

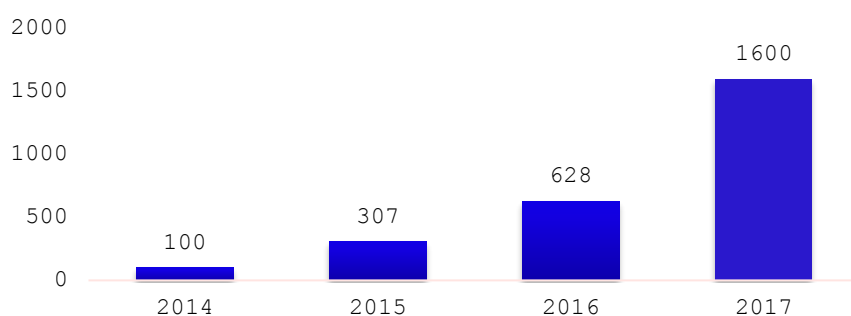
E-sporten boomer

E-sporten har oplevet en meget voldsom vækst de senere år, og nye tal viser, at denne tendens fortsatte ufortrødent i 2017. Da der ikke findes officielle totale opgørelser af e-sportens omfang, har vi i stedet set på, hvor meget der spilles på e-sport via Danske Spil. Det giver en god og tydelig indikation på omfang og udvikling af e-sporten i Danmark. Vi konstaterer at:

- E-sport er vokset med 155 pct. fra 2016 til 2017
- Fra 2014 til 2017 er e-sporten vokset med en faktor seksten
- E-sport er den 6. største sportsgren hos Danske Spil, og udgør til sammenligning 1,6 pct. af den omsætning, der genereres fra fodbold, hvilket trods alt ikke er et ubetydeligt beløb
- Som forretningsområde er e-sport større for Danske Spil end fx cykling, badminton og amerikansk fodbold
- Counter-strike: Global Offensive (CS:GO), League of Legends (LoL) og Defense of the Ancients (DOTA 2) udgør tilsammen 97,5 pct. af det samlede beløb, der spilles for på e-sportsområdet hos Danske Spil
- 48 pct. af spillerne, der spiller på e-sport, er 30+ år, og 11 pct. er kvinder. Så selvom den typiske spiller er en ung mand, er der trods alt også mange undtagelser.

Af forretningshensyn har Danske Spil ikke ønsket at offentliggøre totalbeløb, men kun indekserede tal. Disse tal giver dog alligevel en klar indikation af, hvor voldsom væksten er på forretningsområdet. Selvom tal specifikt for betting ikke nødvendigvis 1:1 kan overføres til andre dele af e-sportsområdet og skal ses i lyset af, at procentsatser naturligt er høje, når noget kommer fra et lavt niveau, vidner det alligevel om, at e-sporten oplever kolossal vækst i disse år, jf. figur 1.

Figur 1: Den årlige udvikling i omsætningen for e-sporten (indeks 2014=100)



Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Af: chefkonsulent Malthe Munkøe. Udgivelsestidspunkt: februar 2018

