

MILLIARDENMARKT GAMING

Potenzial, Herausforderung und Grenzen für Marken in einem kaum erschlossenen Segment

18. April 2023

© 2023 Ipsos. All rights reserved. Contains Ipsos' Confidential and Proprietary information and may not be disclosed or reproduced without the prior written consent of Ipsos.

GAME CHANGERS



WHY THIS MATTERS:

Social Media hat die meisten Unternehmen erreicht



Die aktuellen Challenges dort:

- Stand out
- Thump stop/ non skip
- Target Audience
- Differenzierung zwischen Kanälen

Generation Adblock

... wird schwer durch Online Werbung erreicht; auch nicht durch offline-Plakate

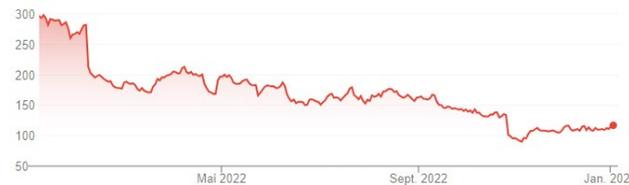


117,44 EUR

-179,41 (-60,44 %) ↓ im letzten Jahr

3. Jan., 17:35 MEZ • Haftungsausschluss

1 T. | 5 T. | 1 M. | 6 M. | YTD | 1 J. | 5 J. | Max.



Kaum gewonnen, schon zerronnen

... Social Media Kanäle sind volatile Angelegenheiten

No future Targeting

... IOS' AppTrack-Stopp; Google Sandbox & kommende EU-Richtlinie machen Targeting schwer

Darf „App“ deine Aktivitäten in Apps und auf Websites anderer Unternehmen erfassen?

Your data will be used to measure advertising efficiency.

App-Tracking ablehnen

Erlauben

SO, WHAT'S THE NEXT BIG THING?



Kontext & Qualität statt Targeting	Da Targeting schwieriger wird, rückt der Kontext von Werbung in den Fokus. Im Überangebot von Marken & Werbung wird vor allem Kontaktqualität der Werbung wichtig.
Digital Life	Home Office, Remote Jobs, Online Classes – das Leben digitalisiert sich, analoge Werbung erreicht Manche gar nicht mehr, lineares TV verschwindet, etc. Doch wo sind die Zielgruppen dann?
Orbit of Ideas	Metaverse, BeReal, NFTs, Social Listening, AI-Ads, Internet of Sense, AR/ VR/ MR, Web 3.0 – was ist das 'next big thing'?
The Lookout	Eine Antwort kann 'Gaming' sein. Heute gibt es einen realistischen Blick auf die Welt dazu.

**WIR SO:
»GAMING« ...**

UND EURE KÖPFE SO...

Viele, viele...

**...wirklich viele...
Klischees.**



**Zweite Idee:
die eigenen
Kinder!**





59%

der Deutschen spielen Computer- und Videospiele

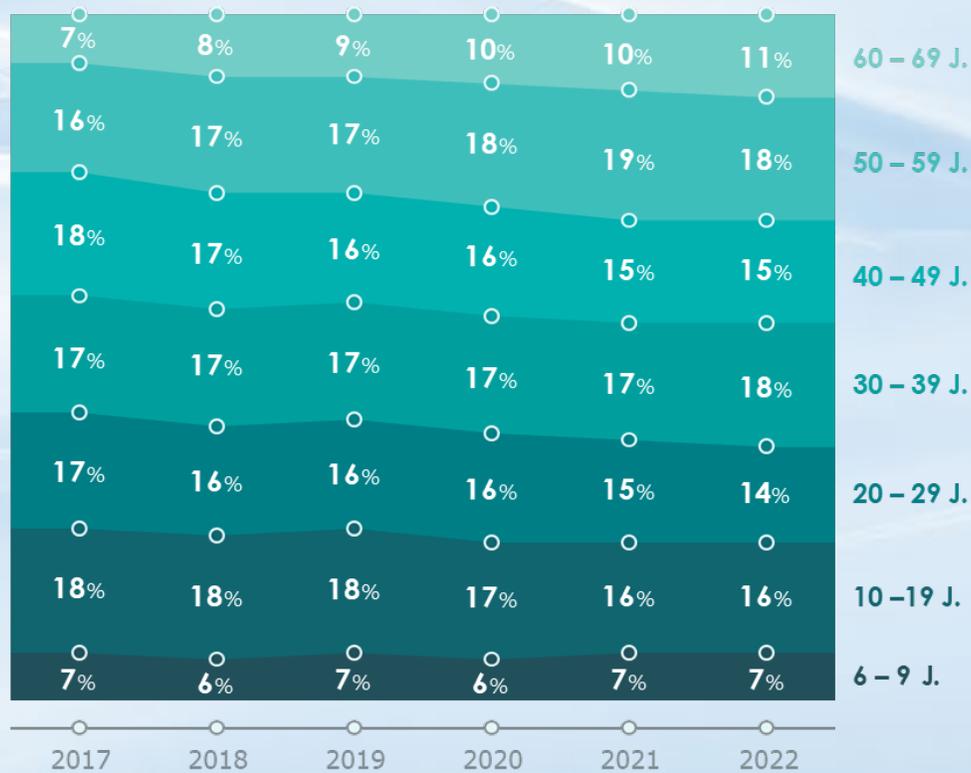
48%



52%



Spielerinnen und Spieler zwischen **50** und **69** Jahren machen rund **ein Drittel** der gesamten Spielerschaft in Deutschland aus.



