



# ESPORT

VED



THOMAS KOED

**FORMAND**

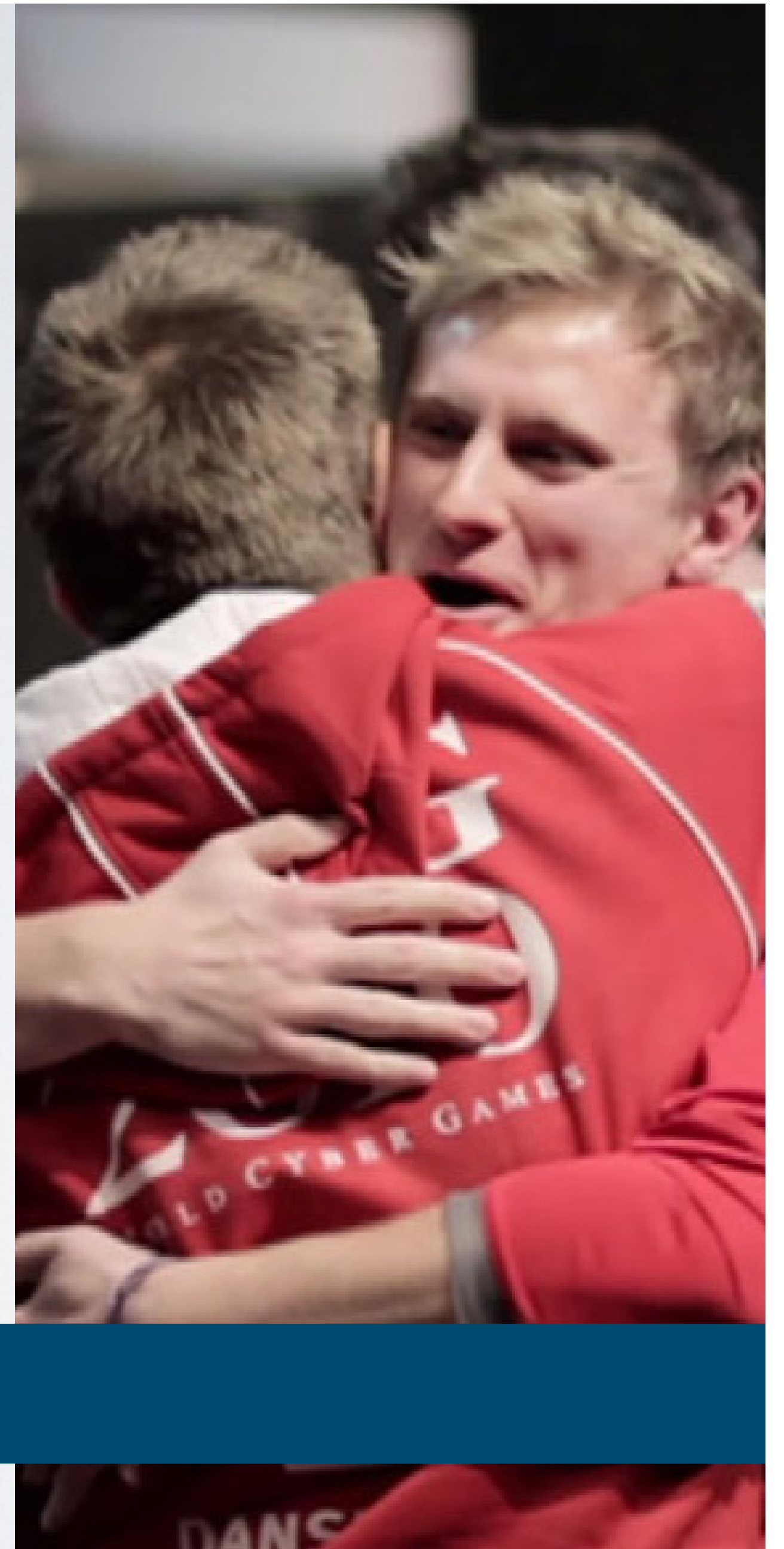
ESPORT DANMARK  
HOVEDBESTYRELSEN



JENS CHRISTIAN RINGDAL

**FORMAND**

ROSKILDE ESPORT OG DE DANSKE  
ESPORTSFORENINGER



**COMPUTERSPIL SOM SPORT**

# BILAG





E-sport eller eSport er en sammentrækning af ordene elektronisk sport, og dækker over udvalgte computerspil, der spilles på konkurrenceniveau.

Fænomenet startede i midten af 90'erne i takt med, at internettet og hjemmecomputere blev udbredt. Fra at være et samlingspunkt for nørder og barnlige sjæle er computerspil, i form af e-sport, på vej til at blive en anerkendt sportsgren.

Ifølge analyseinstituttet Nielsen spiller hver tredje europæer mellem 16 og 49 år computerspil regelmæssigt. Til sammenligning er det, ifølge Danmarks Statistik, lige under hver tiende dansker over 15 år, der spiller fodbold.

E-sporten er med andre ord i en rivende udvikling, og det er ikke det eneste punkt, hvor e-sporten er ved at overtage rollen som verdens største sportsgren.

I de senere år har flere lande fået professionelle ligaer, hvor de bedste computerspillere konkurrerer om mange tusinde kroner i flere forskellige spil, og der afholdes verdensmesterskaber for lande såvel som klubhold. De 10 største turneringer har flere millioner i kontante præmier.

