

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

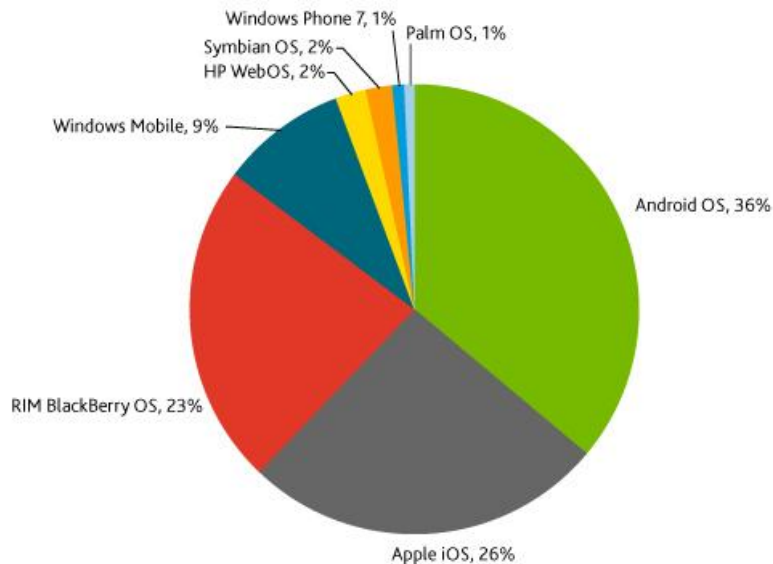
Смартфоны: Битва платформ

- 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

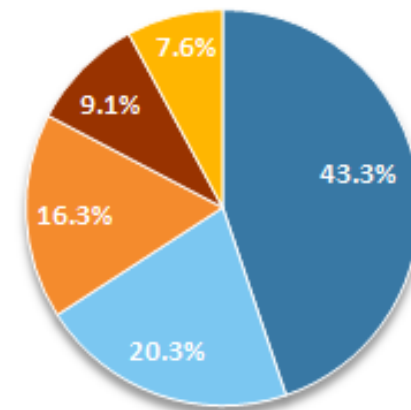


Source: Nielsen



Top Smartphone Platforms in Europe

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

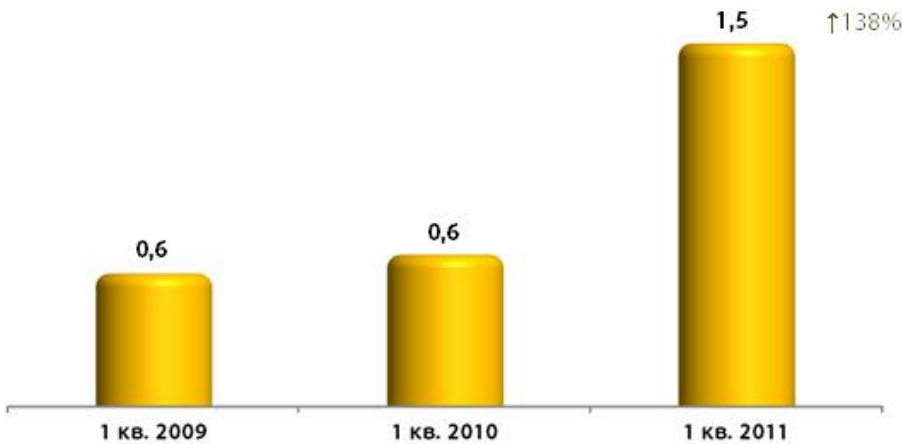


■ Symbian ■ Apple ■ Google ■ RIM ■ Microsoft

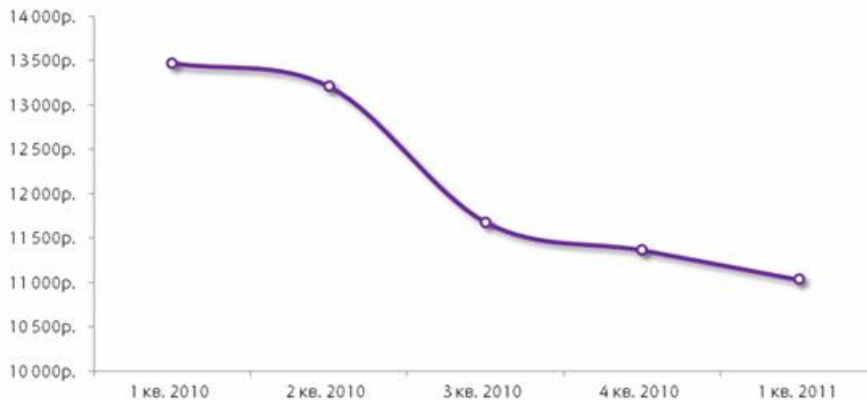
Смена устройств: Россия, данные - Связной

