

# Ekonomin kring professionella e-sportspelare, med speciellt fokus på Counter-Strike

CHRISTIAN VIRTALA  
och MIKAEL KJELLNÄS



**KTH Datavetenskap  
och kommunikation**

# Ekonomin kring professionella e-sportspelare, med speciellt fokus på Counter-Strike

CHRISTIAN VIRTALA  
o c h MIKAEL KJELLNÄS

Examensarbete i medieteknik om 15 högskolepoäng  
vid Programmet för medieteknik  
Kungliga Tekniska Högskolan år 2011  
Handledare på CSC var Daniel Pargman  
Examinator var Alex Jonsson

URL: [www.csc.kth.se/utbildning/kandidatexjobb/medieteknik/2011/virtala\\_christian\\_OCH\\_kjellnas\\_mikael\\_K11095.pdf](http://www.csc.kth.se/utbildning/kandidatexjobb/medieteknik/2011/virtala_christian_OCH_kjellnas_mikael_K11095.pdf)

Kungliga tekniska högskolan  
*Skolan för datavetenskap och kommunikation*

**KTH** CSC  
100 44 Stockholm

URL: [www.kth.se/csc](http://www.kth.se/csc)

# Abstract

Today e-sport is bigger than ever, to compete in e-sports, as a professional gamer is a tough and competitive lifestyle. To make a living playing games is what many young people consider being the dream, but few are aware of the economical situation in e-sports. In this essay, we will discuss the economy around professional e-sports players and try to map the economic flow. To find out how the economical situation in e-sport the core of our study have been in carrying out interviews, which resulted in four interviews. The first person works as a marketing manager for SteelSeries. The other person is the manager of the Counter-Strike team SK. The third is the e-sports player Chisthoper "GeT\_RiGhT" Alesund. And last but not least the former professional e-sports player Magnus "Fox" Olsson.

We will also discuss how sponsors make money out of using professional e-sport athletes as a marketing technique and thereby increasing their profit. After our study we come to understand that the economic situation for a professional e-sport player is tough. There are two kinds of people who on a more professional level compete in e-sports. First we have the *Competitive Gamer* who competes in professional tournaments. Then there is the *Professional Gamers* who live on competing in professional e-sport tournaments. There is a minority of people competing in e-sports who actually can be seen as a *Professional Gamer*. The economic situation for the majority of players in e-sports is still unstable and people competing in it still lives in uncertainty on when their carrer will come to an end.

# Sammanfattning

Idag är e-sporten större än någonsin, att tävla i e-sport, som en professionell spelare är en tuff och konkurrensutsatt livsstil. Att kunna livnära sig på att endast spela spel är vad många unga människor drömmer om. Få är dock medvetna om den ekonomiska situationen som råder hos de som tävlar inom e-sport. I denna uppsats kommer vi att diskutera kring professionella e-sportspelare och försöka kartlägga det ekonomiska flödet inom e-sporten. För att kunna göra detta har kärnan i vår undersökning legat i att utföra intervjuer på fyra olika personer som alla har en koppling till e-sporten. Den första personen arbetar som marknadschef för SteelSeries. Den andra personen är manager i Counter-Strike laget SK. Den tredje är en professionell e-sport spelare vid namn Chisthoper "GeT\_RiGhT" Alesund. Och sist men inte minst intervjuade vi en föredetta professionell e-sportspelare inom *Quake* vid namn Magnus "Fox" Olsson.

Vi kommer också att diskutera hur sponsorer tjänar pengar genom att marknadsföra sig med hjälp av professionella e-sportspelare. Efter vår undersökning har vi kommit fram till att det finns två olika typer av e-sportspelare. Först finns det den som går under namnet "*Competitive Gamer*" som aktivt tävlar inom e-sporten. Den andra typen som finns är "*Professional Gamers*" som lever på att tävla inom e-sport. Det är ytterst få som faktiskt kan kalla sig "*Professional Gamers*" och därmed faktiskt leva på att bara spela. Den ekonomiska situationen för majoriteten av spelarna i e-sport är fortfarande instabil och folk som tävlar i den lever fortfarande i ovisshet om när deras karriär kommer nå sitt slut.

# Innehållsförteckning

<b>ABSTRACT</b> .....	<b>1</b>
<b>SAMMANFATTNING</b> .....	<b>3</b>
<b>FÖRORD</b> .....	<b>6</b>
<b>1 INLEDNING</b> .....	<b>7</b>
1.1 BAKGRUND.....	7
1.2 SYFTE OCH MÅLSÄTTNING.....	7
1.3 PROBLEMFÖRMULERING .....	7
1.4 AVGRÄNSNINGAR.....	8
1.5 TILLVÄGAGÅNGSSÄTT .....	8
<b>2 BAKGRUND</b> .....	<b>9</b>
2.1 ONLINESPEL.....	9
2.1.1 CENTRALA BEGREPP .....	9
2.1.2 RTS - Real-Time Strategy.....	9
2.1.3 FPS - First Person Shooter .....	9
2.1.4 Counter-Strike.....	10
2.1.5 Professionell e-sportspelare.....	10
2.2 E-SPORTSPELARE OCH E-SPORTSLAG .....	11
2.2.1 Manuel "Grubby" Schenkhuizen.....	11
2.2.2 Jonathan "Fatal1ty" Wendel.....	11
2.2.3 SK Gaming .....	12
<b>3 TEORI</b> .....	<b>13</b>
3.1 MARKNADSFÖRING.....	13
3.2 PROFESSIONALISERING.....	13
3.3 DEN EKONOMISKA SITUATIONEN .....	15
<b>4 METOD</b> .....	<b>17</b>
4.1 VAL AV METOD .....	17
4.2 INTERVJUER .....	17
4.2.1 SteelSeries.....	18
4.2.2 Manager.....	18
4.2.3 Spelare .....	18
4.2.4 Dreamhack "Stockholm Invitational" .....	18
4.3 GENOMFÖRANDE AV METODER.....	19
<b>5 RESULTAT</b> .....	<b>20</b>
5.1 INTERVJUERNA.....	20
5.1.1 Henning Christiansson.....	20
5.1.2 Anton Budak.....	22
5.1.3 Christopher "GeT_RiGhT" Alesund .....	25
5.1.4 Magnus "Fox" Olsson .....	26

<b>6 ANALYS OCH DISKUSSION.....</b>	<b>28</b>
6.1 REFLEKTION KRING EXAMENSARBETET .....	28
6.2 INTERVJUER.....	28
<b>7 SLUTSATS .....</b>	<b>32</b>
<b>8 LITTERATURLISTA .....</b>	<b>33</b>
8.1 TRYCKT MATERIAL .....	33
8.2 WEBB.....	33
8.2.1 Bilder från webben.....	34
8.3 DOKUMENTÄRER/FILMER.....	34
<b>9 BILAGOR.....</b>	<b>34</b>
9.1 BILAGA A: INTERVJUFORMULÄR.....	35
9.1.1 Intervjufrågor Anton Budak.....	35
9.1.2 Intervjufrågor Henning Christensson SteelSeries .....	35
9.1.3 Intervjufrågor Christopher Alesund och Magnus Olsson .....	36

# Förord

Under all den tid som vi lagt ner för att färdigställa vårt examensarbete inom professionaliserad e-sport har vi fått enormt mycket hjälp. Vi vill passa på att tacka alla dessa personer som gjort detta arbete möjligt. Vi vill till en början tacka Anna Nordlander för hennes stora bidragande med kontakter och assistans vilket därmed givit oss chansen att skriva om något som varit ytterst intressant för oss. Vi vill också passa på och tacka *Anton Budak* på *Inferno Online* för att ha mottagit oss med öppna armar och mer än gärna bidragit med information som annars hade varit ytterst svår för oss att hitta. Vi vill dessutom ge ett stort tack till *Henning Christiansson* på *SteelSeries* som gjort mer än vad som någonsin förväntats av honom för att vi skulle kunna färdigställa vårt examensarbete på Kungliga tekniska högskolan. Vi vill dessutom tacka *Magnus "Fox" Olsson* och *Christopher "GeT\_RiGtH" Alesund* för att de ställde upp på intervjuer och gav oss en möjlighet att se allt från spelarens perspektiv. För att inte glömma vår handledare *Daniel Pargman* som alltid funnits till hands när vi haft problem och ständigt varit noga med att säga vad som behövs och inte bara det vi som studenter hoppas få höra. Sist men inte minst vill vi tacka vår handledningsgrupp som gett oss möjligheten att se på vårt arbete ur ett annat perspektiv.

# 1 Inledning

*Detta avsnitt kommer att belysa bakgrunden till vårt arbete samt dess syfte och målsättning. Det kommer även att visa vilken problemformulering vi ställde, de avgränsningar vi gjort samt tillvägagångssättet presenteras här.*

## 1.1 Bakgrund

Att välja vilket ämne som är relevant för att representera ett kandidatexamensarbete för en medietekniker är inte lätt. För oss var det viktigt att ämnet på något vis representerade oss själva och vårt intresseområde. Då vi bägge har ett genuint intresse för tv- och datorspel var det naturligtvis av stor vikt att detta representerades i vår uppsatts. Något som idag är ett faktum är professionaliseringens framfart, då allt fler aktiviteter som tidigare hamnat inom kategorin hobby eller sport numera klassas som ett yrke. Denna tankegång ledde oss till fram till det ämne som senare skulle omfatta vårt kandidatexamensarbete nämligen professionalisering inom datorspel.

Inom idrotten har professionaliseringen resulterat i att man i nuet kan försörja sig på att utöva en så kallad idrott på professionell nivå. Teknikens utveckling gav senare upphov till något vi kom att kalla e-sport. E-sport i sig är vad man kan kalla att tävla inom dator-/konsolrelaterade spel. I och med utvecklingen av tävlandet i sig skapades också professionaliseringen av tävlandet. Vi intresserade oss för ämnet professionalisering inom E-sport mycket på grund av vårt intresse för spel men också för att ämnet i sig är väldigt utforskat. Då ämnet e-sport i sig är väldigt brett och omfattar väldigt många olika aspekter var det naturligtvis relevant för oss att hitta en lämplig aspekt att undersöka. Vi fastnade specifikt för den ekonomiska aspekten kring professionella spelare inom e-sport och därmed blev vår frågeställning inriktad på just ekonomin kring e-sport. Detta examensarbete är resultatet av våra studier inom området samt de metoder och tillvägagångssätt som vi använde för att slutföra arbetet.

## 1.2 Syfte och målsättning

Syftet med examensarbetet har varit att ta reda på, ur en ekonomisk aspekt, hur professionella e-sportsspelare kan leva på att just bara spela. Vi har också som målsättning att närmare också granska vilka summor som betalas av sponsorer till lag och professionella spelare. Undersökningen vi har gjort ska leda till ett svar på detta samt andra frågor som tagits fram.

## 1.3 Problemformulering

För att lättare nå ett resultat inom vår undersökning har vi utarbetat diverse frågor som skall hjälpa oss att finna svar på de frågor som vi finner relevanta när det kommer till vårt syfte samt vår målsättning. Vår huvudfråga inriktar sig på e-sport ur ett rent ekonomiskt synsätt, vår huvudfråga lyder därefter:

- “Hur ser ekonomin ut kring professionella e-sportsspelare, med ett speciellt fokus på Counter-Strike spelare?”

Förutom denna fråga finns det naturligtvis betydligt fler underfrågor som bör besvaras för att ämnet i sin helhet skall behandlas och resultera i ett bra och välskrivet arbete. Naturligtvis



kommer ytterligare frågor att uppstå under arbetets gång och vi skall i sådant fall behandla dessa efter huruvida de hjälper oss att besvara de frågor som finns skrivna här ovan.

