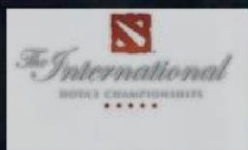


Oktober 2015, 1. Semester

eSports



Peter C. Jørgensen, 210893, pete231a@edu.eal.dk

Arbnor V. Kajtazaj, 280595, arbn0007@edu.eal.dk

Mikkel Naksov, 070594, mikk471k@edu.eal.dk

Rene Odgaard

Lene Juhl Nielsen



Indledning

eSport er et interessant fænomen fordi at det har udviklet sig kraftigt inden for det sidste årti, samt på baggrund af det stadig voksende publikum, som følger det nærmest religiøst. eSport bliver set af over 130 millioner mennesker verden over.

Den største turnering indenfor for eSports er The International, som er en konkurrence i et spillet Dota 2, og præmiepuljen i 2015 lød på over 120 millioner kroner. Det tal forventer man at vokse sig endnu større i 2016.

Der er tydeligvis både interesse og penge i den voksende eSport.

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

Indholdsfortegnelse

Indledning	2
Problemfelt	4
Problemformulering	4
Delspørgsmål	4
Anvendte arbejdsmetoder	4
Analyse og problemløsning	4
Research	4
Hvad er eSport	4
Hvorfor er eSport så stort?	5
eSport i fremtiden	5
Virksomhed	6
Kommunikation	7
Visualisering og design	7
Ideudvikling	7
Logline	7
Lynopsis	7
Narrativ struktur	7
Hvilken slags dokumentar?	8
Konklusion	8
Perspektivering	8
Procesevaluering	8
Litteraturliste	9
Bilag	11

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

Problemfelt

Problemformulering

Hvordan kan kunden igennem dokumentarfilmen opnå at fylde interessen hos målgruppen for eSport, og dermed skabe en kundebase bestående af målgruppen?

Delspørgsmål

Hvad er eSport?

Hvorfor er det blevet et stort fænomen?

Hvordan ser fremtiden ud for eSport?

Hvad betyder for sportsverdenen?

Anvendte arbejdsmetoder

Vi har brugt søgemaskiner, som f.eks. Google, samt været på biblioteket for at finde artikler, statistikker, årsopgørelser, forskningspapir samt undersøgelse, til at finde information og data om eSport.

Vi har også brugt en SWOT analyse til at analysere den virksomhed, som vi har valgt som vores kunde.

Analyse og problemløsning

Research

Hvad er eSport

eSport er et nyt begreb som er kommet inden for de seneste par år. eSport står for electronic sport, eller elektronisk sport, og er en professionel gamer sportsgren. "sporten" går ud på at spille computerspil imod en modstander lige fra enkelt personer og til hold. eSport events bliver afviklet i form af konkurrencer eller events, med rankings, præmier, turneringer osv.¹ Der bliver holdt flere forskellige slags turneringer i eSport alt efter hvilket spil/samt spil genre som der spilles i.

Historien (1972–1989)

Det allerførste arrangement som kan defineres som et eSport event var i Oct. 1972 på Stanford University. Dette lille event blev kaldt for "Intergalactic spacewar olympics", og der blev dystet i spillet Spacewar. Vinderen af dette event, vandt et års abonnement til musik magasinet "Rolling Stone". I spacewar konkurrencen var to kategorier som der blev konkurreret i "five-man-free-for-all og Team competition". Computeren som der blev spillet på var en PDP-10.

Allerede i løbet af 70erne og 80erne bliver spilleevents også omtalt i magasiner.²

Fra 1982-1984 kørte der et amerikansk Tv-show, som hed "Starcade", hvor der kom deltager, unge som gamle ind og dystede på arkade spillemaskiner, og vandt hvad der var fedt gaming udstyr dengang.

