


June 2023

# DANMARK SOM ESPORTSNATION

Esportsindustriens bidrag  
til det danske samfund



Dansk Industri



Denne rapport har til hensigt at give en forståelse af Danmark som esportsnation. Hvordan ser det danske esportsøkosystem ud? Hvordan indgår dansk esport i den globale esportsværdikæde? Hvad er de særlige danske styrkepositioner og udfordringer? Og ikke mindst, hvad er dansk esports bidrag til det danske samfund?

Rapporten er udarbejdet af Implement Consulting Group for Dansk Industri. Rapportens konklusioner er udarbejdet i tæt samarbejde med den danske esportsbranche.

Foruden løbende dialog med centrale brancheaktører og tilgængelig statistik er resultaterne i rapporten baseret på en række ekspertinterview for at sikre en nuanceret fremstilling. Ekspertinterviewene er foretaget med virksomheder, foreninger og andre græsrodsbevægelser, uddannelsessteder og -konsulenter mfl. inden for det danske esportsøkosystem.

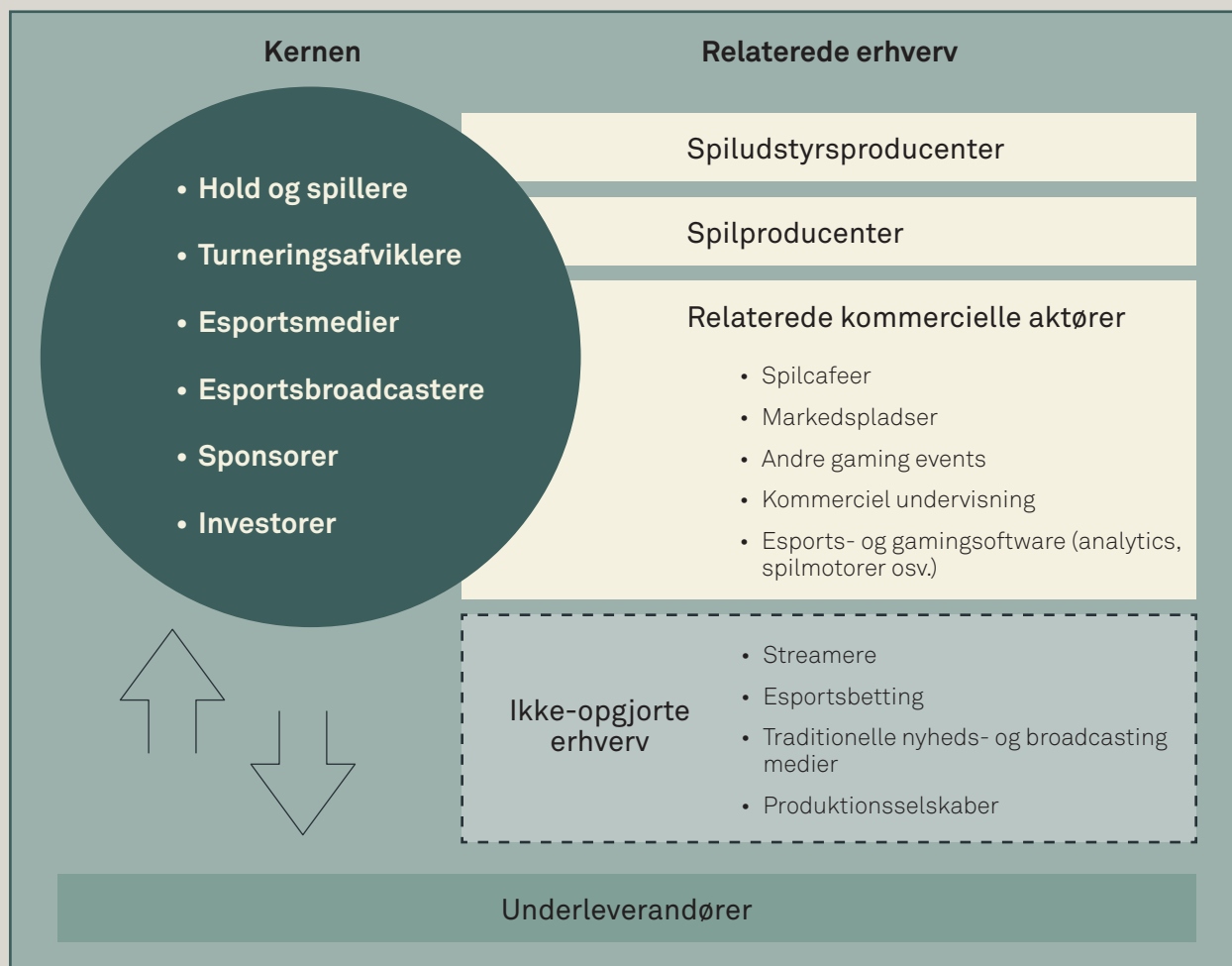
# INDHOLDSFORTEGNELSE

SAMMENFATNING .....	6
<b>1. KAPITEL Dansk esport i en global kontekst .....</b>	<b>10</b>
1.1. Definition og afgrænsning af esport .....	10
1.2. Esport er gået fra niche til mainstream .....	11
1.3. Esport er en global milliardindustri i kraftig vækst.....	13
1.4. Dansk esport er blandt de bedste i verden .....	15
<b>2. KAPITEL Dansk esports økosystem .....</b>	<b>22</b>
2.1. Esporten er en del af både et globalt og lokalt økosystem.....	22
2.2. Kerneaktørerne skaber esporten .....	24
2.3. De esportsrelaterede erhverv bruger esport som løftestang .....	33
2.4. Esport trækker på en række underleverandører.....	34
2.5. Dansk esport er et lokalt led i et globalt økosystem .....	36
2.6. Esport bruges positivt i andre dele af samfundet.....	36
2.7. Esport skaber danske jobs på linje med filmbranchen .....	38
2.8. Esportens bidrag til værdiskabelse og BNP .....	41
2.9. Esport skaber en række afledte effekter .....	41
<b>3. KAPITEL Dansk esport i fremtiden .....</b>	<b>44</b>
3.1. Dansk esport er vokset frem trods begrænset politisk støtte .....	44
3.2. Udlandet har indledt store esportssatsninger .....	45
3.3. Dansk esport kan tredobles frem mod 2030 .....	47
3.4. Barrierer for dansk esports fortsatte udvikling .....	48
3.5. Vækstscenarier for dansk esport frem mod 2030.....	50
<b>APPENDIKS</b>	
<b>Beregning af esports økonomiske omfang.....</b>	<b>52</b>
<b>SLUTNOTER.....</b>	<b>55</b>

## Esport er organiseret kompetitiv gaming

Det **danske esportsøkosystem** udgøres af en **kerne**, der udøver, organiserer, formidler og finansierer esport, nogle **relaterede erhverv**, der nyder godt af esport-interessen samt nogle **underleverandører**, der leverer produkter og ydelser til esportens kerne og relaterede erhverv:

Esport spænder i denne rapport således fra verdensmesterskaberne i League of Legends til undervisning i Counter-Strike i de lokale esportsforeninger.



 = **DET ØKONOMISKE BIDRAG**

De **relaterede erhverv** er medtaget i esportsøkosystemet på grund af deres væsentlige nuværende eller potentielle synergier med esportens kerneaktører.

En del af de **relaterede erhverv** har ikke kunnet opgøres kvantitativt og er derfor ikke medtaget i opgørelsen af det økonomiske bidrag. Beregningen undervurderer derfor **økosystemets** økonomiske bidrag.

Branchens totale økonomiske bidrag opgøres ved også at inkludere den indirekte økonomiske aktivitet, der skabes hos **underleverandørerne**.



## SAMMENFATNING

Esport og gaming er vokset i et parløb de sidste 20 år, hvor det er gået fra en niche og en fritidsbeskæftigelse til et globalt erhverv med stor kulturel indflydelse. Herhjemme er de største esportsturneringer i dag ensbetydende med en Royal Arena fyldt med 12.000 tilskuere.

**Esporten og de esportsrelaterede erhverv beskæftiger, hvad der svarer til cirka 3.000 fuldtidsstillinger i Danmark og bidrager årligt til danske BNP med knap 4,3 milliarder kroner. Branchen understøtter yderligere 750 beskæftigede, når underleverandører medregnes. Esporten forventes at kunne fortsætte sin markante vækst frem mod 2030.**

### Hovedpointer

Rapporten har til formål at undersøge og afgrænse omfanget af dansk esport herunder dets samfunds- og socialøkonomiske bidrag.

Rapporten finder at:

- **Esport er en international industri**, og esportsvirksomheder omsatte i omegnen af 10 milliarder kroner globalt i 2022. Et tal der udelader en væsentlig omsætning indenfor amatøresport, esports-betting samt underleverandører af lokaler, digitale værktøjer mfl. Denne rapport breder esport definitionen ud fra denne snævre definition, hvilket forklarer størrelsesordenen på de danske 4,3 milliarder kroner relativt til den globale omsætning. Den globale esport er i kraftig vækst med en omsætning, der er vokset 18 procent årligt siden 2017. Væksten forventes at fortsætte i fremtiden med tocifrede vækstrater frem mod 2028.
- **Dansk esport har præsteret blandt verdens bedste:**
  - *Talenter/spillere:* Danmark er den mest vindende nation målt på historiske præmieindtægter pr. indbygger, og Danmark er den femte mest vindende nation i absolutte tal. Dansk esport formår fortsat at udvikle unge spillere, idet 55 procent af de bedste danske spillere er under 26 år.
  - *Tophold:* Danmark har haft flere store esportshold. Særligt inden for Counter-Strike, hvor Astralis har rekorden for flest Major-titler og længst tid på førstepladsen over bedste hold i verden

Den sportslige succes har fået esport på danskernes radar. Ved en rundspørge foretaget af YouGov i 2020 kunne 67 procent af de adspurgte danskerne således korrekt identificere begrebet esport, hvilket var fjerde højest blandt de 24 adspurgte lande.

- Esportsøkosystem er bygget op omkring de internationale spilproducenter som f.eks. Riot Games (League of Legends), Epic Games (Fortnite), Valve (Counter-Strike), der igennem deres spil stiller "esportsarenaen" til rådighed. Spilproducenterne ejer spillenes intellektuelle rettigheder og har derfor også stor indflydelse på organiseringen og opbygningen af de enkelte spiltitlers økosystem og turneringsstruktur.
- **Det danske esportsøkosystem kan opdeles i tre aktørkasser:**
  - **Kerneaktørerne** udøver, organiserer, formidler og finansierer esport. Esportens kerneaktører består af: *Udøverne* dvs. esportsholdene og spillerne, *Organisatorerne* dvs. turneringsafviklerne, *Formidlerne* dvs. broadcastere og medier inden for esporten, samt, *Sponsorer og investorer* der finansierer/sponsorere esporten.
  - **Esportsrelaterede erhverv** består af brancher, som nyder godt af esportsinteressen og består primært af *spilproducenter* og *spiludstudsproducenter*. Det esportsrelaterede erhverv indeholder også relaterede kommercielle aktører såsom netcafeer og gaming events.
  - **Esportens underleverandører** består af virksomheder, der er *leverandører af produkter og ydelser til esportens kerne og relaterede erhverv*. Det gælder f.eks. leje af lokaler og webdomæner, indkøb af merchandise, osv. Det danske esportsøkosystem beskæftiger 3.000 årsværk, hvoraf omkring 600 beskæftigede indenfor esportens kerneaktører.
- Det danske esportsøkosystem beskæftiger 3.000 årsværk, hvoraf omkring 600 er beskæftigede indenfor esportens kerneaktører.
- Foruden de direkte kvantificerbare økonomiske effekter har esport i Danmark en række afledte positive effekter i form af bl.a. at skabe organiserede digitale og fysiske fællesskaber omkring gaming, inklusionstilbud til unge, som ellers ville være svære at inkludere, tiltrække esports-turisme og tiltrække specialiseret arbejdskraft til Danmark indenfor særligt IT og STEM-grupper.
- Dansk esports internationale førerposition er opnået på trods af landets størrelse og uden en stærk national strategi. Udviklingen har dog været understøttet af en tidlig udrulning af fibernet, en tidlig satsning fra sportslige flagskibe og båret frem af ildsjæle fra sporten.



- Andre lande ser også mulighederne i esporten. Både inden- og udenfor EU indhenter flere lande hastigt forspringet i form af store økonomiske satsninger og nationale esportsstrategier.
- Med stigende europæisk konkurrence kan Danmark få svært ved at fastholde sin førerposition, da der i dag eksisterer en række barrierer for at dansk esport kan følge trop i global esports næste vækstfase. Nogle af de centrale barrierer er:
  - Begrænset støtte og organisering af græsrodder: Esport Danmark har historisk fået svingende støtte, hvilket har vanskeliggjort langsigtede satsninger og drift. Esportsforeningerne er udfordret af begrænsede eksisterende infrastruktur, hvilket medfører høje omkostninger per medlem.
  - Manglende kvalifikationer: Danmark er dygtige til talentudvikling og esportsudøvende uddannelse, men de er ofte skræddersyet til atleter og udelader ofte uddannelser, der understøtter den resterende del af økosystemet.
  - Forståelseskluft: Branchen vurderer, at der er en forståelseskluft imellem branchens egen forståelse og centrale meningsdannere (herunder også politisk). Det kan skabe misforståelser og bidrage yderligere til den historiske stigmatisering af esport og gaming.
  - Erhvervsmæssig afgrænsning: Esport har politisk svært ved at placere sig imellem sports- og kulturerhverv.
  - Centraliseret viden: I forbindelse med rapporten er det blevet klart, at der mangler struktureret viden og data på dansk esport.
- På trods af denne lange række af barrierer forventes dansk esport at vokse frem mod 2030. Dog med en hastighed, der afhænger af, hvordan disse barrierer varetages. I status quo scenariet forventes dansk esport at vokse med knap 5 procent årligt (imod 10 procent for Europa generelt), hvilket vil skabe omkring 1.000 årsværk frem mod 2030. I det mest optimistiske scenarie, hvor Danmark bliver esportsfrontløber, tredobles antallet af beskæftigede i branchen til over 9.000 årsværk i 2030. I dette scenarie indtager Danmark en proaktiv position, hvor der satses på esport på linje med de mest ambitiøse europæiske lande.







### Rapporten er struktureret således:

- **Kapitel 1** giver en introduktion til udviklingen i esport og gaming samt en placering af Danmarks som esportsnation i en global industri.
- **Kapitel 2** afgrænser de relevante aktører i det danske esportsøkosystem og opgør derefter deres økonomiske bidrag.
- **Kapitel 3** ser på fremtidsudsigterne for dansk esport samt barrierer for esports næste vækstfase.

# 1. KAPITEL Dansk esport i en global kontekst

## Dansk esports præstationer og resultater

Denne rapport omhandler esport. Esport er en forkortelse af *elektronisk sport*, som er en betegnelse for organiserede turneringer, hvor flere spillere konkurrerer om at vinde i et elektronisk spil.

Disse elektroniske spil kan være digitaliserede versioner af en kendt fysisk sport som eksempelvis fodbold (f.eks. computerspillet FIFA), det kan være et spil i en fantasiverden (f.eks. spillet League of Legends, hvor spillerne kæmper i to hold om at ødelægge modstanderens base) eller computerspil inspireret af virkelighedsnære situationer (f.eks. spillet Counter-Strike, hvor spillerne konkurrerer i to hold om at overvinde det andet hold).

Esport er en tilskuersport og tilskuerne kan enten opleve konkurrencen fysisk i større eller mindre arrangementer eller online via en streamingkanal (eller begge dele).

### 1.1. Definition og afgrænsning af esport

Esport defineres i denne rapport som *organiseret kompetitiv gaming*, hvor *gaming* betyder spil af elektroniske/digitale spil, enten gennem konsoller, computere, mobiltelefoner eller et andet medium.

Dermed lægger rapporten op til, at samlebetegnelsen *gaming* består af to dele:

- **Esport:** Organiseret kompetitiv gaming
- **Hobbybaseret gaming:** Fritidsgaming

#### ESPORT ER ORGANISERET KOMPETITIV GAMING

##### I definitionen lægges vægt på, at:



Esport er **organiseret**. Definitionen dækker alle typer gaming, hvor der er organiseret træning eller konkurrence ovenpå spillernes indbyggede konkurrenceelement.



Esport er **kompetitivt**. Definitionen dækker alle kompetitive lag fra verdenseliten til foreningerne. Rapporten har til formål at se på hele esportsøkosystemet, hvor de lavere kompetitive niveauer netop spiller en vigtig rolle i spillerføddekæden.

Esport spænder i denne rapport således fra verdensmesterskaberne i League of Legends til undervisning i Counter-Strike i de lokale esportsforeninger.

Rapportens definition er en vigtig præcisering ift Kulturministeriets brug af ordet gaming, som i Kulturministeriets seneste redegørelse defineres som ”hobbybaseret spil af elektroniske/ digitale spil, enten gennem konsoller, computere, mobiltelefoner eller et andet medium.”<sup>1,2</sup>

## 1.2. Esport er gået fra niche til mainstream

Esport eksisterer i symbiose med hobbybaseret gaming, der i de sidste to årtier har indtaget en central plads i vores kulturvaner. Hvor det i 2004 kun var 10 procent af voksne danskere, der gamede hver uge, er tallet i 2022 steget til 30 procent.<sup>2</sup> Gaming er endnu mere udbredt for de yngre aldersgrupper. Ifølge en undersøgelse fra Medierådet i 2020, spiller 92 procent af danske børn digitale spil, hvoraf næsten halvdelen spiller dagligt.<sup>3</sup> Samtidig er gamingbranchen vokset og omsætter i dag for mere globalt end film- og musikindustrien tilsammen.<sup>4</sup>

Esport har fulgt med gamingens rivende udvikling de sidste to årtier, hvor esporten er gået fra en niche til mainstream. Udviklingen er tydeligst eksemplificeret ved udviklingen i esportsturneringerne. Fra 2003, hvor den største turnering på dansk grund, 2003 CPL Europe Copenhagen, blev afholdt i en industrihal på Refshaleøen, til i dag, hvor BLAST Premier: Fall Finals 2022 med 425.000 USD på højkant afholdes i Royal Arena foran 12.000 tilskuere og over 7 millioner unikke seere via online streamingkanaler.<sup>5</sup> De 7 millioner onlineseere alene undervurderer dog det totale seerantal, da turneringen yderligere også blev sendt via traditionelle kanaler på 23 sprog i 120 lande.<sup>6</sup> Omfanget af seere på de traditionelle kanaler/ tv-stationer offentliggøres generelt ikke, så der findes kun enkelte oplysninger. En sådan oplysning findes i forbindelse med en BLAST-turnering i São Paulo i 2019, der havde 6,3 millioner unikke onlineseere. Her nåede den brasilianske kanal og hovedpartner, Globo TV, ud til 60 millioner brasilianske seere og over 106 millioner globalt.<sup>7</sup>

På 20 år er præmiepenge fra esportsturneringer globalt vokset med en faktor 100, og i 2022 blev der konkurreret om i alt 1,5 milliarder kroner på globalt plan.<sup>8,9</sup>

### Seere til BLAST Premier: Fall Finals 2022

+7,2 mio. unikke onlineseere

*Andre, ikke-opgjorte, partnerkanaler:*

TV2 (Danmark)



RTP (Portugal)



Webedia (Frankrig)



Pelajaat (Finland)



500 bros/Viettel (Vietnam)



Globo TV (Brasilien)



StarTimes (Afrika)



... og yderligere 25 andre ledende netværk på tværs af i alt 120 lande



Figur 1.

## Gaming og esport for 20 år siden og i dag



Note: Implement analyse baseret på Esports Earnings, interne opgørelser fra BLAST og Liquipedia. Der er anvendt valutakurs USDDKK=6,8 for alle årene. Foto af BLAST (til højre) og Johnny Vang (til venstre). Online seere omfatter unikke visninger på tværs af online streaming kanaler for hele BLAST Premier: Fall Finals 2022. På sit højeste, i finalen, så tæt på 1,6 millioner seere med online (ekskl. lineære broadcasting som TV2 og andre lign. udenlandske kanaler).

Turneringerne er vokset i størrelse i takt med, at esporten har tiltrukket flere fans. Data for omfanget af fanbasen er begrænset til de sidste par år, men illustrerer alligevel, at esporten har fået bredt globalt fodfæste. Ifølge Newzoo – et førende medie inden for esports- og gamingfokuserede markedsundersøgelser – er det globale antal esportsseere på to år vokset med knap 100 millioner til 532 millioner. Af de 532 millioner seere ser halvdelen esport oftere end en gang om måneden.<sup>10</sup> Det vil sige, at mere end 3 procent af verdens befolkning i dag ser esport mindst én gang om måneden.

På 20 år er esport altså gået fra niche til global mainstreamunderholdning i takt med, at esport er vokset i omfang og format, og gaming er blevet en del af vores kulturvaner.

### 1.3. Esport er en global milliardindustri i kraftig vækst

Esport er en global milliardindustri med tocifrede vækstrater.