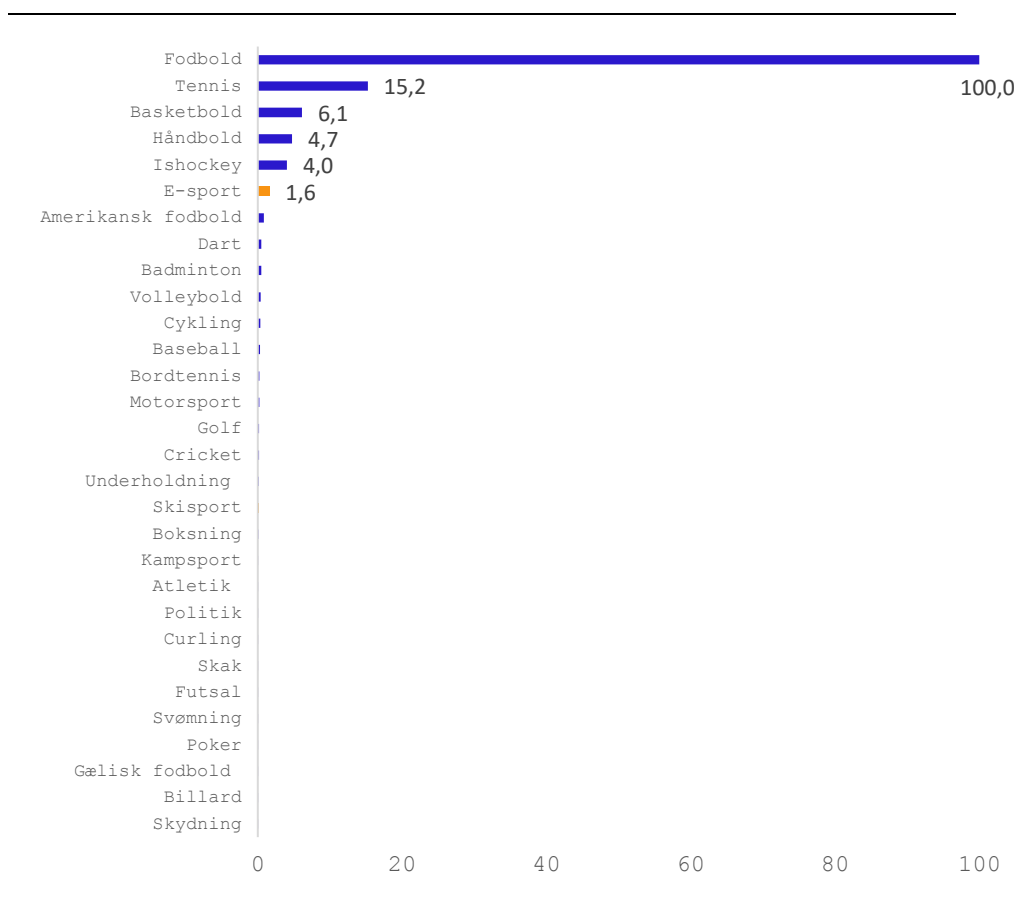
E-sport i meget hastig vækst –

Vækst på over 150 pct. fra 2016 til 2017, vokset med en faktor 16 siden 2014

E-sport har overhalet cykling, badminton og amr. fodbold

Ser man på, hvor stort e-sports området er relativt til andre sportsgrene, er det interessant at bemærke, at det har overhalet blandt andet amerikansk fodbold, badminton, cykling og volleyball i forhold til, hvor meget der spilles hos Danske Spil. Selvom det selvfølgelig ikke når i nærheden af fodbold, den klart mest populære sport i Danmark, tyder det altså på, at det i høj grad er blevet en etableret sportsgren med en væsentlig følgeskare. Således udgør indskud på e-sport 1,6 pct. af indskuddene på fodbold i 2017. Til sammenligning udgjorde badminton eksempelvis 0,4 pct., cykelsport 0,3 pct., og bordtennis 0,2 pct.

Figur 2: Oversigt over indskud per sportsgren (indeks fodbold=100), 2017



Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Ser vi bort fra fodbold som er den altovervejende største sport i Danmark er det tydeligt, at e-sport som forretningsområde for Danske Spil sagtens kan måle sig med fx håndbold, ishockey, og allerede har overhalet fx amerikansk fodbold, badminton og cykling, der ellers har betydelige og trofaste fanskare, jf. tabellen nedenfor. Selvom der kan være forskel på, hvor udbredt det er inden for forskellige sportsgrene at spille på resultater som en del af det at følge sporten, vidner tallene om den store interesse, e-sporten kan samle.