¹ <http://www.slapp.dk/Info/HvadErEsport/>

² https://en.wikipedia.org/wiki/Video_Game_Masters_Tournament

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

eSports går online (1990–1999)

I 1990'erne begynder spillende at kunne spilles online, i stedet for at skulle være i samme rum som din konkurrent i spillet, kunne man nu sidde hver sit sted i verdenen. Det var her spil så som f.eks. "Counter Strike" kom frem i lyset, og som stadig spilles i dag. Events er kun blevet større gennem tiden, og er dermed blevet til det dét er i dag.

Hvorfor er eSport så stort?

Major League Gaming, en af de første moderne eSport organisationer. Major League Gaming blev grundlagt i 2002 af Mike Sespo og Sundance DiGiovanni. De holdte deres første store turnering i 2003, hvor der var en præmiepulje på over 50 tusinde kroner. Retter vi blikket på 2015, og ser på The International, som er den største eSport turnering, så finder vi en præmiepulje på over 120 millioner kroner. Tydeligvis er der sket noget på lidt mere end et årti.

Man bliver nødt til at stille spørgsmålet "Hvorfor er eSport blevet så stort et fænomen?"

Simpelt set, så skyldes den bragende popularitet af innovative, digitale platforme, samt at det er blevet okay at være "geek"

Twitch

Twitch er en digital, live-streaming platform, som bruges af over 100 millioner unikke mennesker hver måned til at live-streame og se andre gamere af hver slags spille. Twitch bliver set som at have monopol på eSport livestreaming, og det kan godt ses på statistikkerne. Twitch ligger på 4. pladsen af alt internet trafik i USA, og over 50% flere ser live-streaming i år end i forhold til sidste år.

Live-streaming har gjort det muligt for de professionelle spillere at interagere med deres publikum på en nem, og overskuelig måde. Professionelle spillere, som live-streamer, kan få indkomst ved hjælp af en kombination af reklame, abonnementer fra seere samt donationer, hvilket gør det muligt for spillerne at leve af det, specielt imellem turneringerne.

Geek

Beskrivelser som "geek" eller "nørd" er ikke længere noget negativt ment. Faktisk, så er de på en måde, blevet langt mere mainstream. Det er en identitet, som er blevet populariseret af internettet og gaming. Der findes nu en ting som "geek pride", og eSport er blevet en del af det. En måde hvorpå disse individer kan fremise deres passion.

eSport i fremtiden

eSport-seerne er steget markant og det vil blive meget større i løbet af de næste par år. Her i år 2015 forventer man over 100 millioner seere og i 2017 går man efter omkring 145 millioner.³

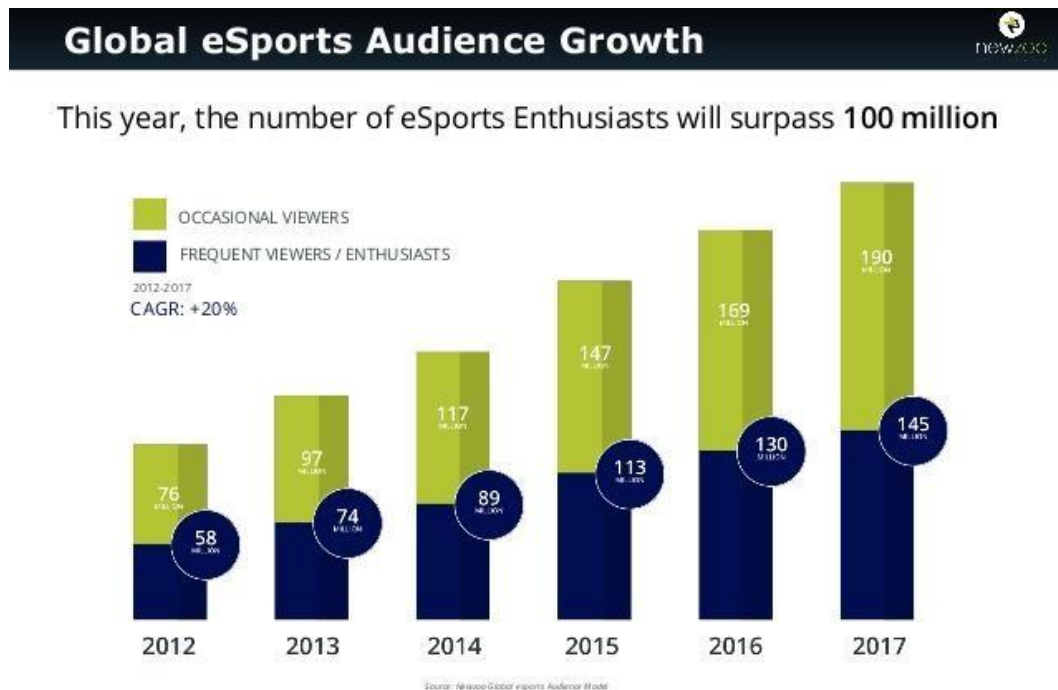
Forskere ved ikke hvor langt eSport kan komme frem, eller hvilke spil der vil blive populære i fremtiden. De forventer, at der kommer nye spil, ny teknologi og andre spilkonsoller, der på et tidspunkt vil slå computere og andre konsoller der nu bliver brugt til eSport ud af konkurrencen. Med denne udvikling i

³ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce-4732-bd6322e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

teknologi, siger forskere at et spil ikke vil holde længe, medmindre det bliver opgraderet til den nyeste teknologi. Counter-Strike er et spil der har været populært i over 10 år, og det bliver ved med at vokse. Valve, som har udviklet Counter-Strike har valgt at opgradere det en masse gange, og har planlagt at komme med en ny "Source 2" i fremtiden.

Fremtiden for eSport er stor verden over. eSport er også begyndt at være mere populært i Danmark. eSport er nemlig blevet så populært, at TV2 Zulu er begyndt at vise eSport kampe. TV2 Zulu begyndte netop d. 7 september 2015 at vise eSport kampe, et TV-program skal blive vist to gange om ugen. 3 Unge fyre er kommentatorer på dette program, "Jasper Ritz" som er tv-vært, og "SyndereN" (Troels Lyngholt Nielsen og "Maelk" (Jacob Toft-Andersen) som selv er gamere.⁴



Virksomhed

Intern

Styrker:	Svaghed:
<ul style="list-style-type: none"> DR er på alle TV'er. DR er frit for alle på nettet Kendt brand 	<ul style="list-style-type: none"> DR har haft svært ved at fange de unge. DR er ikke moderne i forhold til andre Tv-kanaler.

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=fgFMMUNNI60>

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

Ekstern

Muligheder:	Trusler:
<ul style="list-style-type: none">• DR kan fange de unge ved at sende denne dokumentar.• eSport er et voksende fænomen; der er stor interesse for det.• Giver god konkurrence til TV2 og andre tjenester der viser eSport.	<ul style="list-style-type: none">• Dokumentaren fanger ikke interesse

Kommunikation

Målgruppen for dokumentarfilmen er personer, som vil vide mere om eSport samt har interesse for gaming. Målgruppen er sat mellem 13-35 år, både mænd og kvinder.

Visualisering og design

Ideudvikling

Der er blevet lavet en brainstorming over eSport emnet. Der er blevet vedlagt en kopi af brainstormingen i bilag.

Logline

Et kig ind i eSport verdenen.

Vi vil gerne fortælle folk hvad eSport er.

At skabe interesse og forståelse for eSport. Hvordan kan kunden igennem dokumentarfilmen opnå at fylde interessen hos målgruppen for eSport, og dermed skabe en kundebase bestående af målgruppen?

Lynopsis

I dokumentarfilmen følger vi værten, som er uvidende hvad angår eSport. I løbet at dokumentaren, undersøger værten hvad eSport er, forskellige steder i hans nærområde, så som bibliotek, en eSport kender og internettet. Værten vil undersøge og besvare eventuelle spørgsmål, som har relation til eSport.

Narrativ struktur

Seerne følger en vært, som undersøger eSport ved hjælp af spørgsmål som "Hvad er Sport?" "Hvorfor er det et stort fænomen?" og "Hvordan kommer fremtiden til at se ud?" det interessante i dokumentaren er at værten selv er uvidende på eSport området, og må dermed starte helt fra bunden af, for at finde ud af hvad det går ud på..

