

# MIDRAY

a debitel company



MIDRAY

*make it mobile*



# Entertainment „to go“ – Mobile Entertainment aus Anbieter-Sicht

Bettina Kopetschke

02.12.2004

## Der Mobile Entertainment Markt im Überblick

### 1. Trends im Konsumentenverhalten:

- Steigende Mobilität
- „Eventisierung“
- Emotionalisierung

### 2. Marktpotenziale

## Erfolgreiche Mobile Entertainment Angebote

1. Mit Vielfalt gegen Langeweile: Mobile Content in TV, Internet & Print
2. Hinter den Kulissen: Professionelle Infrastruktur für Content Management, Distribution & Abrechnung

## Kurzer Ausblick

# Der Mobile Entertainment Markt im Überblick

## Trends im Konsumentenverhalten: Steigende Mobilität; „Eventisierung“; Emotionalisierung

**In einer mobilen Gesellschaft ...**

„Mobilität ist die Basis des modernen Lebensstils“

**... mit mobilen Konsumenten ...**

„Zur gesteigerten physischen Mobilität gesellt sich eine neue Form der mentalen Mobilität“

**...wird auch der Medienkonsum mobil.**

„Mobile Nutzer sind immer weniger über ein einzelnes Medium zu erreichen“

Quelle: Trendbüro; Studie „Zukunftsmarkt Mobilität“, 2003

**„Eventisierung“ der Freizeit nimmt zu - dabei sein, unterwegs sein, informiert sein ... und unterhalten werden!**



**Die CD-Absätze sinken, aber  
Konzertumsätze legen seit  
1999 stetig zu...**  
(Quelle: [www.heise.de](http://www.heise.de))



**“Wo seid Ihr?”  
Jugendliche verabreden  
sich immer seltener fest, sondern  
planen per SMS maximal  
von Stunde zu Stunde...**



# Viel Gefühl auf allen Kanälen - Emotionales ist salonfähig...



**KIDS & FAMILIE**

**ich liebe es™**

**Ronald McDonald und seine Spiele.**  
Sicherer Spaß zum Downloaden für Kids. [MEHR](#)

**Ronald McDonald im TV**  
Party- und Olympia-Spaß mit Ronald McDonald. [MEHR](#)

**Wir und die Kids.**  
Tolle Sachen zum Lachen! Vom Kindergeburtstag bis hin zum Junior-Club. [MEHR](#)

**happy meal**

**Punkten. Jetzt!**  
Mit je einem spannenden Mini-Video game und vielen Extras zum online Downloaden. [MEHR](#)

**McDonald's Fußball Eskorte UEFA EURO 2004™**  
Hand in Hand mit den Stars ins Stadion! [MEHR](#)

**MINI FEELING VERSCHICKEN PER SMS**

Drücken Sie Ihre Verbundenheit zu MINI aus und installieren das MINI-Logo auf Ihrem Handy oder schicken es an Freunde. Geben Sie einfach die Nummer des Empfängers ein und ab geht's. Leider funktioniert dieser Service nur bei den gängigen Nokia-Handys. Außerdem wird das Logo nur seinen Empfänger erreichen, wenn dieser sich im Netz seines Providers befindet. Wenn Sie ein bereits gesendetes MINI Logo löschen wollen (um Himmels Willen!), schicken Sie einfach ein Leerfeld, welches das bereits installierte Logo überschreibt.

Handy-Nummer  
[Input field]

MINI Logo
  IS IT LOVE? Logo
  MINI seitlich
  MINI One
  MINI Cooper
  Logo löschen

Ich akzeptiere die Nutzungsbedingungen

**>> SENDEN**



# Viel Gefühl auf allen Kanälen - Emotionales ist salonfähig... vor allem auf dem Handy



“Na klar hab ich auf meinem Handy-Display ein Bild von meinem Freund. Foto in der Briefftasche? Das war gestern!”

“Ringback-Tones sind klasse! Damit unterhalte ich meine Anrufer, wenn ich nicht sofort rangehe.”



“Je schräger mein Klingelton, desto spannender die Reaktionen meiner Mitmenschen!”