#### Esportens omsætning er vokset 18 procent årligt siden 2017

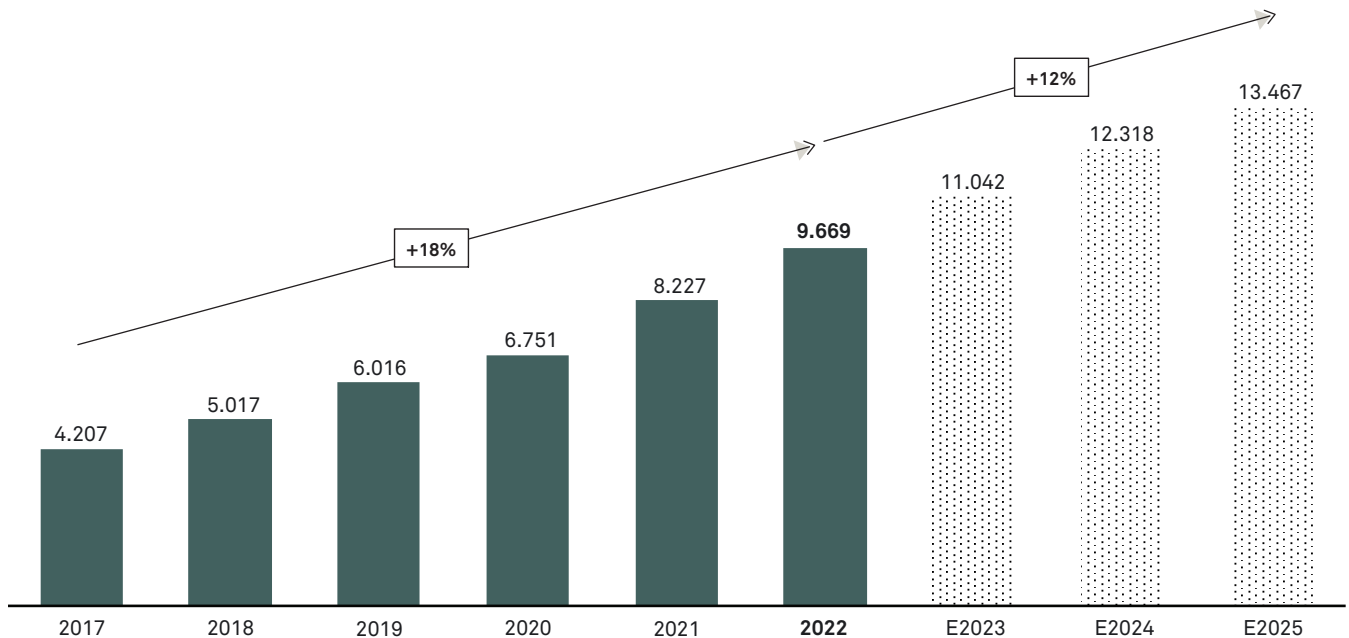
I 2022 omsatte esporten globalt for knap 10 milliarder kroner. I realiteten er omsætningen endnu højere, da de 10 milliarder ikke inkluderer bl.a. amatørscenen, underleverandører og venues.<sup>11</sup> Branchens globale omsætning er vokset markant og er mere end fordoblet siden 2012. Siden 2017 er branchens omsætning vokset med 18 procent om året.<sup>12</sup>

#### Esport forventes at vokse 12 procent om året frem mod 2026

Branchens høje vækstrater forventes at fortsætte. Statista Market Insights anslår, at esportens globale omsætning vil vokse med 12 procent om året frem mod 2026.<sup>13</sup> Newzoo forventer 10,5 procent årlig vækst i omsætningen frem mod 2026.<sup>14</sup> Andre markedsanalyseinstitutter forventer, at branchen vil vokse 17 procent om året frem mod 2030.<sup>15</sup> Samlet kan Statista Market Insights' fremskrivning med 12 procent årlig vækst anses som et rimeligt middelskøn.

Figur 2.

#### Esports omsætning globalt Millioner DKK



Note: Implement analyse baseret på Newzoo og Statista Market Insights. De prikkede barer indikerer fremskrivninger. Der er anvendt valutakurs USD/DKK=6,8 for alle årene.

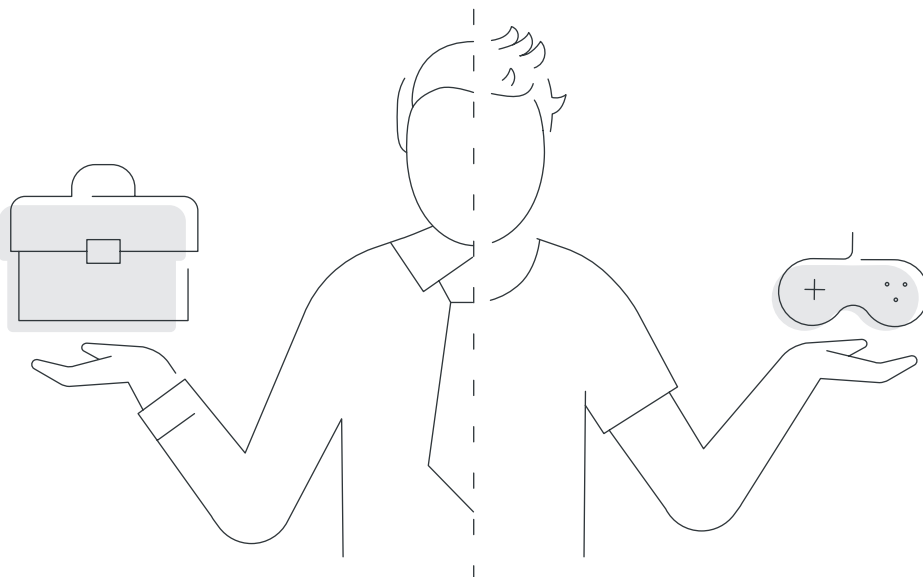
Den fremtidige vækst i omsætningen er drevet af generel stigende økonomisk fremgang og udbredelse af hurtigere internet verden over. Derudover er udviklingen drevet af to favorable markedsforhold:

- **Attraktiv målgruppe:** Den gennemsnitlig europæiske esportsseer er ung og har højere indtjening end gennemsnittet. 76 procent af de europæiske esportsfans er under 42 år. Samtidig ligger 34 procent af dem blandt de 25 procent af befolkningen med højest indkomst (højeste indkomstkvartil).<sup>16</sup>
- **Potentiale for omsætningsløft:** Den globale esportsbranche omsatte i 2018 for omkring 34 kroner per seer, langt under traditionelle sportsligaer som Bundesligaen (470 kroner per seer) eller NFL (367 kroner per seer).<sup>17</sup> Indtægter per seer forventes at stige i takt med, at fankulturen modnes og der kommer flere dedikerede fans, der lægger flere penge indenfor bl.a. betalt esportsindhold, betting og merchandise.<sup>18</sup>

Esport forventes altså at kunne vokse i fremtiden i takt med at industrien og kundebasen modnes.

### Esport har kunnet vokse så eksplosivt på grund af sin tilgængelighed

En af forklaringer på, at esport i løbet af få år er blevet til en milliardindustri er, at de fleste esportsturneringer er gratis tilgængeligt på forskellige onlinekanaler som f.eks. Twitch og Youtube. Fraværet af en betalingsmur gør esport let tilgængeligt og skaber nem adgang for nye fans. Esport adskiller sig derved fra anden underholdning som film, musik eller anden sport, hvor forretningsmodellen i højere grad er drevet af salg af rettigheder. Salg af medierettigheder udgør således kun 15 procent af esportens omsætning, til sammenligning udgør broadcasting tæt på 50 procent af omsætningen i verdens største fodboldklubber.<sup>19</sup> I stedet finansieres esport af reklamer og sponsorater, der udgør mere end 60 procent af den samlede omsætningen globalt eller knap 6 milliarder kroner.<sup>20</sup>



Figur 3.

## Esports globale omsætning i 2022 efter type af omsætning Millioner DKK



Note: Implement analyse baseret på opgørelser fra Newzoo. Der er anvendt valutakurs USDDKK=6,8 for alle årene.

### 1.4. Dansk esport er blandt de bedste i verden

Esport er en verdensomspændende milliardindustri, hvor Danmark på trods af sin størrelse formår at blande sig med de bedste nationer i verden målt på sportslige præstationer. For at vurdere Danmarks internationale position inden for esport måler vi de danske esportspræstationer i tre dimensioner:

1. Spillerne - hvordan klarer danske esportsudøvere sig i den internationale elite?
2. Talentudvikling - hvordan er udsigterne for næste generation af spillere?
3. Holdene - hvordan klarer de danske hold sig internationalt?

De tre dimensioner udfoldes i de tre afsnit nedenfor.

#### 1.4.1. Danske esportspillere har haft stor succes

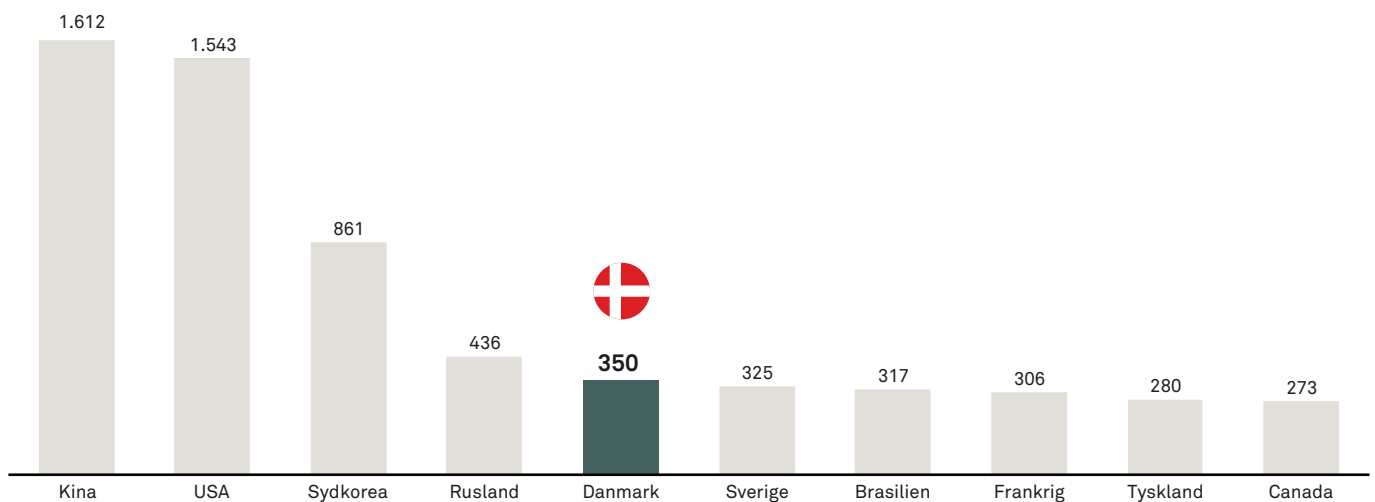
Danske esportspillere har siden den kompetitive scenes spæde begyndelse været blandt de bedste i verden. Styrken af danske elitespillere kommer bl.a. til udtryk i spillernes evne til at vinde internationale turneringer med dertilhørende høje præmieindtægter.

Hjemmesiden *Esport Earning* indsamler og opgør løbende esportspillernes præmieindtægter på tværs af spiltitler. Ifølge hjemmesiden er der per juni 2023 registreret i alt 126.000 esportspillere med præmieindtægter igennem tiden, hvoraf lige knap 2.000 af spillerne er danske. Kina indtager en klar førsteplads over flest registrerede spillere med over 24.000, mens USA har næstflest med 7.500 registrerede spillere. Kina har kun 12 gange flere spillere end Danmark, men er mere end 200 gange større målt på befolkningsstørrelse. Så Danmark er godt med rent antalsmæssigt.

De 2.000 danske esportspillere er også meget succesfulde. De har tilsammen vundet tæt på 350 millioner kroner i præmieindtægter over den målte periode.<sup>21</sup> Dette giver Danmark en femteplads over lande med højest præmieindtjenende spillere. Kun overgået af lande som Kina, USA og Korea, alle langt større lande.

Figur 4.

### Akkumulerede esport præmieindtægter indtil marts 2023 Millioner DKK



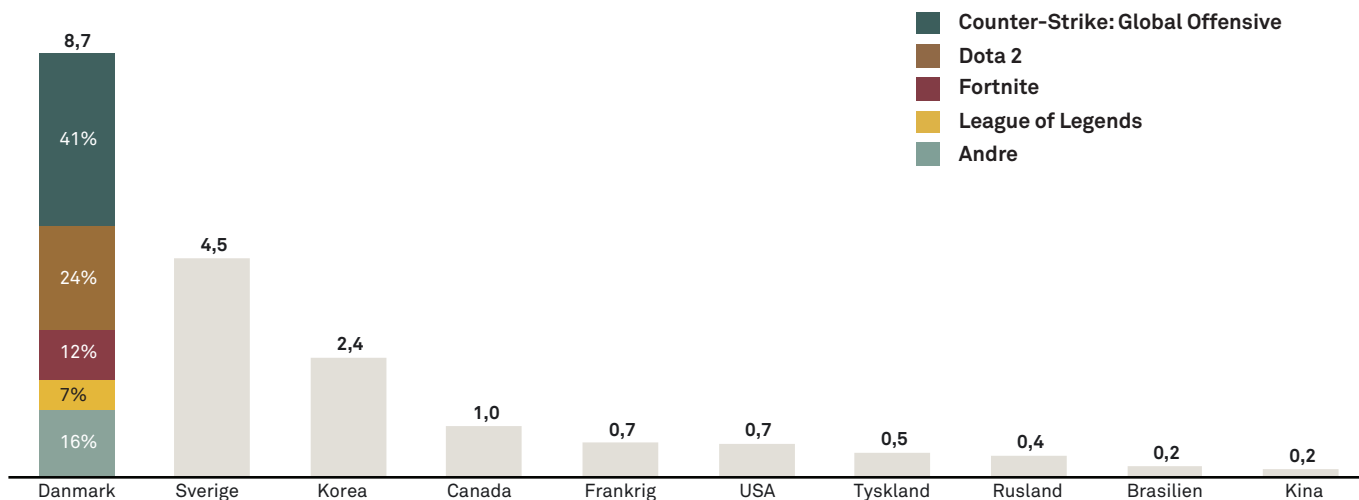
Note: Implement analyse baseret på historiske opgørelser fra *Esport Earnings*, pr. 23 marts 2023. Bemærk, at en del af de historiske indtægter er drevet af store Dota 2 indtægter fra få spillere som f.eks. den bedste indtjenende dansker N0tail med 49 millioner DKK. Der er anvendt valutakurs USDDKK=6,8 for alle årene.

Når vi tager højde for landendens indbyggertal, indtager Danmark en international førsteplads over nationer med de største historiske præmieindtægter per indbygger. De danske turneringsindtægter per indbygger er næsten dobbelt så store som i Sverige, der udgør andenpladsen.<sup>22</sup>



Figur 5.

## Akkumulerede esport præmieindtægter indtil marts 2023 DKK per indbygger



Note: Implement analyse baseret på historiske opgørelser fra Esport Earnings, pr. 23 marts 2023. Bemærk, at en del af de historiske indtægter er drevet af store Dota 2 indtægter fra få spillere som f.eks. den bedste indtjenende dansker N0tail med 49 millioner DKK. Der er anvendt valutakurs USDDKK=6,8 for alle årene.

Selvom esport er en paraplybetegnelse, der dækker over 100 forskellige spiltitler, er seerne, præstigen og præmieindtægterne koncentreret indenfor nogle få udgivelser. 50 procent af præmieindtægterne igennem tiden er således uddelt inden for fire spil: Counter-Strike, Dota 2, Fortnite og League of Legends.<sup>23</sup> Disse kan betegnes som esportens hofdiscipliner. Det er netop inden for de fire spil, at danske elitespillere har udmærket sig. Hvor de fire spil udgør 50 procent globalt, udgør de hele 87 procent af de totale præmieindtægter for de danske spillere (per juni 2023).<sup>24</sup>

De danske spillere har altså historisk været særligt gode inden for de spiltitler, der har store præmieindtægter og præstige.

### 1.4.2. De næste danske esportstalenter er på vej

Danske spillere har leveret store internationale resultater historisk. For at kunne vurdere dansk esports potentiale for fremtidige resultater, er det nødvendigt at se på den næste generation af spillere. Antallet af danske unge spillere er en indikator for det danske esportsøkosystems potentiale og evne til at udvikle nye topspillere. Vi definerer *unge spillere* som spillere under 26 år (se uddybende forklaring i noten).<sup>25,26</sup>

Aldersfordelingen for både danske elitespillere og foreningsspillere tyder på, at der fortsat er lyse fremtidsudsigter for den danske spillerscene. 55 procent af elitespillerne er under 26 år (eliten er defineret som de 500 danske esportsspillere med højest turneringsindtægter).<sup>27,28</sup> Fokuserer vi på medlemmerne af danske esportsforeninger er hele 82 procent under 25 år.<sup>29</sup>

CASE

### Ildrætsorganisationen Danmarks Idrætsforbund



DIF er Danmarks største idrætsorganisation, som arbejder for at fremme idræt og idrættens rammer og vilkår. Indenfor esport arbejder DIF med to fokusområder:

1. Sports- og simulationsspil indenfor idrætten
2. Sunde fællesskaber og mere bevægelse ind i e-sportstræningen

*Esport, gaming og digitale fællesskaber har de seneste år udviklet sig voldsomt og er i dag en vigtig del af hverdagen for mange, og især mange børn og unge. Som Danmarks største børne- og ungdomsorganisation med omkring 800.000 medlemmer under 18 år ønsker vi at involvere os i, hvad der præger og betyder noget i børn og unges hverdag.*

**Anne Mette Trier, Danmarks Idrætsforbund**

#### DIF i tal



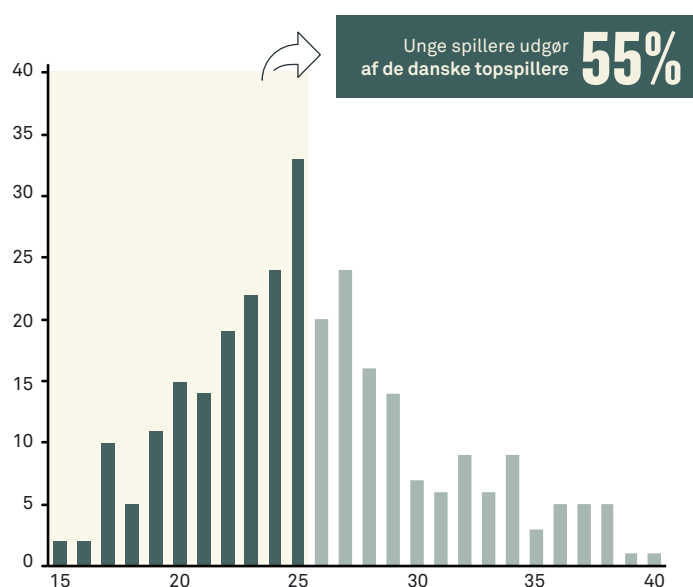
- 62 specialforbund
  - 9.000 foreninger
  - 470.000 frivillige
  - 1.9 mio. medlemmer
  - DIF er Danmarks olympiske komité, der sender atleter til OL
- dif.dk

Sammen giver de to store andele af *unge spillere* en begrundet forventning om, at Danmark også i fremtiden vil have spillere med helt i toppen af den internationale esportsscene. Det gælder også på lidt længere sigt, hvor talentudviklingen – på linje med anden eliteudøvelse – understøttes af græsroddernes elite- og breddearbejde.

Figur 6.

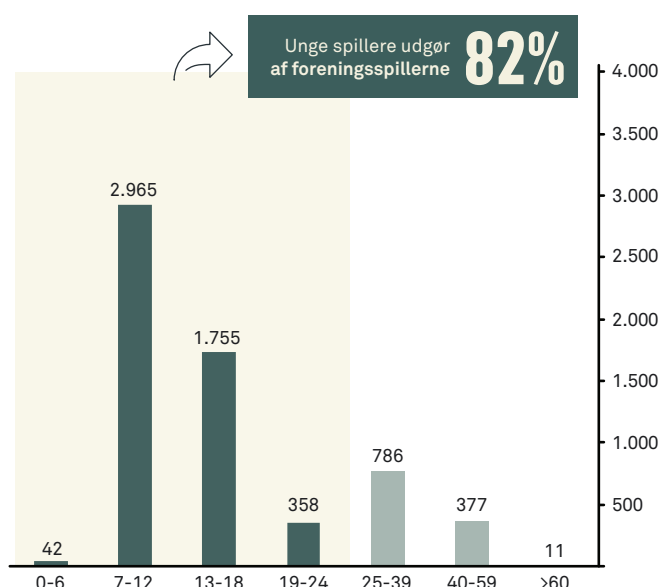
### Aldersfordeling på danske spillere med højeste præmieindtægter

Antal spillere, alder.  
(n=288/500), d. 24. marts 2023



### Aldersfordeling på spillere i dansk foreningsesports

Antal spillere (2022), alder



Note: Implement analyse baseret på opgørelser af præmieindtægter og alder fra Esport Earnings, Esport charts (24 marts 2023) samt diverse opslag af individuelle danske esportspillere. DIF og DGI's medlemstal 2022. Det gule område afgrænser definitionen af unge spillere.

#### 1.4.3. Danske esporthold har også oplevet international succes

Danske esporthold har også opnået væsentlig international succes i de senere år. Esporten er global og det er esportsholdene også. Esportsholdene er mindre forankret i bestemte lande og/eller en geografisk fanbase i modsætning f.eks. fodboldhold, som har en naturlig lokal forankring. Dette medfører også stor omskiftelighed og mobilitet blandt de førende hold, hvor en stor del af holdene igennem de sidste 10 år er blevet enten opkøbt, solgt eller opløst.

Danmark har nogle fremtrædende hold, der deltager i de mest præstige fyldte turneringer. Dette er de såkaldte S-Tier turneringer hvor de bedste og største hold inviteres og/eller kvalificerer sig til. Liqikipedia, et opslagsværk for esport, opgør og rangerer præstigen af en lang række turneringer på tværs af esportstitler fra S-Tier til de mindste rangerede C-Tier turneringer. Danmark har for nuværende to hold, der spiller på den helt øverste hyld:

• **Astralis:**

- Har siden sin stiftelse i 2016 vundet 24 af disse S-Tier turneringer inden for Counter-Strike.
- Har det mest vindende Counter-Strike hold i verden til dato med mere end 10 millioner USD i præmieindtægter.<sup>30</sup> Counter-Strike er den tredje største spiltitel målt på historiske præmiepenge og seere.
- Har et af de 10 deltagende hold i den bedste europæiske liga, LEC, inden for spiltitlen League of Legends. LEC er den eneste europæiske S-Tier liga og udgør en af blot fire regionale League of Legends S-Tier ligaer (EU, USA, Kina og Sydkorea). League of Legends er det næststørste spil i målt på seere globalt.
- Har tillige verdens bedste kvindelige FIFA-spiller, brasilianske Stephanie TECA på kontrakt
- Har ud over de forskellige hold et medieselskab og et 1200 kvm gaming- og eventcenter med fanshop.

