

# Реинкарнация рынка мобильного контента

## Король умер. Да здравствует король?

**MoCo, Москва**

**Июнь 2011**

## Глобальные изменения

- Смена устройств => Смена паттернов потребления
  - Слом традиционных «пищевых» цепочек на рынке
  - Смена каналов продаж
- Рынок мобильного контента => Рынок цифровых товаров
- Конкуренция платформ / порталов => Конкуренция экосистем / сред обитания
- Анонимные платежи => Кошелек, банкинг, кредитование

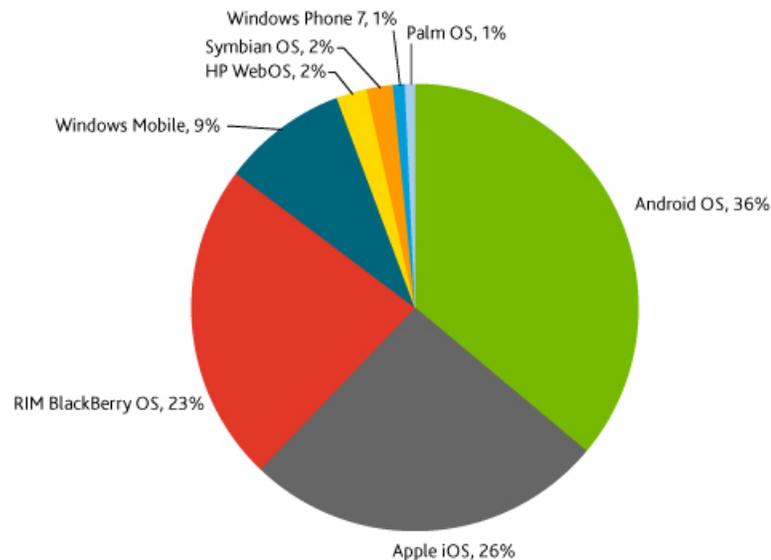
# Смартфоны: Битва платформ

- Android первый в США и третий в Европе
- Apple второй в США и в Европе

- Symbian – лидер в Европе

## Smartphone Share

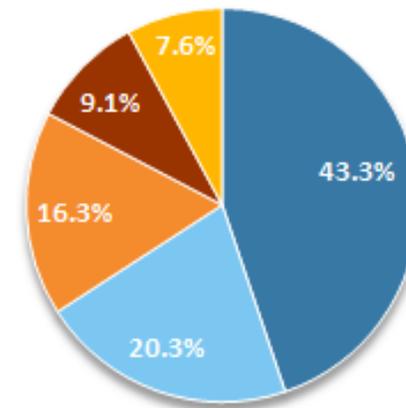
Feb - Apr 2011, Nielsen Mobile Insights, National