Analysefirmaet Deloitte spår, at e-sporten vil runde en halv milliard USD i omsætning i 2016 på verdensplan. Det er en stigning på 25% fra 2015, og det gør e-sport til en af verdens hurtigst voksende sportsgrene økonomisk set.

Ved VM og OL i e-sport har Danmark markeret sig flot igennem årene, hvor det er blevet til både guld, sølv og bronze. Danmark rangerer da også nr. 9. på verdensranglisten, og vi har spillere i top10 indenfor de største e-sportstitler.

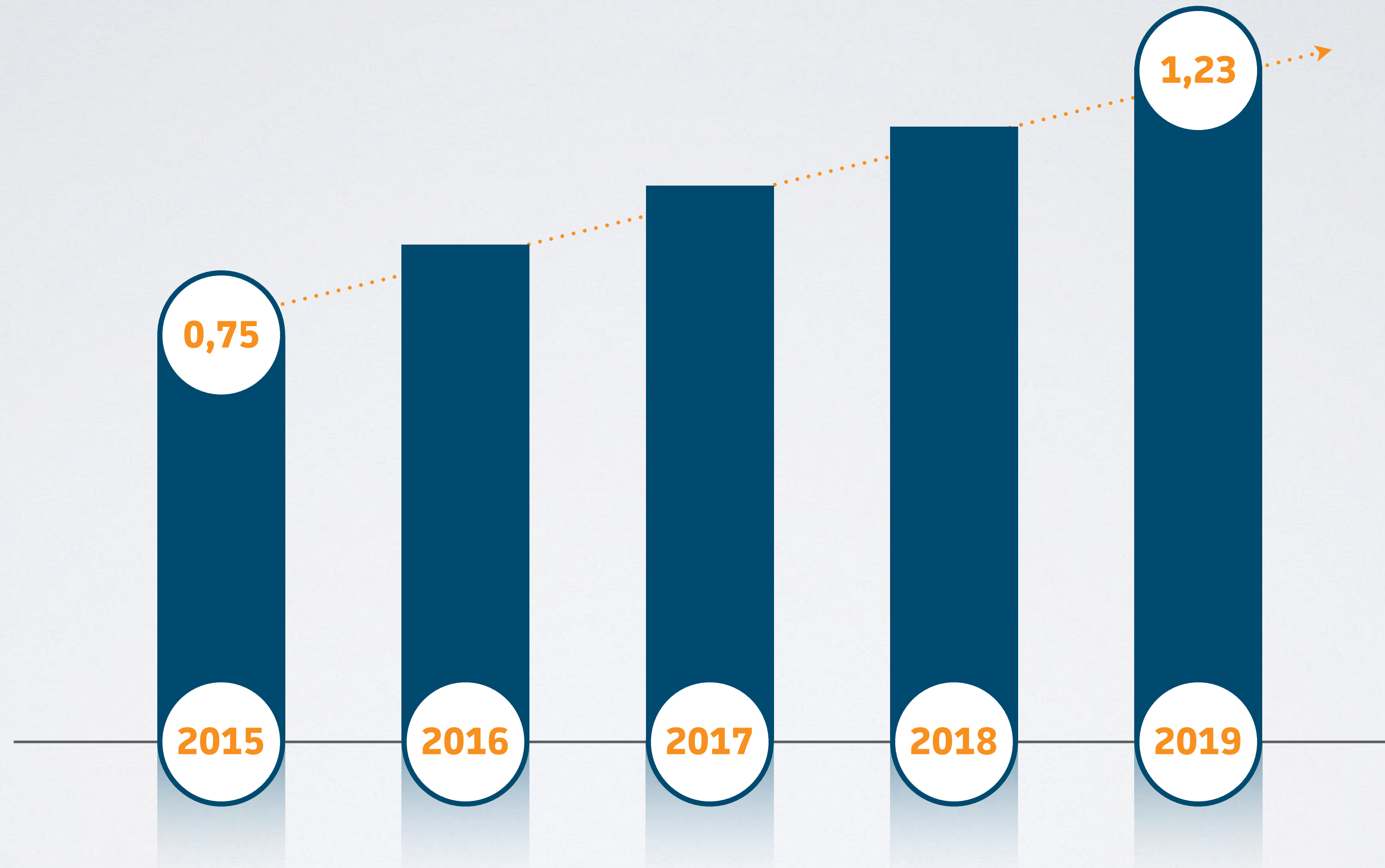
Den mest populære dansker er 20-årige Søren "Bjergsen" Bjerg, der har flere følgere på Twitter end fodboldspillerne Nicklas Bendtner og Christian Eriksen tilsammen.

Derudover kan vi prale af en dansk verdensmester i fodboldspillet FIFA samt flere danske tophold i skydespillet "Counter-Strike", der har tiltrukket investorerer som Tommy Ahlers, Sunstone og Seier Capital med Bjarne Riis.

