



Autor: [Vedran Sabljak](#) Objavljeno: 07.08.2025

Može li Hrvatska svoju povijest pretvoriti u svjetski gaming hit?

Igranje videoigara danas nije tek nišni hobi za entuzijaste. Industrija videoigara razvila se u ključni dio globalne industrije zabave s prihodima koji nadmašuju mnoge tradicionalne medije. Dok se rasprave o kulturnom značaju često fokusiraju na Hollywood ili glazbene ljestvice, ključno natjecanje za pažnju globalne publike vodi se na digitalnim bojištima, u pomno izgrađenim virtualnim svjetovima. Razumijevanje razmjera ove industrije ključno je za prepoznavanje prilike koja se otvara pred zemljama s bogatom kulturnom i povijesnom baštinom, a Hrvatska je nedvojbeno jedna od njih.

Financijski pokazatelji potvrđuju dubinu rasta. Procjene svjetskog prihoda od videoigara za 2024. godinu se prema analitičkoj tvrtki Newzoo kreću od 187,7 milijardi američkih dolara, do ekspanzivnijih procjena koje premašuju 298 milijardi dolara (Grand View Research), pa čak i 455



Najčitanije



Neistraženi potencijal hrvatske povijesti i mitologije u svijetu videoigara



Gamifikacija kulturne baštine mijenja način na koji doživljavamo hrvatsku povijest



Hrvatska književnost i mitovi u temeljima inspiracije za igru Dark Queen of Samobor



Gamifikacija baštine kao poticaj razvoju hrvatske industrije videoigara i turizma

milijardi dolara (BankMyCell), koje u procjenu uključuju i prodaju hardvera, oglašavanje i širi ekosustav interaktivne zabave.

Neovisno o metodologiji, lako je zaključiti da se radi se o tržištu čija vrijednost nadmašuje BDP mnogih država. Ovu ekonomsku snagu pokreće golema i rastuća publika koja je u 2024. godini bilježila više od 3,3 milijarde ljudi diljem svijeta - što je gotovo polovica svjetske populacije, a predviđa se da će taj broj do kraja 2025. premašiti 3,5 milijarde.

Složenija stvarnost iza impresivnih brojki rasta

Tržište je segmentirano, s mobilnim igrama kao dominantnom platformom koja generira gotovo polovicu ukupnog prihoda. S druge strane, PC i konzolaške platforme, koje zajedno donose desetke milijardi američkih dolara godišnje ostaju središte za premium, narativno fokusirane i kulturno najutjecajnije naslove - upravo one koji imaju moć ispričati složene priče i izgraditi duboke, imerzivne svjetove. Naime, iza tih impresivnih rezultata kriju se i razni izazovi. Dok prihodi i broj igrača rastu, industrija se suočava s određenim pritiscima.

Kada se u obzir uzme visoka stopa inflacije posljednjih godina, realni rast prihoda znatno je skromniji. Istovremeno, uz godišnji porast broja igrača od oko 4%, stagnacija prihoda po korisniku (ARPU) postaje očitija. Ove statistike objašnjavaju naizgled paradoksalan val masovnih otpuštanja i zatvaranja studija koji je pogodio industriju tijekom posljednjih godina. Poruka je jasna da za uspjeh na ovom tržištu više nije dovoljno samo sudjelovati, već je potrebno stvarati iznimno kvalitetan, "premium" sadržaj koji će privući pažnju, potaknuti potrošnju i izgraditi lojalnost igrača. Upravo u tom segmentu leži najveći potencijal za pretvaranje hrvatske povijesti u globalni fenomen.

Povijesni narativi kao put do uspjeha

Pretvaranje povijesnih narativa u uspješne videoigre nije "znanstvena fantastika", već vještina koja počiva na provjerenoj formuli. Ključ uspjeha ne leži u suhoparnoj, dokumentarističkoj preciznosti, već u stvaranju autentičnog i imerzivnog svijeta koji poštuje izvornu kulturu, ali istovremeno daje prednost uvjerljivoj priči i, iznad svega, zabavnom gameplayu. Analiza globalnih hitova poput serijala Assassin's Creed i igre Ghost of Tsushima otkriva temeljne principe koji povijest pretvaraju u virtualno zlato.