Source: Nielsen

## Top Smartphone Platforms in Europe

Source: comScore MobiLens, 3 mon. avg. ending March 2011

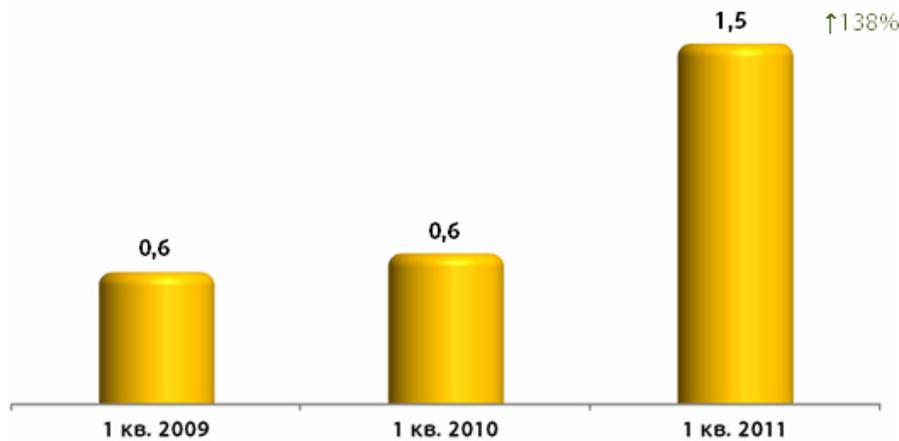


■ Symbian ■ Apple ■ Google ■ RIM ■ Microsoft

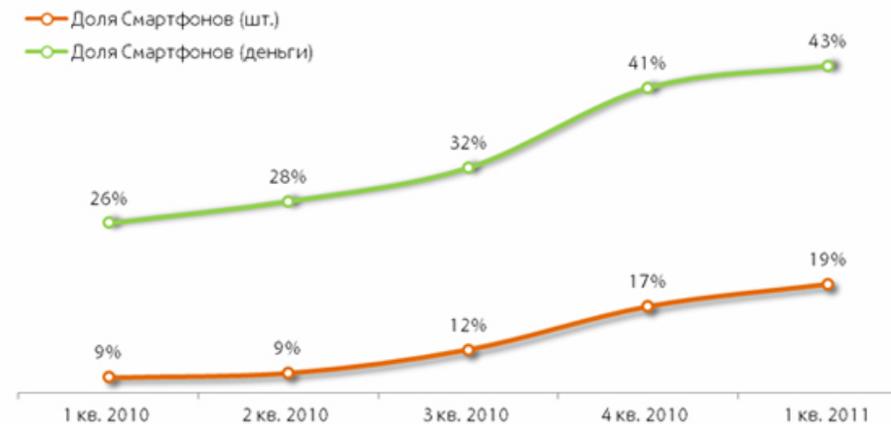
## Смена устройств: Россия, данные - Связной

- Смартфоны - 19% от общего объема трубок на руках; 43% в продажах в 2011; прогноз на удвоение продаж в 2012

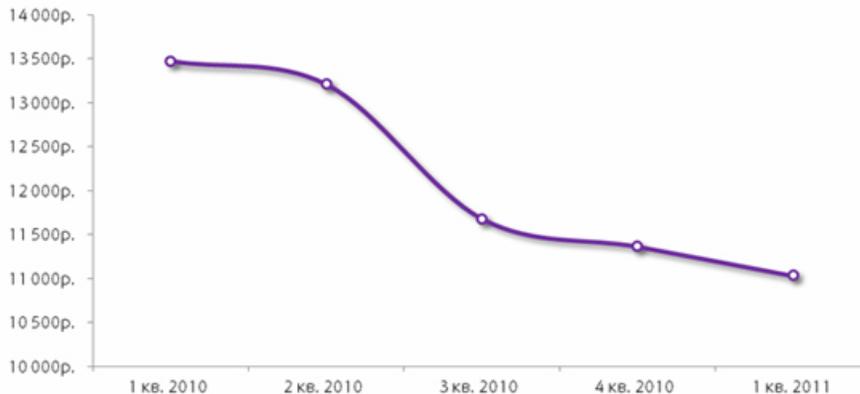
Продажи смартфонов в 1 кв. 2009 -2011 г.г. (млн. шт.)



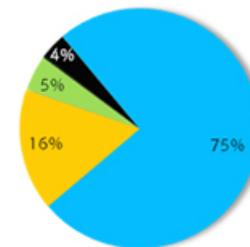
Рост доли Смартфонов  
1 кв. 2010 - 1 кв. 2011



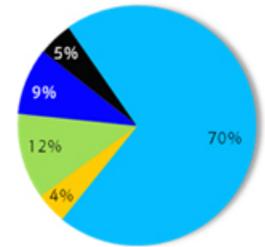
Средняя цена смартфона  
1 кв. 2010 - 1 кв. 2011



1 кв. 2010 г.



1 кв. 2011 г.



в штучном выражении

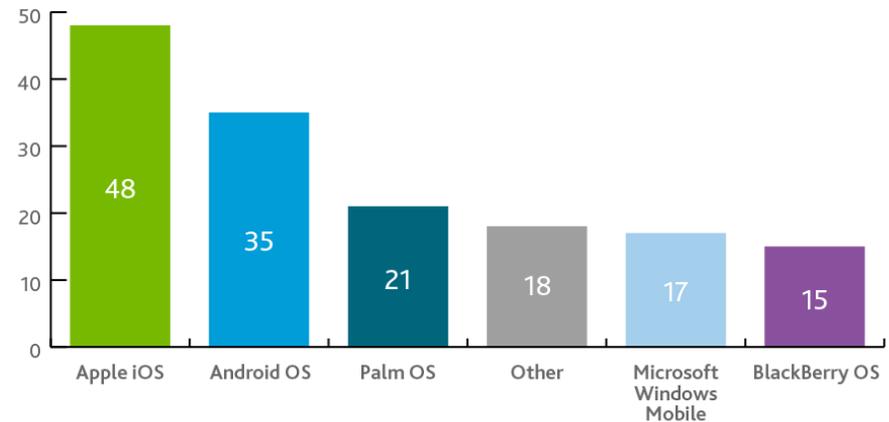
■ Adroid ■ Bada ■ iOS ■ Symbian ■ Windows