## HANDY FUN

### Die TOP 5 Klingeltöne

Die brandaktuellsten Klingeltöne! Wir haben sie alle - Die Top 5 der aktuellen Klingelton-Charts:

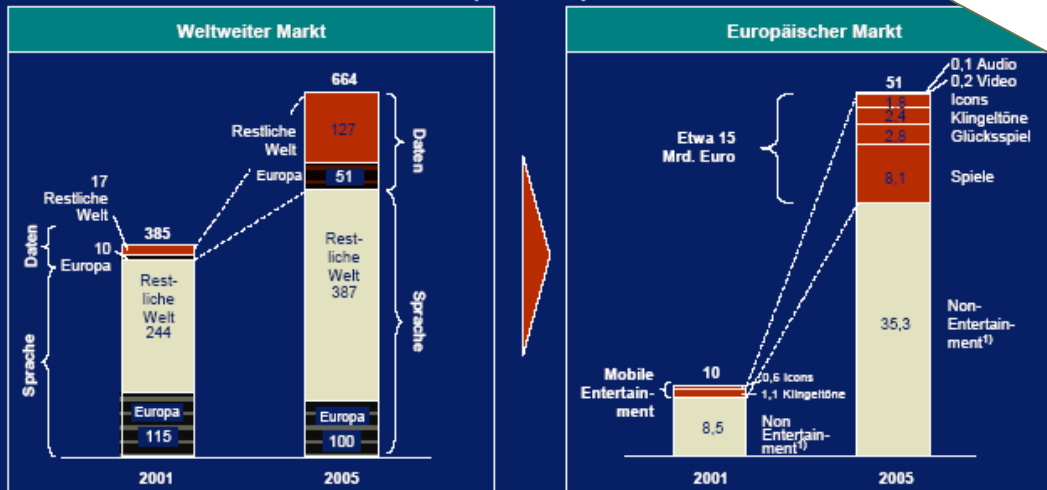
1. Space Taxi	Aufs Handy	
2. Veo Veo	Aufs Handy	
3. Dragostea din tei	Aufs Handy	
4. F**ck it (I don't want you back)	Aufs Handy	
5. Lebt denn der alte Holzmichl noch	Aufs Handy	

[Alle Klingeltöne >>](#)

# Der Markt für Mobile Entertainment: Die Prognosen waren und sind teils zu rosig!

Der Markt für „Mobile Entertainment“ in Europa ist erheblich kleiner – Schätzungen schwanken zwischen 15 Mrd Euro und 75 Mrd Euro in 2005