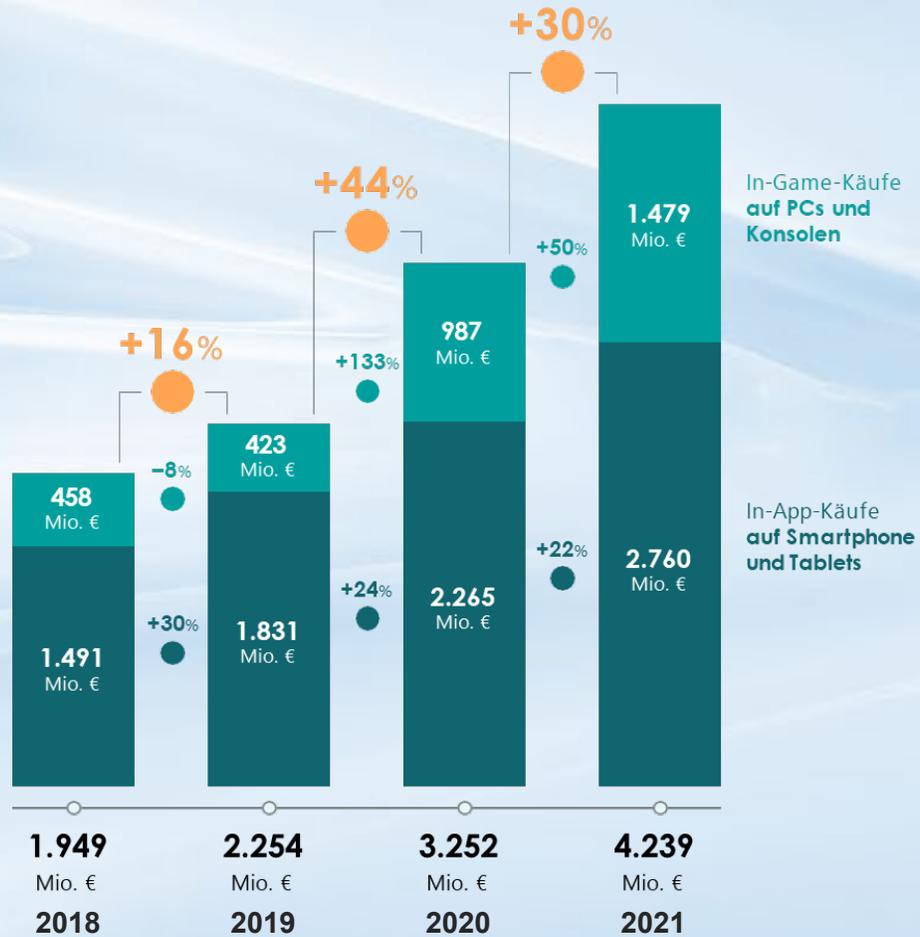
Durchschnittliches Alter



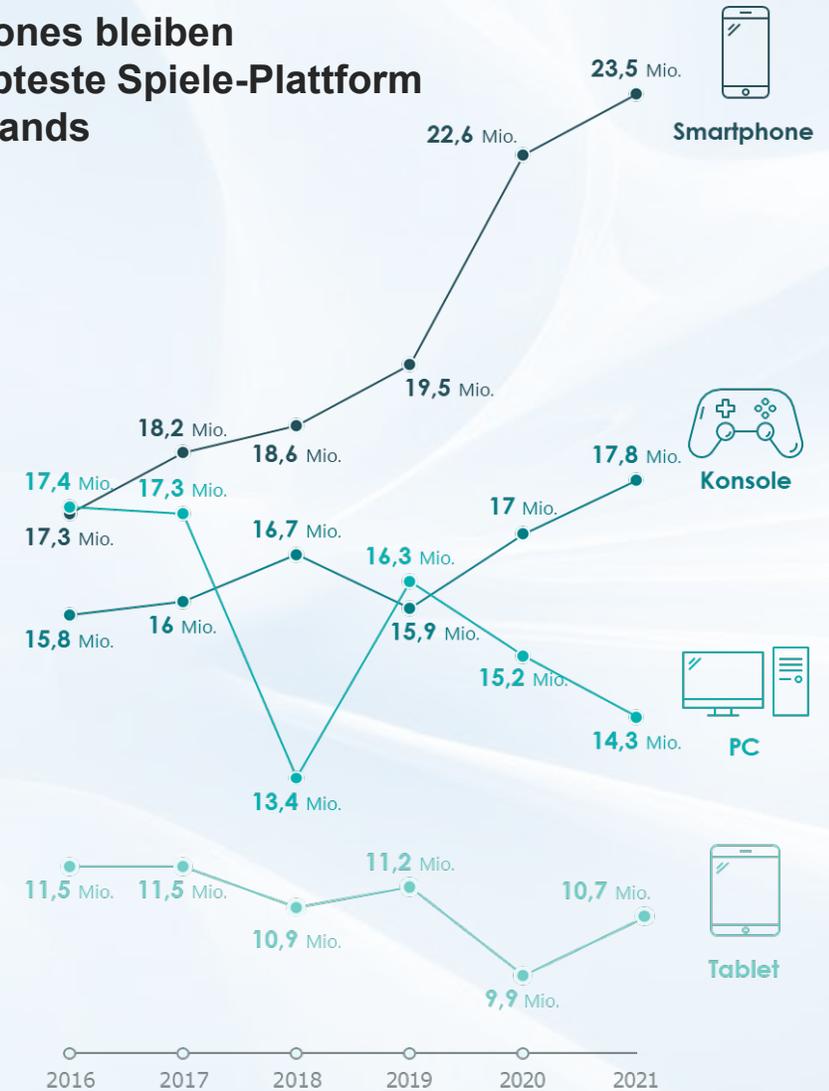
Quelle: [Jahresreport 2022 des Branchenverbandes game](#)



In-Game- und In-App-Käufe bleiben wichtiger Wachstumstreiber



Smartphones bleiben die beliebteste Spiele-Plattform Deutschlands

