

DIGITAL КОНТЕНТ:

новые реалии и нереалии.
Размещайтесь поудобнее.

Татьяна Матвеева, GPMD

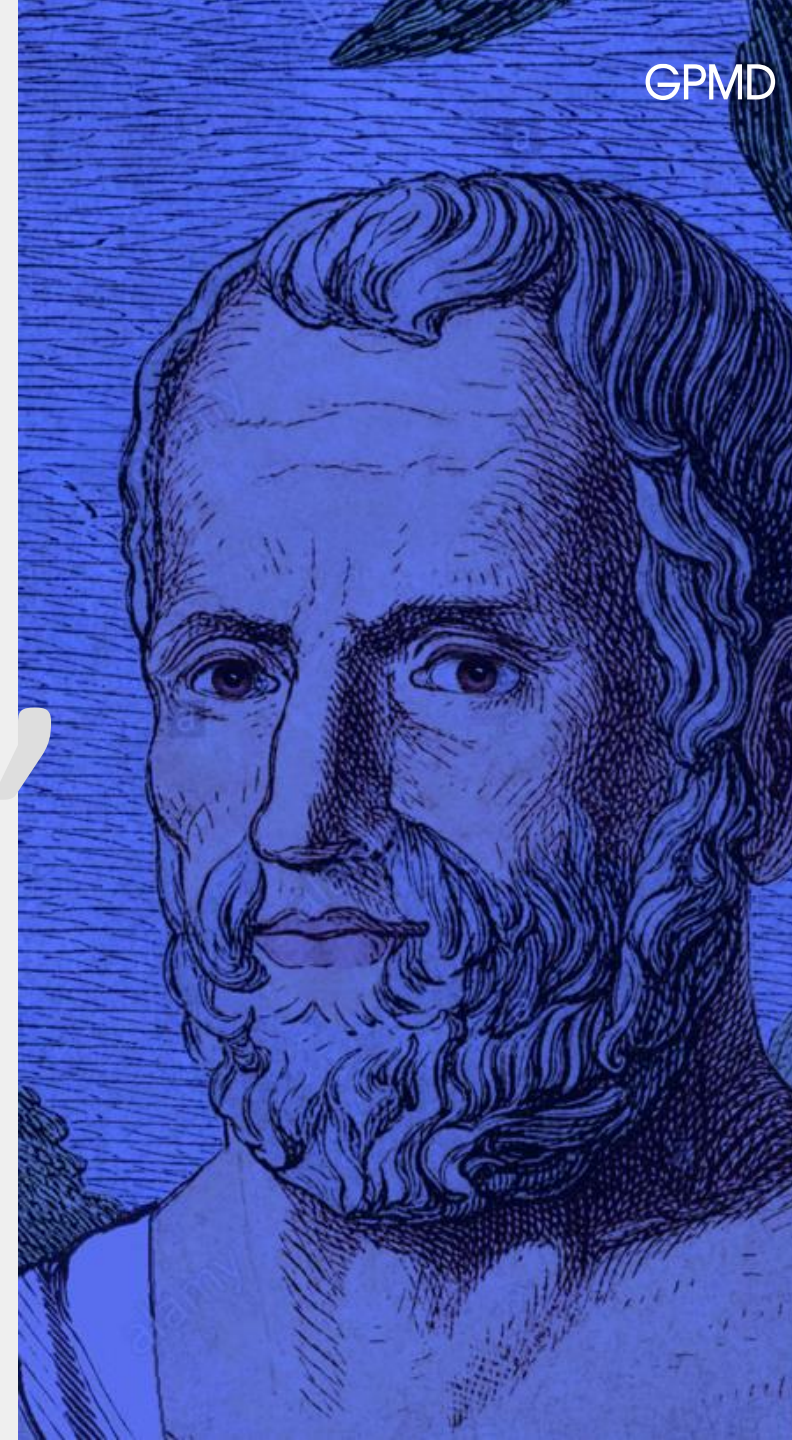


ВСЕ ВРЕМЕННО



**Время – самая большая
ценность, что есть у человека**

Теофраст, древнегреческий философ, родоначальник истории философии в части психологии и теории познания