Markt Segmente und Erlös-Prognosen  
– (Mrd. Euro) –

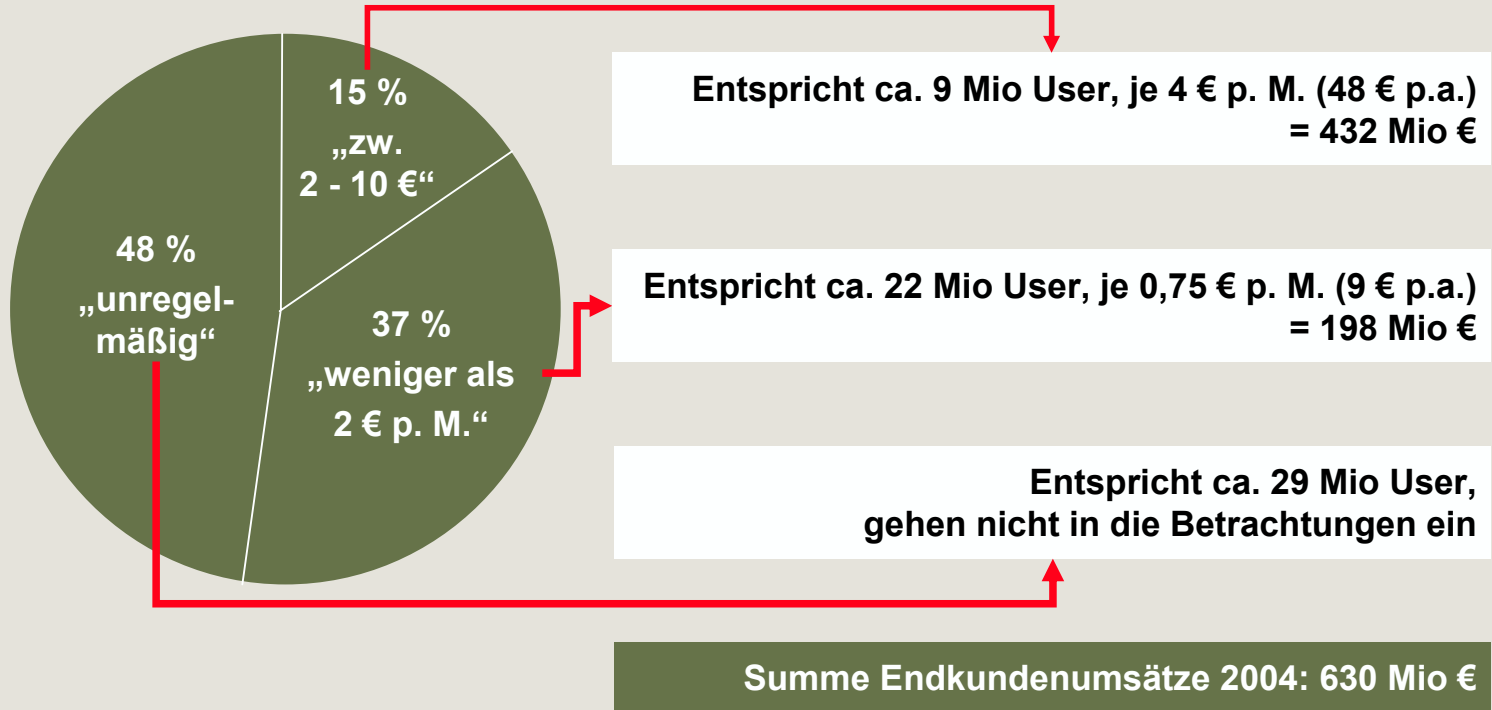


1) Business, Transaktionen, Kommunikation, Information  
Quellen: CSFB 2001; Durlacher 2001; Merrill Lynch 2001; IDC 2001;  
Forrester; Mobile Communications International 2002; Booz Allen Analysen

Booz | Allen | Hamilton

MIDRAY erwartet Mobile Entertainment Endkundenumsätze für den deutschen Markt von ca. 630 Mio € in 2004, die bis 2008 auf über 1,5 Mrd. € anwachsen.

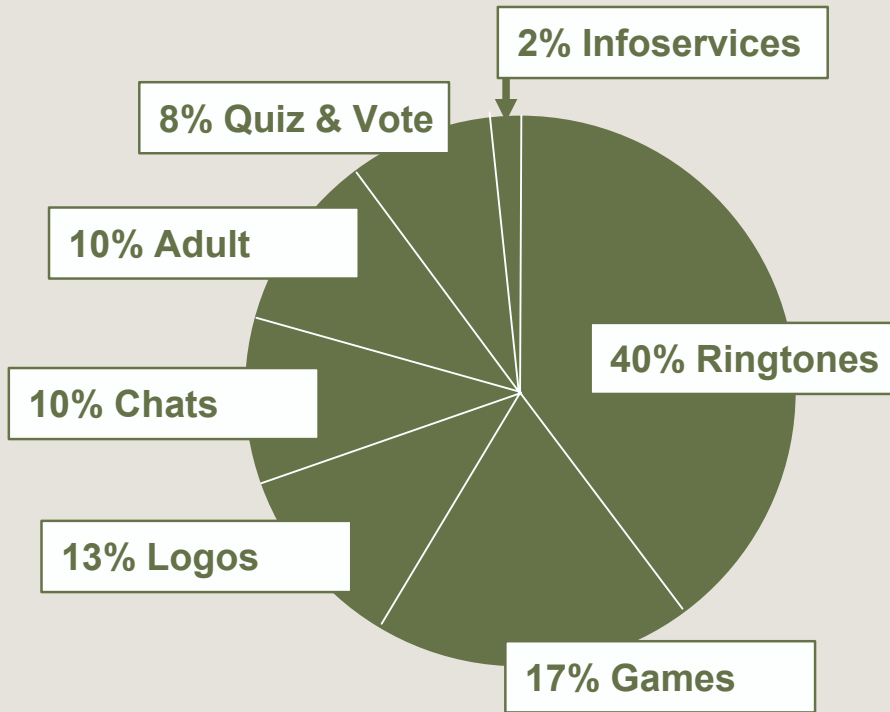
# Trotzdem: Mobile Entertainment treibt den Markt für Paid Content!