Dessa andra frågor som vi anser relevanta för uppsatsens resultat är:

- “Hur ser det ekonomiska flödet ut egentligen?”
- “Hur genererar företag pengar på att använda så kallade ”proffsspelare”?”
- Har man som professionell e-sportsspelare en garanterad inkomst?

## 1.4 Avgränsningar

E-sporten i dagens samhälle har väldigt många aspekter, även då man väljer att granska de spelare som betraktas som professionella inom e-sporten är ämnet väldigt brett. Vi har valt att titta på ekonomin kring att vara ”e-sportsstjärna”, hur det fungerar med kontrakt, löner, sponsorer m.m. Vi har även valt att fokusera på genren *First Person Shooter* och datorspelet *Counter-Strike*. I uppsatsen kommer vi att diskutera även andra genrer och spel inom professionell e-sport men fokusen kommer fortfarande ligga på att närmare granska just *Counter-Strike*.

## 1.5 Tillvägagångssätt

Då uppsatsen och ämnet i fråga kräver information från företag, managers samt spelare inom professionell e-sport var det väldigt viktigt för oss att påbörja arbetets grundfaser snabbt och noga undersöka möjligheterna hos företag placerade i Sverige. Vi började också väldigt tidigt granska kontaktuppgifter till de svenska lag som är störst och bäst representerade inom professionell e-sport då med speciell fokus på dataspelet *Counter-Strike* (se *Counter-Strike* 2.1.3). Det var tydligt att svårigheter fanns när det gäller att få kontakt med större företag såsom *Intel*, *AMD* eller *ASUS*, som alla är verksamma inom den professionella e-sporten. Vi lyckades efter mycket arbete få kontakt med *SK Gamings* manager samt delägare på *Inferno Online* vid namn *Anton Budak*.

Vi insåg att efter all den tid vi lagt ner för att lyckats boka denna första intervju var vi tvungna att ligga på hårt för att lyckas boka ytterligare en. Denna blev med företaget *SteelSeries*.

Kontaktpersonen i fråga var en man vid namn *Henning Christiansson* som är marknadschef för nordiska och baltiska regionen.

Vi har under projektets gång varit mycket noga med att lägga upp en tydlig planering för oss båda att följa. Detta för att ständigt kunna skapa en bra och jämn arbetsnivå. Vi har dessutom arbetat mycket gemensamt både när det gäller skrivande och informations sökande. Då ämnet e-sport i sig är relativt obehandlat gav detta oss svårigheter att hitta bra informationsmaterial. Speciellt svårt var det att hitta tryckt material vilket ledde till att vi valde att granska dokumentärfilmer som behandlar ämnet professionaliserad e-sport.

## 2 Bakgrund

*Detta avsnitt kommer bland annat gå igenom centrala begrepp som är viktiga att förstå för senare delar av rapporten. Definitionen av professionalisering tas upp samt ämnena positionering och branding.*

### 2.1 Onlinespel

I och med den enorma tekniska utvecklingen i världen har också spelets värld förändrats otroligt mycket och fortsätter att förändras. Något som är väldigt vanligt är att man som person vill spela med andra människor och därmed inte spela mot en så kallad AI, Artificiell intelligens. Då klassiska brädspel eller kortspel bygger på närvaro hos din motspelare kräver inte Online spel samma fysiska närvaro. Att utföra en typ av spel med en motpart på en annan eller samma plats via internet är vad som klassas som onlinespel. När det kommer till just onlinespel finns det massvis med olika genrer, allt från klassiska brädspel som tagits och gjorts möjliga att spela över internet till genrer som *First Person Shooter*, *Real-Time Strategy* med flera.

#### 2.1.1 Centrala begrepp

*Här kommer vi att gå igenom centrala begrepp som kan vara av stor vikt att förstå.*

#### 2.1.2 RTS - Real-Time Strategy

*Real-time strategy*, förkortas som *RTS* och är en kategori av strategispel som spelas i realtid (About, 2011). Denna typ av spel baseras inte på turordning utan alla spelare flyttar, bygger, anfaller samtidigt. Typiska exempel som finns på just spel som tillhör denna genre är exempelvis *Warcraft*, *Starcraft*, *Command and Conquer*, och *Age of Empires*. Denna typ av spel är väldigt vanlig inom Onlinespel och förekommer inom tävlingar på mycket hög professionell nivå.

#### 2.1.3 FPS - First Person Shooter

Genren som går under namnet *First Person Shooter* är en datorspelsgenre som ofta associeras med spel som *Counter-Strike* och *Battlefield*. Genren innebär kort och konsist att du som spelare spelar en karaktär i första persons vy. Du ser helt enkelt allt ifrån karaktärens ögon. First Person Shooter genren hade sitt genombrott i början av 90-talet (Wikipedia c, 2011) med spelen "Wolfenstein 3D" och "Doom" och har sedan dess utvecklats genom åren. Man brukar även säga att Half-Life, som sedan spelet Counter-Strike kom att födas ifrån, är ett spel som gjort stora intryck i FPS genren. Bilden nedan visar en vy ur First Person Shooter spelet Counter-Strike:  
Source.



(Bild 1: Bilden visar ett urklipp från Counter-Strike: Source )

## 2.1.4 Counter-Strike

Vi pratade ovan om genren *First Person Shooter*, tillhörande denna genre är spelet som vi också nämnde vid namn *Counter-Strike*. Spelet lanserades 1999 (Wikipedia a, 2011) och bygger på att man över internet spelar i två olika lag. De två lagen består av *Counter-Terrorister* och *Terrorister*. Spelet i sig utspelar sig sedan under en serie rundor. Varje runda vinnas av att något utav lagen antingen slutför dess uppdrag eller genom att eliminera motståndarna.

Spelet blev snabbt populärt och har idag sålt över nio miljoner exemplar. *Counter-Strike* är inom e-sport ett av de största spelen och spelas av spelare på både professionell och amatörnivå. Spelet grundar sig från spelet *Half-Life* som lanserades 1998 och har sedan dess släppts i flera olika expansioner såsom *Counter-Strike: Source*. Det har även funnits flera olika versioner av *Counter-Strike* och idag är det version 1.6 som är populärast. Den nyare och snyggare versionen mer känd som *Counter-Strike: Source* använder en mer modern grafikmotor än *Counter Strike 1.6*. Trots detta spelar de allra flesta professionella e-sportsspelare *Counter Strike 1.6* och inte *Source*. Spelet är fortfarande trots dess långa existens ett väldigt aktuellt spel inom professionell e-sport.

## 2.1.5 Professionell e-sportspelare

Under uppsatsens gång kommer vi använda termer som "*Professional Gamer*", "*Competitive Gamer*" samt professionell e-sportspelare. När vi använder begreppet professionell e-

sportspelare syftar vi på alla de spelare som ingår i kategorierna "Professional Gamer" och "Competitive Gamer". Vi kommer senare i uppsatsen närmare definiera dessa två termer.

## 2.2 E-sportsspelare och e-sportslag

*Detta avsnitt ger exempel på två kända professionella e-sportsspelare samt ett e-sportslag som varit relevanta för denna uppsats. Den förstnämnda "Grubby" är relevant då företaget SteelSeries som vi har intervjuat har ett exklusivt sponsringsavtal med honom. Den andra "Fatal1ty" är en legend inom datorspelning och gjort vad ingen annan professionell e-sportsspelare lyckats med tidigare. E-sportslaget SK är ett av Sveriges största inom Counter-Strike och är av hög relevans för denna rapport då vi intervjuat deras manager.*

### 2.2.1. Manuel "Grubby" Schenkhuizen

Holländska Manuel Schenkhuizen är mer känd under sitt spelar namn "Grubby". Manuel är en professionell e-sportsspelare inom Warcraft III. Han är 24år gammal och har spelat sedan 2004 (Followgrubby, 2010). Manuel har haft en väldigt lyckad karriär som proffsspelare inom just Warcraft III och hans största vinster är: World cyber games 2004, Electronic Sports World Cup 2005, World Series of Video Games 2006, återigen World Cyber Games 2008, World e-Sports Masters 2009 och e-Stars 2009.

Grubby har varit med i tre proffsklaner under sin karriär som proffsspelare inom Warcraft III; Four-Kings (4K), MeetYourMakers (MYM) och Evil Geniuses (EG).

Från 2011 har Manuel gått över till att spela StarCraft 2 och får exklusiv sponsring från företaget SteelSeries.

### 2.2.2 Jonathan "Fatal1ty" Wendel

Fatal1ty eller Jonathan Wendel är den mest framgångsrika, professionella, PC spelaren i historien (Fatal1ty, 2010). Han har tjänat in mer än någon annan proffsspelare och ingen har haft så många titlar som han. Han har tagit första plats i 5 olika spel, något ingen tidigare lyckats med.

Jonathan startade sin karriär av proffsspelning under 1999 genom att medverka i *Cyberathlete Professional League (CPL)* turneringen i Dallas där han vann \$4000. Han flög sedan till Sverige för att tävla i en turnering mot de tolv bästa spelarna i världen. Han tog första plats genom att, utan förlust, vinna 18 raka matcher och korades som den högst rankade Quake III spelaren i världen. Två månader senare behöll han sin topplacering i Dallas genom att vinna *CPL* igen och en prispott på \$40.000. Andra stora vinster han gjort är första plats i *CPL World Tour Championship* 2005 i New York City för en prissumma på \$150.000.

Som världens mest berömda PC spelare sprider han intresset för PC-spel vart han än går och i samband med detta har han blivit sportens globala ambassadör. *Jonathan* vill att datorspel ska anses som en ren sport och han anser sig själv vara en "e-sportsman". Precis som alla andra professionella idrottsmän tränar han flera timmar om dagen och han analyser sin egen prestation genom att titta på videos av sig själv.

Fatal1ty har även lyckats skapa ett eget märke, "Fatal1ty Gaming Gear", vilket är unikt bland

professionella e-sportsspelare.

### **2.2.3 SK Gaming**

SK Gaming är en e-sports organisation som har funnits sedan 1997 och skapades under namnet “Schroet Kommando” i Oberhausen, Tyskland av ett par Quake spelare (*SK Gaming, 2009*). Idag är *SK Gaming* en internationell multispelsorganisation med tävlingsframträdanden i spel som Counter-Strike, World of Warcraft och Starcraft 2. Huvudkonkurrenten till *SK Gaming* går under namnet *Fnatic* som vi tyvärr inte lyckats intervjua för kandidatexamensarbetet.

Som en e-sports organisation så är *SK Gaming* sponsrade av massvis med företag, främst dator- och utrustningstillverkare. Några av företagen som är sponsorer är Steelseries, Kingston och Toshiba.

## 3 Teori

*I det här kapitlet kommer vi att närmare gå igenom teorier inom marknadsföring, och professionaliseringen av e-sporten.*

### 3.1 Marknadsföring

Då marknadsföring är något som är mycket aktuellt inom e-sporten och egentligen inom alla organisationer och yrken är det viktigt med en bra grund kring marknadsföring. *Branding* som är en term inte helt obekant inom marknadsföringen kan förklaras som själva processen med att skapa ett unikt namn och bild för en produkt i konsumenternas sinne (Businessdictionary, 2011). Företagens varumärke är deras löfte till kunderna kan man säga. Det talar om för kunderna vad de kan förvänta sig av deras produkter och tjänster och vad det är som skiljer sig från företagets konkurrenter. Företagens varumärke kommer från vem de är, vem de vill vara och vem människor uppfattar dem att vara. För att skapa den här bilden i konsumenternas sinne så brukar man främst göra det genom reklamkampanjer med ett konsekvent tema. Det är inte helt ovanligt att man använder just denna metod i och med ett samarbete med en person eller annan organisation.

