

En ny analys över svensk marknad och konsumtion från Mediavision

# E-sport & gaming 2016/17

Ute nu!

## Marknad i kraftig tillväxt

E-sport och gaming växer kraftigt just nu. En generation av ”digital natives” har en konsumtion av både spelande och e-sport/gaming-tittande som är mer utbrett än någonsin tidigare. I takt med att fler konsumenter tillkommer och betalningsviljan ökar, satsar också aktörerna allt hårdare. Spelen och tjänsterna förbättras, evenemangen blir fler och större, och de professionella spelarna tjänar allt mer. För att bättre förstå framväxten av svensk e-sport och gaming är svar på flertalet frågor nödvändiga:

- Hur fungerar marknaden?
- Vilka aktörer är framträdande?
- Hur ser konsumtionen ut?
  - Tittande och spelande?
  - Gaming jmf e-sport?



## Beställ idag – omedelbar leverans!

8 950 SEK + moms

Besök [mediavision.se](http://mediavision.se) eller maila [torbjorn.axelsson@mediavision.se](mailto:torbjorn.axelsson@mediavision.se).

Analysen är skriven på engelska och levereras digitalt (PDF) med personlig vattenstämpel. Tillkommande digitala kopior 1 250 SEK + moms.

Analysen presenterar en unik överblick av den svenska marknaden samt initierade konsumentinsikter och nyckeltal (inkl Danmark, Finland och Norge):

- Unik konsumentdata som täcker perioden 2015 till och med januari 2017.
- Ekosystem & aktörer; ledande aktörer, affärer, värdeskapande
- Tittande; tjänster, demografi, genrer, drivkrafter, gaming jmf e-sport
- Spelande; räckvidd & frekvens, plattformar, genrer, gaming jmf e-sport
- Betalningsgrad för tittande resp spelande
- E-sport jmf traditionell sport; tittande, demografi

Totalt 47 sidor med analys lättöverskådligt presenterat i text, tabeller och grafer.

**MEDIAVISION** 

Nybrogatan 7 11434 Stockholm +46 (0)8 528 090 90 [info@mediavision.se](mailto:info@mediavision.se) [www.mediavision.se](http://www.mediavision.se)