



Veleučilište u Virovitici

EKONOMIJA, TURIZAM, TELEKOMUNIKACIJE I RAČUNARSTVO



ET²eR

vol. VII, br. 1,
lipanj 2025.



Virovitica, University of Applied Sciences

ECONOMICS, TOURISM, TELECOMMUNICATIONS AND COMPUTER SCIENCE



ET²eR

vol. VII, no. 1,
june 2025.

Impressum

Nakladnik/Publisher:

Veleučilište u Virovitici - Virovitica University of Applied Sciences

Glavni urednik/Editor in chief:

doc.dr.sc. Dejan Tubić, prof.struč.stud, glavni urednik

Izvršni urednik/Executive Editor:

dr.sc. Željka Kadlec, v.pred.

Lektura/Linguistic Adviser:

Ivana Vidak Teskera, dipl.bibl. i prof.

Tehnički urednik/Technical Editor:

Siniša Kovačević, mag.ing.tech.inf., pred.

Adresa uredništva/Address of the Editorial Board:

Veleučilište u Virovitici
Matije Gupca 78, 33000 Virovitica
Tel: +385 33 721 099
Fax: +385 33 721 037
E-mail: urednik@vuv.hr

ISSN 2670-8930

DOI: <https://doi.org/10.70077/et2er>

Naslovnica/Front Page:

Veleučilište u Virovitici/Virovitica University of Applied Science

Grafičko oblikovanje/Graphic Design:

Veleučilište u Virovitici/Virovitica University of Applied Science

Izlazi od/Since:

2019. godina/Year 2019.

Učestalost izlaženja časopisa/Publishing frequency:

Dva puta godišnje/Biannually

ET²eR

Uredništvo/Editorial Board:

doc.dr.sc. Dejan Tubić, prof.struč.stud., glavni urednik, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Željka Kadlec, v.pred., izvršna urednica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

Siniša Kovačević, mag.ing.tech.inf., pred., tehnički urednik, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Irena Bosnić, prof.struč.stud., članica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Anita Prelas Kovačević, prof.struč.stud., članica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Zrinka Blažević Bognar, prof.struč.stud., članica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Mladena Bedeković, prof.struč.stud., članica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

dr.sc. Damir Ribić, prof.struč.stud., član, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

Ivan Heđi, dipl.ing., v.pred., član, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

Ivana Vidak Teskera, dipl.bibl. i prof., v.pred., članica, *Veleučilište u Virovitici, Virovitica, Hrvatska*

izv.prof. dr.sc. Domagoj Karačić, član, *Ekonomski fakultet u Osijeku, Osijek, Hrvatska*

prof.dr.sc. Mato Bartoluci, član, *Ekonomski fakultet Zagreb, Zagreb, Hrvatska*

prof.dr.sc. Oliver Kesar, član, *Ekonomski fakultet Zagreb, Zagreb, Hrvatska*

prof.dr.sc. Željko Požega, član, *Ekonomski Fakultet u Osijeku, Osijek, Hrvatska*

doc.dr.sc. Saša Petar, prof.struč.stud., član, *Sveučilište Sjever, Koprivnica, Hrvatska*

dr.sc. Vlado Halusek, prof.struč.stud., član, *Osnovna škola Kloštar Podravski, Kloštar Podravski, Hrvatska*

dr.sc. Igor Petrović, prof.struč.stud., član, *Parpar d.o.o., Bjelovar, Hrvatska*

dr.sc. Sanela Vrkljan, v. pred., član, *Visoka škola Aspira, Zagreb, Hrvatska*

izv.prof.dr.sc. Đordije Vasiljević, član, *Faculty of Sciences, University of Novi Sad, Department of Geography, Tourism and Hotel Management*

prof.dr.sc. Viktória Szente, član, *Hungarian University of Agriculture and Life Sciences (MATE) Kaposvár Campus, Institute of Agriculture and Food Economics, Kaposvár, Mađarska*

dr.sc. Joanna Pioch, član, *Faculty of Economics and Finance, Sopot University of Applied Sciences, Sopot, Poljska*

prof.dr.sc. Slagjana Stojanovska, član, *Skopje, Makedonija*

ET²eR

Predgovor

”

Časopis „ET²eR – ekonomija, turizam, telekomunikacije i računarstvo” obuhvaća teme iz područja ekonomije, s posebnim naglaskom na poduzetništvo i menadžment, turizma, kao i teme iz domene informacijskih i komunikacijskih tehnologija te računalnog programiranja. Časopis se bavi i onim temama koje su povezane s problematikom interdisciplinarnog pristupa gore navedenih područja.

Časopis „ET²eR“ namijenjen je svima koji žele dati doprinos poticanju i razvijanju primijenjene stručne djelatnosti. Svrha časopisa je upoznavanje šire javnosti s novostima iz navedenih područja i popularizacija struke. Stoga ohrabrujem sve potencijalne autore da prijave svoje radove za objavljivanje.

