

*Digital Trend Outlook 2018:  
eSport – Warten auf die  
Revolution?  
Die Stimme der Nutzer*

August 2018



# eSport 2018

**Definition:** In der vorliegenden Präsentation definieren wir eSport als das kompetitive und organisierte Spielen von Computer- und Konsolenspielen auf professionellem und semi-professionellem Niveau.

Unter eSport-Events ist ein Live Event zu verstehen, das man vor Ort besucht, und das entweder im Stadion stattfindet oder Teil einer größeren Veranstaltung ist (z. B. Gamescom).



## Zusammenfassung



## Ergebnisse

Zuschauerstatistik Events



Sponsorenpräsenz



Zahlungsbereitschaft



Fanartikel



Besuchtererwartungen



Virtual Reality



## Über die Studie



# Die Stimme der Nutzer: Ein Publikum mit hoher Fanentreue

eSport-Fans schätzen Live-Events. Gegenüber dem Sponsoring zeigen sie ein hohes Maß an Offenheit – das ist eine große Chance für alle Akteure im eSport-Ökosystem.



**eSport-Fans sind treu:** Wer einmal ein Live-Event verfolgt hat, will immer wieder dorthin: 93 % der Besucher planen, ein weiteres eSport-Event zu besuchen. ➤



**Nicht jeder eifert dem Profi nach:** Wer die Spiele schaut, spielt auch selbst? Nicht unbedingt. Rund 35 % der Zuschauer begeistern sich zwar dafür, spielen aber nicht selbst. Dennoch haben Live-Veranstaltungen das Potenzial, aus Fans Amateurspieler zu machen – gerade für die Spielehersteller sind die Events auch eine gute Werbepattform. ➤



**Das Interesse an Live-Events wird deutlich steigen:** Nur etwa jeder fünfte Studienteilnehmer gibt an, definitiv kein Interesse an Live-Events zu haben. Diese Gruppe begründet ihr Desinteresse damit, dass sie eSport nicht als richtigen Sport betrachtet. Mit der Anerkennung des eSports als Sportart durch die Bundesregierung wird die Akzeptanz deutlich steigen – und damit auch das Interesse an Live-Events. ➤



**eSport mit Zukunftsperspektive:** Ein hohes Zukunftspotenzial hat die Zielgruppe der heute 14- bis 19-Jährigen: Diese Generation ist sehr an eSport-Events interessiert ➤ und zeigt eine überdurchschnittlich große Ausgabebereitschaft bei allen Arten von Tickets, wenn die Qualität der Veranstaltung stimmt. ➤



**Gruppen- und Familientickets gefragt:** Live-Events sind Gemeinschaftsevents – jüngere Fans besuchen sie gern mit Freunden, ältere mit Familie. Entsprechend kann es für die Veranstalter sinnvoll sein, Gruppen- und Familientickets einzuführen. ➤



**Sponsoren willkommen:** Sponsoring wird von den Fans sehr geschätzt: 86 % der Studienteilnehmer begrüßen das Engagement von Sponsoren in der eSport-Branche. ➤



**Merchandising lohnt sich:** Die Verbundenheit der eSport-Fans mit den Teams und Spielern zeigt sich in einer hohen Kaufbereitschaft: 71 % lassen sich auf eSport-Events für den Kauf von Fanartikeln inspirieren. 28 % der Befragten zeigen eine Präferenz für den stationären Kauf bei eSport-Events und weitere 28 % würden lieber online kaufen. ➤



**Virtual Reality ist noch Zukunftsmusik:** Bei Live-Events spielen Virtual-Reality-Anwendungen derzeit nur für 38 % der Befragten eine Rolle. Das kann sich in Zukunft mit der Weiterentwicklung der Technologien jedoch ändern. ➤



# Schauen Sie sich eSport-Events an?

(z.B. League of Legends World Championship, The International 2018, FIFA eWorld CUP)



