

Utjecaj EU fodova na razvoj industrije video igara u Europskoj Uniji

Sokolić, Matija

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:599348>

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

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



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Poslovanje i menadžment

Utjecaj EU fondova na razvoj industrije video igara u Europskoj Uniji

Student

Matija Sokolić

Mentor

Hrvoje Smoljić, struč. spec. Oec., pred.

Koprivnica, rujan 2022. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

| | | |
|-----------------------------|--|--|
| ODJEL | Odjel za ekonomiju | |
| STUDIJ | preddiplomski stručni studij Poslovanje i menadžment | |
| PRISTUPNIK | Matija Sokolić | MATIČNI BROJ 3467/336 |
| DATUM | 30.09.2022. | KOLEGIJ Upravljanje industrijama zabavnih medija |
| NASLOV RADA | Utjecaj EU fondova na razvoj industrije video igara u Europskoj Uniji | |
| NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU | The impact of EU funds on the development of the video game industry in the European Union | |


| | | | |
|----------------------|--|--------|----------|
| MENTOR | Hrvoje Smoljić | ZVANJE | predavač |
| ČLANOVI POVJERENSTVA | 1. doc. dr. sc. Joško Lozić - predsjednik | | |
| | 2. dr. sc. Katerina Fotova Čiković. - član | | |
| | 3. Hrvoje Smoljić pred. - mentor | | |
| | 4. doc. dr. sc. Trina Mjeda - zamjenski član | | |
| | 5. | | |

Zadatak završnog rada

| | |
|------|--------------|
| BROJ | 340/PIM/2022 |
| OPIS | |

Video igre kao medij su odavno prestigle mnoge ustaljene oblike medija koji se u široj javnosti još uvijek percipiraju kao moćniji i financijski isplativiji. U tom pogledu, Europska Unija radi značajne napore kako bi njena industrija video igara dostigla daleko snažnije industrije u SAD-u, Kini i Japanu.

Zadatak ovog rada je prikazati utjecaj EU fondova na razvitak industrije video igara u Europi ističući važnost i utjecaj fondova za određene zemlje članice Europske Unije. Rad će kao takav analizirati EU program "Kreativna Europa" i utjecaj istog na pojedine zemlje članice, kao i analizirati konkurentne industrije video igara. Usput će na konkretnom primjeru analizirati proces i uvjete povlačenja sredstava iz fondova Europske Unije uz svrhu financiranja razvoja video igara.

| | | | |
|----------------|-------------|----------------|--|
| ZADATAK URUČEN | 30. 9. 2022 | POTPIS MENTORA |  |
|----------------|-------------|----------------|--|

Sažetak

U današnjem suvremenom svijetu tehnologija napreduje iz dana u dan, pa tako i industrija video igara. U radu se objašnjava utjecaj EU fondova na razvitak industrije video igara u Europi te se ističe važnost i utjecaj fondova za određene zemlje članice Europske Unije. Glavnu ulogu u procesu dobivanja potpora ima program Kreativna Europa kojemu je cilj povećati konkurentnost te poduprijeti stvaranje europskih djela. EU fondovi su novac europskih građana koji se dodjeljuju za provedbu raznih projekata, pa tako i za razvoj video igara. Industrija video igara u strelovitom je rastu, a po prihodima je pretekla i filmsku i glazbenu industriju te zbog toga Europska Unija želi dodatno dati na važnosti industriji video igara raznim potporama.

Ključne riječi: EU fondovi, industrija video igara, Kreativna Europa

Summary

In today's modern world, technology advances day by day, and so does the video game industry. The paper explains the influence of EU funds on the development of the video game industry in Europe and highlights the importance and influence of the funds for individual EU member states. The main role in the process of obtaining support is played by Creative Europe program, which aims to increase competitiveness and support the creation of European works. EU funds are money from European citizens that are allocated for the implementation of various projects, including the development of video games. The video game industry is growing rapidly, and in terms of revenue it has overtaken the film and music industry, and for this reason the European Union wants to give additional importance to the video game industry in various grants.

Key words: EU funds, video game industry, Creative Europe

Popis korištenih kratica

EU – Europska Unija

SAD – Sjedinjene Američke Države

BDP – Bruto domaći proizvod

RH – Republika Hrvatska

EUR – Euro

USD – Američki dolar

ESI – Europski strukturirani i investicijski fondovi

FPS – First Person Shooter

EGDF – European Games Developer Federation

VR – Virtual Reality

MSP – Managed Service Provider

MMOS – Massively Multiplayer Online Science

HPA – Human Protein Atlas

DNK – Deoksiribonukleinska kiselina

RNA – Ribonukleinska kiselina

HAVC – Hrvatski audiovizualni centar

WRAP – The Western Region Audiovisual Producers Fund

SADRŽAJ

| | |
|---|----|
| 1. UVOD | 1 |
| 2. EUROPSKI FONDOVI | 2 |
| 1.1. Kohezijski fond..... | 3 |
| 1.2. Europski fond za regionalni razvoj | 3 |
| 1.3. Europski socijalni fond..... | 4 |
| 1.4. Europski poljoprivredni fond za ruralni razvoj | 4 |
| 1.5. Europski fond za pomorstvo i ribarstvo | 5 |
| 2. INDUSTRIJA VIDEO IGARA | 6 |
| 3. PROGRAM KREATIVNA EUROPA..... | 9 |
| 3.1. Financiranje video igara u svrhu znanosti | 12 |
| 4. FINANCIRANJE EUROPSKIH VIDEO IGARA | 14 |
| 4.1. Belgija | 14 |
| 4.2. Hrvatska..... | 15 |
| 4.3. Danska | 15 |
| 4.4. Finska..... | 16 |
| 4.5. Francuska..... | 16 |
| 4.6. Njemačka | 16 |
| 4.7. Grčka..... | 17 |
| 4.8. Irska | 17 |
| 4.9. Italija | 18 |
| 4.10. Norveška..... | 18 |
| 4.11. Španjolska..... | 18 |
| 4.12. Nizozemska..... | 19 |
| 5. USPOREDBA INDRUSTRIJE VIDEO IGARA EUROPE SA SAD-om I KINOM..... | 20 |
| 5.1. Usporedba industrije video igara SAD-a i Europe | 22 |
| 5.2. Usporedba industrije video igara Kine i Europe | 23 |
| 6. PRIMJER IZ HRVATSKE – KAKO DOBITI NOVAC OD EUROPSKE UNIJE ZA RAZVOJ VIDEO IGRE | 26 |
| 7. ZAKLJUČAK..... | 27 |
| 8. LITERATURA..... | 28 |
| 9. POPIS SLIKA, GRAFIKONA I TABLICA..... | 32 |

1. UVOD

Industrija video igara raste iz dana u dan, što potvrđuje i broj aktivnih igrača koji je krajem prošle godine iznosio čak 2,73 milijarde. Iako je nastala u prošlom stoljeću, industrija video igara u svojim počecima nije imala toliku popularnost kao što je ima danas, a razlog tome je napredak tehnologije te pojava Interneta. Pojavom Interneta video igre postaju popularnije, pogotovo kada su nastale prve video igre koje omogućuju „online verziju“ tj. igranje sa stvarnim ljudima, a ne sa računalom. Video igre se neprekidno usavršavaju te nude razne žanrove kao što su npr. akcijski, avantura, sportski...

Predmet istraživanja ovog rada biti će utjecaj europskih fondova na industriju video igara u Europi. Biti će objašnjeno na koji način države članice Europske Unije mogu dobiti potpore za razvoj vlastite industrije putem programa Kreativna Europa.

Europski fondovi su financijski instrumenti za provedbu javne politike, tj. to je novac građana, koji se određenim pravilima i procedurama dodjeljuje raznim korisnicima. Kao što je ranije spomenuto, video igre su u strelovitom rastu, a to je prepoznala i Europska Unija koja putem svojeg programa Kreativna Europa pruža potpore za mnoge projekte kako bi se europska industrija video igara mogla suprotstaviti svjetskim velesilama poput SAD-a i Kine.

U prvom djelu govorit ću općenito o EU fondovima te o njihovoj važnosti za sve članice Europske Unije. Istaknut ću važnost jedne od najznačajnijih javnih politika Europske Unije, a to je Kohezijska politika kojoj je svrha smanjiti gospodarske i socijalne razlike. Dakako, biti će opisan i projekt Kreativna Europa koji je namijenjen za potporu europskim kulturama i kreativnim sektorima. Važno je istaknuti i potprogram MEDIA koji im veliku važnost što se tiče potpora za video igre. U središnjem djelu pažnju ću usmjeriti na financiranje europskih video igara, kojim metodama se provodi, koji su potrebni uvjeti te potrebna pravila kojih se treba držati. Isto tako, detaljnije ću pojasniti kako to funkcionira za svaku državu posebno koju je obuhvatio potprogram MEDIA. Zatim slijedi usporedba europske industrije video igara sa svjetskim silama, SAD-om i Kinom, te ću na kraju dati primjer dobivanja potpore za razvoj hrvatske industrije video igara te iznijeti zaključak.

2. EUROPSKI FONDOVI

Europski fondovi su financijski instrumenti za provedbu pojedine javne politike Europske unije u zemljama članicama. Javne politike Europske unije, država članica i država kandidatkinja temelj su za određivanje ciljeva čije ostvarenje će se poticati financiranjem kroz EU fondove. EU fondovi su novac europskih građana koji se, sukladno određenim pravilima i procedurama, dodjeljuju raznim korisnicima za provedbu projekata koji trebaju pridonijeti postizanju ključnih javnih politika EU. Europske javne politike donose se za razdoblje od 7 godina te se nazivaju financijskom perspektivom.