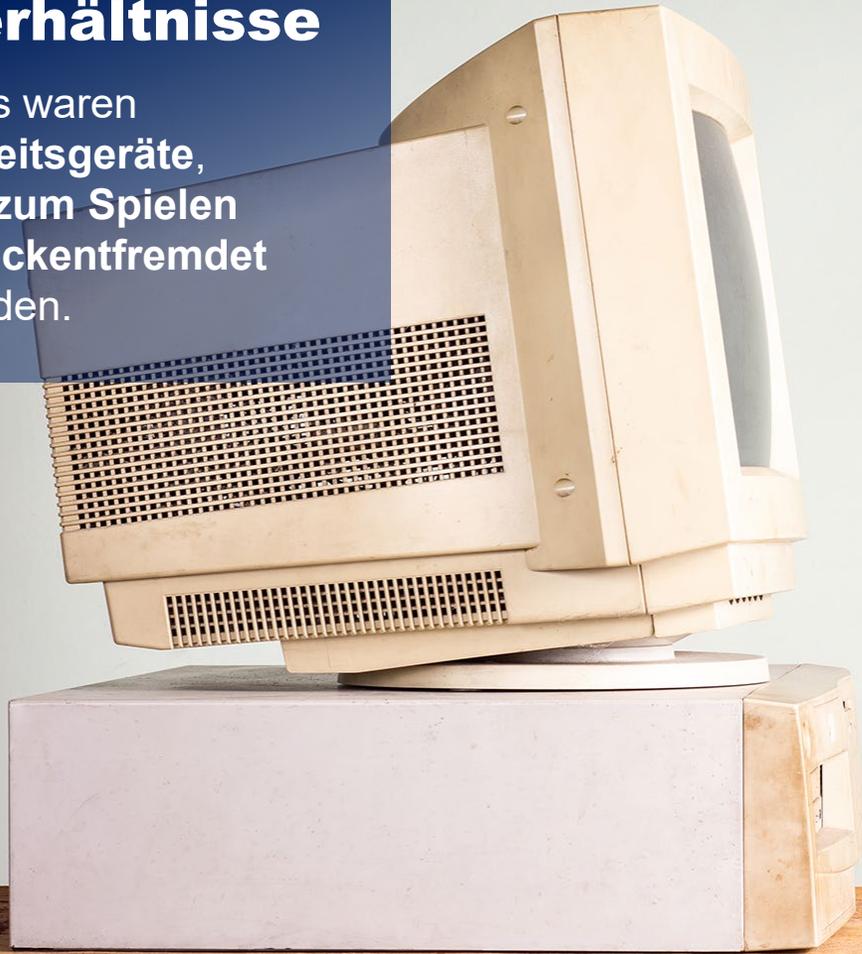


**... WAS IST
PASSIERT...?**

EIN TURN?

Alte Verhältnisse

PC's waren
Arbeitsgeräte,
die zum **Spielen**
zweckentfremdet
wurden.



Neue Verhältnisse

PCs, Smartphones,
Smart-TVs uvm. sind
Spielegeräte, die zum
Arbeiten zweckent-
fremdet werden.

