

## ANALYSENOTAT

# E-sporten boomer

▼ AF CHEFKONSULENT MALTHER MUNKØE OG FAGCHEF FOR DIGITALISERING JANUS SANDSGAARD

E-sporten er i kraftig vækst. Der organiseres professionelle turneringer med store præmiepenge, som mange interesserer sig for og følger med i på linje med mere etablerede sportsgrene.

Interessen for e-sport er i kraftig vækst

Derved er e-sporten også blevet kommercielt interessant, og blandt andet tilbyder Danske Spil bets (dvs. at spille på et bestemt udfald) på e-sportskampe. Udover at være et interessant forretningsområde i sig selv (og et eksempel på at e-sporten også begynder at være et væsentligt forretningsområde) giver udviklingen i danske forbrugeres bets på e-sportskampe en god målestok for interessen for e-sporten i Danmark.

Danske Spils omsætning på e-sportsområdet er mangedoblet over få år

Analysen tager udgangspunkt i data fra Danske Spil omkring forbrugernes betting på e-sportskampe. Det konkluderes blandt andet at:

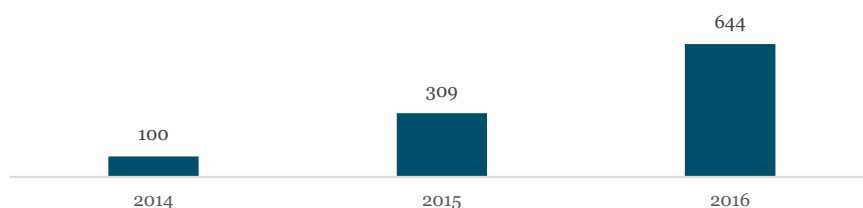
- Danske Spils omsætning for bets på e-sportskampe er steget fra indeks 100 til indeks 644, dvs. med 544 pct., fra 2014 til 2016
- I samme periode er antallet af e-sportskampe som Danske Spil tilbyder betting på, vokset fra indekssværdi 100 til indeks 581, dvs. med 481 pct.
- E-sport er ikke et rent nicheområde for Danske Spil, idet omsætningen på e-sportsområdet er større end fx bets fra cykelsport, badminton og volleyball, og nærmer sig amerikansk fodbold (ikke vist grafisk i det følgende).
- Personer som better på e-sport er generelt væsentligt yngre end på Danske Spils andre forretningsområder.
- 40 pct. af personerne, der better på e-sport, er dog 30+, og de 50+ årige udgør tilsammen 14 pct.
- Det er særligt spillene "Counter-Strike: Global Offensive" og "League of Legends", der fylder på det danske marked for professionel e-sports-betting.
- Det er altså tydeligt at e-sporten er i hastig vækst. Det er derved det seneste eksempel på den store forandring, digitaliseringen har medført på en lang række områder, ikke mindst forskellige former for underholdningstilbud.

## Mangedoblet omsætning på e-sportsområdet

E-sporten gennemløber en meget hastig vækst. Ser man på Danske Spils tal er omsætningen fra 2014 til 2016 er omsætningen vokset fra indeks 100 til indeks 644 (Danske Spil har af konkurrencehensyn ikke ønsket at offentliggøre de faktiske omsætningstal, men indekserede tal som viser udviklingen over tid). Det svarer til en vækst på 544 pt. over to år.

Figur 1

### Omsætning på e-sports-betting hos Danske Spil (indeks 2014=100)



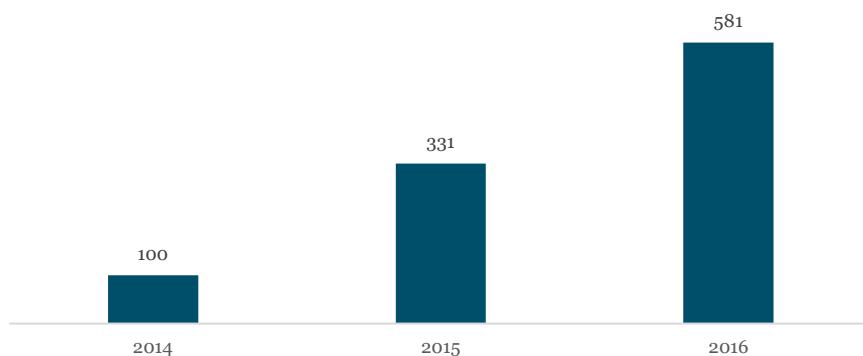
Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af data fra Danske Spil