## Смартфоны и приложения – откуда и сколько загружают

### Пользование приложениями в США (Nielsen)

- 74% скачанных приложений приходится на Apple iOS и Android OS
- На тех же платформах скачанные приложения используются чаще всего в течение дня

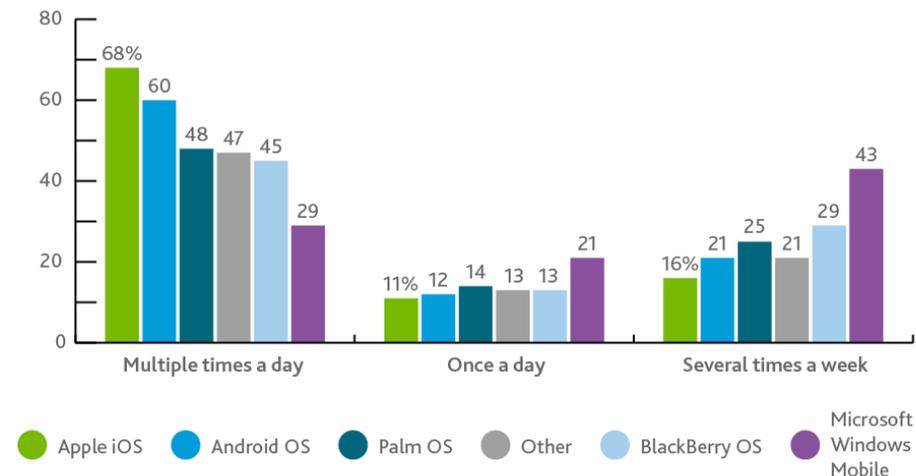
Average Number of Applications on the Phone by Operating System  
Past 30 Day App Downloaders



### В России (данные J'son & Partners) :

- В 2009 г. доля приобретаемых в AppStore и Android Market приложений не превышала 6% от общего числа\*.
- В 2010 году их доля составила уже 12%.

Frequency of App Usage by OS  
Past 30 Day App Downloader and Smartphone Owner



## Влияние планшетов на потребление других устройств - Nielsen

- Пользователи планшетов реже пользуются другими устройствами или перестают пользоваться ими вовсе

- 77% используют планшет там, где раньше требовался десктоп или ноутбук



- В числе наиболее пострадавших:

- Десктопы (35%)
- Ноутбуки и нетбуки (32% и 28%)
- Читалки или плееры (27%)
- Портативные и обычные игровые приставки (25% и 20%)
- GPS-навигаторы (15%)

- Причина смены предпочтений:

- Легко носить с собой (31%)
- Легко пользоваться интерфейсом (21%)
- Быстро запускается и выключается (15%)
- Удобство, размер, быстродействие и т.п. (по 10-11%)

## Экосистемы

### ■ Экосистемы

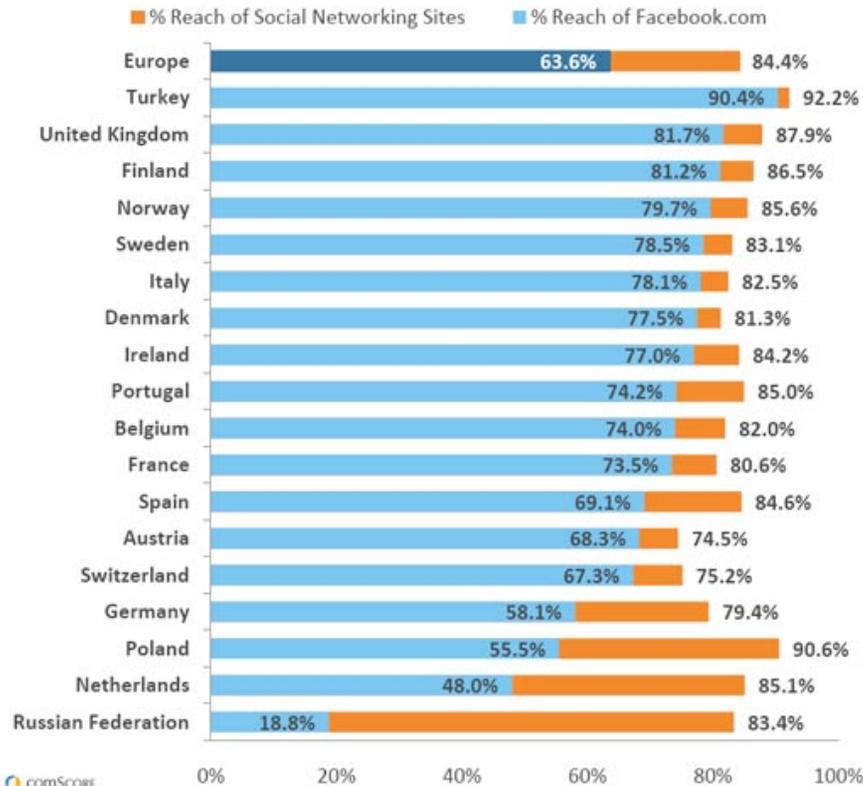
- Устройство
- Интерфейс
- Разработчики
- Приложения
- Электронная коммерция
- Реклама
- Поиск
- Сообщества / социальные сети
- Карты, навигация, LBS
- Обмен сообщениями