Kratkoročni cilj EU je uspješan izlaz iz krize, a dugoročni cilj je ostvariti pametan, održiv i uključiv gospodarski rast, te uspostaviti bolji sustav upravljanja za budućnost. EU je postavila pet ključnih ciljeva u strategiji „Europa 2020“, ključnom dokumentu za razdoblje od 2010. do 2020. godine, a koji trebaju biti ostvareni do 2020. godine: (1) zaposleno je 75% stanovništva u dobi od 20 do 64 godine; (2) 3% BDP-a EU-a ulaže se u istraživanje i razvoj; (3) emisije stakleničkih plinova smanjene su za 20% u odnosu na 1990. godinu, 20% energije crpi se iz obnovljivih izvora i energetska učinkovitost povećana je za 20%; (4) stopa ranog napuštanja školovanja manja je od 10% i barem 40% osoba u dobi od 30 do 34 godine završilo je visokoškolsko obrazovanje; i (5) barem 20 milijuna ljudi manje živi u siromaštvu ili u opasnosti od siromaštva i socijalne isključenosti.

Eu financira širok raspon projekata i programa u područjima kao što su: regionalni i urbani razvoj, zapošljavanje i socijalna uključenost, poljoprivreda i ruralni razvoj, pomorska i ribarstvena politika, istraživanje i inovacije, te humanitarna pomoć. Zajednički prioriteti Europske unije su: (1) poticanje prijenosa znanja i inovacija u poljoprivredi, šumarstvu i ruralnim područjima, (2) jačanje isplativosti i konkurentnosti svih vrsta poljoprivrede te promicanje inovativnih poljoprivrednih tehnologija i održivog upravljanja šumama, (3) promicanje organizacije lanca opskrbe hranom, dobrobiti životinja te upravljanje rizikom u poljoprivredi, (4) obnavljanje, očuvanje i poboljšanje ekosustava povezanih s poljoprivredom i šumarstvom, (5) promicanje učinkovitosti resursa te poticanje pomaka prema gospodarstvu s niskom razinom ugljika otpornom na klimatske promjene u poljoprivrednom, prehrambenom i šumarskom sektoru, i (6) promicanje društvene uključenosti, suzbijanja siromaštva te gospodarskog razvoja u ruralnim područjima.

Jedna od najznačajnijih javnih politika Europske unije je Kohezijska politika, za koju je u financijskom razdoblju 2014.-2020. izdvojeno 376 milijardi eura. Osnovna svrha kohezijske

politike jest smanjiti značajne gospodarske, socijalne i teritorijalne razlike koje postoje između regija Europske unije, ali i jačati globalnu konkurentnost europskog gospodarstva. Kohezijska politika Europske unije financira se iz tri glavna fonda, a na raspolaganju su u ovoj financijskoj perspektivi još dva fonda. Europski fond za regionalni razvoj i Europski socijalni fond poznati su i pod nazivom strukturni fondovi, a svih pet fondova ima zajednički naziv Europski strukturni i investicijski fondovi (ESI fondovi). Središnje koordinacijsko tijelo Republike Hrvatske nadležno za upravljanje ESI fondovima je Ministarstvo regionalnog razvoja i fondova Europske unije.

1.1. Kohezijski fond

Namijenjen je za države članice Europske unije čiji je bruto nacionalni dohodak po stanovniku manji od 90% prosjeka Europske unije te financira projekte iz područja prometa i okoliša. Iz fonda se mogu financirati aktivnosti vezane uz:

- Transeuropske transportne mreže i paneuropski koridori;
- Transportnu infrastrukturu koja pridonosi okolišno održivom urbanom i javnom prometu, interoperabilnost transportnih mreža diljem EU;
- Okolišnu infrastrukturu radi preuzimanja EU standarda zaštite okoliša;
- Učinkovito korištenje energije i obnovljivih izvora energije.

Korisni fonda su uglavnom tijela javne vlasti, ali i poslovni sektor (kroz sudjelovanje u postupcima javne nabave za isporuku dobara usluga i obavljanje radova kao što su različite studije, građevinski radovi i slično).

1.2. Europski fond za regionalni razvoj

Namijenjen je za ulaganja u proizvodne investicije s ciljem otvaranja radnih mjesta, infrastrukturne investicije te lokalni razvoj i razvoj malog i srednjeg poduzetništva. Iz fonda se mogu financirati aktivnosti vezane uz:

- Produktivna ulaganja koja pridonose stvaranju i očuvanju održivih radnih mjesta, kroz izravne potpore za ulaganja u mala i srednja poduzeća.
- Ulaganja u infrastrukturu pružanja osnovnih usluga građanima u području energetike, okoliša, prometa te informacijskih i komunikacijskih tehnologija.
- Ulaganja u socijalnu, zdravstvenu i obrazovnu infrastrukturu.

- Razvoj unutarnjeg potencijala podržavanjem lokalnih i regionalnih razvoja i istraživanja te inovacija.

Korisnici fonda su istraživački centri, lokalne i regionalne vlasti, škole, korporacije, trening centri, državna uprava, mala i srednja poduzeća, sveučilišta, udruge. Osim za njih, sredstva će biti dostupna i za javna tijela, neke organizacije privatnog sektora (osobito mala poduzeća), nevladine organizacije, volonterske organizacije. Strane tvrtke s bazom u regiji koja je pokrivena relevantnim operativnim programom mogu se također prijaviti pod uvjetom da zadovoljavaju europska pravila javne nabave.

1.3. Europski socijalni fond

Namjena mu je poticanje poduzetništva i pomoć posloprimcima u pronalaženju boljih radnih mjesta. Iz fonda se mogu financirati aktivnosti vezane uz:

- Ulaganja u ljudske resurse (cjeloživotno učenje, inovacije i poduzetništvo, usavršavanje vještina za upravljanje, profesionalno usmjeravanje, obuka predavača u različitim stručnim područjima).
- Podršku povratku nezaposlenih među aktivnu radnu snagu (financiranje seminara, treninga).
- Prilagodbu gospodarskim promjenama (produktivnija organizacija rada, ciljanje znanja i vještina, zapošljavanje i obuka).
- Pristup tržištu rada (modernizacija i jačanje institucija, aktivne mjere zapošljavanja).
- Socijalnu uključenost (borba protiv diskriminacije, zapošljavanje, pomoć i usluge).
- Podršku radu službi za zapošljavanje (umrežavanje s istraživačkim centrima, izrada i provedba studija o potrebama za određenim profilom radne snage).

Korisnici fonda su javna uprava, udruženje radnika i poslodavaca, nevladine organizacije, dobrotvorne ustanove i tvrtke.

1.4. Europski poljoprivredni fond za ruralni razvoj

Namijenjen je za poboljšanje upravljanja i kontrole nad politikom ruralnog razvoja; ulaganje u uspostavu ekološke i teritorijalne ravnoteže, zaštitu klimatskih uvjeta i uvođenje inovacija u poljoprivredni sektor. Iz fonda se mogu financirati aktivnosti vezane uz:

- Poticanje transfera znanja i inovacija u poljoprivredi, šumarstvu i ruralnim područjima.
- Jačanje konkurentnosti svih vrsta poljoprivrede i povećanje održivog gospodarstva.
- Promicanje organizacije prehrambenog lanca i upravljanje rizicima u poljoprivredi.
- Obnovu, očuvanje i promicanje ekološke ovisnosti o poljoprivredi i šumarstvu
- Promicanje učinkovitosti resursa i pomak potpora prema niskim razinama ugljičnog dioksida i klimatski prilagodljivoj poljoprivredi, prehrani i šumarstvu.
- Promicanje socijalne uključenosti, smanjenje siromaštva i gospodarski razvoj ruralnih područja.

Korisnici su poljoprivredni gospodarski subjekti, poljoprivredne organizacije, udruge i sindikati, udruge za zaštitu okoliša, organizacije koje pružaju usluge u kulturi zajednice, uključujući medije, udruge žena, poljoprivrednici, šumari i mladi.

1.5. Europski fond za pomorstvo i ribarstvo

Namjena mu je osiguranje sredstava ribarskoj industriji i priobalnim zajednicama s ciljem njihove prilagodbe promijenjenim uvjetima u sektoru i postizanja gospodarske i ekološke održivosti. Fond je osmišljen na način da osigura održivo ribarstvo i industriju akvakulture (uzgoj ribe, školjkaša i podvodnog bilja). Iz fonda se mogu financirati aktivnosti vezane uz:

- Održivi razvoj ribarstva, akvakulture i ribolovnih područja.
- Naknade za dodatne troškove u najudaljenijim regijama za ribarske proizvode i akvakulturu.
- Integriranu pomorsku politiku i popratne mjere.

Korisnici fonda su gospodarski subjekti i udruge u državama članicama Europske unije.

2. INDUSTRIJA VIDEO IGARA

Igre koje se odvijaju na osobnim računalima, igraćim konzolama, dlanovnicima (tabletima) i mobitelima nazivamo video igre (često i računalne ili digitalne igre). Prve video igre nastale su 50-tih godina 20. stoljeća i bile su grafički vrlo jednostavne, a kako su se poboljšavale tehničke karakteristike računala, postajale su sve složenije. Već krajem 20. stoljeća omogućeno je stvaranje video igara koje pružaju virtualne stvarnosti nalik na ono u stvarnom životu. Proširenost Interneta omogućila je i igranje online te učinila video igre još dostupnijima. Popularnost video igara strelovito raste. Krajem 2017. u svijetu je bilo 2,21 milijarde korisnika video igara, a broj igrača do 2021. povećao se na 2,73 milijarde. Industrija video igara prihodima je već pretekla glazbenu i filmsku industriju zajedno. Postoji na tisuće različitih video igara, i svakodnevno nastaju nove. Neprekidno se usavršavaju, dobivaju nova tehnička, vizualna i sadržajna svojstva te ih je vrlo teško klasificirati. Način klasifikacije koji koriste sami igrači (i industrija video igara) je žanrovska. Žanrovi u video igrama u velikoj su mjeri određeni i vrstom aktivnosti koja se traži od samih igrača. No i ta se podjela često mijenja jer neprekidno nastaju novi žanrovi.

