

Frågor som besvaras i UB Gaming Essentials*

Spelvanor

- **Spelkulturens storlek:** Hur många spelar spel och hur ofta spelar de?
- **Vuxnas spelintresse:** Hänger spelintresset kvar i äldre åldrar för grupper som vuxit upp med spel?
- **Populära genrer och titlar:** Vilka spelgenrer och specifika titlar är mest populära just nu?
- **Segmentering av spelkulturen:** Hur kan man segmentera och förstå olika aspekter av spelkulturen?
- **Olika engagemang i spel:** Vad är skillnaden mellan att spela spel, gaming och att vara en gamer?
- **Vilken spelstil är störst:** Är mobilspel verkligen den största delen av spelmarknaden?

Sociala aspekter

- **Gamer-livsstilen:** Vad innebär det att vara en gamer och hur många identifierar sig som gamers?
- **Gamer-tjejer:** Vilka är de kvinnor som identifierar sig som gamers?
- **Intresse för fysiska sammankomster:** Hur många vill delta i fysiska spel-event som internetcaféer, konvent eller speltturneringar?

Att titta på spel

- **Spelinnehåll blir allt större:** Hur många tittar regelbundet på spelinnehåll och hur ofta gör de det?
- **Vad man tittar på:** Vilken typ av spelinnehåll tittar folk på regelbundet?
- **E-sportens omfattning:** Vad innebär e-sport, hur stort är det i Sverige, och vilka är de största tittargrupperna?

Konsumtion

- **Stora varumärken inom spelvärlden:** Vilka är de största varumärkena inom spelvärlden, och vilka andra varumärken har lyckats skapa en association till spel?
- **Konsumtionsvilja bland spelare:** Hur ser köpviljan ut bland spelare?
- **Kommande trender i spelkulturen:** Vad tror spelarna själva blir nästa års stora trend?

*Listan är ett urval av ämnen och frågor som behandlas i UB Gaming Essentials, som i sin tur är en sammanställning av den större studien UB Gaming 2024.