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>1022</b>	<b>101</b>	<b>332</b>	<b>324</b>	<b>265</b>	<b>501</b>	<b>521</b>
<b>Ich schaue eSport-Events auf Internet-/Streamingplattformen. (z. B.: Twitch)</b>	<b>32,0%</b>	47,5%	39,5%	31,5%	17,4%	41,5%	22,8%
<b>Ich schaue eSport-Events im Free-TV.</b>	<b>24,4%</b>	23,8%	24,1%	25,3%	23,8%	27,7%	21,1%
<b>Ich schaue eSport-Events im Pay-TV.</b>	<b>10,0%</b>	8,9%	9,6%	9,9%	10,9%	9,6%	10,4%
<b>Ich habe eSport-Events bereits live vor Ort verfolgt (z. B. bei ESL One, Messe oder Festivals).</b>	<b>16,9%</b>	23,8%	20,8%	14,8%	12,1%	20,0%	14,0%
Ich schaue keine eSport-Events, aber habe bereits von eSports gehört.	54,7%	42,6%	50,6%	56,5%	62,3%	45,5%	63,5%
Ich schaue keine eSport-Events, könnte es mir aber in Zukunft vorstellen.	23,9%	17,8%	20,8%	24,1%	29,8%	21,6%	26,1%
Mehrfachnennungen möglich							



# Spielen Sie die Spiele, die Sie schauen, auch selbst?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	430	57	153	133	87	260	170
<b>Ja, die Spiele, die ich schaue, spiele ich auch selbst.</b>	<b>65,4%</b>	<b>75,4%</b>	<b>66,0%</b>	<b>69,2%</b>	<b>51,7%</b>	<b>76,5%</b>	<b>48,2%</b>
<b>Nein. Aber durch das Zuschauen ist mein Interesse am Spiel geweckt.</b>	<b>20,0%</b>	<b>10,5%</b>	<b>20,3%</b>	<b>18,8%</b>	<b>27,6%</b>	<b>12,7%</b>	<b>31,2%</b>
Nein. Mir fehlt die Zeit dazu.	9,8%	12,3%	8,5%	9,8%	10,3%	6,5%	14,7%
Nein. Mir fehlen die finanziellen Mittel dazu.	1,4%	1,8%	1,3%	0,8%	2,3%	0,8%	2,4%
Nein. Mir fehlen die technischen Mittel (Internetzugang und/oder eine gute Internetgeschwindigkeit) dazu.	0,2%	0,0%	0,0%	0,0%	1,2%	0,0%	0,6%
Nein. Das Spielen reizt mich nicht so sehr; ich schaue lieber zu.	3,3%	0,0%	3,9%	1,5%	6,9%	3,5%	2,9%
<b>Einfachnennung</b>							

# An welchen eSport-Events nahmen Sie teil?

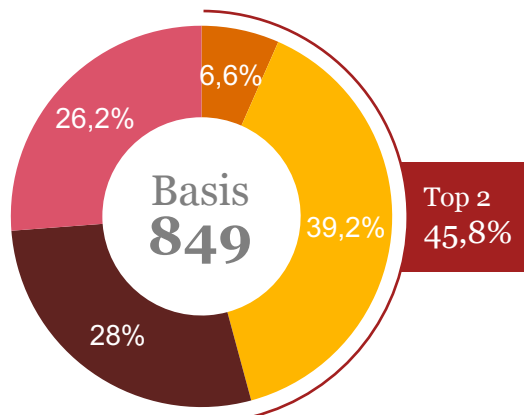


Die Top 6 Ergebnisse	Gesamt
Basis	173
<b>Gamescom</b>	<b>53,2%</b>
<b>FIFA eWorld Cup</b>	<b>30,6%</b>
<b>ESL One Cologne</b>	<b>25,4%</b>
<b>League of Legends World Championship</b>	<b>19,1%</b>
<b>DreamHack Leipzig</b>	<b>15,6%</b>
<b>ESL One Hamburg</b>	<b>15,0%</b>