Žanr video igara kategorija je igara koje dijele slične karakteristike igranja. Žanrovi video igara nemaju veze s pričom ili samom postavkom, već s tim kako igrač postoji u tom svijetu. Npr. Simulacija video igara smješta igrače u virtualni svijet koji oponaša aspekte stvarnog svijeta, dok su pucačke igre u prvom licu (FPS) obično definirane njihovom perspektivom u prvom licu i teškim igrama korištenjem oružja velikog dometa. Neki od najpoznatijih žanrova video igara su:

- **Akcijski** – akcijske igre usredotočene su na fizičke izazove koji zahtijevaju koordinaciju ruka-oko i brze reflekse. Strijelci u prvom licu, platformi, borbene igre, pobjednici, igre preživljavanja i ritam igre dio su žanra akcije.
- **Avantura** – avanturističke igre sadrže minimalnu borbu, usredotočujući se uglavnom na narativ i rješavanje zagonetki kako biste napredovali u igri.
- **Igranje uloga** – igre s ulogama, poznate kao RPG-ovi, posebno su impresivne igre, koje koriste opsežnu svjetsku izgradnju i znanje kako bi pružile detaljan svijet igara u kojem igrač igre kontrolira glavnog junaka.
- **Strategija** – igre koje se odnose na korištenje strateškog razmišljanja za uspjeh.

- **Sportski** – sportske igre omogućuju igračima da se natječu sa ili protiv drugih igrača iz stvarnog života ili računala.

Slika 1. Counter Strike - Global Offensive, pucačka igra iz prvog lica



Izvor: <https://www.pcmag.com/reviews/counter-strike-global-offensive-for-pc>, dostupno 2.8.2022.

„Iako, video igre postoje već više od pola stoljeća, tek su u protekla dva desetljeća prerasle u beskonačna zajednička internetska iskustva, često s tisućama igrača koji su istodobno u interakciji. Te masovne internetske igre za više igrača fokusiraju se na napredak lika koji igrač kontrolira, takozvanog avatara, u izmišljenom svijetu. Za razliku od tipičnih pucačkih igara iz prvog lica, igrači u masovnim internetskim igrama za više igrača imaju potpunu kontrolu nad tjelesnim izgledom, razvojem i obilježjima svojeg avatara. Svijet u kojemu se zbiva ta radnja mnogo je veći u odnosu prema pucačkim igrama iz prvog lica, s tisućama igrača koji mogu istodobno biti u interakciji u istom virtualnom svijetu. Nadalje, ta je globalna igra trajna po tome što se, bez obzira na to je li pojedini igrač trenutno uključen, Zemlja nastavlja okretati u tom kibernetičkom svijetu mijenjajući se i razvijajući.“ (Susan Greenfield, 2018)

„Sve veća proizvodnja video sadržaja izravno je utjecala na glavne društvene mreže koje su omogućile svojim korisnicima dodatne aplikacije za proizvodnju video sadržaja. Pregledavanje sadržaja u realnom vremenu pridonijelo je ubrzanju razvoja streaming

tehnologije. Mogućnosti streaminga izravno su omogućile daljnji razvoj industrije video igrica. Razvoj tehnologije streaminga omogućio je korištenje glazbenih sadržaja u video igricama što je značajno djelovalo na prihode. Korištenje prava na glazbene sadržaje u različitim video sadržajima, globalna glazbena industrija prikazuje prihode od sinkronizacije.“ (Lozić, 2021)

„Video igre nisu odmah sinonim za romantiku, ali igre igranjem uloga igračima mogu pružiti priliku za flert, uspostavljanje digitalnih odnosa, pa čak i doživjeti bliskost s unaprijed programiranim likovima u igri. Video igre već se prepoznaju kao nezaobilazni dio svakodnevnice te ih se može analizirati kao koncept „kulturne baštine“. Znanstvenici često žele zanemariti i ograničiti utjecaj video igrica na „kulturnu baštinu“, ali još više od toga nastoje kritizirati utjecaj i prikaz povijesti u video igricama.“ (Lozić, 2021)

„Zahvaljujući globalizaciji i internetu, programeri videoigara trenutno pokušavaju ući na nova tržišta lokalizacijom svojih videoigara na druge jezike. Video igrice privlače ljude iz razloga koji uključuju uživanje, druženje, suradnju, ali i tražnje priznanja, stvaranje društvenog statusa, bijeg od svakodnevnice i sl. Igranje video igara može imati i svoje problematične aspekte koje se mogu istraživati iz različitih diskursa. Tržište video igara je već toliko razvijeno da se usporedno razvilo i tržište rabljenih igara, te rabljene opreme za igranje. Često su retro verzije pojedinih hit igrica iz prošlosti koje prestignu popularnost originala. Osim toga, broj korisnika koji prate profesionalne igrače, nadmašuje broj mjesečno aktivnih igrača. Zanemarivo malo broj studija analizira industriju video igrica u kontekstu marketinških poslovnih aktivnosti. Tehnološki razvoj i rast prodaje video igara i digitalne glazbe izravno je utjecao na porast vrijednosti mreže korisničkih zajednica na pojedinim društvenim mrežama.“ (Lozić, 2021)

Industrija video igara ili gaming industrija je gospodarski sektor koji se bavi razvojem, marketingom i unovčavanjem video igara. Unovčavanje video igara je postupak kojim proizvod vraća novac onima koji su uključeni u stvaranje same igre ili polažu vlasništvo nad autorskim pravima. Točne metode zarađivanja mogu varirati između igara; s primjetnim razlikama u metodologiji koja se najčešće događa između igara različitih žanrova i platformi. Osim toga, ove metode mogu utjecati na razvoj igre, tako da utjecaju na odluke o dizajnu na temelju njihove vjerojatnosti da doprinesu financijskom uspjehu igre. Industrija video igara obuhvaća desetine raznih disciplina koje zapošljavaju tisuće ljudi širom svijeta, kao što su: dizajn video igara, dizajn umjetnosti, razvoj igara, modificiranje video igre, produkcija, programiranje igara, izdavaštvo igara, studije igara, testiranje igara i sl.

3. PROGRAM KREATIVNA EUROPA

Kreativna Europa je program EU-a namijenjen potpori europskim kulturnim i kreativnim sektorima. Program je započeo 2014. godine kada su dotadašnji samostalni programi Kultura i MEDIA, spojili u zajednički program pod nazivom Kreativna Europa. U programskom razdoblju 2021. – 2027. program Kreativna Europa nadovezuje se na nasljeđe koje proizlazi iz prijašnjeg razdoblja te nastavlja poticati kulturne organizacije i institucije da steknu i razviju širu publiku, da se bave trenutnim društvenim pitanjima i podržavaju mlade umjetnike u nastajanju.

Program ima dva cilja:

- Čuvati, razvijati i promicati europsku kulturu i jezičnu raznolikost i baštinu;
- Povećati konkurentnost i gospodarski potencijal kulturnih i kreativnih sektora, posebno audiovizualnog sektora.

Konkretnije, specifični ciljevi su:

- Unaprijediti umjetničku i kulturnu suradnju na europskoj razini; poduprijeti stvaranje europskih djela; ojačati gospodarsku, socijalnu i vanjsku dimenziju europskih kulturnih i kreativnih sektora; pospješiti inovacije i mobilnost.
- Poticati suradnju u području inovacija, održivosti i konkurentnosti.
- Promicati međusektorske inovativne i suradničke aktivnosti te raznoliko, neovisno i pluralističko medijsko okruženje/medijsku pismenost, čime se podržava sloboda umjetničkog izražavanja, međukulturni dijalog i socijalna uključivost.
- Osim toga, Kreativna Europa podržava nastojanja i dobru praksu koji doprinose ostvarivanju ključnih prioriteta Europske komisije, kao što su Europski zeleni plan, uključivost i rodna ravnopravnost.

Kreativna Europa podijeljena je u tri potprograma:

1. potprogram Kultura, koji obuhvaća kulturne i kreativne sektore (osim audiovizualnog sektora);
2. potprogram MEDIA, koji obuhvaća audiovizualni sektor;

3. Međusektorski potprogram, koji olakšava suradnju među kulturnim i kreativnim sektorima i obuhvaća sektor informativnih medija.

Ukupni proračun za programsko razdoblje 2021. – 2027. iznosi EUR 2,44 milijardi koji je gotovo 50% veći u odnosu na prethodni programski period. Proračun se dijeli na tri potprograma na način da je 33% namijenjeno potprogramu Kultura, 58% potprogramu MEDIA, a 9% međusektorskom potprogramu. Program ulaže u aktivnosti kojima se jača kulturna raznolikost te odgovara na potrebe i izazove europskih kulturnih i kreativnih sektora. Ovakav proračun doprinosi oporavku tih sektora, pomažući im da postanu digitalniji, zeleniji, otporniji i uključiviji.

Slika 2. Logo programa Kreativna Europa



Izvor: <https://uniri.hr/vijesti/usvojen-program-kreativna-europa-za-razdoblje-2021-2027/>, dostupno 3.8.2022.

Potprogram Kultura i međusektorski potprogram na nacionalnoj razini koordinira Desk Kreativne Europe – ured Kultura (Creative Europe Desk) ustrojen u okviru Službe za Kreativnu Europu Ministarstva kulture i medija, dok je potprogram MEDIA u nadležnosti Deska Kreativne Europe – ured MEDIA koji je uspostavljen pri Hrvatskom audiovizualnom centru. Desk Kreativne Europe – ured Kultura pruža informacije o programu Kreativna

Europa, načinima korištenja sredstava i suradnjama koje se na europskoj razini nude u području kulture.

