



NATIONAL STRATEGI FOR ESPORT



Foto: Colourbox/Jenya Pavlovski



Foto: DCI/Bo Nymann

ESPORT I BEVÆGELSE

Den øgede digitalisering forårsager grundlæggende forandringer i samfundet. Digitale tjenester såsom Netflix og Spotify har ændret måden, vi forbruger kultur og underholdning på, og på få år er esporten¹ gået fra at være en mindre sidehobby for unge gamere i små grupper til et globalt mangfoldigt økosystem af professionelle klubber, sportsorganisationer, sponsorer, virksomheder, fans og spilleglade mennesker i alle aldre.

Gaming og esport er i kraftig vækst. Ifølge Danmarks Statistik² spiller 52 pct. af mænd og 50 pct. af kvinder over 16 år digitale spil på mobilen, computeren eller spillekonsollen, og hver fjerde dansker spiller digitale spil dagligt eller næsten dagligt. Ligeledes viser DR's Medieforskning (2017) af danskernes medievaner, at op til 96 pct. af danske teenagedrenge spiller computerspil. Gaming og esport har fået så godt fat i befolkningen, at Netflix i januar 2019 skrev, at de anser spillet Fortnite som en større konkurrent end andre streamingtjenester såsom HBO³.

Esporten er ung, og der er ingen fælles regler, som regulerer esporten. Den er i sin grundessens innovativ og foranderlig, og fordi den er drevet af privat initiativ, markeds kræfter og den konstante teknologiske udvikling, er esporten også svær at understøtte i traditionelle foreningsstrukturer.

Esporten som aktivitet og som seriøs levevej kæmper dog stadig med at blive anerkendt i store dele af samfundet. Så længe esporten ikke anerkendes bredt i samfundet, vil det være svært at indfri de mange potentialer og muligheder i sporten, da det gør det mindre attraktivt for sponsorer og investorer at træde til, ligesom forældre vil tøve med at bakke op om deres børns interesse i esport og lade dem dyrke deres passion.

Esporten rummer derudover et stort vækstpotentiale for Danmark. På få år har esporten udviklet sig til et globalt væksterhverv, hvor markedet er vokset fra en omsætning på 3,3 mia. kr. på verdensplan i 2016 til 5,5 mia. kr. i 2018. Samtidig forventer flere toneangivende analyseselskaber, at esportserhvervet på verdensplan vil vokse til 11,3 mia. kr. i 2022.

Sideløbende med den rivende økonomiske og sportslige udvikling, hvor ikke mindst danske hold og spillere har opnået store resultater, har store grupper af især unge mennesker drastisk ændret deres fritidsvaner og mønstre for socialt samvær.

Der er samtidig bekymring, ikke mindst blandt forældre, for at nogle unge gennem computerspil dropper både sund kost, motion og andre fællesskaber end de spilleorienterede. Ikke mindst derfor er det vigtigt at understøtte esportens integrering i det almindelige foreningsmiljø, hvor sund livsstil og omgangstone er i højsædet – uden dog at ødelægge sportens selvorganiserede natur og muligheder for at vokse kommercielt.

Regeringen ønsker derfor med denne strategi at understøtte esportens udbredelse – både som aktivitet i sunde miljøer og fællesskaber og som drivkraft for vækst og flere arbejdspladser i erhvervslivet. Med afsæt i regeringens dialog med esportens aktører er der identificeret en række udfordringer på forskellige områder. Esporten skal integreres mere i foreningslivet, så talentudviklingen i både bredden og eliten styrkes, og sportens integritet sikres. Dertil skal der være gode muligheder for danske iværksættere, investorer og virksomheder til at udvikle esporten og esportsevents kommercielt i Danmark.

Som indledende initiativ i strategien vil regeringen ned sætte et esportspanel, hvor de mange spredte aktører på området kan mødes og sammen komme med bud på løsninger på udfordringerne. Danmark har ofte formået at skabe et godt tillidsfuldt samarbejde mellem mange forskellige parter, der har kunnet skabe holdbare løsninger med bred opbakning. Det er i den grad påkrævet i denne sammenhæng.