CASE

**Esportsorganisationen Astralis**



Astralis har det mest vindende hold inden for Counter-Strike verden til dato\*\* med i alt 4 Major-titler, mere end 10 millioner USD i præmiepenge og 24 turneringssejre i de højst rangerende turneringer (S-tier), hvoraf der afvikles omkring 15 årligt. I Counter-Strike har Astralis ligeledes et kvindehold og et talenthold.

I League of Legends ejer organisationen en franchise-plads og har dermed et hold med i den bedste europæiske liga, LEC. League of Legends havde i 2022 mere end 180 millioner aktive spillere, hvilket gør det til en af verdens største spiltitler.

Astralis har også verdens bedste kvindelige FIFA-spiller tilknyttet. Ud over det sportslige driver Astralis også en detailforretning med det store event- og gamingcenter Astralis Nexus, samt et medieselskab, BlackBox Media.

*Astralis ønsker at gå forrest i udviklingen og understøtte det positive potentiale i esport og gaming på alle niveauer. Det gælder på tværs af professionelle hold, talenter, organisation, forretning, samt fysiske og digitale aktiviteter.*

*Det har vi gjort ved professionalisering af træningsforhold, organisationen omkring holdene og fokus på fysisk og mental balance, det gør vi på vores digitale kanaler, hvor vores spillere er rollemodeller for en generation af gamere, og det gør vi i Nexus med digitale og fysiske fællesskaber under ordnede forhold og rammer.*

**Anders Hørsholt, Direktør i Astralis**



**Astralis i tal**

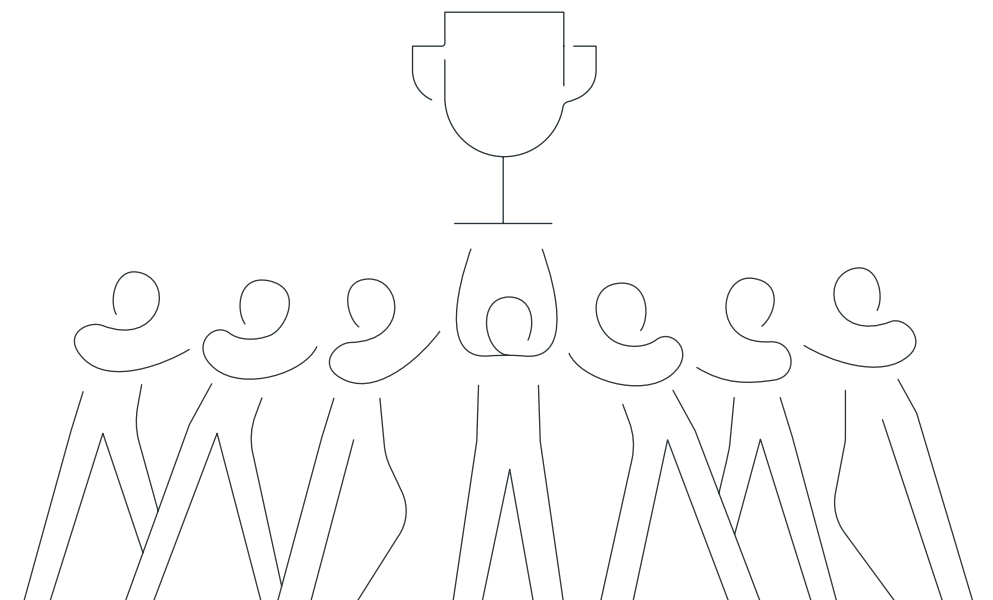
- Holdet Astralis blev stiftet i januar 2016.
- Organisationen Astralis A/S udspringer af RFRSH Entertainment (2017) og blev børsnoteret i 2019
- Omsætning 2022: 88 mio. kr.
- Antal medarbejdere: 80  
astralis.gg

- **OG Esports:**

- Har dansk grundlægger og er registreret i Danmark, men dele af holdet drives i udlandet:
- Har vundet verdensmesterskaberne i spillet Dota 2 i 2018 og 2019 med samlet mere end 25 millioner USD i præmieindtægter.<sup>31</sup> Dota 2 er det spil med de højeste samlede præmiepenge igennem tiden.
- Har fået momentum for deres Counter-Strike hold i løbet af 2022 med bl.a. en 3./4. plads i S-Tier turneringen BLAST Premier: World Final 2022.

Derudover kan nævnes danske hold som Ecstatic og Team Singularity og samt tidligere Tricked Esports, North og Copenhagen Flames - alle med historiske præmieindtægter på mere end 1,5 millioner kroner.<sup>32</sup> Disse hold har en stribe sejre i turneringer lige under S-Tier, nemlig A-Tier og B-Tier.

Læser vi på tværs af spillere, talenter og hold må det konstateres, at dansk esport er med i den internationale topliga.



## 2. KAPITEL Dansk esports økosystem

### – og erhvervets samfundsbidrag

Dette kapitel kortlægger for første gang det danske esportserhverv og økosystemet omkring erhvervet. Kortlægningen omfatter både esportens kerneaktører og de esportsrelaterede brancher samt esportens underleverandører.

I enhver kortlægning vil det altid kunne diskuteres, hvor grænserne trækkes. I denne rapport har vi lagt vægt på at beskrive esporten som et erhverv og kortlægge de væsentlige erhvervsmæssige afhængigheder mellem selve esportsvirksomhederne og de relaterede erhverv, som allerede påvirkes eller ville kunne påvirkes positivt af et succesfuldt dansk esportserhverv. Derfor er der i rapporten valgt en afgrænsning af økosystemet baseret på de identificerede synergier, der er mellem kernen og de esportsrelaterede erhverv.

Med udgangspunkt i kortlægningen foretages en kvantificering af esportens bidrag til jobskabelse og bruttonationalproduktet (BNP).

Ift. den økonomiske opgørelse skal det bemærkes, at det ikke har været muligt at kvantificere hele økosystemet. En del af de relaterede erhverv, nemlig streamerne, esports-betting, traditionelle nyheds- og broadcasting medier (ud over TV2) og kreative produktionsselskaber (relateret til esport/gaming) lader sig ikke opgøre præcist med de tilgængelige data. Det betyder, at den økonomiske opgørelse undervurderer de relaterede erhvervs økonomiske omfang.

Endeligt ser kapitlet på dansk esports afledte effekter på det danske samfund mere bredt end blot de økonomiske effekter.

Kortlægningen er foretaget i samarbejde med aktører fra esportserhvervet.

### 2.1. Esporten er en del af både et globalt og lokalt økosystem

Det danske esportserhverv kan bedst beskrives som en del af både et globalt og et lokalt økosystem.

Det **lokale økosystem** kan opdeles i tre aktørkasser:

- **Kerneaktørerne** *udøver, organiserer, formidler og finansierer esport*. Esportens kerneaktører består af:
  - *Udøvere* dvs. esportholdene og spillerne
  - *Organisatorerne* dvs. turneringsafviklerne
  - *Formidlerne* dvs. broadcastere og medier inden for esporten, samt
  - *Sponsorer og investorer* der finansierer/sponsorere esporten.



- **Esportsrelaterede erhverv** består af brancher som *nyder godt af esports-interessen* og består primært af *spiludstysproducenter* og *spilproducenter*. Det esportsrelaterede erhverv indeholder også relaterede kommercielle aktører såsom udviklere af esports og gamingsoftware, netcafeer og gaming events.
- **Esportens underleverandører** består af virksomheder, der er *leverandører af produkter og ydelser til esportens kerne og relaterede erhverv*.

Det er værdien af dette samlede økosystem i Danmark, som opgøres i rapporten. Det lokale danske esportsøkosystem beskrives nærmere i afsnit 2.2-2.4.

Den danske esport er i højeste grad en del af et **globalt esportsøkosystem**, hvor tilsvarende aktører som ovenfor interagerer på globalt plan. Dette uddybes i afsnit 2.5.

## 2.2. Kerneaktørerne skaber esportsen

Esportens kerneaktører består af:

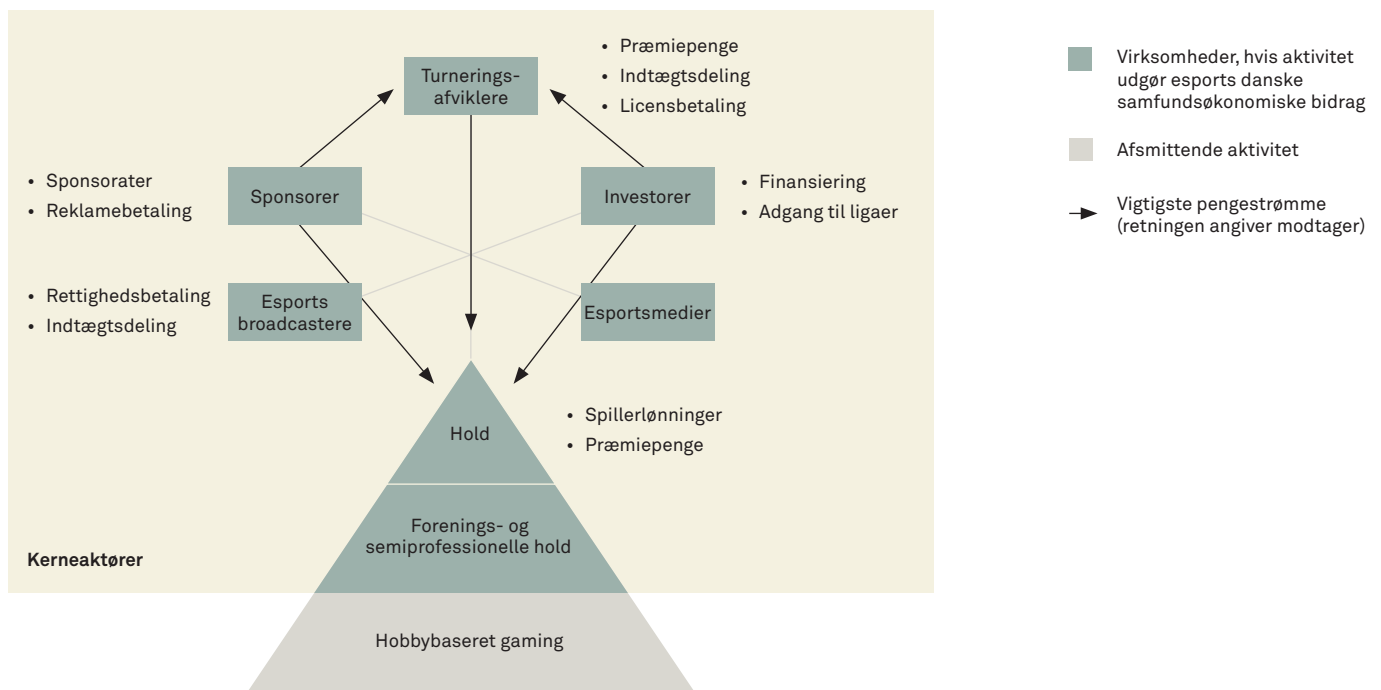
- *Udøverne* dvs esportholdene og spillerne
- *Organisatorerne* dvs turneringsafviklerne
- *Formidlerne* dvs broadcastere og medier inden for esportsen, samt
- *Sponsorer og investorer* der finansierer/sponsorere esportsen

De fire kerneaktører indgår i et samlet økosystem med gensidige afhængigheder og med komplekse pengestrømme mellem aktørerne. De væsentligste afhængigheder og pengestrømme fremgår af figuren.

I de følgende underafsnit beskrives de enkelte grupper af kerneaktører.

Figur 7.

### Afgrænsning af dansk esports kerneaktører



Note: Oversigten over esportsøkosystem er udarbejde i samarbejde med centrale interessenter i det danske esportsøkosystem.





### 2.2.1. Udøverne: Esporthold og spillere

Udøverne er naturligvis centrale for hele det danske esportsøkosystem. Uden hold og uden spillere var der ingen esport. Det er vigtigt at understrege, at esporten, lige som de mere kendte fysiske sportsgrene, både har en bredde og en elite, der drager gavn af hinandens succes. Selv de bedste og mest professionelle esportshold har brug for en fødekæde af nye talenter. Og selv den mindste amatørklub inden for esport har brug for en elite, der kan inspirere og skabe interesse.

Der findes ikke nogen central registrering af esportshold og esportspillere. Vores kortlægning har identificeret følgende omfang af udøvere:

- +80 danske professionelle esportsudøvere
- +13.000 danske amatør eller semiprofessionelle esportsudøvere
- +1000 danske esportshold
- 294 esportsforeninger
- 168 uddannelsesinstitutioner med esportstilbud

#### De danske esportshold og -spillere

Esport dyrkes i hovedreglen via et hold. De største nuværende danske hold er Astralis og OG Esports, der ligger i den internationale top inden for blandt andet Counter-Strike. Derudover er der en række semiprofessionelle hold, der dystet på niveauet lige under. De dystet i både det danske ligasystem (f.eks. C-Tier Powerligaen), men også i mindre udenlandske turneringer.

Der er ingen formel definition af et professionelt hold, men mindst fire af de aktive danske esportshold har præmieindtægter på over 1,5 million kroner. Dertil kommer der en række mellemstore hold, der spiller i eksempelvis eSuperligaen for FIFA (10 hold) eller i den bedste danske Counter-Strike Liga, Powerligaen (8 hold).<sup>33</sup> Vi definerer professionelle esportsudøvere, som danske spillere med præmieindtægter på over 100.000 kroner i alt samt præmieindtægter i løbet af første halvår af 2023.

Foruden topspillerne på topholdene og de semiprofessionelle spillere dyrkes esport også på amatørhold og – ligesom i firmafodbold – i diverse virksomhedsligaer. Vores kortlægning af de største danske amatørligaer og -turneringer viser, at der eksisterer over 13.000 danske esportspillere fordelt på mere end 1.000 hold. Endelig dyrkes esport bredt i foreningerne og på uddannelsesinstitutioner (se nedenfor).

#### Foreninger og uddannelser

Danmark har et engageret foreningsliv og esport er ingen undtagelse. Danmarks Idrætsforbund (DIF) og DGI optalte således 294 esportsforeninger i 2022, hvilket er på niveau med atletik (292 foreninger) og flere end forbund som sejlsport (277 foreninger) og basketball (193 foreninger).<sup>34</sup> De 294 esportsforeninger talte i 2022 tæt på 6.300 medlemmer.

CASE

## Esportsforeningen Sørby Esport



Sørby Esport er en forening med fokus på at "få unge ud af værelset".

De tilbyder undervisning for folkeskoler, specialskoler og bosteder.

Sørby Esport faciliterer desuden gamingevents og udlejning af eventudstyr, driver turneringer og ligaer og har desuden socialøkonomiske projekter og tiltag i flere kommuner.

*Vores ønske med dansk esport er, at vi løfter læring og trivsel for unge vi ofte glemmer.*

*Vi har over de sidste 7 år flyttet mennesker fra kanten af samfundet til bedre selvværd, i uddannelse, job og livsmestring. Vi flytter unge ved hjælp af esport og gør dem i stand til at fungere i et samfund, som de før ikke var en del af.*

**Mark Kristensen, Bestyrelsesformand i Sørby Esport**



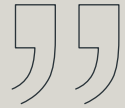
### Sørby Esport i tal

- 500+ medlemmer
  - Stiftet i 2016
  - 8 fuldtidsmedarbejdere
  - Målsætning 2023: 5 millioner kroner i omsætning.
- sorby-esport.dk

De danske uddannelsesinstitutioner tilbyder også esport. Der eksisterer efter vores kendskab ikke nogen officiel opgørelse, men tal fra efterskolerne.dk, højskolerne.dk og gaming.dk viser, at esport er ganske udbredt. F.eks. har mere end hver tredje efterskole et esportstilbud. Kortlægningen viser at henholdsvis 141 efter- og højskoler og mindst 11 gymnasier og 16 folke- og ungdomsskoler tilbyder esport som en del af deres undervisning.<sup>35,36</sup>

CASE

## Idrætsefterskolen Halstedhus



Halstedhus er en Idrætsefterskole på Lolland, som tilbyder linjefag og faciliteter til elever, som vil gå i 10. klasse på efterskole.

Skolen har hvert år mere end 180 elever, hvor ca. 30 af dem, har esports som linjefag.

*Esport kan booste børns evne til at; tænke strategisk, indgå i samarbejde med andre, kommunikere klarere og tage lederskab. Derudover er esport med til at booste selvtilliden hos rigtig mange unge, som har kæmpet med at finde deres plads.*

Lasse Hansen, Esportstræner på Halstedhus

### Halstedhus Efterskole



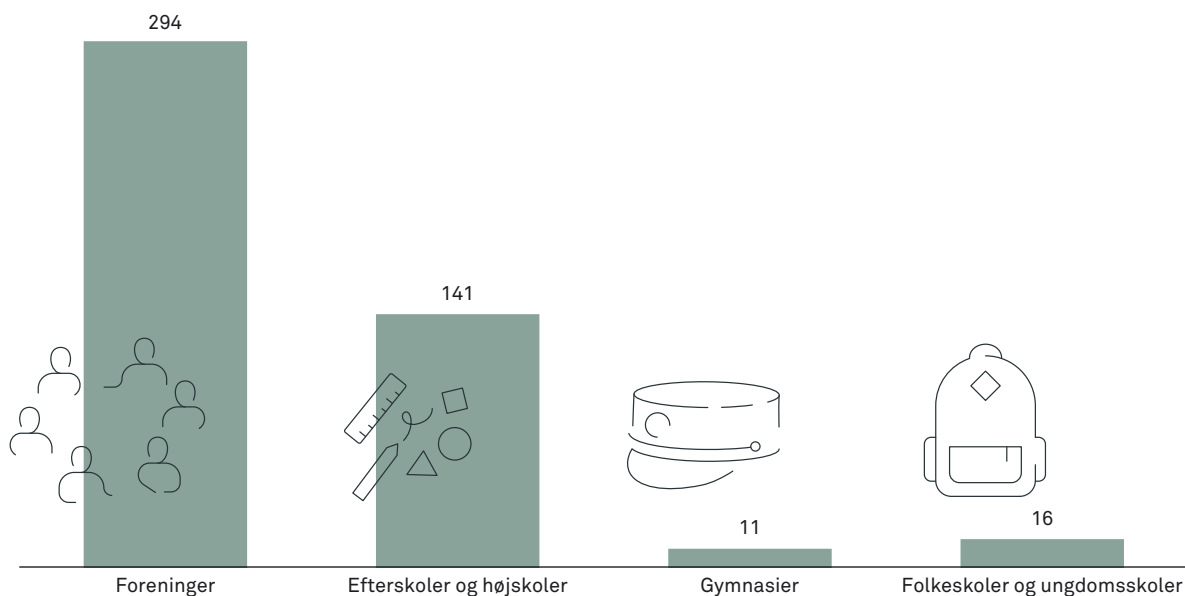
### Halstedhus i tal

- Idrætsefterskole grundlagt i 1980.
  - 50 medarbejdere
  - Ca. 35 millioner i omsætning
- halstedhus.dk



Figur 8.

### Dansk esportsforenings- og uddannelsesstilbud Antal udbydere



Note: Implement analyse baseret på opgørelser fra efterskolerne.dk, højskolerne.dk, gaming.dk samt DIF og DGI's medlemstal for 2022.

Arbejdet i foreningerne og på uddannelsesinstitutionerne er uvurderlig for de professionelle hold i Danmark. Samtidig er det gode samspil mellem de professionelle aktører, foreninger og uddannelsesinstitutioner med til at styrke dansk esport.

#### 2.2.2. Organisatorerne: Turneringsafviklere

Danmark har en række esportturneringer, der strækker sig fra de helt små lokale turneringer til afvikling og produktion af topturneringer for den internationale elite.

Der findes ikke en samlet opgørelse af esportens turneringsafviklere og event-arrangører. Turneringsafviklerne består af en broget vifte af aktører, der afholder esportturneringer og -events på alle niveauer.

Den mest markante danske turneringsafvikler, BLAST, arrangerer topturneringer indenfor en række spiltitler:

- Counter-Strike: I 2022 afholdt BLAST fem ud af de i alt 13 topturneringer indenfor Counter-Strike. Dette er de såkaldte S-Tier turneringer, hvor de, afhængig af turnering, mellem 8-32 bedste og største hold inviteres og/eller kvalificerer sig. To af disse turneringer, BLAST Premier: Fall Finals 2022 og BLAST Premier: Fall Groups 2022, blev afholdt på dansk jord i hhv. Royal Arena og BLAST's eget studie.<sup>37</sup> De øvrige blev afholdt i Lissabon, Abu Dhabi, og online/virtuelt.<sup>38</sup>
- Fortnite: BLAST er også arrangør af VM i Fortnite, som afholdes i Royal Arena til oktober 2023 med en præmiepulje på 4 millioner USD. Turneringen afholdes i samarbejde med spilproducenten Epic Games.<sup>39</sup>
- Rainbow Six Siege: BLAST står for at afholde og opererer hele det kompetitive system på højeste plan inden for Rainbow Six Siege igen i samarbejde med spilproducenten, Ubisoft.<sup>40</sup>

#### CASE

### Turneringsafvikleren BLAST



BLAST arbejder med nogle af verdens bedste spiludgivere og brands for at løfte deres værdier og skabe esportsoplevelser.