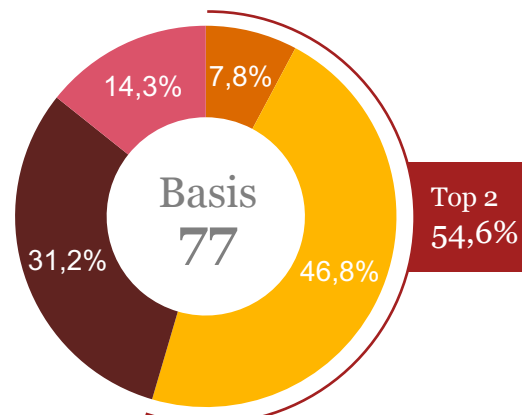




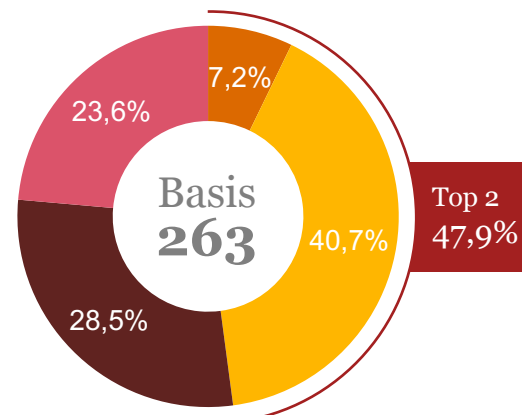
# Könnten Sie sich vorstellen, ein eSport-Event live vor Ort anzuschauen?