Financiranje EU-a za industriju video igara jedno je od fokusnih područja EGDF-a. U 2022. Europska unija uložiti će otprilike 18 milijuna u pozive za financiranje izričito posvećene industriji igara i više od 40 milijuna u druge pozive povezane s industrijom igara. Financiranje Kreativne Europe za razvoj video igara ključno je za programere igara koji se nalaze u državama članicama koje nemaju instrument javnog financiranja za razvoj video igara. Nadalje, EGDF se nada da će novi fokus na VR i druge sadržaje pomoći da Europa ponovno postane umjetnički i kulturni putokaz digitalne budućnosti čovječanstva. MediaInvest fond biti će prvi namjenski instrument financiranja za investicijske fondove rizičnog kapitala usmjerene na europske medijske sektore. EGDF se nada da će novi instrument značajno doprinijeti skaliranju nacionalnih investicijskih fondova usmjerenih na industriju igara i da će potaknuti više malih visokorizičnih ulaganja u studije za razvojne programere igara u ranoj fazi diljem Unije.

U RH za 2022. godinu je u planu objava natječaja za bespovratna sredstva Transformacije i jačanje konkurentnosti kulturnih i kreativnih industrija. Natječaj se raspisuje temeljem Nacionalnog plana za oporavak i otpornost, a objava je planirana za 1. kvartal 2022. godine. Ciljna skupina su MSP te ostale pravne i fizičke osobe u području kulturnih i kreativnih industrija, a za provedbu je planiran iznos od 250.000.000 kn. Cilj natječaja je jačanje kapaciteta kulturnih i kreativnih industrija za poslovanje na jedinstvenom digitalnom tržištu u skladu s novim regulatornim i zakonodavnim okvirom te razvoj novih inovativnih proizvoda i usluga što će doprinijeti kulturnoj i medijskoj raznolikosti i pluralizmu. Ciljna skupina su mikro, mala i srednja poduzeća, te ostale pravne i fizičke osobe koje djeluju u području kulturnih i kreativnih industrija (arhitekture, audiovizualnih djelatnosti uključujući video igre, medija, baštine, dizajna, izvedbene umjetnosti itd.)

U okviru poziva za razvoj video igara prijavljeno je ukupno 125 video igara. Odobrena je potpora za razvoj 32 video igara iz 16 zemalja članica Potprograma MEDIA. Među odobrenim projektima 14 dolazi iz zemalja srednjeg produkcijskog kapaciteta, 12 ih je iz zemalja visokog produkcijskog kapaciteta, a 6 iz zemalja niskog produkcijskog kapaciteta. Njemačka i Švedska zemlje su članice koje vode s 4 odobrene videoigre, dok Hrvatska zajedno s Velikom Britanijom, dijeli mjesto s ukupno 3 odobrene video igre. Na listi odobrenih video igara našle su se i tri hrvatske video igre: Starless (Pine Studio d.o.o.), Starpoint Gemini 3: Echoes (Intercorona d.o.o.) te Ghost Painter (Studio Spektar d.o.o.) s

ukupnim iznosom od 359.809 eura. Pine Studio d.o.o. za razvoj video igre Starless je osigurao iznos od 150.000 eura, tvrtka Intercorona d.o.o. za razvoj videoigre Starpoint Gemini 3: Echoes osigurala je iznos od 149.975 eura, dok je Studio Spektar d.o.o. za razvoj video igre Ghost Painter osigurao iznos od 59.834 eura.

3.1. Financiranje video igara u svrhu znanosti

Čovječanstvo kolektivno troši milijarde sati na video igre svake godine. Većina bi takve brojke odbacila kao običnu trivijalnu zabavu, ali Atilla Szantner, web programer, i Bernard Revaz, istraživač fizike, u njima su vidjeli jedan od najvećih neiskorištenih resursa na svijetu. Kad bi se samo mali dio vremena provedenog na video igrama mogla posvetiti znanosti, istraživači bi mogli brzo pronaći odgovore na mučna pitanja.

Tvrtka Massively Multiplayer Online Science (MMOS) koju su 2014. godine osnovali Szantner i Revaz povezuje programere video igara s istraživačima koji traže pomoć od znanstvenika građana. Pretpostavka je jednostavna: znanstveno iskustvo nije potrebno za adekvatno obavljanje svakodnevnih zadataka kao što je prepoznavanje uzoraka ili klasifikacija slika, stoga, ogromna igraća zajednica može dati tisuće sati za procjenu velikih skupova podataka, znatno ubrzavajući znanstveno istraživanje. Projekt je privukao pažnju nekoliko sveučilišta, programera igara, nevladinih organizacija, pa čak i Europske unije koja je osigurala više od 570.000 eura sredstava.

Prvo podudaranje došlo je 2017. između projekta Human Protein Atlas (HPA), koji nastoji izgraditi mapu temeljenu na slikama koja detaljno prikazuje prostornu distribuciju proteina u ljudskim stanicama i tkivima, i CPP Gamesa, razvojnog programa EVE Online, masovna mrežna igra za više igrača. EVE Online je naslov znanstvene fantastike koji privlači oko pola milijuna igrača svaki mjesec. Njegova baza igrača općenito je zrelija i sklonija znanosti od ostalih gaming zajednica, što ga čini savršenim za MMOS.

Rezultat je bila mini-igra „EVE Discovery“, koja je besprijeckorno integrirana u narativ video igre i igrači joj mogu pristupiti u bilo kojem trenutku kako bi pomogli HPA projektu. Nakon završetka uvodnog dijela, igrači moraju klasificirati stotine tisuća slika visoke rezolucije koristeći 29 unaprijed definiranih pojmova kao što su jezgra, citoplazma i mitohondrij. Kada dovoljno igrača postigne konsenzus za istu sliku, ona se označava kao „riješena“ i šalje natrag

znanstvenicima u HPA. Sudjelovanje donosi nagrade poput valute u igri koju igrači koriste za kupnju ekskluzivnih predmet.

Rad iz 2018. objavljen u časopisu Nature uspoređivao je učinak igrača s umjetnom inteligencijom obučenom za obavljanje istog zadatka. Ljudi su bili bolji od računala kada su klasificirali manje uobičajene klase proteina, kao što su mikrotubule, dok su računala bila točnija kada su se mogle pružiti velike količine podataka za obuku. 2020. godine MMOS se udružio s American Gut Projectom, istraživačkom tvrtkom koja ima za cilj mapirati sve sekvence DNK mikroba u ljudskom crijevu, s Gearbox Softwareom, razvojnim programerima Borderlands 3, popularne, akcijske pucačine u prvom licu. Rezultirajuća mini igra Borderlands Science je jednostavna: sekvence gena ribosomske RNA mikroba prerusene su u šarene cigle u pločicama na rešetki. Svaka boja je drugačiji nukleotid, a igrači moraju spojiti kockice na x-osi s onima na y-osi – svaka predstavlja drugačiji mikrob. Dobiveni podaci omogućuju istraživačima da procijene stupanj sličnosti između svakog mikroba. Unutar prvog mjeseca, preko 700.000 igrača je sudjelovalo, rješavajući preko 36 milijuna takvih zagonetki, i posvetili su više od 86 godina igranja građanskoj znanosti u zamjenu za predmete u igri.

„Gaming and gamification“ je postala službena kategorija projekta Europske komisije; Komisija preporučuje da prijedlozi projekata zatraže približno 1 milijun sredstava. Stoga, Europska unija sada financira desetak sličnih projekata, koji uključuju nove ideje kao što je korištenje video igara za liječenje cerebralne paralize ili osposobljavanje farmera za korištenje nove tehnologije. Ovi projekti koje financira EU obično povezuju različite dionike kao što su sveučilišta, istraživačke institucije i privatne tvrtke.

4. FINANCIRANJE EUROPSKIH VIDEO IGARA

Industrija video igara napreduje iz dana u dan. Dok su neki pogođeni dijelovi audiovizualnog lanca vrijednosti zbog bolesti COVID-19 bilježili pad, video igre su porasle za 20%. Krajem 2021. bilo je 2,9 milijardi igrača video igara diljem svijeta. Upravo zbog tog rasta program Kreativna Europa te EU program podrške kulturi i kreativnosti industrije dobiva na važnosti. Od 2014. program MEDIA koji je dio Kreativne Europe podržao je europske video igre s ukupno 24 milijuna eura za 210 projekata. Među njima je bilo i 27 igara koje su u razdoblju od 2014.-2017. osvojile mnogobrojne nagrade. Novi program MEDIA će u razdoblju od 2021.-2027. nastaviti povećavati kapacitet europskih video igara, podupirući razvoj djela i prototipova s izvornim sadržajem i kvalitetnim gameplay-om. Jamstvo za razvoj kulturnog i kreativnog sektora u EU je program Invest EU. Novi vlasnički instrument – MediaInvest potaknut će ulaganja u audiovizualnu produkciju i distribuciju, uključujući, naravno, i video igre.

Program Kreativna Europa MEDIA obuhvatio je sljedeće europske zemlje: Belgiju, Hrvatsku, Dansku, Finsku, Francusku, Njemačku, Grčku, Irsku, Italiju, Norvešku, Španjolsku i Nizozemsku.

4.1. Belgija

Audiovizualni fond glavnog grada Bruxelles-a podržava audiovizualna djela predstavljena nezavisnom produkcijom tvrtke. Bilo koja vrsta ili format audiovizualnog proizvoda koji može obogatiti naslijeđe regije glavnog grada Bruxelles-a, ili regije ili države koje su ga koproducirale ispunjava uvjete ovog fonda. Stoga, da bi bio prihvatljiv, podnositelj zahtjeva mora:

- Dokazati da 60% ukupnih sredstava za produkciju video igara je već stečeno.
- Predložiti prihvatljive audiovizualne izdatke u iznosu od 75.000 eura.