Anm.: Af konkurrencehensyn har Danske Spil ikke ønsket at offentliggøre de faktiske beløb, men kun den indekserede udvikling

Danske Spil har øget antallet af e-sportskampe, det er muligt at bette på, meget markant over den senere tid. Fra 2014 til 2016 er antallet af e-sportskampe, der modtager bets på, således vokset fra indeks 100 til indeks 581, dvs. med 481 pct. jf. figur 2.

Figur 2

### Udvikling i antallet af e-sportskampe, som Danske Spil tilbyder bets på (indeks 2014=100)



Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Det er således tydeligt at e-sporten er i kraftig vækst i disse år.

Både målt på omsætning og antallet af spil, som Danske Spil tilbyder bets på, er e-sporten vokset voldsomt de seneste par år

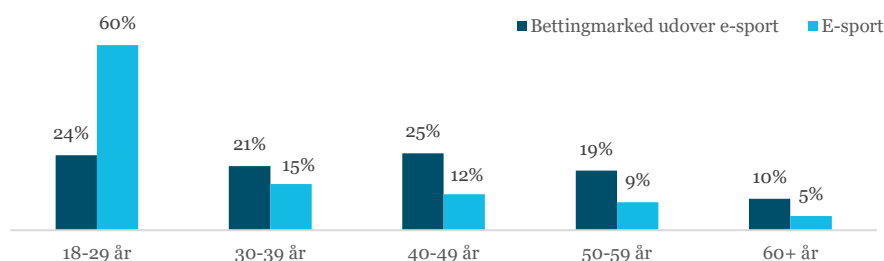
## Det er ikke kun de unge der er med på e-sportsbølgen

Måske ikke overraskende er det især de unge, der better på e-sportsskampe. Sammenholder man aldersfordelingen af personer, der better hos Danske Spil på e-sportsområdet med de øvrige forretningsområder er det tydeligt, at andelen af 18-29 årige er langt højere (jf. figur 3 nedenfor). Omvendt er det dog 27 pct. af personerne, som better på e-sportsområdet, som er 30-49 år, og 14 pct. som er 50+ år gamle. E-sporten interesserer altså langt kun de unge.

Det er den yngre del af befolkningen, der bærer langt størstedelen af interessen

Figur 3

### Aldersfordeling for personer der better på e-sport hhv. andre områder, 2016



**Kilde:** Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Note: Af datahensyn er aldersfordeling for e-sport givet ved Counter-Strike alene, men ifølge Danske Spil varierer det ikke væsentligt mellem de forskellige e-sportsspil.

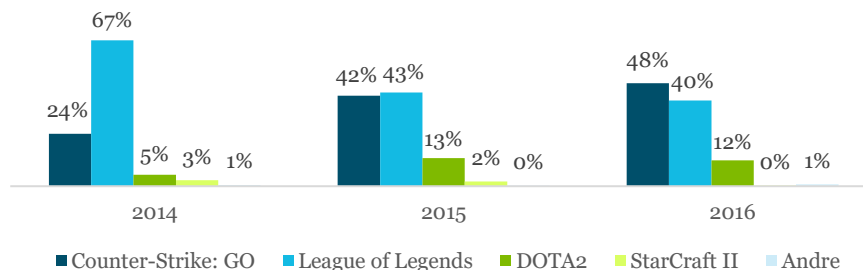
## Tre computerspil dominerer

Det er især e-sportsspillene League of Legends (LOL), Counter-Strike: Global Offensive og – i noget mindre grad end de to andre spil - Defence of the Ancients 2 (DOTA 2), der er populære. I 2016 tegnede de sig tilsammen for ca. 99 pct. af Danske Spils omsætning på e-sportsområdet, jf. figur 4. Derimod er eksempelvis fodboldspillet Fifa, som ellers er meget populært som computerspil, ikke så stort når det kommer til professionel e-sportsinteresse.

