

## **E-Sport in Deutschland: 6 Prozent der Internet-User sehen sich E-Sport-Turniere an**

*Hootsuite-Studie ergibt: Mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung ist online. E-Sport und Gaming-Livestreams sind im weltweiten Vergleich in Deutschland unterrepräsentiert.*

**Hamburg, 27. November 2019** – E-Sport, Livestreams und Co. – die Studie „[Digital 2019 – Q3 Global Digital Statshot](#)“ von [Hootsuite](#), dem Marktführer für Social-Media-Management, und We Are Social, der weltweit agierenden Social-Media-Kreativagentur, bietet einen Überblick über den aktuellen Stand von Internet, Mobile sowie Social und analysiert gleichzeitig das weltweite Online-Gaming-Verhalten.

### **Internetnutzung: Mehr als die Hälfte der Weltbevölkerung ist online**

Die Studie zeigt, dass von der weltweiten Population (ca. 7,7 Milliarden Menschen) mehr als die Hälfte (knapp 4,3 Milliarden Menschen) inzwischen online ist. Davon zählen 3,5 Milliarden zu den aktiven Social Media Usern, ca. 5,12 Milliarden Menschen sind mobil im Netz unterwegs.

### **Chinesen schauen weltweit am meisten E-Sport-Turniere**

Weltweit sehen sich 22 Prozent der Internet-User regelmäßig E-Sport-Turniere an. Die Chinesen sind hier mit 40 Prozent die Heavy User in Sachen E-Sport. Gefolgt von Vietnam (33 Prozent) und den Philippinen (29 Prozent). Deutschland ist in diesem Bereich deutlich weiter hinten angesiedelt: Lediglich 6 Prozent der Internet-User zwischen 16 und 24 (32 Prozent), 25 und 34 Jahren (30 Prozent) sowie zwischen 55 und 64 Jahren (6 Prozent) interessieren sich für elektronischen Sport. Schlusslichter, mit nur 5 Prozent der Internet-User, sind Australien, Österreich, die Schweiz und die Niederlande.

Zum Vergleich: Konventionelle Sportarten werden in allen Altersklassen relativ ausgeglichen angesehen: Die Studie verzeichnet hier 31 Prozent bei den 16- bis 24-Jährigen und sogar 34 Prozent bei den 55- bis 64-jährigen Internet-Usern.

### **Gaming-Livestreams in Deutschland deutlich beliebter**

Gaming-Livestreams sind mit 29 Prozent nicht nur bei den Usern weltweit beliebter, sondern auch bei den Deutschen. Hier sehen 12 Prozent gerne anderen Gamern live beim Zocken zu. Auf den Philippinen und in Indonesien sind es sogar 49 bzw. 40 Prozent aller Internet-User. Die letzten Plätze belegen Belgien (10 Prozent), Österreich (9 Prozent) und die Schweiz (8 Prozent). Insgesamt sehen 44 Prozent der 16- bis 24-Jährigen und 37 Prozent der 25- bis 34-Jährigen Gaming-Livestreams.

„Die Studienergebnisse zeigen, dass im Vergleich zu anderen Ländern Gaming-Livestreams und E-Sport in Deutschland weniger Anklang finden. In diesen Bereichen fühlen sich hauptsächlich Jugendliche und junge

Erwachsene heimisch. Je älter die User werden, desto eher steigt die Wahrscheinlichkeit, dass sie herkömmliche Sportarten bevorzugen“, kommentiert Penny Wilson, CMO von Hootsuite.

### **Über die Studie**

Die neue Ausgabe der Erhebung zu Digitaltrends und der Social-Media-Nutzung analysierte unter anderem auch das Online-Gaming-Verhalten in 230 Ländern und Regionen. Die Zahl der deutschen Internet-User ist im Vergleich zur letzten Erhebung unverändert geblieben: Derzeit sind nach wie vor rund 79,13 Millionen Deutsche regelmäßig online, weltweit sind es 4,34 Milliarden Internet-User.

**Die komplette Studie „Digital 2019 – Q3 Global Digital Statshot“ von We Are Social und Hootsuite auf Englisch finden Sie hier: <https://hootsuite.com/pages/digital-in-2019#accordion-148291>**

### **Über Hootsuite**

Hootsuite ist die am meisten verwendete Social-Media-Management-Plattform mit weltweit über 18 Millionen Nutzern. Gegründet wurde das Unternehmen 2008 von Ryan Holmes in Vancouver, Kanada. Hootsuite ist heute an 12 internationalen Standorten mit knapp 1.000 Mitarbeitern vertreten. Die Plattform liefert zentral Content aus, misst und analysiert Social-Media-Aktivitäten in Echtzeit und ist um über 250 Business-Applikationen wie Salesforce oder Adobe erweiterbar. Das intuitive Dashboard ermöglicht das einfache Handling von zahlreichen sozialen Netzwerken, darunter Facebook, Twitter, LinkedIn, Pinterest, YouTube, Instagram, WeChat und Wordpress und kann auf die spezifischen Erfordernisse von Unternehmen angepasst werden. So bauen Anwender Kundenbeziehungen auf, analysieren die Bedürfnisse des Marktes und steigern ihren Umsatz.

Weitere Informationen unter <https://hootsuite.com/de/>