1 Esport er en sammentrækning af ordene elektronisk og sport og dækker over organiseret dyrkelse af computer- eller konsolspil som konkurrenceform, med turneringer, tilskuere, præmier og rangering af spillerne. Gaming dækker hobbybaseret spil af elektroniske/digitale spil, enten gennem konsoller, computere, mobiltelefoner eller et andet medium.

2 Kulturvaneundersøgelsen 4. kvartal 2018. Tallene refererer til voksne over 16 år.

3 "We compete with (and lose to) Fortnite more than HBO" (kvartalsrapport-følgebrev til Netflix' investorer).



Foto: RFPFH/Adela Sznojder

ESPORT – FRA NICHE TIL MAINSTREAM

ESPORTENS UDVIKLING

Der er sket meget siden 1972, hvor den første esportsturnering i videospillet Spacewar blev arrangeret på Stanford Universitet. De bedste esportsudøvere er rykket fra en tilværelse i hjemmet og konkurrencer i gymnastiksale til at blive internationale stjerner, der konkurrerer i verdens største arenaer, og som har tjent tocifrede millionbeløb i præmiepenge.

Den teknologiske udvikling og hurtigere internetforbindelse har muliggjort fremkomsten af online streaming platforme, som har skabt gode betingelser for udbredelsen af computer- og konsolspil. Der kommer konstant nye spil, som forsøger at få en bid af esportsmarkedet. Senest har spillet Apex Legends, som udkom i februar 2019, på kun halvanden måned fået mere end 50 mio. spillere.

TIDSLINJE FOR ESPORTENS UDVIKLING

STARTEN 1972

- Første esportturnering afholdes på Stanford universitet, hvor studerende konkurrerede i videospillet Spacewar. Vinderen vandt et års abonnement på Rolling Stone magasinet

90'erne

- Den teknologiske udvikling muliggør, at esport kan dyrkes over internettet
- Vinderen af 'Red Annihilation', som betragtes som verdens første store esportsturnering, modtager en rød Ferrari. Til turneringen dukkede omkring 2000 deltagere op
- Counter-Strike udvikles som en modificeret version af Valves Half Life

00'erne

- Billigere og bedre internet muliggør udbredelsen af gaming og esport
- De første esportsorganisationer bliver dannet
- Turneringer og præmiepenge vokser, og det samme gør antallet af spillere

DE SENESTE ÅR

- Udbredelsen af nye spil og væksten i esport understøttes af fremkomsten af online streaming platforme såsom twitch.tv
- Esport vises på nationalt tv og slår seerrekord på både DR3 og TV2Zulu





ESPORTENS ORGANISERING

I esport findes der, som i den traditionelle idræt, internationale og nationale esportsforbund, men i modsætning til den traditionelle idræt har esportsforbundene ingen rettigheder til at fastsætte regler for de forskellige spiltitler. Det er derimod de internationale spiludviklere, som ejer spillene og dermed de immaterielle rettigheder til at fastsætte spillereglerne for de enkelte spil. Det giver forbundene en langt svagere status end i traditionel idræt.

Spiludviklerne fungerer i nogle tilfælde som turneringsarrangører af esportevents. De kan ligeledes vælge at give licenser til andre event- og turneringsarrangører, som dermed kan arrangere turneringer i spillene. Der er ikke begrænsninger for, hvem der kan arrangere turneringer i de forskellige esporttitler, og derfor findes mange turneringer og events på alle niveauer. Lige fra amatørturneringer til professionelle events. Med den voksende popularitet og kommercialisering er der kommet et voksende aktørfelt i esporten i Danmark. Der er dels virksomheder, som har fokus på at profitere fra esporten, dels er der sportsorganisationer, som har fokus på at gøre esporten forenelig med foreningslivet i Danmark og forankre sporten i nogle klare organisationsstrukturer inspireret af den traditionelle idræt. Det gør, at aktørerne har forskellige interesser og ikke nødvendigvis trækker i samme retning for en fælles udvikling af esporten, og bl.a. derfor har esporten sværere ved at opnå den brede offentlige anerkendelse.