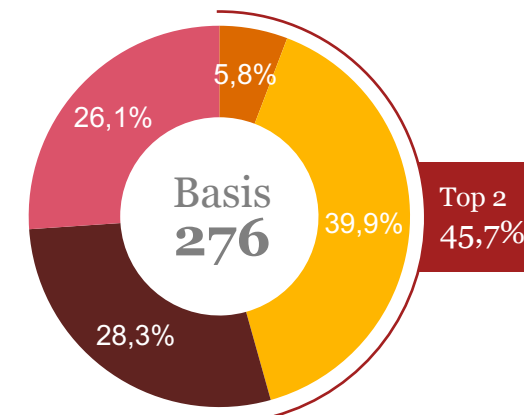
Gesamt



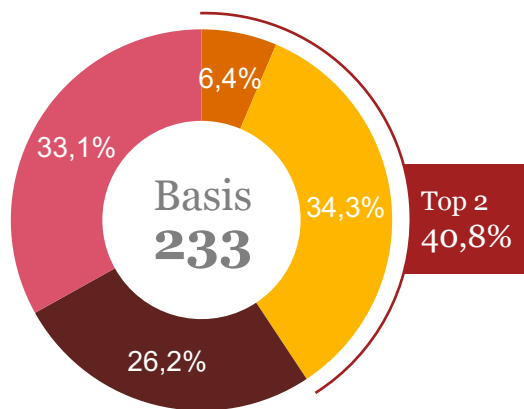
14 bis 19 Jahre



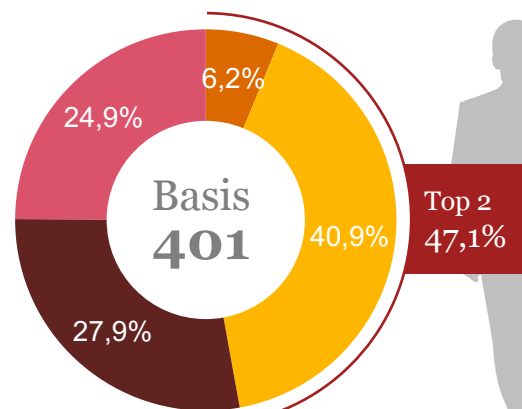
20 bis 29 Jahre



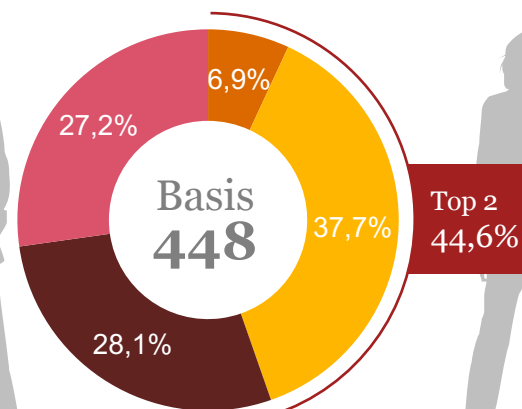
30 bis 39 Jahre



40 bis 50 Jahre



Männer

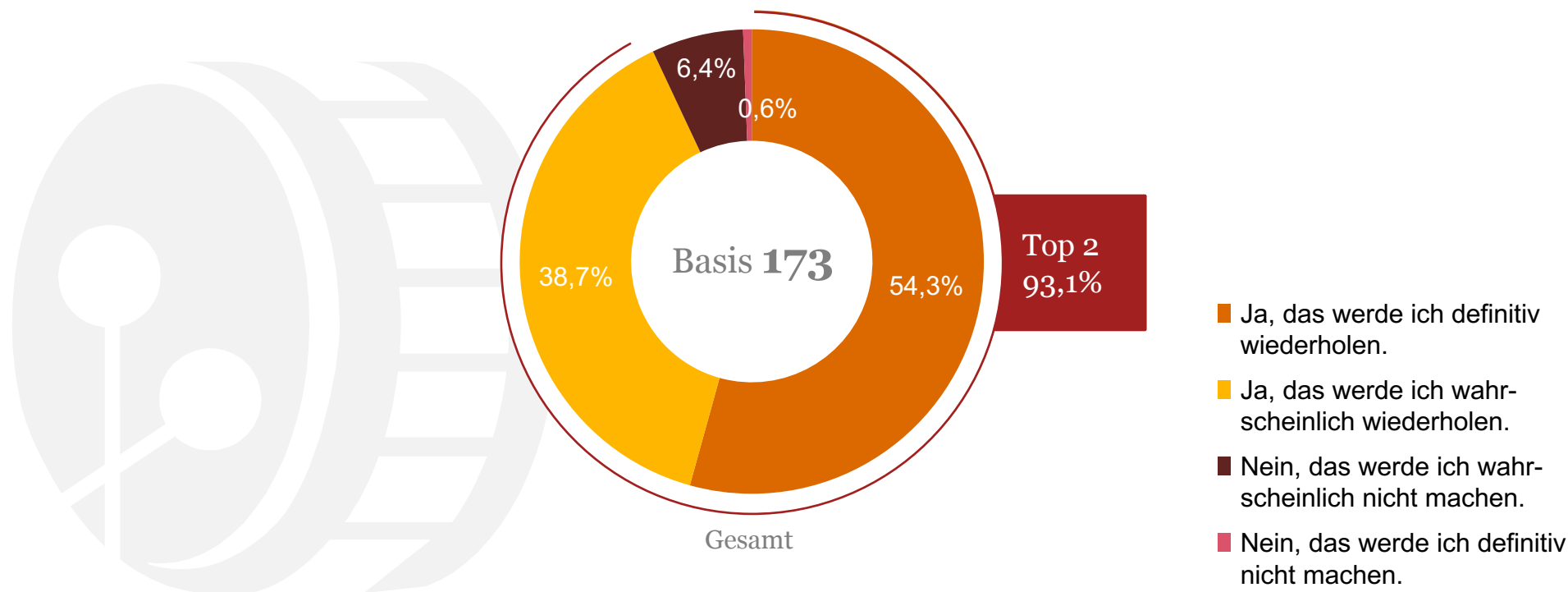


Frauen

- Ja, das werde ich definitiv machen.
- Ja, das könnte ich mir vorstellen.
- Nein, das werde ich wahrscheinlich nicht machen.
- Nein, das werde ich definitiv nicht machen.



