

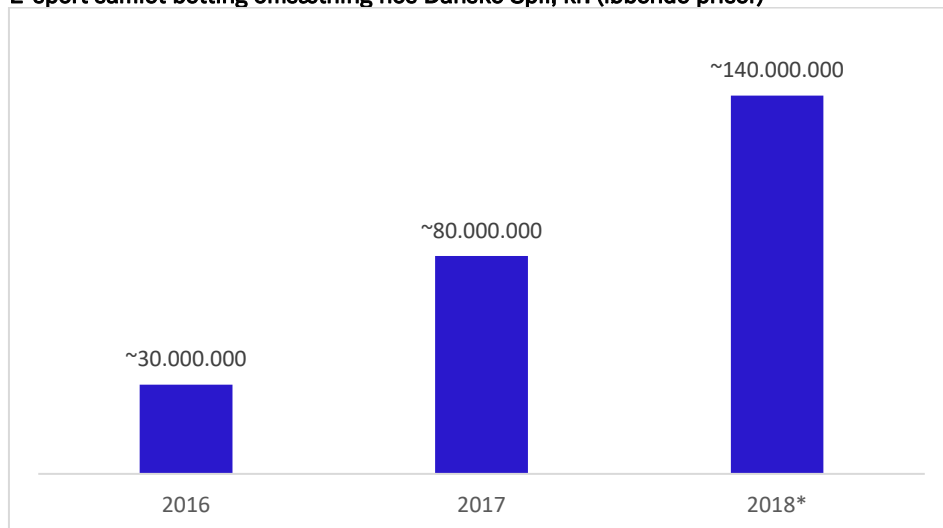
E-sporten boomer videre

Hovedfindings

Danske Spils tal for betting på e-sportsområdet giver en interessant indikation på den hastige vækst, e-sporten oplever i disse år. Tager vi udgangspunkt i disse data, kan vi se at e-sporten tilsyneladende fortsat boomer. Nærmere bestemt kan vi konstatere følgende:

- Ser vi på Danske Spils omsætning på e-sportsbetting samlet, er de fra 2016 til 2018 vokset med 324 pct. – altså mere end firedoblet.
- Ser vi specifikt på CS:GO er der endda sket en 569 pct. stigning – vi nærmer os en syvdobling!
- Dette er baseret på vores *forecast* for, hvordan det sidste kvartal for 2018 vil udvikle sig, idet vi antager samme procentvise vækst som vi har set fra 1.-3. kvartal 2017 til 1.-3. kvartal 2018.
- Ser vi alene på det seneste år (2017 til 2018, baseret på de tre første kvartaler i begge år) har stigningen været 74 pct. for e-sportsbets samlet, og 104 pct. dvs. en fordobling for CS:GO.
- Bemærk at tallene ikke tager højde for inflationen, der har været ganske lav i den viste periode, og derfor ikke påvirker resultaterne i større omfang
- Tallene viser også, at det faktisk er 12 pct. af dem, som better på CS:GO, der er kvinder, og halvdelen er 30+ årige. Så det har bredere appel end mange måske tror.

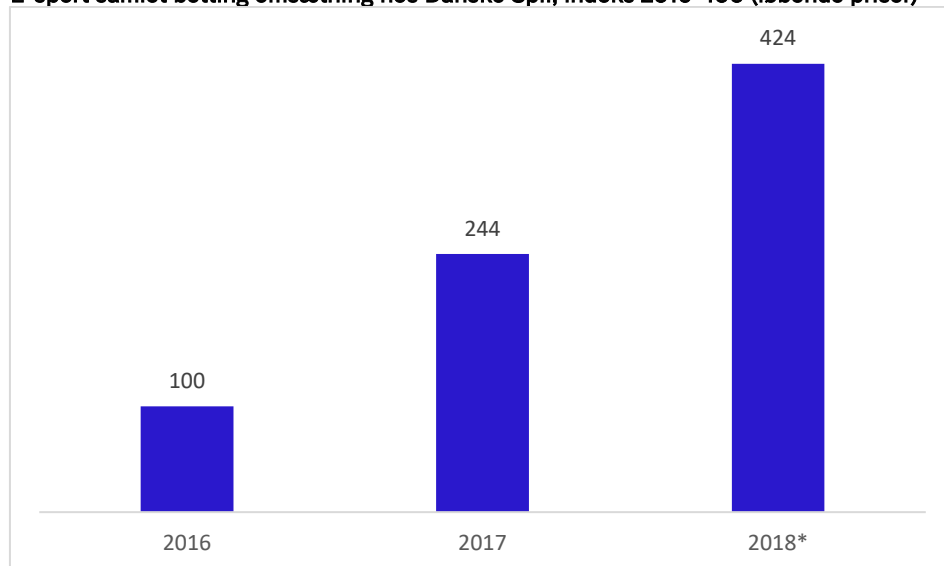
E-sport samlet betting omsætning hos Danske Spil, kr. (løbende priser)