Positionering är ett ord som ofta används inom marknadsföring. Positioneringen ger en köpare av en produkt eller tjänst ytterligare en möjlighet att göra en jämförelse. När man skapar en ny produkt är just positioneringen av produkten extremt viktig. Det är i och med just detta som skaparen av produkten kan bestämma sig för vilken målgrupp varan är riktad mot, om varan i sig betraktas som exklusiv och dyr. Skall varan vara något som bara vissa människor kan ha råd med? Är varan tänkt att vara något som alla människor har i hemmet och som går att köpa överallt? Dessa frågor är bara några få som ligger bakom processen kring positionering.

Ett annat mycket viktigt begrepp inom marknadsföring är så kallad sampositionering. Detta innebär i grund och botten att två olika företag går ihop och tillsammans skapar en produkt som de sedan marknadsför tillsammans. Det finns olika strategier inom sampositionering som kan användas beroende på vilken produkt som skall marknadsföras. Det är inte helt ovanligt att man vid sampositionering tar hjälp av människor och genom dessa försöker nå en ny marknad eller förbättra försäljningen på den redan existerande marknaden. Ett typiskt exempel på detta är företaget *Tefal* som tog hjälp av den mycket kända kocken Jamie Oliver för att marknadsföra ny köksutrustning. Produkten fick namnet *Jamie Oliver Professional series by Tefal*. (Uggla a, 2006)

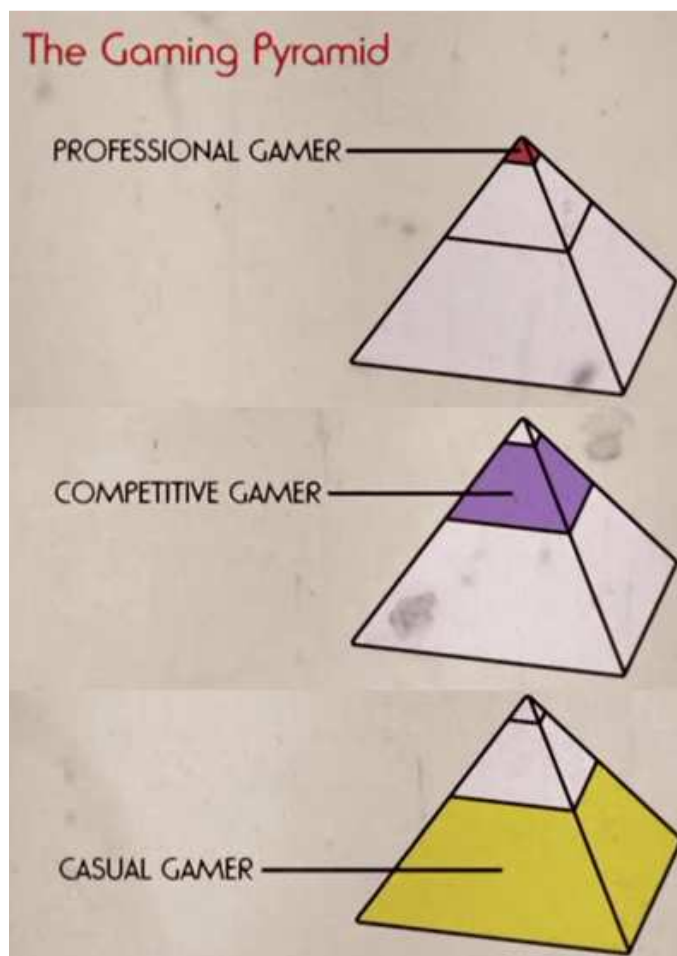
### 3.2 Professionalisering

Det första steget mot professionaliseringen av aktiviteten vi kom att kalla e-sport togs året 1980. 80-talet var tiden för arkadspelen där bland annat spel som *Donkey Kong (1981)* och *Pac-Man (1980)* släpptes och tog den tidens ungdomar och däribland också vuxna med storm (Wikipedia b, d, 2011). Detta ledde sedan till skapandet av något som kom att bli en viktig del av e-sporten, arkadhallen vid namn *Twin Galaxies* som skapades av *Walter Day* ("Frag", Pasley 2008). Poängen med arkadhallen var att den skulle ha en så kallad internationell resultattavla där man kunde jämföra sig med de allra bästa i världen. Lanseringen av *Nintendo Entertainment System* också känt som *NES* i mitten av 80-talet blev nästa steg i utvecklingen. Man gjorde i och med lanseringen av denna konsol det möjligt för privatpersoner att spela videospel i hemmet. 1993

kom nästa stora steg i spelutvecklingen med spelet *Doom*. Detta kom att bli det stora genombrottet för professionaliseringen av e-sport då man nu gjorde det möjligt att spela mot varandra över LAN ("Frag", Pasley 2008).

1996 lanserades spelet *Quake*, det var nu möjligt att spela mot människor från hela världen med hjälp av internet. Problemet för hur man skulle organisera tävlingsspelande mellan människor från olika platser och länder blev nu en väldigt aktuell fråga. En man vid namn *Angel Muñoz* skapade då den första professionella ligan vid namn *Cyberathletes Professional League* också känd som *CPL*.

En typisk definition av termen är att de spelare som klassas som professionella har ett kontrakt som garanterar dem en ekonomisk ersättning för sitt idrottsutövande och inte bara ersättning för resor, material och andra liknande utgifter. I dokumentären "Frag", (Pasley 2008) försöker man definiera termen "Professional Gamer". Till sin hjälp för att beskriva skillnaden mellan alla de olika människor som spelar spel använder de något som kallas för "The Gaming Pyramid." I botten, vilket är den största delen, har vi fritidsspelarna eller amatörerna. I mitten, vilken är lite mindre, är tävlingsspelarna. Samt högst upp, vilket är den minsta biten, har vi de professionella spelarna. Detta är spelare som enbart försöker leva på tävlingsspelande.



(Bild 2: För att beskriva skillnaden mellan alla de olika människor som spelar spel användes "The Gaming Pyramid." ("Frag", Pasley 2008)

Det fungerar som så att ligor bildas, eller på engelska "*League*", och dessa är värdar för tv- och datorspels turneringar runt om i världen. Ett exempel på en stor liga är Electronic Sports League (ESL). Dessa ligor får pengar från sponsorer som vill marknadsföra sina produkter till fritids- och turneringsspelare. De använder sedan dessa pengar för att erbjuda prispengar till vinnarna i turneringen. Ligor får också pengar genom att ta inträdesavgifter för tävlande i turneringar. De vanligaste spelen inom dessa turneringar är FPS och RTS. De flesta turneringar använder sig av "*double elimination bracket*", vilket är att man har två chanser på sig att vinna innan man åker ut.

Som det ser ut idag och även förr så bildas lag, "*teams*", genom att spelarlag lockar professionella spelare med att erbjuda att de ska täcka kostnaderna som är associerade med spel, såsom resekostnader och inträdesavgifter. Några lag ger även lön till sina spelare. Precis som ligor, så får också lag pengar från sponsorer som vill associera sina varumärken med de bästa spelarna i världen. Ju bättre lagets spelare är, desto högre sponsring. Många gånger är ligor och lag sponsrade av samma företag. För spelare finns det tre vägar att gå, de kan försöka att gå med i ett lag, få sina egna sponsorer eller betala för allting själva.

Den första professionella ligan inom e-sport var som vi tidigare nämnt *Cyberathlete Professional League (CPL)*, men i dag finns ett antal andra ligor: *Global Gaming League (GGL)*, *Electronic Sports World Cup (ESWC)*, *Major League of Gaming (MLG)*, *World E-sport Games (WEG)*, *Electronic Sports League (ESL)*. Alla dessa ligor konkurrerar om att få de bästa e-sportspelarna till sina events så att de kan få mycket pengar från sponsorer. De vill även kunna kalla sin turnering för "*The world championship of computer games*" (Rambusch, Jakobsson och Pargman 2007). Det som skiljer dessa ligor åt är deras geografiska hemvist, deras popularitet, samt hur prestigefyllda de är att vinna. Det finns diverse olika ligor i olika spel och prispengar och dylikt varierar väldigt mycket beroende på tävlingens rykte, deltagandet från professionella e-sportspelare samt deras syn på ligan. Det finns även ligor som har turneringar över internet.

### 3.3 Den ekonomiska situationen

De allra flesta professionella e-sportspelare är unga personer, många bara tonåringar. Detta vet sponsorer och tyvärr så får dessa nya, unga spelare väldigt dåliga kontrakt i början av sin karriär ("Frag", Pasley 2008). Sponsorererna är medvetna om att unga spelare nya på marknaden inte har kunskapen som krävs för att veta om kontraktet är bra eller ej och sponsorererna utnyttjar detta. Det är även så att många nya spelare tar detta kontrakt bara för att de vill kunna fortsätta att spela på professionell nivå, vilket de inte hade kunnat göra annars. Det är inte bara sponsorkontrakt utan det är även kontrakt mellan spelare och laget som inte är särskilt bra i början av professionella e-sportspelares karriär. E-sportlag kan vara sena med att betala ut pengar till sina spelare, och om spelaren vill lämna laget på grund av det här så måste de oftast ge upp pengarna de aldrig fått ("Frag", (Pasley 2008). Alltså händer det att spelare inte har pengar till mat eller resor som är nödvändigt för att fortsätta den här typen av karriär.

Som nämnt kan alltså visa e-sportslag vara sena med utbetalningar till sina spelare men även ligor kan vara sena med att betala ut vinstpengar. Extremt sena till och med är visa ligor med upp till ett års väntetid innan pengarna kommer. Som professionell e-sportspelare är det inte många som kan leva utan dessa prispengar vilket sätter dessa spelare i en väldigt svår sits och det kan vara väldigt svårt att fortsätta spela spel ("Frag", Pasley 2008). Det finns till och med fall då visa ligor aldrig betalat ut prispengarna till vinnarna. *Cyberathletes Professional League (CPL)* är en



av dessa ligor och denna liga finns inte längre kvar (Escapistmagazine, 2008).

Att vara professionell e-sportspelare kan vara något som associeras med en stor inkomst och kändisskap. Den bild som många aldrig ser av e-sporten är den oerhört hårda konkurrensen och osäkerheten som finns när det kommer till betalning. En liten mängd spelare lever på en grundlön där de garanteras en fast månadslön. Detta är inte fallet för många andra konkurrerande spelare då en mycket stor del av alla tävlande fortfarande befinner sig inom gruppen som vi tidigare kallat *Competitive Gaming*. Dessa personer tävlar och så gott som lever på prispengar vilket gör deras prestation extremt viktig för deras levnadssituation (Frag, Pasley 2008).

## 4 Metod

*I detta kapitel kommer vi att gå igenom vilka metoder som vi använt för undersökningen, motivering kring valet av metod samt den information som vi fick ut av metoden.*

### 4.1 Val av metod

När vi diskuterar kring ordet ”metod” syftar vi till det tillvägagångssätt som vi använt oss av i uppsatsens tidigare faser, bland annat informations insamling. Då det finns många olika metoder samt olika råd och instruktioner kring hur och när de skall användas är det inte alltid helt lätt att besluta metodens relevans inom det valda ämnet. Vi har som tidigare sagt i denna uppsats diskuterat kring ämnet Professionalisering inom E-sport och den ekonomiska situationen som skapas för de lag/spelare som viger sina liv åt detta.