# *Könnten Sie sich vorstellen, nochmal ein eSport-Event live vor Ort anzuschauen?*





# Warum? Was ist der Grund dafür?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>472</b>	<b>36</b>	<b>144</b>	<b>152</b>	<b>140</b>	<b>218</b>	<b>254</b>
<b>Weil eSport kein richtiger Sport ist.</b>	<b>62,5%</b>	38,9%	62,5%	63,2%	67,9%	59,6%	65,0%
Weil die Ticketpreise zu teuer sind.	23,7%	41,7%	25,0%	21,1%	20,7%	22,9%	24,4%
Weil es zu weit von meinem Wohnort ist. Ich brauche zu viel Zeit für die Anreise.	17,8%	25,0%	16,0%	19,1%	16,4%	20,6%	15,4%
Weil die Anreise zum eSport-Event zu teuer ist.	17,0%	33,3%	18,1%	12,5%	16,4%	18,4%	15,8%
Weil die Übernachtungsmöglichkeiten zu teuer sind.	14,8%	22,2%	18,1%	11,2%	13,6%	15,1%	14,6%
Weil ich vor einem Event nicht genügend Informationen erhalten habe (z. B. zu spät erfahren habe, dass das Event stattgefunden hat)	11,2%	19,4%	11,1%	9,2%	11,4%	10,1%	12,2%
Weil die Verpflegung vor Ort zu teuer ist.	8,1%	13,9%	9,0%	5,9%	7,9%	6,4%	9,5%
Weil ich nicht alleine gehen will.	7,6%	5,6%	9,0%	6,6%	7,9%	9,2%	6,3%
Weil mein Lieblingsspiel nicht gespielt wird.	6,8%	5,6%	10,4%	7,9%	2,1%	6,4%	7,1%
Weil mein Lieblingsteam nicht vertreten ist.	1,7%	2,8%	2,1%	1,3%	1,4%	3,2%	0,4%
Mehrfachnennungen möglich							

# Wie viel Geld würden Sie für die folgenden Tickets eines eSport-Events ausgeben?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>550</b>	<b>65</b>	<b>188</b>	<b>172</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>267</b>
Maximal 15€	63,3%	46,2%	61,2%	70,9%	64,8%	64,0%	62,6%
Maximal 35€	24,0%	32,3%	28,2%	18,0%	21,6%	24,7%	23,2%
Maximal 50€	9,8%	15,4%	6,9%	8,7%	12,8%	8,5%	11,2%
Maximal 100€	0,9%	3,1%	1,1%	0,6%	0,0%	0,7%	1,1%
Über 100€. Der Preis ist für mich zweitrangig, wenn die Qualität der Veranstaltung stimmt.	2,0%	3,1%	2,7%	1,7%	0,8%	2,1%	1,9%
<b>Einfachnennung</b>							

**Tagesticket**



# Wie viel Geld würden Sie für die folgenden Tickets eines eSport-Events ausgeben?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>550</b>	<b>65</b>	<b>188</b>	<b>172</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>267</b>
Maximal 15€	11,1%	12,3%	7,5%	14,5%	11,2%	9,5%	12,7%
Maximal 35€	41,6%	27,7%	37,8%	47,1%	47,2%	43,1%	40,1%
Maximal 50€	30,7%	30,8%	37,8%	25,0%	28,0%	32,2%	29,2%
Maximal 100€	12,9%	21,5%	12,8%	9,9%	12,8%	12,0%	13,9%
Über 100€. Der Preis ist für mich zweitrangig, wenn die Qualität der Veranstaltung stimmt.	3,6%	7,7%	4,3%	3,5%	0,8%	3,2%	4,1%
Einfachnennung							

**3-Tages-Pass**



# Wie viel Geld würden Sie für die folgenden Tickets eines eSport-Events ausgeben?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
Basis	550	65	188	172	125	283	267
Maximal 15€	7,3%	4,6%	4,8%	9,3%	9,6%	5,3%	9,4%
Maximal 35€	12,2%	7,7%	8,5%	16,9%	13,6%	14,5%	9,7%
Maximal 50€	36,4%	29,2%	39,9%	35,5%	36,0%	35,0%	37,8%
Maximal 100€	30,7%	35,4%	34,6%	23,3%	32,8%	33,2%	28,1%
Über 100€. Der Preis ist für mich zweitrangig, wenn die Qualität der Veranstaltung stimmt.	13,5%	23,1%	12,2%	15,1%	8,0%	12,0%	15,0%
Einfachnennung							

