

# DIGITAL КОНТЕНТ:

новые реалии и нереалии.  
Размещайтесь поудобнее.

Татьяна Матвеева, GPMD

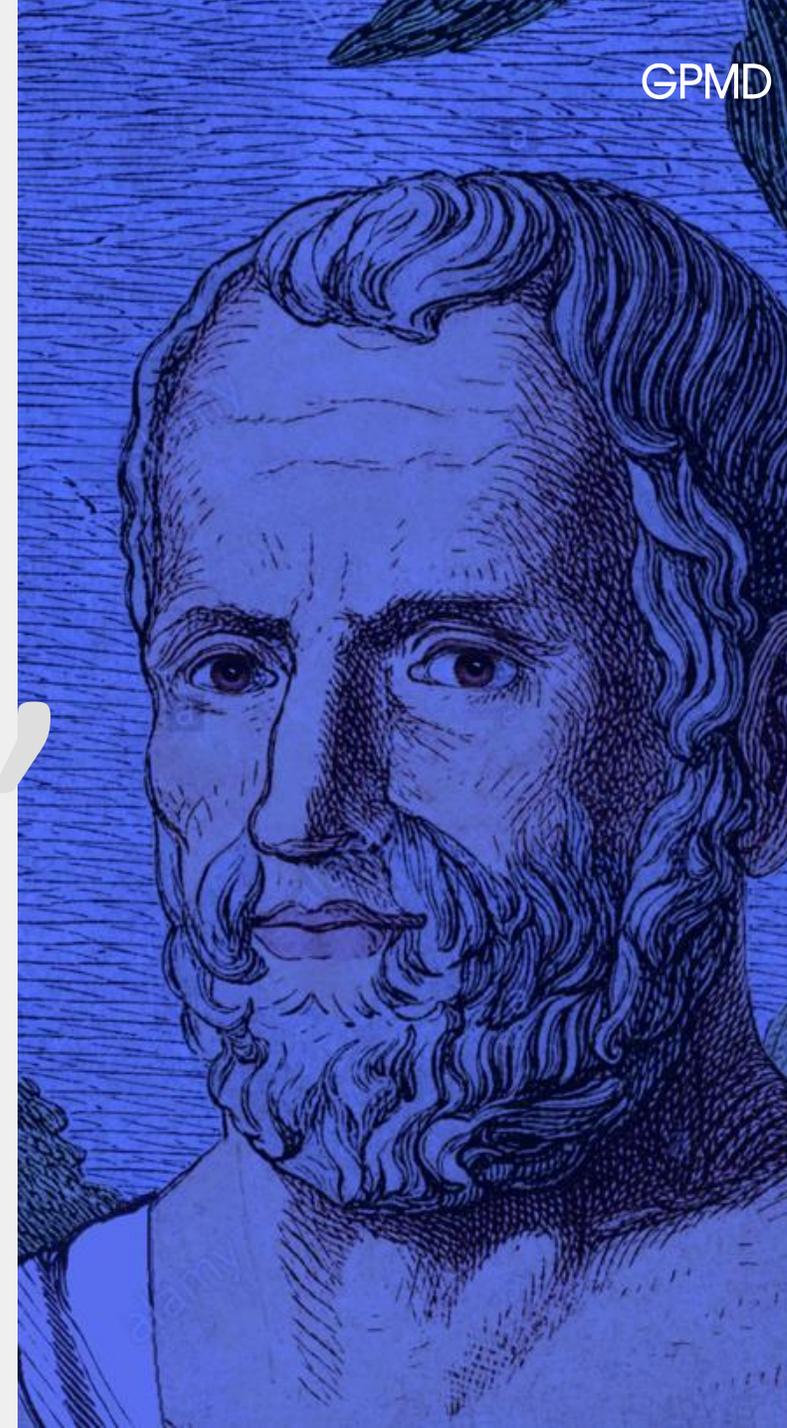


# ВСЕ ВРЕМЕННО