## KORT OM ESPORT



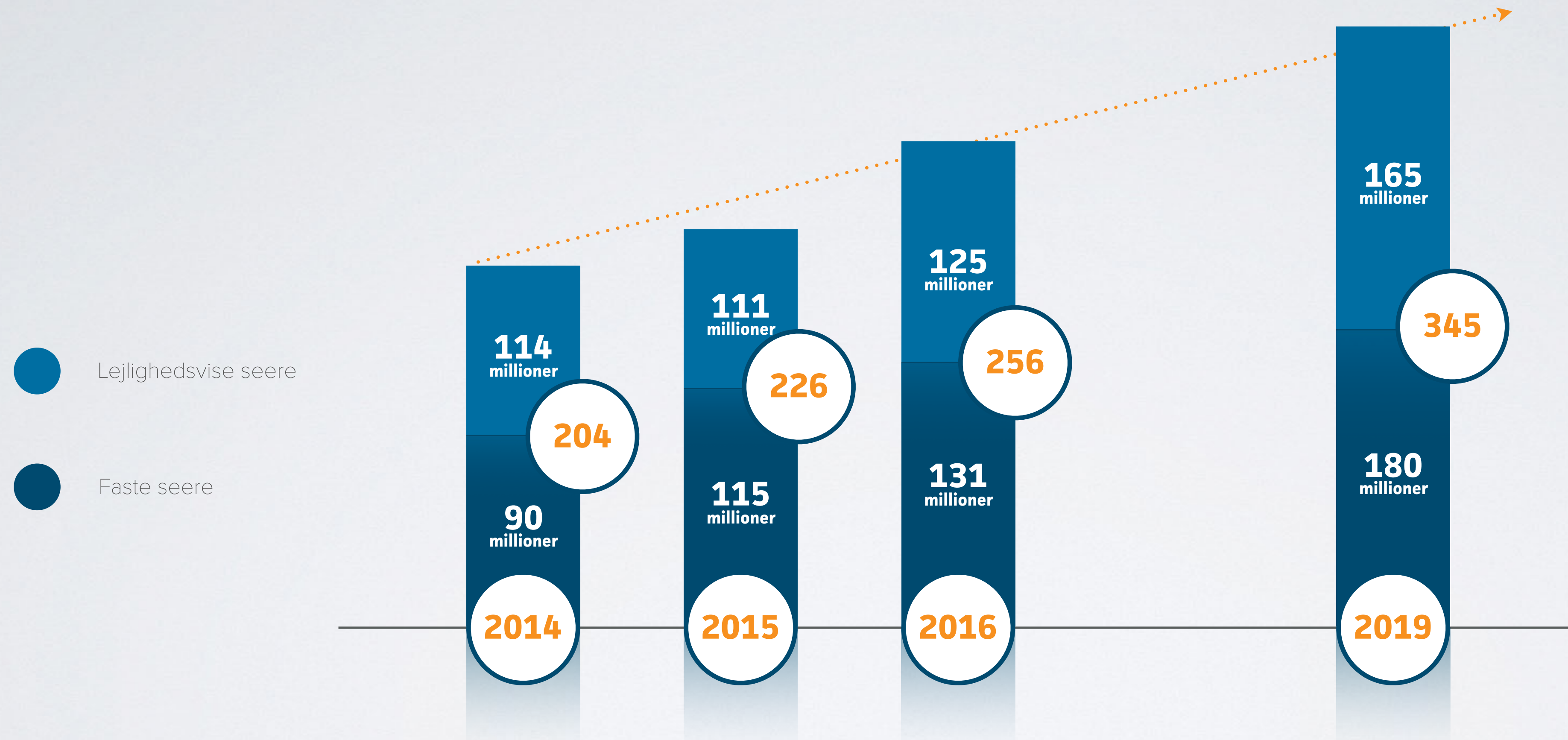
## MIA USD



Sponsorater og reklamer, betting, præmieindtægter, amatør- og mikro turneringer, merchandise og billetsalg