Då vi i detta kandidatexamensarbete har ett intresse kring självaste ekonomin som omger E-sporten, både när det kommer till sponsorer och spelare, insåg vi i ett väldigt tidigt stadium att metoder som fokusgrupper och enkäter för oss inte var särskilt relevanta. Då de personer som är relevanta för det uppsatsämne som vi valt är relativt upptagna är det inte helt lätta att samla dessa i ett rum, och därmed blir en fokusgrupp inte för vår del ett bra alternativ, även om vi skulle kunna få fram information ur denna metod. Ett annat problem som skulle uppstå vid användandet av en fokusgrupp är de frågor som kretsar kring ekonomi och inkomst. Detta kan vara ett känsligt ämne att diskutera framför andra människor då man inte på samma sätt som en intervju kan garanteras sekretess. Vi har inte heller någon frågeställning som i sig kräver diskussion hos olika spelare eller företag sinsemellan utan snarare informationen som vi kan diskutera kring i denna uppsats. En enkät kan i en situation som vår resultera i mycket bra information, dock ansåg vi det inte lämpligt att göra detta. Komplexiteten bakom vår frågeställning och det antalet ekonomiska och därmed möjligen privata frågor kan vara svåra att få ut via enkäter även om man lyckas få ut den till rätt personer. Just rätt personer var ytterligare en problematik som uppkom när vi diskuterade kring de olika metoderna, vilket ledde till slutsatsen att den metod som var mest lämpad för våra frågeställningar och uppsatsämne var intervjuer.

Vi valde att inrikta oss på hur vi på bästa sätt kan använda en metod som intervjuer. Denna metod innebär väldigt mycket grundarbete för de som skall utföra den samt en bra social förmåga vid själva utförandet. Vikten i en intervju ligger naturligtvis till stor del i förarbetet då relevanta frågor måste tas fram till genomförandet av metoden. Också strukturen kring en intervju kan avgöra huruvida intervjuobjektet får en optimal möjlighet att leverera den information som intervjuaren önskar att det resulterar i.

### 4.2 Intervjuer

*Vi utförde fyra olika intervjuer där den första var med Henning Christiansson från företaget Steelseries, där han arbetar som marknadsföringschef i Norden och Balticum. Den andra var med managern till Counter-Strike laget SK Anton Budak. Intervju tre och fyra var med de professionella spelarna Magnus “Fox” Olsson och Christopher “GeT\_RiGhT” Alesund.*

### 4.2.1 SteelSeries

SteelSeries är en dansk tillverkare av utrustning och tillbehör till datorer, såsom headsets, datormöss, tangentbord m.m. Alla SteelSeries produkter är utvecklade med hjälp av professionella spelare inom e-sport för att garantera en god kvalitet. SteelSeries uppmuntrar tillväxten av tävlingsspelande genom att sponsra professionella lag över hela världen. SteelSeries sponsrar diverse professionella lag däribland stora lag som *Fnatic* och *SK Gaming*. Vi fick tillfälle att intervjua Henning Christiansson, intervjun finns att läsa senare i rapporten under resultat delen.

### 4.2.2 Manager

*Anton Budak* är manager för det lag som *SK Gaming* har i spelet *Counter-Strike*. Han är även delägare av internet caféet *Inferno Online*. Inferno Online är ett internet café på Odenplan som kommit att bli Europas största med över 300 datorer redo för spelande (*SK Gaming*, 2009). *Inferno Online* har därmed satt Stockholm och Sverige på kartan inom spelvärlden. Inferno Online är även den officiella hemmaarenan för ett av de största professionella lagen inom e-sport vid namn *SK Gaming*. Vi fick möjligheten att intervjua *Anton Budak* vilket kan läsas om under resultat delen av rapporten.

### 4.2.3 Spelare

Att vara en professionell e-sportsspelare är vanligare idag än det var för tio år sedan. E-sporten har kommit långt och vi fick tillfälle att intervjua två kända e-sportsstjärnor; *Christopher Alesund* och *Magnus Olsson*. Christopher är en professionell e-sportsspelare inom datorspelet *Counter-Strike* och är idag rankad som världens bästa spelare inom just det spelet. Magnus var en av de bästa i världen på datorspelet *Quake* men har idag lagt sin karriär som professionell e-sportsspelare bakom sig och studerar på Kungliga Tekniska Högskolan i Stockholm. Vi fick chansen att intervjua Christopher och Magnus och detta kan läsas senare i rapporten under resultat delen.

### 4.2.4 Dreamhack “Stockholm Invitational”

Under arbetets gång fick vi dessutom möjligheten att närvara på ett event anordnat av Dreamhack som ägde rum på kulturhuset i Stockholm. Vi fick där se åtta av de bästa spelarna i världen inom *Starcraft 2*, varav tre av dem är svenska spelare (*Sc2sverige*, 2011). Dessa åtta spelare skulle i en såkallad “single elimination tournament” göra upp om en prissumma på 100.000kr. “Single elimination tournament” innebär kort och konsist att en vinnare tar hem alla prispengarna. Turneringen kommenterades av professionella kommentatorer och sändes även live över internet.

*SteelSeries*, som var ett av de företag vi intervjuat under arbetets gång, var en av de större sponsorerna för detta event tillsammans med *AMD*, *Eizo* och *Saphire* som var huvudsponsorer.

Det var väldigt intressant att vi fick möjligheten att se hur ett stort event inom e-sport faktiskt fungerar -för de som är där, både deltagarmässigt samt för de som är där som åskådare. Något som vi tyckte var extremt intressant var den tydliga likheten med idrottsevenemang. Kommentatorer används för att förklara vad som sker och för att ge åskådarna en möjlighet att följa matchen.

### 4.3 Genomförande av metoder

Som vi förklarat ovan valde vi för vår undersökning att endast använda metoden intervjuer. Då vi var väl medvetna om att intervjuresultaten skulle bli extremt viktiga för vår slutgiltiga uppsats valde vi att lägga ner mycket tid för förberedelser. Vi valde att närmare studera metoden intervju i sig bland annat genom att läsa en bok vid namn *Kvalitativa intervjuer*. Boken i sig diskuterar viktiga aspekter vid användandet av en metod som intervjuer närmare, både när det kommer till förberedelser och genomförande. Det är ingen hemlighet att intervjuer kan resultera i olika värdefull information beroende på hur intervjun i sig genomförts. Jan Trost beskrev i sin bok hur viktigt det var med just strukturen för att intervjun skall ge ett så optimalt resultat som möjligt. Det första steget var att diskutera vilka olika hjälpmedel vi behövde ha tillgång till under själva intervjun för att lättare kunna få med all information. Något som diskuterades i boken var dessutom vikten i att ha en bra ögonkontakt med intervjuobjektet. Vi valde därför att det ultimata verktyget för oss vore att spela in intervjuerna. Vi valde dock att för varje intervju ha en alternativ metod för att samla in informationen utifall att någon av intervjuobjekten inte ville att intervjun skulle spelas in.

Nästa steg blev att förbereda frågorna för de olika intervjuerna. Jan Trost påpekade i sin bok hur viktigt det var när det kommer till frågornas ordning under intervjun i fråga. Också intervjuns första minuter är extremt viktiga för hur intervjuns resterande tid sedan skall utspela sig. Vi ville därför ge intervjuobjektet en möjlighet till att själv prata fritt om sig själv och sin position på företaget eller som professionell spelare. Vi ville sedan mycket snabbt ge personen som intervjuades en mycket tydlig bild om vad intervjun i sig kommer att kretsa kring och därmed ställa en av de viktigare frågorna för vår undersökning. Något som dessutom var viktigt när det kommer till vårt upplägg för intervjuerna var att vi försökte säkra upp att vi hade följdfrågor att ställa utifall att intervjupersonens svar skulle vara korta och konsisa och att svaren i sin form inte var tillräckligt utvecklade. Detta gjorde att vi båda under själva intervjuerna kunde utstråla både trygghet och säkerhet till intervjuobjektet.

Nästa steg blev att genomföra de fyra intervjuerna. Vi påbörjade varje intervju med att väldigt tydligt tacka personen för att han eller hon tagit sig tid för att delta i intervjun och sedan kontrollera huruvida personen tycker det är acceptabelt att vi spelar in intervjun, vilket under samtliga intervjuer inte var något problem. Vi upplevde inte på något sätt att personerna i fråga gav otydliga eller svaga svar utan vi fick ut mycket bra information från samtliga intervjuer. När vi fick möjlighet att intervju Henning Christiansson valde vi dessutom att i förväg via email sända honom ett urval av de olika frågor som vi ansåg mest relevanta för att ge honom en möjlighet att undersöka de frågor som han kanske inte på rak arm kunde svara på. Detta var något som vi lärde oss efter den första intervjun som utfördes med *Anton Budak*, trots att Anton kunde svara på egentligen alla våra frågor kände vi att det mycket väl kunde varit skönare för honom att kontrollera siffror och liknande. Vi erbjöd dessutom samtliga intervjupersoner möjligheten att få läsa igenom vilken fakta som vi tänkte skriva ner i vår uppsats vilket skulle ge personerna en möjlighet utifall att viss information är känslig eller av någon personlig anledning inte lämpar sig i en kandidatexamensuppsats.

# 5 Resultat

*Vi kommer i denna del presentera våra resultat.*

## 5.1 Intervjuerna

*Resultatet av intervjuerna med Henning Christiansson från företaget Steelseries. Managern till Counter-Strike laget SK Anton Budak . Samt spelarna Magnus "Fox" Olsson och Christopher "GeT\_RiGhT" Alesund.*

### 5.1.1 Henning Christiansson

Henning Christiansson arbetar på företaget *SteelSeries* som är ett extra välkänt varumärke inom både *Professional-* och *Competitive Gaming*. Under intervjun med Henning diskuterade vi det sponsorstöd som SteelSeries ger till lag och spelare på tävlingsinriktad nivå inom e-sport. Hans roll på företaget är att arbeta för hur märket marknadsförs i Norden och i Balticum.

När det kommer till vilket stöd SteelSeries kan ge till professionella spelare skiljer sig detta naturligtvis ofta från fall till fall. När det handlar om individuella spelare och lag är det ofta upp till Henning som marknadschef att besluta om hur stort stödet ska vara. Det är relativt ovanligt att man går in och stödjer en spelare eller ett lag med pengar till en början. När SteelSeries beslutat sig för att påbörja ett samarbete med en spelare eller ett lag är den tidiga sponsringen ofta i form av produkter som SteelSeries tagit fram och vill att laget eller spelaren skall använda. Professionella spelare i ett tidigt stadium är enligt Henning ofta inte speciellt giriga, de får möjligheten att sponsras med ett mindre antal produkter som datormus, musmatta, tangentbord, med mera och tar detta mer än gärna. Det finns naturligtvis en risk med att inte till en början erbjuda någon typ av betalning, vilket kan leda till att en konkurrent till SteelSeries väldigt enkelt kan få spelaren att istället representeras av deras varumärke. Detta är enligt Henning själv dock relativt sällsynt då de flesta företag arbetar på samma sätt. Majoriteten av de lag och spelare som kontaktar SteelSeries i sig ber om finansiellt stöd och inte produkter. I Norden är det 2-3 lag som endast är sponsrade med produkter helt utan finansiellt stöd. De lag som från SteelSeries får ett så kallat Finansiellt stöd är:

- *SK gaming*
- *Fnatic*
- *Tyloo*
- *Evil Geniuses*
- *Navi*

När det kommer till sponsring är först och främst *SK Gaming* de som får störst summor av alla de lag som SteelSeries sponsrar. På andra plats kommer *Fnatic* som också de får stora summor.

