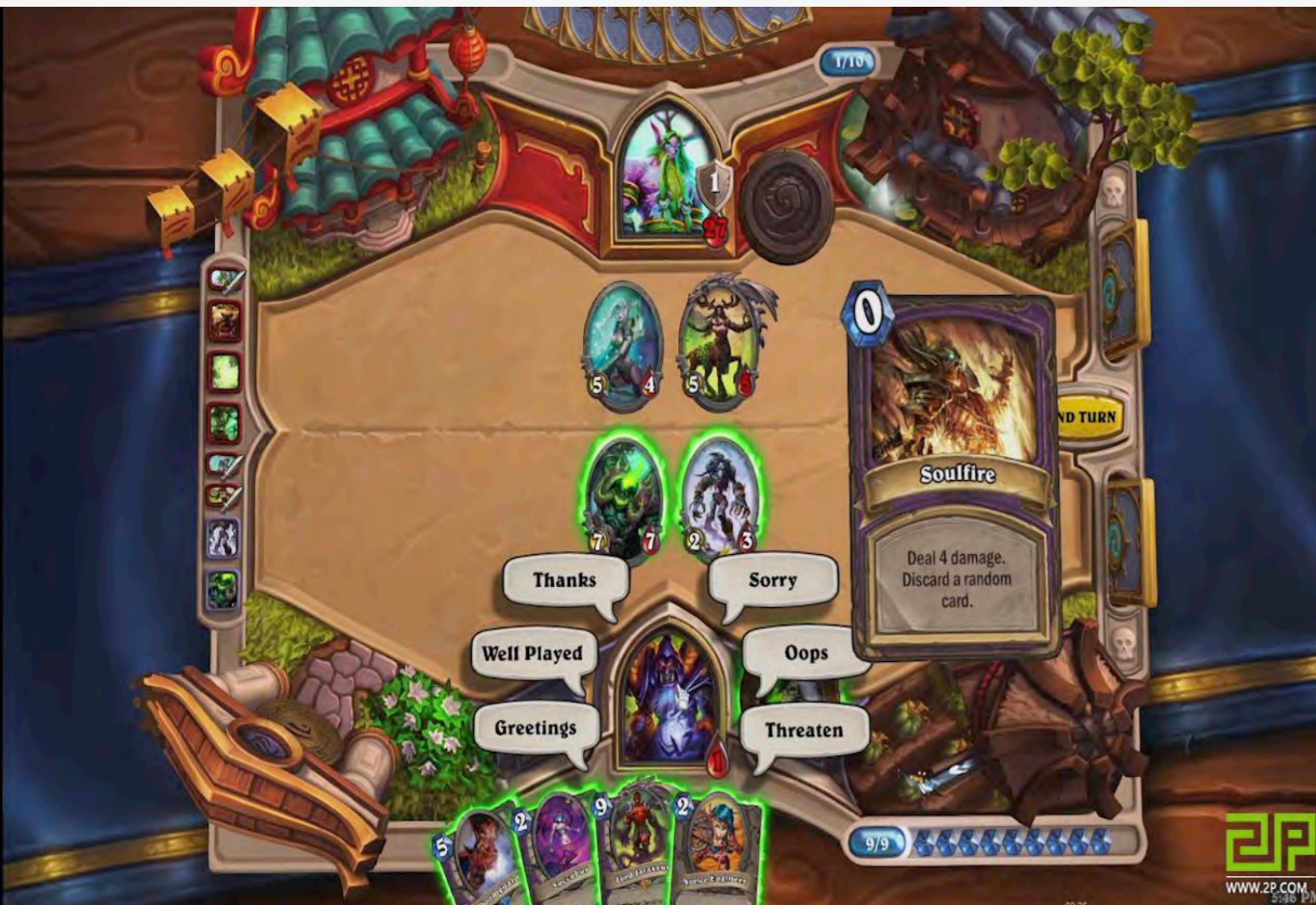






E-sport

Vad är e-sport?