KULTURPRÄGUNG DURCH GAMING

Virtual Reality



Smart Home



Firefox



Netflix' Squid Game



Kino



Aktienmarkt

GameStop

Subscription economy



LOADING...



**...STELL DIR VOR
DU WIRST SELBST
GAMER...**

Ein mal hin,
keine Spiele drin
!!!1!11

GAME OVER

real

Shop wählen



STEAM®



prime gaming

BILZZARD®
ENTERTAINMENT



Social Listening gibt es im Gaming seit 25 Jahren.



Willkommen zu den Steam-Diskussionen

Jeder ist eingeladen! Die Steam-Diskussionen sind für alle Benutzer, egal ob neu oder erfahren!

Suchen ist der Schlüssel! Benutzen Sie die Suchfunktion des Forums, bevor Sie eine Frage stellen, um zu sehen, ob das Thema schon behandelt wurde.

Zetteln Sie keinen Flame-War an! Wenn jemand ein Verhalten an den Tag legt, das dem Forum unzutraglich ist – Spammen, Leute beleidigen etc. – kontaktieren Sie einen der Forenmoderatoren oder melden Sie den jeweiligen Beitrag. Den beleidigenden Benutzer im Gegenzug zu beleidigen würde es nur noch schlimmer machen. Belästigungen werden nicht toleriert.



Steam-Foren

Spieleforen

Werkzeuge & Server

Steam-Foren

FORUM	LETZTER BEITRAG	DISKUSSIONEN
New to Steam	Vor 5 Minuten	129,589
Help and Tips	Vor 6 Minuten	556,125
Suggestions / Ideas	Vor 15 Minuten	73,452

LINKS & RESSOURCEN

[Diskussionsrichtlinien anzeigen](#)

[Moderatoren](#)

Hinweis: Die Administratoren/Moderatoren behalten sich das Recht vor, jederzeit jeglichen Inhalt zu verschieben, verändern oder zu löschen, wenn sie der Auffassung sind, dass jener unangebracht oder ungeeignet ist.

DISKUSSIONEN ZU STEAM-FUNKTIONEN

	Steam Trading Cards Group 376,427 Diskussionen
	Steam Client Beta 71,839 Diskussionen
	SteamVR 26,856 Diskussionen
	Steam Universe 14,441 Diskussionen
	Steam Community Market 13,029 Diskussionen

SPIELGENRE WÄHLEN

Shooter



Simulator



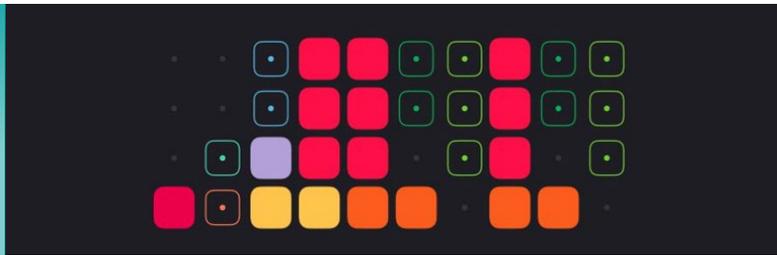
Role Play



Sandbox



Puzzle



Sport



**Multiplayer
Online Battle
Arena - MOBA**



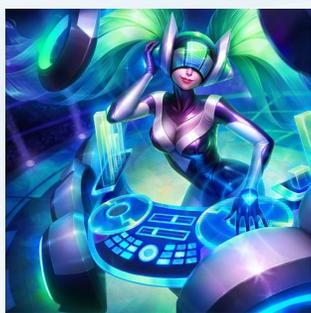
LOADING...



IN LEAGUE OF LEGENDS EINSTEIGEN...



**Komplexes
Sozialgefüge
auf Neben-
plattformen**



CA.100H SPÄTER...

league of legends tips

Alle Bilder News Videos

Ungefähr 1.720.000 Ergebnisse (0,56 Sekunden)



Twitch.tv

Januar 2021 verbringen User 2 Mrd. Stunden auf Facebook nur 439 Mio.

Kölnener Unternehmen, das Januar 2022 für 1 Mrd. \$ an Saudi Arabien (Savvy Gaming Group) verkauft wurde.



Teilen

**Sei Teil einer
Gaming-Liga!**

**Nur die NFL
(141 Mio.) hat
mehr Zuschauer
als ESport
(84 Mio.)**



WAS IST METAVERSE JETZT?