BREDDESPORT - FÆLLESSKAB, FORENINGSLIV OG TALENTINDSATS

Langt størstedelen af esportsudøverne i Danmark er organiseret gennem diverse private online fællesskaber eller 'communities'. I Danmark vinder den foreningsbaserede esport også langsomt frem. Et stigende antal eksisterende og nye idrætsforeninger har set muligheder i at supplere deres aktiviteter med esport for at fastholde og rekruttere medlemmer. Ligeledes skyder der nye rene esportsforeninger op. De fleste foreninger laver træning i fysiske lokaler, men flere foreninger benytter også muligheden for at samle børn og unge om esport i online-fællesskaber, hvor det fysiske møde i højere grad sker gennem LAN parties⁴ mv.

Andelen af foreningsmedlemmer udgør dog kun få procent af det samlede antal spillere i Danmark, selvom området er i vækst. I 2017, som var det første år, hvor DGI opgjorde antallet af esportsudøvere i foreningsregi, var der 68 aktive foreninger med over 2.100 medlemmer, og i 2018 havde DGI 138 foreninger, som tilbød esport, med ca. 4.900 medlemmer, og tallet stiger fortsat.

Bredden er i vækst, og de professionelle udøvere og hold klarer sig godt internationalt. Dygtige esportsudøvere er en forudsætning for, at Danmark bevarer sin internationalt førende position inden for esporten. Men i modsætning til den traditionelle idræt findes der ikke aktuelt en formel talentstruktur med klare veje for dygtiggørelse, som er en vigtig del af at skabe en bæredygtig fødekæde af nye talenter i esporten fra bredde til elite.

PROFESSIONEL ESPORT

Danmark har nogle af verdens bedste esportsudøvere inden for en række af de største esporttitler såsom CS:GO, Dota 2 og FIFA. Danmark har desuden lagt grund til en række esportevents af internationalt format herunder ESL Pro League, EU LCS Spring Finalerne og BLAST Pro Series. Esportevents af internationalt format formår at sætte Danmark på det globale esportslandkort, når millioner af seere ser med. Store internationale sportsbegivenheder skaber samtidig vækst og beskæftigelse lokalt ved at tiltrække turister og erhvervsliv.

Der er flere aktører, som har været med til at hæve barren for, hvordan esportsudøvere forbereder og dygtiggør sig, såsom danske RFRSH og Astralis. Udover at træne de spilrelaterede elementer har spillerne ligesom andre professionelle idrætsudøvere adgang til fysisk træner, diætist, sportspsykolog m.m. Hvis en esportsudøver skal præstere optimalt, er det en forudsætning, at vedkommende er i topform. Astralis' professionelle tilgang til esporten er unik, også ude i verden. Ligesom andre professionelle hold lader sig inspirere af Astralis' eksempel, er den professionelle helhedsorienterede tilgang til esportstræning også smittet af på bredden.

⁴ Et LAN-party er en samling af enkeltpersoner og deres computere eller konsoller på et lukket datanetværk (local area network), hovedsageligt for at konkurrere i multiplayerspil.

INTEGRITET I ESPORT

Esportens aktører arbejder aktivt for at sikre, at udøverne opnår deres resultater på fair vis. Det er dog vigtigt løbende at styrke denne indsats for at sikre esportens fremadrettede troværdighed og værdi. Esporten har på nuværende tidspunkt ikke ét fælles anerkendt regelsæt imod doping, matchfixing og anden snyd, som man kender fra den traditionelle idræt. Der er internationale tiltag fx Esports Integrity Coalition (ESIC) til bekæmpelse af software cheats, doping, matchfixing m.v., som en række af de store turneringsarrangører er en del af. Men esportens struktur med spiludviklernes design af spil og regler og store private kommercielle interesser hos turneringsarrangører, manglende disciplinærorganer og manglende mulighed for gensidig anerkendelse af sanktioner m.v. gør det vanskeligt at opnå entydige regler på området.