Utveckling



40 000 000 US\$

30 000 000 US\$

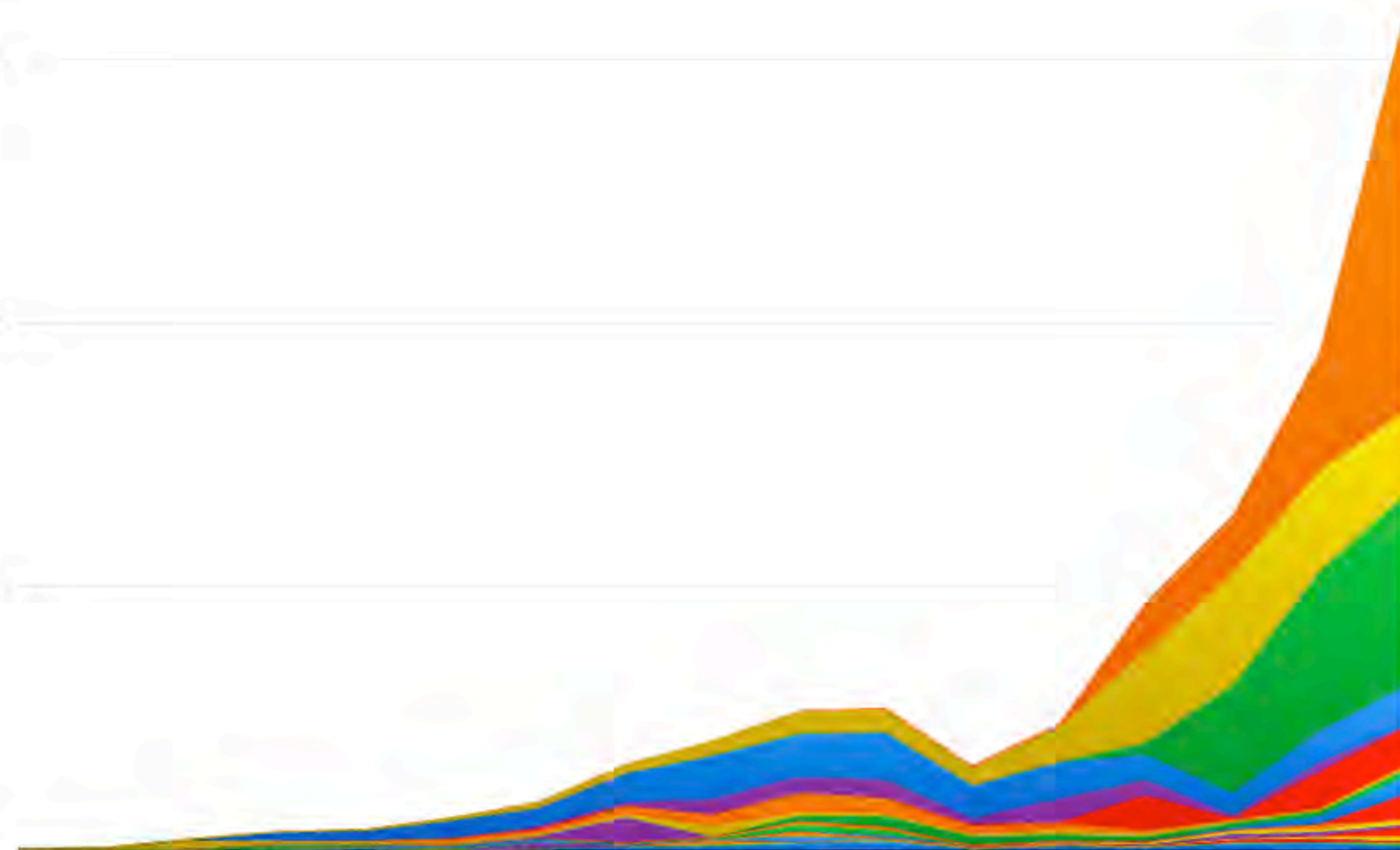
20 000 000 US\$

10 000 000 US\$

0 US\$

1998 1999 2000 2001 2002 2003 2004 2005 2006 2007 2008 2009 2010 2011 2012 2013 2014

- Dota
- StarCraft
- League of Legends
- Counter-Strike
- Halo
- Call of Duty
- WarCraft III
- Quake
- World of Warcraft
- World of Tanks
- Painkiller
- Hearthstone
- FIFA
- Heroes of Newerth
- Dead or Alive
- Unreal
- Street Fighter
- Smite
- Gears of War
- CrossFire
- Age of Empires
- Project Gotham Racing
- Doom
- ShootMania Storm
- Super Smash Bros
- TrackMania
- Battlefield
- Other