The Book of Grando spaja istarski folklor i povijest u formi videoigre



Najnovije vijesti



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini



Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest



Serijal Assassin's Creed je primjer uspješne povijesne fikcije jer se igre iz ovog serijala oslanjaju na stvarne povijesne lokacije, događaje poput Pazzi urote u Firenci ili Francuske revolucije u Parizu, ali i stvarne ličnosti kao što su Leonardo da Vinci ili gusar Crnobradi. Međutim, razvojni studio ovdje uzima značajne kreativne slobode. Te se slobode unutar svijeta igre opravdavaju središnjom premisom o tajnom, stoljetnom ratu između Asasina i Templara, pri čemu se sugerira da su Templari, kao pobjednici u mnogim povijesnim epohama, namjerno izmijenili službene povijesne zapise kako bi sakrili istinu. Time se stvara koncept "alternativne povijesti" koji igračima omogućuje da dožive poznate događaje na nov i uzbudljiv način.

S druge strane, Ghost of Tsushima predstavlja vrhunsku lekciju kako odati počast kulturi i običajima. Igra, smještena u Japan 13. stoljeća tijekom mongolske invazije, opisana je ne kao povijesni dokumentarac, već kao "ljubavno pismo japanskoj kinematografiji", posebice filmovima Akire Kurosawe. Prioritet je dan zadivljujućim vizualima, umjetničkoj interpretaciji i fluidnoj borbi, a ne strogom pridržavanju povijesnih činjenica. Primjerice, kodeks časti samuraja prikazan u igri zapravo je anakronizam i više odgovara kasnijem, 17. stoljeću, nego vremenu u kojem se radnja odvija.

Ovi primjeri naglašavaju ključnu razliku između autentičnosti i točnosti. Točnost se odnosi na činjenice, datume i brojke, dok se autentičnost oslanja na sposobnost da se uhvati duh, estetika i temeljne vrijednosti određenog vremena i prostora. Igrači opraštaju Ubisoftu što je na katedrali Notre-Dame u igri AC: Unity prikazan toranj iz 19. stoljeća, iako je radnja smještena u vrijeme



Francuske revolucije, jer je cjelokupna atmosfera revolucionarnog Pariza dočarana autentično. Slično tome, igrači prihvaćaju Ghost of Tsushima unatoč povijesnim nepreciznostima jer igra autentično prenosi duh klasičnih samurajskih filmova. Iz ovoga proizlazi jasan kreativni putokaz za potencijalnu hrvatsku igru: fokus treba biti na stvaranju uvjerljivog i imerzivnog svijeta, a ne na izradi igrivog udžbenika.



Primjer Ghost of Tsushima nudi još jednu, dublju pouku. Iako je igru razvio zapadni studio Sucker Punch, u početku se suočila s kritikama dijela zapadnih internetskih aktivista zbog navodne "kulturne apropijacije". Međutim, te su kritike postale irelevantne nakon što je igra doživjela jednoglasno odobravanje u samom Japanu. Japanski kritičari i igrači hvalili su je zbog poštovanja prema njihovoj kulturi i izbjegavanja uobičajenih stereotipa. Štoviše, developeri su proglašeni službenim ambasadorima turizma za stvarni otok Tsushimu, a akcija prikupljanja sredstava koju su pokrenuli fanovi igre pomogla je u obnovi stvarnih torii vrata uništenih u tajfunu.

Iz ovih primjera možemo izvući vrijednu lekciju: dobro napravljena igra, prožeta strašću i poštovanjem, može postati izvor nacionalnog ponosa i donijeti opipljivu korist kulturi koju prikazuje, neovisno o nacionalnosti njenih tvoraca. To je model koji pokazuje kako bi hrvatski projekt mogao surađivati s međunarodnim talentima, a da pritom ne izgubi svoju dušu.

***Projekt izrade serijala tekstova pod zajedničkim naslovom „Digitalna baština kroz videoigre - oživljavanje kulturne povijesti Hrvatske“ objavljen je uz financijsku potporu Agencije za elektroničke medije iz Programa za poticanje novinarske izvrsnosti za 2025. godinu.**

Ključne riječi Digitalna baština kroz videoigre

Podijeli: [f](#) [in](#) [t](#) [w](#) [p](#) [e](#)

Više iz kategorije



Licenca za pristup igri Ghostrunner 2 je besplatna na Epic Games Storeu



Potpore i infrastruktura kao ključ razvoja hrvatskih igara temeljenih na kulturnoj baštini



Otkriven plan razvoja za Frosthaven tijekom Early Accessa



Cloud gaming platforma Blacknut sada dostupna na više od 100 milijuna uređaja



Tehnološke inovacije u službi videoigara koje oživljavaju hrvatsku mitologiju i povijest

© Gameperspectives.hr. Sva prava pridržana.

Izrada web stranica - Webmaster.hr