Der bliver vist klip af værten i forskellige situationer, så som interviews og dialoger, samt klip af relevante spil, sammenligninger, events og statistikker.

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

Hvilken slags dokumentar?

Denne dokumentarfilm er en slags iscenesat mockumentary, hvor der er tale om en fiktiv vært, som seerne følger. Man følger ham igennem en rejse, for at finde ud hvad eSport er, hvorfor det er blevet så stort et fænomen, og hvordan fremtiden kommer til at se ud.

Konklusion

eSport er et nyere begreb som er blevet anerkendt inden for de seneste år, men selve "sporten" som definition starter helt tilbage i 1972. eSport er en gaming sport på professionel plan, som bliver holdt ved events som svarende til f.eks. en fodbold kamp en NFL kamp osv.

eSport er blevet et stort og kendt fænomen, fordi der er kommet nye digitale platforme, så som Twitch. Twitch er en streaming tjeneste, hvor alle personer f.eks. kan se de professionelle eSport spillere spille, det har været en god måde at få f.eks de spil som spilles i eSport frem i lyset, da Twitch er ganske gratis. Twitch gør det nemt at se/blive set da det er frit for alle, og det hjælper også de professionelle til at blive opdaget af bla. investorer og sponsors.

Det er også blevet acceptabelt af den sociale norm at være en "geek", nu hvor eSport har fået så meget omtale, og er blevet så populært, er det blevet mere normalt at bruge rigtig meget af ens tid på at spille computerspil frem for så meget andet, da man pludselig kan træne sig op, og ende med at tjene penge på det hvis man er dygtig nok, og det har dermed drevet flere til eSporten.

eSport vil ifølge eksperter udvikle sig med årene til at være endnu større end det er i dag. Med udviklingen af teknologien, vil der blive andre spil og flere konkurrencer indenfor eSport. Sporten som vi kender til nu, er ved at blive overhalet indenom af eSport i både præmiepulje og seertal. Selv her i Danmark er eSport ved at blive noget mange kender til, og det bliver endnu mere kendt i Danmark, nu når bla. Zulu er begyndt fra den 7 september at vise et TV-show fra eSport kampe.

Perspektivering

I stedet for at det bare var en dokumentar film, kunne det eventuelt udvikle sig til at blive en dokumentarserie, hvor man fulgte værtens søgen efter hvad eSport er, eller at værten var begyndt at træne til at blive eSport spiller. Der kunne også være en mulighed for at lave en dokumentarfilm, som går endnu dybere i værtens søgen efter eSport, og muligvis tager rundt til de danske eSport events der afholdes.

Procesevaluering

Vi startede med at lave en overordnede plan over hele ugen, hvor vi sammen fandt ud af hvad der skulle laves delt ud på de forskellige dage.

Gruppearbejdet forgik rolig og med et fornuftigt tempo. Vi arbejdede samt snakkede godt sammen, og fordelte opgaver ligeligt og fair.

⁶ http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

Litteraturliste

\$10,000 in prize money for first MLG event. (2003). Hentet fra Gamespot:

<http://www.gamespot.com/articles/10000-in-prize-money-for-first-mlg-event/1100-6074860/>

2014 Retrospective. (2014). Hentet fra Twitch: <http://www.twitch.tv/year/2014>

Bloomberg. (2005). Hentet fra Game Boy: <http://www.bloomberg.com/bw/stories/2005-10-09/gameboy>

Dansk hold kæmper for karriere og tusinder af kroner i eSport. (2015). Hentet fra DR:

<http://www.dr.dk/nyheder/indland/video-dansk-hold-kaemper-karriere-og-tusinder-af-kroner-iesport>

European/international eSports law - in 20 minutes. (2015). Hentet fra Slideshare:

<http://l.facebook.com/l.php?u=http%3A%2F%2Fwww.slideshare.net%2Fjaspurewal%2F europea a ninternational-esports-law-in-20-minutes&h=xAQGytma5&s=1>