**VIP Ticket**



# Wie viel Geld würden Sie für die folgenden Tickets eines eSport-Events ausgeben?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
Basis	550	65	188	172	125	283	267
Tagesticket	63,3%	46,2%	61,2%	70,9%	64,8%	64,0%	62,6%
3-Tages-Pass	11,1%	12,3%	7,5%	14,5%	11,2%	9,5%	12,7%
VIP Ticket	7,3%	4,6%	4,8%	9,3%	9,6%	5,3%	9,4%
Total	81,6%	63,1%	73,4%	94,8%	85,6%	78,8%	84,6%

Übersicht max. 15 €



# Was ist für Sie bei einem Besuch eines eSport-Events ausschlaggebend?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>550</b>	<b>65</b>	<b>188</b>	<b>172</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>267</b>
<b>Ein attraktives Rahmenprogramm (z. B. Konzerte/Shows, Messe, Fanartikel etc.)</b>	<b>50,6%</b>	49,2%	52,1%	51,2%	48,0%	46,3%	55,1%
<b>Niedrige Ticketpreise (weniger als 35€).</b>	<b>50,6%</b>	44,6%	52,1%	55,2%	44,8%	50,9%	50,2%
Stimmung erleben und Fangefühle ausleben.	48,2%	69,2%	49,5%	37,8%	49,6%	44,5%	52,1%
Ein reibungsloser Organisationsablauf (Keine langen Schlangen, keine Verzögerung von Spielen etc.)	44,9%	56,9%	48,4%	37,8%	43,2%	41,7%	48,3%
Gute Verkehrsanbindung (Parkplätze, Zuganbindung etc.).	44,2%	52,3%	42,6%	36,1%	53,6%	43,8%	44,6%
<b>Dass meine Freunde mit mir dort hin gehen.</b>	<b>41,8%</b>	55,4%	43,6%	41,3%	32,8%	42,1%	41,6%
Günstige Verpflegung vor Ort.	40,4%	60,0%	42,0%	34,9%	35,2%	42,8%	37,8%
Eine kurze Distanz zum Veranstaltungsort (weniger als 200 Kilometer).	39,6%	35,4%	40,4%	39,5%	40,8%	38,2%	41,2%
Ein Spiel, das man bereits spielt, live miterleben.	38,0%	41,5%	39,9%	39,0%	32,0%	48,1%	27,3%
Günstige Übernachtungsmöglichkeiten (bei mehrtägigen Events).	36,6%	47,7%	41,0%	27,9%	36,0%	35,7%	37,5%
Ein Spiel, das man bereits schaut (Streaming, TV etc.), live miterleben.	21,5%	26,2%	24,5%	20,4%	16,0%	24,0%	18,7%
<b>Dass meine Familie mit mir dort hin geht.</b>	<b>14,4%</b>	9,2%	8,5%	16,3%	23,2%	11,3%	17,6%

Mehrfachnennungen möglich

# Was erwarten Sie außerdem von einem eSport-Event?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>550</b>	<b>65</b>	<b>188</b>	<b>172</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>267</b>
<b>Werbegeschenke von Sponsoren.</b>	<b>53,5%</b>	60,0%	59,0%	46,5%	51,2%	53,0%	53,9%
<b>(Exklusive) Neuigkeiten vom Spielehersteller oder der Industrie.</b>	<b>49,8%</b>	44,6%	50,5%	47,7%	54,4%	49,5%	50,2%
<b>Ich möchte nette Leute kennen lernen/ neue Kontakte knüpfen.</b>	<b>46,0%</b>	38,5%	46,8%	41,3%	55,2%	46,3%	45,7%
<b>Vielfalt und Auswahl an Fanartikeln.</b>	<b>40,9%</b>	60,0%	41,0%	32,0%	43,2%	41,7%	40,1%
Live-Musik.	35,3%	46,2%	29,8%	39,0%	32,8%	32,9%	37,8%
Cosplay. (Bspw. das Sich-Verkleiden als Spielfigur)	26,2%	27,7%	37,2%	20,9%	16,0%	25,4%	27,0%
Gewinnspiele.	39,6%	55,4%	36,2%	43,0%	32,0%	39,9%	39,3%
Virtual Reality Anwendungen.	38,4%	36,9%	42,0%	31,4%	43,2%	37,1%	39,7%
Ich möchte die Chance haben meinen Lieblingsspieler/-in zu treffen.	19,1%	41,5%	17,0%	15,1%	16,0%	18,4%	19,9%
Mehrfachnennungen möglich							