Время

• **Астрономическое**

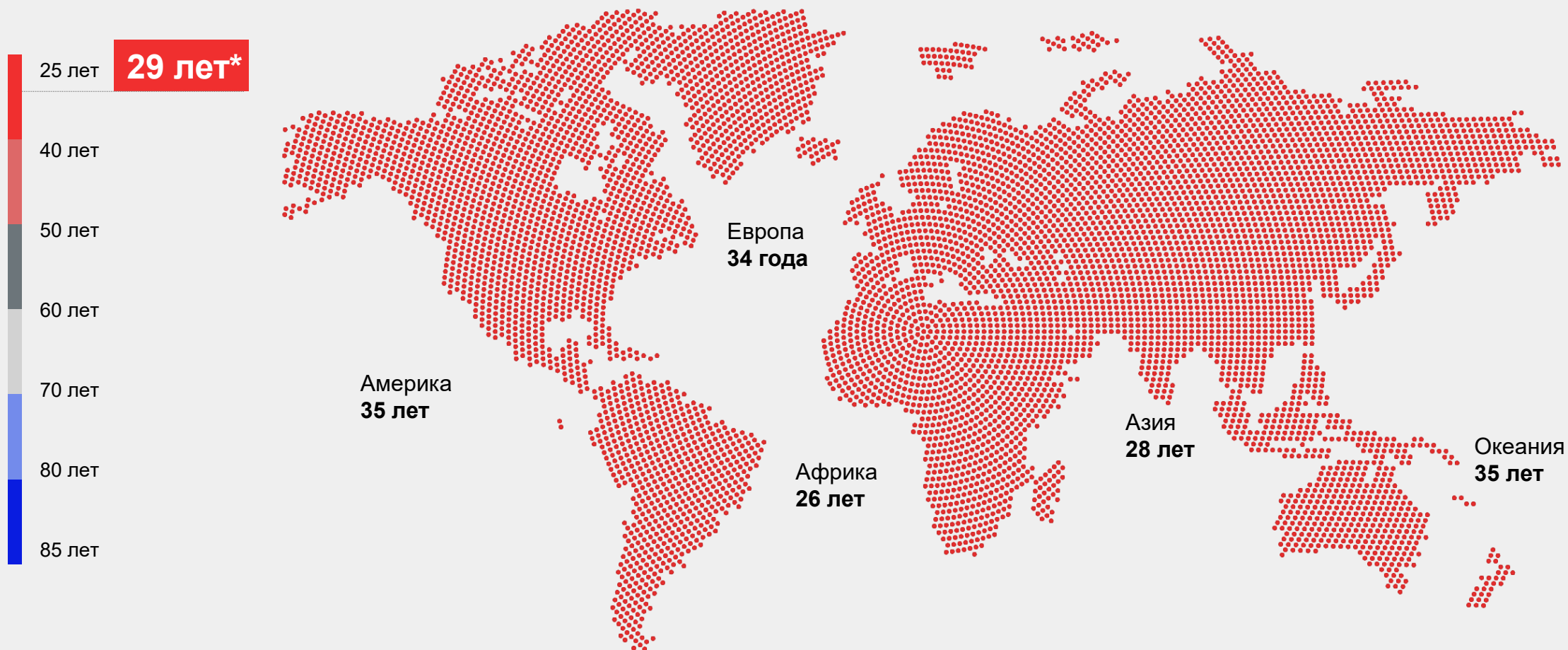
• **Социальное**