E-sporten i siffror



- **67 miljoner** spelar League of legends.
- **27 miljoner** gör det varje dag
- Ca **30 miljoner** såg sändningarna från VM-finalen
- De **17 000 biljetter** till arenan i Berlin såldes slut på 6 minuter
- Totalt tittade **200 miljoner** på e-sport någon gång förra året.
Om två år beräknas de vara **400 miljoner**.
- E-sport har redan fler tittare än **NHL** och **NBA**

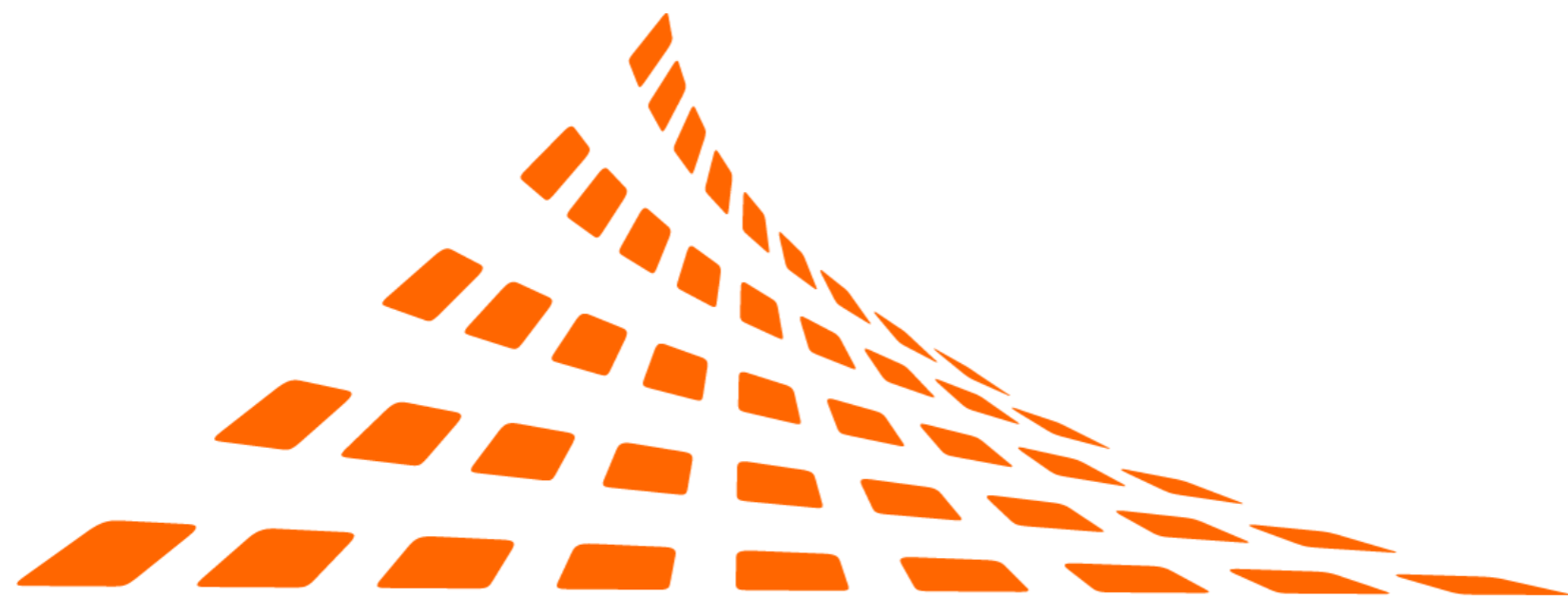
E-sporten i siffror



- **Runt 50 svenskar** försörjer sig på att tävla i e-sport.
- **Internationellt är det ett par tusen** som kan livnära sig på e-sport.
- **Mellan 90 och 99 procent** av alla svenskar i åldern 16–25 år spelar digitala spel i någon form.



Sverok



DREAMHACK



Sverok



LAN



TV-spel



Sverok

Dataspel

MILLENIUM