De leverer turneringer, content og shows i en række forskellige spil, heriblandt: Counter-Strike, DOTA 2, VALORANT, Apex Legends, FIFA 2022, Rainbow Six Siege og Fortnite.

*Vi er på en mission om at tage esport til det næste niveau af global underholdning. Vi begejstrer og inviterer milliarder af entusiastiske fans til at slutte sig til esports-revolutionen. Vi skaber live og digitale oplevelser - med alt fra turneringer i fyldte store arenaer rundt om i verden, til fantastisk content og aktiveringer der med garanti vil blæse dig bagover.*

**Nicolas Estrup, Chief Innovation Officer i BLAST**



#### BLAST i tal

- Stiftet i 2016
- 111 ansatte
- Seertal: Set i mere end 150 lande og tilgængeligt på 25 sprog.

[www.about.blast.tv](http://www.about.blast.tv)

Andre danske afviklere inkluderer bl.a. ESL FACIT's sportsben, der arrangerer en række europæiske nationale FIFA-ligaer (herunder den danske eSuperliga) samt stod for afholdelse af VM i FIFA i 2022 i Bella Centeret.

CASE

## Turneringsafvikleren EsL Faceit Group (EFG)

EFG udvikler og arrangerer esportsturneringer og events inden for genren af sportsspil. De primære kunder og partnere er internationale idrætsforbund, ligaer og andre rettighedshavere til ligaer og events.

EFG er globalt markedsførende inden for sportsspil. De arbejder for en række af verdens største sportsbrands.

*Den danske esportsbranche markerer sig internationalt som førende udvikler af turneringer og events.*



**Frederik Munk, VP Sports Operations i EFG**



### EFG i tal

- DreamHack Sports Games blev stiftet i 2019 og opkøbt af ESL Faceit Group i 2022
  - Ca. 50 medarbejdere
- [eslfaceitgroup.com](http://eslfaceitgroup.com)

Endvidere afholdes der en række professionelle esportsarrangementer og gamingevents, som organiseres af både generelle eventarrangører som f.eks. Messecenter Herning, Bella Center og af specialiserede esportsaktører som f.eks. BLAST. Som eksempel på et arrangement af en generel eventarrangør havde Gamebox Festival i Herning Messecenter i 2022 knapt 9.000 besøgende.<sup>41</sup>

CASE

## Gamingeventet Gamebox Festival

Gamebox Festival er Danmarks største esports- og gamingevent, der samler græsrodderne og de professionelle i esporten, og sætter samtidig fokus på etik, moral og forældrekløften mellem forældre og børn i esport og gaming.

På det 30.000 m<sup>2</sup> store indendørs festivalområde kan de besøgende dyste mod venner og idoler, overvære professionelle showkampe, se på gaming gear, høre foredrag, købe merchandise og meget andet.

*Gamebox Festival er en stor nyhed for MCH-koncernen.*

*I samarbejde med en række gode og tætte samarbejdspartnere er det med Gamebox Festival vores intention at skabe en verden af gaming samlet ét sted. Gamebox Festival er en stor event med et mangfoldigt univers, og vi glæder os til at samle branchen og skabe en unik oplevelse for alle esports- og gaminginteresserede.*



**Georg Sørensen, Direktør i MCH**



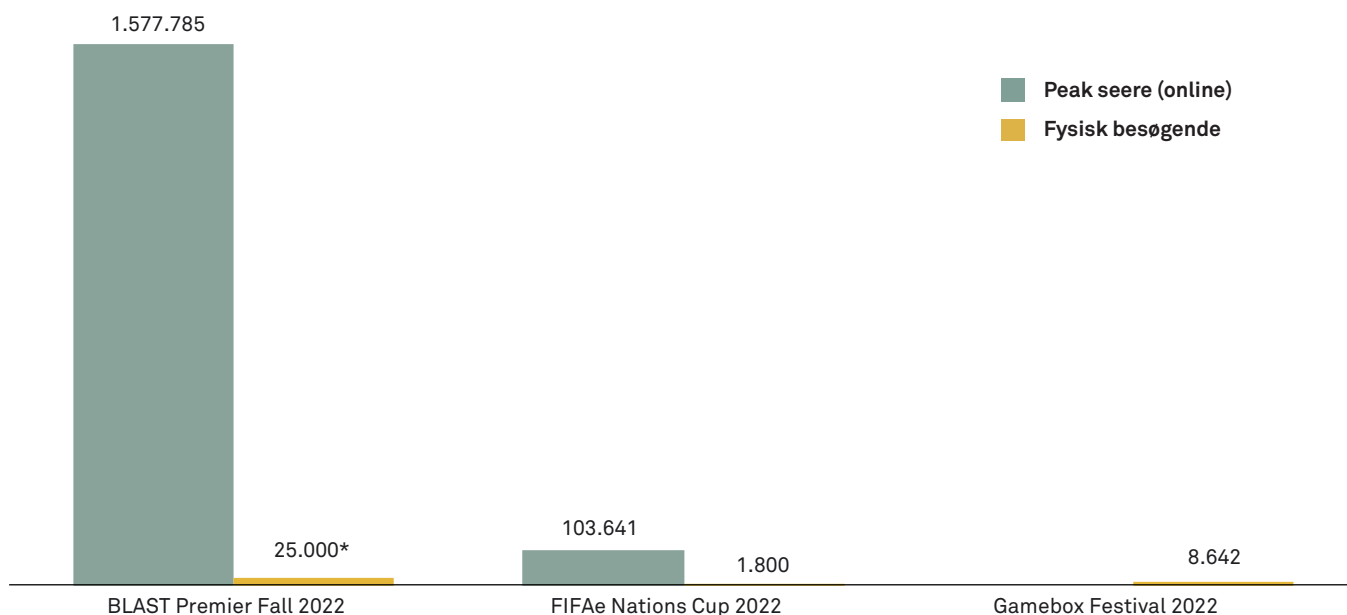
### Gamebox Festival i tal

- Gamebox Festival arrangeres af MCH A/S
  - Første event blev gennemført i 2022
  - MCH har 835 ansatte og 166 millioner kr. omsætning (2021)
- [gameboxfestival.dk](http://gameboxfestival.dk)

Foruden de større professionelle turneringer og events arrangeres der en række mindre turneringer. Ifølge lanparty.dk blev der inden corona i 2019 afholdt 123 turneringer rundt om i Danmark med plads til alt fra 40-1.500 deltagere.<sup>42</sup>

Figur 9.

### Fanaktivitet ved udvalgte danske esports-events Antal



Note: Implement analyse baseret på opgørelser fra Esports Charts og pressemeddelelser i forbindelse med de respektive events. Peak seertallet er udelukkende fra onlinekanaler og medtager derfor ikke visninger på diverse internationale mediestationer (både som flow og på stationernes streamingtjenester). Tallene for det fysiske tilskuertal ved BLAST Premier: Fall Finals 2022 stammer fra BLASTs interne opgørelser i forbindelse med afholdelsen af samme turnering i 2021, og er på tværs af alle tre turneringsdage.

#### 2.2.3. Formidlerne: Esportens broadcastere og medier

Danmark har enkelte specialiserede aktører indenfor formidling af esport, særligt på Counter-Strike siden med HLTV og TV2's satsning. HLTV er et globalt førende nichemedie indenfor Counter-Strike, hvis nyheder, analyser og dækning af den internationale scene har over 250 millioner sidevisninger om måneden, hvilket ifølge Politiken ville placere HLTV som Danmarks tredjestørste medie efter B.T og Ekstra Bladet.<sup>43</sup> HLTV blev i 2020 opkøbt for over 250 millioner kroner af den danske sports- og betting-platform Better Collective.<sup>44</sup>

Esport har også spredt sig til de klassiske medieplatforme, siden TV2 i 2020 lancerede en dedikeret Counter-Strike kanal, der med danske eksperter dækker Counter-Strike ca. 140 sendedage/1200 -timer om året.

#### 2.2.4. Pengene: Esportens sponsorer og investorer

Sponsorer og investorer i esporten er afgørende for erhvervets størrelse og fortsatte udvikling. Det findes ikke et samlet overblik over sponsorer og investorer indenfor dansk esport, men blandt nogle af de større sponsorer kan nævnes: Elgiganten, Power, Hummel, Redbull og diverse producenter af gamingudstyr. Blandt investorerne er eksempelvis kapitalfonde som Creandum, Sunstone samt Vækst- og Innovationsfonden, der har investeret i danske esportsvirksomheder som BLAST, Astralis og GameScorekeeper.

Der er ikke foretaget en nærmere kortlægning af de enkelte sponsorater eller investeringer.

Rapporten medregner ikke aktiviteten hos investorer og sponsorer på trods af, at de er klassificeret som kerneaktører. Det skyldes, at deres omsætning og hovedaktivitet ikke direkte relaterer sig til esport. De er dog en central aktør i esporten, da de er ansvarlige for over 60 procent af branchens omsætning.

Analysen medregner dog alligevel sponsorernes direkte bidrag til dansk esport, da annoncekronerne medregnes som indtægter/omsætning hos esportens øvrige kerneaktører. Tilgangen undervurderer esportens samfundsøkonomiske bidrag, da den ikke medregner værdien af øget efterspørgsel efter de sponsorerende/ reklamerende virksomheders produkter.

#### CASE

### Esportsforbundet Esport Danmark



*Vi håber at det danske esportsøkosystem fortsætter sin udvikling og bliver endnu mere anerkendt i det brede samfund .*

*Danmark er anset som et foregangsland, men hvis vi skal fastholde den position skal der fortsat støtte og engagement til for vores foreninger, erhvervsliv og institutioner.*

**Rico Corneliussen, Direktør i Esport Danmark**

Esport Danmark er det landsdækkende forbund, der varetager alle led i esportens fødekæde. Esport Danmark arbejder for fremme af sportens vilkår og skabe sammenhængskraft mellem sportens interessenter.

Esport Danmark bygger på en vision om en samlet stemme for esporten i Danmark.

#### Esport Danmark i tal

- Det nationale forbund for Esport stiftet i 2012.
- Sekretariatet består af 4 medarbejdere.
- Støttes af Kulturministeriet

esd.dk





## 2.3. De esportsrelaterede erhverv bruger esports som løftestang

De **esportsrelaterede erhverv** består af brancher, som nyder godt af esports-interessen og består af:

- Spilproducenter
- Spiludstysproducenter
- Øvrige kommercielle aktører såsom esports-bookmakere, netcafeer og esports-streamere.

### 2.3.1. Spiludstysproducenter

*Spiludstysproducenter* producerer udstyr til elektroniske spil (også kaldet gaming). Det omfatter blandt andet særlige høretelefoner med indbygget mikrofon, særlige computerspilmus, skærme, spillecomputere og meget andet. De danske spiludstysproducenter har stærke synergier med esports allerede i dag, hvilket kan ses i spiludstysproducenternes tætte sammenknytning med esports på en række områder:

- Leverandører – Eksempelvis har danske SteelSeries partneraftaler med 18 professionelle esportshold, herunder blandt andet OG Esports.<sup>45</sup>
- Sponsorater – Det danske storhold Astralis har 3 spiludstysproducenter som sponsorer ud af deres i alt 11 navnesponsorer.<sup>46</sup>
- Efterspørgsel – En stigende udøvelse af esports på alle kompetitive niveauer er med til at drive efterspørgsel efter det specialiserede spiludstyr.

I Danmark er de mest fremtrædende spiludstysproducenter SteelSeries og Epos, der er særligt kendt for at producere hørerelefoner. Kortlægningen af de danske producenter af spiludstyr viser, at produktionen udgøres af nogle få men store producenter. SteelSeries omsatte alene for næsten 2,6 milliarder kroner i 2021 og havde godt 300 ansatte.<sup>47</sup>

I opgørelsen af dansk esports betydning medtages danske spiludstysproducenter i økosystemet som et esportsrelateret erhverv, da en stor del af aktiviteten inden for fremstilling af udstyr fremmes af og bruges i esportsen.

### 2.3.2. Spilproducenter

*Spilproducenterne* producerer de spil, som der konkurreres i inden for esportsen.

Producenterne af de spil, der konkurreres i på verdensplan, har stor interesse i at det går godt for den globale esports, og at der kommer stadig flere turneringer og flere fans. Flere fans betyder flere solgte spil og tilhørende ydelser. Eksempelvis sælger spilproducenten Valve igennem Counter-Strike såkaldte *skins* (dvs. en ændring af udseendet på din virtuelle karakter, våben eller lignende) til fansene.

Spilproducenter laver spil, der med tiden kan udvikle en kompetitiv scene inden for esports, hvilket typisk først sker, når spillene er blevet veletablerede og populære. Desuden ejer spilproducenterne de intellektuelle rettigheder over spillet og kan bestemme, hvem der har mulighed for at arrangere turneringer. Spilproducenterne spiller derfor en stor rolle i, hvordan esports-scenen får lov at udvikle sig.

Der er altså nogle betydelige synergier imellem spilproducenterne og esport på globalt plan. I dag er der dog ikke tilsvarende synergier i Danmark. Det skyldes, at danske spilproducenter hidtil ikke har produceret spil, der har fået en kompetitiv esports-scene. Alligevel har vi valgt at inkludere de danske spilproducenter i opgørelsen af dansk esports betydning. De er medtaget på baggrund af deres store potentiale. F.eks. har den internationale spilproducent Riot Games, skaberne bag League of Legends, over 4.500 ansatte.<sup>48</sup> Ved at udelade de danske spilproducenter fra afgrænsningen ville vi ignorere store fremtidige synergier og potentialer for dansk esport. Endvidere understreger det også, at spilproduktion er underudviklet i Danmark og har store muligheder for at vokse. Spilproducenterne medtages derfor som et esportsrelateret erhverv.

Danske spilproducenter producerer altså primært spil, som ikke har en esports-scene som f.eks. IO Interactives Hitman eller Kiloos mobilspil Subway Surfer. En kortlægning af spilproducenterne fra Producentforeningen viser, at danske spilproducenter beskæftigede 1.087 årsværk i 2021, omsatte for 3,1 milliarder kroner og eksporterede for 2,2 milliarder. Mellem 2016 og 2021 er beskæftigelsen vokset med 350 årsværk og omsætningen med 2,1 milliarder kroner.<sup>49</sup>

## 2.4. Esport trækker på en række underleverandører

Lige som mange andre erhverv trækker esporten på en række underleverandører for at kunne levere sine ydelser. F.eks. køber esportens kerneaktører spillertøj fra diverse sportsbrands og lejer turneringslokationer fra udlejere som f.eks. Royal Arena og Bella Group.

### CASE

#### Eventarrangøren Bellagroup



Som et af de største og førende hospitality virksomheder i Danmark, byder Bellagroup årligt over 1 mio. gæster fra hele verdenen velkommen på koncernens venues og hoteller i København.

Med en kapacitet som disse kan vi facilitere og huse esports- og gamingevents i den helt store liga. Et eksempel på dette er finalen i World Cup FIFAe 2022, som blev afholdt i Bella Arena.

*Vores ønske for dansk esport og gaming er at det skal være et af de førende i verden. At vi bliver det land andre vender sig mod for at drage inspiration, viden, læring og erfaring fra. Vores ambitioner og planer er at favne den kultur - som er i konstant bevægelse og udvikling - og fungere som en hub, så det kan vokse til sit fulde potentiale i Danmark - og dermed blive en katalysator for hvordan standarden sættes på globalt niveau.*

**Kevin Thyge Helsinghof,**  
Kommerciel Direktør i Bella Center & Bella Arena



#### Bellagroup i tal

- Et af Nordeuropas største konference- og eventvenue.
- Koncernen består i dag af 9 organisationer.
- 550+ ansatte

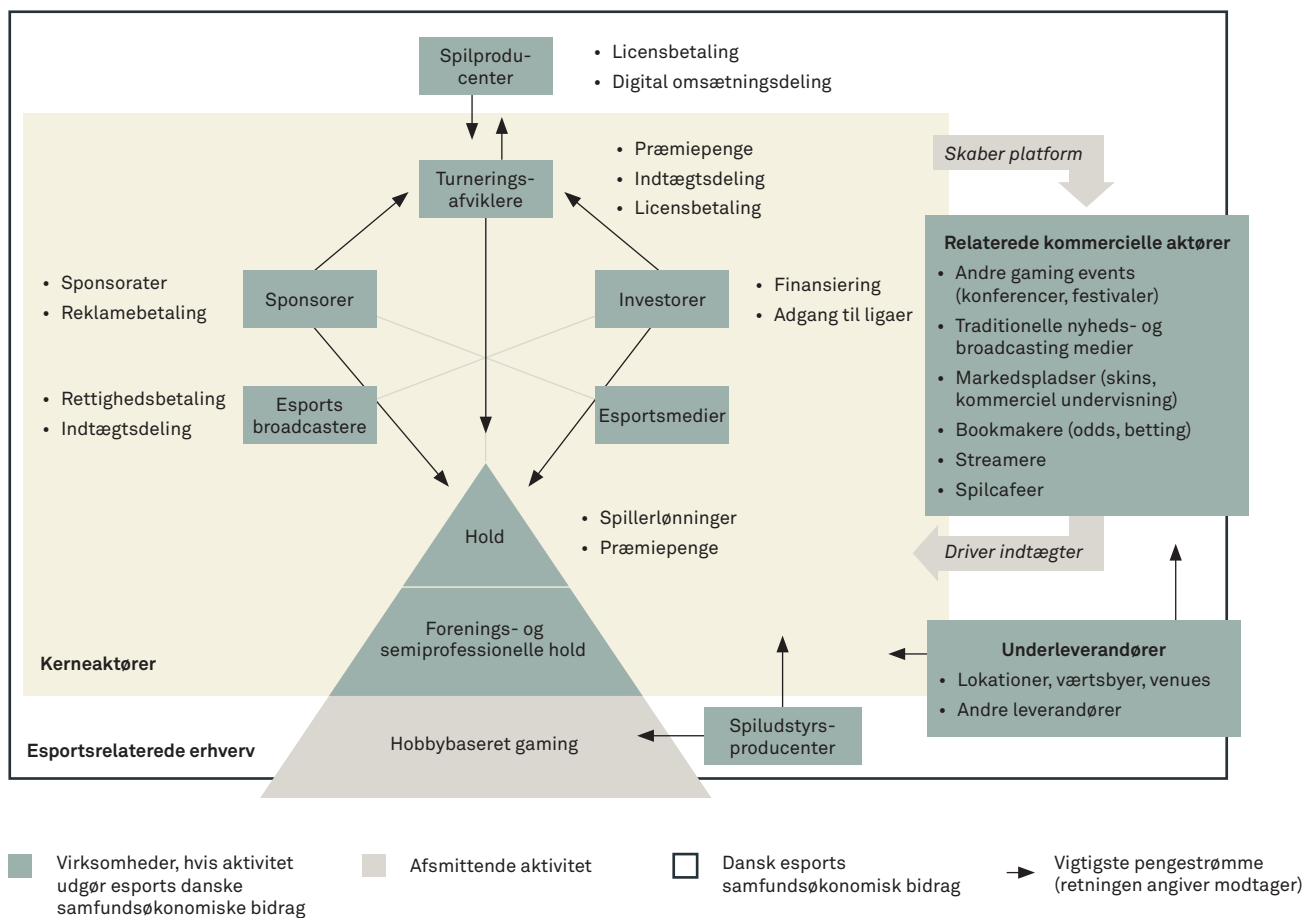
[bellagroup.dk](http://bellagroup.dk)

I den samlede opgørelse af esporten og dens indirekte effekter medregnes 25 årsværk for hvert 100 årsværk beskæftiget i esportens kerne og de relaterede erhverv. Det svarer til den laveste faktor (for sport og fritid) i Kulturministeriets opgørelse af indirekte effekter.<sup>50</sup>

Esportens underleverandører udgør den sidste aktør i afgrænsningen af dansk esports økonomiske bidrag.

Figur 10.

### Afgrænsning af dansk esports kerneaktører og esportsrelaterede erhverv



Note: Oversigten over esportsøkosystem er udarbejde i samarbejde med centrale interessenter i det danske esportsøkosystem

## 2.5. Dansk esport er et lokalt led i et globalt økosystem

Selvom rapporten fokuserer på esport i en dansk kontekst, kan dansk esport ikke forstås for sig selv i et nationalt vakuum. Esportens værdikæde har særligt på elitesiden nogle dominerende globale aktører.

Især to centrale led i værdikæden udgøres af en lille håndfuld aktører:

**1. Spilproducenter**, der fremstiller de enkelte esportstitler. Spilproducenterne skaber "arenaen" for esport i form af spillene og er derfor relevant på alle kompetitive niveauer fra amatør til eliten. Af de 50 spiltitler med største samlede historiske præmieindtægter er 33 af spillene og 89% af præmieindtægterne delt ud i spil udgivet af en af følgende 5 udviklere:<sup>51</sup>

- Kinesiske Tencent (League of Legends, Arena of Valor, Valorant og PlayerUnknown's Battlegrounds)
- Kinesisk/amerikanske Epic Games (Fortnite og Rocket League)
- Amerikanske Valve (Counter-Strike og Dota 2)
- Amerikanske Electronic Arts (FIFA og Apex Legends)
- Amerikanske Activision Blizzard (Starcraft, Call of Duty og Overwatch)

**2. Esportsbroadcastere** leverer den primære formidlingsplatform. Esportens broadcastere formidler typisk turneringer til seerne uden om de velkendte medier og viser turneringerne via særlige streamingplatforme.

De er derfor primært relevant for eliten som tiltrækker størstedelen af esportens seere. Ifølge en forbrugerundersøgelse af 14.000 personer på tværs af 11 europæiske lande, anvender de europæiske esportsseere kun i begrænset omfang klassiske tv-stationer til at se esport (24% bruger denne platform) og turnerings-/event kanaler (25%).<sup>52</sup> De bruger i stedet hovedsageligt:

- Twitch (60%)
- Youtube Gaming (55%)
- Facebook Gaming (33%)

Herhjemme forsøger TV2, med deres Counter-Strike kanal, og BLAST, med deres egen esport-streaming platform BLAST.tv, at udfordre de store internationale medieudbydere.