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

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



# Время

- **Астрономическое**

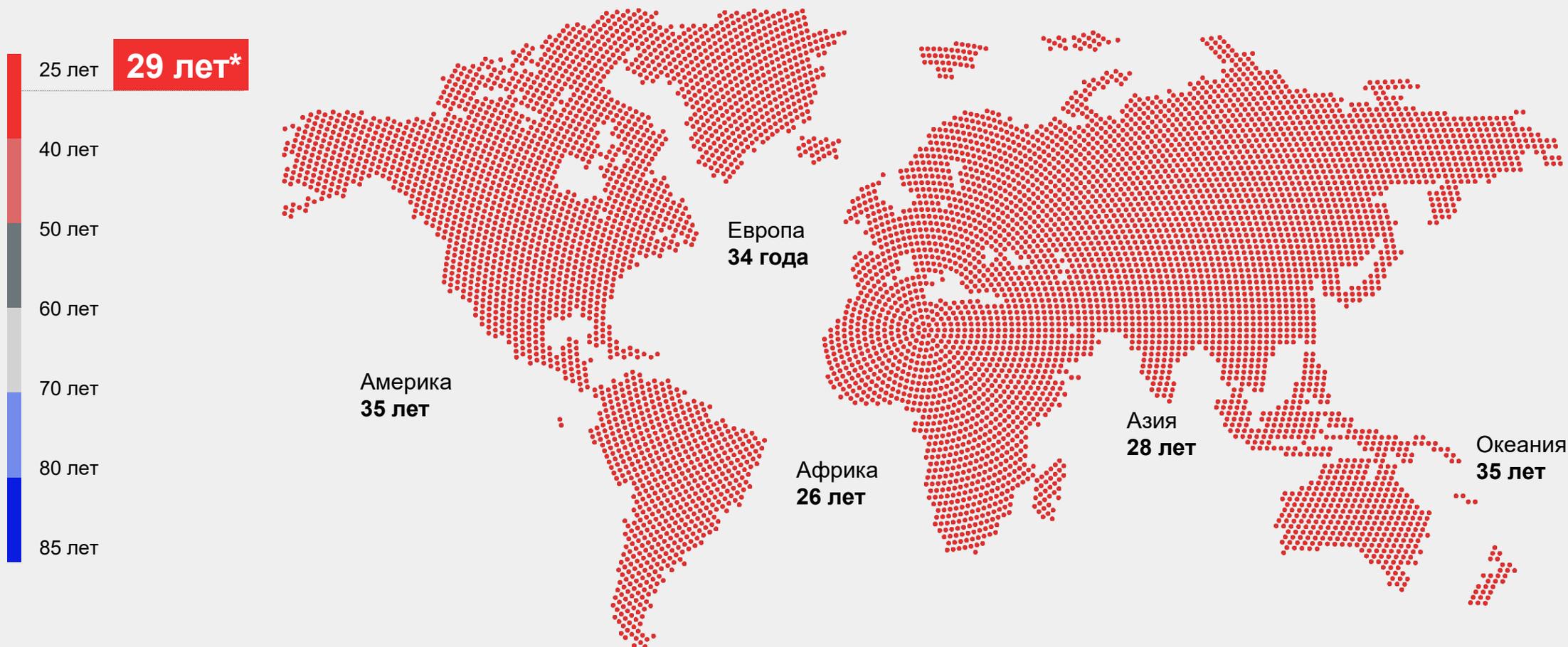
- **Социальное**