Potpota se dodjeljuje u obliku povratnih predujmova na neto dobitke. Podnositelj zahtjeva mora navesti iznos koji želi dobiti za svoj projekt u obrascu za prijavu, ali ukupni iznos potpore nikada ne smije premašiti 500.000 eura po projektu te potpora ne smije iznositi više od 50% ukupnog proračuna. Uz audiovizualni fond u Belgiji postoji i početni investicijski fond koji je jedinstveni financijski instrument u Bruxelles-u i Valoniji. Ova vrsta fonda dokazala je velike uspjehe, pa je danas kapacitet fonda 17 milijuna eura. Fond je usmjeren na

mala i srednja poduzeća, uključujući i neprofitne organizacije. Fond pridonosi razvoju poduzeća, otvara nova gledišta tj. usmjeren je na nove projekte, na nove proizvode te na osvajanje novih tržišta. Fond osigurava financiranje u obliku kredita i investicija, a cilj je također utjecati na banke i privatne investitore. Kriterij prihvatljivosti za vrlo mala, mala i srednja poduzeća koja se žele prijaviti je ovaj:

- Poduzeće mora imati sjedište u Valoniji ili Bruxelles-u.
- Poduzeće mora zapošljavati manje od 250 ljudi na puno radno vrijeme.
- Ne smije se prelaziti godišnji promet od 50 milijuna eura.
- Moraju se ispuniti kriteriji financijske neovisnosti.

4.2. Hrvatska

Hrvatski audiovizualni centar (HAVC) odlučio je podržati razvoj industrije video igara u Hrvatskoj. Prvi poziv za projekte bio je 2021. godine, s proračunom od približno 100.000 eura. Cilj je unutar javnog poziva potaknuti razvoj izvrsnosti video igara edukativnog, kulturnog i/ili umjetničkog značaja koji su od interesa za Republiku Hrvatsku te hrvatsku i europsku audiovizualnu kulturu. Prijavu na javni poziv u kategoriji poticanja razvoja projekata i proizvodnje video igara moguće je podnijeti u dvije potkategorije: razvoj projekata te proizvodnja video igara. Pravo sudjelovanja u potkategoriji razvoj projekata imaju pravne i fizičke osobe sa sjedištem u Republici Hrvatskoj ili one koje obavljaju djelatnost u Republici Hrvatskoj, upisane u sudski ili drugi registar za obavljanje audiovizualnih te računalnih i srodnih djelatnosti, producent, zajednički s glavnim autorom video igre, s koncepcijom igre tj. skraćenim oblikom dokumenta dizajna video igre za koji su uređena autorska prava i srodna prava sukladno Zakonu o autorskom pravu i srodnim pravima ili za koji su potpisali rezervaciju tj. opciju s glavnim autorom za izradu projekta video igre. Što se tiče potkategorije proizvodnja video igara, pravo sudjelovanja imaju pravne i fizičke osobe upisane u sudski ili drugi registar za obavljanje audiovizualnih te računalnih i srodnih djelatnosti. Početkom ove godine HAVC je prvi puta podijelio novac i to u potkategoriji proizvodnje odobrena su dva projekta, dok je u potkategoriji razvoja odobreno šest projekata. Odobrena su sredstva u ukupnom iznosu od 595.000 kuna.

4.3. Danska

Nacionalni fond, financiran od 2008. godine od strane Danskog Ministarstva kulture kojim upravlja Danski filmski institut. Fond nudi program subvencija za danske video igre za sve

dobne skupine i sve platformske igre. S godišnjim proračunom od 1,3 milijuna eura, potpora se dodjeljuje za sve faze razvoja video igre. Kriterij prihvatljivosti za sve vrste potpora je da tvrtke koje podnose zahtjev imaju sjedište u Danskoj te potrošnja mora biti najmanje jednaka dodijeljenom iznosu potpore ili mora iznositi 50% ukupne proizvodnje proračuna.

4.4. Finska

Centar za promociju audiovizualne kulture Finske, DigiDemo, podrška je koja je namijenjena razvoju proizvoda novih audiovizualnih ili drugih kulturnih sadržaja. Podrška se može koristiti samo za određenu svrhu i pod uvjetima i rokovima koji su dogovoreni u ugovoru, a potpisani od strane podnositelja zahtjeva. Budžet varira u iznosu od 10.000 eura do 30.000 eura, a mogu se dodijeliti i bespovratna sredstva u iznosu od najviše 5000 eura za planiranje koncepta.

4.5. Francuska

U Francuskoj postoji nekoliko fondova koji ulažu u razvoj industrije video igara, ali najznačajniji je Bpifrance, francuski državni fond. Ovaj fond ulaže u novoosnovana poduzeća, mala i srednja poduzeća te poduzeća srednje kapitalizacije kroz izravna ulaganja i fond fondova aktivnosti. U 2018. ova je aktivnost predstavljala 2 milijarde eura. Bpifrance ulaže u mlade, obećavajuće Francuze te im pomaže u rastu, kako bi dodatno razvili program koji studijima omogućuje strukturiranje sebe u dubini te im pomaže da svoje poslovanje prošire na nove frontove. Kriteriji prihvatljivosti su:

- Tvrtke s prometom u rasponu od najmanje nekoliko stotina tisuća do 10 milijuna eura.
- Tvrtka mora postojati više od 3 godine.
- Vođa mora biti autonoman.

4.6. Njemačka

Nacionalni fond kojim upravlja Ministarstvo prometa i digitalne infrastrukture. Fond nastoji ojačati krajolik proizvodne tvrtke sa sjedištem u Njemačkoj i povećati konkurentnost međunarodno. Godišnji proračun iznosi 50 milijuna eura. Sredstva su osigurana kao bespovratna sredstva te se u načelu financiranje može osigurati u dodatak ostalim subvencijama. Minimalna potpora za fazu prototipa postavljena je na 30.000 eura i ne smije premašiti 400.000 eura i/ili 50% iznosa proračuna. Za prototipove, razvoj prihvatljiv za

financiranje troškova mora biti između 30.000 eura i 400.000 eura. Maksimalni udio financiranja je 50%. Što se tiče podrške za fazu proizvodnje minimalni iznos je postavljen na 100.000 eura. Također, za projekt s proračunom ispod 2 milijuna eura, potpora ne može premašiti 50% proračuna. Projekti s razvojnim troškovima većim od 40 milijuna eura zasebno se procjenjuju s obzirom na njihove inovativne impulse, kulturnu relevantnost, ekonomske učinke i raspoloživa sredstva. Isto kao što je slučaj u Francuskoj, pa tako i u Njemačkoj postoji više fondova za razvoj industrije videoigara. Jedan od takvih fondova je i Gamecity Hamburg, regionalni fond kojim upravlja Gamecity Hamburg. Fond podržava programere i igre studija za izradu prototipa za digitalne igre, a godišnji proračun iznosi 520.000 eura.

4.7. Grčka

Grčke porezne olakšice pokrenute su 2020. za potporu u proizvodnji audiovizualnih djela, gdje je poseban naglasak na video igrama sa obrazovnim značajem. Porezna olakšica za video igre je na raspolaganju investitorima, pravnim osobama, odnosno pojedincima koji se oporezuju u Grčkoj. Porezni poticaj oduzima se od neto oporezivog iznosa primanja korisnika do iznosa 30% prihvatljivih troškova. Porezna olakšica može se kombinirati s Grčkim gotovinskim rabatom tako da se poveća ukupan iznos postotka povrata na oba poticaja. Kako bi se tvrtka kvalificirala za 30% porezne olakšice mora podnijeti određeni zahtjev te imati poseban bankovni račun u vlasništvu produkcijske tvrtke. Cjelokupan novčani tok treba se izvršiti putem zasebnog bankovnog računa projekta.

4.8. Irska

U Irskoj postoji regionalni fond koji obuhvaća dio zapadne Irske naziva WRAP (The Western Region Audiovisual Producers Fund) kojemu je cilj povećati ulaganja u audio-vizualno područje u zapadnoj Irskoj. WRAP želi potaknuti proizvodnu aktivnost putem filmova, televizijskih drama, ali i sektorima igara na sreću, kako bi se potaknuli lokalni talenti te kako bi se povećao broj zaposlenih, odnosno, želi graditi audiovizualnu infrastrukturu i pridonijeti kulturi i jeziku regije. WRAP može osigurati financiranje putem povratnih zajmova i to do deset projekata godišnje u svim medijima (igrani film, televizijska drama, video igre). Svaki projekt može dobiti maksimalno 15.000 eura bez obzira u kojoj se fazi razvoja projekta nalazi.

4.9. Italija

U Italiji postoji nacionalni fond koji je nastao 2020. godine, a pokrenut je 2021. s ciljem potpora za razvoj industrije digitalne zabave. Budžet iznosi 4 milijuna eura, a veličina financiranja može iznositi minimalnih 10.000 eura te maksimalnih 200.000 eura za projekte do 50% prihvatljivih ukupnih troškova, a svaki prijavitelj može prijaviti najviše 2 projekta. Jedini kriterij prihvatljivosti projekta je taj da tvrtka mora imati sjedište u Italiji. Isto tako, u Italiji postoji i regionalni fond imena „Lazio Innova“ s proračunom od 600.000 eura koji može podržati deset inovativnih startup-ova. Doprinos za svaki inovativni start-up korisnika jednak je ukupnom iznosu od 60.000 eura. Ministarstvo kulture donijelo je sporazum, kojeg Europska Unija tek treba odobriti, a kojim se želi proširiti porezni kredit dostupan filmskoj industriji na industriju video igara. Tvrtke koje proizvode video igre dobit će 25% poreznog kredita za troškove razvoja do milijun eura.

4.10 Norveška

Nacionalni fond kojim upravlja Ministarstvo kulture osnovano 1955. godine. Pruža podršku norveškom filmu, organizira televizijske serije i video igre te dodatno pruža podršku za razvoj talenata u ovom sektoru. Fond daje bespovratna sredstva za razvoj norveških video igara. Shema je usmjerena na promicanje video igara kao kulturno izražavanje, tj. Ministarstvo kulture želi stimulirati široku i raznoliku ponudu norveških igara. Godišnji proračun za video igre iznosi više od 3,5 milijuna eura, a potpora se može dobiti u bilo kojoj fazi razvoja projekta. Veličina financiranja iznosi od 20.000 eura do 300.000 eura, ali plan je da u budućnosti nema ograničenja u veličini financiranja projekta. Glavni kriterij prihvatljivosti projekta je da tvrtka ima sjedište u Norveškoj, ali isto tako vrlo je bitno da podnositelj zahtjeva mora dokumentirati zadovoljavajuće financijske, profesionalne i praktične sposobnosti za izvođenje projekta i biti odgovoran za račune samog projekta.