### ■ Apple, Google, Facebook

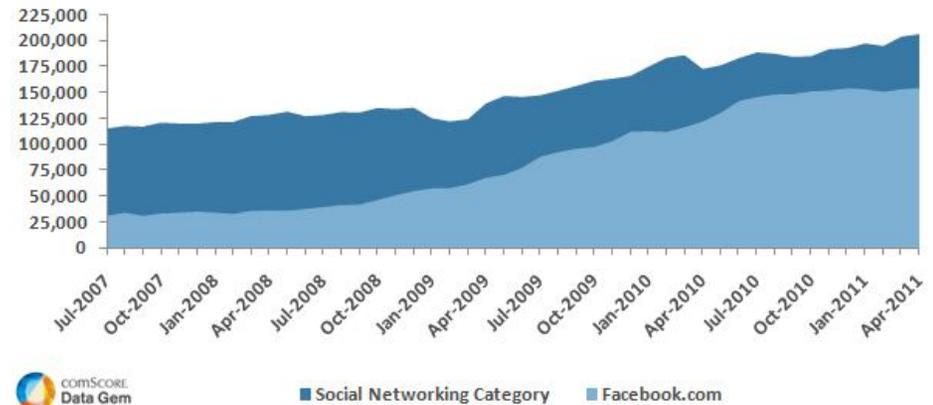
### Facebook.com's Share of the Market in Europe by Percentage Reach

Source: Panel only data, comScore Media Metrix, Dec-2010



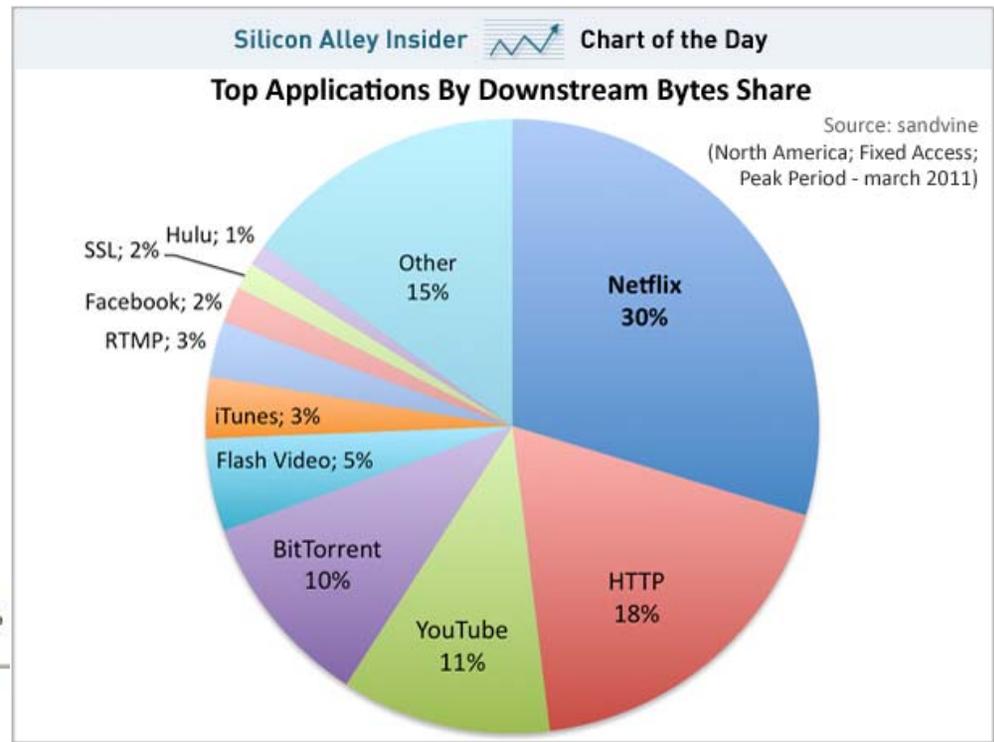
### Long Term Trend of Unique Visitors (000) to Social Networking Sites & Facebook