Zahvaljujem se svim autorima, recenzentima, uredništvu časopisa na znanju i trudu uloženom na kreiranje ovog broja časopisa „ET²eR – ekonomija, turizam, telekomunikacije i računarstvo”.

“

Glavni urednik

doc. dr. sc. Dejan Tubić, prof. struč. stud.

ET²eR

Recenzenti - *Reviewers*

Marin Galić

Sveučilište Sjever- *University North*

Željka Kadlec

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Mladena Bedeković

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Ivana Vidak Teskera

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Anita Prelas Kovačević

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Irena Bosnić

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Marijana Špoljarić

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Danijela Vakanjac

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Lana Domšić

Veleučilište Baltazar Zaprešić- *Baltazar Zaprešić Polytechnic*

Rikard Bakan

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Tomislav Hublin

Međimursko Veleučilište u Čakovcu - *Međimurje University of Applied Sciences in Čakovec*

Enes Ćiriković

Veleučilište u Virovitici - *Virovitica University of Applied Sciences*

Mateja Petračić

Veleučilište u Karlovcu - *Karlovac University of Applied Sciences*

Mirjana Trstenjak

Međimursko veleučilište u Čakovcu - *Međimurje University of Applied Sciences in Čakovec*

Sendi Deželić

Veleučilište Baltazar Zaprešić- *Baltazar Zaprešić Polytechnic*

Sadržaj

Utjecaj ulaganja u obrazovanje na gospodarski rast u Finskoj i Kini

1

Dinko Štetić

Tko je pustolovni turist?

Who is an Adventure Tourist?

2

Dejan Tubić

Esport i njegov potencijal kao nova grana sportskog turizma

Esports and its potential as a new branch of sports tourism

3

Mateja Petračić
Marko Čanić

Digitalna transformacija muzeja kroz primjenu umjetne inteligencije

Digital transformation...

4

Ivanković Luka

Emoji kao jezik moderne komunikacije i način na koji ga generacije oblikuju u digitalnom prostoru

Emoji as a language of modern communication and the way generations shape it in the digital space

5

Martina Jukić

Esport i njegov potencijal kao nova grana sportskog turizma

Esports and its potential as a new branch of sports tourism

Mateja Petračić¹, Marko Čanić²

¹Veleučilište u Karlovcu, Trg J. J. Strossmayera 9, Karlovac, Hrvatska, mpetracic@vuka.hr

²Veleučilište u Karlovcu, Trg J. J. Strossmayera 9, Karlovac, Hrvatska, markocanic419@gmail.com

Sažetak

Esport, kao brzorastuća industrija, postaje sve značajniji segment globalnog tržišta sportskog turizma. Hrvatska, s obzirom na svoj geografski položaj, tehnološki napredak i razvoj e-sport zajednice, ima potencijal da postane regionalno i globalno središte za e-sportske događaje i turnire, čime bi se dodatno mogao unaprijediti turistički sektor. Rad prezentira mogućnosti e-sporta kao nove grane sportskog turizma u Hrvatskoj te analizira kako organizacija e-sportskih događanja može utjecati na privlačenje posjetitelja, na poticanje lokalnog gospodarstva i promociju Hrvatske na globalnoj razini. Cilj istraživanja je analizirati potencijal e-sporta u kontekstu sportskog turizma, razmotriti prednosti i izazove njegove integracije u turističku ponudu Hrvatske te predložiti konkretne smjernice za daljnji razvoj. Rad analizira postojeće prakse u Hrvatskoj i inozemstvu, kao i procjenu tržišnih trendova u industriji e-sporta. Također, rad ispituje povezanost e-sportskih događanja s drugim segmentima turizma, poput kongresnog turizma, te istražuje mogućnosti suradnje s lokalnim organizatorima i turističkim zajednicama. Predmet istraživanja obuhvaća identifikaciju ključnih čimbenika koji doprinose uspješnosti e-sportskih manifestacija, kao i ulogu infrastrukture, promocije i strateškog planiranja u kreiranju održivih i profitabilnih e-sportskih događanja. Kroz detaljnu analizu, rad prikazuje kako e-sport može postati važan element u razvoju hrvatskog sportskog turizma, s naglaskom na ekonomske, kulturne i socijalne aspekte ovog novog fenomena.