4.11. Španjolska

Španjolsko ministarstvo kulture i sporta pokrenulo je 2021. svoju prvu pomoć za industriju video igara. Proračun dodijeljen za 2021. iznosio je milijun eura, ali se očekuje da će se taj iznos u narednim godinama povećati. Potpora je u obliku bespovratnih sredstava, a maksimum dodijeljen po projektu još nije definiran. Donacije će promicati projekte koji doprinose različitim svrhama, kao što su:

- Promicanje ulaganja koja omogućuju razvoj, produkciju, uređivanje, objavljivanje, distribuciju i/ili komercijalizaciju projekta u sektoru video igara i drugih oblika digitalnog stvaranja.
- Povećanje radnih mjesta promicanjem razvoja, profesionalizacije i strukturiranjem sektora, kao i promicanje prisutnosti žena u industriji te promicanje ravnopravnosti između muškaraca i žena u sektoru, tj. postizanje ravnopravnosti spolova.
- Povećanje vidljivosti španjolskih video igara i drugih oblika digitalnog stvaralaštva na međunarodnom tržištu.
- Poticanje sudjelovanja privatnog sektora u financiranju sektora video igara i drugih oblika digitalnog stvaralaštva.

4.12. Nizozemska

Nacionalni fond podržava projekte koji su usmjereni na područje rada unutar kreativne industrije te koji su povezani s umjetničkim i društvenim izazovima koji se odnose na virtualnu domenu, tj. na nove tehnologije te na razvoj novih video igara. Program dodjele bespovratnih sredstava za digitalnu kulturu otvoren je za projekte koje su pokrenuli profesionalni kreatori, promatrači, agencije ili kulturne institucije koje su aktivne u području digitalne kulture. Proračun iznosi 1.149.000 eura, a veličina financiranja dijeli se na dvije opcije:

- Redovita potpora za projekt, koja zahtijeva razuman iznos sufinanciranja.
- Početna potpora do maksimum 7.500 eura.

Postoje tri uvjeta financiranja, a to su:

- Projekt mora uglavnom služiti Nizozemskom interesu.
- Projekt mora započeti u roku od šest mjeseci nakon datuma odluke.
- Razdoblje projekta ne smije biti dulje od 24 mjeseca.

5. USPOREDBA INDRUSTRIJE VIDEO IGARA EUROPE SA SAD-om I KINOM

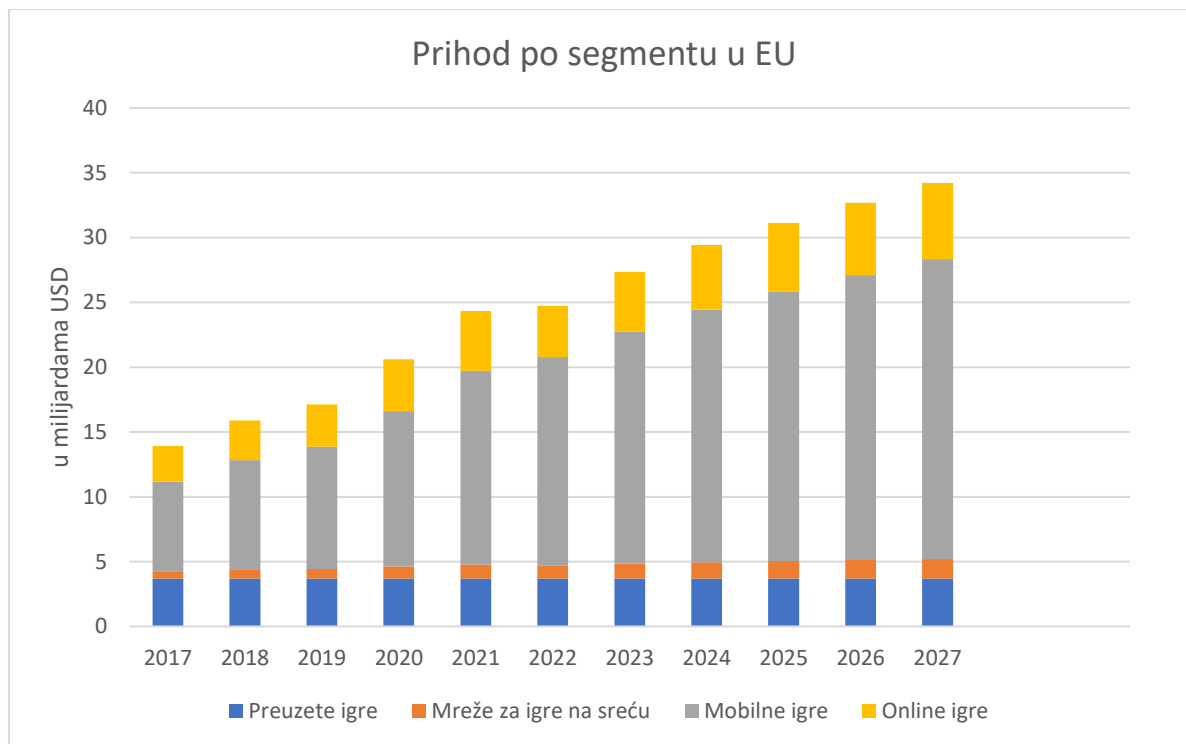
Video igre su postale velika industrija u Europi, ali se često postavlja pitanje zašto Europa ne pridodaje toliko važnosti video igrama. Tržište video igara je u 2021. bilo procijenjeno na vrijednost veću od 21 milijarde eura, što je čak 55% više u odnosu na 2014. godinu. Europa je dom nekih od najvećih svjetskih kompanija. 2020. godine „CD Projekt Red“ nakratko je postao najvrjednija tvrtka u Poljskoj koja je izdala igru unatoč brojnim kontroverzama, koja je prodana u 13 milijuna primjeraka po cijeni od 60 eura svaka. Drugi div video igara na kontinentu, francuski „Ubisoft“, vrijedi oko 8,6 milijardi eura. Globalno gledano, industrija video igara vrijedi otprilike tri puta više od kino blagajni za filmove. Osim financijskog utjecaja, industrija također ima veliki i rastući kulturni utjecaj, posebno na mlade. Stotinu mladića iznajmljuje stari dvorac u južnoj Poljskoj za vikend kako bi se odjenuli poput srednjevjekovnih plemića i igrali igre. Iako zvuči kao radnja nekog filma upravo je to bilo natjecanje videoigara održano 2019. godine. To je jedan od mnogih primjera sve većeg utjecaja video igara na europsku kulturu i mlade. Otprilike polovica stanovništva Europe igra igrice, trošeći na njih u prosjeku 8,6 sati tjedno. Tinejdžeri često ne uče povijest iz školskih udžbenika, već iz popularnih igrice kao što je npr. Ubisoft-ov Assassin's Creed, učitelji su to primijetili i unijeli igru u svoje učionice. Brzo Google pretraživanje otkrit će da su mnogi naučili engleski jezik putem video igara, a ne u učionicama. Cjelokupni kulturni utjecaj video igara na mlade ljude ne može se precijeniti, vjerojatno je sličan, ako ne i veći, od filmova i televizije i stoga zaslužuje više pozornosti Europske Unije i europskih vlada.

Nažalost, Europa je jedva obraćala pozornost na industriju video igara, odbacujući je kao nevažnu razonodu. Dok se nacionalne vlade natječu u ponudi sve izdašnjih subvencija za svoju filmsku industriju, igre su često zanemarene. I EU i njezine države članice nastoje kontrolirati strani utjecaj putem filma i televizije uspostavljanjem minimalnih kvota za europska djela. Najmanje 30% Netflix-ovog kataloga, primjerice, mora biti europsko. Europska komisija objavila je da nastoji klasificirati britanske filmove kao „neeuropske“ i stoga smanjiti količinu britanskog sadržaja u kinima, na televiziji i web stranicama za streaming. Takva kontrola ne postoji za video igre. Isto tako, postoje mnogi primeri europskih institucija koje su se uključile u filmsku industriju. Vijeće Europe uspostavilo je, između ostalog, opservatorij za praćenje i proučavanje filmskih medija, a Europski parlament utemeljio je filmsku nagradu. Nažalost, ne postoje takve institucije za video igre. Nekoliko

projekata koje financira EU na tom području, poput bespovratnih sredstava za građanske znanstvene projekte, maleni su u usporedbi sa sredstvima namijenjenim drugim medijima. Ovaj nedostatak pažnje dolazi s cijenom. Iako je istina da je Europa dom nekim divovima video igara, uključujući i nevjerojatna mjesta kao što su Poljska ili Švedska, industrija ne živi punim potencijalom i blijeda je u usporedbi s američkim i kineskim tvrtkama. Jedan primjer koji to otkriva dolazi iz Minecrafta, najprodavanije video igre na svijetu svih vremena. Igru je razvila švedska tvrtka „Mojang“, koju je 2014. kupio Microsoft. Često se europske tvrtke kojima nedostaje kapitala moraju obratiti ili Americi ili Kini za ulaganja i vlasništvo.