Den professionella spelaren vid namn *Manuel "Grubby" Schenkhuizen*, som kanske är mest känd för sin karriär inom Warcraft III har nyligen inlett ett samarbete med SteelSeries. I hans fall handlar sponsringen om rent finansiellt stöd. Henning själv är inte ansvarig för sponsringen av *Grubby* men gissade att det handlar om summor uppemot 3000-4000€ i månaden, summan i sig är dock inte bekräftad från dem som är ytterst ansvariga för detta samarbete.

Vid övergången från produkter till finansiellt stöd är det vanligt att laget eller spelaren får ett grundbelopp som sponsring. Detta grundbelopp garanteras laget eller spelaren oavsett resultat under den tid som kontraktet löper. Om spelaren eller laget senare börjar prestera bättre på större events ges denne en så kallad bonus för sina insatser. Naturligtvis kan det grundbelopp som ett lag får som finansiellt stöd skilja relativt mycket från lag till lag eller spelare till spelare. Oslo Lions är ett lag som är välkända på Counter-Strike scenen. Henning själv anser att en rimlig summa för att sponsra ett lag som detta är 1500€ plus resebidrag till organisationen. Om det är tänkt att laget i sig skall delta i en tävling är både resebidraget samt måltidsersättning något som spelarna förväntar sig utav sin sponsor. En tävling som utspelar sig i Danmark skulle som allra minst ligga på runt 2000€ i utgifter för sponsorn bara för att få dessa till arrangemanget.

Henning pratar dessutom om strategiska anledningar till att sponsra lag. Han anser att det finns en stor vikt i att sponsra de bästa lagen inom e-sport på samma sätt som att ett varumärke som Nike vill sponsra både Barcelona och Manchester United. Om de bästa lagen inom E-sport använder produkter från SteelSeries så kommer personer se SteelSeries som de bästa. Ett typiskt exempel på detta enligt Henning är den sponsring som skedde för E-sportlaget *Navi*. Denna satsning kostade SteelSeries omkring 2000€.

Globalt sett lägger SteelSeries ner ungefär 35 000€ i månaden i fasta avgifter bara för att enbart sponsra så kallade "Pro- Gaming" lag, i denna summa finns produkter inräknade. Summan i sig är inte en exakt summa.

I Norden fungerar lag som *Fnatic* och *SK gaming* ytterst bra för att marknadsföra SteelSeries produkter och att därmed öka deras försäljning. Mycket på grund av de stora Communitys som dessa lag har. Detta gör det möjligt för SteelSeries att stödja interna tävlingar med produkter som priser. Det är dessutom inte helt ovanligt att spelare från dessa lag kan göra ett jobb för SteelSeries på ett säljföretag som Mediamarkt och därmed locka dit fans och "Gamers". En indirekt vinst blir då naturligtvis den försäljning som sker på sådana events. *Branding*(se 1.2.3...) är också en indirekt vinst som SteelSeries får ut av sponsring, alla som är aktiva datorspelare och liknande vill ha samma produkter som professionella spelare använder. Den enda direkta vinst som SteelSeries kan se är på "brandade" musmattor, alltså mattor som är designade utefter specifika lag och spelare.

När det handlar om vad en sponsor som SteelSeries förväntar sig av de spelare som de väljer att sponsra är det väldigt tydligt vad som gäller. Vid finansiellt stöd är det absolut viktigaste för SteelSeries att spelarna använder deras produkter. Om lagen inte använder deras produkter försvinner mycket av den "branding" som är en så stor och viktig del för företagen. Förutom detta förväntar sig sponsorn att spelare de sponsrar skall uppträda utåt på ett bra sätt och finnas till förfogande för uppdrag som kommer upp. Ett exempel på detta kan vara att närvara på ett möte eller intervju på uppdrag av SteelSeries och att då komma i tid och representera sig själv på ett seriöst sätt. Det är med andra ord extremt viktigt att spelarna uppträder professionellt utåt. SteelSeries utvecklar alla sina produkter tillsammans med professionella spelare vilket gör att

SteelSeries förväntar sig att spelare ställer upp och hjälper till med denna utveckling när så behövs.

Inom Norden lägger SteelSeries ner en hel del pengar på att sponsra diverse events. SteelSeries är med och sponsrar events såsom *Stockholm Invitational*, *The Gathering*, *Copenhagen games* och *The Assembly*. Det förstnämnda eventet Stockholm Invitational som ägde rum på Kulturhuset i Stockholm kostade omkring 5.000.000 kr för SteelSeries att sponsra. Henning pratade mycket om varför han personligen trivs bättre med att sponsra events istället för spelare och lag och detta är för att ett event inte på samma sätt har en association till vinst och förlust. Det är betydligt lättare att påverka åskådarnas upplevelse av varumärket via ett event än via sina spelare. Det finns dock också en baksida genom att sponsra ett event före en spelare. Om upplevelsen i sig blir dålig för publiken genom att diverse fel uppstår, till exempel att administrationen inte fungerar eller att någon missköter sig, så kan detta leda till att SteelSeries "brand" åker ner. Naturligtvis gagnar det också varumärket om ett lag eller en individuell spelare vinner på ett stort event men trots detta föredrar Henning personligen att sponsra ett event före en spelare.

När man väljer ut vilka lag och spelare som skall sponsras utgår man som företag endast från de resultat som laget eller spelarna individuellt har presterat. Det är inte alltid av enormt stor vikt att spelaren eller laget är på topp just nu men att de någon gång visat att de har talang och vid rätt tillfälle kan växa. Naturligtvis sker de absolut största summorna både av finansiellt stöd och med produktstöd till de lag och spelare som håller en väldigt hög lägsta nivå och som presterar.

När en sponsor knyter ett avtal med en spelare eller ett lag sker det vanligast via ett skriftligt kontrakt. Det händer dock att så kallade muntliga avtal knyts men det vanligaste är ett kontrakt på 6 eller 12 månader.

### **5.1.2 Anton Budak**

Anton Budak, delägare på Inferno Online samt manager för *Counter-Strike* laget på *SK Gaming* tog sig tid att sitta ner på en intervju med oss. Anton själv anser att han som manager har mer utav en mentor roll än som en manager. Det är viktigt att skapa en känsla av trygghet i laget för att de i sinom tur skall kunna prestera så bra som möjligt. Som manager har Anton inget ansvar för att söka eller hantera sponsorer, han kan naturligtvis rekommendera olika företag att sponsra *SK Gaming* men det är ligger inte i hans arbetsuppgifter. Det som dock i största grad ingår i Antons arbetsuppgifter är att hans lag presterar i tävlingar och uppträder professionellt.

Då Anton, som vi tidigare sagt också är delägare på en av de företag som sponsrar *SK Gaming* nämligen internetcaféet vid namn Inferno Online. Som sponsor bidrar Inferno Online med att ge *SK Gaming* en så kallad hemmaarena. *Inferno Online* bidrar inte med någon typ av finansiellt stöd utan ger spelarna i *SK Gaming* möjligheten att gratis använda internetcaféet för att kunna träna.

Ett ständigt problem som ständigt finns inom professionell idrott är naturligtvis den stora variationen kring en karriärs livslängd. En professionell e-sportspelare är en vad man kan kalla "färskvare". Detta är något som de spelare som nu befinner sig på en professionell nivå vilket också gör att en osäkerhet infinner sig hos spelarna. Enligt Anton är det ofta vanligt att en spelare väljer att avsluta sin karriär som professionell e-sportspelare då en annan yrkesmöjlighet eller

studiemöjlighet öppnat sig. Ett vanligt tillvägagångssätt för spelare som vill förlänga sin karriär inom e-sporten är att man går med i så kallade ”mixklaner”. Kort och koncist innebär detta att man förflyttar sig mellan olika klaner och därmed håller sin karriär vid liv. För att kunna göra detta krävs det dock att man håller en relativt hög prestationsnivå.

Som professionell e-sportsspelare får du ofta en typ av grundlön, denna grundlön är något som förhandlas mellan spelare och laget i detta fall *SK Gaming*. Förutom denna grundlön som enligt Anton inom just hans *Counter-Strike* lag ligger på mellan 700€-1400€ tillkommer naturligtvis prispengar. Hur mycket prispengar som fördelas ut är naturligtvis helt beroende på spelarnas prestationer. Man räknar på hur mycket laget spelar in under de turneringar som laget vunnit prispengar i. Sedan fördelas majoriteten av prispengarna till spelarna som vunnit den specifika tävlingen och deras manager, som i *Counter-Strike* fall blir Anton. Laget *SK Gaming* får också de en summa fördelad till dem baserat på en procentsats.

För att återgå till den så kallade grundlönen fick vi veta att den i sig kan variera men inte under den summa som tagits fram som grundbelopp. Det är däremot möjligt för spelarna att öka sin grundlön om de väljer att ställa upp för organisationen. Det går att jämföra med att jobba på provision, om man ställer upp för organisationen genom olika events och därmed bidrar till att marknadsföra organisationen kan en typ av bonus utdelas.

Det finns flertal med olika aktiviteter som man som spelare kan bidra med för att öka sin inkomst. Anton jämförde med idrottsstjärnor som ofta arbetar extra med reklamer och liknande för att öka sin inkomst och marknadsföra sig själv som varumärke, vilket naturligtvis enligt Anton går att applicera också inom e-sporten. Det är viktigt att komma ihåg att de summor som intjänas på i dessa typer av aktiviteter är endast en bråkdel av de summor som det ofta handlar om i sporter som fotboll. Något som är mycket vanligt inom e-sporten är att sponsorer som ger *SK Gaming* i uppdrag att marknadsföra en av deras nya produkter. Att vid ett enstaka tillfälle som spelare bidra och därmed hjälpa sponsorn i fråga ger inga större summor, men att kontinuerligt ställa upp på liknande events ger naturligtvis spelaren en typ av bonus.

En mycket viktig detalj som man inte ska glömma enligt Anton är att man som e-sportsstjärna reser väldigt mycket, detta leder till att extra utgifter för mat och liknande aktiviteter. Levnadsstilen för en professionell e-sportsspelare ger med andra ord inte spelaren någon större möjlighet till en sparsam vardag enligt Anton själv.

Förutom prispengar och grundlöner får en professionell e-sportsspelare dessutom ofta någon typ av ersättning från organisationen den tillhör eller spelarens sponsorer. Denna ersättning gäller för mat och resor men är väldigt varierande beroende på spelare och lag. Det kan verka som att alla dessa olika pengar gör att man som professionell e-sportsspelare kan spara och bygga upp en tryggare ekonomisk situation men något som är mycket värd att komma ihåg är att mycket av dessa inkomster är prestationsbaserade.

Det finns dock något som förutom ekonomin kan bli en svårighet för de spelare som befinner sig på professionell nivå. Om man jämför med en spelare professionell inom fotboll så är den väl medveten om att reglerna förmodligen kommer förbli liknande, sporten i sig kommer utövas på samma sätt, men inom e-sporten finns också faran i att spelplanen förändras. Med spelplan refererar vi till det spel som spelaren för nuvarande är professionell och aktiv inom. Låt säga att en spelare är professionell inom *Warcraft*. När skaparna sedan beslutade sig för att lansera ett



nyare spel vid namn *World of Warcraft* skapades problem för de som tidigare var professionella inom *Warcraft*. Spelplanen har helt förändrats och spelaren tvingas nu återigen bevisa sina färdigheter inom det nya spelet, en anledning till att spelaren tvingas byta spel kan vara på grund av det nya spelet, i detta fall *World of Warcraft* eliminerar det gamla spelet från marknaden.

