

Studienprojekt „Gaming“

Ergebnispräsentation für die SponsorPay GmbH

Inhalt

1. Zentrale Ergebnisse
2. Ergebnisse der telefonischen Befragung (CATI)
3. Untersuchungsdesign

Zentrale Ergebnisse – Telefonische CATI-Befragung

Wie viele Deutsche spielen Video- oder Computerspiele?

- Jeder dritte Bundesbürger ab 14 Jahren (35%) spielt Video- oder Computerspiele. Das entspricht 24,7 Millionen Deutschen. Männer spielen deutlich häufiger als Frauen (45% versus 26%). Jüngere Befragte spielen signifikant häufiger als ältere Befragte.

Welche Endgeräte werden zum Gaming verwendet?

- Die meisten Gamer verwenden einen stationären PC/Laptop, eine Spielkonsole oder ein Smartphone zum Gaming.
- Tablet-Computer und Smartphones werden - sofern vorhanden* - häufiger als die anderen Geräte zum Gaming genutzt. Vor dem Hintergrund stark zunehmender Absatzzahlen** ist absehbar, dass diese Geräte künftig eine noch stärkere Rolle beim Gaming spielen werden.

* Mobile Internetnutzung 2013 (TNS Infratest): Im Januar 2013 besitzen 37 Prozent der befragten Deutschen ab 14 Jahren ein Smartphone und 13 Prozent ein Tablet (n=1.005);

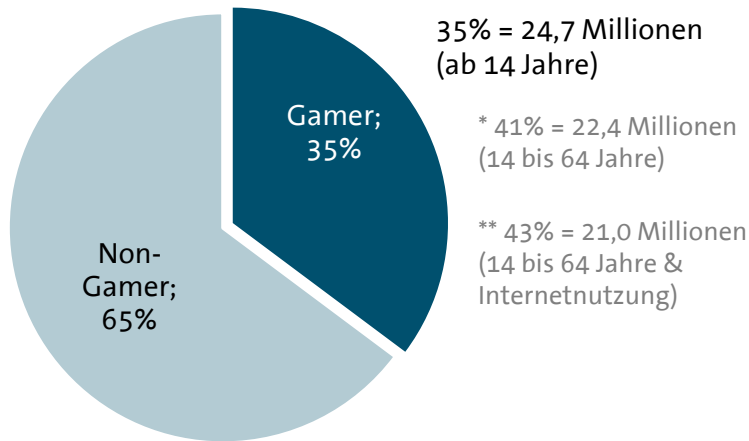
** Quelle: EITO ICT Market Report 2012/13

Inhalt

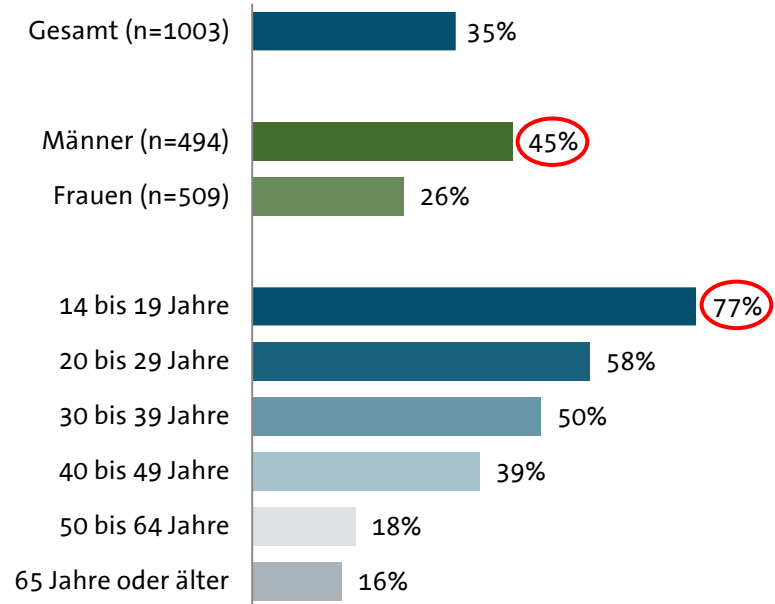
1. Zentrale Ergebnisse
2. Ergebnisse der telefonischen Befragung (CATI)
3. Untersuchungsdesign

Mehr als ein Drittel der Befragten spielt Video- oder Computerspiele: Männer deutlich häufiger als Frauen und jüngere signifikant häufiger als ältere Befragte.