Ključne riječi

Esport, gaming, Hrvatska, sportski turizam, turniri

Abstract

Esports, as a fast-growing industry, is becoming an increasingly important segment of the global sports tourism market. Croatia, given its geographical position, technological progress and development of the esports community, has the potential to become a regional and global hub for esports events and tournaments, thus could further improve the tourism sector. This paper explores the possibilities of e-sports as a new branch of sports tourism in Croatia, analyzing how the organization of e-sports events can influence attracting visitors, stimulating the local economy and promoting Croatia on a global level. The aim of the research is to analyze the potential of e-sports in the context of sports tourism, to consider the advantages and challenges of its integration into the tourist offer of Croatia, and to propose concrete guidelines for further development. The research is based on the analysis of existing practices in Croatia and abroad, as well as on the assessment of market trends in the esports industry. Also, the paper will examine the connection of e-sports events with other segments of tourism, such as Congress tourism, and explore possibilities of cooperation with local organizers and tourist communities. The subject of the research includes the identification of key factors that contribute to the success of e-sports events, as well as the role of Infrastructure, Promotion and strategic planning in the creation of sustainable and profitable e-sports events. Through a detailed analysis, the paper will show how e-sports can become an important element in the development of Croatian sports tourism, with an emphasis on the economic, cultural and social aspects of this new phenomenon.

Keywords

Croatia, E-sports, gaming, sports tourism, tournament

Uvod

Esport je fenomen koji je u nekoliko posljednjih godina privukao globalnu pozornost te na taj način postao osim industrije koja je namijenjena za zabavu, pokretač ubrzanog ekonomskog rasta. Esport ulazi u oblik natjecateljskog igranja raznih videoigara koji se afirmirao i prilagodio globalnoj industriji. Najveći postotak igrača jest u dobi od 16 do 35 godina. Rad analizira utjecaj esportskih događanja na turističku ponudu Hrvatske, ekonomske učinke kroz potrošnju posjetitelja i stvaranje radnih mjesta te izazove integracije esporta u turistički sektor. Također, ispituje povezanost esporta s kongresnim i event turizmom te mogućnosti primjene uspješnih primjera iz svijeta, poput Južne Koreje i Švedske. Ključni čimbenici uspješnosti uključuju infrastrukturu, organizaciju i promociju. Hrvatska raspolaže potencijalnim lokacijama poput Arene Zagreb i Zagrebačkog Velesajma, no potrebna su dodatna ulaganja. Idealni primjer poput IEM Katowice, koji je privukao 170.000 posjetitelja i donio 50 milijuna dolara prihoda, pokazuju ekonomski potencijal esporta. Rad razmatra infrastrukturne izazove, percepciju esporta u turizmu te financijska ulaganja, uz naglasak na ulogu esporta u razvoju kongresnog turizma i suradnju s tehnološkim sektorom.

Cilj rada je analiza i procjena potencijala esporta kao nove grane sportskog turizma u Republici Hrvatskoj. Kroz detaljnu deskriptivnu analizu za koju su se koristili sekundarni izvori podataka, cilj je identificirati ključne čimbenike uspješnosti kao i izazove u integraciji esporta u hrvatsku turističku ponudu. Nadalje cilj je predlaganje konkretnih smjernica za daljnji razvoj esport turizma u Hrvatskoj s naglaskom na kulturne, socijalne i ekonomske aspekte fenomena. U radu se primarno koristi deskriptivna analiza sekundarnih podataka kako bi se procijenio potencijal esporta u kontekstu hrvatskog sportskog turizma. Podatci su prikupljeni iz relevantnih znanstvenih i stručnih publikacija, izvješća industrije, tržišnih istraživanja kao i medijskih istraživanja uz službene dokumente. Korištene metode analize uključuju sadržajnu analizu, komparativnu analizu i deskriptivnu statistiku s ciljem identifikacije trendova, potencijala i izazova.

Kada se uzme u obzir porast organiziranja međunarodnih turnira te masovnost publike koja je

pasivno uključena u esport na način da je u funkciji promatrača, esport se može promatrati kao nova grana sportskog turizma. Masovnost esporta rezultirala bi otvaranjem značajnih turističkih mogućnosti, kako za lokalne, tako i za globalne turističke destinacije. Dakle, govori se o potencijalu esporta u turističkom sektoru, s fokusom na razvoj događaja koji privlače turiste i posjetitelje, te stvaraju potencijal za ekonomski i gospodarski razvoj same destinacije. Većim razvojem e sporta, potiče se i razvoj infrastrukture i kapaciteta koji ispunjavaju preduvjete za provođenje natjecanja i uvježbavanja. Esport je jedna od medijski najekspoziranijih kategorija sporta. Također, kategorija je danas dostupna na većini kladionica kao jedna od opcija pa korisnici usluga mogu staviti ulog na svog favorita u navedenoj kategoriji. Ozbilnost esporta potkrjepljuje činjenica da je Svjetsko prvenstvo u „League of Legends (LOL)“ u jednom trenutku pratilo više od 6,4 milijuna gledatelja.

Za usporedbu, nogomet koji je najpraćeniji sport na svijetu, 2024. godine je za finale Europskog prvenstva nogometnu utakmicu gledalo 23,8 milijuna gledatelja (Guardian, 2024). Ukoliko se esport promatra unutar regionalnog okvira Republike Hrvatske, dolazi se do zaključka da se zaostaje i prema broju igrača i prema rezultatima. Naravno da se Hrvatska ne može uspoređivati s vodećom svjetskom silom u kategoriji, a to je SAD.