Необходимое

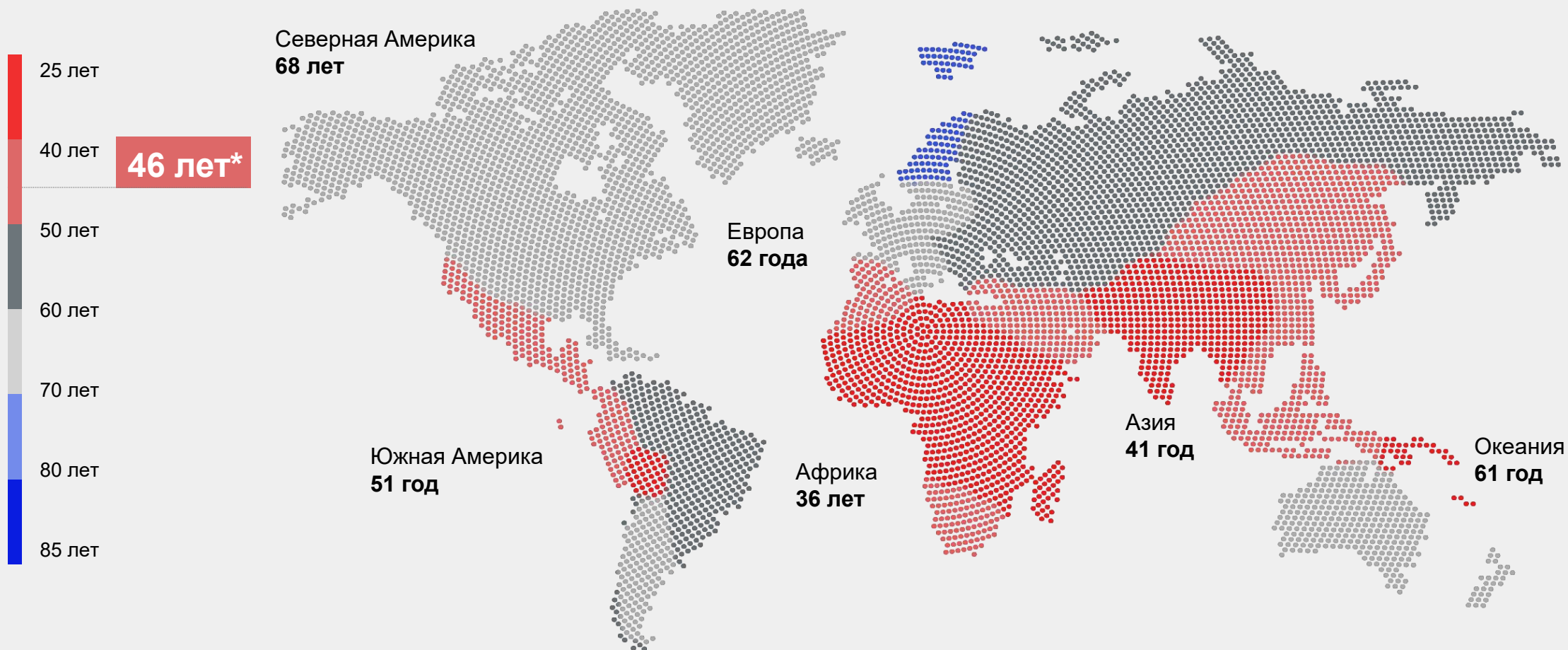
Свободное