Det är känt på e-sportscenen att en spelare som byter spel sällan uppnår samma nivå i det nya. *Jonathan Wendell* också känd som *Fatality* är en spelare som faktiskt klarat av denna transformation. Anton anser dock att det i dagens situation inte är möjligt att göra denna typ av bedrift. Han anser att konkurrensen som var under den tid *Jonathan Wendell* slog igenom fanns inte samma motstånd som det gör idag. Inom *Counter-Strike* pratar *Anton* om hur små marginaler kan ge ett lag vinsten över ett annat, mycket kretsar dessutom kring flyt.

Inom *Counter-Strike* finns det idag två lag som är betydligt bättre än de resterande, *SK Gaming* samt *Fnatic* är bägge konkurrenter när det gäller att vara bäst. Det är enligt *Anton* mycket svårt för ett lag att ta sig in och konkurrera med dessa två lag då de bästa spelarna rekryteras hit. *Oslo Lions* är ett lag som tävlar inom just *Counter-Strike* detta lag hade flertalet bra spelare. Då valde *SK Gaming* och *Fnatic* att gå in och rekrytera en respektive två spelare. Det var på detta sätt som *SK Gaming* rekryterade *Christopher Alesund* som nu klassas som världen bästa spelare inom *Counter-Strike*.

Som spelare i *SK Gaming* tecknar man ett kontrakt som löper oftast under ett års tid. *Anton* pratade också om hur spelarens ålder kan ha inverkan på vilket kontraktets löpningstid då en ung spelare oftare kan tecknas på ett 2-3 årskontrakt till skillnad från de äldre som i princip aldrig får möjligheten att teckna ett kontrakt på mer än 1 år åt gången. Likt idrottens och däribland fotbollens värld kan dessa kontrakt brytas, ofta när ett lag är intresserade av en spelare väljer detta lag att "köpa loss" spelaren i fråga. Om en spelare väljer att lämna ett lag blir denna återbetalningsskyldig, detta gör att vid övergångar kräver ofta det gamla laget att spelarens nya lag betalar den kostnad som laget i sig förlorar på flytten. Ett exempel på just denna situation inträffade inom organisationen *SK Gaming* som intresserade sig av två spelare vid namn *Crystal* och *Face*. Dessa spelare var fortfarande kontrakterade i ytterligare 6 månader vilket ledde till att den organisation som de tillhörde krävde att *SK Gaming* skulle betala kvarvarande utbetalningar för att situationen inte skulle resultera i att spelarna blir återbetalningsskyldiga.

Organisationen *SK Gaming* är vad man kan kalla en extremt stor organisation. De är inte bara representerade inom *Counter-Strike* utan finns dessutom representerade i allt från skjutspelet *Quake* till fotbollsspelet *Fifa*. Den del av organisationen som *Anton* är manager för går också under namnet *SK Sweden*. Denna del av *SK Gaming* är den som har högst lön och är störst om man jämför med andra delar av organisationen som *SK USA*. *SK Gaming* har över 1 miljon medlemmar och 8 professionella e-sportslag som alla sitter med löner och kontrakt. De utbetalningar som görs av en organisation i denna storlek när det kommer till löner och ersättningar av olika typer är naturligtvis stora summor. Av denna anledning är sponsorstödet som *SK* får av i första hand finansiellt stöd, och produktstöd såsom headsets, möss och tangentbord betraktas som sekundärt.

*SteelSeries* som vi tidigare i uppsatsen pratat om är en av de företag som för nuvarande sponsrar *SK Gaming*. Företaget ger organisationen till en väldigt stor del finansiellt stöd, enligt *Anton* ligger 100.000€ per år. Förutom *SteelSeries* är det framförallt datortillverkare, såsom *Toshiba*, som ger allra störst finansiellt stöd. *Anton* tror att summorna från *Toshiba* kan motsvara ungefär

5 gånger mer än vad *SteelSeries* betalar. Dessa siffror är dock inte bekräftade utan bara en kvalificerad gissning.

Spelet *Counter-Strike* är ett spel som enligt *Anton* lockar många till *SK Gaming*, globalt sett är dock *Starcraft 2* mycket större än *Counter-Strike*. *Starcraft 2* är framförallt extremt stort i Asien, bara i Korea har de två tv-stationer som dygnet runt sänder *Starcraft 2* matcher. *Counter-Strike* är ett spel som funnits på e-sportscenen länge, trots att det är elva år sedan det släpptes spelas det fortfarande. Något som datortillverkare inte gillar med spelet i sig är att de spelare som tävlar inom *Counter-Strike* inte behöver den nyaste och starkaste datorn. *Counter-Strike Promode* är ett spel som för nuvarande spelas i Korea. Om denna nyversion av det klassiska *Counter-Strike* skall slå igenom anser *Anton* att en stor del av ansvaret ligger hos de spelare som spelar på professionell nivå. Endast om de som för nuvarande tävlar i *Counter-Strike* på professionell nivå beslutar sig för att byta till den nya versionen kommer nylanseringen att lyckas. Enligt *Anton* är det nämligen så spelbranchen fungerar om professionella spelare inom e-sporten accepterar en ny produkt och väljer att använda den kommer också andra att följa dessa.

Inom *Counter-Strike* finns stora tävlingar såsom *Electronic Sports World Cup (ESWC)*. Dock är *Intel Extreme Masters* den tävling som är mest prestigefylld att vinna enligt *Anton*. *ESWC* hade 2010 en prispott på totalt 73.500 dollar att fördela ut bland de tävlande, där första plats vann 36.000 dollar (*SK Gaming* 2010). *Intel Extreme Masters: Global Finals IV* som tävlingen hette 2010 gav 50.000 dollar till vinnaren (*Mymym*, 2010).

### 5.1.3 Christopher “GeT\_RiGhT” Alesund

*Christopher Alesund* mer känd under sitt alias ”*GeT\_RiGhT*” har under tre år varit professionell e-sportspelare inom spelet *Counter-Strike*. De två första åren av sin professionella e-sportskarriär byggde han upp i den svenska organisationen *Fnatic*. Han har under en period på tio år spenderat sin tid med att spela spelet *Counter-Strike* men alltså endast tre år som en ”*Professional Gamer*” (“*The Gaming Pyramid*”). Året 2009 blev *Christopher* utnämnd till “*Best player of the year*” och “*Best Concept player of the year*”. Hans lag fick samma år utmärkelsen “*Best team of the year*”. Det här var ett mycket stort år för honom både personligen men också för laget *Fnatic* som han då tillhörde.

Han valde året 2010 att byta till *SK Gaming* där han tidigare spelat under en kortare tid innan sin tid i *Fnatic*. Som professionell e-sportsspelare har de allra flesta kontrakt som löper under ett års tid och enligt, -vad han känner till är det sällsynt att man tecknar längre kontrakt. Han själv har för nuvarande ett kontrakt som löper under ett års tid. Som professionell spelare inom e-sport är det relativt vanligt att man i alla fall på hög nivå har en typ av grundlön enligt *Christopher*. Han själv har en grundlön som förvisso kan bli både högre och lägre men som väldigt sällan förändras. Denna lön ligger på 700€ i månaden. Denna grundlön kan öka om resultaten är mycket bra men enligt *Christopher* själv är det inte särskilt vanligt att den sänks på grund av sämre resultat.

Det som däremot är av hög relevans för den grundlön som man får som professionell e-sportsspelare är att man utför de uppgifter förutom själva spelandet som yrket medför. Att marknadsföra produkter för diverse sponsorer på uppdrag av *SK Gaming* är en typiskt vanlig del i dessa extrauppgifter. Också andra aktiviteter som marknadsför både *SK Gaming* och *Christopher* själv är hans blogg som han försöker hålla uppdaterad. I kontraktet ingår också för

*Christophers* del rätt till måltidsersättning samt reseersättning, dessa kostnader förändras månad för månad beroende på vilka olika tävlingar och events som han förväntas delta i. Summan för måltidsersättning brukar ligga på runt 100€, men kan som sagt variera beroende på de omständigheter som råder. Dessa är de fasta inkomster som *Christopher* personligen har som professionell e-sportsspelare. Förutom dessa inkomster har vi naturligtvis de mer resultatrelaterade inkomsterna som till exempel prispengar. Varje lag består av ett antal spelare och om laget i sig vinner någon tävling fördelas prispengarna på samtliga lagmedlemmar. Naturligtvis fördelas också en viss summa till det kompletta laget i fråga exempelvis *SK Gaming*. Denna summa är olika beroende på laget, *Fnatic* exempelvis begärde en summa på uppemot 20%. Vid speciella omständigheter kunde dock denna summa justeras nedåt. Ett exempel på en sådan omständighet kan vara att om laget redan genom att vinna ett kval i tävlingen som genererat pengar till laget motsvarade de utgifter som redan är utlagda. I *SK Gaming* ligger denna procentsats istället på omkring 5%. *Christopher* förklarar också att den grundlön som han hade i *Fnatic* var högre än den nu är i *SK Gaming*. Han hade under sitt första år i *Fnatic* en grundlön på \$1500 och under sitt andra år en grundlön på \$1650.

När det kommer till utbetalning av prispengar har e-sporten i sig en hel del kvar att jobba på. Det händer att spelare eller lag som vunnit prispengar i vissa tävlingar aldrig fått dessa summor utbetalade. Detta är naturligtvis något som inte sker på alla tävling, de tävlingar som är lokaliserade i Asien har alltid en väldigt bra struktur när det kommer till utbetalning av prispengar. Inom två veckor har utbetalningen till dem som vunnit skett, vilket är extremt bra.

När det kommer till att representera ett företag eller liknande förväntar sig *Christopher* själv en bra kontakt med företaget. Först när han själv bidrar till en ny produkt eller på något vis varit delaktig i framtagandet av en specifik produkt har han själv en förhoppning om att kunna få ut någon typ av betalning. Han själv har inga privata sponsorer utan allt går igenom hans lag *SK Gaming*. Om en sponsor inte går igenom *SK Gaming* så är det oftast så att han får någon typ av ersättning, vanligast i form av en eller flera produkter.

Nedan finns ett utdrag taget från *SK Gamings* hemsida som visar totala prissummor som *Christoffer Alesund* vunnit under åren 2008-2010.

- 2008: \$98 016
- 2009: \$76 500
- 2010: \$91 644

### **5.1.4 Magnus "Fox" Olsson**

Magnus "Fox" Olsson är en erfaren spelare när det kommer till gaming. Han har sedan 2004 fram till 2010 varit vad man kallar en professionell e-sportsspelare och därmed fått betalt för att spela utöver de summor han vunnit i vad som ingår under prispengar. Han har nu påbörjat sina studier på Kungliga tekniska högskolan och sektionen för Datorteknik. Han har på grund av detta tagit ett uppehåll från sin professionella karriär som e-sportsspelare. Han har tävlat i de olika spelen *Quake III*, *Quake IV* samt *QuakeLive*. Magnus har under sin karriär bland annat spelat i lag som *SK Gaming* och *Fnatic*. Han har också under en tid spelat tillsammans med Fatal1ty,

Han har spelat både inom lag men också som individuell spelare. Han beskriver hur det naturliga steget från ”hobbyspelare” till professionell spelare ofta innebär att man rekryteras till ett lag eller stall. Därefter erbjuds man kontrakt som ofta löper under en ettårsperiod, dock är dessa kontrakt väldigt vinklade till lagets fördel. Många spelare har inte lyxen att kunna välja och vraka bland kontrakt utan tar bara vad de kan få och därför får de tyvärr inga garantier.

När man tillhör ett stall anser Magnus själv att det är upp till lagets manager eller en möjlig personlig agent att ge spelarna möjligheten till resebidrag, lön, måltidsersättning med mera.