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

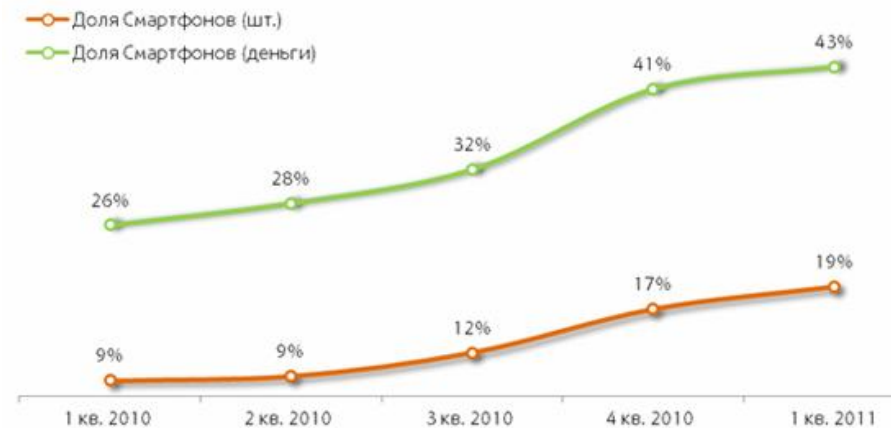
Продажи смартфонов в 1 кв. 2009 -2011 г.г. (млн. шт.)



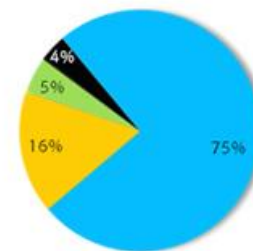
Средняя цена смартфона
1 кв. 2010 - 1 кв. 2011



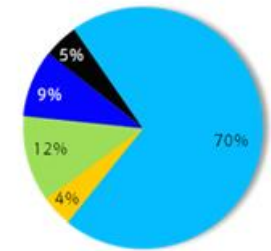
Рост доли Смартфонов
1 кв. 2010 - 1 кв. 2011



1 кв. 2010 г.



1 кв. 2011 г.



в штучном выражении

■ Android ■ Bada ■ iOS ■ Symbian ■ Windows

Смартфоны и приложения – откуда и сколько загружают

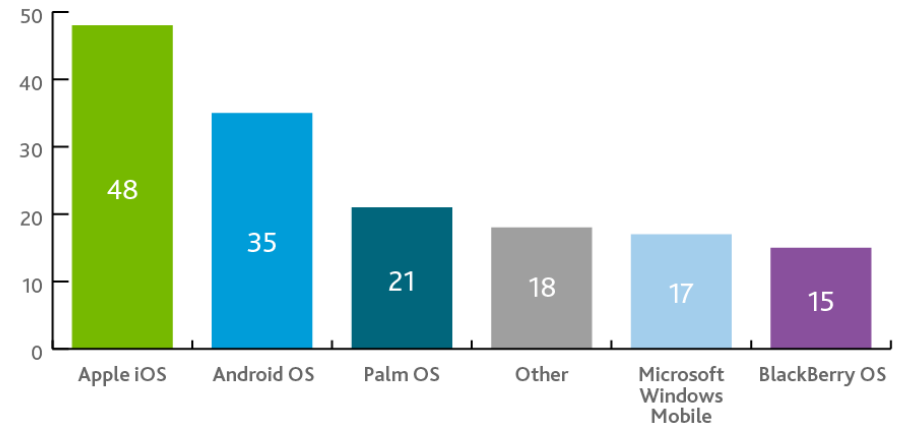
Пользование приложениями в США (Nielsen)