Esport se razvija paralelno s videoigrama. Što je više igara na tržištu, veće su šanse da će esport također imati više gledatelja, odnosno, samih sudionika. Prvo zabilježeno sudjelovanje, odnosno natjecanje, održalo se 1972. godine na Sveučilištu Stanford, studenti su igrali igru Spacewar na turniru koji je nosio ime „Intergalactic Spacewar Olympics“. Tada je pobjednik osvojio godišnju pretplatu na Rolling Stone časopis. Osamdesetim godinama dolazi do sve veće komercijalizacije videoigara te do organiziranja brojnih natjecanja (Bousquet, 2021). U navedenom periodu ključni događaj bio je Space Invaders Championship koji je okupio 10 000 ljudi diljem SAD-a te je na taj način videoigre promovirao i smjestio u mainstream kulturu. Početkom devedesetih godina dolazi do popularizacije osobnih računala te lokalnih mreža „(LAN, eng. Local Area Network)“ koja je tada omogućila igranje igara kao što su Quake i Doom. Istovremeno videoigre poput StarCraft i Street Fighter postaju jedne od ključnih u razvoju elektroničkog sporta, posebice u Južnoj

Koreji koja postaje središte ove industrije. Na prvom Quake turniru, koji se zvao „Red Annihilation“ pobjednik je osvojio Ferrarijev automobil od strane dizajnera igre, Johna Carmacka. Nakon turnira dolazi do formiranja prve profesionalne esport lige, „Cyberathlete Professional League (CPL)“ (Olsen, 2015).

Početak 2000-tih godina zbog mogućnosti korištenja streaming platformi i širokopojasnog interneta, dolazi do još većeg globalnog dosega esporta. Održavanje turnira poput „World Cyber Games (WCG)“ koji je osnovan 2000. godine te „Electronic Sports World Cup (ESWC)“ obilježilo je ovaj period. Navedeni događaji su prekretnica za suvremeni esport. Na navedenim turnirima igre koje valja istaknuti bile su „Counter-Strike (CS)“, Warcraft III te „Defense of the Ancients (DotA)“. Igre su za vrijeme manifestacija bile iznimno popularne. Također, vrlo je bitno spomenuti činjenicu da je Južna Koreja predvodila trend s razvojem nacionalnih televizijskih kanala poput „(MBCGame, eng. Mechanized Cash Bingo game)“ i „(OGN, eng. Ongamenet)“ koji su emitirali natjecanja u igrama kao što je StarCraft. Period koji je uslijedio tijekom 2010-tih je bio ključan za esport iz razloga što su u tom razdoblju zabilježeni najveći porasti. Twitch, osnovan 2011. godine je streaming platforma koja je privukla veliki broj ljubitelja igara, bilo u pasivnom obliku, ukoliko su promatrali svoje najdraže igrače koji igraju njima zanimljive igre ili u aktivnom obliku, ukoliko su streamali igre. Platforma Twitch 2020. godine imala je 9 milijardi sati gledanja. Na toj platformi u tom razdoblju najviše su se emitirali LoL, „Defense of the Ancients 2 (DotA 2)“, Overwatch kao i Fortnite te su postali globalni fenomeni, posebice Fortnite koji je najigranija videoigra na svijetu. Ovdje valja spomenuti turnire poput „The International“ i „League of Legends World Championship“ koji privlače milijune gledatelja diljem svijeta te imaju milijunske nagradne fondove. Osim Twitcha kao platforme treba istaknuti YouTube Gaming te Facebook Gaming (Jenny i sur., 2024).

1. Esport u brojkama, utjecaj na lokalnu ekonomiju, turizam i infrastrukturu

Za vrijeme pandemije COVID-19 većina sportskih događanja bila je obustavljena zbog raznih mjera i zabrana. Zbog toga je esport dobio priliku i pobudio velik interes javnosti. Predviđa se da će do 2025. godine broj gledatelja esporta dosegnuti 640,8 milijuna na globalnoj razini. Do 2030. godine

predviđa se da će tržište sponzorstava premašiti 160 milijardi USD.

Prema izvješću tvrtke Technavio, vjeruje se da će u razdoblju od 2025. do 2030. godine azijsko-pacifička regija činiti 44% tržišnog udjela.

Povećanje turističkog prometa kroz esport turnire je postalo također jedan od bitnih faktora u turizmu. Pod tim se misli na turnire poput League of Legends World Championshipa i The Internacional. Takvi događaji ne privlače samo gledatelje iz drugih zemalja, nego i obožavatelje i profesionalce koji putuju zbog specifičnih interesnih događanja. Posjetitelji esport događanja, u većini slučajeva dolaze nekoliko dana ranije prije održavanja manifestacije, kako bi imali priliku uživati u pratećim aktivnostima poput sajмова, poslovnih susreta, u lokalno-kulturnoj ponudi, itd. Navedeno dodatno povećava djelovanje ekonomskih učinaka na destinaciju, a tako i na smještaj, ugostiteljstvo, transport i turizam u cjelini (Ruby, 2022).