**Необходимое**

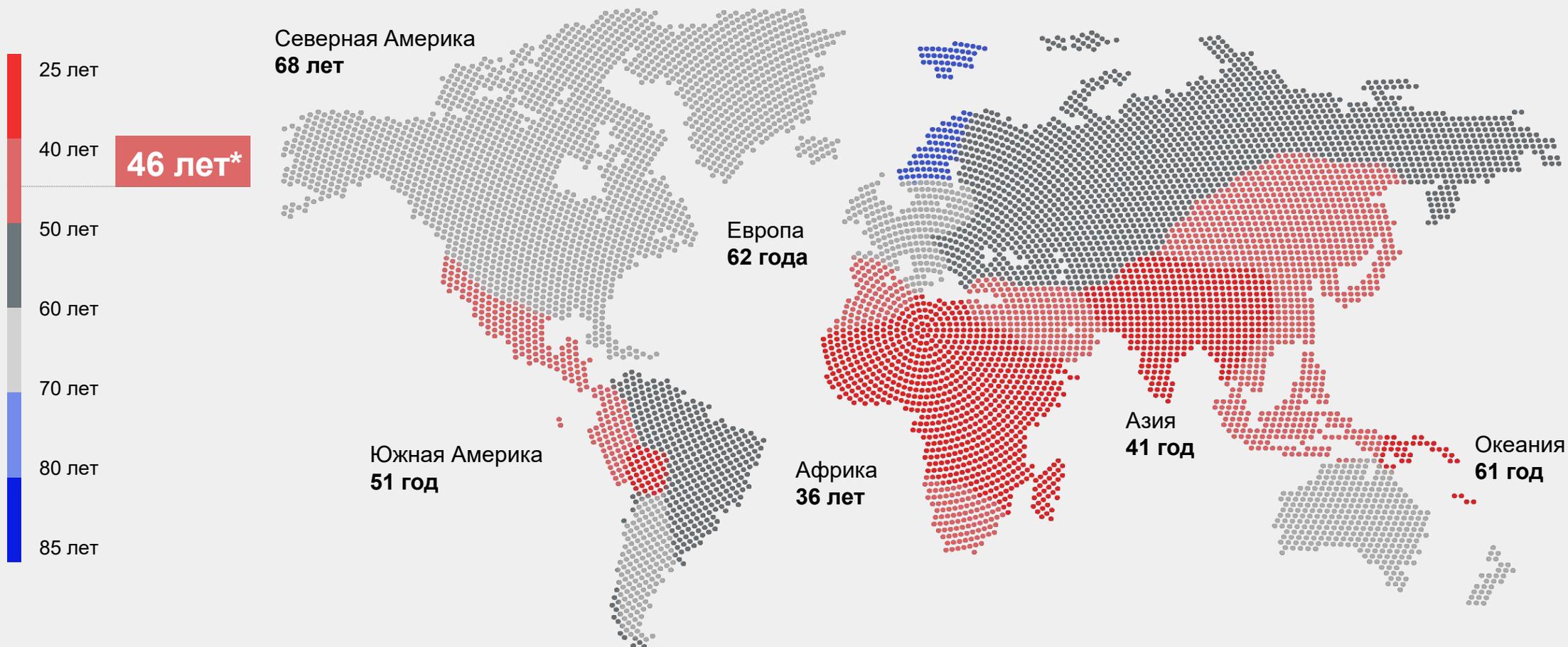
**Свободное**



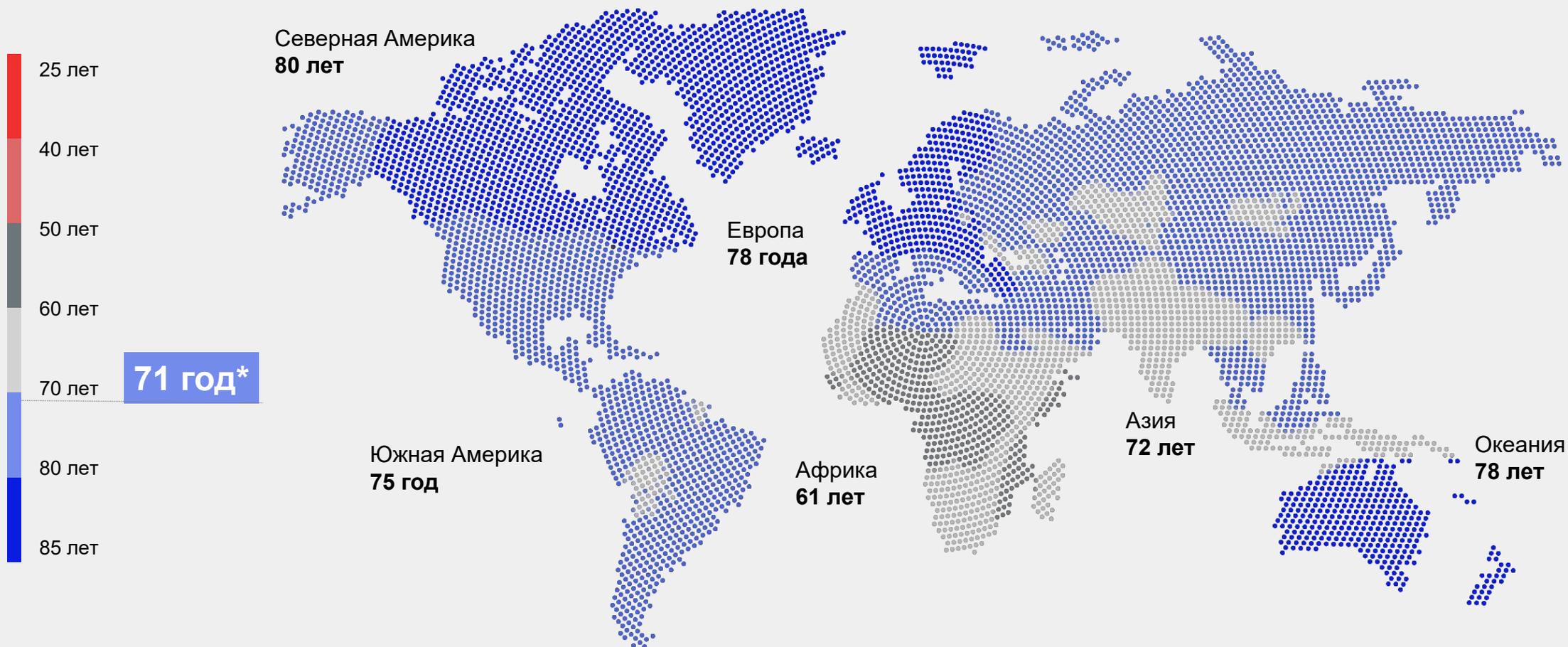
# Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1800 году



# Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1950 году

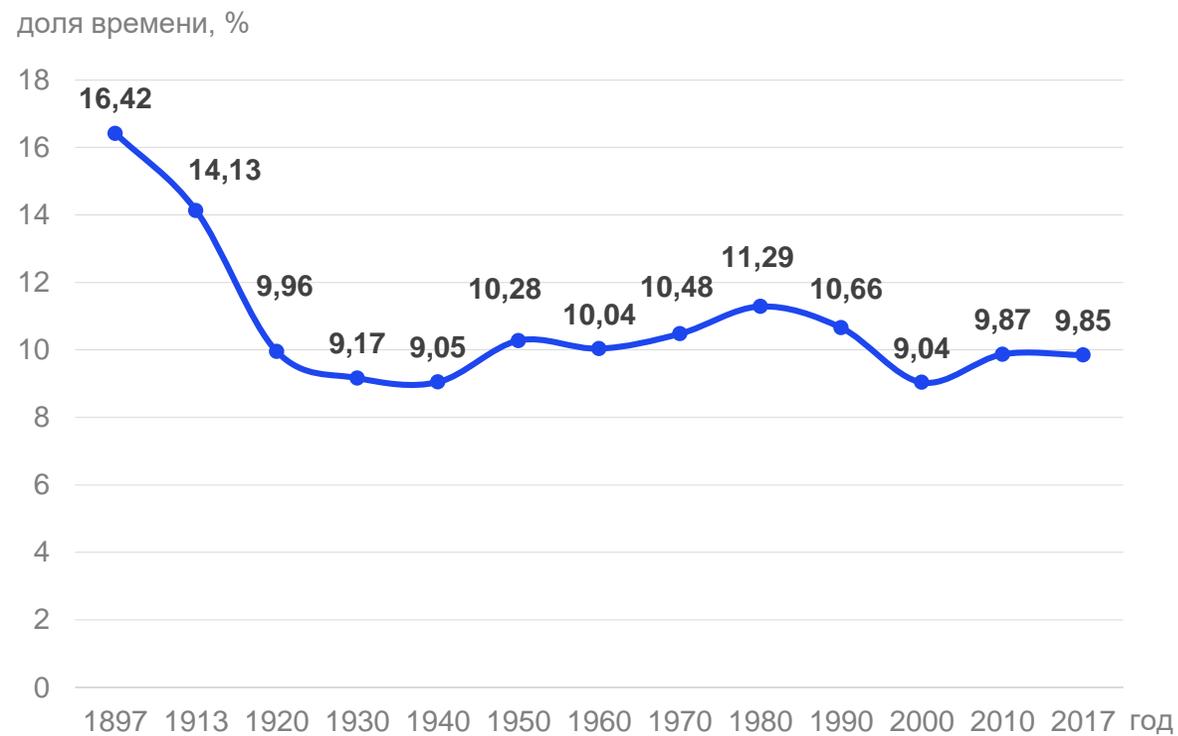


# Ожидаемая средняя продолжительность