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

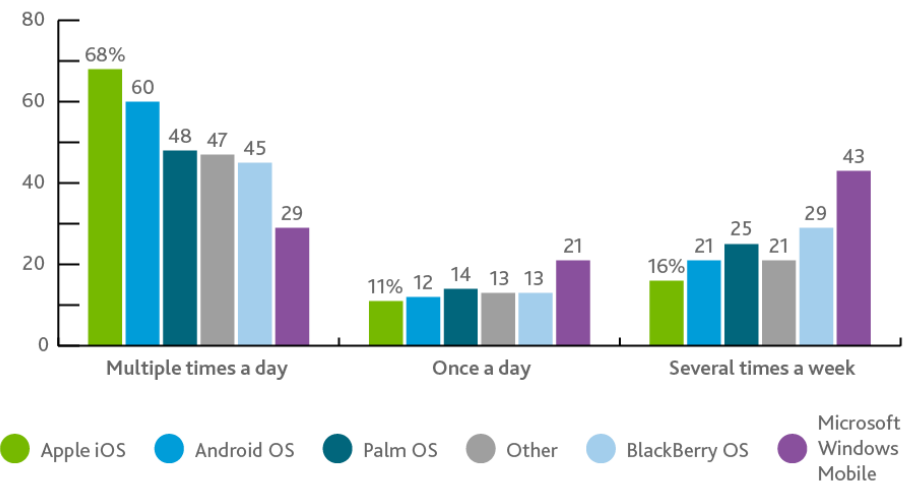
В России (данные J'son & Partners) :

- 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%.

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



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 вообще

- 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

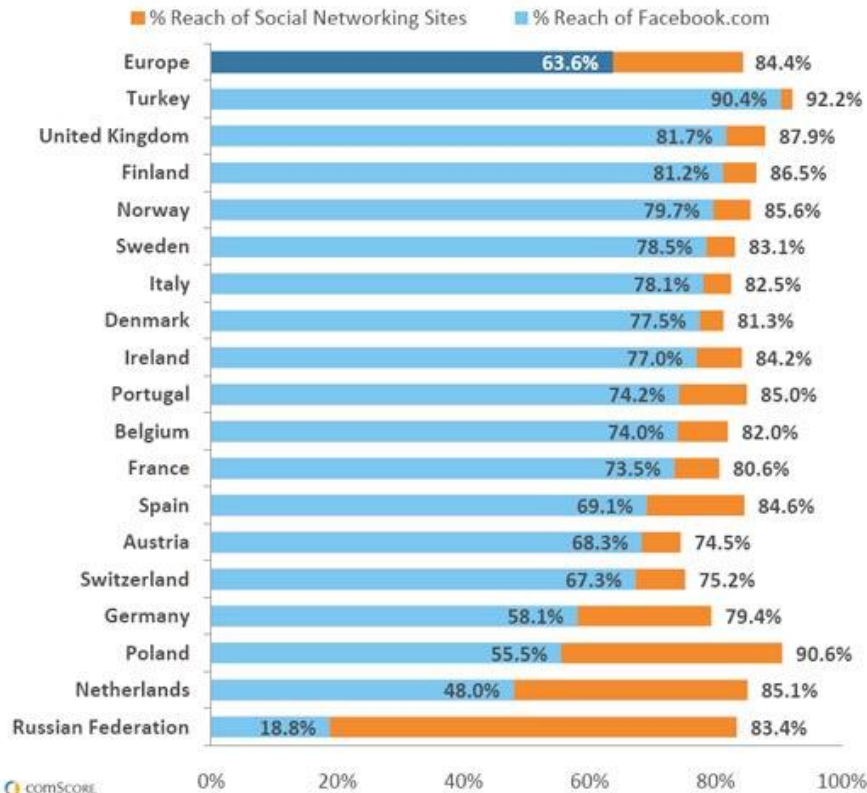
- Устройство
- Интерфейс
- Разработчики
- Приложения
- Электронная коммерция
- Реклама
- Поиск
- Сообщества / социальные сети
- Карты, навигация, LBS
- Обмен сообщениями