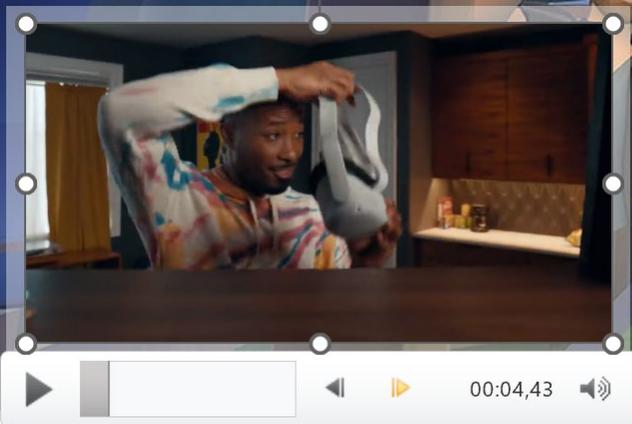


Meta-Versum



Metas' Metaverse Namens „Horizon“

250k monthly
active users





Meta-Versum



Gaming

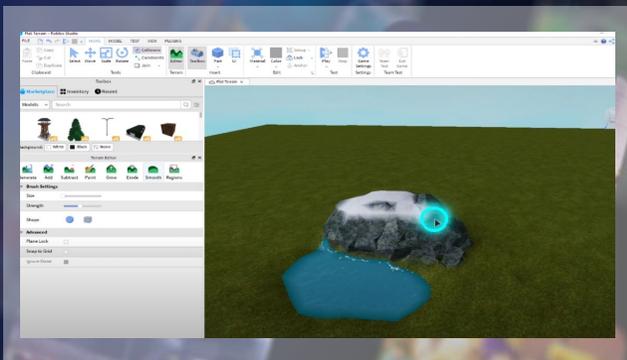
Serious

Marketplace

Roblox

A 202 Mio. Users Metaverse

ROBLOX



H&M's Loooptopia



HOW FAR GOT MARKETING AND GAMES?

**Streamer
Werbedeals**

**TimTheTatman
feat. Herman
Miller**



**Produkt-
innovation:**

**LOL-Franchise in
LEGO**

**LEAGUE^{of}
LEGENDS**

MINIFIGURES



**Produkt-
innovation:**

**Tag Heuers
Super Mario
Watch**



Produkt-
innovation:

Super Mario &
HARIBO



Jump 'n' yumm!



**Produkt-
innovation:**

**LEVLUP
Energy Drinks**





Sponsoring

Red Bull Baron Power Play

SKT 4-0 | 35.0k | 5 | 15 | 41.9k | 6 | FNC 2-2 | 3675 | Red Bull | BARON POWER PLAY RED 2:57 +1795 G

21:45

FNC Hylissang 10

FNC Bwipo 13

SKT Effort 12

FNC Nemesis 13

116

SKT Teddy 11

2019 WORLD CHAMPIONSHIP GROUP STAGE

27	0/3/3	154	500G	5/1/8	17
23	1/4/2	110	150G	3/0/10	25
15	1/3/1	201	400G	4/0/9	21
20	3/1/1	210	200G	1/0/7	11
49	0/4/3	31		2/4/8	34

CLID

BROXAH

oppo

Sponsoring

Red Bull Baron Power Play

SN
4-2
SUNING

3 43.6k

9 9 23:23

39.3k 1

G2
4-2

+1,574 SN

02:46



BARON POWER PLAY

← Tweet

Daryl
@Wingsofdeathx

Drive to victory brought to you by mercedes benz wtf is this??? LMAO

[Tweet übersetzen](#)

Gepostet von u/Mokumer vor 2 Jahren

Mercedes drive to victory!

Really Riot. Really?

I can't think of any other popular international sport that sells out this much to their sponsors. please don't.