Tabel 1: Udvalgte sportsgrene, indekseret, e-sport=100, 2017

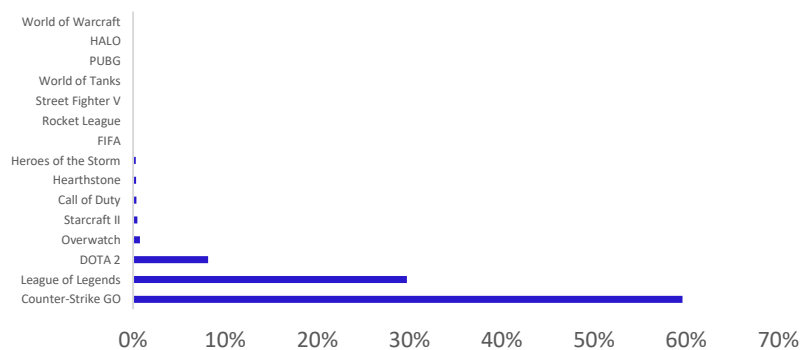
Område	Indskud (e-sport=100)
Tennis	943
Basketball	378
Håndbold	294
Ishockey	250
E-sport	100
Amerikansk fodbold	53
Dart	31
Badminton	31
Volleyball	24
Cykling	22

Kilde: Dansk Erhverv pba. Danske Spil

Tre spil dominerer e-sporten

Ser man på, hvilke computerspil der især spilles på inden for e-sporten, skiller tre sig ud. Kun 2,5 pct. af alle spil på e-sport hos Danske Spil blev spillet på andre spil end de tre største, Counter-strike (CS:GO) med ca. 60 pct. af de samlede spil på e-sport, League of Legends med 30 pct. og Defence of the Ancients (DOTA 2) med 8 pct.

Figur 3: Fordeling af omsætning for spil på e-sport, 2017



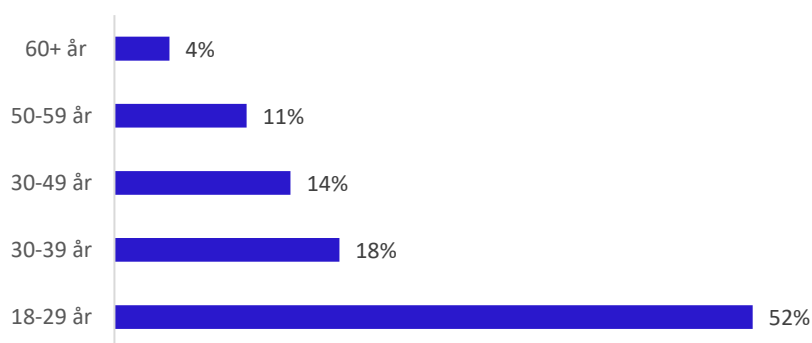
Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Tre e-sportsspil tegner sig tilsammen for 97,5 pct. af det samlede beløb, der spilles for hos Danske Spil

Især unge mænd spiller på e-sport - men hver tiende er faktisk kvinde, og halvdelen er 30+ årige

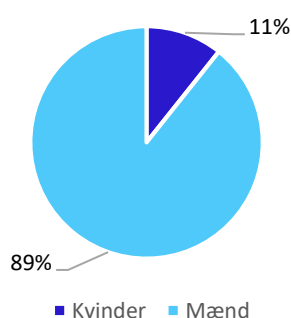
Ser man på, hvem det er, som spiller på e-sportskampe (de såkaldte aktive spillere), er det i alt 52 pct. der er under 30 år gamle. Altså er det cirka halvdelen, som faktisk ikke er helt unge, herunder sammenlagt 15 pct. der er 50+ årige, jf. figur 4. Så selvom e-sport er klart mest populære blandt de unge er det omvendt ikke udelukkende unge, der spiller på det. Ligeledes er 11 pct. af dem, som spiller på e-sport, faktisk kvinder, jf. figur 5.

Figur 4: Oversigt over aldersfordelingen blandt aktive spillere vist i aldersgrupper, 2014-2017



Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Figur 5: Kønsfordeling blandt aktive spillere, 2014-2017



Kilde: Dansk Erhverv på baggrund af Danske Spil

Om dette notat

Arbejdet med analysenotatet er afsluttet den 13. februar 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

Henvendelser angående analysen kan ske til chefkonsulent Malthe Munkøe på mmm@danskerhverv.dk eller tlf. 3374 6510.

Henvendelser angående digitalisering mv. kan ske til fagchef for it og digitalisering Janus Sandgaard navn på jsa@danskerhverv.dk eller tlf. 3374 6239.

I øvrigt henvises til Danske Spil for yderligere information om deres forretningsområde, spil på e-sport mv.

Noter