1.1 Esport središta

Esport je izrastao kao specifična niša u turizmu. Navedeni oblik turizma motivira posjetitelje da planiraju putovanja, odnosno dolaske koji su usmjereni na već navedeno aktivno i pasivno sudjelovanje, ili u službi promatrača ili igrača koji se natječu u timu ili individualno. Destinacije, odnosno gradovi u kojima se provode esport aktivnosti, definitivno bi trebale imati rast u broju noćenja kao i rast turističke usluge. Destinacija, ukoliko postane poznata po održavanju esport događanja, ima priliku biti deklarirana kao „esport centar“ što ju brendira kao esport destinaciju. Primjeri za to su Švedski Jönköping (dom DreamHack festivala) te Katowice u Poljskoj (Intel Extreme Masters). Navedeni gradovi su primjer kako se destinacija može pozicionirati kao važna tehnološka i kulturna destinacija. Elektronički sport uz povećanje broja dolazaka i noćenja i turističkog prometa u cjelini, također uz to stvara percepciju samog grada kao inovativnog, tehnološkog te infrastrukturno razvijenog. Dakle esport natjecanja su prepoznata kao velike turističke atrakcije, a osim toga one donose i dugoročne koristi za sveukupnu infrastrukturu iz razloga što za provođenje esport aktivnosti postoje određeni preduvjeti. Kada se govori o preduvjetima, oni uključuju specijalizirane prostore za streaming i događanja, naprednu tehnološku opremu, konferencijske centre, nove sportske dvorane, visoko razvijen, odnosno vrlo brzi pristup internetu, LED ekrane, VR tehnologiju te ostatak infrastrukture koja

stvara dugoročnu korist zajednici. Turniri i događaji su masovnog tipa, odnosno za vrijeme istih će se veće koncentracije ljudi nalaziti unutar destinacije u istom ili sličnom vremenskom razdoblju. Zbog masovnosti samih događanja i zbog povećane potražnje za različitim ugostiteljskim uslugama koje uključuju restorane, kafiće, sve tipove hotela i ostalo, potrebno je proširiti i prilagoditi ponudu destinacije. Turisti koji dolaze u destinaciju za vrijeme esport događanja često traže specijalizirane i integrirane usluge, poput prijevoza, organiziranih tura po gradu, druženja s omiljenim igračima i slično. Ponuda također može uključivati tematske ture povezane s igrama, pop-up događaje i promocije brendova, čime se unutar destinacije proširuje ekonomska aktivnost povezana sa samim turizmom (Besombes, 2023).

2. Esport u Republici Hrvatskoj i njegov potencijal

Esport u Hrvatskoj bilježi značajan rast, ali u velikoj mjeri zaostaje za razvijenijim tržištima kada je riječ o ovoj kategoriji. Iz Republike Hrvatske je 306 igrača sudjelovalo na 1115 turnira. Na turnirima je osvojen sveukupni iznos od 2 182 884,02 USD nagradnog fonda. Najpopularnija igra među hrvatskim esportasima je LoL, s kojim se osvojilo 723 534,89 USD, što čini 33, 15 % ukupnih zarada od esporta u RH. Najuspješniji hrvatski esport igrač je Luka „Perkz“ Perković. Luka je profesionalni je igrač LoL-a, rođen je 1998. godine u Zagrebu, a na međunarodnoj je sceni postigao izvanredne rezultate. Rezultate je uspio postići igrajući za timove G2 Esports i Cloud9, osvojio je brojne značajne turnire i nagrade. Prema najnovijim podacima, zarada od Perkz-a iznosila je oko 585 736,60 USD. Prema podacima iz 2017. godine, u Republici Hrvatskoj je više od 100 000 ljudi redovito pratilo esport događaje, a broj pratitelja je od tada definitivno u značajnom porastu. U 2022. godini, hrvatska gaming industrija prihodovala je iznos od 61,4 milijuna eura, što predstavlja porast ukupne dobiti od oko 10 % u odnosu na prethodnu 2021. godinu.

2.1. Razvoj Esporta u Republici Hrvatskoj

U Hrvatskoj, razvoj esporta možemo pratiti kroz nekoliko ključnih faza:

Počeci esporta: Esport u Hrvatskoj počinje rasti početkom 2000-ih, kada se formiraju prvi gaming timovi i organiziraju manji turniri. Međutim, pravi

uzlet događa se sredinom 2010-ih, kada su se pojavile prve veće esportske organizacije i kada je nastala prva ozbiljna infrastruktura za esport (Dorčić, 2023).