жизни людей в 1950 году



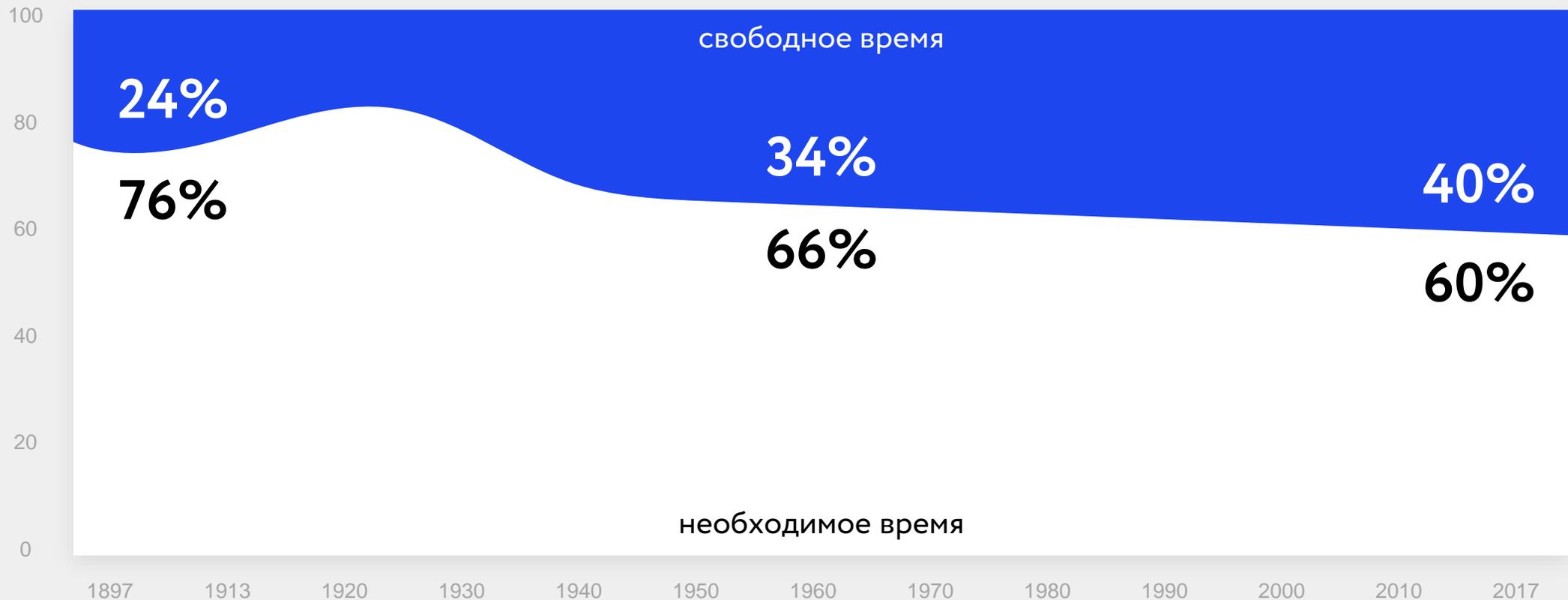
# Доля рабочего времени

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».



