateljima, njihovim obiteljima i prijateljima. Turizam bi najviše koristi imao od profesionalnih natjecanja, jer se događaju na određenim zanimljivim lokacijama. Kapaciteti za prihvata nove vrste gostiju u Hrvatskoj postoji uz mogućnost proširenja i prilagođavanja turističke ponude.

Širenjem svjetlovodnog interneta i 5G mreže dodatno se povećava potencijal za razvoj e-sporta u Hrvatskoj. Glavnu ulogu u razvoju e-sporta trebala bi imati Hrvatska turistička zajednica te sami informatičari i *gameri*. Glavni problem promocije i razvoja e-sporta je neznanje i neinformiranost ključnih ljudi u turizmu kao i konzervativno društvo, a s obzirom na veliki novčani iznos koji je u opticaju (preko 1,7 milijardi USD) e-sporta ovdje se definitivno ne radi samo o igri, već o ozbiljnom poslu, te bi u skoroj budućnosti Hrvatska trebala iskoristiti potencijale za razvoj ovog oblika turizma.

Literatura

Članci

1. Bányai, F., Griffiths, M.D., Király, O. (2019). The Psychology of Esports: A Systematic Literature Review. *Journal of .Gambl. Stud*, 35,351–365.
2. Freeman, G., Wohn, D. Y. (2017) eSports as an emerging research context at CHI: Diverse perspectives on definitions. *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (CHI EA'17)*, 1601–1608.
3. Griffiths, M. (2017) The psychosocial impact of professional gambling, professional video gaming and eSports.. *Casino Gaming International*, 28, 59–63.
4. Hamari, J., Sjöblom, M. (2017) What is eSports and why do people watch. *Internet Research*, 27 (2), 211-232.
5. Reitman J.G., Anderson-Coto M.J., Wu M., Lee J.S., Steinkuehler C. (2020) Esports Research: A Literature Review. *Games and Culture*. 15, 32-50.
6. Yu, H. (2018) Game on: The Rise of the eSports Middle Kingdom. *Media Industries*, 5 (1), 89–98.

Internet izvori:

1. Ford J. (13.02.2020.) *What is esports? A beginner's guide to competitive gaming*. gamesradar.com. Preuzeto s: <https://www.gamesradar.com/what-is-e-sports/> (9.4.2021)
2. Matanović I. (25.03.2021.) Ovo je godina ekspanzije e-sporta u Hrvatskoj, a optika i 5G omogućit će golem napredak. jutarnji.hr. Preuzeto s: <https://www.jutarnji.hr/life/gaming/ovo-je-godina-ekspanzije-e-sporta-u-hrvatskoj-a-optika-i-5g-omogucit-ce-golem-napredak-15060435> (10.4.2021.)
3. Gamepedia (28.02.2021.) Worlds 2020. lol.fandom.com. Preuzeto s: https://lol.fandom.com/wiki/2020_Season_World_Championship (9.4.2021.)
4. Polanco T. (06.11.2019.) *PUBG Global Championship 2019: Everything You Need to Know*. in.pcmag.com. Preuzeto s: <https://in.pcmag.com/playerunknowns-battlegrounds/133697/pubg-global-championship-2019-everything-you-need-to-know> (9.4.2021.)
5. Wikivoyage (29.0.3.2021.) Assassin's Creed Tour. en.wikivoyage.org. Preuzeto s: https://en.wikivoyage.org/wiki/Assassin%27s_Creed_Tour (9.4.2021.)
6. Sam S. (16.06.2015.) A must for those who have played Assassin's Creed: Brotherhood. tripadvisor.com. Preuzeto s: https://www.tripadvisor.com/ShowUserReviews-g187791-d191105-r280751147-Museo_Nazionale_di_Castel_Sant_Angelo-Rome_Lazio.html (9.4.2021.)
7. Rihelj G. (26.08.2020.) *PLAY NZ – Nova odlična kampanja Novog Zelanda fokusirana na gaming zajednicu*. hrturizam.hr. Preuzeto s: <https://hrturizam.hr/play-nz-nova-odlicna-kampanja-novog-zelanda-fokusirana-na-gaming-zajednicu/?fbclid=IwAR32tKoSgiWf7-jWs45PIqpKUtW6SU0bXu4jPjn8A24uK5Drh9oHlt2XI4E> (9.4.2021.)
8. Wikipedia (19.03.2021.) Hrvatski nacionalni parkovi i parkovi prirode. hr.wikipedia.org. Preuzeto s: https://hr.wikipedia.org/wiki/Hrvatski_nacionalni_parkovi_i_parkovi_prirode (10.4.2021.)
9. Croatia.hr (19.02.2021.) Gastronomija & Enologija Puna okusa. croatia.hr. Preuzeto s: <https://croatia.hr/hr-HR/doziviljaji/gastronomija-i-enologija> (10.4.2021.)