33 % Upvotes

1 Kommentar Teilen Speichern Ausblenden Melden

BARON POWER PLAY
WITH



OFFICIAL PC & DISPLAY OF
WORLDS 2020

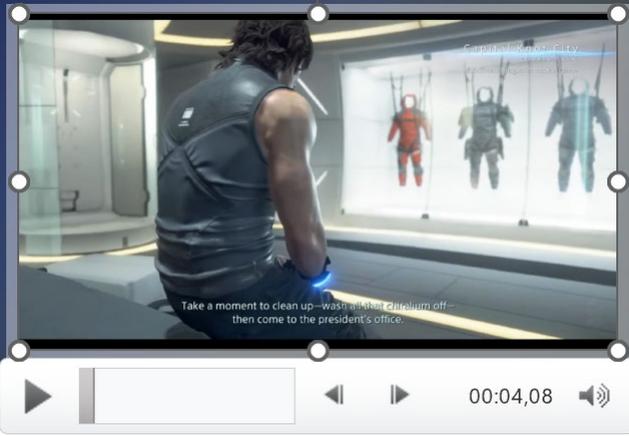
Product Placements

Mercedes in Mario Kart



Product Placements

Monster Energy & Death Stranding



Product Placements

SUBWAY in Uncharted 3

- Red Face Scarf
- Storm Face Scarf
- Subway Hat

Unlocked

Developer-XIV

Money \$1,000,000

MAX RANK

35

Select

Back

PARTY

35 Developer-XIV

FPS: 30.0

In-Game Advertisement

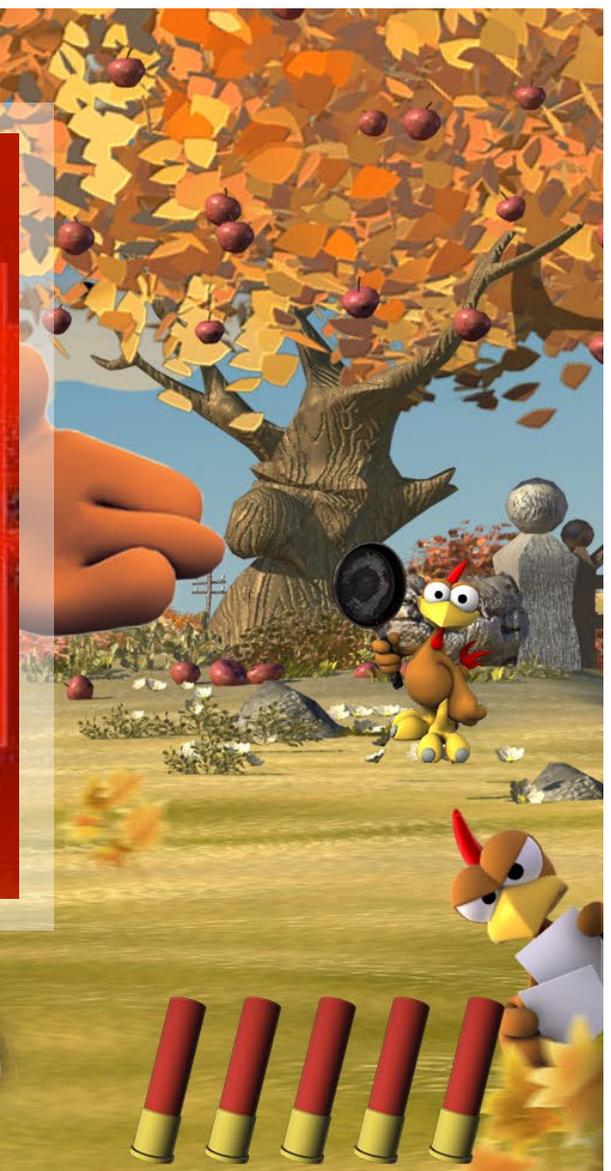
Obama feat.
NBA Live 08



Burnout Paradise und 16
weitere...