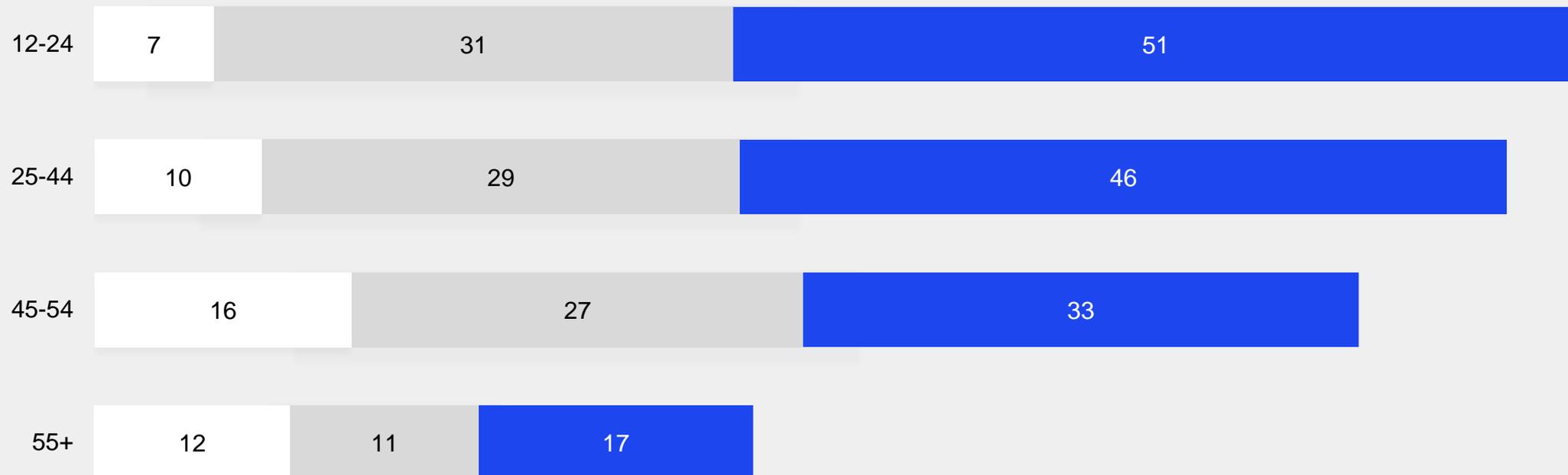


**57 минут** 25-34 в день мы потребляем видеоконтент и играем в игры.

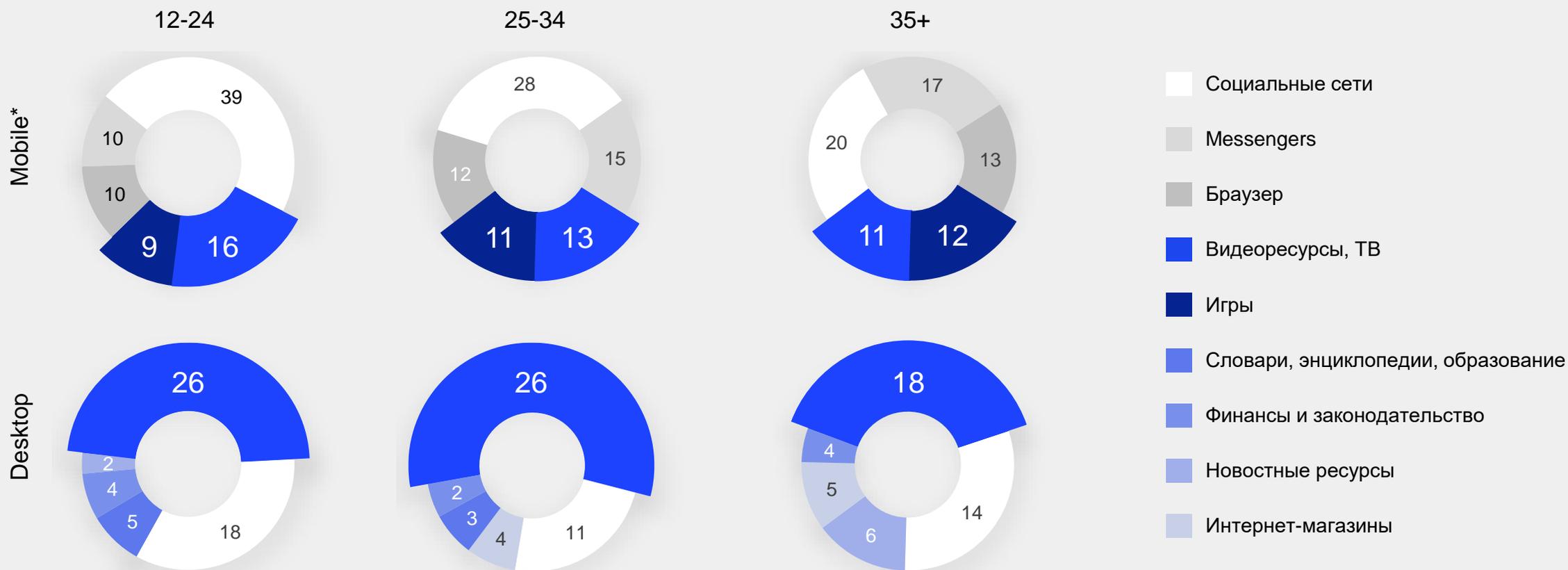
Это **30% от всего времени**, которое пользователь проводит в интернете, и порядка 7 часов в неделю или