Det er hovedsageligt spillene League of Legends, Counter-Strike: GO og DOTA 2 der er populære som e-sportsspil

Figur 4

### Fordelingen af omsætning for bets på e-sportsskampe efter spil, 2016



**Kilde:** Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

## E-sport er digitaliseringens næste landvinding

Digitaliseringen har medført store forandringer i alle dele af samfundet. Det gælder ikke mindst inden for underholdningsområderne, hvor streaming og downloads af film og musik har vundet store markedsandele. E-sporten er blot det seneste eksempel på de forretningspotentialer, som digitaliseringen skaber.

E-sportens fremvækst er udtryk for at verden bliver stadig mere digital og flytter ind i alle dele af samfundet, herunder private privatlivet og underholdningsbranchen. E-sport bevæger sig i disse år fra niche-hobby til mainstream. Hvad man måske tidligere var stigmatiserende og blev betragtet som lidt nørdet eller excentrisk, bliver mainstream.

I takt med denne udvikling åbner e-sporten en række interessante økonomiske muligheder for Danmark. Flere danske e-sportshold har gjort det rigtig godt internationalt, og e-sporten er vokset i økonomisk betydning, så der nu afholdes mange store turneringer med betydelige præmiepenge.

Det er derfor afgørende, at der er politisk fokus på området og e-sporten bliver tænkt ind i de rette sammenhænge. E-sporten skal huskes i det strategiske arbejde med at tiltrække events til Danmark, lige som det skal sikres, at den fysiske og digitale infrastruktur i Danmark er i stand til at skabe de bedste rammer for afholdelsen af store e-sports-events. Det kræver et godt samarbejde mellem offentlige aktører som kommuner mv. og de private initiativtagere, hvis det skal lykkes. Dansk Erhverv mener, at der generelt skal arbejdes endnu mere målrettet på at udvikle og tiltrække events med en national eventstrategi til gavn for oplevelsesindustrien og turismen i Danmark.

E-sport kan hjælpe med at computerprogrammering og digitale interesser bliver set som mindre nørdede og mere acceptable interesser

Økonomiske muligheder for Danmark bl.a. ved at tiltrække store internationale turneringer

**▼ OM DETTE NOTAT**

*"E-sporten boomer" er Dansk Erhvervs analysenotat nummer 16 i 2017. Redaktionen er afsluttet den 24. marts.*

**▼ OM DANSK ERHVERVS ANALYSENOTATER**

*Dansk Erhverv udarbejder løbende analyser, som samles i analysenotater. Ambitionen er at udgøre et kvalificeret og anvendeligt beslutningsgrundlag i forhold til væsentlige, aktuelle udfordringer på alle områder, som har betydning for dansk erhvervsliv og den samfundsøkonomiske udvikling. Det er tilladt at citere fra Dansk Erhvervs analysenotater med tydelig henvisning til Dansk Erhverv.*

**▼ KVALITETSSIKRING**

*Troværdigheden af tal og analyser fra Dansk Erhverv er afgørende. Dansk Erhverv gennemfører egne spørgeskemaundersøgelser i overensstemmelse med de internationalt anerkendte guidelines i ICC/ESOMAR, og alle analyser og beregninger gennemgår en kvalitetssikring.*

**▼ KONTAKT**

*Henvendelser angående analysen kan ske til chefkonsulent Malthe Munkøe på [mmm@danskerhverv.dk](mailto:mmm@danskerhverv.dk) eller tlf. 3374 6510*

*Henvendelser angående e-sport og den digitale udvikling kan rettes til fagchef for digitalisering Janus Sandsgaard på [jsa@danskerhverv.dk](mailto:jsa@danskerhverv.dk) eller tlf. 3374 6239.*

**▼ NOTER**