**Basis: 60 Millionen aktive Mobilfunkkunden in Deutschland**

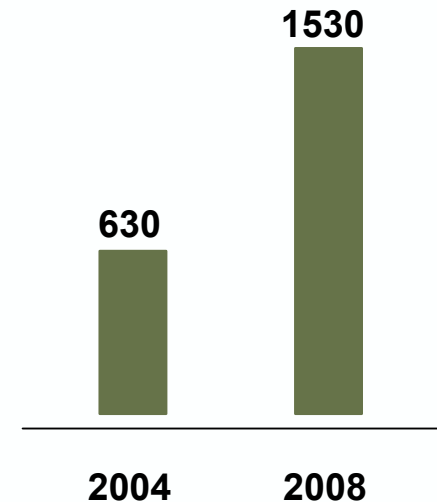
Quelle: MIDRAY Analyse, Basis: Angaben der Netzbetreiber, Studie von Buongiorno Vitaminic 2004

# Der Rubel rollt: mit was genau? Verteilung nach Content Arten in 2004



Aufteilung nach Content Arten 2004

## Mobile Entertainment Gesamt-Endkundenumsatz in Deutschland in Mio €



Quelle: MIDRAY Analyse; The Netsize Guide 2004

## Wo wird Umsatz gemacht? Beispiel Handy-Games: Der Großteil der Umsätze fließt noch über die Netzbetreiber

### Vertriebswege von Handy-Games 2004

**60 % Netzbetreiber**

20 % Mobile Portale

20 % Offline  
(Print & TV)

**Umsatz ca. 107 Mio Euro**



### Vertriebswege von Handy-Games 2008 (?)

20 % Netzbetreiber

20 % Mobile Portale

**60 % Offline  
(Print & TV) (?)**

**Umsatz ca. 260 Mio Euro**

(Quellen: Marktführer elkware, Sal.Oppenheim, MIDRAY Analyse 2004)

# Wo wird Umsatz gemacht? Beispiel Klingeltöne: Jamba! & Co. geben den Ton an

**Jamba!**

Suche nach

Alle Produkte

**Die coolsten Downloads für Handy & PC**

**KLINGELTÖNE**

- Polyphone Klingeltöne
- Video Klingeltöne
- Real Music
- Fun Sounds

**LOGOS**

- Farbige Logos
- Animierte Farblogos
- MMS-Grußkarten
- s/w Logos
- Bildmitteilungen

**SPIELE**

- Handy Spiele
- PC Spiele

**SOFTWARE**

- Handy Software

**Dein Handy: Nokia N-Gage**

Jetzt registrieren und

1 Klingelton **gratis!** Handynummer  Passwort

**Dies ist dein Nokia N-Gage.** Jamba! zeigt dir hier nur Produkte für dein Handy.  
Klicke auf , wenn du ein anderes Handy hast.

**TOP KLINGELTÖNE**

1. [Call On Me](#)
2. [Jamba! Ratte Smash - Ringtone Club](#)
3. [Perfekte Welle](#)
4. [Lose My Breath](#)
5. [Sex And The City](#)
6. [Altes Telefon](#)

[Alle Klingeltöne zeigen!](#)

**TOP HANDE SPIELE**

[Worms](#) [Townsmen 2 Gold](#)

[Alle Spiele zeigen!](#)

**TOP FARBIGE LOGOS**

[Kater mit großen Augen](#) [Schatten Drache](#) [Aufgespiess](#) [Fluores Hanf](#) [Quetschkätzchen](#)

[Alle farbigen Logos zeigen!](#)

Marktführer Jamba polarisiert, durch Abo-Modelle und Überbuchung der Werbezeiten der Musik- und Jugend-Spartensender.

Dennoch: Der Erfolg spricht für sich!

# Wo wird Umsatz gemacht? Beispiel Klingeltöne: Jamba! & Co. geben den Ton an

## Hot Spots

Die größten Werber im deutschen Fernsehen, Ausgaben Januar bis Oktober 2004 in Millionen Euro\*

Procter & Gamble	242,4
Ferrero	171,2
Unilever Bestfoods	156,3
L'Oréal	150,5
Henkel	94,6
Reckitt Benckiser	86,4
Beiersdorf	79,3
<b>Jamba</b>	<b>76,8</b>
Danone	75,8
McDonald's	74,4
Sonstige	4766,3
<b>Gesamt</b>	<b>5974,1</b>

Quelle: Thomson  
Media Control

\* Brutto-Werbeausgaben laut Tarif,  
ohne Sponsoring

DER SPIEGEL

DER SPIEGEL

Marktführer Jamba polarisiert, durch Abo-Modelle und Überbuchung der Werbezeiten der Musik- und Jugend-Spartensender.

Dennoch: Der Erfolg spricht für sich!