Det danske esportsøkosystem udgør således et nationalt/lokalt led i en global værdikæde, hvor størstedelen af spilproduktionen og broadcastingen er koncentreret på en håndfuld internationale aktører.

## 2.6. Esport bruges positivt i andre dele af samfundet

Dansk esports lokale økosystemet har foruden de niveauer, der afgrænser dansk esports økonomisk bidrag, en sidste dimension i form af afledte effekter.

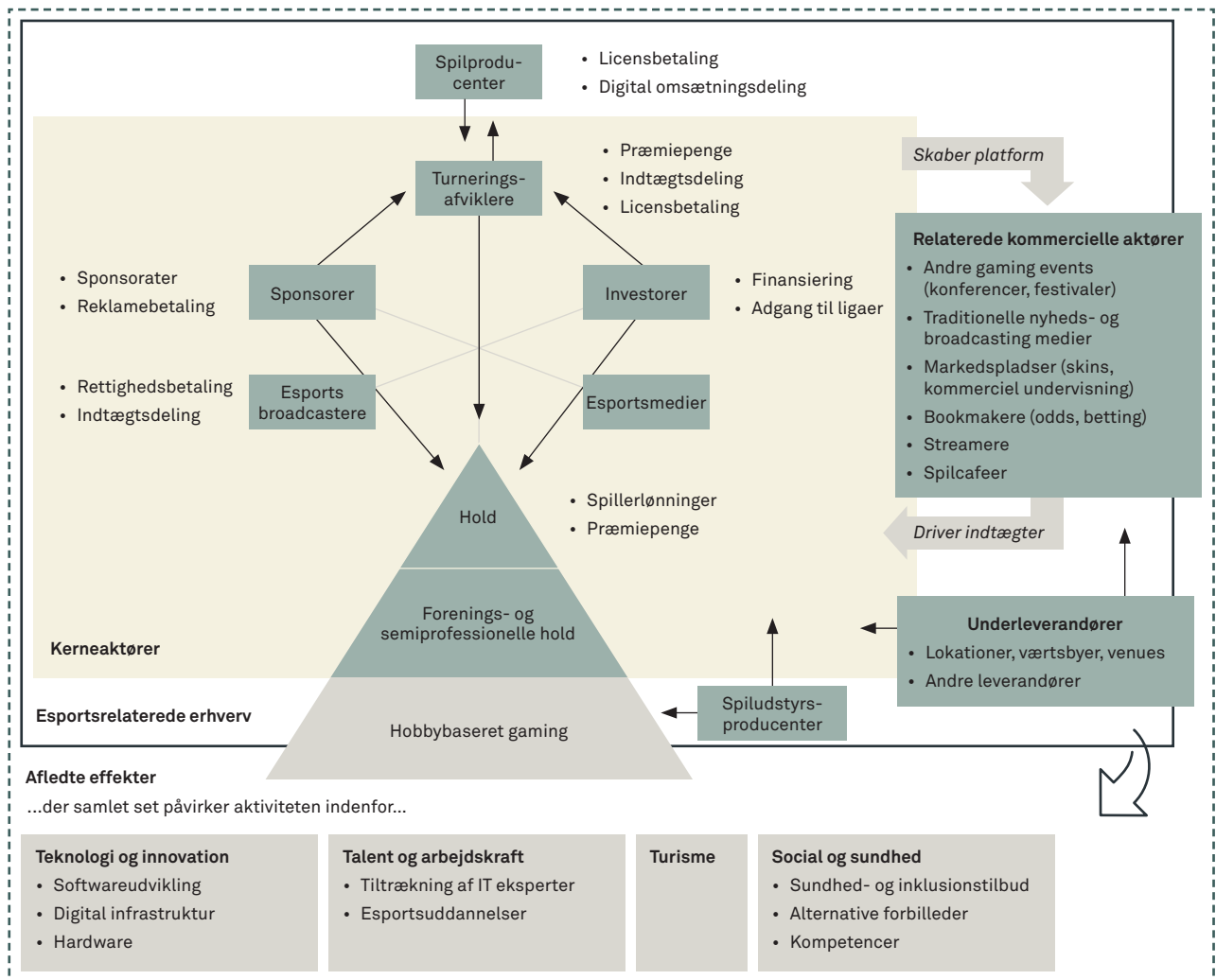
Afledte effekter består af yderligere positive afsmittende virkninger på andre brancher/områder. Det inkluderer positive effekter indenfor teknologi og innovation, tiltrækning af talenter, uddannelse, turisme samt social og sundhed. Disse effekter indgår ikke i opgørelsen

esportens økonomiske bidrag, men udgør alligevel nogle vigtige yderligere positive effekter af dansk esport. Et udvalg af cases på de afledte effekter er beskrevet i afsnit 2.9.

De afledte effekter afgrænser sammen med de økonomiske aktører - kerneaktører, esportsrelaterede erhverv og underleverandører - esportsrelaterede erhverv og underleverandører - esportsens økosystem og dens positive bidrag til det danske samfund.

Figur 11.

## Afgrænsning af det danske esportsøkosystem



Virksomheder, hvis aktivitet udgør esports danske samfundøkonomiske bidrag
  Afsmittende aktivitet
  Dansk esports samfundøkonomisk bidrag
  Total værdi af dansk esport
  Vigtigste pengestrømme (retningen angiver modtager)

Note: Oversigten over esportsøkosystem er udarbejde i samarbejde med centrale interessenter i det danske esportsøkosystem

## 2.7. Esport skaber danske jobs på linje med filmbranchen

I det følgende afsnit sættes tal på dansk esports samfundsøkonomiske værdi.

Opgørelsen af den samfundsøkonomiske værdi ved esport er forbundet med nogen usikkerhed, da branchens produktion ikke falder under sin egen særskilte branchekode, men i stedet registreres under en række forskellige brancher f.eks. "Andre sportsaktiviteter". Opgørelsen af det samfundsøkonomiske bidrag kræver derfor:

1. **Identificering** af branchens virksomheder og/eller ekstrapolation baseret på aggregerede tal.
2. **Afgrænsning** af en række virksomheder, hvis produktion ikke ligger entydigt under esport. Eksempelvis den danske spiludstudsproducent SteelSeries, der producerer udstyr, der anvendes til både esport og gaming under salgsargumenter som "Siden 2001 har de professionelle vundet flere præmiepenge med SteelSeries end med noget andet brand".<sup>53</sup>

I beregningen af årsværk og økonomisk aktivitet følger vi afgrænsningen fra forrige afsnit. På den måde undgår vi jf. punkt 2 ovenfor at skulle tage stilling til, hvor stor en del af de enkelte virksomheders produktionen, der relaterer sig til hobbybaseret gaming henholdsvis esport. I stedet benytter vi en bredere paraplybetegnelse, der både indeholder de kerneaktører og de esportsrelaterede erhverv, der begge er integrerede dele esportsøkosystemet. Tilsammen udgør denne gruppe esportens bidrag til dansk økonomi. Se appendiks for en uddybende forklaring af opgørelsen inden for de enkelte kategorier.

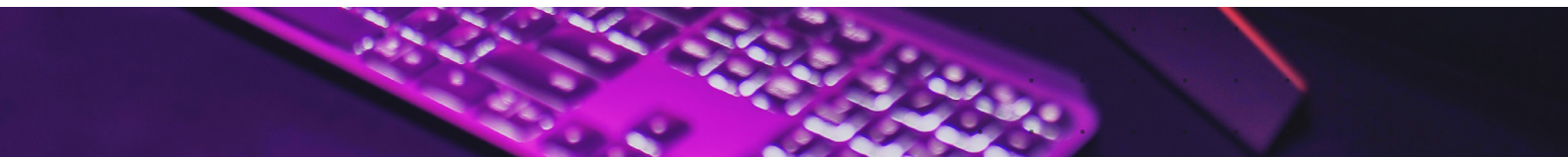
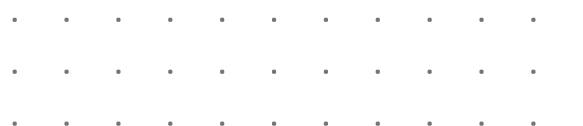
Opgørelserne er baseret på senest tilgængelige datakilder, der primært stammer fra regnskabsåret 2021 med et par enkelte ældre eller nyere opgørelser.

### 2.7.1. Esportens økonomiske bidrag

I opgørelsen af esportens økonomiske bidrag har vi en række underinddelinger: Kerneaktører, spilproducenter, produktion af spiludstyr og øvrige.

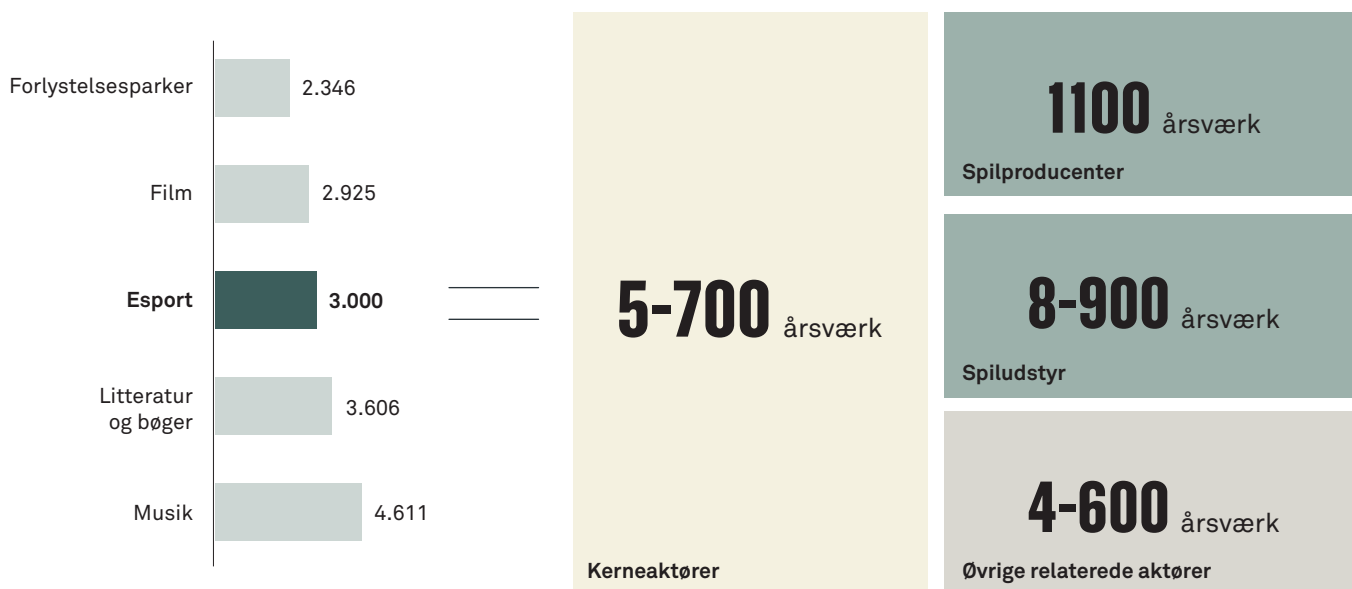
I alt beskæftiger danske esportsvirksomheder og esportsrelaterede virksomheder omkring 3.000 årsværk. Heraf er ca. 600 beskæftigede i esportskerneln, knap 1.100 indenfor spilproduktion<sup>54</sup>, 800-900 indenfor produktion af spiludstyr og omkring 400-600 øvrige relaterede indenfor bl.a. netcafeer, analysesider, esports- og gamingsoftware osv.

Det betyder, at esportens kerne og de relaterede erhverv er på størrelse med den danske filmbranche. Begge erhverv er relativt små rent økonomisk, men har stor betydning - for hver sin generation.



Figur 12.

## Fuldtidsbeskæftigede i danske virksomheder inden for esportens kerne og de relaterede erhverv Antal personer



Note: Implement analyse baseret på Kulturministeriet, Danmarks Statistik (KUERH1), Producentforeningen og virksomhedsregnskaber. Opgørelserne af de andre kulturerhverv (ud over esport) er baseret på tal fra Danmark Statistik. Definitionen af de andre kulturerhverv omfatter væsentlig relateret aktivitet indenfor engros- og detailsalg samt udlejning. Kulturerhvervene er opgjort for 2020, mens esport er opgjort for 2021.

De 3.000 jobs er relateret til den direkte produktion. Det medtager derfor ikke den indirekte aktivitet hos esportens underleverandører.

Tager vi udgangspunkt i den indirekte produktion for andre kulturerhverv, skabes der ifølge den seneste Kulturpolitiske redegørelse hhv. 25 og 45 jobs i andre erhverv for hver 100 job indenfor 'medier' og 'sport og fritid'.<sup>55</sup> Med det mest konservative forhold 100:25 ('sport og fritid') estimeres det altså, at esport skaber yderligere 750 indirekte fuldtidsstillinger blandt esportens underleverandører.

**Samlet understøttede esportens kerneaktører og de esportsrelaterede erhverv omkring 3.750 fuldtidsansatte i Danmark.**

### 2.7.2. Esportens kernenaktørers økonomiske bidrag

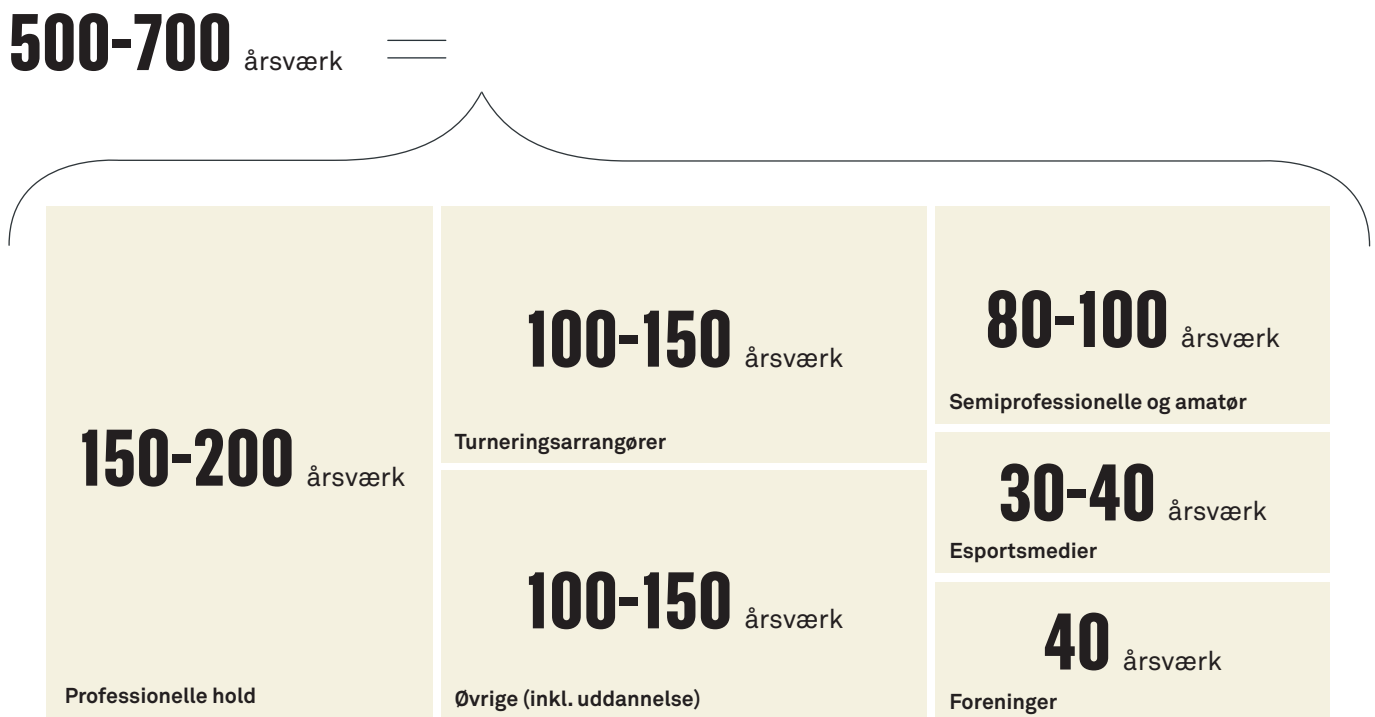
I alt beskæftiger esportens kerneaktører omkring 600 årsværk. Heraf er omkring 170 beskæftigede på de professionelle hold (spillere, trænere, kommunikationsmedarbejdere osv.), knap 100 indenfor semiprofessionelle og amatørhold og små 40 i forbindelse med esportsforeningernes arbejde. De fleste årsværk i esportens kernen er altså forbundet med spillere og rammerne omkring spillerne. Ud over spillerne er der også tæt på 40 årsværk beskæftiget med dækning af esport og omkring 140 fuldtidsstillinger inden for arrangering af turneringer (herunder også kommunikation og broadcasting).

Det bemærkes, at antal beskæftigede personer markant overstiger antallet af årsværk, da dele af branchen er kendetegnet ved frivillige, freelance, løs- og deltidsarbejde. Eksempelvis havde BLAST tilknyttet i gennemsnit 61 årsværk i 2021, men har oplyst, at de ved afholdelse af deres største turneringer har mellem 300 og 400 medarbejdere beskæftiget.<sup>56</sup> Det bemærkes desuden, at der er en række udfordringer med at indhente årsværk for flere mindre virksomheder og hold, da de har reklamebeskyttede regnskaber. Det vurderes derfor, at rapporten sandsynligvis undervurderer omfanget af dansk esports kerneaktører.

Figur 13.

### Fuldtidsbeskæftigede i danske virksomheder inden for esportens kerne

Antal personer



Note: Implement analyse og afgrænsning af den danske esports kerne baseret på branchedialog og virksomhedsregnskaber.



## 2.8. Esportens bidrag til værdiskabelse og BNP

For at opgøre hvor meget esportserhvervet og de esportsrelaterede erhverv bidrager til BNP (mere præcist til bruttoværditilvækst, BVT, dvs. værdi skabt ved produktion), tages der udgangspunkt i lignende branchers BVT fra nationalregnskabet, der skaleres med antallet af årsværk (se detaljer i appendiks).

Med denne metode estimeres bruttoværditilvæksten for esporten og de esportsrelaterede erhverv at være 4,3 milliarder kroner i 2022-priser, hvilket udgør cirka 0,2% af Danmarks samlede BVT.

De 4,3 milliarder kroner henføres primært til spilproducenterne (2,5 milliarder kroner), mens de resterende 1,8 milliarder kroner kan henføres til spiludstudsproducenterne (ca. 0,9 milliard kroner), kerneaktører (ca. 0,4 milliarder kroner) og øvrige aktører (0,5 milliarder kroner).

Værditilvæksten for esportens kerne og de esportsrelaterede erhverv opgøres samlet til at være omkring 1,4 millioner årligt per fuldtidsstilling. Dette er på linje med andre kulturelle produktionserhverv, men overstiger markant sportsbranchen (som består af bl.a. sportsklubber, fitnesscentre og handel med sportsudstyr) hvor tallet er 0,46 millioner kroner per fuldtidsansat i 2021.<sup>57</sup>

Endeligt er erhvervet særdeles eksporttungt. Som tidligere nævnt er esportsværdikæden som helhed – særligt på elitesiden – meget internationalt orienteret. Særligt de større virksomheder har en væsentlig andel af deres omsætning internationalt. Spilproducenterne eksporterede i 2021 eksempelvis for 2,2 milliarder kroner, hvilket udgjorde over to tredjedele af deres samlede omsætning.<sup>58</sup> Branchedialogen har bekræftet, at de andre esportsaktører har lignende eksportsandel på omkring 50-60 procent af omsætningen.

## 2.9. Esport skaber en række afledte effekter

Esport i Danmark har yderligere positive samfundsøkonomiske effekter, der ikke er medtaget i opgørelserne fra forrige afsnit. Størrelsesordenen er dog forbundet med nogen usikkerhed og en reel kvantificering har derfor stor risiko for at enten at over- eller undervurdere effekterne.

Rapporten giver i stedet en kvalitativ beskrivelse for at understrege effekternes eksistens uden at tage stilling til omfanget på landsplan. Det bemærkes, at rapporten ikke har til formål at være et indspark i debatten om hhv. positive og negative sociale aspekter ved gaming generelt. Nedenstående cases illustrer blot, at esport kan have nogle yderligere samfundsmæssige effekter, når det anvendes som bevidst redskab/løftestang til at nå bestemte målgrupper.