*Forecast – antager samme vækst for 4. kvartal som vi har set for 1.-3. kvartal 2017 til samme kvartaler 2018.

Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil. Der er vist afrundede ca.-tal, mens indekstallene i den følgende figur er beregnet eksakt

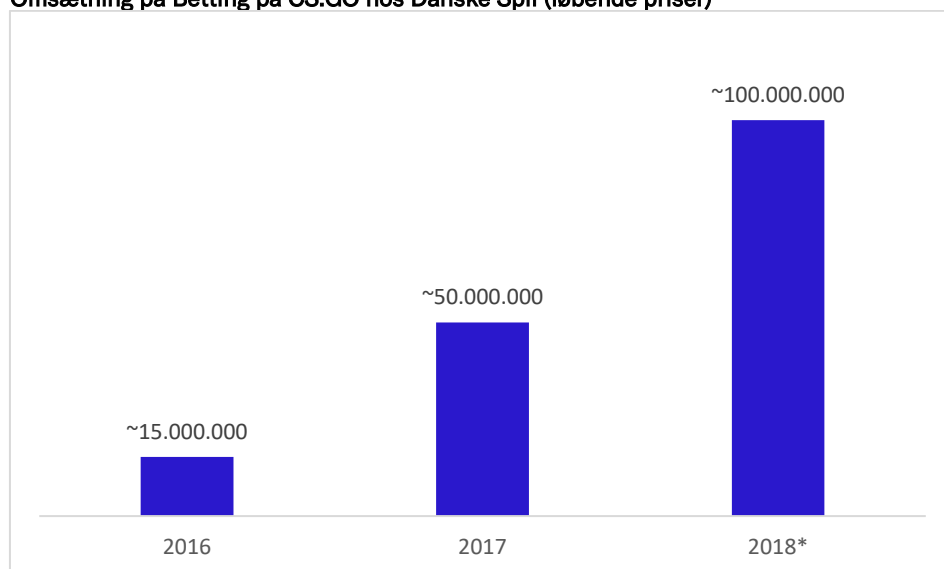
E-sport samlet betting omsætning hos Danske Spil, indeks 2016=100 (løbende priser)



*Forecast – antager samme vækst for 4. kvartal som vi har set for 1.-3. kvartal 2017 til samme kvartaler 2018.

Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil

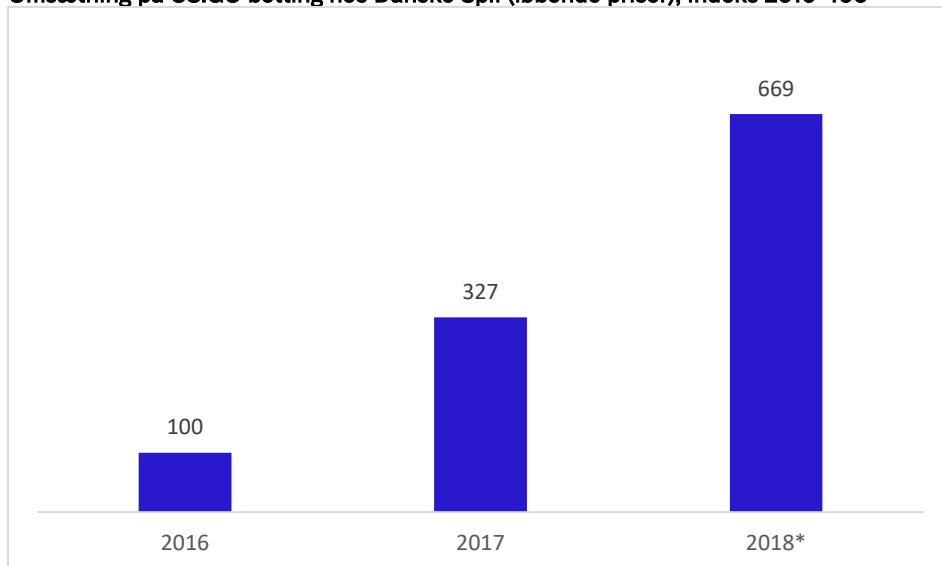
Omsætning på Betting på CS:GO hos Danske Spil (løbende priser)



*Forecast – antager samme vækst for 4. kvartal som vi har set for 1.-3. kvartal 2017 til samme kvartaler 2018.

Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil. Der er vist afrundede ca.-tal, mens indekstallene i den følgende figur er beregnet eksakt

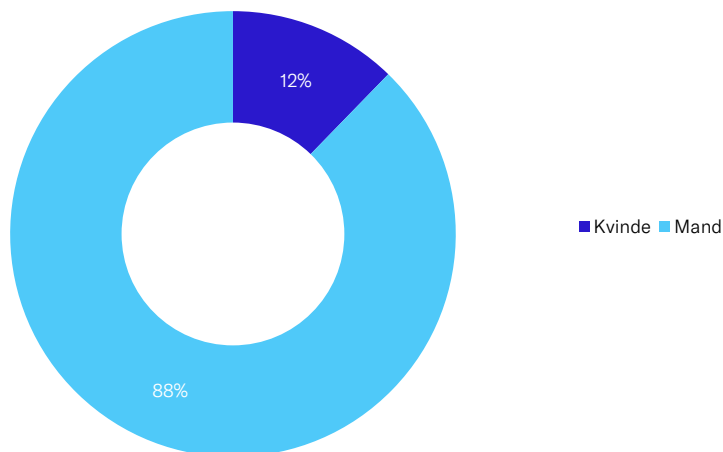
Omsætning på CS:GO betting hos Danske Spil (løbende priser), indeks 2016=100



*Forecast – antager samme vækst for 4. kvartal som vi har set for 1.-3. kvartal 2017 til samme kvartaler 2018.

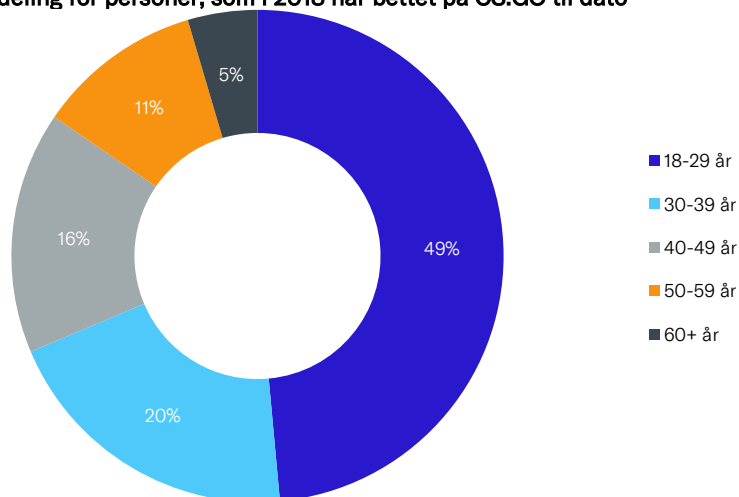
Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil

Kønsfordeling af personer, som i 2018 har bettet på CS:GO til dato



Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil

Aldersfordeling for personer, som i 2018 har bettet på CS:GO til dato



Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil

Fakta om data

De viste data er beregnet baseret på Danske Spils oplysninger, som Dansk Erhverv har fået mulighed for at bearbejde. Der er taget udgangspunkt i, hvor meget omsætning Danske Spil har på e-sportsområdet hhv. CS:GO specifikt. Logikken er, udover at være interessante indsigter i sig selv, at betting-data giver en indikation på e-sportens udvikling mere bredt set. Dansk Erhvervs og Danske Spils vurdering er således, at de viste tal også giver en god pejling på den hastige vækst, som e-sportsområdet samlet set oplever i disse år.

Om dette notat

Arbejdet med analysenotatet er afsluttet den 1. november 2018

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.

Kontakt

Pressehenvendelser angående analysen kan ske til Dansk Erhverv via analysechef Malthe Munkøe, mmm@danskerhverv.dk eller tlf. 3374 6510 eller Danske Spil via pressechef Marie Grabow, mgwe@danskespil.dk eller tlf. 3085 1734