## ESPORT OMSÆTNING 2015-2018

## MIO FANS

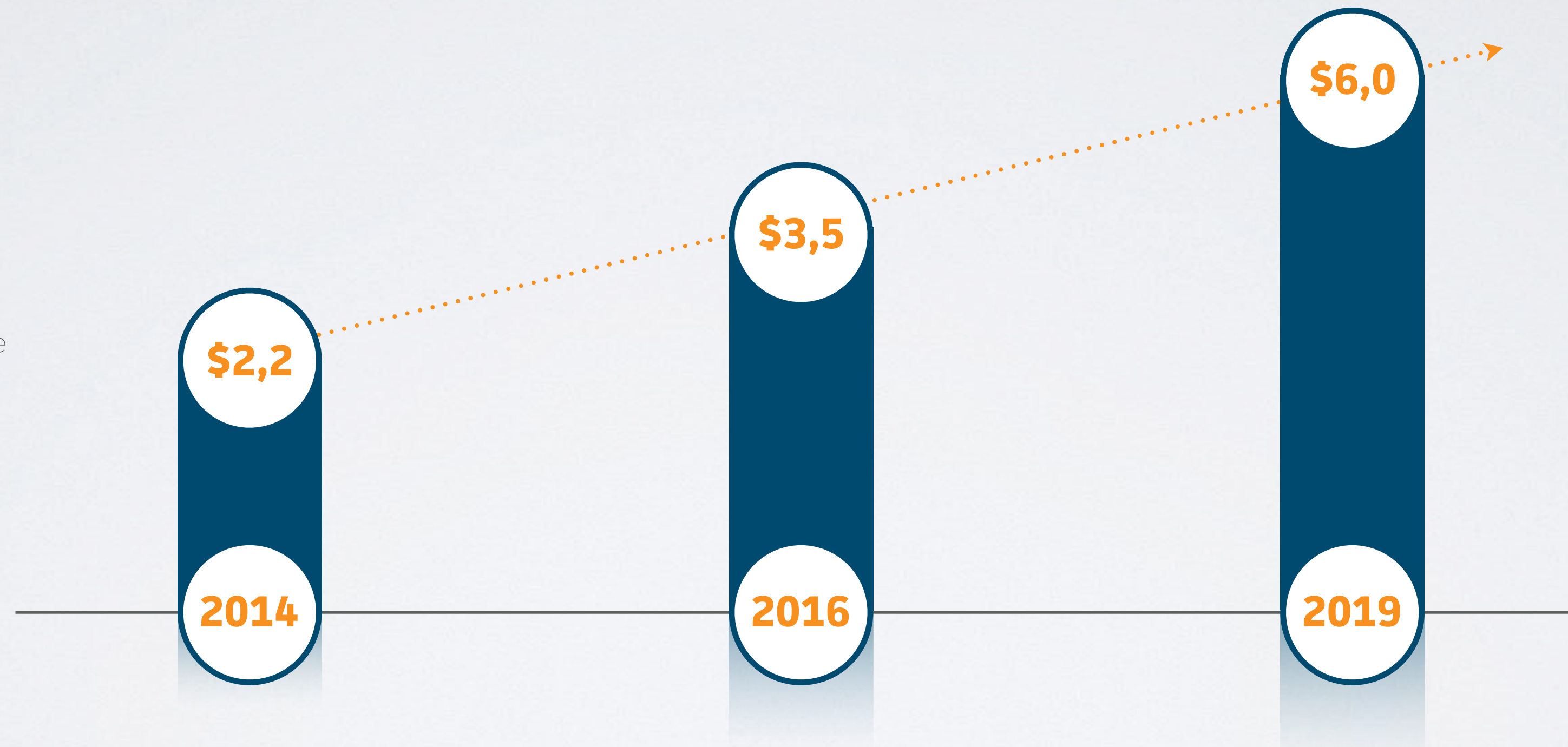


## VÆKST I FANBASE 2014-2019



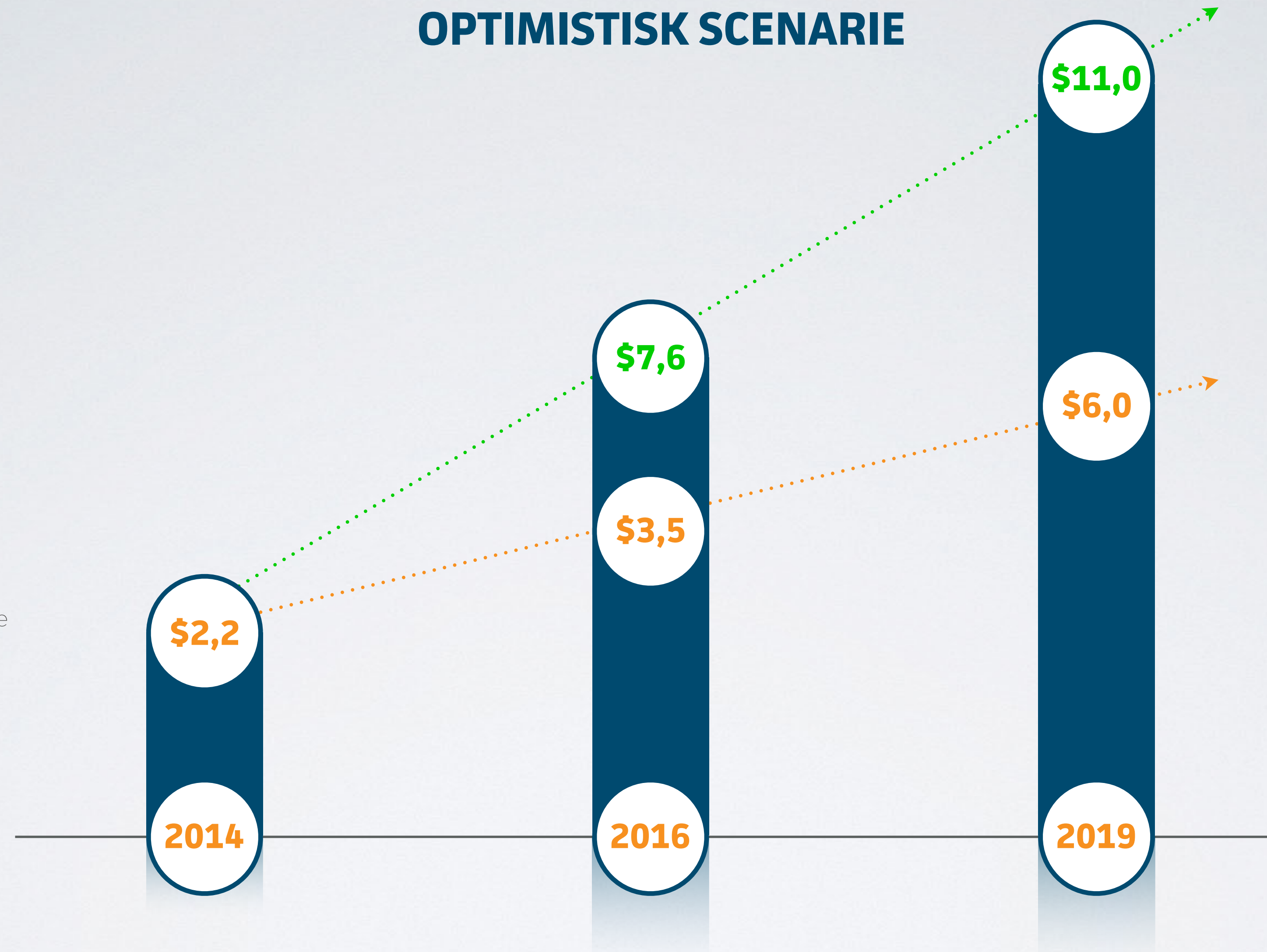
## ESTIMERET VÆKST

Til sammenligning var forbruget i Gennemsnit \$56 pr. fan