Nedenfor illustrerer vi to forskellige temaer, hvor esport tilsyneladende har et positivt samfundsbidrag:

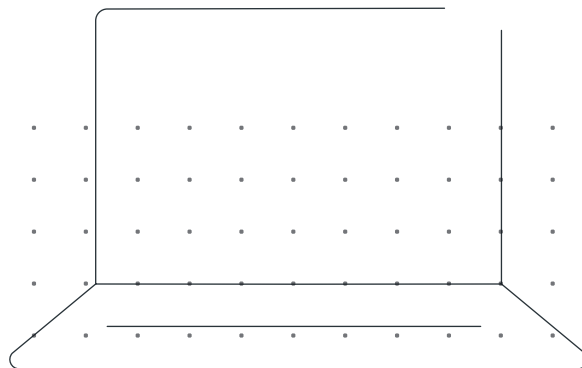


## Social og sundhed

- Region Midtjylland har et esportstilbud til patienter i psykiatrien. Tilbuddet skal understøtte rehabiliteringen og har været en stor succes for både patienter og personale. En patient udtaler *"For tiden - og under indlæggelse - var det en rigtig dejlig måde at være sammen med andre, der også har det svært. Der var en følelse af sammenhold"*. En indlæggelsesdag i psykiatrien koster knap 5.000 om dagen.<sup>59</sup> Et bedre og hurtigere patientforløb med færre genindlæggelse kan derfor potentielt spare samfundet et flercifret millionbeløb.
- Sørbj Esport laver, foruden deres generelle esportstilbud - der er medregnet i forrige kapitel - en række tilbud, der er målrettet udsatte grupper, unge og mennesker med handicappede. Alle grupper, der oplever mere ensomhed end den generelle befolkning. Danskere med større psykiske eller fysiske handicap oplever ensomhed 'ofte' eller 'meget ofte' hhv. 5 og 3 gange så hyppigt som gennemsnitsbefolkningen, hvor andelen er 8%.<sup>60</sup> Social- og Ældreministeriet estimerer, at ensomhed alene koster det danske samfund mindst 8,3 milliarder kroner årligt.<sup>61</sup>

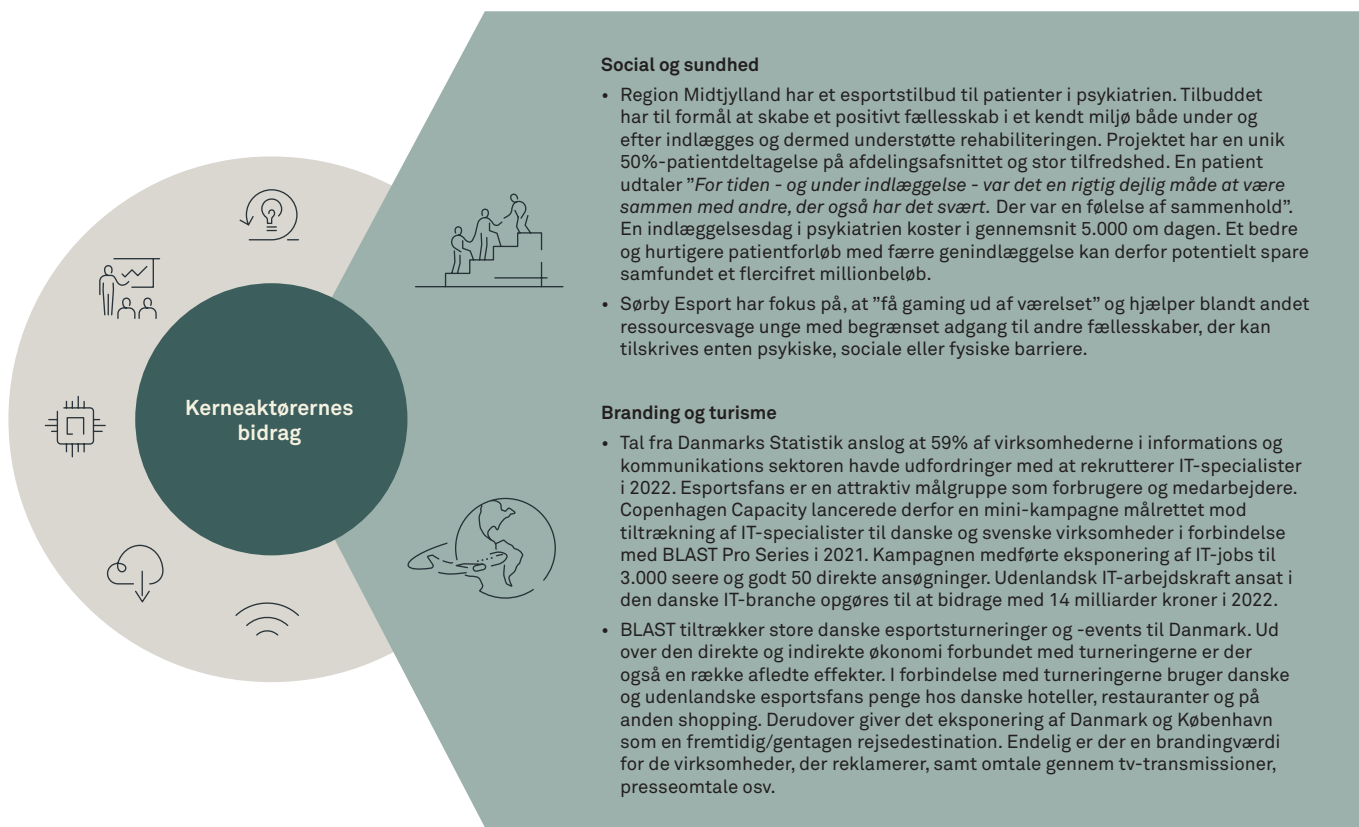
## Turisme og talenter

- Copenhagen Capacity lancerede en mini-kampagne målrettet tiltrækning af IT-specialister til danske og svenske virksomheder i forbindelse med BLAST Pro Series i 2017. Kampagnen medførte eksponering af IT-jobs til 3.000 seere og godt 50 direkte ansøgninger.<sup>62</sup> Danske virksomheder har udfordringer med at tiltrække tilstrækkelige IT-specialister. Tal fra Danmarks Statistik anslø at 59% af virksomhederne inden for information- og kommunikation havde udfordringer med at rekruttere IT-specialister i 2022.<sup>63</sup>
- Gennem en intern deltagerundersøgelse har BLAST estimeret, at de i forbindelse med deres største turnering, BLAST Premier Fall Final 2022, udover det direkte og indirekte økonomisk bidrag, skabte en værdi for Danmark på 17 millioner kroner i form af yderligere forbrug, turisme og medieværdi. Ud af undersøgelsens 300 respondenter, hvoraf ca. 40% var udenlandske tilskuere, angav 90%, at de ville vende tilbage til København baseret på deres oplevelse ved BLAST-arrangementet. Undersøgelsen fandt også, at tilskuerne i forbindelse med turneringen i gennemsnit lagde over 2.000 kroner i yderligere turistforbrug hos danske hoteller, restauranter osv., ud over deres forbrug under selve arrangementet.



Figur 14.

## Cases om esports afledte samfundsøkonomiske bidrag



Note: Implement analyse baseret på oplysninger fra Danmarks Statistik, Region Midtjylland, Sørbysport, Copenhagen Capacity.

De to ovenstående temaer med tilhørende case-eksempler er blot et lille udsnit af de yderligere positive bidrag, der blev identificeret i branchedialogen. De resterende bidrag inkluderer bl.a. forbedret IT-infrastruktur, innovation indenfor hard- og software, øget efterspørgsel/interesse for annoncører, alternative forbilleder samt esport som uddannelsesmotiverende og kompetencedannende redskab. Tager vi fast i sidstnævnte, er der en række eksempler på danske virksomheder (særligt indenfor IT og medieproduktion), der henvender sig direkte til esportspillere på grund af deres kompetencer. Eksempelvis lavede Forsvaret i 2019 et rekrutteringsprojekt rettet mod esportspillere, fordi de generelt viste sig at have god rumlige intelligens, strategiske sans, hurtige reaktioner og gode samarbejdsevner.<sup>64</sup> Esport har altså foruden de direkte forbundne årsværk og økonomisk aktivitet en række positive samfundsmæssige effekter, der rækker fra anvendelse som redskab til støtte af socialt udsatte grupper til erhvervsfremmende løftestang indenfor særligt STEM erhverv.

## 3. KAPITEL Dansk esport i fremtiden

### Øget europæisk konkurrence

I dette kapitel vurderes det danske esportserhvervs vækstmuligheder fremadrettet. I kapitlet ser vi på, hvad der hidtil har skabt de gode danske sportslige resultater og hvilke erhvervsmæssige muligheder, der tegner sig for dansk esport. Mulighederne bliver vurderet i forhold til de udfordringer som erhvervet står overfor. Endelig giver kapitlet et overblik over hvordan førende lande i Europa griber esportens erhvervsmæssige potentiale an.

#### 3.1. Dansk esport er vokset frem trods begrænset politisk støtte

Dansk esport har formået at placere sig blandt verdens bedste særligt på spillersiden, men også med prominente turneringsarrangører og hold. For at kunne vurdere branchens fremtidsudsigter er det nødvendigt at forstå, hvilke faktorer, der har været med til at drive den oprindelige vækstfase, og det skal vurderes, om disse faktorer fortsat kan give esporten det nødvendige momentum til næste vækstfase. De underliggende faktorer er identificeret igennem en række interviews med branchen.

Dansk esport er vokset frem på trods af en lille økonomi og manglende strategi. Danmark fik først en national strategi for esport i 2019. Mobiliseringen af foreningerne skete også først langt inde i udviklingen med den første opgørelse af esportsforeninger i 2017.<sup>65</sup> I stedet er dansk esport vokset frem drevet af de kommercielle aktører og en uorganiseret spillerkultur baseret på frivillighed og engagement.

De tidlige drivkræfter blev desuden understøttet af nogle gunstige faktorer:

- **Hurtigt internet:** Tidlig udrulning af fibernet og høje bredbåndshastighed, der skabte den nødvendige infrastruktur, der dermed muliggjorde, at dygtige spillere kunne træne mod hinanden på tværs af landegrænser.<sup>66</sup>
- **Socialt sikkerhedsnet:** Solidt socialt sikkerhedsnet og økonomisk overskud der gjorde risikoen for at jage en drøm indenfor esport mindre risikabel.
- **Frivillighed og ildsjæle:** Tidlige ildsjæle og HLTV (stiftet i 2002) var helt fra esportens spæde begyndelse med til at skabe en solid platform for mødet mellem græsrodderne og de uorganiserede spillere.
- **Tidlig sportslig succes:** Danske flagskibe og store talenter i form af særligt store Counter-Strike hold som North og Astralis, der med store sportslige resultater skabte en 'curling-effekt' med massiv folkelig opbakning og mediebevågenhed eksemplificeret med DR-produktion *Astralis – mod stjernerne*.<sup>67</sup>
- **Professionelt elitearbejde:** Professionalisering af både arbejdet med elitespillere, men også i forhold til branchen generelt, har sikret en høj kvalitet.<sup>68</sup>

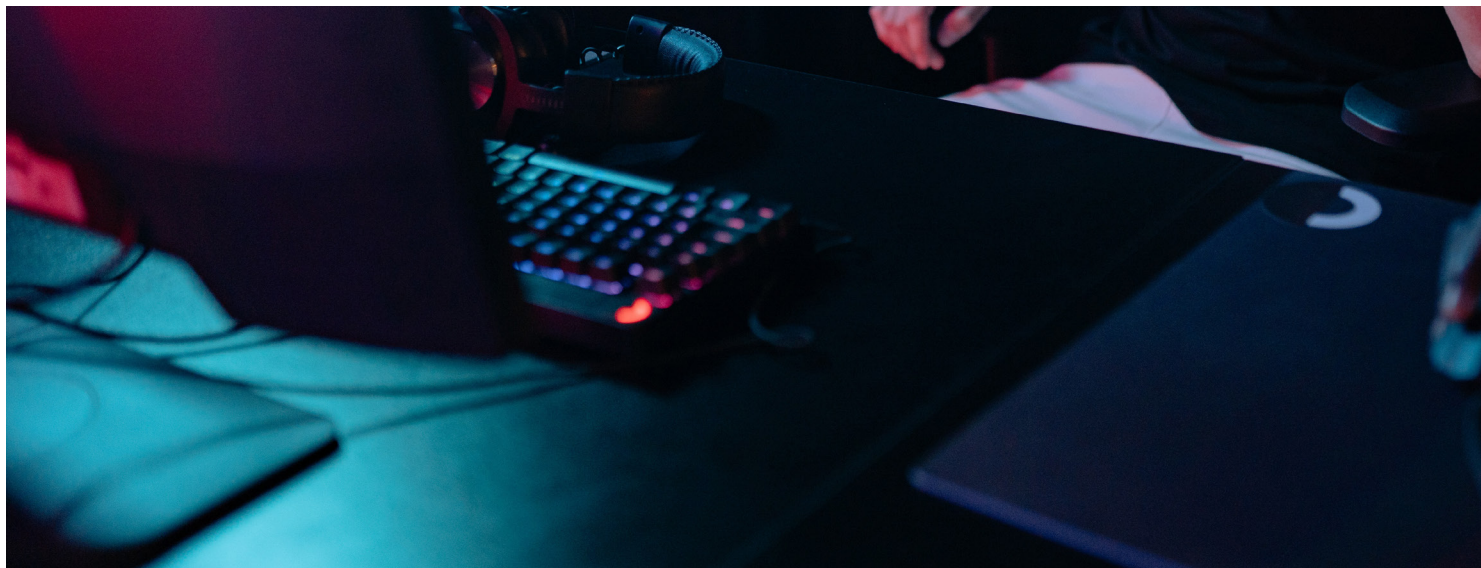
Esport i Danmark – som i udlandet - har i sin tidlige fase altså været drevet af de kommercielle aktører og de uorganiserede spillere. Foreningerne og uddannelsesstilbuddene er senere kommet til og har skabt en ny mere organisk bro mellem amatørerne og eliten.

### 3.2. Udlandet har indledt store esportssatsninger

Danmark har opnået en sportslig førerposition inden for europæisk esport tæt forfulgt af Sverige. Mens Sverige står mindre stærkt på de esportslige præstationer, har de til gengæld en lang mere moden spilproducentbranche, der i 2020 var omkring 20 gange større end den danske målt på omsætning.<sup>69</sup> Ifølge en række brancheeksperter i tech-mediet Version2 skyldes forskellen, at man i Danmark ikke har formået at lukke generations- og forståelseskløften af spil og esport som andet end underholdning.<sup>70</sup> Det betyder, at mange investorer ikke har opbygget en forståelse af branchen og dens forretningsmodel. Den manglende viden har gjort investorer tilbageholdende overfor at skyde penge i de danske spilvirksomheder, fordi det kan virke risikabelt eller urentabelt.

Flere europæiske lande har fået øjnene op for synergien mellem gaming og esport samt den betydning, esporten ser ud til at få i fremtiden både erhvervsmæssigt og kulturelt:

- **Frankrig:** Den franske regering har under præsident Emmanuel Macron omfavnet esporten inden for de sidste par år. Den franske regering vil i løbet af 2023 lancere en ny esportsstrategi. Nogle af hovedpointerne i strategien er; støtte til græsrodderne og de semiprofessionelle aktører, promovning af en positiv diskurs omkring esport med vægt på fysiske og psykiske fordele og et esports-visa til elitespillere på linje med andre sportsgrene.<sup>71</sup> Opbakningen fra højeste sted blev for nyligt demonstreret da Frankrigs præsident Emmanuel Macron figurerede som frontfigur i forbindelse med annonceringen af den franske esportsstrategi iklædt en hættetrøje fra det franske esportshold *Team Vitality*.
- **Malta:** Malta lancerede allerede i 2019 en strategi med henblik på at få esport og gaming til at vokse fra 0,1 procent til at udgøre 1 procent af Maltas BNP. Maltas strategi for at blive en europæisk frontløber for esport har samtidig som målsætning at skabe 2-3.000 nye fuldtidsstillinger i 2030.<sup>72</sup>



Figur 15.

## Nationale esports- & gamingstrategier for udvalgte europæiske lande

Land	Strategier
	<p>Frankrigs strategi udlægges i løbet af 2023 og er drevet af tre franske ministerier: Sports-, Kultur- og Økonomiministeriet og omfatter bl.a.:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) En definition og strukturering af det franske esportsøkosystem for at fremme industrien legitimitet og synergier med eksisterende sportsklubber</li> <li>2) Støtte til amatører, semiprofessionelle og græsrodsbevægelser</li> <li>3) Promovering af en positiv esport diskurs, der lægger vægt på esports fysiske og mentale fordele</li> <li>4) Esportsvisa til esportstalenter på linje med andre sportsgrene</li> <li>5) Udviklingen af en Olympic Esports Week i forbindelse med afholdelsen af sommer OL i 2024</li> </ol> <p style="text-align: right;"> <i>Today begins a new era, not simply to recognize you but to help you structure yourself, move forward and progress...We can create a lot of value for the country if we collectively know how to organize it, carry it and be a very great esports nation.</i> </p> <p style="text-align: right;"> <b>Frankrigs præsident, Emmanuel Macron (2022)</b> </p>
	<p>Malta lancerede i maj 2019 strategien Malta's vision for video game development and esports med målsætningen om at skabe 2-3000 FTE's og få industrien til at vokse fra 0,1% til 1% af Maltas BNP i 2030. Strategien omfatter bl.a.:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Skattefradrag og tilskud til esportsvirksomheder</li> <li>2) Tilskud til innovation indenfor spiludvikling (herunder fond til udvikling af videospil med en kulturel dimension)</li> <li>3) Investering i og udvikling af uddannelse og faciliteter, herunder et stipendieprogram og et attraktivt miljø for spiludviklingsstartups</li> <li>4) Indsats for at tiltrække internationale esportsturneringer til Malta gennem samarbejde med GamingMalta Foundation og ESL</li> </ol> <p style="text-align: right;"> <i>We will be putting Malta as a central hub in the Mediterranean and Europe for video game development and esports.</i> </p> <p style="text-align: right;"> <b>Maltas statsminister, Joseph Muscat (2019)</b> </p>

Note: Implement analyse baseret på The Esport Advocate og gamingmalta.org

De ambitiøse esportsstrategier findes også uden for Europa. Korea og Saudi Arabien er blandt nogle af de nationer, der har kastet sig ind i kampen om at sætte gang i esporten:

- **Saudi Arabien:** Saudi Arabien lancerede i 2022 en national esport- og gamingstrategi, der har som mål at skabe 39.000 jobs. Strategien indeholder blandt andet en målrettet indsats for tiltrækning og afholdelse af store esportsturneringer, forhøjet kulturstøtte til medie- og spilproduktion samt opstarten af en spil-/esportsuddannelse.<sup>73,74</sup> Som del af planen har den saudiske regering annonceret byggeriet af en esport-by for 500 millioner dollars med henblik på at tiltrække eksisterende esportshold og skabe platform for national talentudvikling.<sup>75</sup> Saudi Arabien har i 2022 og i første halvår af 2023 allerede opkøbt og investeret i gamingvirksomheder for 8 milliarder USD.<sup>76</sup>

Flere lande ser, at esport og gaming ser ud til at skulle spille en vigtig rolle i den nye digitale økonomi i fremtiden. Både som kulturskabende element, men også som en god forretning. Dansk esport er derfor de seneste par år begyndt at konkurrere med en stribe lande med ambitiøse nationale strategier, der rustet kraftigt op med toppolitisk og økonomisk støtte.

### 3.3. Dansk esport kan tredobles frem mod 2030

Som berørt i kapitel 1 forventes esport globalt set at vokse kraftigt med 12 procent årligt de næste 5-10 år. Væksten ventes at være mere beskeden i Europa med knap 10 procent om året.<sup>77</sup> Esportens globale og europæiske vækst ser altså ud til at fortsætte sin stødt opadgående kurs. Med en årlig vækstrate på 10 procent vil europæisk esports omsætning være fordoblet allerede i 2029. Branchens udvikling kan tilskrives blandt andet stigende anerkendelse, økonomi og højere indkomst for hovedforbrugergruppen generation Z og Millennials. Forventningerne til esport både globalt og på europæisk plan peger på, at esport fortsat befinder sig i en stærk vækstfase.

#### 3.3.1. Udfordringerne for esporten

Esport står dog i øjeblikket overfor nogle kommercielle udfordringer. Både globalt og i Danmark, hvor der i 2023 foreløbigt er indberettet en række konkursbegæringer af mellemstore danske esportshold som *Tricked* og *Copenhagen Flames*. En forklaring er, at esport de seneste år blev båret frem af en gunstig økonomisk situation, der nu er vendt. Esport står derfor overfor nogle af de samme udfordringer som også ses indenfor blandt andet tech-sektoren:<sup>78</sup>

- **Økonomisk usikkerhed** og frygt for en økonomisk krise har fået en række sponsorer og annoncører til delvist at trække sig fra annoncermarkedet, herunder sponsoraktiviteter. Dette rammer esport hårdt, da 61 procent af branchens omsætning kommer netop fra disse to kanaler.<sup>79</sup> Særligt, holdene i det semiprofessionelle lag er typisk afhængige af eksterne finansiering.
- **Inflation og højere renter** har gjort investorerne mere utålmodige – hvor det før krisen var billigt at låne med profitable fremtidsudsigter, er fokus nu flyttet mere til kortsigtet sikker værdiskabelse. Dette har også frosset markedet for nye investeringer i esporten. I 2022 blev der kun indgået 59 globale esports-transaktioner med en værdi på blot 400 millioner USD, hvilket er en reduktion på 80 procent fra 2021 hvor de globale esports-transaktioner løb op i 2,1 milliarder USD fordelt på hele 718 transaktioner.<sup>80</sup>

- **Medlemsnedgang efter corona:** På trods af vækst i antallet af gamere og stor deltagelse i de danske ligaer, er der sket en medlemstilbagegang siden 2020 i de danske esportsforeninger. Primært i 2021 i kølvandet på et kraftigt corona-relaterede medlemsshop i 2020.<sup>81</sup>

Endeligt står esport overfor en strukturel udfordring i forhold til spilproducenternes ejerskab over spillenes intellektuelle rettigheder og den underliggende turneringsstruktur. Fordi spilproducenterne ejer spillene, bestemmer de også, hvilke turneringer de tillader, om spillet skal ændres eller opdateres og i sidste ende, hvorvidt spillets servere og dermed spillets esportsdel skal lukkes ned.<sup>82</sup> Dog har spilproducenterne og esportskernen i sidste ende gensidigt brug for hinanden til at skabe esport. Så problematikken relaterer sig i realiteten i højere grad til branchens fordeling af indtægter.

Ser vi på tværs af tendenserne, er det dog ikke noget, der forventes at ændre branchen fundamentalt på sigt, hverken i Danmark eller globalt, i takt med at den makroøkonomiske situation stabiliserer sig. Det virker derfor begrundet, at global esport i fremtiden skulle kunne fastholde de to cifrede vækstrater trods den nuværende uro. Med en fortsat stærk global brancheudvikling er det centrale spørgsmål, hvorvidt dansk esport kan formå at holde trit.