Video igre imaju brojne prednosti i kreatori politika trebali bi im posvetiti više pozornosti. Prvo, jer imaju ogroman utjecaj na mlade. Ako je vladama stalo do filma i televizije zbog njihovog potencijala utjecaja na ljude, iz istog bi razloga trebali obratiti pozornost na video igre. Drugo, zašto razvoj igara ima potencijal podržati gospodarski razvoj diljem EU, a ne u njezinim najbogatijim članicama. Zahtjeva malo kapitalne potrošnje, ali osigurava dobro plaćene poslove, kao što su npr. tvrtke koje ulažu u programere, a ne u tvornice. Poljska je, primjerice, imala koristi od privlačenja međunarodnih talenata za rad na dobro plaćenim poslovima u svojoj industriji video igara, potičući razvoj u svojim gradovima. Konačno, jaka industrija video igara potiče ulaganja u računalne znanosti, programiranje i umjetnu inteligenciju. Postoji nekoliko koraka koje bi EU mogla poduzeti kako bi ojačala vlastitu industriju video igara. U 2019. EU je prvi put otvorila poziv za prijavu za potporu razvoju europskih video igara. Osigurano je 3,6 milijuna eura tvrtkama za proizvodnju video igara za razvoj „vrlo inovativne igre pripovijedanja“ koja predstavlja europsku „kulturnu raznolikost i nasljeđe“. To je prešutna potvrda da igre utječu na mlade i na njih treba obratiti pozornost, ali nije dovoljno. EU bi također trebala uspostaviti regulatorne okvire. 2020. godine Europski parlament naručio je studiju o učinku kutija plijen za mlade – kutije za plijen kontroverzni su predmeti za igranje koji se povezuju s kockanjem i za čije se zabranjivanje zalažu mnogi kritičari. I jedno i drugo su koraci u pravom smjeru. Osim nastavka i širenja takvih inicijativa, EU bi također trebala razmotriti reguliranje i poticanje e-sporta jer se čini da će njihova popularnost i važnost samo rasti. U konačnici, osim ako se europski stav zanemarivanja prema industriji video igara ne promijeni, to bi mogao biti kraj za europsku industriju video igara.

Grafikon 1. Prihod po segmentu u EU



Izvor: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/europe>, dostupno 23.8.2022.

5.1. Usporedba industrije video igara SAD-a i Europe

Svijet igara je nevjerovatno internacionalan, što zna svaki pravi ljubitelj igara. Prijavom u masovnu online igru s više igrača veća je vjerojatnost da ćete pronaći druge igrače koji nisu iz iste zemlje nego one koji jesu. Igre svih veličina sve više postaju popularne diljem svijeta i više nije istina da samo visokobudžetne igre mogu pronaći međunarodnu publiku. Ipak, još uvijek postoje razlike u industriji igara u SAD-u i Europi, a postoje i razlike u tržištima i ponašanju potrošača ne znatne, ipak su važne za pomoć razvojnim programerima igara i proizvodnim tvrtkama da bolje razumiju svoja tržišta.

Isto tako, u SAD-u je jako popularna komercijalna industrija igara na sreću koja ostvaruje impresivnu zaradu. U travnju ove godine industrija je ostvarila prihod od 4,99 milijardi dolara, što je povećanje od 12,4% u odnosu na prošlu godinu unatoč široko rasprostranjenim

makroekonomskim zabrinutostima. Tijekom prvih četiri mjeseca 2022. prihod od komercijalnih igara iznosio je 24,2% više u odnosu na isto razdoblje prošle godine.

Usporedbom ova dva tržišta mogu se donijeti sljedeći zaključci:

- Podjela po spolu općenito je slična na oba tržišta. 48% američkih igračica identificira se kao žene, a u Europi ta brojka iznosi 47,8%.
- Amerikanci su prošle godine potrošili gotovo tri puta više novca na igranje igara od europskih igrača. Prihod na ključnim europskim tržištima iznosio je 23,2 milijarde dolara u 2021., a u međuvremenu, američki igrači potrošili su 60,4 milijarde dolara u istom razdoblju.
- Baza igrača u SAD-u znatno je veća od one u Europi. Prošle godine u SAD-u je bilo 215 milijuna aktivnih igrača, dok je u Europi ta brojka bila nešto ispod 125 milijuna.
- SAD i Europa imaju različite kriterije za ono što osobu čini igračem video igara. Dok većina igrača u Europi igra igrice barem jedan sat tjedno, igračima se smatraju i ispitanici koji igraju barem jednom godišnje. Isto tako, Europski igrači općenito provode manje vremena igrajući igrice od igrača u SAD-u. Prosječno vrijeme igranja u SAD-u bilo je 13 sati, dok je u Europi ta brojka bila samo 9 sati.

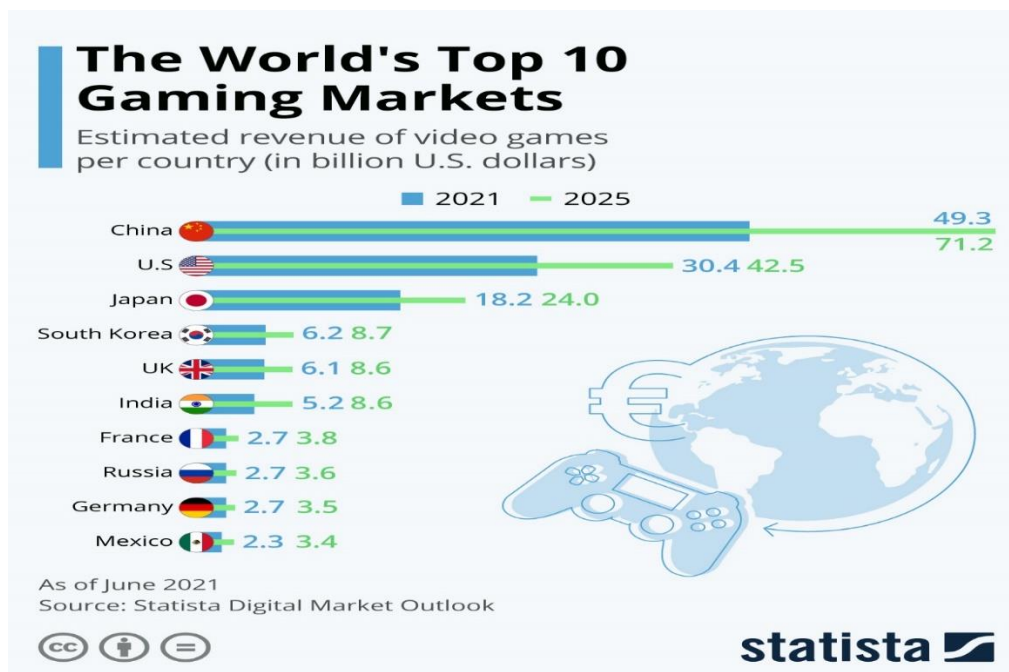
5.2. Usporedba industrije video igara Kine i Europe

Kina je globalni epicentar online igara. Više od 666 milijuna igrača prošle je godine činilo kinesko tržište video igara. Isto tako, više od 400 milijuna gledatelja i obožavatelja podržavaju ogromnu nacionalnu esport industriju. Pandemija je zasigurno šokirala mnoge sektore diljem svijeta, a industrija igara nije iznimka. Represije države, posebno u tehnološkoj industriji u Kini, zbunjuju i investitore i igrače. Novi propisi imaju za cilj pomoći maloljetnicima da se usredotoče na učenje ili igru sa prijateljima. Kineski adolescenti mlađi od 18 godina mogu igrati video igre od 8:00-21:00 petkom, vikendom i državnim praznicima, čime se ukupno vrijeme igranja maloljetnicima smanjuje na tri sata tjedno.

Izvješće kineske industrije igara za 2021. istaknulo je kontinuirani rast kineske industrije igara kako u veličini tržišta tako i u bazi korisnika. Međutim, u izvješću je istaknuto i usporavanje stope rasta. Od 2020. stopa rasta industrije igara u Kini naglo je pala sa 26,7% na 6,5% te

zbog toga postoji zabrinutost da je tržište možda počelo dosezati gornju granicu industrije. Razvojni programeri su također bili destimulirani od izdavanja „hit“ igara tijekom pada potražnje. Izvješće priznaje da se demografska dividenda od igranja smanjuje, međutim, rast bi se mogao protumačiti kao demografski rast u zdraviju korisničku strukturu budući da je broj maloljetnih igrala ograničen zbog najnovijih ograničenja. Jedan aspekt tržišta igara koji bilježi stalni uspjeh u Kini je online igranje na računalu. Uzlazni rast u odnosu na prethodnu godinu bilježi poboljšanje od 5,15% kako bi se dosegla veličina tržišta od 9,2 milijarde dolara. Drugi pozitivan aspekt je da su igre koje su neovisno razvile kineske tvrtke doprinijele 86% stvarnih prihoda od prodaje cjelokupnog tržišta igara. U top 10 najvećih svjetskih tržišta za video igre nalaze se četiri azijske zemlje, Meksiko i Rusija, ostavljajući prostor za SAD i samo tri europske zemlje. Kina, kao najveće tržište, imala je procijenjeni industrijski promet od 49,3 milijarde dolara u 2021., za koji se očekuje da će porasti na 71,2 milijarde dolara u 2025., daleko ispred drugoplasiranih Sjedinjenih Država, gdje se očekuje da će igre te godine donijeti 42,5 milijardi dolara. U Europi su te brojke nezamislive, zbog nedovoljnog broja igrača, ali i zbog nedovoljnog ulaganja u industriju video igara, koja još uvijek nema ni približnu popularnost kao što ima u Kini.

Slika 3. 10 najvećih svjetskih industrija video igara po prihodu u 2021. i očekivanjima u 2025.



Izvor: <https://www.statista.com/chart/25593/biggest-video-game-markets/>, dostupno 25.8.2022.

Tablica 1. 10 najvećih industrija video igara u svijetu po prihodima u 2022. godini

| | TRŽIŠTE | PRIHOD (u milijardama dolara) | IGRAČI (u milijunima) |
|-----|------------------------|--------------------------------------|------------------------------|
| 1. | Kina | 50,18 | 742,19 |
| 2. | SAD | 47,62 | 197,16 |
| 3. | Japan | 22,01 | 78,1 |
| 4. | Južna Koreja | 8,48 | 33,8 |
| 5. | Njemačka | 6,84 | 49,76 |
| 6. | Ujedinjeno Kraljevstvo | 5,73 | 39,1 |
| 7. | Francuska | 4,27 | 39,34 |
| 8. | Kanada | 3,64 | 21,91 |
| 9. | Italija | 3,12 | 37,64 |
| 10. | Brazil | 2,69 | 100,74 |

Izvor: vlastita izrada autora prema <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>, dostupno 25.8.2022.