■ Apple, Google, Facebook

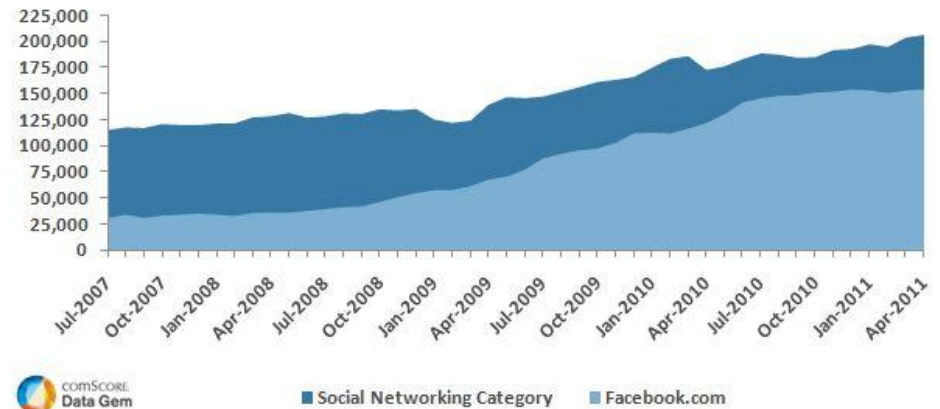
Facebook.com's Share of the Market in Europe by Percentage Reach

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



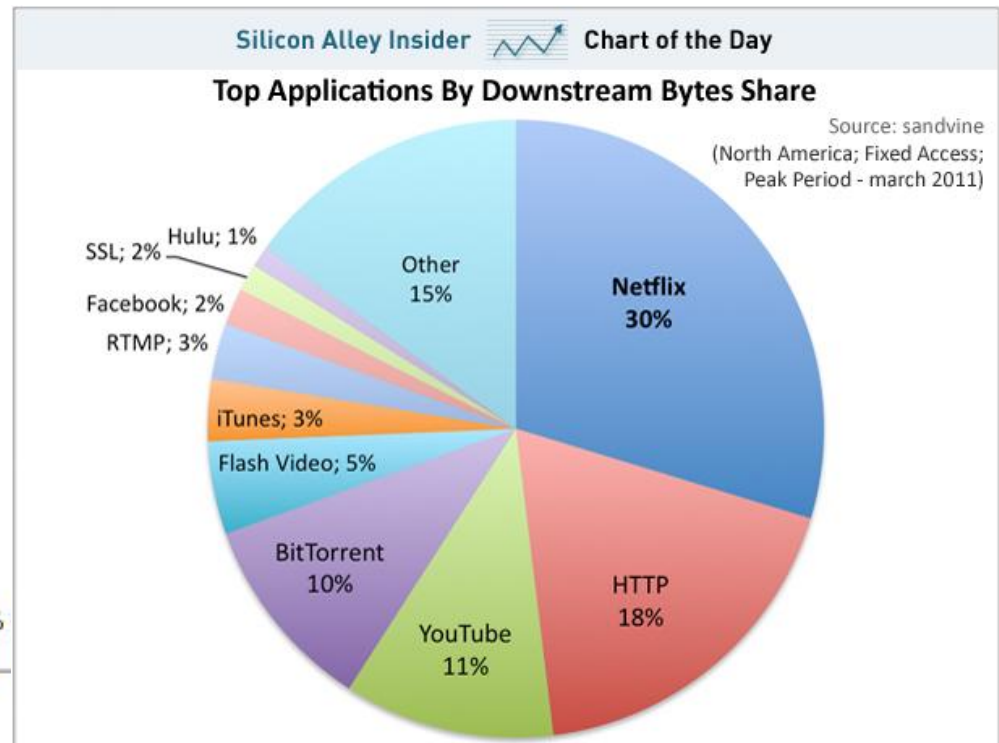
Long Term Trend of Unique Visitors (000) to Social Networking Sites & Facebook

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



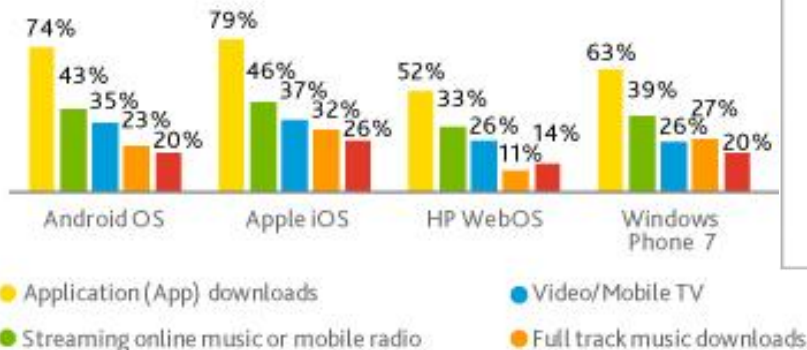
Музыка и видео

- 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) (AC&M)
- 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 брендированных 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