i den samlede sports branche i 2014.



**FAN FORBRUG I USD 2014-2019**

## OPTIMISTISK SCENARIO

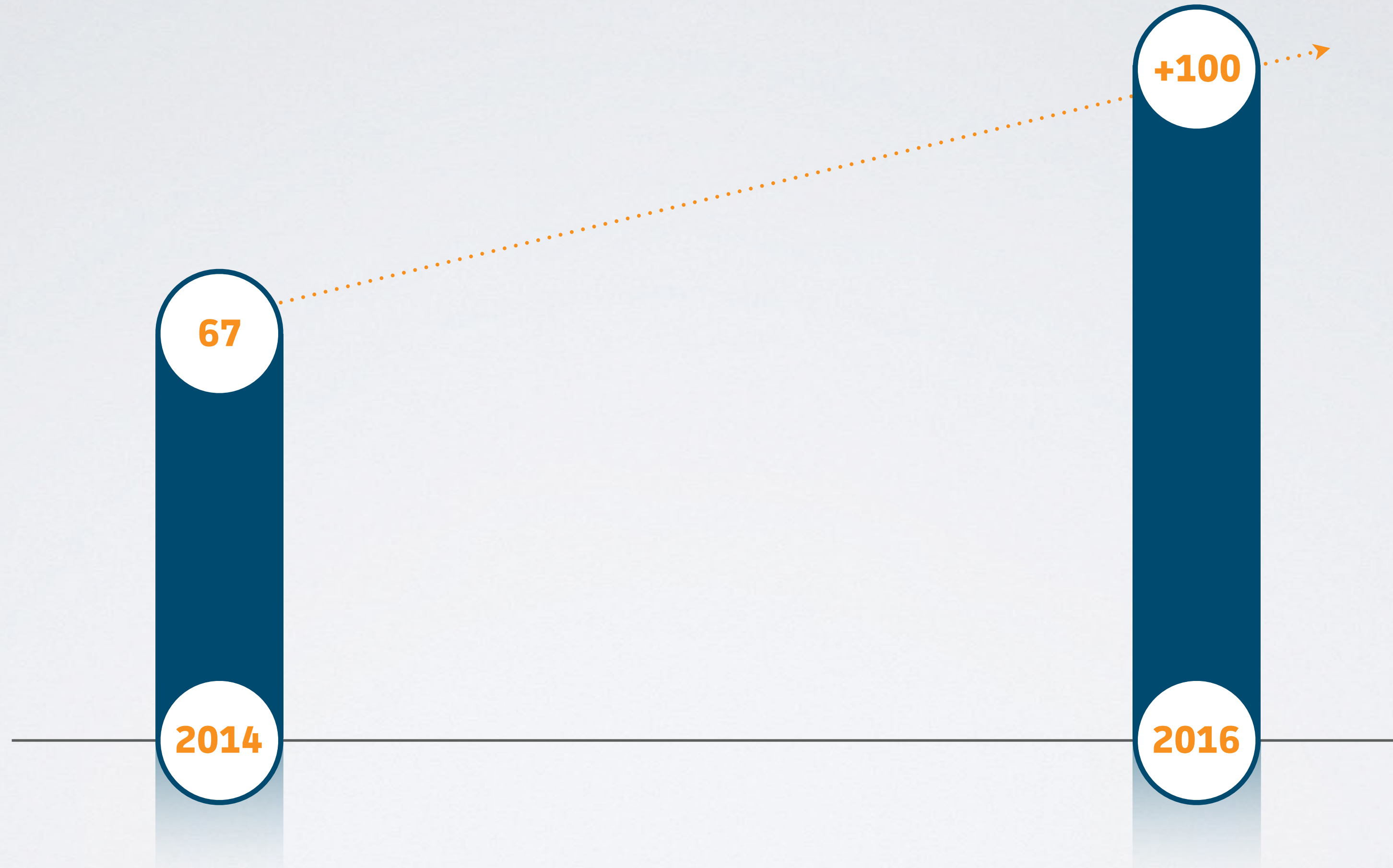


Til sammenligning var forbruget i Gennemsnit \$56 pr. fan i den samlede sports branche i 2014.