# Wie ist Ihre Meinung zur Sponsorenpräsenz auf eSport-Events vor Ort? (z. B. ESL One)



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>550</b>	<b>65</b>	<b>188</b>	<b>172</b>	<b>125</b>	<b>283</b>	<b>267</b>
<b>Die Präsenz von Sponsoren ist gut, weil ich neue oder relevante Firmen oder Produkte/Services kennen lerne.</b>	<b>26,9%</b>	26,2%	27,1%	22,7%	32,8%	30,4%	23,2%
<b>Die Präsenz von Sponsoren ist gut, weil eSport so mehr Aufmerksamkeit zuteil wird.</b>	<b>25,3%</b>	27,7%	22,3%	34,9%	15,2%	25,8%	24,7%
<b>Die Präsenz von Sponsoren ist nötig, um ein solches Event zu finanzieren.</b>	<b>33,5%</b>	26,2%	36,2%	29,7%	38,4%	33,2%	33,7%
Die Präsenz von Sponsoren ist mir nicht wichtig.	11,3%	13,9%	10,6%	11,6%	10,4%	8,5%	14,2%
Die Präsenz von Sponsoren bei eSport-Events finde ich grundsätzlich schlecht, da zu viel Werbung gezeigt wird.	2,6%	4,6%	2,7%	1,2%	3,2%	1,4%	3,8%
Die Präsenz von Sponsoren bei eSport-Events finde ich grundsätzlich schlecht, da die Produkte/Services nicht relevant für mich sind.	0,6%	1,5%	1,1%	0,0%	0,0%	0,7%	0,4%
Einfachnennung							



# Was halten Sie von Fanartikeln, die auf eSport-Events angeboten werden?



Gesamt

Basis

173

**Ich finde Fanartikel gut, weil ich mich inspirieren lasse und die Produkte direkt kaufen kann.**

42,2%

**Ich finde Fanartikel gut, weil ich mich inspirieren lasse und die Produkte später online kaufen kann.**

42,2%

Ich finde Fanartikel gut. Ich kaufe aber keine Fanartikel, weil sie zu teuer sind.

28,3%

Ich finde Fanartikel gut. Ich kaufe aber keine Fanartikel, weil die Auswahl zu gering ist.

5,8%

Ich finde Fanartikel schlecht, weil sie vom eigentlich Sportereignis ablenken.

6,9%

Ich finde Fanartikel schlecht,  
weil ich sie zu teuer finde.

2,9%

Fanartikel sind mir grundsätzlich nicht wichtig.

10,4%

Mehrfachnennungen möglich



# Wären Sie bereit, ein Ticket zu kaufen, um außerhalb des Veranstaltungsortes ein eSport-Event mit VR zu verfolgen?



	Gesamt	14 bis 19 Jahre	20 bis 29 Jahre	30 bis 39 Jahre	40 bis 50 Jahre	Männer	Frauen
<b>Basis</b>	<b>1022</b>	<b>101</b>	<b>332</b>	<b>324</b>	<b>265</b>	<b>501</b>	<b>521</b>
<b>Ja, ich könnte es mir vorstellen und ich habe bereits das nötige VR-Equipment.</b>	<b>8,1%</b>	9,9%	7,5%	9,3%	6,8%	9,4%	6,9%
<b>Ja, ich könnte es mir vorstellen, besitze noch kein VR-Equipment, aber bin bereit das nötige VR-Equipment zu kaufen.</b>	<b>17,5%</b>	16,8%	13,6%	21,6%	17,7%	20,8%	14,4%
<b>Ja, ich könnte es mir vorstellen, aber besitze nicht das nötige VR-Equipment und bin auch nicht bereit, das nötige VR-Equipment zu kaufen.</b>	<b>22,2%</b>	23,8%	29,2%	17,0%	19,3%	22,8%	21,7%
Nein, ich könnte es mir nicht vorstellen, eine VR-Brille ersetzt keine Live-Veranstaltung.	15,0%	24,8%	15,1%	14,8%	11,3%	13,6%	16,3%
Nein, ich könnte mir nicht vorstellen, für ein Virtual Reality Ticket Geld zu bezahlen.	37,2%	24,8%	34,6%	37,4%	44,9%	33,5%	40,7%
Einfachnennung							
<b>Summe der „Ja“-Antworten</b>	<b>47,9%</b>	<b>50,5%</b>	<b>50,3%</b>	<b>47,8%</b>	<b>43,8%</b>	<b>52,9%</b>	<b>43,0%</b>