Free to Play: The Movie (US). (2014). Hentet fra Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=UjZYMI1zB9s>

Go' Morgen Danmark - eSport på Zulu med SyndereN & Maelk. (2015). Hentet fra Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=fgFMMUNNI60>

It looks like eSports are growing up, slowly but surely. (2015). Hentet fra USGamer:

<http://www.usgamer.net/articles/esports-are-growing-up>

Just how big has eSports become? (2015). Hentet fra The Conversation:

<http://theconversation.com/just-how-big-has-esports-become-46310>

Report: eSports revenues to hit \$465m in 2017. (17. Februar 2015). Hentet fra Games Industry:

<http://www.gamesindustry.biz/articles/2015-02-17-report-esports-revenues-to-hit-usd465m-in2017>

Resistance is futile: eSports is massive ... and growing. (2015). Hentet fra ESPN:

http://espn.go.com/espn/story/_/id/13059210/esports-massive-industry-growing

Starcade #3 - Harry Vs. Shantelle. (2015). Hentet fra Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=Qj6w6MHpcZA>

Starcade show commercial (arcade tv show). (2014). Hentet fra Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=KI9ojroPMGE>

The eSports Economy: Trends, Audience & Revenue Towards 2017. (2015). Hentet fra Slideshare:

http://www.slideshare.net/Newzoo/casual-connect-europewarmanesportsv2?qid=01e1cdc8-7dce-4732-bd63-22e4c89659e5&v=qf1&b&from_search=3

The Future of eSports. (2015). Hentet fra Intel: <http://iq.intel.com/the-future-of-esports/>

eSport

THE NEW FACE. (2014). Hentet fra Twitch:

<http://blog.twitch.tv/wpcontent/uploads/2014/06/TheNewFaceofGamers.pdf>

The State of eSports: 2012. (2012). Hentet fra Gamespot: <http://www.gamespot.com/articles/the-stateof-esports-2012/1100-6350990/>

The worldwide eSports market reaches 134 million viewers. (4. Maj 2015). Hentet fra SuperData Research: <https://www.superdataresearch.com/blog/esports-brief/>