## FAN FORBRUG I USD 2014-2019



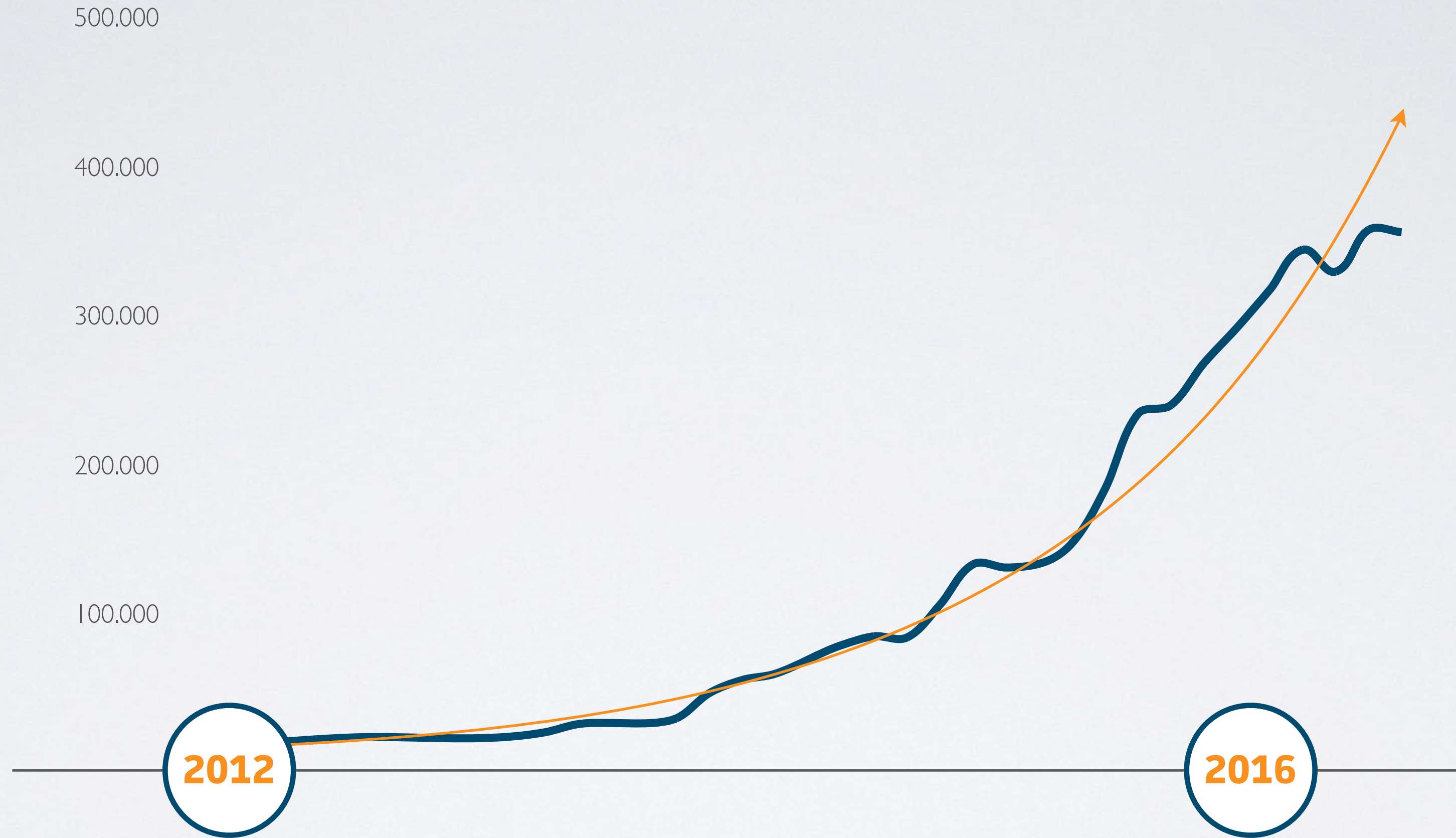
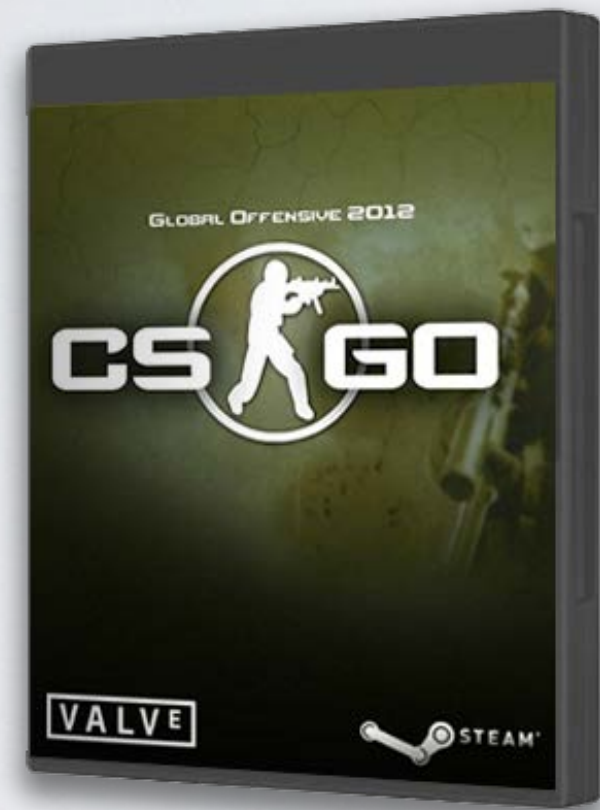
# MIO SPILLERE PR. MÅNED