Ser vi på de faktorer, der medvirkede til at opbygge dansk esports stærke nuværende position, er størstedelen forsvundet eller udlignet:

- Hurtigt internetadgang er blevet en selvfølge i det meste af verden.
- De fleste top esportshold har sat gang i professionaliseringen med specialiserede trænere med fokus på forskellige aspekter af spillet, fysisk træning og skemalagt træningssessioner.<sup>83</sup>
- Øget konkurrence og professionalisme har samtidig gjort, at der er færre og længere imellem store danske esports resultater end tidligere.

Ovenikøbet er der i andre lande kommet støtte og politisk fokus på branchen, hvilket sætter dansk esport under pres. Derfor kan det ikke tages for givet, at dansk esport vil kunne følge med den forventede globale vækst.

### 3.4. Barrierer for dansk esports fortsatte udvikling

Vi har i samarbejde med branchen identificeret en række barrierer, der står i vejen for, at Danmark kan fortsætte en positiv udvikling i den globale esports næste vækstfase – en fase, der af Newzoo bl.a. forventes at øge antallet af nye seere med 110 million frem mod 2025.<sup>84</sup>

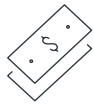
Dermed imødekommes Kulturministeriets opfordring i den seneste Kulturpolitiske Redegørelse, hvor der efterlyses *"øget viden om kulturerhvervene, herunder om, hvilke barriere erhvervene oplever for at kunne udvikle sig yderligere"*.<sup>85</sup> Den danske gaming branche – hvor esport jf. denne rapport ligger under – er et af disse kulturerhverv.



Nogle af de centrale barrierer for esportens fortsatte udvikling i Danmark er:



**Arbejdsmarkedsforhold:** Branchen udtrykker, at det er svært at ansætte udenlandsk talent på grund af kontrakt- og visumansøgningsforhold sammenlignet med andre sportsgrene som fod- og håndbold. Denne problematik er ikke unik for esporten, men er kendetegnende for brancher, der ansætter internationalt talent. Ifølge en rapport udarbejdet af DI Digital oplever knap halvdelen af de adspurgte danske it- og elektronikvirksomheder, at de lovmæssige rammer gør det vanskeligt at rekruttere på det internationale jobmarked, mens knap fire ud af 10 virksomheder indikerer, at sagsbehandlingstiden for oprettelsen af en bankkonto var en hæmmende faktor.<sup>86</sup>



**Manglende støtte og organisering af græsrodder:** Esport Danmark har historisk fået svingende støtte, hvilket har skabt usikkerhed omkring længerevarende driftsopgaver. Der er også en forståelse i branchen om, at esportsforeningerne ikke får samme offentlige støtte som andre idrætsgrene på grund af begrænset forudgående eksisterende faciliteter, hvilket medfører høje omkostning per udøver. Dette kan ikke uddybes kvantitativt, da der ifølge DGI ikke eksisterer et centralregister over kommunernes støtte-/tilskudsordning med støtte opgjort på foreningstyper. Samtidig har der været en relativt hurtig medlemstilgang, der siden 2017 er gået fra første registrerede medlem til knap 6.500 medlemmer i 2022.<sup>87</sup> Hurtig medlemstilgang i kombination med svære støttevilkår sætter pres på esportsforeningerne og kan resultere i svingende kvalitet.



**Manglende kvalifikationer:** Danmark er dygtige til talentudvikling og uddannelse/træning af esportsudøvere. Danske esportsuddannelser er dog ofte skræddersyet til atleter. Der mangler således et holistisk fokus på esportsuddannelse, der understøtter den resterende del af økosystemet med esportsrettede kompetencer indenfor blandt andet eventopsætning, medieproduktion, digital markedsføring, spilproduktion og kommunikation.



**Forståelseskluft:** Branchen vurderer, at der er en forståelseskluft imellem branchens egen forståelse og centrale meningsdannere (herunder også politisk). Det kan skabe misforståelser og bidrage yderligere til den historiske stigmatisering af esport og gaming. De største identificerede forståelseskluft er indenfor sundhed, snyd/doping og esport som en udelukkende eliteorienteret aktivitet. Eksempelvis nævnes sundhed og bevægelse flere gange i indledningen på den Nationale strategi for esport fra 2019.<sup>88</sup> En udvanding af esportsforeningernes kerneaktivitet ved uforholdsmæssig fokus på fysisk aktivitet og sundhed kan afskrække netop den gruppe af udsatte, som esport ellers kan være med til at samle op. I dialog med forskellige aktører i branchen er det flere gange blevet påpeget, at den negative diskurs omkring gaming og skærmtid udgør en reel begrænsning for esport og særligt for aktiviteten i foreningerne. Her savner branchen en mere helhedsorienteret tilgang med fokus på både fysisk sundhed, social trivsel og fællesskab.



**Erhvervsmæssig afgrænsning:** Esport har politisk svært ved at placere sig imellem sport- og kulturerhverv. Esport falder imellem to stole, fordi de på den ene side er kommercielt drevet med intellektuelle rettigheder, hvorfor det ikke lever op til optagelseskravene i Dansk Idrætsforbund. På den anden side er der et politisk fokus på sundhed og det kompetitive element, som ikke findes i samme udformning i andre kulturerhverv. Der er ingen oversigt over hele det esportsrelaterede erhvervs kulturstøtte. Men sammenlignes underkategorien spilproduktionen med film, blev der i 2022 givet henholdsvis 6 og 520 millioner kroner i støtte via Finansloven til de to erhverv.<sup>89</sup>



**Centraliseret viden:** I forbindelse med rapporten er det blevet klart, at der mangler struktureret viden og data på dansk esport. Rapportens data på dansk esport er et første skridt i at samle brudstykker og decentraliseret viden om esportsaktiviteten i Danmark. Næste skridt vil være at udvide og systematisere dataindsamlingen for at kunne følge udviklingen i branchens omfang og udfordringer. Indsamlingen vil skabe fundamentet for en fælles forståelsesramme for eksterne aktører (investorer, politiske meningsdannere osv.) og branchens interne aktører.

### 3.5. Vækstscenarier for dansk esport frem mod 2030

Dansk esport står overfor øget international og europæisk konkurrence, der kan medføre forskellige scenarier for dansk esport i fremtiden. Vi definerer væksten for de esportsrelaterede erhverv jævnfør definitionen og opgørelse fra kapitel 2.

I det følgende fremskrives den samlede beskæftigelse i dansk esport og de esportsrelaterede erhverv, dvs. esportskernen, spildudviklerne, producenterne af spiludstyr og de øvrige aktører under ét. Disse erhverv bør ses under ét på grund af deres synergier.

Vi opstiller tre scenarier, der hver især afspejler forskellige udfald for dansk esport og skal ses i forhold til europæisk esport, der forventes at vokse 10 procent årligt frem mod 2030:

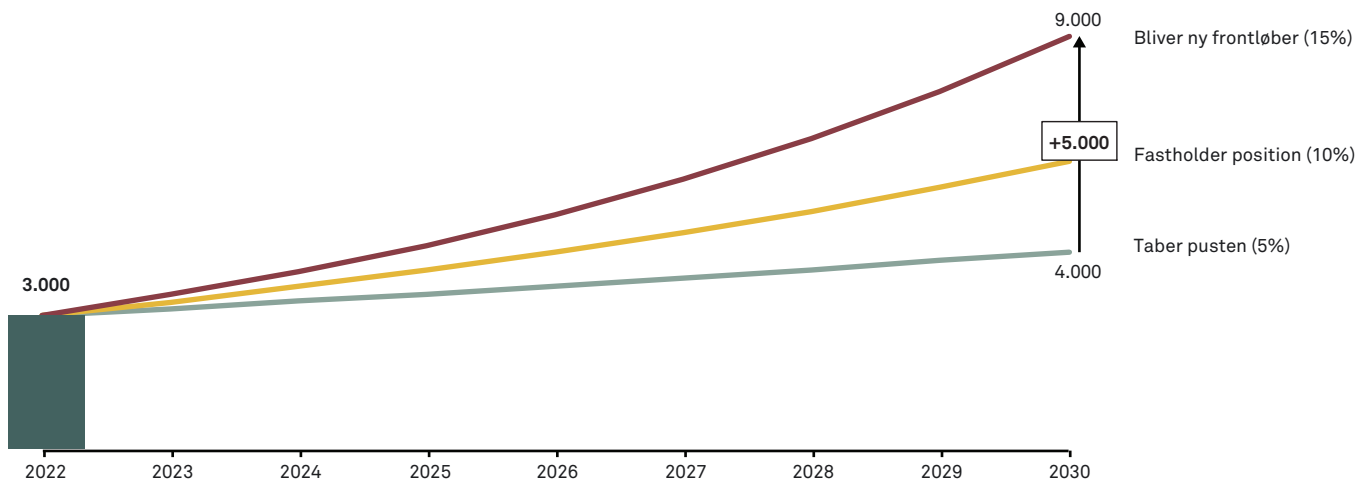
- 1) **Taber pusten** – I dette scenarie forudsættes det, at dansk esport mister meget af sin oprindelige konkurrencekraft, samtidig med at andre europæiske lande får succes med deres esportsstrategier om at nedbryde væksthæmmende barrierer og samtidig give stor politisk og økonomisk støtte til esporten som i f.eks. Frankrig og Malta. I scenariet forudsættes dansk esport at vokse med 5 procent årligt på grund af branchens stærke underliggende vækst, hvilket kun er halvt så hurtigt som europæisk esport generelt. Der vil i et sådant scenarie blive skabt omkring 1.000 nye arbejdspladser inden for branchen. Alligevel bliver dansk esports internationale position svækket.
- 2) **Fastholder positionen** – I dette scenarie forudsættes det, at dansk esport formår at fastholde sin internationalt stærke position og følge med den europæiske vækst. Scenariet vil forudsætte, at barriererne for esporten i Danmark reduceres og at der er politisk handlekraft til proaktivt at lovgive og støtte op omkring branchen, herunder at italesætte et nyt og inspirerende narrativ og tilgang til branchen. Konkret antager scenariet, at dansk esport vokser med 10 procent årligt i samme takt som esport i Europa generelt. Der vil i et sådant scenarie blive skabt omkring 2.400 nye arbejdspladser inden for branchen frem mod 2030.
- 3) **Bliver ny frontløber** – I dette scenarie forudsættes det, at dansk esport formår at samle fornyede kræfter og igen formår at blive en frontløber for esporten sammen med de mest ambitiøse esportsnationer i verden. Dette forudsætter en langt mere omfattende national strategi med øget producentstøtte, fokus på den semiprofessionelle og amatørscenen samt proaktiv lovgivning i dialog med branchen for at reducere væksthæmmende barrierer. I dette scenarie forudsættes dansk esport at vokse med 15 procent årligt og der skabes godt nye 6.000 fuldtidsstillinger frem mod 2030. Til sammenligning har Maltas strategi en målsætning om at skabe 2-3.000 fuldtidsstillinger frem mod 2030 i en økonomi, der er knap 25 gange mindre end Danmark.



De tre scenarier er et udtryk for nogle forskellige retninger for dansk esport i fremtiden. Forskellen i jobskabelsen mellem de mest dystre scenarie, hvor danske esport taber pusten imod det mest optimistiske, hvor Danmark bliver en europæisk frontløber er 5.000 nye fuldtidsstillinger frem mod 2030. Selvom det er en voldsom forskel, svarer de 5.000 ikke til meget mere end, hvad der er ansat i én af de største internationale spilproducenter i dag eller blot, at Danmark får en spilindustri på størrelse med Sveriges.<sup>90,91</sup> Mere plausibelt er det dog, at de 5.000 stillinger i scenariet vokser organisk frem på tværs af esportsøkosystemet i takt med, at branchens barrierer nedbrydes og synergier styrkes.

Figur 16.

### Fuldtidsbeskæftigede i danske virksomheder inden for esportens kerne og de relaterede erhverv Antal personer



Note: Implement analyse baseret på branchedialog, egne beregninger og fremskrivning fra Statista Market Insights.

## APPENDIKS

# Beregning af esports økonomiske omfang

### Opgørelse af årsværk for det danske esportsrelaterede erhverv

Beregningen af årsværk forbundet med det esportsrelaterede erhverv er baseret på en liste af esportsvirksomheder, der er krydstjekket med branchen. Der kan dog stadig forekomme huller eller udeladelser. Foruden udeladte virksomheder er der også en række mindre reklamebeskyttede virksomheder, hvor det ikke har været muligt at opgøre det gennemsnitlige antal årsværk. Dette bidrager til pointen om, at beregningen af erhvervets omfang om noget undervurderer størrelser. For at tage højde for denne datausikkerhed lægges derfor 20 procent til ikke-centralt opgjorte aktører. Aktører, der er opgjort ud fra virksomhedslistor, inkluderer:

- Professionelle hold
- Turneringsarrangører
- Esportsmedier
- Privat/kommerciel uddannelse
- Producenter af spiludstyr
- Øvrige relaterede aktører

De resterende årsværk er opgjort ud fra centraliserede kilder, ekstrapolering og gennemsnitsberegninger:

- Spilproducenternes bidrag er opgjort af Producentforeningen.<sup>92</sup>
- Foreningernes økonomiske bidrag er beregnet ud fra DIF og DGI's medlemsopgørelser for 2022. Medlemsantallet er omregnet til fuldtidsstillinger skaleret således, at det inkluderer indirekte produktions vha. ratioen for 'sport og fritid' fra Kulturpolitisk redegørelse. Beregningen betyder, at der for hvert 175 foreningsmedlem er indregnes 1 årsværk.<sup>93,94</sup> Det er implicit antaget, at esportsforeninger i gennemsnit skaber samme økonomisk aktivitet som andre idrætsforeninger.
- De semiprofessionelle og amatørernes (ekskl. uddannelse og foreninger) økonomiske bidrag er opgjort på samme måde som for foreningerne. Det antages dermed, at værdien af en amatør/semiprofessionel i gennemsnit er tilsvarende et foreningsmedlem. Dette metodiske valg er også forbundet med en væsentlig usikkerhed, da denne aktørkasse dækker over en broget spillersammensætning med vidt forskellig økonomisk betydning for økosystemet. I den ene side af spektret er de semiprofessionelle spillere i f.eks. Powerligaen, der dyster om 80.000 kroner og i den anden ende firmaidræt, hvor deltagelse i f.eks. YouSee Kollega-ligaen koster 495 kroner per hold.<sup>95</sup> Vi vurderer, at forholdet 175 spillere per årsværk udgør et konservativt bud givet økonomien i dele af det semiprofessionelle miljø. Foruden usikkerhed ifm. opgørelsen af værdien af dette segment, er der også en del usikkerhed i opgørelsen af antallet af spillere. Her anvendes deltagerantallet i større danske ligaer som YouSee Esportligaerne, Raketligaen osv.
- Uddannelsesinstitutionernes bidrag (gymnasier, høj-, efter- og ungdomsskoler) er beregnet som 0,75 årsværk i gennemsnit per institution. Estimatet er igen lagt til den

konservative side, da det er forbundet med nogen usikkerhed. Stikprøver indikerer dog, at tallet typisk svinger mellem 0,5-2 årsværk.

Opgørelsen af de esportsrelaterede erhverv dækker ikke over mindre streameres og bookmakers aktivitet forbundet med esports, da det ikke har været muligt at producere et retvisende antal årsværk med de kilder og interviews, der har været til rådighed.

Opgørelsen af det økonomiske omfang tager udgangspunkt i 2022. Dog er der flere virksomheder, hvor senest opgjorte regnskabsperiode er 2021. I dette tilfælde antages, at virksomhedernes størrelse/antal af medarbejdere er ens i 2021 og 2022. Det betyder også, at der er medtaget årsværk for virksomheder, der er gået konkurs efter regnskabsperioden 2021. Det forventes dog, at konkurser og nyopstartede esportsvirksomheder - der endnu ikke har aflagt regnskab og derfor ikke indgår - udligner hinanden på aggregere niveau.

### Opgørelse af bruttoværditilvækst

Beregningen af esportsens bruttoværditilvækst er foretaget ved at ekstrapolere værditilvæksten per årsværk fra lignende branche i nationalregnskabet for 2019.<sup>96</sup> Værditilvæksten for hver aktørkategorierne i kernen og de esportsrelaterede erhverv er opgjort ved:

- **Kerneaktører:** Værditilvæksten er beregnet som et ligevægtet gennemsnit af værditilvæksten per årsværk i de to brancher hhv. Sport, ikke-markedsmæssig (branchekode (DB07): 930012) og Sport, markedsmæssig (930011). Alternativt kunne der argumenteres for, at nogle af kerneaktørerne (bl.a. turneringsarrangørerne) lægge sig mere op ad nogle af mediebrancherne. En sådan metodisk ændring ville medføre en højere værditilvækst, idet mediebrancherne har højere værditilvækst per årsværk end sport.
- **Spilproducenter:** Værditilvæksten er beregnet på baggrund af værditilvæksten per årsværk i branchen Udgivelse af computerspil og anden software (580020)
- **Spiludstyr:** Værditilvæksten er beregnet på baggrund af værditilvæksten per årsværk i branchen Fremstilling af computere og kommunikationsudstyr mv. (260010)
- **Øvrige relaterede aktører:** Værditilvæksten er beregnet på baggrund af værditilvæksten per årsværk i dansk økonomi generelt på grund af branchens store forskelligartethed.

Den samlede bruttoværditilvækst er derefter fremført fra 2019 til 2022 ved at korrigere for prisudviklingen i perioden (BVT-deflateret).

### Oversigt over kortlagte kerneaktører i esportsøkosystemet

**Esportshold:** Astralis, OG, Team Singularity, Copenhagen Flames, Tricked Esport, Ecstatic, MASONIC, AGF, Burst Esport, P1 Esports, FYRA Simsport, Atlantic, Sashi Esport, Exzentriq United, Brøndby Esport, CEPTER BITSKINS, Prosapia Esport, Odense Esport, Falcons, XI SponsorWorld, Floki Esport, Esport Harte, Maknitude, SERA SponsorWorld, XI Nordcom, Randers FC, FC Nordsjælland, Esbjerg fB, Viborg FF, Aab, FC Helsingør, Lyngby BK, Næstved IF, Nykøbing FC osv.

Inkluderer desuden hold fra Yousee's esportsligaer (medtager ikke hold i DGI og Efterskoleligaen) og Danish Pro League A, B og C, Powerligaens resterende divisioner, Raketligaen, Esport -Racing og esport.dk's Firma:CS.

**Esportsforeninger:** Inkluderer desuden alle DIF og DGI-medlemmer (294 i alt) heriblandt: 1 up Sydfalster Sport, Agerskov Ungdomsforening, Agersted Gymnastikforening, Ajax København, Albertslund Gamerz, Alhedens Idrætsforening, Alpha Esport – Stevns, Als-Esport, Ammitsbøl Sg&i, Ans IF, As Idrætsforening, B 65, Bagsværd Boldklub, Ballerup Esport, Basketballklubben Vejen 1981, Billund Idrætsforening, Bindslev-Tversted IF, Borup Esport mfl.

**Uddannelsesinstitutioner:** Skive Gymnasium & HF, Thy-Mors HF og VUC, Game College (Grenå), Vibor Tekniske Gymnasium, Brønderslev Ungdomsskole, Jetsmark Skole, Sindal Skole, Ungdomsskolen Frederikshavn, Thisted Ungdomsskole, Morsø Ungdomsskole, Lemvid Ungdomsgård, Ung i Aarhus, UngHerning, Viborg Ungdomsskole, Ringkjøbing-Skjern Ungdomsskole, Campus Vejle Sportscollege, Handelsgymnasiet Ribe, Cosmoskolen, 10. ved Kløften, Ullerup Bæk Skolen, Faaborg-Midtfyn Ungdomsskole, Digital 10 (Odense), HF og VUC Fyn, Kold College, Produktionsskolen Kohinoor, Eggelslevmagle Skole, Ungdomsskolen Guldborgssund, København Syd HF & VUC, Københavns Private Gymnasium, Sputnik STU København.

Inkluderer desuden alle efter- (94) og højskoler (47) med lange esportskurser ifølge efterskolerne.dk og højskolerne.dk.

**Turneringsafviklere:** BLAST, Dreamhack Sports Games (ESL FACEIT), Leagues.gg, Esport Racing, Powerligaen (Dust2.dk), YouSee eSportligaen, Raketligaen, Esport.dk/Copenhagen Games, NPF Lan og HMC (Gamebox Festival).

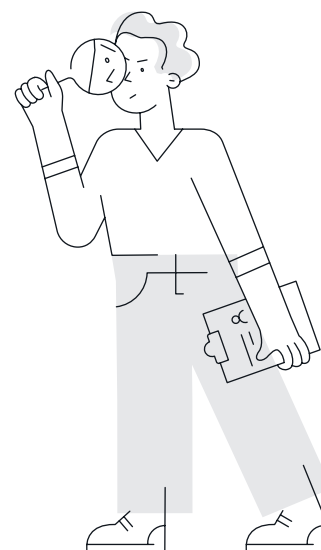
Inkluderer desuden diverse mindre turneringer opgjort på LANparty.dk.

**Esportsmedier og -broadcastere:** HLTV (herunder Dust2.dk), Gaming.dk, Esport.dk, Esportsmagasinet.dk, TV2 og BLAST (placeret under turneringsafvikler).

Investorer og sponsorer er ikke kortlagt jf. rapporten.