Source: comScore Media Metrix, Jul-2007 to Apr-2011



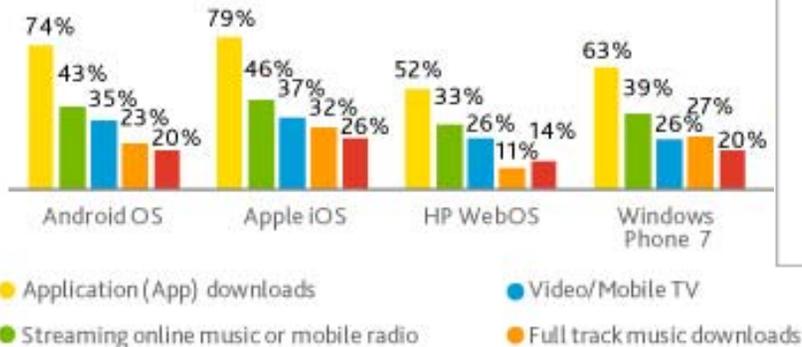
# Музыка и видео

- Музыка: более половины всех продаж – цифровая дистрибуция
  - Продажи цифровых альбомов (+16,8%), из них рок-музыка - 32%
  - Продажи треков (+9,6%), из них поп-музыка – 40%
- Apple:
  - 15 млрд. песен, 130 млрд. книг, 14 млрд. приложений
- Netflix
  - \$2,61 млрд. в 2011



## Heavy Data Use Activities, Last 30 Days

Q1 Feb - Apr 2011, Mobile Insights, National



## Игры и virtual goods в соц. сетях

- РФ – среднее время в соц. сетях - 10,3 часа в месяц, 2-е место в мире
- Mail.Ru Group
  - 192 тыс. пользователей, оплачивающих digital goods в MMO
  - Выручка \$99.8 млн. (+62.5%, 2009- \$61.4 млн.)
  - 628 тыс. пользователей, оплачивающих digital goods в соц. сетях
  - Социальные сети – выручка \$64,3 млн. в 2010 (+67.4%, 2009 - S\$38.4)
- ВКонтакте
  - Аудитория приложений - 65 млн пользователей, 8 из которых заходят в приложения ежедневно.
  - На платформе сегодня функционируют 6,5 тыс приложений, причем больше половины из них – игры!
  - \$28 млн. выплачено разработчикам за все время и \$2,5 млн. – за апрель 2011

## Конкуренция за расчёты абонента

### ■ Проникновение (2010):

- Количество банковских карт в России – **133,6 млн.** (+6,2% к 2009)\*
- Кол-во активных SIM-карт – **221 млн.**
- Кол-во активных электронных кошельков – **30 млн.**

### ■ Объемы транзакций:

- 3Q2010 - **3,3 трлн.** рублей; количество транзакций: 783,3 млн. по картам физических лиц, 3,1 млн. по картам юридических лиц. (+29% к аналогичному периоду 2009) (ЦБ РФ)
- Микроплатежи – **11 млрд.** (без учета m-commerce) (АС&М)
- Электронные кошельки (пополнение) – **70 млрд.** (+75% к 2009) (АЭД)

### ■ Стоимость товаров ROPO (Research Online Purchase Offline) - \$16 млрд. (BSG)

- В два раза больше объемов e-коммерции (\$7,4 млрд.)

■ NFC-платежи – прогноз в \$50 млрд. к 2014 (Juniper)

■ Борьба за платежи:

- Ericsson Money
- Visa Digital Waller
- Google Wallet
- ISIS

■ В РФ:

- M-Commerce & CPA
- Mobile payments vs. e-money vs. plastic
- QIWI против Яндекс.Денег и, возможно, против всех



## Российские реалии

### ■ Раздробленный мир

- Островные государства брендируемых проектов операторов
- «Дикий Запад» web-сервисов, монетизируемых через партнерские программы и адверты
- Частные «ранчо» белых проектов и собственных партнерских сетей
- Крупные «плантации» соц. сетей

### ■ Ухудшения:

- Перевод сервисов под принудительную агрегацию
- Ужесточение требований к КП
- Изменения в условиях партнёрства

### ■ Улучшения:

- Диалог и создание рабочих групп по ключевым вопросам партнёрства
- Существенное ускорение работы по жалобам и фроду

Спасибо за внимание!

Надежда Анциферова

na@cspa.ru