# Erhebungsstatistik



## Geschlecht 2018

männlich	49,0 %
weiblich	51,0 %



## Alter 2018

14–19 Jahre	9,9 %
20–29 Jahre	32,5 %
30–39 Jahre	31,7 %
40–50 Jahre	25,9 %



## Schulabschluss 2018

kein Schulabschluss	0,4 %
Volks-/Hauptschule	7,1 %
Realschule	29,2 %
Abitur, ohne abgeschlossenes Studium	32,6 %
Abgeschlossenes Studium an Fachhochschule oder Universität	28,9 %
keine Angabe	2,0 %



## jährliches Haushaltsbruttoeinkommen 2018

unter 1.000 Euro	9,7%
1.000 bis unter 1.500 Euro	10,4%
1.500 bis unter 2.000 Euro	10,5%
2.000 bis unter 2.500 Euro	13,7%
2.500 bis unter 3.000 Euro	14,2%
3.000 Euro und mehr	28,1%
keine Angabe	13,5%



## Bundesland 2018

Niedersachsen	7,3%
Nordrhein-Westfalen	22,8%
Rheinland-Pfalz	4,8%
Saarland	0,9%
Sachsen	7,0%
Sachsen-Anhalt	2,8%
Schleswig-Holstein	3,3%
Thüringen	2,3%
Baden-Württemberg	11,3%
Bayern	13,8%
Berlin	6,0%
Brandenburg	2,5%
Bremen	1,0%
Hamburg	4,0%
Hessen	8,5%
Mecklenburg-Vorpommern	1,9%

Basis  
**1022**

# Hintergrund und Unter- suchungsansatz

## Hintergrund

Der Berichtsband stellt die Ergebnisse einer Onlinebevölkerungsbefragung zum Thema „eSport“ dar, die im Auftrag der PricewaterhouseCoopers GmbH durchgeführt wurde.

Die Befragung ist Teil der Online-Studie „Digital Trend Outlook 2018: eSport – Warten auf die Revolution?“.

[www.pwc.de/esport2018](http://www.pwc.de/esport2018)

## Untersuchungsansatz

- Erhebungsmethode: Onlinepanelbefragung
- Zielgruppe: PwC hat 1.022 Konsumenten, die mit dem Begriff eSport vertraut sind, nach ihrer Meinung gefragt. Die Studienteilnehmer wurden für die Befragung in vier Altersgruppen unterteilt: die 14- bis 19-Jährigen, die 20- bis 29-Jährigen, die 30- bis 39-Jährigen und die 40- bis 50-Jährigen.
- Erhebungszeitraum: Juli 2018



# *Ihre Ansprechpartnerin*



**Julia Wollschläger**  
PwC Communications

Moskauer Straße 19  
40227 Düsseldorf

Telefon: +49 211-9815095

Mobil: +49 160-96987497

E-Mail: [julia.wollschlaeger@pwc.com](mailto:julia.wollschlaeger@pwc.com)

© August 2018 PricewaterhouseCoopers GmbH  
Wirtschaftsprüfungsgesellschaft. Alle Rechte vorbehalten. „PwC“  
bezeichnet in diesem Dokument die PricewaterhouseCoopers  
GmbH Wirtschaftsprüfungsgesellschaft, die eine  
Mitgliedsgesellschaft der PricewaterhouseCoopers International  
Limited (PwCIL) ist. Jede der Mitgliedsgesellschaften der PwCIL ist  
eine rechtlich selbstständige Gesellschaft.