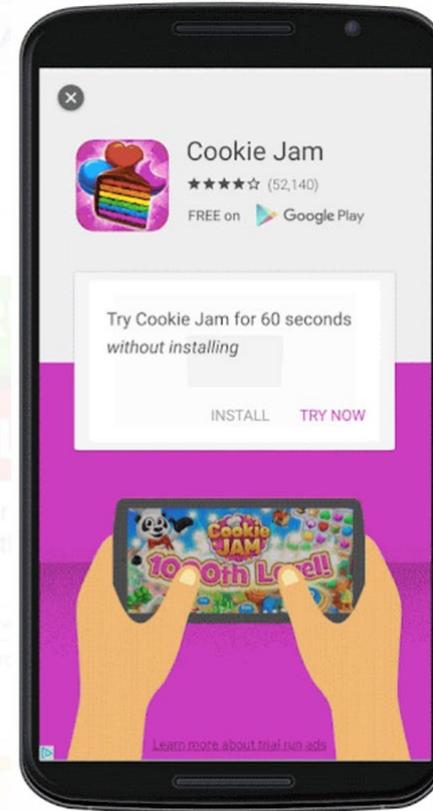
Ad-Game

Moorhuhn feat. Johnny Walker



In-Game Advertisement

Free 2 Play Advertisement



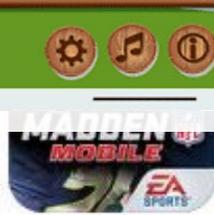
9. Candy Crush Soda Saga



10. Game of War - Fire Age



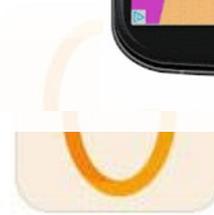
11. Clash of Clans



12. Madden NFL Mobile



13. Cooking Fever



14. Circle Games



15. Subway Surfers



16. 8 Ball Pool™ Games



Co-Creation

Fortnite & Nike LeBron 19



FORTNITE



In-Game-Events

**Fortnite & DJ
Marshmello:
11 Mio. Viewer**

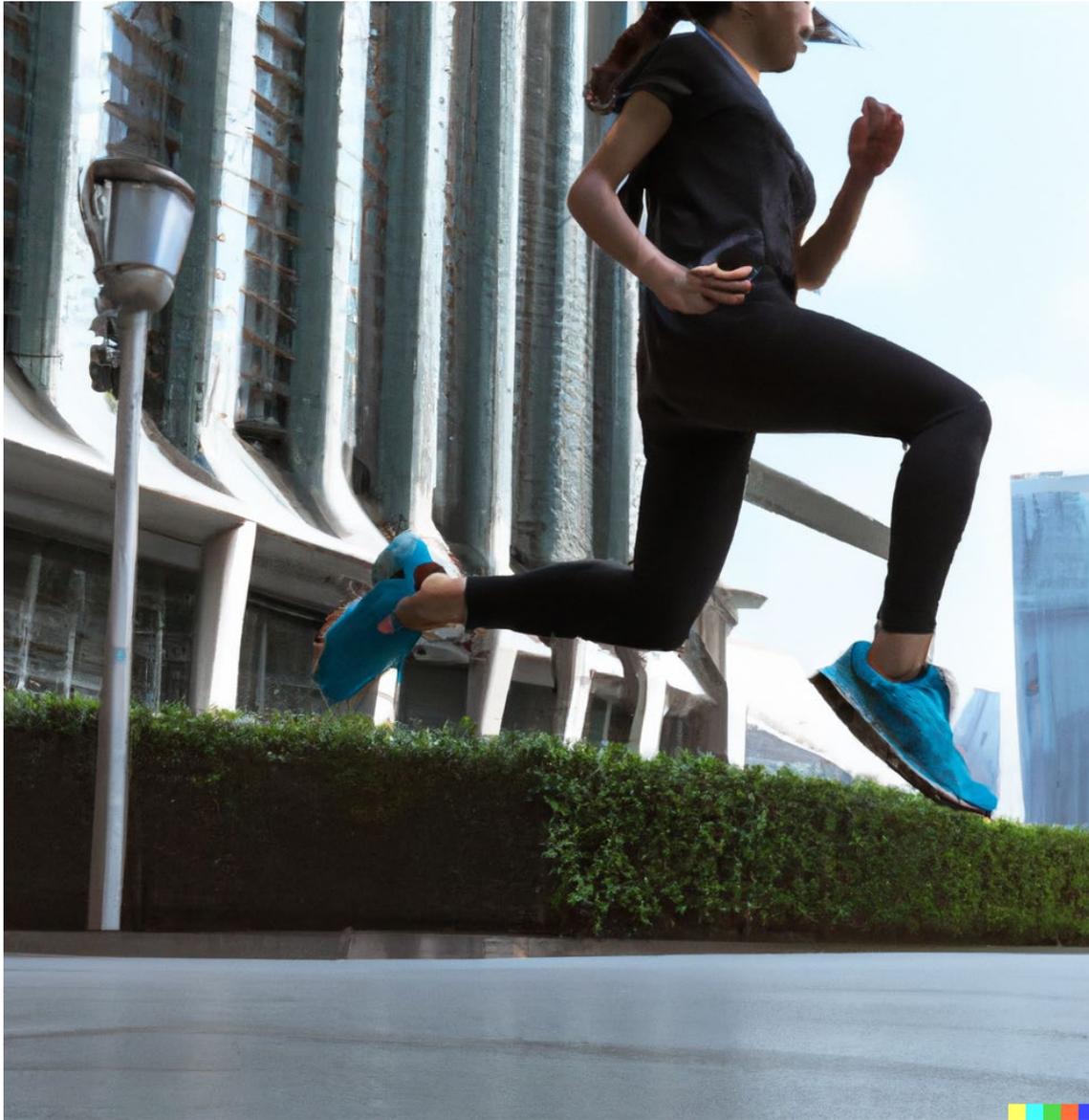


... UND JETZT?

GAMES UND MARKETING 2023, WAS KOMMT??



Tuchführung	Zunehmender Kontakt zwischen Entwicklern und Marketers. Suche nach gut integrierter Platzierung. Erste Pilotprojekte? Devcom 2023 überdenkt Öffnung. Gemeinsame Initiativen für auffallende, aber nicht-störende Werbung
Games sind Metaversa	Statt Wachstum von Decentraland, Horizon und co, werden Multiplayer-Gamingwelten weiter wachsen und Marktplatz für Events und Platzierung werden. Z.B. GTA5, Roblox, Fortnite.
Twitch, the new Youtube	Auf Youtube steigt das Werbevolumen, doch das Publikum sinkt. Wird Twitch das neue Youtube? Herausforderung wird die sinnhafte Integration in die Inhalte in Streamerlebenswelten
AI statt Handmade	Ab diesem Jahr werden Online-Werbungen weniger handgemacht. AI übernimmt Text und Design. Marken müssen lernen, Kontrolle über Ausgestaltung aus der Hand zu geben – für mehr Kontext & Individualisierung



CHATGBT, “CREATE AN ADVERTISEMENT FOR ADIDAS ULTRABOOST FOR INSTAGRAM”

“Take on the city in style and comfort with adidas Ultraboost shoes. With a sleek design and unmatched energy-returning cushioning, these shoes will keep you feeling and looking your best. Head to adidas.com to shop now or tap the link in our bio. #adidas #Ultraboost #running”

[DALL·E \(openai.com\)](https://openai.com)

[CHAT GBT\(openai.com\)](https://openai.com)

“A PHOTO OF A BILLBOARD WITH A MAN RUNNING IN ADIDAS SHOES IN STYLE OF CYBERPUNK 2077 IN CHINA TOWN DISTRICT”



... WAS MACHT IPSOS DA EIGENTLICH?