## LEAGUE OF LEGENDS - VERDENSPLAN

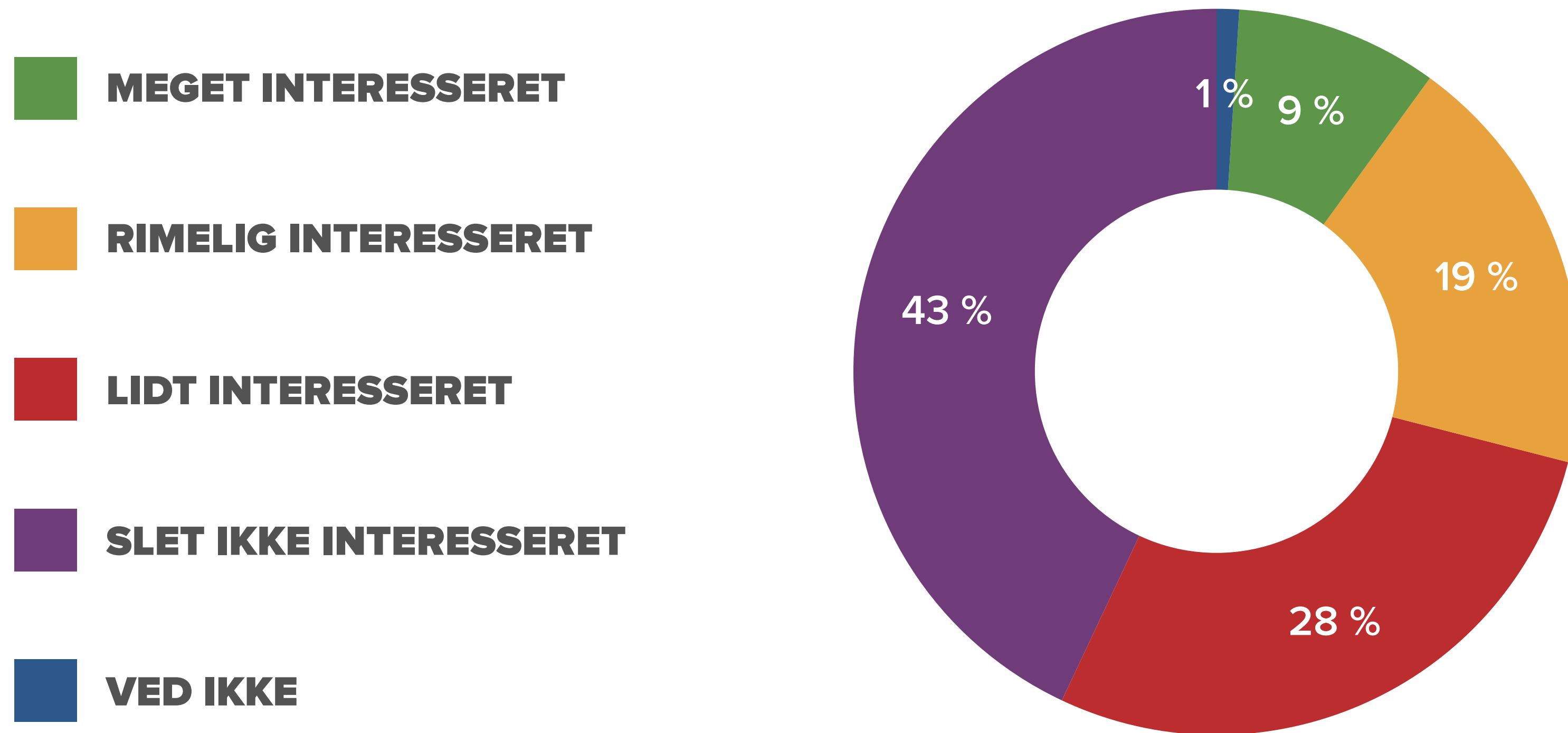


# KONSTANT ANTAL ONLINE SPILLERE



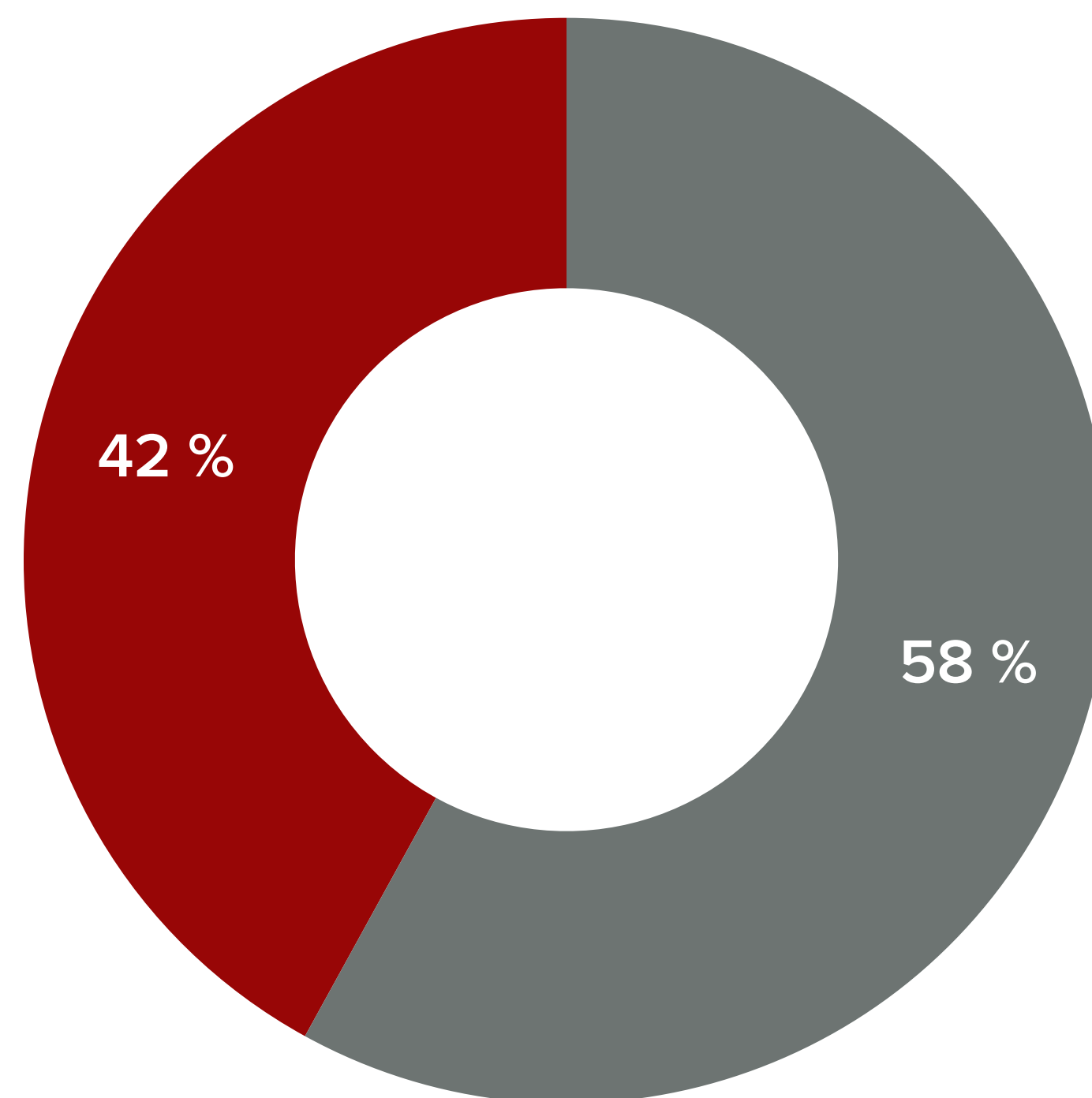
## COUNTER-STRIKE SPILLERE



**DANMARK 2014**

## INTERESSE FOR COMPUTERSPIIL 16-64ÅR





**DANMARK 2014**

# FORDELING PÅ KØN I COMPUTERSPIL





+150.000



+100.000



+100.000



DOTA 2™

**ESTIMERET ANTAL SPILLERE I DANMARK**







# FREMTIDENS SPORTSGREN



# FORMÅL

eSport Danmark har til formål at udvikle dansk eSport på en social og samfundsmæssig forsvarlig måde. Forbundet skal, i samarbejde med relevante samarbejdspartnere, iværksætte, koordinere og effektivisere fælles foranstaltninger i Danmark ved:

- at samle aktører og spillere i et bredt demokratisk samarbejde,
- at udbrede kendskabet i Danmark til eSport,
- at arbejde for en formel integration og styrkelse af forståelsen for computerspil og eSport,
- at arbejde for etablering af gode fysiske rammer til udøvelse af eSport,
- at støtte op om og fremme koordinationen af eSportsarrangementer i Danmark,
- at varetage den overordnede planlægning vedrørende eSport,
- at sikre en kulturpolitisk forsvarlig udvikling af eSport,
- at iværksætte trænings- og instruktionsmuligheder for eSportsudøvere,