Formiranje esportskih organizacija: Organizacije kao što su Reboot i Fragfest postale su ključne u organiziranju regionalnih esportskih turnira. Reboot, primjerice, organizira najveći regionalni gaming i esport event u Hrvatskoj – Reboot InfoGamer, koji okuplja tisuće posjetitelja i globalne brendove, te predstavlja važan korak prema internacionalizaciji esporta u Hrvatskoj.

Međunarodni uspjesi: Hrvatska je sve prisutnija na globalnoj esportskoj sceni, a nekoliko hrvatskih timova i igrača postigli su značajan uspjeh. Na primjer, tim A1 Adria League okuplja najbolje igrače iz regije, a Hrvatska ima i svoju profesionalnu organizaciju Nanobit, koja je podržala razvoj esport timova.

3. Esport kao dio sportskog turizma

S obzirom na sve veći broj posjetitelja koji sudjeluju na esportskim turnirima, postoji jasna povezanost između esporta i turističke industrije. Reboot InfoGamer je najbolji primjer kako esport može funkcionirati kao atrakcija za turiste. Ovaj event ne samo da okuplja domaće i strane posjetitelje, već i privlači internacionalne brendove, medije i igrače, stvarajući time dodatan ekonomski i promotivni učinak za Hrvatsku.

Ekonomski učinci: Na temelju izvještaja iz 2019. godine, Reboot InfoGamer privukao je oko 35.000 posjetitelja u Zagrebu, generirajući značajnu ekonomsku aktivnost kroz potrošnju na smještaj, hranu, transport i ulaznice. Prema podacima organizatora, ukupan prihod od eventa procijenjen je na nekoliko milijuna kuna, a lokalni restorani, hoteli i drugi poslovni sektori zabilježili su povećanje prometa tijekom trajanja događanja.

Kongresni turizam: Osim samih turnira, esport može biti most prema razvoju kongresnog turizma u Hrvatskoj. Na primjer, DreamHack, jedan od najvećih esportskih festivala, koji surađuje s različitim gradovima diljem svijeta organizirajući konferencije i sajmove tehnologije paralelno s natjecanjima. Takvi događaji mogu privući poslovne ljude i investitore koji imaju interesa u industriji video igara, tehnologije i startup sektora.

4. Analiza Infrastrukture i Potencijala

Hrvatske

Za ozbiljan razvoj esport turizma, Hrvatska mora investirati u infrastrukturu koja može podržati velike međunarodne esportske događaje. Ključni aspekti infrastrukture uključuju:

Tehnička oprema: Da bi Hrvatska mogla organizirati globalne esportske turnire, potrebna je visoka kvaliteta internetske povezanosti, s velikim kapacitetima za live streaming i online prijenose. Esportski događaji često zahtijevaju specijalizirane servere i izuzetnu tehničku podršku, što predstavlja dodatni izazov za lokalne organizatore.

Prostor za događanja: Hrvatska posjeduje nekoliko dvorana koje bi mogle poslužiti kao domaćin esportskih turnira. Arena Zagreb i Zagrebački Velesajam imaju potrebnu infrastrukturu za veliki broj posjetitelja, dok su gradovi poput Splita i Rijeke također potencijalni centri za buduće esportske događaje. Međutim, potrebna su dodatna ulaganja u tehnološku opremu i specijalizirane objekte.

5. Izazovi za daljnji razvoj esporta u Hrvatskoj

Iako Hrvatska ima potencijala za razvoj esport turizma, suočava se s nekoliko izazova:

Ograničena ulaganja: Glavni izazov za rast esport turizma je nedostatak značajnih ulaganja u infrastrukturu i promociju. Hrvatska bi trebala povećati ulaganja u tehničku opremu, educirati mlade stručnjake i organizatore, te podići svijest među turističkim zajednicama o važnosti esporta kao atrakcije (Mujanović, 2024).

Kulturološke barijere: U mnogim dijelovima Hrvatske, tradicionalni oblici turizma (poput kulturnog, sunčanog i obalnog turizma) dominiraju, dok esport, kao relativno nov fenomen, može naići na skepticizam. Potrebno je promijeniti percepciju esporta i predstaviti ga kao ozbiljan sportski segment s velikim turističkim potencijalom.

6. Globalni trendovi i primjeri

Hrvatska može učiti iz globalnih primjera, poput Poljske i Švedske, koje su uspješno implementirale esport u turističku ponudu. Na primjer, IEM Katowice u Poljskoj, koji svake godine privuče tisuće

posjetitelja, postao je značajan izvor prihoda za lokalnu ekonomiju i turističku industriju. Podaci iz 2019. godine pokazali su da je samo Intel Extreme Masters „(IEM Katowice, eng. Intel Extreme Masters)“ privukao više od 170,000 posjetitelja, generirajući više od 50 milijuna dolara u prihodu za grad.