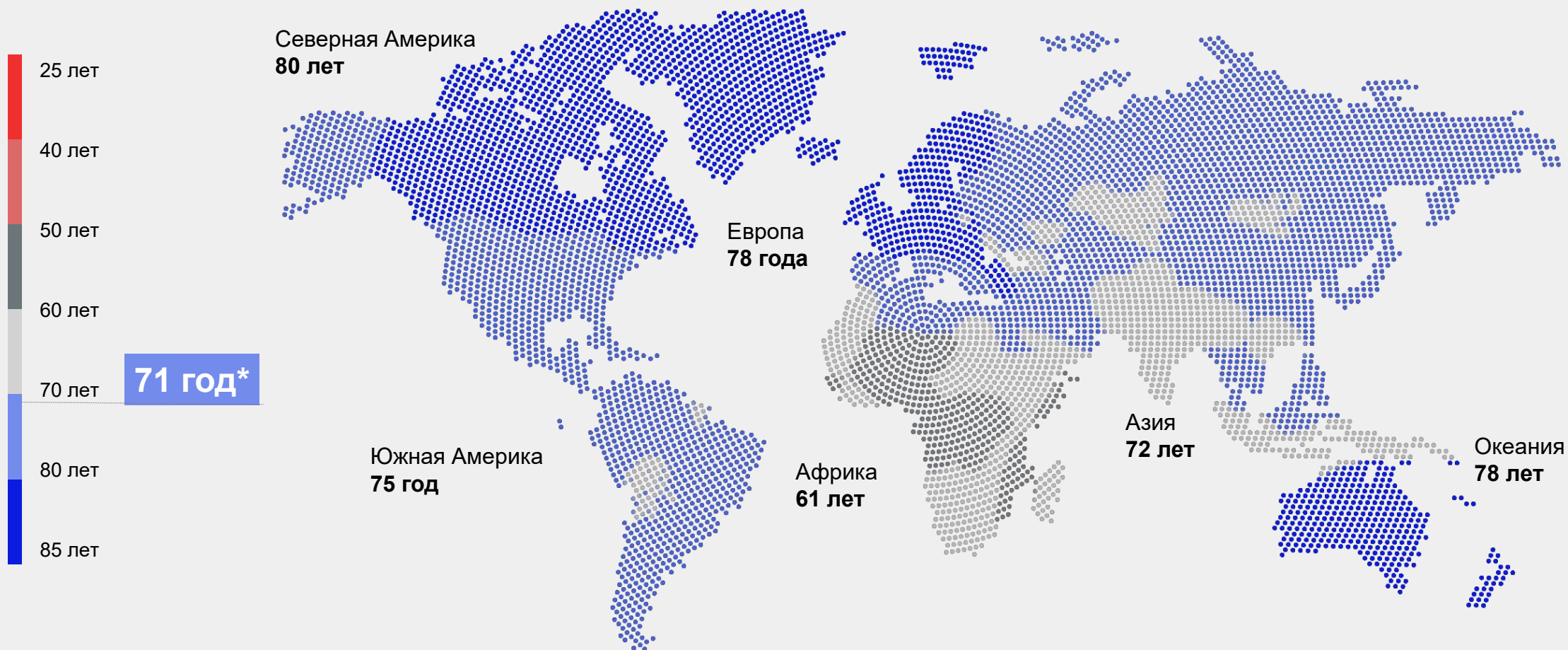
Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1800 году



Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1950 году

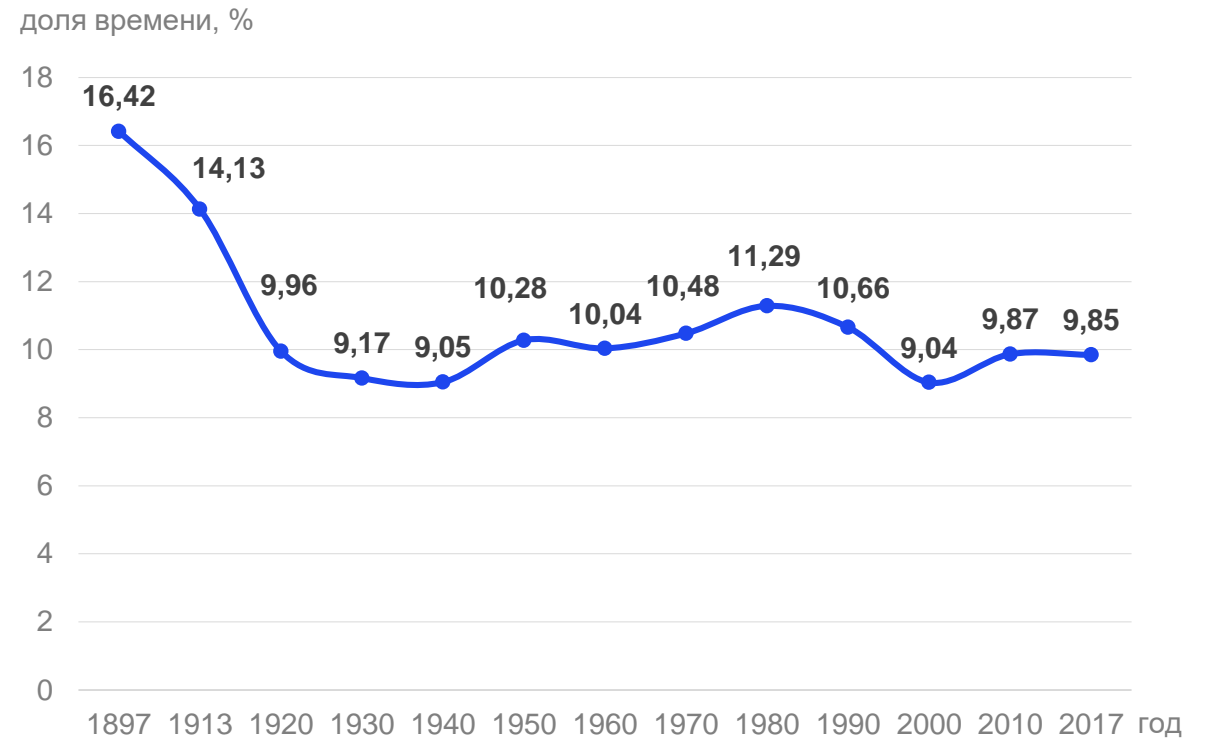


Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1950 году



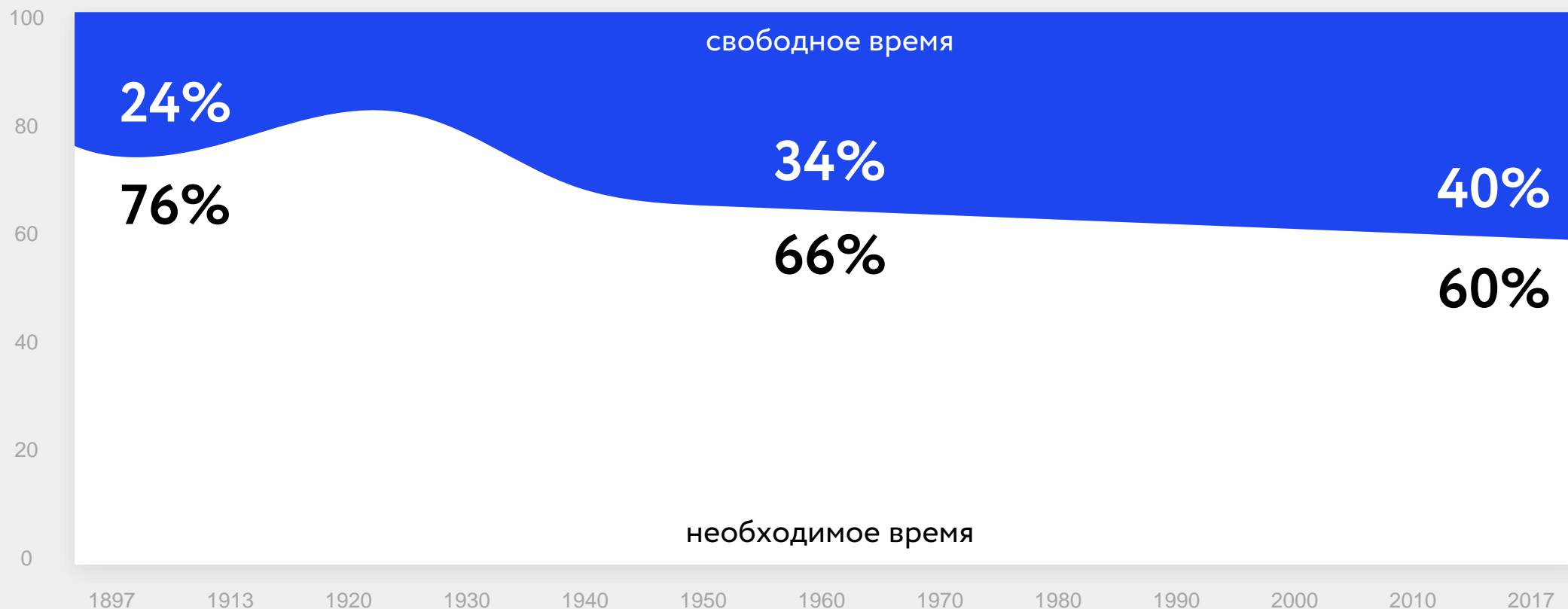
Доля рабочего времени

в бюджете социального времени граждан России за 120 лет



Изменение границы

необходимого и свободного социального времени, %



*Cisco Annual Internet Report (2018–2023) White Paper

**Международная корпорация исследования данных IDC

GPMD НСК

80%

потребительского интернет трафика к 2022 глобально займет видео

90%

всех существующих в мире данных было создано за 2016-2018 года, исчисляемые зеттабайтами

**не менее
82%**

к 2022 потребительского интернет-трафика займет видео*

**на 21%
ежегодно**

будет расти число гигабайт на человека до 2025**

Еженедельный выпуск New York Times содержит больше информации, чем человек в 18 веке получал за всю свою жизнь.



Петр Шепин

Коммерческий директор Первого канала



Елена Мельникова

Руководитель Центра продуктов digital рекламы и информирования МТС



Антон Белашов

Директор по закупкам и контенту агентства OMD FUSE / OMD Group



Армен Айрапетян

Директор по продажам Hyper AdTech



Аркадий Иванченко

Руководитель Департамента маркетинга и рекламы Ниармедик



Вадим Соколовский

Директор IVI Originals

Охват аудитории видео&игры

12+

69% населения страны
90% пользователей Рунета

12-24

89% населения страны
92% пользователей Рунета

25-44

85% населения страны
90% пользователей Рунета

45+

51% населения страны
88% пользователей Рунета

195 минут в день
25-44 проводит в интернете

9 человек из 10
в интернете смотрят
видео контент и играют в игры



“NETFLIX конкурируют даже со сном

Вспомните любой вечер в прошлом месяце, когда вы не смотрели Netflix, что вы делали вместо этого? Спортивные передачи, индустрия игр, просмотр аналогового телевидения <...> мы конкурируем со всем этим. **Мы конкурируем даже со сном.**

”

Рид Хастингс, Netflix

NETFLIX задумались о выходе на рынок видеоигр

Об этом пишет The Information со ссылкой на источники.

По данным собеседников издания, Netflix в последние недели предложил работу нескольким главам компаний игровой индустрии. Ранее стриминговый сервис уже сделал шаг в этом направлении, выпустив со сторонним разработчиком игру на основе своего сериала «Очень странные дела».