I tillæg til snyd er esportens legitimitet udfordret væsentligt af *toxicity* og *skin betting*. Toxicity betegner grimt sprogbrug og chikane af andre spillere og er et problem i samfundet generelt, men problemet er stort i esport og særligt stort for kvinder i esport, som oplever at blive ydmyget og chikaneret, når de spiller. Skin betting⁵ er en særlig stor udfordring, når børn og unge under 18 år får adgang til betting, hvilket er ulovligt.

⁵ Skin betting er spil med skins. Et våbens 'skin' er en særlig udsmykning, som kan købes eller vindes i spillene. Men skins kan også bruges til at bette/spille på kampe og dermed bruges som normal valuta.



ESPORTEN SOM LØFTESTANG FOR VÆKST, IVÆRKSÆTTERI OG BESKÆFTIGELSE

Esporten skaber nye muligheder for vækst, iværksætteri og beskæftigelse. Væksten er drevet frem af sponserater til professionelle hold og øget salg af reklame, esportudstyr, merchandise, eksklusivt indhold og billetsalg til store esportevents. Esporten er interessant for erhvervslivet, da den også giver virksomheder muligheder for at markedsføre deres produkter på nytænkende måder til købestærke målgrupper af veluddannede unge. Tilsvarende er seertallene for esport i konstant vækst, hvilket gør esport attraktiv for streamingtjenester og mediekoncerner. I 2019 skønner analysevirksomheden Newzoo, at antallet af esportsseere runder ca. 454 mio. globalt, hvoraf halvdelen er seere som ser esport jævnligt.

Esport rummer således flere potentialer for nye forretningsmodeller som innovative iværksættere og investorer i Danmark kan udnytte. Eksempelvis som leverandører af specialiseret esportudstyr eller udvikler af globale esportevents med store fanbaser.

Esporten åbner samtidig op for nye muligheder for at styrke interessen blandt unge for at tage en uddannelse inden for teknologi og IT og for virksomheder, som gerne vil rekruttere kvalificeret arbejdskraft med digitale kompetencer. Danske virksomheder oplever i stigende grad

udfordringer med at rekruttere IT-specialister og arbejdskraft med stærke digitale og tekniske kompetencer. Frem mod 2030 skønnes det, at Danmark kommer til at mangle 19.000 specialister inden for IT. Flere virksomheder og organisationer er allerede med succes begyndt at bruge esportevents til at oplyse yngre målgrupper om job og karrieremuligheder. De kan ellers være svære at nå via andre rekrutteringskanaler og jobportaler.

Regeringen ønsker, at der i Danmark er gode rammer for at iværksættere og virksomhederne kan udnytte de mange muligheder i esporten som kilde til både øget vækst, iværksætteri og beskæftigelse. Regeringen har derfor lanceret en strategisk indsats med en pulje på 10 mio. kr. fra 2019 til 2022, som skal sætte skub i projekter, der styrker Danmarks position som førende esportsnation, og som sætter øget fokus på esporten i hele landet. Der er allerede seks projekter, som i 2019 har fået bevilliget tilskud fra puljen.

Erhvervsministeriet vil løbende undersøge, hvordan puljen kan fremme vækstvilkårene for esport og føre til, at Danmark står stærkt i konkurrencen om at tiltrække og udvikle de største esportevents. Kulturministeriet inddrages i arbejdet.