Spielen Sie zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele – egal ob am PC, mit der Spielkonsole, einem Smartphone bzw. Tablet oder einem Smart TV?



*** Zum Vergleich: Die Verbrauchs- und Medienanalyse 2010-2013 weist für das Jahr 2012 24,8 Millionen Gamer ab 14 Jahren aus



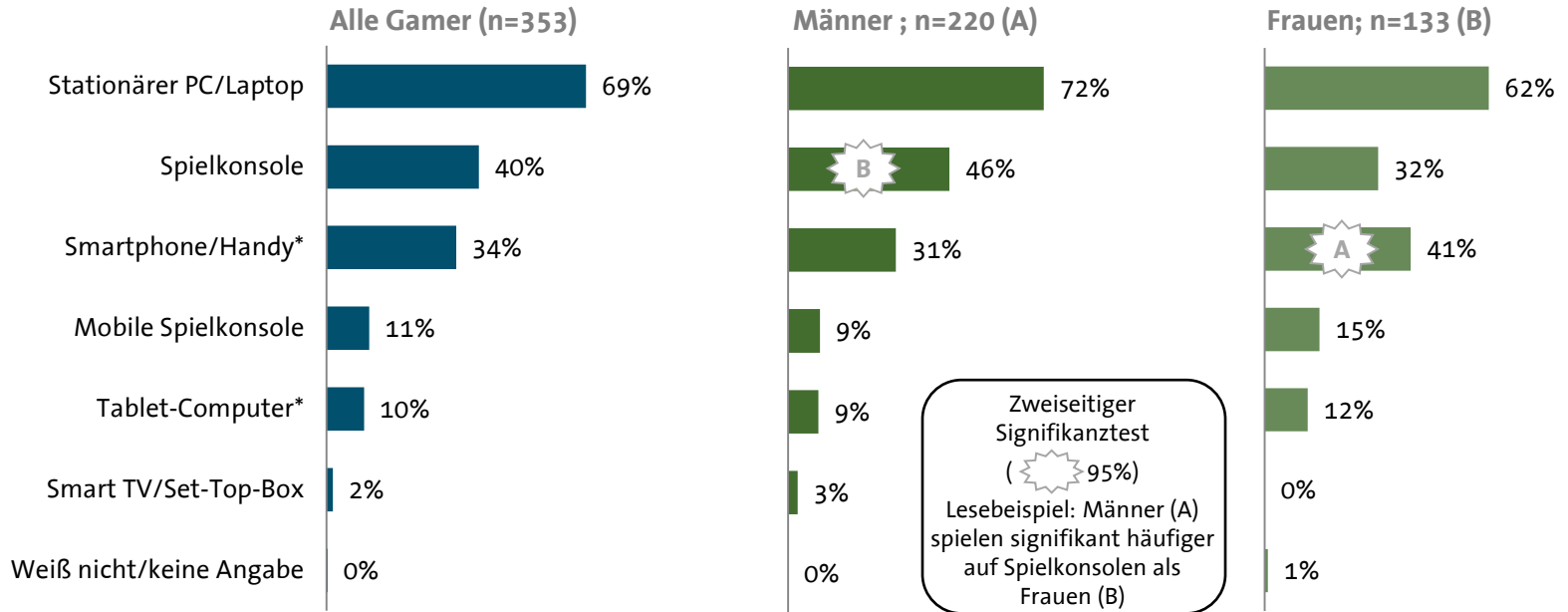
Basis: Alle Befragten ab 14 Jahren (n=1003); Hochrechnung auf 70,21 Mio. Personen; *Basis: Alle Befragten zwischen 14-64 Jahren (n=774); Hochrechnung auf 54,41 Mio. Personen

**Basis: Alle Befragten zwischen 14-64 Jahren, die das Internet in den letzten drei Monaten genutzt haben (n=724); Hochrechnung auf 48,65 Mio. Personen

***Basis: 23.020 Befragte ab 14 Jahren (Erhebung durch IFAK Institut, Ipsos und Media Markt Analysen); Hochrechnung auf 70,21 Mio. Personen

Am häufigsten werden der stationäre PC/Laptop, die Spielkonsole und das Smartphone zum Gaming verwendet.