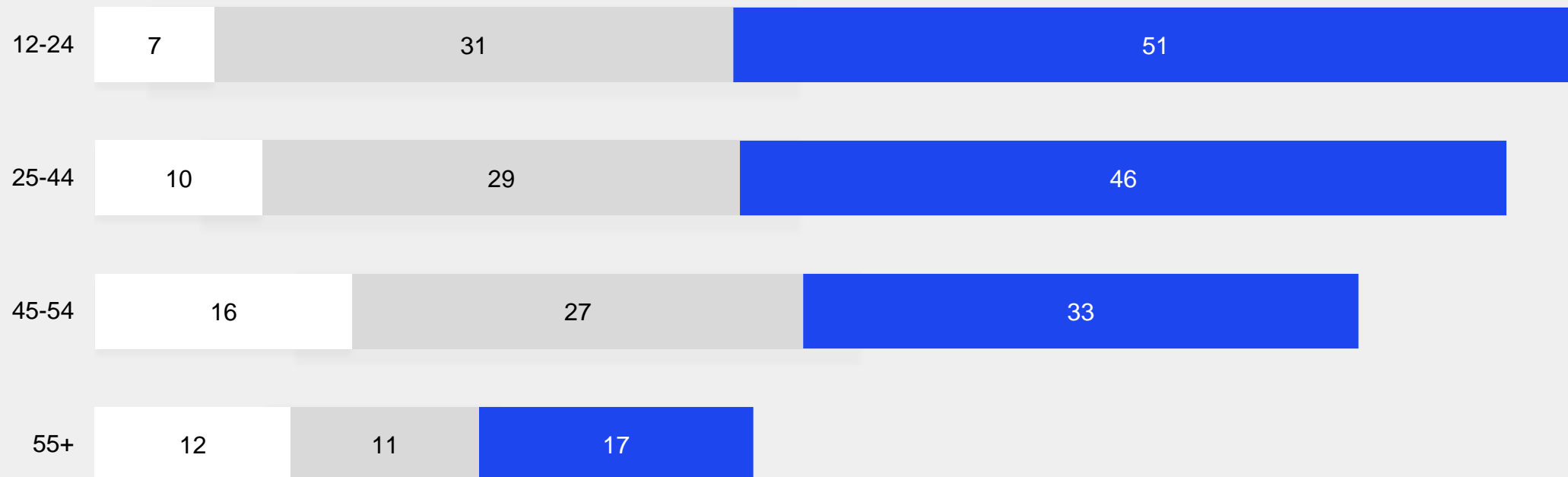


57 минут 25-34 в день мы потребляем видеоконтент и играем в игры.

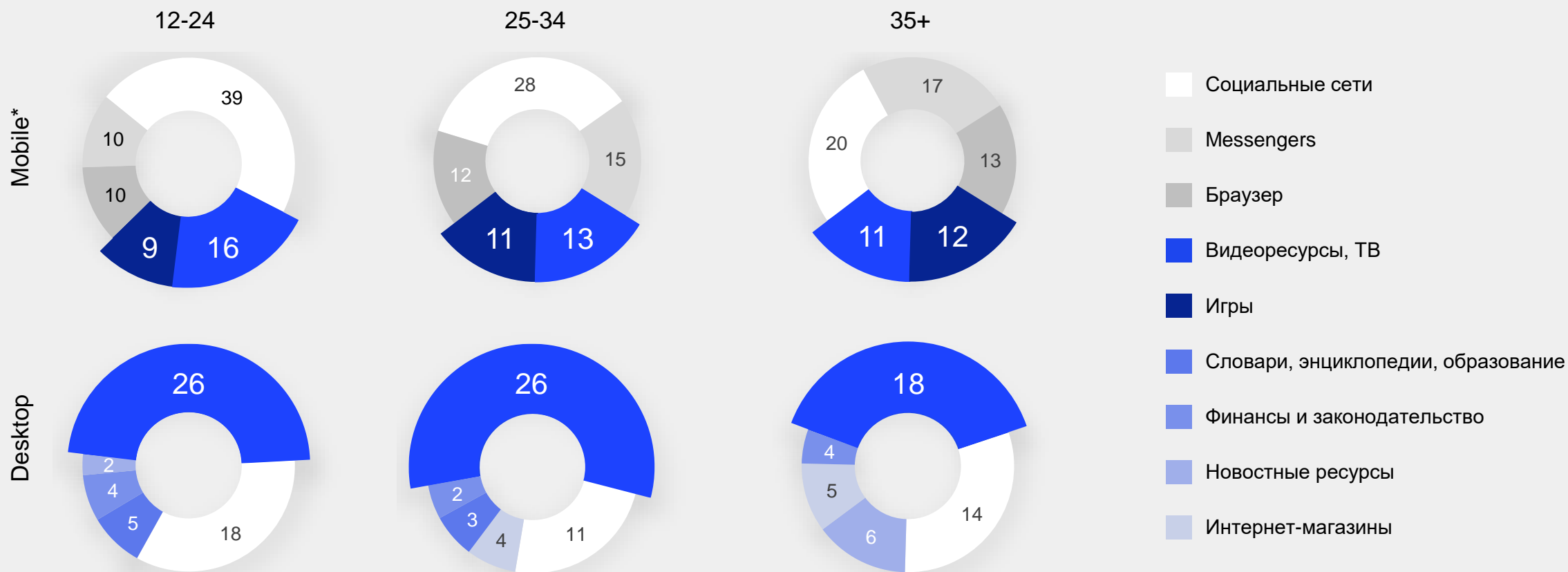
Это **30% от всего времени**, которое пользователь проводит в интернете, и порядка 7 часов в неделю или один полный день от всего свободного времени человека.