## SLUTNOTER

- 1 Kulturministeriet (2019). "National strategi for esports". Kulturministeriet og Erhvervsministeriet. Opdateret 25.02.2022.
- 2 Det, som Kulturministeriet kalder gaming, bør ifølge denne rapport definition af begreberne rettelig kaldes fritidsgaming (tilsvarende det anvendte engelske begreb casual gaming). Gaming i Kulturministeriets definition omfatter ikke esports.
- 3 Medierådet (2020). "Børns Spillevaner 2020". Medierådet for Børn og Unge, DR og Det Danske Filminstitut. 02.2021.
- 4 Richter, Felix (2022). "Entertainment Industry – Are You Not Entertained?". Statista. Besøgt 20.05.2023, <https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- 5 Liquipedia. "2003 CPL Europe Copenhagen", besøgt d. 15.03.2023, [https://liquipedia.net/counterstrike/2003\\_CPL\\_Europe\\_Copenhagen](https://liquipedia.net/counterstrike/2003_CPL_Europe_Copenhagen)
- 6 Interne oplysninger fra BLAST på seer- og broadcastingomfanget i forbindelse med Blast Premier: Fall Finals 2022.
- 7 Bishop, Sam (2019). "Blast Pro Series São Paulo had 6.3 million unique online viewers". Gamereactor. Besøgt 10.04.2019, <https://www.gamereactor.eu/blast-pro-series-sao-paulo-had-63-million-unique-online-viewers/>
- 8 Esports Earnings. "Overall Esports Stats For 2003". Besøgt 15.03.2023, [https://www.esportsearnings.com/history/2003/top\\_players](https://www.esportsearnings.com/history/2003/top_players)
- 9 Esports Earnings. "Overall Esports Stats For 2022". Besøgt 15.03.2023, [https://www.esportsearnings.com/history/2022/top\\_players](https://www.esportsearnings.com/history/2022/top_players)
- 10 Newzoo (2022). "Global Esport & Live Streaming Market Report". 26.07.2022.
- 11 Statista. "eSports – Worldwide". Besøgt 02.04.2023, <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
- 12 Statista. "eSports – Worldwide". Besøgt 02.04.2023, <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
- 13 Statista. "eSports – Worldwide". Besøgt 02.04.2023, <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
- 14 Newzoo (2022). "Global Esport & Live Streaming Market Report". 26.07.2022.
- 15 Globaldata (2023). "Esports Market Size, Share, Trends and Analysis by Region, Revenue Stream (Sponsorship, Media Rights, Digital, Tickets and Merchandise, Publisher Fees, Streaming), Gaming Genre (MOBA, RTS, FPS, Battle Royale, Others) and Segment Forecast to 2030". 31.01.2023.
- 16 Deloitte (2022). "Let's Play! 2022 – The European Esport market". November 2022.
- 17 The Goldman Sachs Group (2018). "eSports – From Wild West to Mainstream". 12.10.2018.
- 18 Deloitte (2022). "Let's Play! 2022 – The European Esport market". November 2022.
- 19 Deloitte (2022). "Deloitte Football Money League 2023 – Get up, stand up", Besøgt 19.06.2023, <https://www2.deloitte.com/uk/en/pages/sports-business-group/articles/deloitte-football-money-league.html>
- 20 Newzoo (2022). "Global Esport & Live Streaming Market Report". 26.07.2022.
- 21 Esports Earnings. "Denmark". Besøgt 23.03.2023, <https://www.esportsearnings.com/countries/dk>
- 22 Esports Earnings. "Denmark". Besøgt 23.03.2023, <https://www.esportsearnings.com/countries/dk>
- 23 Esports Earnings. "Game Rankings". Besøgt 23.03.2023, <https://www.esportsearnings.com/games>
- 24 Esports Earnings. "Game Rankings". Besøgt 23.03.2023, <https://www.esportsearnings.com/games>
- 25 Skillelinjen er sat ved 26 år ud fra en analyse af det danske esportsmedie HLTV på alderen af topspillere indenfor Counter-Strike (kilde i næste fodnote). Analysen viser, at antallet topspillere er faldende efter 24-25 årsalderen. Spillere, der er forbi 25 år, må altså forventes at have sværere ved at slå

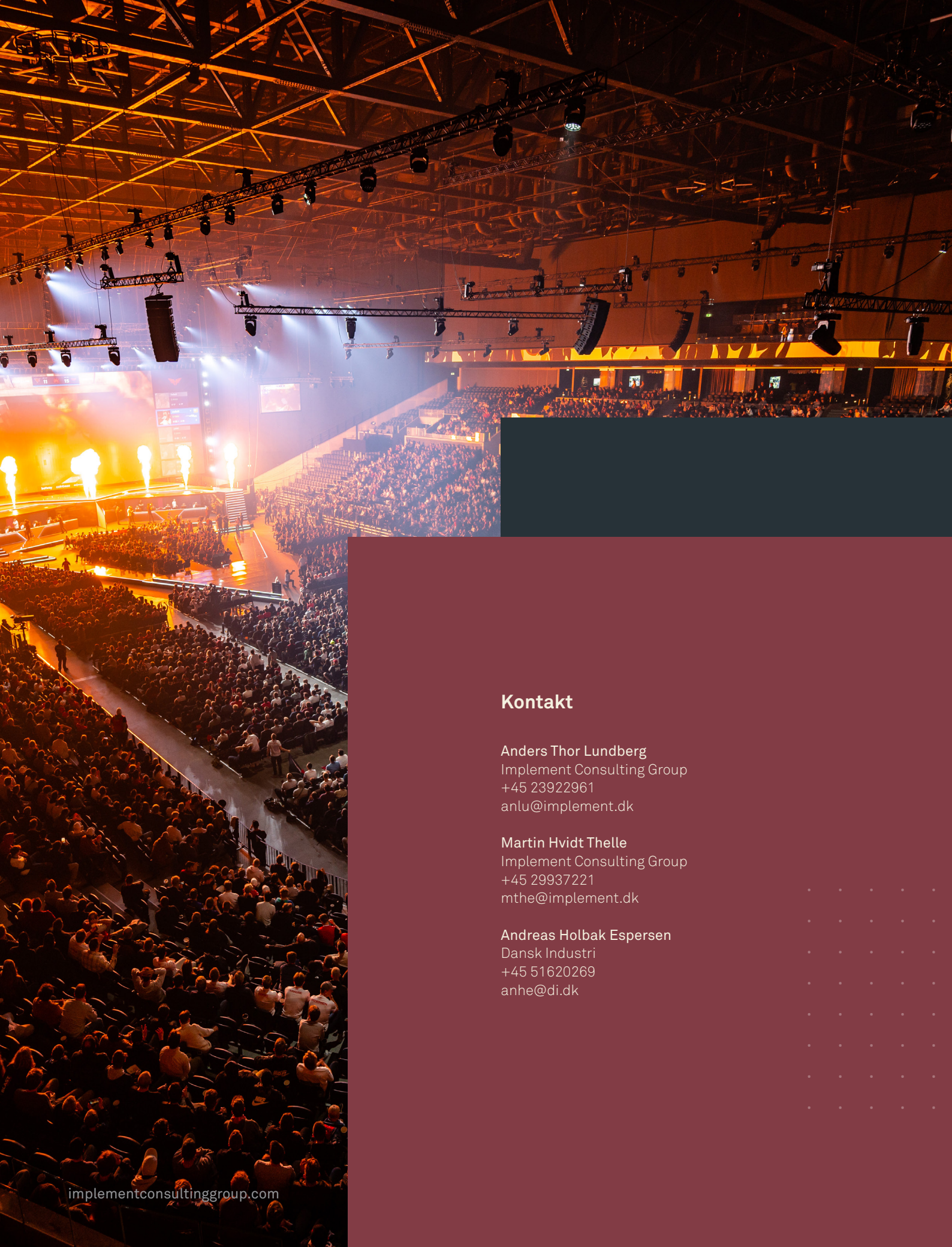


## Danmark som Esportsnation

- igennem, etablerer sig og færre vil lave topræsultater. 57 Kulturministeriet (2023). "Kulturpolitisk redegørelse", Redegørelse nr. R 14. 11.05.2023.
- 26 NER0cs (2022). "WHEN DO COUNTER-STRIKE PLAYERS PEAK?". HLTV. 16.04.2022. 58 Producentforeningen (2023). "Danske indholdsproducenter 2023 – Branchedata 2021 – Udgivet maj 2023". 22.05.2023.
- 27 Esports Earnings. "Denmark". Besøgt 23.03.2023, <https://www.esportsearnings.com/countries/dk> 59 Beregning af gennemsnitlige daglige omkostninger for en indlæggelsesdag i psykiatrien er baseret på data fra Sundheds- og Ældreministeriet (2018). "Indblik i psykiatrien og sociale indsatser". 12.03.2018
- 28 Det bemærkes, at vi kun har kunnet finde data for alderen på 288 af de 500 spillere. Vi forventer ikke, at der er en systematisk forskel i alderen på spillere alt efter, om deres alder fremgår eller ikke fremgår af data. 60 Danske Handicaporganisationer (2023). "Bekæmp Ensomhed". Besøgt 02.06.2023, <https://handicap.dk/bekaemp-ensomhed>
- 29 DIF. "Samlede medlemstal for DIF og DGI 2022". Besøgt 24.03.2023, <https://www.dif.dk/idraetten-i-tal/medlemstal-for-dif-dgi> 61 Social- og Ældreministeriet (2022). "Kommissorium for nationalt partnerskab mod ensomhed". 07.04.2022.
- 30 Interne opgørelser fra Astralis over historiske præmieindtægter. 62 Copenhagen Capacity (2017). "Flotte resultater efter kampagneindsats ved Danmarks største eSport-event". 8.12.2017. <https://www.copcap.com/news/giant-esport-events-attracts-it-talent-to-greater-copenhagen>
- 31 Liquipedia. "OG". Besøgt 17.05.2023, <https://liquipedia.net/dota2/OG> 63 Danmarks Statistik (2022). "Flere virksomheder mangler it-specialister". 02.09.2022. <https://www.dst.dk/da/Statistik/nyheder-analyser-publ/nyt/NytHtml?cid=40866>
- 32 Liquipedia. "Category:Danish Teams". Besøgt 25.03.2023, [https://liquipedia.net/counterstrike/Category:Danish\\_Teams](https://liquipedia.net/counterstrike/Category:Danish_Teams) 64 Bollerslev, Anne (2019). "Forsvaret søger og ansætter flere game". Danmarks Radio. 21.03.2019. <https://www.dr.dk/ligetil/indland/forsvaret-soeger-og-ansætter-flere-gamere>
- 33 PowerLigaen. "HOLD I POWERLIGAEN". Besøgt 14.06.2023, <https://liga.dust2.dk/hold/> 65 Brus, Anne (2020). "Fra professionel esport og soveværelseskultur til foreningsidræt". Københavns Universitet. 14.08.2020.
- 34 DIF. "Samlede medlemstal for DIF og DGI 2022". Besøgt 24.03.2023, <https://www.dif.dk/idraetten-i-tal/medlemstal-for-dif-dgi> 66 Scharnberg, Martin Leer (2019). "Vi er verdens bedste til e-sport: Men hvorfor egentlig?". Danmarks Radio. Opdateret 22.11.2019. <https://www.dr.dk/sporten/oevrig/vi-er-verdens-bedste-til-e-sport-men-hvorfor-egentlig>
- 35 Efterskolerne.dk. "Find en efterskole -esport". Besøgt 19.05.2023, <https://www.efterskolerne.dk/> 67 Danmarks Radio (2017). "Astralis - mod stjernerne". Besøgt 02.06.2023, [https://www.dr.dk/drtv/serie/astralis\\_-\\_mod-stjernerne\\_6821](https://www.dr.dk/drtv/serie/astralis_-_mod-stjernerne_6821)
- 36 Gaming.dk. "Esport i Danmark – Esportsforeninger og -skoler". Besøgt 20.04.2023, <https://gaming.dk/esportsforeninger> 68 Scharnberg, Martin Leer (2019). "Vi er verdens bedste til e-sport: Men hvorfor egentlig?". Danmarks Radio. Opdateret 22.11.2019. <https://www.dr.dk/sporten/oevrig/vi-er-verdens-bedste-til-e-sport-men-hvorfor-egentlig>
- 37 Liquipedia. "S-Tier Tournaments". Besøgt 19.05.2023, [https://liquipedia.net/counterstrike/S-Tier\\_Tournaments](https://liquipedia.net/counterstrike/S-Tier_Tournaments) 69 Scharnberg, Martin Leer (2019). "Vi er verdens bedste til e-sport: Men hvorfor egentlig?". Danmarks Radio. Opdateret 22.11.2019. <https://www.dr.dk/sporten/oevrig/vi-er-verdens-bedste-til-e-sport-men-hvorfor-egentlig>
- 38 Liquipedia. "S-Tier Tournaments". Besøgt 19.05.2023, [https://liquipedia.net/counterstrike/S-Tier\\_Tournaments](https://liquipedia.net/counterstrike/S-Tier_Tournaments) 70 Benjamin Bøllehus (2022). "I Sverige er spiludvikling en stor branche: I Danmark er det - knapt nok - kultur". Version2. 22.03.2022. <https://www.version2.dk/artikel/i-sverige-er-spiludvikling-en-stor-branche-i-danmark-er-det-knapt-nok-kultur>
- 39 Liquipedia. "Fortnite Champion Series 2023 - Global Championship". Besøgt 19.05.2023, [https://liquipedia.net/fortnite/Fortnite\\_Champion\\_Series/2023](https://liquipedia.net/fortnite/Fortnite_Champion_Series/2023) 71 Fudge, James (2023). "French Government Lays Groundwork for National Esports Ecosystem". The Esports Advocate. 16.01.2023. <https://esportsadvocate.net/2023/01/france-esports-ecosystem/>
- 40 Das, Abhimannu (2022). "Rainbow Six Siege Partners With BLAST to Create Brand New Esports Circuit". AFK Gaming. 16.12.2022. <https://afkgaming.com/esports/news/rainbow-six-siege-partners-with-blast-to-create-brand-new-esports-circuit> 72 Gaming Malta (2019). "Launch of Malta's Vision for Video Games Development and Esports". Besøgt d. 24.04.2023, <https://www.gamingmalta.org/launch-of-maltas-vision-for-video-games-development-and-esports/>
- 41 Gamebox Festival (2022). "DER ER SAT STRØM TIL DANMARKS NYE GAMINGEVENT". Besøgt 04.04.2023, <https://www.gameboxfestival.dk/presse-nyheder/pressemeddelse-der-er-sat-stroem-til-danmarks-nye-gamingevent> 73 Esports Insiders (2023). "Esports Around The World: Saudi Arabia – 23th May 2023". Besøgt 05.06.2023, <https://esportsinsider.com/2023/05/esports-around-the-world-saudi-arabia>
- 42 Lanpart.dk. "Eventarkiv 2019". Besøgt 31.05.2023, <https://lanparty.dk/arkiv> 74 David Panhans, Povilas Joniškis, Farah Tamer, and Fabien Saunier (2021). "Gaming & Esports: Media's Next Paradigm SHIFT". Boston Consulting Group. 15.12.2021.
- 43 Eriksen, Lars (2022). "Her er det danske medie, som kun bliver slået af B.T. og Ekstra Bladet på nettet". Politiken. 19.04.2022. 75 AlQahtani, Mohammed (2023). "Saudi Arabia Planning to Build a \$500 Million #Esports City in Riyadh". LinkedIn. 15.06.2023, [https://www.linkedin.com/posts/mohammed-alqahtani-603a36a4\\_saudi-arabia-spends-billions-in-drive-to-activity-7074796849856966657-d9RC?utm\\_source=share&utm\\_medium=member\\_desktop](https://www.linkedin.com/posts/mohammed-alqahtani-603a36a4_saudi-arabia-spends-billions-in-drive-to-activity-7074796849856966657-d9RC?utm_source=share&utm_medium=member_desktop)
- 44 Jensen, Dan (2020). "Danske Better Collective i kæmpeopkøb til 257 millioner kroner". Computerworld. 28.02.2020. 76 Al-Atrush, Samer og Bradshaw, Tim (2023). "Saudi Arabia spends billions in drive to dominate global games industry". Financial Times. 12.06.2023. <https://www.ft.com/content/f172f599-d5ef-430c-b036-e3932d04e888>
- 45 SteelSeries. "SteelSeries for glory – Esport". Besøgt 23.05.2023, <https://da.steelseries.com/esports> 77 Statista. "Advertising & Media Market Insights: eSports – Europe". Besøgt 23.05.2023, <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/europe>
- 46 Astralis. Besøgt 14.06.2023, <https://www.astralis.gg/> 78 D'Anastasio, Cecilia (2022). "The Hype Around Esports Is Fading as Investors and Sponsors Dry Up". Bloomberg. 8.12.2022. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-12-08/the-hype-around-esports-is-fading-as-investors-and-sponsors-flee#xj4y7vzkq>
- 47 Proff. "Steelseries Aps". Besøgt 14.06.2023, <https://www.proff.dk/firma/steelseries-aps/k%C3%B8benhavn-sv/datamaskiner-og-udstyr/G07V8SI009N> 79 Statista. "eSports – Worldwide". Besøgt 02.04.2023, <https://www.statista.com/outlook/amo/esports/worldwide>
- 48 Riot Games. "Who we are". Besøgt 14.05.2023, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are> 80 Drake Star (2023). "Global Gaming Report 2022". 18.01.2023. <https://www.drakestar.com/news/global-gaming-report-2022>
- 49 Producentforeningen (2023). "Danske indholdsproducenter 2023 – Branchedata 2021 – Udgivet maj 2023". 22.05.2023. 81 DIF. "Samlede medlemstal for DIF og DGI 2022". Besøgt 24.03.2023, <https://www.dif.dk/idraetten-i-tal/medlemstal-for-dif-dgi>
- 50 Kulturministeriet (2023). "Kulturpolitisk redegørelse", Redegørelse nr. R 14. 11.05.2023.
- 51 Esports Earnings. "Game Rankings". Besøgt 31.05.2023, <https://www.esportsearnings.com/games>
- 52 Deloitte (2022). "Let's Play! 2022 – The European Esport market". November 2022.
- 53 SteelSeries. "SteelSeries for glory – Esport". Besøgt 23.05.2023, <https://da.steelseries.com/esports>
- 54 Producentforeningen (2023). "Danske indholdsproducenter 2023 – Branchedata 2021 – Udgivet maj 2023". 22.05.2023.
- 55 Kulturministeriet (2023). "Kulturpolitisk redegørelse", Redegørelse nr. R 14. 11.05.2023.
- 56 Baseret på oplysninger leveret af BLAST omkring regnskabsåret 2021.



- 82 Fragen,Jordan (2023). "The death of the Esports 'Middle Class'". VentureBeat. 17.02.2023. <https://venturebeat.com/games/the-death-of-the-esports-middle-class/>
- 83 Scharnberg, Martin Leer (2019). "Vi er verdens bedste til e-sport: Men hvorfor egentlig?". Danmarks Radio. Opdateret 22.11.2019. <https://www.dr.dk/sporten/oevrig/vi-er-verdens-bedste-til-e-sport-men-hvorfor-egentlig>
- 84 Newzoo (2022). "Global Esport & Live Streaming Market Report". 26.07.2022.
- 85 Kulturministeriet (2023). "Kulturpolitisk redegørelse", Redegørelse nr. R 14. 11.05.2023.
- 86 DI Digital (2023). "Klædt på til fremtiden: Sådan løfter vi de digitale kompetencer". 07.03.2023. <https://www.danskindustri.dk/siteassets/di-digital/kladt-pa-til-fremtiden---sadan-lofter-vi-de-digitale-kompetencer-07032023.pdf?v=230309>
- 87 Danmarks Statistik. "IDRAKT01: Idrætsorganisationernes medlemmer efter område, aktivitet, køn og alder". Besøgt 05.05.2023, <https://www.statistikbanken.dk/IDRAKT01>
- 88 Kulturministeriet (2019). "National strategi for esport". Kulturministeriet og Erhvervsministeriet. Opdateret 25.02.2022.
- 89 Danmarks Statistik. "BEVIL02: Offentlige kulturbevillinger efter finansieringsart, kulturemne, finansieringskilde og tid". Besøgt 05.05.2023, <https://www.statbank.dk/BEVIL02>
- 90 Riot Games. "Who we are". Besøgt 14.05.2023, <https://www.riotgames.com/en/who-we-are>
- 91 Benjamin Bøllehus (2022). "I Sverige er spiludvikling en stor branche: I Danmark er det - knapt nok - kultur." Version2. 22.03.2022. <https://www.version2.dk/artikel/i-sverige-er-spiludvikling-en-stor-branche-i-danmark-er-det-knapt-nok-kultur>
- 92 Producentforeningen (2023). "Danske indholdsproducenter 2023 – Branchedata 2021 – Udgivet maj 2023". 22.05.2023.
- 93 DIF (2014). "Dansk idræt skal eksporteres til udlandet". 02.10.2014. Besøgt 20.05.2023, [https://www.dif.dk/nyheder/2014/10/20140930\\_opinio\\_1\\_oekonomi](https://www.dif.dk/nyheder/2014/10/20140930_opinio_1_oekonomi)
- 94 Kulturministeriet (2023). "Kulturpolitisk redegørelse", Redegørelse nr. R 14. 11.05.2023.
- 95 YouSee Esportligaen. "Kollega-ligaen". Besøgt 12.06.2023, <https://esportligaen.dk/Liga/kollega/>
- 96 Danmarks Statistik. "NABP117: 1-2.1.1 Produktion, BVT og indkomstdannelse (117-gruppering) efter transaktion, branche og prisenhed". Besøgt 05.05.2023, <https://www.statistikbanken.dk/statbank5a/SelectVarVal/Define.asp?MainTable=NABP117&PLanguage=0&PXSid=0&wsid=cflist>



## Kontakt

**Anders Thor Lundberg**  
Implement Consulting Group  
+45 23922961  
anlu@implement.dk

**Martin Hvidt Thelle**  
Implement Consulting Group  
+45 29937221  
mthe@implement.dk

**Andreas Holbak Espersen**  
Dansk Industri  
+45 51620269  
anhe@di.dk