Mit welchen der folgenden Geräte spielen Sie Video- oder Computer-Spiele? (Mehrfachnennungen möglich)

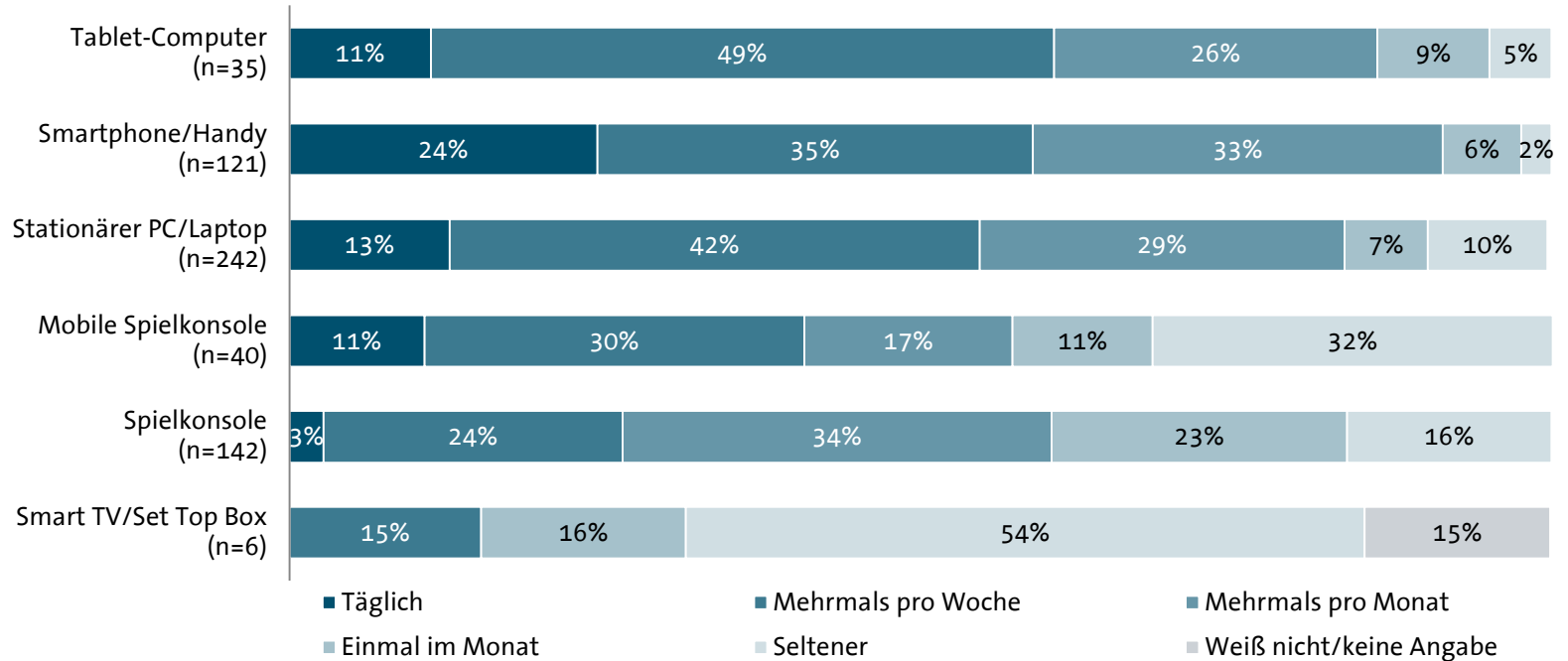


Basis: Alle befragten Gamer (n=353); Mehrfachnennungen in Prozent; Zweiseitiger Signifikanztest (95%): Buchstaben markieren signifikante Unterschiede zwischen den Gruppen;

* Mobile Internetnutzung 2013 (TNS Infratest): Im Januar 2013 besitzen 37 Prozent der befragten Deutschen ab 14 Jahren ein Smartphone und 13 Prozent ein Tablet (n=1.005)

Tablet-Computer und Smartphones werden häufiger als die anderen Geräte mehrmals pro Woche oder täglich zum Gaming verwendet.

Wie häufig spielen Sie mit den genannten Geräten Video- oder Computerspiele?