Охват видео&игры по платформам

Desktop Web Desktop&Mobile Mobile apps

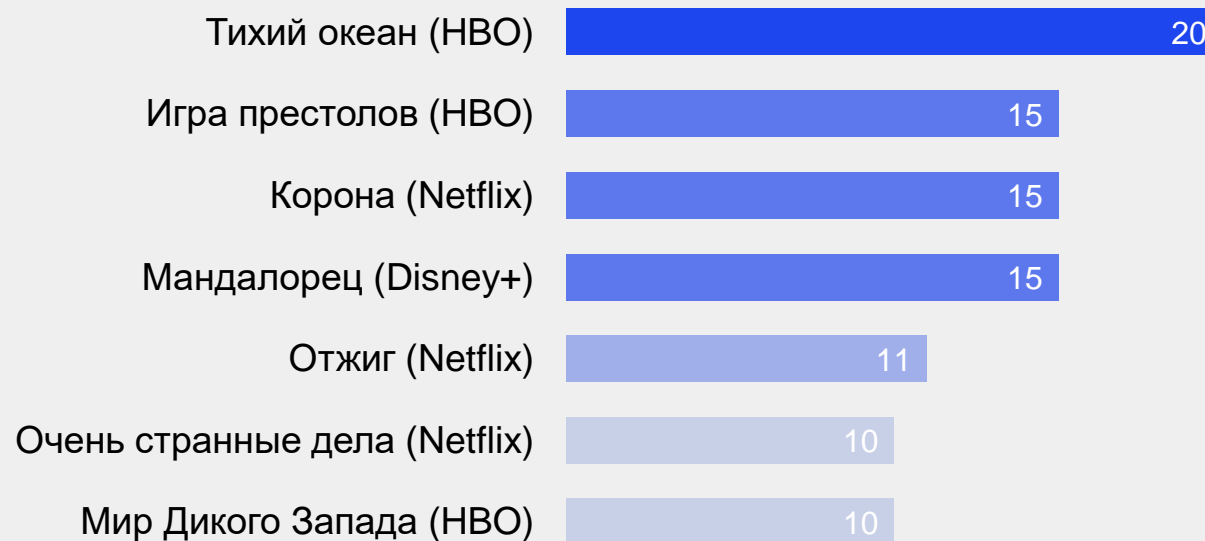


1/4 времени – видео и игры



Самые дорогие сериалы

В сравнении с известными сериалами других телекомпаний;
стоимость одного эпизода, \$ млн





**James Bond &
Aston Martin**



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

Татьяна Матвеева, GPMD

Петр Шепин, Первый канал

Елена Мельникова, МТС

Антон Белашов, OMD FUSE / OMD Group

Армен Айрапетян, Hyper AdTech

Аркадий Иванченко, Ниармедик

Вадим Соколовский, IVI Originals