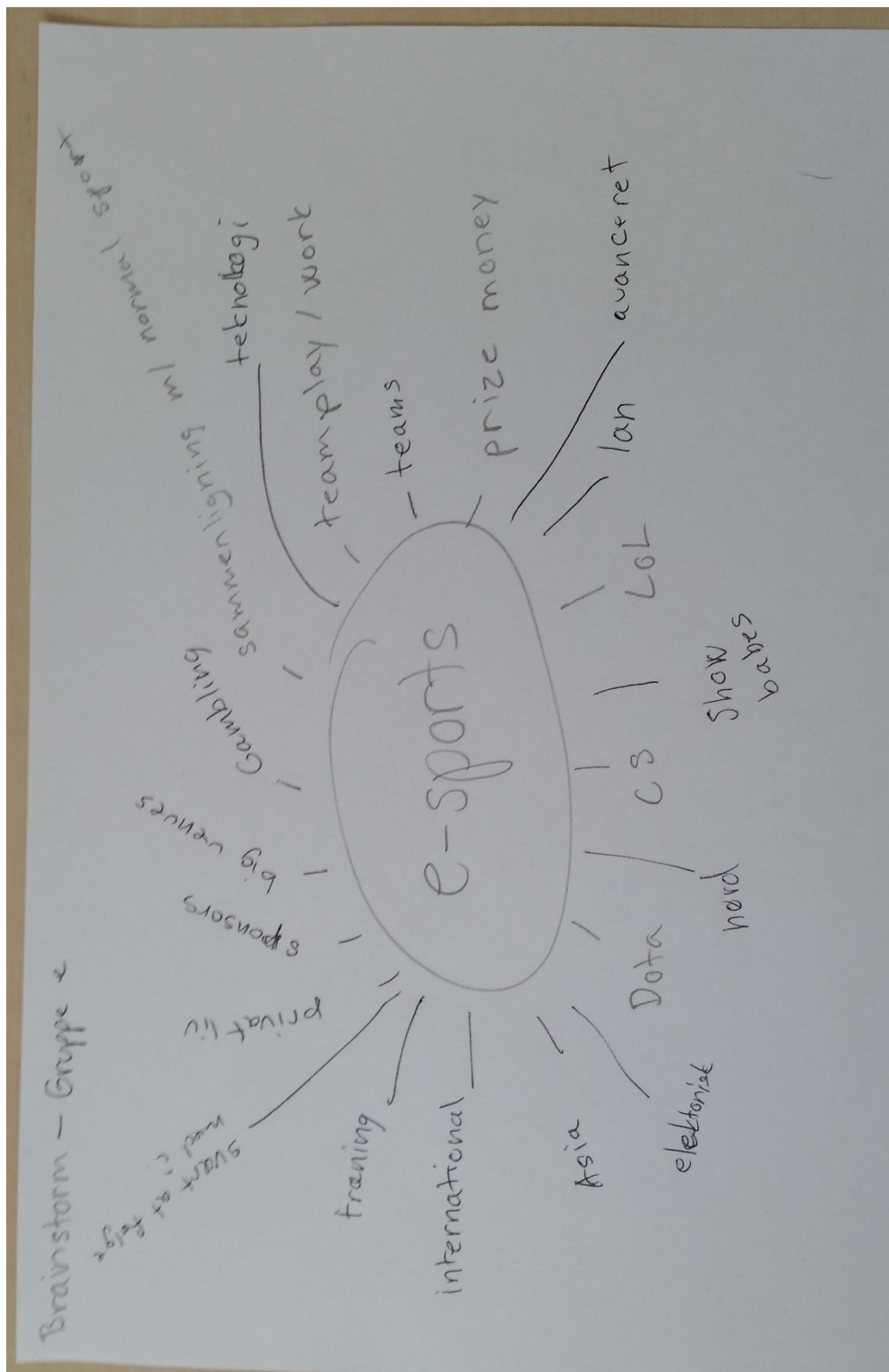
De svære, unge seer, (2009) hentet fra Information: <http://www.information.dk/194392>

Dr's styrkepositioner (2015) hentet fra Dr:

http://www.dr.dk/Om_DR/Fakta+om+DR/Vaerd_at_dele/2015/03/31144907.htm

Bilag

Brainstorm



Manuskript

Manus før produktion af dokumentar

Døren til værelset bliver åbnet af værten. Værten er venlig og imødekommende.

- **Vært:** Hej, kom ind. Jeg sad lige og så noget i fjernsynet, som fangende min interesse.

Kameraet sætter sig ned på sofaen, og retter blikken imod TV'et. På TV'et kører der en video af Dota 2 The International 2015.

- **Vært:** Disse unge mennesker har lige vundet 8 millioner kroner... hver.

Kameraet kigger tilbage på værten.

- **Kamera:** Hvordan? Hvad har de da gjort?
- **Vært:** De har spillet et spil, som hedder Dota 2, så godt at de har vundet turneringen i spillet.
- **Kamera:** De har spillet et computerspil og så vandt de 8 millioner kroner hver?
- **Vært:** Ja, det er åbenbart noget som mange mennesker gør. Det hedder eSport.
- **Kamera:** Det synes jeg, at vi skal finde mere ud af om!
- **Vært:** Helt enig, lad os tage af sted til biblioteket!

Værten sidder i biblioteket, og kigger igennem nogle bøger.

- **Kamera:** Kan du finde noget om det?
- **Vært:** Nej, der står intet om det. Det må være et nyt begreb. Vi må gå dybere.
- **Kamera:** Hvad med internettet?
- **Vært:** Ja, lad os prøve det!

Værten sidder nu ved en computer på biblioteket.

- **Vært:** Hmm, så det viser sig at selve begrebet eSport er nyt, men det har eksisteret siden 1972. Dengang spillede man Space War.

Klip af Space War bliver vist på computer skærmen.