Esport ima veliki potencijal za postati važan segment hrvatskog sportskog turizma. Iako postoje brojni izazovi u pogledu infrastrukture, ulaganja i promocije, postojeći primjeri poput Reboot InfoGamer pokazuju da Hrvatska već posjeduje ključne elemente za uspješan razvoj esport turizma. S pravim pristupom – uključujući povećanje ulaganja u infrastrukturu, promociju i suradnju s globalnim brendovima – Hrvatska može postati regionalno središte za esport i privući značajan broj međunarodnih posjetitelja.

7. Platforme za esport u Republici Hrvatskoj

Igranje videoigara u Republici Hrvatskoj moguće je provoditi kroz nekoliko platformi i konzola na kojima su dostupne videoigre. Od konzola valja istaknuti PlayStation, Xbox, Nintendo. Ostale platforme su Epic Games Store, Steam, iOS i Android.

7.1 Gaming industrija u Republici Hrvatskoj

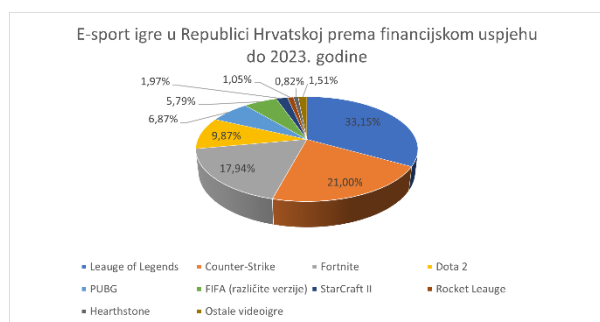
Kada se govori o središtu gaming industrije u Hrvatskoj, tada se može reći da se grad Novska profilira kao središte s ambicioznim planovima za razvoj infrastrukture i obrazovanja u navedenom sektoru. Grad Novska planira izgradnju Centra gaming industrije, koji bi se protezao na gotovo 9 hektara zemljišta u Poduzetničkoj zoni Novska. Projekt uključuje akcelerator i inkubator gaming industrije te infrastrukturu za sveučilišne studentske programe, kao i prateće studentske i sportske sadržaje. Ukupna vrijednost projekta procijenjena je na 60 milijuna eura. Prva faza projekta koja je vrijedna 26,3 milijuna eura, trebala bi započeti 2025. godine (Cubrad, 2024).

U Novskoj se provode edukacije i programi za razvoj videoigara, gdje su uključeni programi za studente i srednjoškolce. Planira se otvaranje petogodišnjeg visokoobrazovnog programa koji bi zaprimao maksimalan broj od 50 studenata, te srednjoškolskog programa koji bi uključivao 24 učenika svake godine. Kampus će kapacitetom obuhvaćati smještaj za 400 osoba te će osigurati smještaj u

domovima, konferencijsku dvoranu, menzu te sportsku dvoranu. Uz sve navedeno, u projekt ulazi izgradnja esport arene koja će imati kapacitet od 4000 mjesta, što može biti izvrsna podloga za održavanje velikih gaming natjecanja i događaja. Projekt može pozicionirati grad Novsku kao regionalno središte esporta.

U Hrvatskoj broj zaposlenih u području esporta iznosi 532. Od toga 29,39 % otpada na žene, što Hrvatsku svrstava u vrh europskih zemalja po zastupljenosti žena u ovom području.

SLIKA 1. Esport igre u Republici Hrvatskoj prema financijskom uspjehu do 2023. godine.



Izvor: <https://www.esportsearnings.com/> - vlastita izrada uz dane podatke.

5. Zaključak

Esport, kao brzorastuća industrija, ima ogroman potencijal za razvoj sportskog turizma u Hrvatskoj. Organizacija međunarodnih esportskih turnira i događanja može značajno doprinijeti povećanju turističkog prometa, jačanju lokalnog gospodarstva i promociji Hrvatske kao inovativne destinacije. Iskustva svjetskih esport centara, poput Katowica i Jönköpinga, pokazuju kako pravilno usmjerena ulaganja u infrastrukturu, promociju i strateško planiranje mogu donijeti dugoročnu ekonomsku korist. Iako se Hrvatska tek počinje profilirati u ovom sektoru, projekti poput gaming centra u Novskoj pokazuju pozitivan smjer razvoja. Ključni izazovi uključuju potrebu za jačom institucionalnom podrškom, razvojem specijalizirane infrastrukture i povećanjem svijesti o esportu kao legitimnoj grani sportskog turizma. Suradnja između turističkog sektora, lokalnih zajednica i tehnoloških kompanija mogla bi omogućiti Hrvatskoj da iskoristi globalni trend rasta esporta i pozicionira se kao prepoznatljivo esport središte u regiji.