WAS HAT IPSOS MIT GAMING ZU TUN?



Europa-Daten von Ipsos	Der Gametrack ist das Datenquell der iSFE.  
Öffentliches Thema	Sind Lootboxen Glücksspiel? <u>Kindersicherheit</u> (Hatespeech, Prävention, USK)? Gesellschaftliche Einflüsse? 
Development	(Marken)Kern eines Spiels, Story Follow-Ups, Mechanik-Tests, Audience Understanding, globale Trends (<u>Beispiel Mobile-Gaming-Verhalten in der Pandemie</u>)
Other Industries	Kampagnen; Kanäle; Gamification; Zielgruppen, UX

... DANKE!

WELCOME TO IPSOS

GAME CHANGERS



IPSOS > 45 JAHRE FÜHREND IN DER MAFO



1975

von Didier Truchot
gegründet

#3

global und in
Deutschland

Mitarbeitende

18.000+ weltweit
550+ in Deutschland

75 Services

Die ganze Bandbreite von
Marktforschungsleistungen
in 18 Service Lines:



CONSUMERS &
BRANDS



CUSTOMERS &
EMPLOYEES



CITIZENS



DOCTORS &
PATIENTS

#1

Innovativster Marktforschungs-
Supplier von 700+ weltweit
(GRIT Report 2021)

200 Niederlassungen
in 90 Märkten

Deutschland:
Hamburg, Berlin, Frankfurt,
Nürnberg, München

UNSER KONTAKT FÜR FRAGEN RUND UM GAMING:



Janis Warncke

| Senior Research Executive

| janis.warncke@ipsos.com

| 030 3030645 7500

| +49 162 1060042

Janis Warncke ist Wirtschafts- (B.A.) und Medienpsychologe (M.A.). Schwerpunkte seiner Ausbildung lagen in tiefenpsychologisch fundierter Wirkungsforschung. Anschließend absolvierte er eine postgraduale Ausbildung zum psychologischen Intensivberater. Er sammelte Erfahrung in quantitativer sowie qualitativer Marktforschung u.a. bei Sasserath Munzinger Plus, ZweiEinheit, Forschungsbüro Kulms, A&B One und war selbst 6 Jahre in der Hochschullehre tätig sowie mit eigener Marktforschungsboutique Quer & Krumm.

Seit Mai 2021 ist Janis Warncke als Senior Research Executive bei Ipsos in Berlin. Seine methodischen Schwerpunkte liegen in Tiefeninterviews und Gruppendiskussionen. Inhaltlich arbeitet er in Themen Public Affairs, (öffentliche) Gesundheit sowie Medien und leitet im internationalen Austausch bei Ipsos Deutschland die Gaming-Initiative.

© 2022 Ipsos. All rights reserved. Contains Ipsos' Confidential and Proprietary information and may not be disclosed or reproduced without the prior written consent of Ipsos.

IMPRESSUM

Anbieter:

Ipsos GmbH

Postanschrift:

Sachsenstraße 6
20097 Hamburg

Kontakt:

Telefon: +49 (0)40 80 09 60
E-Mail: mailbox@ipsos.com

Vertreten durch:

Dr. Christoph Preuß, Geschäftsführer
Benjamin C. Page, Geschäftsführer

Eingetragen am:

Amtsgericht Hamburg
HRB 4607

Umsatzsteuer-Identifikationsnummer:

DE118554701

Verantwortlich für journalistisch-redaktionelle Inhalte ist:

Janis Warncke

Haftungsbeschränkung:

Unser Report kann Links zu externen Webseiten Dritter enthalten, auf deren Inhalte wir keinen Einfluss haben. Deshalb können wir für diese fremden Inhalte auch keine Gewähr übernehmen. Für die Inhalte der verlinkten Seiten ist stets der jeweilige Anbieter oder Betreiber der Seiten verantwortlich. Die verlinkten Seiten wurden zum Zeitpunkt der Verlinkung auf mögliche Rechtsverstöße überprüft. Rechtswidrige Inhalte waren zum Zeitpunkt der Verlinkung nicht erkennbar. Eine permanente inhaltliche Kontrolle der verlinkten Seiten ist jedoch ohne konkrete Anhaltspunkte einer Rechtsverletzung nicht zumutbar. Bei Bekanntwerden von Rechtsverletzungen werden wir derartige Links umgehend entfernen.