- **Vært:** 1 års abonnement til magasinet Rolling Stone var præmien dengang. Det virker som håndøre i forhold til det vi fandt ud af hvad de får i dag.
- **Vært:** Der var også Starcade i 1982 til 1984; et tv-show hvor folk dystede i computerspil. Over 100 episoder blev der vist på TV.

Klip af Starcade bliver vist på computer skærmen.

- **Vært:** I 90'erne kom der spil, hvor man ikke behøvede at sidde i samme rum for at spille sammen, men man kunne spille med en tværs over jordkloden ved hjælp af internettet.
- **Kamera:** Okay, så det har eksisteret længe, hvorfor er det så først nu at folk ligger mærke til det?
- **Vært:** Hmm... Jeg kender en, som muligvis ved hvorfor!

Skift til at Vært og Kamera står uden for et lejlighedskompleks.

- **Vært:** Her bor min ven, Norii, som spiller sindsygt meget computerspil.

Skift til opgangen, og værten banker på døren. Norii svarer.

- **Norii:** Hej, hva dølen!
- **Vært:** Hej Norii, jeg laver en film om eSport, og tænkte at du må være ekspert på det siden du spiller computerspil så ihærdigt.
- **Norii:** Ja, sandelig! Kom indenfor.

Skift til at Vært og Norii samt Kamera sidder ved et bord. Lejligheden er fyldt med pizzabakker, Doritos og Mtn Dew.

- **Vært:** Norii, svar mig på dette, hvorfor er eSport blevet så stort et fænomen her inden for de sidste par år?

- **Norii:** Godt spørgsmål. Nu skal du høre.
- **Norii:** Det er tre-delt.
- **Norii:** Der er kommet nye digitale platforme, som f.eks. Twitch.tv, hvor folk kan følge med i eSport uden at skulle betale for det, og mens det er live. De kan også skrive med hinanden i chat rum, og det skaber et fællesskab mellem fansene og spillerne.
- **Norii:** Store firmaer har opdaget at der er penge i skidtet, og herfra er det kommet nye, innovative forretningsmodeller. Folk kan abonnerer på deres yndlings broadcasters, der får de adgang til eksklusive smileys, undgår køer samt slipper for reklamer. Der er også mange, som donerer til broadcasters, tit sindsyge høje mængder.
- **Norii:** Det er også blevet okay at være "geek" og "nørd."
- **Vært:** Tak for det, Norii. Det var meget hjælpsomt. Vi må til at tage af sted.
- **Norii:** Det var så lidt. Jeg skal game.
- **Vært:** Jeg forstår, vi ses!

Skifter tilbage til Værtens lejlighed. Værten sidder foran hans computer, og taster.

- **Kamera:** Hvad er det du laver?
- **Vært:** Efter vores samtale med Norii, så blev jeg nødt til at undersøge det nærmere.
- **Vært:** Du kender godt Super Bowl, ikke?
- **Kamera:** Ja, selvfølgelig
- **Vært:** Ja, Super Bowl har en præmiepulje på over 50 millioner kroner. The International, den største eSport turnering, har en præmiepulje på over 120 millioner kroner... En væsentlig forskel.

eSport

- **Vært:** I 2012 var der 58 millioner eSport entusiaster, og man forventer i 2017 at der er 145 millioner.
- **Kamera:** Tror du at det bliver større end den sport vi kender til i dag?
- **Vært:** Ja, det ser sådan ud. Det er også blevet populært i Danmark. TV2 Zulu laver et program dedikeret til eSport, som bliver sendt to gange om ugen. DR har lige vist en dokumentar om en dansk professionel eSport spiller. De traditionelle medier er ved at følge med trenden.

Værten samler en controller op, og sætter sig til at spille.

- **Kamera:** Hvad laver du?
- **Vært:** Norii er ved at træne mig op. Jeg skal være eSport spiller.
- **Kamera:** Så må vi hellere lade dig være i fred.

Værten ignorerer kameraet, og er dybt fokuseret på sit spil.

Kameraet bakker ud af værelset, og døren lukkes. Skift til sort.