

eSPORT TRŽIŠTE - JEDAN OD KLJUČNIH SEGMENTATA GAMING INDUSTRIJE

# Liga virtualnih šampiona

eSport, moda ili budućnost? Učestalo pitanje današnjice, i generalno aktuelna tema u svetu investicija i biznisa. Ali, da se vratimo korak unazad, od toga kako je nastala evolucija organizovanog elektronskog takmičenja u video igricama. Počeci eSporta datiraju još iz 1971. godine, kada je grupa studenata na Stamford univerzitetu održala takmičenje u jednoj od prve video igre Spacewar. Danas, 50 godina kasnije, ako posmatramo razvoj eSporta možemo identifikovati brojne faktore koji su uticali na eksploziju prihoda i investicija.

---

**eSport je u 2020. godini dostigao vrednost od 1,1 milijarde dolara sa planiranim rastom do 1,6 milijardi dolara u 2023.**

---

Primeru radi, eSport tržište kao jedan od ključnih segmenata gaming industrije, u 2020. godini je dostiglo vrednost od 1,1 milijarde dolara sa planiranim rastom do 1,6 milijardi dolara u 2023., uz pozitivan uticaj na sve učesnike tržišta. Ko čini ovaj sveobuhvatan ekosistem? Pre svega fanovi koji prate uživo ili online takmičenja i bodre svoje timove/igrače. Samo u 2020. zabeležen je broj od 495 miliona globalnih gledalaca što pozicionira eSport čak ispred nekih od važnijih bejzbol utakmica u Americi. Takođe, veliki apetit sponzora iz različitih industrija je podstaknut popularizacijom ovog načina zabavljanja, pogotovo činjenicom da skoro polovinu fanova čine osobe uzrasta između 10 i 35 godina, takozvana „nevidljiva“ generacija koja živi bez tradicionalnih medija (TV, radio, novina). Međutim, stubove ovog ekosistema čine vlasnici igrice, organizatori događaja i timovi/igrači koji zapravo učestvuju u kreiranju sadržaja elektronskih takmičenja, stvarajući trendove koji se uspešno godinama unazad integrišu u globalnu kulturu.

eSport je u velikoj meri pogodio ovu stratosferu zbog društvene komponente strimovanja igara uživo. Platforme za striming specifične za video igre, poput Twitch-a i YouTube Gaming-a, pružaju fanovima direktnu vezu sa igračima i timovima, dok je više popularnih društvenih mreža omogućilo da te veze napreduju. Interesantan podatak koji nam govori, zapravo, o popularnosti platformi i eSporta jesu sati provedeni gledajući eSport aktivnosti, koji su u prvom kvartalu 2021. godine na Twitch-u iznosili čak 6,3 milijarde sati gledanja. Samom popularizacijom eSporta, baš kao i u tradicionalnim sportovima, esportski timovi/igrači dobijaju vlasnike, franšize, ugovore o sponzorstvu, novčane nagrade od osvajanja turnira i još mnogo toga – sve doprinoseći njihovoj ukupnoj proceni, koja za najplaćenijeg igrača na svetu iznosi sedam miliona dolara.

Nesporno je da se ovakav jedan trend brzo širi planetom. Zamislite samo koliko puta ste čuli da se deca „ne skidaju“ sa računara ili mobilnih telefona, dok roditelji i ne znaju šta to tačno oni gledaju. U velikom broju slučajeva to je ga-

---

**Podrška države za razvoj eSporta i gaming industrije je od velike važnosti. Poljska je u samo par godina uspela da istakne gaming zajedno sa eSportom kao nacionalni brend. Na taj način Poljska je uspela da razvije svoje manje gradove u eSport domaćine**

---

ming ili eSport, što predstavlja jedan od prvih znakova da je eSport među nama. Kod nas postoji nekoliko organizacija koje se bave razvojem i približavanjem ovih trendova Srbiji, ali dva faktora koja će uticati na rast eSporta su sigurno regulatorno okruženje i rast investicija (kapitalnih ili sponzorstva). Jedan od najvećih izazova na tržištu eSporta su nedefinisani regulatorni okviri, poput nereguliranih statusa eSport igrača koji se ne vode kao profesionalni sportisti i koji se suočavaju sa konfuzijom oko pla-



*Piše: Miloš Pavlović, biznis analitičar u konsultantskoj kući Egzakta Advisory*

ćanja poreza. U ovom segmentu, učešće i volja države za razvoj eSporta i gaming industrije je od velike važnosti. Na primer, Poljska je u samo nekoliko godina uspela da istakne gaming zajedno sa eSportom kao nacionalni brend. Na taj način Poljska je uspela da razvije svoje manje gradove u eSport domaćine, kao i da otvori put ostalim segmentima kao što su, obrazovanje i nove poslovne pozicije u sferi izrade hardvera/softvera. Stvaranjem sigurnog okruženja, država će podstaći brojne inovacije i investicije kao alate za ulazak na tržište. Danas postoje brojni venture i private equity fondovi koji ulažu u eSport, kao i poznate ličnosti, poput fudbalera Davi-

da Bechkama i košarkaša Michaela Jordana. Jasno je da ko prvi uskoči u voz brzorastuće industrije eSporta, tj. bude „first mover“, u Srbiji će ostvariti ključnu konkurentsku prednost i pridobiti najveći tržišni udeo našeg regiona. Ali, za početak jako je bitno biti svestan šta je zapravo eSport, kao i kontinuirano pratiti trendove dinamične industrije kako bi se investiralo na pravom mestu, u pravo vreme, i došlo do željenih ishoda.