- at udvikle dygtige og engagerede trænere og ledere,
- at sikre en forsvarlig udvikling af eSportsudøvere fysisk, personligt og socialt,
- at varetage talentrekruttering og -udvikling,
- at samarbejde med kommunale, regionale og nationale myndigheder om eSport, herunder faciliteter, og
- at samarbejde og indgå aftaler med medier og sponsorer.





# ORGANISATION

## CPR-MEDLEMMER

Enkeltmedlemmer

## REPRÆSENTANTSKAB

Forbundets øverste myndighed

## CVR-MEDLEMMER

Foreninger, klubber, LANs mv.



## HOVEDBESTYRELSE

Forbundets daglige ledelse

## AFDELINGSBESTYRELSER

Afdelingernes daglige ledelse





# HOVEDBESTYRELSE



THOMAS KOED

**FORMAND**

ESPORT DANMARK  
HOVEDBESTYRELSEN



NIELS THORNBERG

**NÆSTFORMAND**

ESPORT DANMARK  
HOVEDBESTYRELSEN



MICHAEL ANTONSEN

**KASSERER**

ESPORT DANMARK  
HOVEDBESTYRELSEN



JENS CHRISTIAN RINGDAL

**FORMAND**

DE DANSKE  
ESPORTSFØRENINGER



DENNIS M. SØRENSEN

**NÆSTFORMAND**

DE DANSKE  
ESPORTSFØRENINGER





 [www.esportdanmark.dk](http://www.esportdanmark.dk)

 [www.facebook.com/esportdanmark](https://www.facebook.com/esportdanmark)

 [info@esportdanmark.dk](mailto:info@esportdanmark.dk)