6. PRIMJER IZ HRVATSKE – KAKO DOBITI NOVAC OD EUROPSKE UNIJE ZA RAZVOJ VIDEO IGRE

Europska Unija kroz svoj potprogram Creative Europe – MEDIA, od 2013./2014. dodjeljuje bespovratna sredstva europskim studijima za razvoj video igara. U RH prvi puta ovakav primjer javlja se 2020. godine kada su tri hrvatska studija (Pine Studio, Intercorona, Studio Spektar) dobila nepovratna financijska sredstva EU potprograma Creative Europe – MEDIA za razvoj video igara u rasponu od 59.834 eura do 150.000 eura. Prije svega, treba napomenuti da se ne može svatko prijaviti na natječaj, već je potrebno ispuniti određene uvjete kao što su:

- Mora biti riječ o narativnoj video igri, tj. igri koja ima vrlo razvijenu priču, likove, okruženje i slično.
- Video igra mora biti zamišljena kao komercijalni proizvod, ali je dopuštena distribucija na bilo kojoj platformi (AppStore, Steam, PlayStation Store...).
- Tvrtka mora predložiti dokaz da ima pravo na intelektualno vlasništvo video igre koju želi napraviti.
- Tvrtka mora biti registrirana minimalno 12 mjeseci.
- Razvoj video igara mora biti pretežita djelatnost tvrtke.
- Vlasnici firme većinom moraju biti građani EU.
- Tvrtka ne smije biti u stečaju ili imati dug.

Isto tako, tvrtka također mora unatrag tri godine komercijalno izdati minimalno jednu igru, koja odgovara svim uvjetima kao i projekt koji želite prijaviti te mora biti gotov proizvod (primjerice, video igre u programu „Early Access“ se ne računaju) temeljen na vlastitom konceptu. EU sufinancira samo razvoj od ideje do prototipa, i to do 50%, što znači da se ostali novac za ostalih 50% mora privući iz drugih izvora (vlastiti prihodi, crowdfunding...). Minimalan iznos sufinanciranja je 10.000 eura, a maksimalan 150.000 eura.

Kao što je spomenuto ranije, Pine Studio dobio je potporu u iznosu od 150.000 eura za igru „Starless“, Intercorona je dobila identičan iznos za razvoj video igre „Starpoin Gemini 3: Echoes, dok je Studio Spektar za razvoj video igre naziva „Ghost Painter“ dobio potporu u iznosu od 59.834 eura.

7. ZAKLJUČAK

Industrija video igara je u posljednja dva desetljeća ostvarila odlične rezultate, a predviđa se da će taj trend i dalje rasti. Video igre su prije shvaćane samo kao zabava ili razonoda, te europske vlade nisu uočavale koliki potencijal one ustvari imaju. Dok su Kina i SAD ulagali u svoje industrije Europa nije obraćala pažnju na tu granu kreativne industrije. Ali, u posljednje vrijeme situacija si promijenila, Europska Unija putem programa Kreativna Europa nastoji pomoći svakoj državi članici te na taj način uhvatiti priključak za vodećim konkurentima.

Europski fondovi puno su popularniji kada je riječ o nekom drugom sektoru, ne vezanom za kreativnu industriju te je pomalo čudno kada ljudi čuju da se novac može dobiti i za razvoj video igara. Kreativna Europa postoji od 2014. godine te od tada podržava svaki odabrani projekt koji ispuni određene uvjete. Iako je Europska Unija počela brinuti o industriji video igara, to nije ni blizu onim iznosima koje ostvaruju SAD ili Kina. U nekim državama članicama iznosi koje ostvare određeni projekti i dalje su nedovoljni za konkuriranje sa svjetskim tržištem, koje zahtijeva puno veća ulaganja u razvitak video igre.

Na kraju, donio bih zaključak da Europska Unija ipak vidi potencijal industrije video igara te njezin značaj za europsko gospodarstvo te bi i dalje trebala pomagati državama članicama čiji su projekti prihvatljivi kako bi uspješno konkurirali na svjetskom tržištu.



IZJAVA O AUTORSTVU

I

SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, MATVA SOKOLIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Uticaj EU fonda na razvoj industrije u Evropi (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

MATVA SOKOLIĆ, Sokolić
(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, MATVA SOKOLIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Uticaj EU fonda na razvoj industrije (upisati naslov) čiji sam autor/ica. video (gata u Evropskoj Uniji)

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

MATVA SOKOLIĆ, Sokolić
(vlastoručni potpis)

8. LITERATURA

Knjige:

1. Susan Greenfield (2018.), Promjene uma, Školska knjiga, Zagreb
2. Asa Briggs, Peter Burke (2011.), Socijalna povijest medija: od Gutenberga do interneta, Pelago, Zagreb
3. Ilija Barišić (2019.), Filmska gramatika videoigara, Hrvatski filmski savez, Zagreb

Stručni radovi i članci:

1. Tomazić, A., (2019.) Iskorištenost europskih strukturnih i investicijskih fondova u Republici Hrvatskoj, Završni rad, Veleučilište u Požegi, Požega.
2. Filipović, A., (2013) Video-igre kao najozbiljniji biznis kreativne industrije na početku 21. veka, str. 181-191., Srbija
3. Lozić, J., (2021) Globalna industrija video igara: Pregled stanja, Sveučilište sjever, Koprivnica
4. Lozić, J., (2018) Trendovi u industriji zabave i video igrica: Industrija mobilnih igrica preuzima globalno tržište, Tehničko veleučilište u Zagrebu, Zagreb
5. Haramija, P., Njavro, Đ. i Vranešić, P. (2020) Videoigre i njihov utjecaj na uspjeh, sposobnosti i svjetonazor studenata, Zagrebačka škola ekonomije i managementa, Zagreb

Internetski izvori:

1. https://strukturnifondovi.hr/wp-content/uploads/2017/06/EU_fondovi_1.pdf (pristup 6.8.2022.)
2. https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/funding-opportunities/funding-programmes/overview-funding-programmes/european-structural-and-investment-funds_hr (pristup 6.8.2022.)
3. <https://strukturnifondovi.hr/en/eu-fondovi/eu-fondovi-2021-2027/> (pristup 6.8.2022.)
4. <https://deskkultura.hr/hr/o-nama> (pristup 6.8.2022.)

5. <https://culture.ec.europa.eu/hr/creative-europe/about-the-creative-europe-programme> (pristup 6.8.2022.)
6. http://mediadesk.hr/hr/financiranje/nezavisni_producenti/videoigre (pristup 6.8.2022.)
7. <https://intermediaprojekt.hr/2019/11/21/potpore-za-razvoj-videoigara/> (pristup 7.8.2022.)
8. <https://intermediaprojekt.hr/2022/02/08/bespovratna-sredstva-za-kulturu-i-kreativne-industrije/> (pristup 7.8.2022.)
9. <https://www.egdf.eu/eu-funding-for-european-games-industry-in-2022/> (pristup 7.8.2022.)
10. http://mediadesk.hr/hr/novosti/potprogram_media_podupire_cak_tri_hrvatske_videoigre_s_ukupnim_iznosom_od_359_809_eura (pristup 7.8.2022.)
11. <https://euroculturer.eu/2021/03/04/the-european-union-funds-video-games-for-science/> (pristup 7.8.2022.)
12. <https://sensortower.com/blog/european-app-revenue-and-downloads-2021> (pristup 7.8.2022.)
13. <https://www.blog.udonis.co/mobile-marketing/mobile-games/mobile-gaming-statistics> (pristup 10.8.2022.)
14. <https://www.player.one/us-vs-europe-how-gaming-industries-compare-142011> (pristup 10.8.2022.)
15. <https://newzoo.com/insights/rankings/top-10-countries-by-game-revenues> (pristup 10.8.2022.)
16. <https://www.enveu.com/blog/europes-gaming-industry-is-booming-heres-what-you-need-to-know/> (pristup 10.8.2022.)
17. <https://www.weforum.org/agenda/2021/08/which-countries-have-the-largest-video-gaming-markets> (pristup 10.8.2022.)
18. <https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2022/07/27/118564/chinese-gaming-revenues-decline-for-the-first-time-in-years/> (pristup 11.8.2022.)
19. <https://www.trippassociates.co.uk/why-challenges-to-chinas-games-industry-matter-in-europe-and-the-us/> (pristup 11.8.2022.)

20. <https://www.digitalmarketingforasia.com/what-you-should-know-about-the-japanese-game-industry/> (pristup 11.8.2022.)
21. <https://mediadesk.no/attachments/2810be03a0c39853730cb6a295977e226a1274a3/71-20211130154844391437.pdf> (pristup 12.8.2022.)
22. <https://www.netokracija.com/sredstva-europska-unija-razvoj-video-igara-169449> (pristup 12.8.2022.)
23. <https://novac.jutarnji.hr/novac/mladi-rekorderi-povlacenja-eu-sredstava-dobili-milijun-kuna-za-razvoj-nove-racunalne-igre-10446622> (pristup 12.8.2022.)
24. <https://www.gamesindustry.biz/european-games-market-generated-23-3-billion-in-2020> (pristup 12.8.2022.)

9. POPIS SLIKA, GRAFIKONA I TABLICA

Popis slika:

| | |
|--|----|
| Slika 1. Counter Strike - Global Offensive, pucačka igra iz prvog lica | 7 |
| Slika 2. Logo programa Kreativna Europa..... | 10 |
| Slika 3. 10 najvećih svjetskih industrija video igara po prihodu u 2021. i očekivanjima u 2025. | 24 |

Popis grafikona:

| | |
|---|----|
| Grafikon 1. Prihod po segmentu u EU | 22 |
|---|----|

Popis tablica:

| | |
|---|----|
| Tablica 1. 10 najvećih industrija video igara u svijetu po prihodima u 2022. godini | 25 |
|---|----|