Basis: Alle befragten Gamer (n=353)

Rundungsbedingt ergeben die Summen nicht zwingend 100%

Inhalt

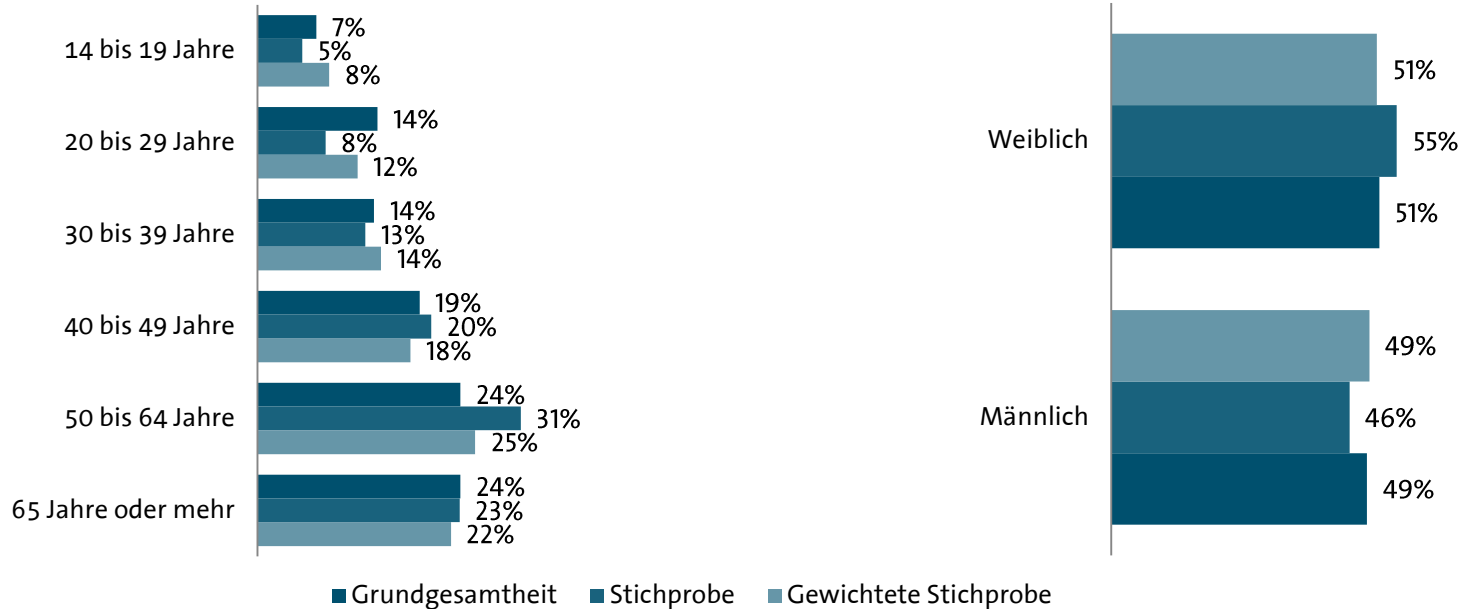
1. Zentrale Ergebnisse
2. Ergebnisse der telefonischen Befragung (CATI)
3. Untersuchungsdesign

Untersuchungsdesign telefonische Befragung (CATI)

- Erhebung: forsa Gesellschaft für Sozialforschung und statistische Analyse mbH
- Erhebungszeitraum: 14. bis 15. Januar 2013
- Grundgesamtheit: Deutschsprachige Personen ab 14 Jahren in Privathaushalten
- Stichprobe: 1.003 Befragte ab 14 Jahren, bevölkerungsrepräsentative Zufallsstichprobe
- Gewichtung: Nach Geschlecht und Alter repräsentative Gewichtung für deutschsprachige Personen ab 14 Jahren in Privathaushalten
- Statistische Fehlertoleranz: +/- 3 Prozentpunkte

Grundgesamtheit und Stichprobe telefonische Befragung (CATI)

Befragte Personen nach Geschlecht und Alter



Hinweis: Die vorgestellten Ergebnisse in dieser Präsentation wurden gewichtet, so dass sich ein nach Alter und Geschlecht repräsentatives Bild für die deutschsprachige Bevölkerung ab 14 Jahren in Privathaushalten ergibt; Quelle Grundgesamtheit: Statistisches Bundesamt

Ihre Ansprechpartner

Bitkom Research GmbH



Dr. Axel Pols

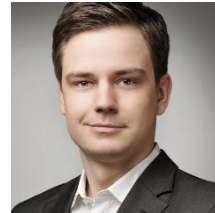
Geschäftsführer Bitkom Research GmbH
030.27576-120
a.pols@bitkom-research.de



Franz Grimm

Projektmanager Marktforschung
030.944002-60
f.grimm@bitkom-research.de

SponsorPay GmbH



Hannes Engler

Business Development Manager
030.6098555-17
hannes.engler@sponsorpay.com