# Erfolgreiche Mobile Entertainment Angebote

# Beispiel Quiz & Votingformate: Knack Dich reich auf Pro7, Sat.1 und Kabel1

Das erste SMS Gewinnspiel, das auf drei Sendern gleichzeitig lief!



- SMS-basierte Gewinnspiel-Promotion, bei der Zuschauer durch Einsendung eines 6stelligen Gewinn-Codes per Premium SMS bis zu einer Million Euro gewinnen konnten
- Das Spiel lief im Oktober 2004 neun Tage lang auf ProSieben, Sat.1 und Kabel1 zeitgleich
- **Erfolg:** Durch die Aktion konnte eine hohe Zuschauerbindung erreicht werden bei allen drei Sendern!

On Air Cross-Promotion auf allen drei Sendern ...



Parallele Anzeigenwerbung



# Rolle der Sender: Nur Werbeplätze an Klingelton-Anbieter verkaufen oder selbst anbieten?



MTV-Klingelton-Reklame: Bislang in 30 Millionen TV-Haushalten, bald in 40 Millionen Hosentaschen?

HANDYS  
**Die große Piep-Show**

Für die einen sind sie eine akustische Zumutung, für viele Jugendliche dagegen Kult: Um den vermeintlichen Milliardenmarkt der Handy-Klingeltöne ringen neuerdings Musikindustrie, TV-Sender und Spezialanbieter. Doch seit das Geschäft brummt, haben auch Abzocker Konjunktur.

Tom Lang bringt eigentlich alles mit, was man für eine Musikerkarriere braucht. Er hat in München Jazz und Populärmusik studiert. Er spielt in der Berliner Combo „Elektrosphären“ Keyboards. Und ganz nebenbei hat er schon Filme des „Lola reent“-Regisseurs Tom Tykwer musikalisch untermauert. Nun sitzt Lang in einem Kreuzberger Hinterhof vor seinem Computer und tüfelt an einem musikalischen Genre, das bei seinen Bandkollegen allenfalls Nasenringspielen auslösen dürfte: 35-sekündige Musikketzen, die klingeln wie erste Fingerübungen auf einer schwind-süchtigen Heimorgel.

Lang ist Handy-Klingelton-Produzent und mit 36 Jahren einer der Senioren der Berliner Firma Jamba, die sich mit ihren inzwischen rund 300 Mitarbeitern als Europas Marktführer in Sachen Handy-Unterhaltung begreift.

Es sei „eine Herausforderung, Songs für das Handy zu reduzieren und zu kompaktieren“, sagt Lang. Und wenn in der S-Bahn in irgendeiner Teenie-Schultasche seine Version des Usher-Hits „Yeah“ zu quieken beginnt, dann mögen viele Fahrgäste genervt mit den Augen rollen. Lang „packt“ dann der Entwicklerstolz.

Seine Erfolgserlebnisse im Berliner Nahverkehr häufen sich. Das Geschäft mit den Pieptönen boomt – und entwickelt sich von der Teenie-Spielerei gerade zu einer ernst zu nehmenden Sparte der kompletten Unterhaltungsindustrie.

Im vergangenen Jahr wurden weltweit erstmals mehr so genannte Ringtones verkauft als CD-Singles. Jugendzeitschriften und Werbepapieren bei MTV oder Viva sind voll mit marktschreierischen Werbemotiven für das Handy-Zubehör.

Längst gibt es eigene Klingelton-Charts. Und auf den Schulhöfen wummern Handy-Versionen aktueller Hits wie Max Mutzkes „Can't Wait Until Tonight“. Mancher trägt mit seinem Handy schon einen ganzen Klingelkatalog mit sich herum.

Das geht ins Taschengeld – zumal man die Töne bislang nicht tauschen kann und die große Piep-Show nur eines der Angebote ist, die Anbieter wie Jamba, Handy.de oder zed.de rund um die Uhr abrufen lassen.

auf ihren Internet-Rechnern liegen haben. Durchschnittlich etwa 1,99 Euro sind für die Melodien derzeit zu bezahlen, kommen noch Download-Gebühren dazu. Bei regelmäßigen Updates, die aber regelmäßige Kosten anfallen.

So genannte Wallpapers, also Bildchen für die Displays mit Babys, Tieren oder Herzen, die besonders gut laufen, gibt es zum selben Preis. Deutlich teurer sind Handy-Spiele, die immer aufwendiger werden, einzeln meist zwischen 3,98 und 5,99 Euro kosten und mittlerweile fast jedes Film- oder Fernsehereignis flankieren. Noch vor dem Start der Kino-Klamotte „Der Wixxer“ zum Beispiel gab es vorige Woche schon das Spiel zum Film.