OPSUMMERING/ UDFORDRINGER

- Trods voksende succes både kommercielt og blandt den almindelige dansker er esporten i Danmark præget af et fragmenteret aktørfelt. I Danmark findes der dels aktører, som ønsker at profitere økonomisk på esporten, dels aktører, som ønsker at indkapsle esporten i organisationsstrukturer inspireret af den traditionelle idræt. Det gør, at aktørerne ikke trækker i samme retning for en fælles udvikling af esporten, og derfor har esporten sværere ved at opnå den brede offentlige anerkendelse.
- Esport mister sin legitimitet og værdi, hvis man ikke kan stole på, at resultaterne opnås på fair vis. Esporten har på nuværende tidspunkt ikke ét fælles anerkendt regelsæt, som man kender fra den traditionelle idræt, imod doping, matchfixing og anden snyd.
- Der mangler viden blandt iværksættere om, hvordan de nye trends og muligheder inden for esportsindustrien kan udnyttes til at skabe nye succesfulde virksomheder. Mange af de bærende kræfter inden for esportserhvervet i Danmark er ildsjæle, som mangler grundlæggende kommercielle kompetencer til at drive en virksomhed eller samarbejde med kommercielle partnere. De er dygtige til at skabe interesse hos målgrupperne, men de formår ikke at løfte virksomhederne skridtet videre, herunder at skabe nye iværksættervirksomheder og skalere eksisterende virksomheder. Derved bliver esportens potentiale til at skabe øget vækst og beskæftigelse i Danmark ikke udnyttet i tilstrækkeligt omfang.
- Den stigende interesse for esporten afføder en tiltagende konkurrence mellem lande om at kunne tiltrække store esportevents. Som følge af den intensiverede konkurrence bliver events dyrere, og allerede i dag kører alle esportevents med underskud. Aktørerne bag esportevents har vanskeligt ved at udvikle og øge ambitionsniveauet for deres aktiviteter grundet finansieringsudfordringer.
- Der mangler en bedre integreret talentstruktur med klare veje for dygtiggørelse, hvis der skal skabes en bæredygtig fødekæde af nye talenter i esporten fra bredde til elite.
- Esporten tiltrækker primært drenge og unge mænd. Det er en udfordring for esportens udbredelse, hvis der i esporten er elementer, som holder pigerne fra at deltage.

Esportens udfordringer i Danmark er også udfordringer internationalt. I denne sammenhæng kan gode danske løsninger være med til at skabe præcedens (fx inden for etiske retningslinjer), og Danmark vil kunne udvikle et betydeligt know-how, som vil kunne eksporteres til andre lande med lignende udfordringer.

REGERINGSINITIATIV

NEDSÆTTELSE AF ET ESPORTSPANEL

Kulturministeriet nedsætter i samarbejde med Erhvervsministeriet et panel med esportsaktører, som repræsenterer breddeesport, talentudvikling og elite/professionel esport samt aktører, som arbejder kommercielt med esport.

Panelet får til opgave at komme med anbefalinger for:

- en fremtidig bæredygtig struktur for hele fødekæden fra bredde til talent og elite og det professionelle niveau herunder events. Formålet er bl.a. at sikre større samarbejde mellem aktørerne,
- styrket talentudvikling i dansk esport,
- en fælles vision for så vidt angår esportens integritet herunder forslag til indsatser der kan modvirke snyd, skin betting, toxicity m.m. Formålet er at sætte nationale standarder, som man også kan arbejde for at udbrede på internationalt niveau,
- hvordan fællesskab og bevægelse herunder i foreningsregi kan blive større del af spillernes hverdag,
- hvordan esporten kan tiltrække flere piger,
- hvordan der kan skabes gode kommercielle udviklingsmuligheder for vækst, iværksætteri og beskæftigelse for esporten i Danmark, samt
- øvrige indsatsområder (love, regler m.m.), som kan understøtte esportens udvikling.



Strategien er udarbejdet i et samarbejde mellem Kulturministeriet og Erhvervsministeriet



Foto: Sørby eSport