Under den tid som Magnus spenderade i att tävla med Fatal1ty ansåg han själv att det var på detta sätt som professionell e-sport skulle ses. Events för PR och liknande fanns inbokade och det visade hur yrket i sig är ett väldigt professionellt yrke. Under denna period fanns det enormt mycket resurser vilket gjorde att de kunde leva och spela med de bästa förutsättningar och koncentrera sig på uppgiften. Det var under denna period Magnus hade sin absoluta storhetstid.

Något som är väldigt tydligt när det kommer till professionella ligor och tävlingar är de problem som än idag finns kring utbetalningar av prispengar. Enligt Magnus själv handlar det för honom personligen om en summa kring runt 100.000kr som han ännu inte fått utbetalat.

Det första steget som sker när en spelare blir aktuell för sponsring är att företaget vill att spelaren använder deras produkter. Enligt Magnus själv är det väldigt varierande när det kommer till hur hårda sponsorerna är på att spelarna endast använder deras produkter. Men att använda sponsorns produkter är absolut ett krav som företagen sätter på de spelare som blir sponsrade.

När Magnus var på toppen i sin karriär hade han en grundlön på \$2000 i månaden, denna lön baserades inte på hans resultat utan han var garanterad minst denna summa varje månad. Något som han dock påpekade var att en garanterad grundlön är relativt sällsynt inom professionell e-sport och att de allra flesta har väldigt varierade månadsinkomster. Om Magnus själv presterat bra i tävlingar och deltagit i olika events för sponsorer och liknande fanns det dock en möjlighet till en så kallad bonus.

Inom *Quake* är det vanligt att man tävlar individuellt och mer sällan att man spelar i lag. De tillfällen som man tävlar i lag sker fördelningen av pengar på samma sätt som inom *Counter-Strike*, prispengar och liknande fördelas alltså i sådant fall ut jämnt. Också här är det alltså ovanligt att olika spelare får olika stor del av prispengarna. Något som dock skiljer sig åt från olika lag är huruvida laget eller organisationen i sig vill ha en procentandel av prissumman. Det är vanligt att organisationerna ofta har en hög utbetalning på grundlöner men då i utbyte med att de tar en högre procentsats av vunna prispengar, eller så är det vise versa att spelare har lägre grundlöner och organisationen tar mindre av prispengarna.

## 6 Analys och diskussion

*Här kommer vi analysera och diskutera resultaten.*

### 6.1 Reflektion kring examensarbetet

Då vi valt ett ämne som till stora delar helt saknar betydande dokumentation var genomförandet av intervjuerna väldigt viktigt för vårt resultat. Vår förhoppning när vi beslutade oss för att skriva om just professionella E-sportspelare var att vi inom ämnet skulle kunna få en omfattande och stark bild av hur den ekonomiska aspekten hos en professionell e-sportspelare ser ut. Då vi är väl medvetna om att ett ytterligare flertal intervjuer skulle stärka vårt arbete och dessutom genom att intervjua företag och sponsorer i sinom tur skulle leda till att vi kunnat dra ännu bättre slutsatser. Vi är fullt medvetna om just bristen i vårt arbete när det kommer till att just dra slutsatser baserade på våra relativt få intervjuer. Anledningen till att vi inte lyckats få till ytterligare intervjuer är mycket på grund av den tidsbrist som finns i genomförandet av kandidatexamensarbetet. Då de absolut största sponsorerna i sig också är mycket stora företag har dessa svårt att på relativt kort varsel delta i en intervju. Detta gör att arbetet i sig endast är en mindre kartläggning av den ekonomiska situationen inom den ännu relativt okända branschen känd som "Professional Gaming".

Något som vi verkligen vill rekommendera den eller de personer som har en plan att i en större grad granska den ekonomiska situationen hos professionella E-sportspelare är att utnyttja sina kontakter. Detta var något vi märkte i ett mycket tidigt stadium, då vi själva fick väldigt mycket hjälp från kontakter. Det är dessutom också väldigt viktigt att se till att ha betydligt mer tid för informationssökandet, då en svårighet i vårt examensarbete varit just att lyckas få intervjuer med stora sponsorer av e-sporten. En annan anledning till att arbetet blivit betydligt svårare än väntat är den tydliga avsaknaden på dokumentation när det kommer till just den ekonomiska aspekten av att vara en professionell e-sportspelare.

Något som dessutom är väldigt viktigt att komma ihåg är att de personer som vi lyckades intervjua speciellt när det kommer till spelare är att de faktiskt lyckats inom e-sporten och som går in under kategorin "*Professional Gamers*", de kan med andra ord leva på att spela. En väldigt stor del av de som försöker satsa inom e-sporten lyckas aldrig. Något som nu i efterhand hade varit väldigt intressant hade varit att intervjua de personer som för nuvarande är mindre lyckade inom e-sporten och möjligtvis spelare som tillhör kategorin "*Competitive Gamers*".

Problemen kring utbetalning av prispengar och liknande hade också det nu i efterhand varit intressant att närmare granska och möjligtvis försöka få fler intervjupersoner att kommentera denna allvarliga brist.

### 6.2 Intervjuer

Utav intervjuerna med de båda professionella e-sportsspelarna kunde vi konstatera att det inte är någon ekonomisk stabilitet inom detta yrket för de flesta. Att vanliga människor som spelar på sin fritid och även på tävlingsnivå inte går längre än så kan alltså vara på grund av att de är rädda för att inte kunna försörja sig om de jagar vidare efter sitt "drömjobb". Att inte veta när nästa lönecheck kommer hem i brevlådan kan vara väldigt stressande och det är därför väldigt många

bra tävlingsspelare inte spelar på professionell nivå och inte syns i dagens e-sportsljus. Endast professionella e-sportsspelare på högsta möjliga nivå har möjligheten att leva med en stabil och säker inkomst oberoende på resultat. Dock förlitar sig de flesta professionella e-sportsspelarna på att de även kommer att vinna turneringar och dess prispott. Att vara beroende av att vinna tävlingar bör kännas pressande tycker man och då påverka spelarna negativt, men det visar sig att det gör spelarna mer motiverade att vinna, det blir som en morot.

Inom e-sporten är det även så att alla professionella e-sportslag delar på prispotten vid en vinst. Det spelar alltså ingen roll hur bra du spelat, utan hela laget får lika mycket. Dock skiljer sig grundlönerna så att vara den bättre spelaren resulterar i bättre betalt. Som bättre spelare syns man mer i rampljuset också så vi tror att det egentligen inte är för att grundlönen ska bli högre som man vill spela bättre utan för att just synas. Om du dessutom lyckas bli känd inom e-sporten kommer du ha massa sponsorer som vill sponsra dig och det är precis det man vill uppnå inom det här yrket.

Under intervjun med *Anton Budak* skedde många olika liknelser mellan en professionell e-sportsspelare och en professionell fotbollsspelare. Inom fotbollen har spelarna kontrakt som gör att de spelar i laget under kontraktets verkningstid, naturligtvis händer det att organisationen väljer att bryta kontraktet med spelaren och tvingas på så vis köpa loss spelaren från kontraktet. På just detta sätt går det till när man väljer att "sälja" en spelare till ett annat lag. Det är då vanligt att det intresserade laget i fråga betalar ut spelarens inestående lön i utbyte att spelaren istället går till dem.

Inom e-sporten finns det dock inte på samma sätt en majoritet av spelare som förhandlar fram ett vad man kan kalla bra kontrakt, det är ytterst vanligt att framförallt de unga spelarna som saknar någon typ av erfarenhet av förhandling egentligen bara tar det första bästa oavsett vad det innebär.

Det är relativt vanligt att många spelare aldrig väljer att gå upp till nivån professionell e-sportsspelare utan istället stannar kvar inom gruppen *Competitive gaming* (2.2 Professionalisering). Man kan förstå att många väljer att stanna i just den gruppen som alltså är den typen av spelare som när den har tid deltar i tävlingen men som lever på att arbeta med ett annat yrke eller möjligtvis studerar. Henning Christiansson diskuterade kring att ge en spelare möjligheten att utföra sin hobby utan kostnader för material eller månadsavgifter som exempelvis finns inom spelet *World of Warcraft*.

Som professionell e-sportsspelare får man utrustningen sponsrad, alltså möss, headset, tangetbord med mera. Det här tycker många professionella e-sportsspelare är bra då de inte behöver betala detta själv samt att det är produkter med hög kvalitet. Man kan tycka att detta borde vara frustrerande som spelare då det hela tiden lanseras nya produkter och företagen vill då att man som sponsrad spelare ska byta till dessa. Dock är det vanligast att man som professionell e-sportsspelare inte "bryr" sig om vad de använder för produkter utan de flesta tycker att man ska kunna prestera bra oavsett utrustning (Rambusch, Jakobsson och Pargman 2007)

Något som framkom i alla intervjuer är att en extremt stor mängd av alla spelare lever i en ovisshet kring hur stor deras inkomst följande månad kommer vara och därmed finns en tydlig osäkerhet bland spelare när det kommer till huruvida de faktiskt är säkra på att kunna leva på sin professionella e-sportskarriär.

Att vara professionell e-sportsspelare är en färskvara. Det är för att nya spel hela tiden kommer och det är ett välkänt faktum att professionella e-sportsspelare inte lyckas i samma grad när de byter till ett nytt spel, där undantaget är Fatal1ty. Det är väldigt sällan att spelare faktiskt försöker byta spel vilket också kan efterliknas med idrottens värld

Detta påvisar ytterligare vilken typ av färskvara man är som e-sportare. Man kan helt klart fundera kring om professionella e-sportsspelare funderar och är oroliga för detta, eller hoppas och kanske antar de att de kommer tjäna in såpass mycket pengar under denna karriärstopp att de sedan kan livnära sig på att vara "nästan" professionell i ett annat spel? Faktum är att då vi närmare granskat diverse olika spelares löner, exklusive prispengar har det gått upp för oss att professionella e-sportsspelare inte tjänar allt för bra med pengar om du inte presterar på topp. Det är oerhört vanligt att spelaren då den presterar bra ges en bonus och att den i annat fall har en viss "säker" inkomst. Under intervjuerna har det framkommit att en sådan inkomst kan vara mellan 7000 och 14000 kronor i månaden vilket inte alls är särskilt stora summor. Detta gör att man som spelare kan ha svårighet att kunna leva på sin e-sportskarriär och de pengar du spelat in när karriären når sitt slut.

Efter att ha närmare granskat ekonomin inom e-sporten ser vi tydligt att det finns pengar att hämta för de som presterar på högsta nivå och därmed vinner tävlingar. Det kan dock enligt oss förbli en svårighet för de spelare som har talang för ett visst spel att faktiskt våga satsa som professionell spelare. Anton Budak påpekade också hur det var väldigt vanligt att spelare som kommit in på en bra högskola eller liknande slutade eller tog en paus från livet som professionell e-sportsspelare vilket enligt oss påvisar att en osäkerhet kring spelarens inkomst gör att man egentligen måste ha en andra karriärplan för sig själv.

Man kan fundera på om det här kan vara en stor anledning till att e-sporten inte blivit lika stor som annan "idrott" till exempel fotbollen ännu. Inom fotbollen riskerar man som spelare att skadas, och därmed finns även risken att skadan blir så allvarlig att karriären avslutas. Skillnaden här är för oss att man som professionell fotbollsspelare under sina storhetsår kan tjäna in tillräckligt med pengar för att inte riskera att gå bankrutt om karriären får sig en törn.