один полный день от всего свободного времени человека.

# Охват видео&игры по платформам

Desktop Web Desktop&Mobile Mobile apps

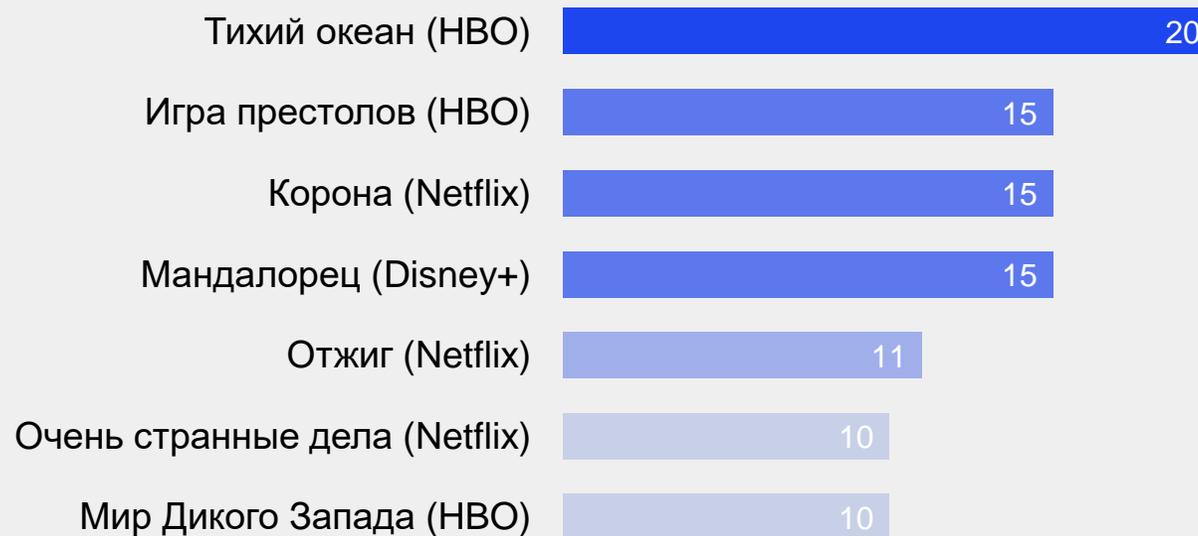


# 1/4 времени – видео и игры



# 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