Literatura

- [1] Anamarija Mujanović (2024). E-sport: Ako očekujete brzu ili laku zaradu, i ne pokušavajte. [online] Lidermedia.hr. Available at: <https://lidermedia.hr/tehnolozi/e-sport-ako-ocekujete-brzu-ili-laku-zaradu-i-ne-pokusavajte-159023> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [2] Anon, (n.d.). DreamHack - Where the gaming community comes to life. [online] Available at: <https://dreamhack.com/>.
- [3] A1 Hrvatska. (2023). Vijesti | A1 Hrvatska. [online] Available at: <https://www.a1.hr/tko-smo-mi/vijesti/-/news/1961/reboot-infogamer-powered-by-a1-nadmasio-ocekivanja-i-potvrdio-titulu-najveceg-regionalnog-gejming-eventa> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [4] Bousquet, J., & Ertz, M. (2021). eSports: historical review, current state, and future challenges. In Handbook of Research on Pathways and Opportunities into the Business of Esports (pp. 1-24). IGI Global.
- [5] Besombes, J., Cote, B., & Scholz, T. (Eds.). (2023). Routledge Handbook of Esports. Routledge. (pp. 327-337).
- [6] Bloomberg Adria (2023). esport | Bloomberg Adria. [online] Bloomberg Adria. Available at: <https://hr.bloombergadria.com/t/24884/esport> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [7] Cyber.ba. [online] Cyber.ba. Available at: <https://cyber.ba/globalna-gaming-statistika-za-2024-godinu-koliko-internet-korisnika-igra-video-igre/#statistika-udio-internet-korisnika-po-drzavama>.
- [8] Cubrad.Admin (2024). PISMO. [online] PISMO. Available at: <https://inkubator-pismo.eu/> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [9] Dorčić, P. (2023). Prepoznatljivost i razvoj e-sporta u Hrvatskoj i regiji (Doctoral dissertation, University of Zagreb. Faculty of Croatian Studies. Department of Communication Sciences).
- [10] ESL. (2024). Live Legendary - ESL. [online] Available at: <https://eslgaming.com> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [11] Esports Earnings. (2019). Esports Earnings :: Prize Money / Results / History / Statistics. [online] Available at: <https://www.esportsearnings.com/>.
- [12] Exploding Topics. (2021). 25 Mind Blowing Esports Stats (2023). [online] Available at: <https://explodingtopics.com/blog/esports-statistics#esports-market-growth>.
- [13] Good Game Global (2024). GOOD GAME ZAGREB 2024 | Good Game Global. [online] Good.game. Available at: <https://good.game/zagreb> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [14] Jenny, S. E., Besombes, N., Brock, T., Cote, A. C., & Scholz, T. M. (Eds.). (2024). Routledge handbook of esports. Taylor & Francis.
- [15] MarketWatch. (2025). Online Gaming Market to Grow by USD 120.2 Million (2025-2029) with Rising Popularity of E-Sports Boosting the Market, Report on AI Impact on Market Trends - Technavio. [online] Available at: <https://www.marketwatch.com/press-release/online-gaming-market-to-grow-by-usd-120-2-million-2025-2029-with-rising-popularity-of-e-sports-boosting-the-market-report-on-ai-impact-on-market-trends-technavio-e186e8cd> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [16] Newzoo. (2025). Games Market Reports and Forecasts. [online] Available at: <https://newzoo.com/games-market-reports-and-forecasts> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [17] Narodne-novine.nn.hr. (2019). Nacionalni program športa 2019. – 2026. [online] Available at: https://narodne-novine.nn.hr/clanci/sluzbeni/2019_07_69_1394.html [Accessed 19 Feb. 2025].
- [18] Novska.hr. (2025). Kampus gaming industrije uvršten u projekte koji revitaliziraju Sisačko-moslavačke županije. [online] Available at: <https://novska.hr/hr/on-line-vijesti/kampus-gaming-industrije-uvrsten-u-projekte-koji-revitaliziraju-sisacko-moslavacke> [Accessed 19 Feb. 2025].

- [19] Olsen, A. H. (2015). The evolution of eSports: An analysis of its origin and a look at its prospective future growth as enhanced by Information Technology Management tools. arXiv preprint arXiv:1509.08795.
- [20] PwC (2023). Outlook for the Sports Market in North America: PwC. [online] PwC. Available at: <https://www.pwc.com/us/en/industries/tmt/library/sports-outlook-north-america.html>.
- [21] Reboot InfoGamer. (2024). Početna - Reboot InfoGamer. [online] Available at: <https://www.rebootinfogamer.hr/> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [22] Ruby, D. (2022). 38+ eSports Statistics for 2022 (All Trends, Facts & Data). [online] demandsage. Available at: <https://www.demandsage.com/esports-statistics/>.
- [23] Reboot InfoGamer. (2024). Početna - Reboot InfoGamer. [online] Available at: <https://www.rebootinfogamer.hr/> [Accessed 19 Feb. 2025].
- [24] Redakcija (2024). Cyber.ba. [online] Cyber.ba. Available at: <https://cyber.ba/globalna-gaming-statistika-za-2024-godinu-koliko-internet-korisnika-igra-video-igre/#statistika-udio-internet-korisnika-po-drzavama> [Accessed 19 Feb. 2025].