



## LÖSUNGEN



## Marke und Werbung im eSports-Umfeld messen

### INNOFACT eSports-Monitor

eSports ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen und damit mittlerweile eine Vermarktungsbühne für viele Marken. Namhafte Brands haben die Entscheidung getroffen, eSports-Events, -Vereine und -Teams zu sponsern. Dabei stellt sich immer wieder die Frage: Wie lohnend ist das Engagement wirklich?

Beim eSports-Monitor befragt **INNOFACT** regelmäßig Fans und Interessierte zur Wahrnehmung der Marken im eSports. Besonders interessant ist das Tool für Markenverantwortliche in Unternehmen, die erste Schritte im eSport-Sponsoring gegangen sind.

Daher steht der **INNOFACT eSports-Monitor** jeder Marke offen: Brandmanager und eSports-Verantwortliche können den Report anfordern, alternativ eigene Fragen einbringen oder sogar einen vollständig individualisierten Fragen- und Studienteil einsteuern.

## LÖSUNGEN

Busbefragungen

eSports-Monitor

Em

DAS MARKTVORSPRUNGSINSTITUT.

INNOFACT  AG



# Der INNOFACT eSports-Monitor

## So funktioniert die Teilnahme

Das Spannende: Sie als interessierter eSports-, Marken- und Marketingverantwortlicher haben die Möglichkeit, Ihre eigene Marke mit in die Studie einzubringen und über den Monitor mit 3-5 Fragen abfragen zu lassen. Als Ergebnis erhalten Sie für Ihre Marke eine differenzierte Zielgruppen-Betrachtung sowie einen Wettbewerbsvergleich, wie die eigene Marke im Markt beim Thema eSports wahrgenommen wird. In der Lieferung inbegriffen sind ein Tabellenband im PDF- oder Excel-Format sowie ein standardisierter Topline-Report in PowerPoint. Einigen Marken reicht das vielleicht noch nicht aus: Diese haben die Möglichkeit, auch eine vollständig individualisierte Studie zu buchen, die exklusiv und auf ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist. Kontaktieren Sie uns gerne dazu.

## Beispiel-Ranking aus dem eSports-Monitor

### C. Übersicht: Werbeerinnerung im Gaming-/E-Sports-Umfeld

Red Bull bleibt, sowohl ungestützt als auch gestützt, die meisterinnerte Marke im E-Sports-Umfeld. Adidas, Coca-Cola, Monster und Intel können sich im Vergleich zur Vorwelle deutlich verbessern.

ungestützte Werbeerinnerung (freie Nennung, Top 10)				Δ zur Vorwelle*
1.	Red Bull		13%	+2 P.p.
2.	Adidas		9%	+2 P.p.
3.	Coca Cola		8%	+2 P.p.
4.	EA Sports/Games		8%	0 P.p.
5.	Monster		8%	+2 P.p.
6.	Razer		8%	+1 P.p.
7.	Intel		7%	+2 P.p.
8.	Logitech G		6%	0 P.p.
9.	Nvidia		5%	0 P.p.
10.	Sony		4%	-1 P.p.

gestützte Werbeerinnerung (mit Marken-Vorgabe, Top 10 Ranking aus 30 Marken) <sup>1</sup>				Δ zur Vorwelle
1.	Red Bull		71%	-2 P.p.
2.	Monster		67%	+10 P.p.
3.	Intel		63%	+7 P.p.
4.	Coca Cola		56%	+4 P.p.
5.	Samsung		55%	-2 P.p.
6.	Logitech G		53%	+7 P.p.
7.	Sony		53%	-7 P.p.
8.	Adidas		50%	+5 P.p.
9.	Vodafone		46%	-1 P.p.
10.	Razer		43%	-6 P.p.

\*Befragungszeitraum Vorwelle: Dez 2018

Basis: n=1.000 Befragte | Jedem Befragten wurden maximal 10 von insgesamt 30 Marken zufällig vorgelegt, d.h. ca. n=333 Urteile je Marke

## Sie können dabei sein

Haben Sie Interesse, an der Studie teilzunehmen?  
Dann melden Sie sich bei Marcel Küster unter  
m.kuester@innofact.com oder 0211-862029-237.

Neuer Zollhof 3  
40221 Düsseldorf  
Germany

Marcel Küster  
Telefon: +49 211 862029-237  
E-Mail: m.kuester@innofact.com  
www.innofact.com