Vi kan tro att om yrket i sig skall nå den höga nivå som den aspirerar för att nå behövs det ett större finansiellt stöd som inte är i den grad prestationsbaserade på vad man kan kalla dagsformen.

Att företag vill visa sig på spelmarknaden är inget nytt. Utav intervjun med Henning på SteelSeries var det väldigt tydligt att de inom spelvärlden fokuserade på *branding* (2.1.1.1 Branding). Inom just e-sporten är handlar allt från företagets och sponsorernas sida om branding. Man vill associeras med de bästa och gör därför vad man kan för att de bästa lagen och spelarna skall använda företagets produkter. Något som vi förstått som vanligt bland de större sponsorerna inom e-sport är något som kallas *Event-marketing*. Begreppet i sig är inte svårare än att man som företag går in och väljer att positionera sig via olika events. Olika events kan sammankopplas med märket på både positiva och negativa sätt vilket gör att det finns en enorm vikt att upplevelsen eller upplevelserna genomförs på bästa möjliga sätt. "I positioneringsprocessen ska man söka sig till ett event som förstärker varumärkets position i en önskvärd riktning och kompletterar det." (Uggla b, 2006)

Om man analyserar hur företag väljer att sponsra events så kan man väldigt tydligt se på vilket sätt ett företag som SteelSeries förstärker sin positionering i och med att sponsra större e-sportevents. SteelSeries bygger upp sitt märke och positionerar sig som ett företag som säljer *“Professional Gaming Gear”* genom att sponsra stora e-sport upplevelser förstärker därmed företagets positionering som försäljare av professionell utrustning till e-sportspelare.

Man kan också närmare granska begreppet inom marknadsföring känt som varumärkesidentitet. Detta handlar om ett varumärkes symboliska eller funktionella innehåll. *“Brand identity should help to establish a relationship between the brand and the customer by generating a value proposition, involving, functional, emotional and self expressive benefits.”* (Uggla c, 2006)



## 7 Slutsats

*Målet med denna rapport var att närmare gå in på ekonomin kring professionella e-sportspelare.*

När det gäller diskussionen kring hur företag genererar vinst på att använda professionella e-sportspelare har vi insett att väldigt kretsar kring marknadsföring. Ett återkommande svar när det gäller just vinsten är begreppet "*Branding*".

Som tidigare tagits upp i rapporten så är yrket professionell e-sportsspelare en färskvara, vilket gör att man som person som utövar detta yrke verkligen har en topp av sin karriär på ett fåtal år. Efter våra undersökningar har vår teori kring den ekonomiska situationen hos professionella e-sportspelare bekräftats. Vi har i våra undersökningar kommit fram till att den minoritet som kategoriseras som "*Professional Gamers*" är väldigt få till antalet. Om man kan livnära sig under hela sin livstid på en karriär som Professionell e-sportsspelare är något ännu är okänt då yrket fortfarande är för ungt. Vi har dock lyckats i en mindre skala kartlägga ekonomin som råder hos en professionell e-sportsspelare och dragit slutsatsen att den kan se ut på två olika sätt, antingen får man en grundlön och kan alltså leva med en stabil och säker inkomst oberoende på resultat, vilket är en minoritet av alla professionella e-sportsspelare som kan göra detta. Det andra sättet det kan se ut på som det gör för majoriteten är just att ens inkomst är resultatberoende och alltså har dessa personer ingen ekonomisk stabilitet. Däremot är det gemensamt för de flesta professionella e-sportsspelare med ett sponsorskap att de får sina resor och matkostnader sponsrade vid tävlingstillfällen. Vi har dock inte lyckats dra några slutsatser kring hur lång en professionell e-sportspelares karriär faktiskt är.

# 8 Litteraturlista

## 8.1 Tryckt material

Uggla a, Henrik (2006). Positionering: Terio, trend & strategi. 2. uppl. Malmö : Liber. *Företagsekonomi*, s.63-77.

Uggla b, Henrik (2006). Positionering: Terio, trend & strategi. 2. uppl. Malmö : Liber. *Företagsekonomi*, s.136.

Uggla c, Henrik (2006). Positionering: Terio, trend & strategi. 2. uppl. Malmö : Liber. *Företagsekonomi*, s.40-41.

Trost, Jan (1997). Kvalitativa intervjuer. 2. uppl. Lund: *Studentlitteratur*

Rambusch, Jakobsson och Pargman (2007). Exploring E-sports: A Case Study of Gameplay in Counter-strike. <http://digra.org:8080/Plone/dl/db/07313.16293.pdf>

## 8.2 Webb

(i) About (2011). - About - Internetgames -RTS  
<http://internetgames.about.com/od/glossary/g/rts.htm> (Hämtad 2011-04-10)

(ii)Businessdictionary (2011). Business Dictionary  
<http://www.businessdictionary.com/definition/branding.html> (Hämtad 2011-04-18)

(iii)Dreamhack (2011). Dreamhack – Stockholm Invitational  
<http://www.dreamhack.se/DHS11/programme/esport/starcraft-ii/stockholm-invitational/> (Hämtad 2011-04-16)

(iv)Fatal1ty (2010). Fatal1ty - About <http://www.fatal1ty.com/about/> (Hämtad 2011-04-13)

(v)Followgrubby (2010) – Follow Grubby on his Pro-Gaming Adventures  
<http://followgrubby.blogspot.com/> (Hämtad 2011-05-05)

(vi)Inferno Online (2011) - Inferno Online <http://www.infernoonline.com> (Hämtad 2011-04-11)

(vii)Mymym (2010). Mymym - Daily Esport news <http://www.mymym.com/en/article/1167.html>  
(Hämtad 2011-04-11)

(viii)Sc2sverige (2011). Sc2sverige - Starcraft 2 Sverige  
<http://www.sc2sverige.se/nyheter/starcraft-2-i-kulturhuset-den-124> (Hämtad 2011-04-16)

(ix)SK Gaming (2011, a). SK Gaming - Esport Index Counter-Strike player: Christopher “GeT-RiGhT” Alesund. <http://www.sk-gaming.com/player/136-GeTRiGhT> (Hämtad 2011-04-12)

(x)SK Gaming (2011, b). SK Gaming - ESWC increase Counter-Strike prize fund [http://www.sk-gaming.com/content/29030-ESWC\\_increase\\_CounterStrike\\_prize\\_fund](http://www.sk-gaming.com/content/29030-ESWC_increase_CounterStrike_prize_fund) (Hämtad 2011-04-14)

(xi)SK Gaming (2011, c). SK Gaming - About <http://www.sk-gaming.com/about/> (Hämtad 2011-04-12)

(xii)Wikipedia (2011, a). Wikipedia - Counter-Strike <http://sv.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike> (Hämtad 2011-04-10)

(xiii)Wikipedia (2011, b). Wikipedia - Donkey Kong [http://sv.wikipedia.org/wiki/Donkey\\_Kong](http://sv.wikipedia.org/wiki/Donkey_Kong) (Hämtad 2011-05-05)

(xiv)Wikipedia (2011, c). Wikipedia - First Person Shooter [http://en.wikipedia.org/wiki/First-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter) (Hämtad 2011-04-10)

(xv)Wikipedia (2011, d). Wikipedia - Pac-Man <http://en.wikipedia.org/wiki/Pac-Man> (Hämtad 2011-05-05)

### **8.2.1 Bilder från webben**

(i)<http://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/06/23/counter-strike-source-updated-with-achievements-stats-mac-support.aspx> (2011-05-02)

### **8.3 Dokumentärer/Filmer**

(i)Putter, Jos de. (2008) "Beyond the game". - <http://www.imdb.com/title/tt1520268/>

(ii)Pasley, Mike. (2008) "Frag". - <http://www.imdb.com/title/tt1266566/>

## **9 Bilagor**

## 9.1 Bilaga A: Intervjuformulär

### 9.1.1 Intervjufrågor Anton Budak

#### Inledande frågor

- Vad omfattar din roll som delägare på Inferno Online?
- Vad omfattar din roll som manager för SK Gamings CS-lag?

#### Forskningsfrågor

- Som en professionell Counter-Strike spelare, ungefär hur mycket tjänar man i månaden? Är detta varierande beroende på spelarens nivå, land, m.m.?
- Är inkomsten hos en proffsspelare regelbunden eller oregelbunden. Är tävlingsresultaten avgörande för inkomsten?
- Vilka inkomster går till spelarens lön och vilka pengar går till laget? Sponsorpengar, Tävlingspengar, reklamintäkter, m.m.
- Hur fördelas pengarna mellan de olika spelarna i laget? Är detta relaterat till resultat?
- Har vissa spelare högre grundlön än andra i samma lag? Exklusive sponsorer, tävlingsresultat m.m.
- Hur lång är en proffsspelares karriär? När nya spel släpps byter dessa till det nya spelet utan säkerhet att få chansen att tävla?
- Hur fungerar anställning och rekrytering av proffsspelare? Professionalisering inom fotboll? Spelarbyten?
- Hur förändras en proffsspelare av den enorma utvecklingen av spel? Hur är pengaflödet beroende på nysläppta och aktuella spel?

#### Frågor vid mån av tid

- Vilken är den mest prestigefyllda tävlingen för proffsspelare inom Counter-Strike och hur mycket utgifter/prispengar handlar en så stor tävling om?
- Hur lång levnadstid har ett spel som Counter-Strike inom professionellt spelande? Finns det en risk att Counter-Strike snart ersätts med något annat spel som i sin tur genererar ännu mer pengar?

### 9.1.2 Intervjufrågor Henning Christensson SteelSeries

#### Inledande frågor

- Vad omfattar din roll på SteelSeries?

### **Forskningsfrågor**

- Vilket typ av stöd får lagen/spelarna från er(företaget)?
- Genererar ni någon typ av vinst på att sponsra så kallade proffsspelare?
- Vilka tjänster förväntar sig företaget av proffsspelaren/laget?
- Hur använder sig ert företag av proffsspelare inom marknadsföring m.m?
- Ungefär hur mycket pengar budgeterar ni för sponsring av professionella spelare/lag?
- Hur väljer ni ut vilka lag/spelare ni vill sponsra? Beroende på resultat i tävlingar/tävling? Image? Spel? Nationalitet?
- Vilket lag/evenemang/individuell spelare sponsrar ni med mest pengar?
- Sponsrar ni några specifika events och vilka och ungefär hur mycket pengar rör det sig om?
- Vilken typ av sponring ger ni till de lag/spelare som ni väljer att sponsra?
- Hur väljer ni ut vilka lag/spelare ni vill sponsra? Beroende på resultat i tävlingar/tävling? Image? Spel? Nationalitet?
- Sponsrar ni någon specifik genre eller specifikt spel? FPS/MMORPG? CS/Starcraft?
- Hur sker sponsring av individuella spelare jämt mot lag? SK Gaming/Grubby? Kontrakt eller frilans?

### **Frågor vid mån av tid**

- Vilka spel genererar allra mest pengar inom professionellt spelande? För laget? För företagen?
- Varför genererar dessa spel allra mest pengar? För företagen? För laget?
- Tror Du att Counter-Strike har varit det spelet som gjorde att yrket professionell spelare verkligen slog igenom?

### **9.1.3 Intervjufrågor Christoper Alesund och Magnus Olsson**

- Vilket typ av stöd får du som spelare från möjliga sponsorer?
- Spelar du i något specifikt lag?
- Hur blev du rekryterad till just detta lag?
- Hur långt sträcker sig ditt kontrakt?
- Vilka tjänster förväntar sig du som spelare av en eventuell sponsor?
- Har du en grundlön förutom de pengar som du får ut genom tävlingar?

- Hur fördelas prispengar inom laget som du tillhör? Alla spelare får?