10. Korljan Z. (04.05.2017.) TESTIRALI SMO NAJDUŽI I NAJBRŽI ZIPLINE U EUROPI. jutarnji.hr. Preuzeto s:

<https://www.jutarnji.hr/vijesti/hrvatska/testirali-smo-najduzi-i-najbrzi-zipline-u-europi-vristala-sam-jureci-120-kmh-bila-sam-uvjerena-da-ce-mi-vjetar-odnijeti-kacigu-s-glave-5999701> (10.4.2021.)

11. Stone T. (2016) *Travelling around the globe to find the best locations of the Assassin's Creed series*. Gamesradar.com. Preuzeto s:

<https://www.gamesradar.com/assassins-creed-series-best-locations/> (9.4.2021.)

12. Pandos, K. (02.06.2018.) *Melbourne to Be Australia's Home of Esport*. premier.vic.gov.au. Preuzeto s:

<https://www.premier.vic.gov.au/melbourne-be-australias-home-esport> (12.4.2021.)

Popis slika

Slika 2.1. Dvorana za vrijeme održavanja svjetskog prvenstva u „*League of Legendsu*“

Slika 2.2. Dvorana za vrijeme svjetskog natjecanja u igri „*PuBG*“ 2019.godine

Slika 2.3. Unutrašnjost soba unutar *gaming* hotela

Slika 2.4. Rimski Kolosej redizajniran unutar igre „*Assassins Creed: Brotherhood*“

Slika 2.5. Geografska karta igre „*Play NZ*“

Slika 4.1. Zipline „*Pazi Medo*“

Prilozi

Prilog 1: Pojmovnik

Streamer - osoba koja uživo putem interneta prenosi sadržaj koji igra na vlastitom ekranu

Gaming - igranje video igara

Offline - izvanmrežno

Fanovi - ljubitelji

Streamanje - prenošenje sadržaja igre uživo publici

Developer - programer

Open world - otvoreni svijet

Game development - razvoj igre

Forte - najjači adut

International - međunarodno

Meta – (engl. *most effective tactics available*), kratica za najučinkovitija dostupna taktika

Skill-base - baza vještina

Item - artikal

Sore - srž

Target - cilj

Pool - bazen/nagradni fond

Online - na mreži

Match - utakmica/meč

Party - tulum

Art - umjetnost

Networking - umreživanje

Crypto - digitalna valuta

PuBG - kratica za igru "Playerunknown's Battlegrounds"

Cross - unakrsno

Bubble - balon

Casting - komentiranje i prenošenje sadržaja

Bracket - ždrijeb

Feng shui - drevna kineska vještina uređenja prostora i življenja u skladu s okruženjem

LARP – (engl. *Live action role play*) - glumljenje igranja igre u stvarnom životu

Zip lining - spuštanje niz uža / jahanje po užetu

NP- Nacionalni park

PP- Park prirode

CEO - (engl. *chief executive officer*) - glavni izvršni direktor

Prilog 2: Pitanja za intervju

1. Jeste li upoznati s oblikom turizma pod nazivom e-sports te smatrate li da je takav oblik turizma u Hrvatskoj razvijen?
2. Prema Vašem mišljenju i saznanjima, postoje li neka ograničenja (zakonska ili nezakonska) vezano za razvoj ovog oblika turizma?
3. Prema Vašem mišljenju tko bi trebao imati vodeću ulogu u RH u razvoju e-sports-a? Je li to Hrvatska turistička zajednica ili Ministarstvo turizma i sporta?
4. Prema Vašim saznanjima, postoji li na bilo koji način otpor razvoju ovakvog oblika turizma?
5. Koji preduvjeti su potrebni za razvoj e-sports-a u Republici Hrvatskoj (organizacijski, infrastrukturni, dostupnost i dr)?
6. Postoje li u RH e-sports organizacije, te smatrate li da imaju sposobnosti za organizacije međunarodnih turnira ili ih već organiziraju?
7. Postoji li mogućnost da se u RH organiziraju League of Legends turniri?
8. A primjerice ajmo reći *Fortnite*, kako gledate na to?
9. Što je sve potrebno za uspješnu organizaciju e-sport turnira?
10. Koliko takvi turniri mogu obuhvaćati sudionika postoji li kakav limit Koliko ljudi može sudjelovati?
11. Jesu li potrebne posebne dvorane za održavanje turnira i postoje li neki dodatni uvjeti koji su potrebni za pokretanje takvih turnira ?
12. Vidite li priliku za razvoj ovog oblika turizma u Hrvatskoj, i biste li izdvojili neku regiju zasebno?
13. S kojim još oblicima turizma bi se moglo spojiti ovakvu ponudu u budućnosti (npr avanturizam, party turizam ili drugo)?
14. Koliko otprilike takvi turniri vremenski traju? Koliko su vremenski zahtjevni, organizacijski, sama izvedba, nakon te organizacije?

Prilog 3: Popis intervjuiranih osoba

1. Nikola Stolnik (CEO, osnivač) *Good Game Global*
2. Domagoj Martinko - „Duki420“, hrvatski *streamer*