Auf insgesamt etwa zwei Millionen Downloads kommt allein das Jamba-Portal inzwischen pro Monat. In diesem Jahr wird die Musikbranche mit 1,2 Milliarden Euro angesprochen – so jedenfalls die Prognose. Insgesamt lagen die Gesamtumsätze für Klingeltöne 2003 in Deutschland bei 164 Millionen Euro, mehr als irgendwo sonst in der Welt.

„Im vergangenen Jahr wurden weltweit erstmals mehr so genannte Ringtones verkauft als CD-Singles. (...) Insgesamt lagen die Gesamtumsätze für Klingeltöne 2003 in Deutschland bei 164 Millionen Euro“

„Längst gibt es eigene Klingelton-Charts. (...) Mancher trägt mit seinem Handy schon einen ganzen Klingeltonkatalog mit sich herum.“

„(...) Während intern Programmierer und Werbeeinkäufer noch streiten, ob die nervigen Klingelton-Spots nicht Zuschauer vergraulen, sind die Sender selbst zu Anbietern geworden.“

(Quelle: Spiegel, 24.05.2004)

## Mit Vielfalt gegen Langeweile: Mobile Content in TV, Internet & Print

### Beispiel Eigenmarke: MTV – The Rogue

- Klingelton
- Handy-Game



## Mit Vielfalt gegen Langeweile: Mobile Content in TV, Internet & Print

### Beispiel “formatbegeleitendes Mobile Entertainment”:

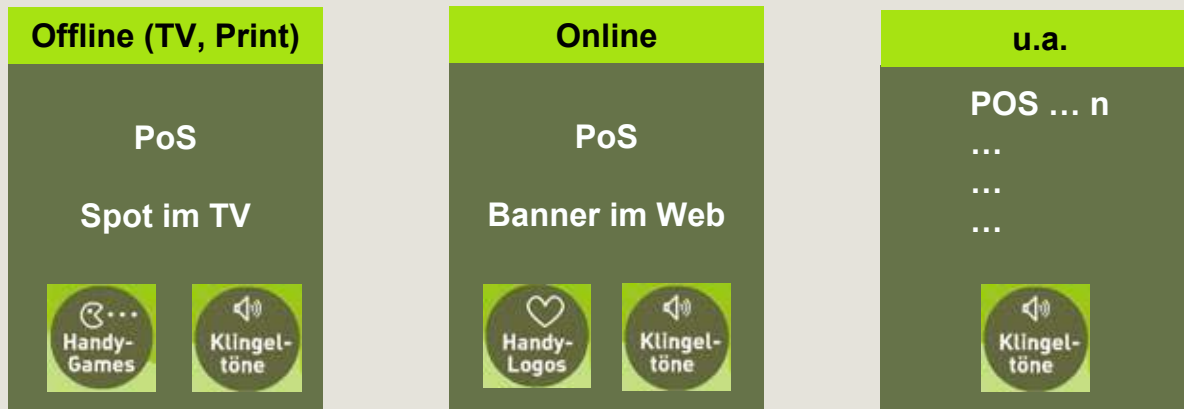
- SMS-News & Alerts
- Java-Games,
- Logos, Wallpapers
- Klingeltöne, Truesounds,
- Videos



# Mit Vielfalt gegen Langeweile: Mobile Content in TV, Internet & Print

The screenshot shows the SAT.1 website interface with a navigation bar at the top containing links for SAT.1 TELETEXT, SAT.1 VIDEOPLAYER, SMS/MMS SENDEN, NEWSLETTER, EMOTION CARDS, and DATING. Below the navigation bar are search filters for 'Hauptmenü', 'TV-Programm', and 'Sat.1 von A-Z'. The main content area features a 'STARTSEITE' section with a 'SERIEN & TV-FILME' sidebar listing various programs like 'Die Nibelungensage' and 'Alphateam'. The central focus is the 'ENTERPRISE' banner, which includes a 'True Sounds' section with a list of 10 items (e.g., 'Bridge Hail', 'Communicator Chirp') and a 'Farblogos' section with 10 items (e.g., 'Spock Vulkanischer Gruß', 'Saavik 2'). Below these are 'Java-Games' (e.g., 'Moon Buggy', 'Space Incident') and 'Klingeltöne' (Polyphone and Monophone). A search bar is located on the left side of the main content area.

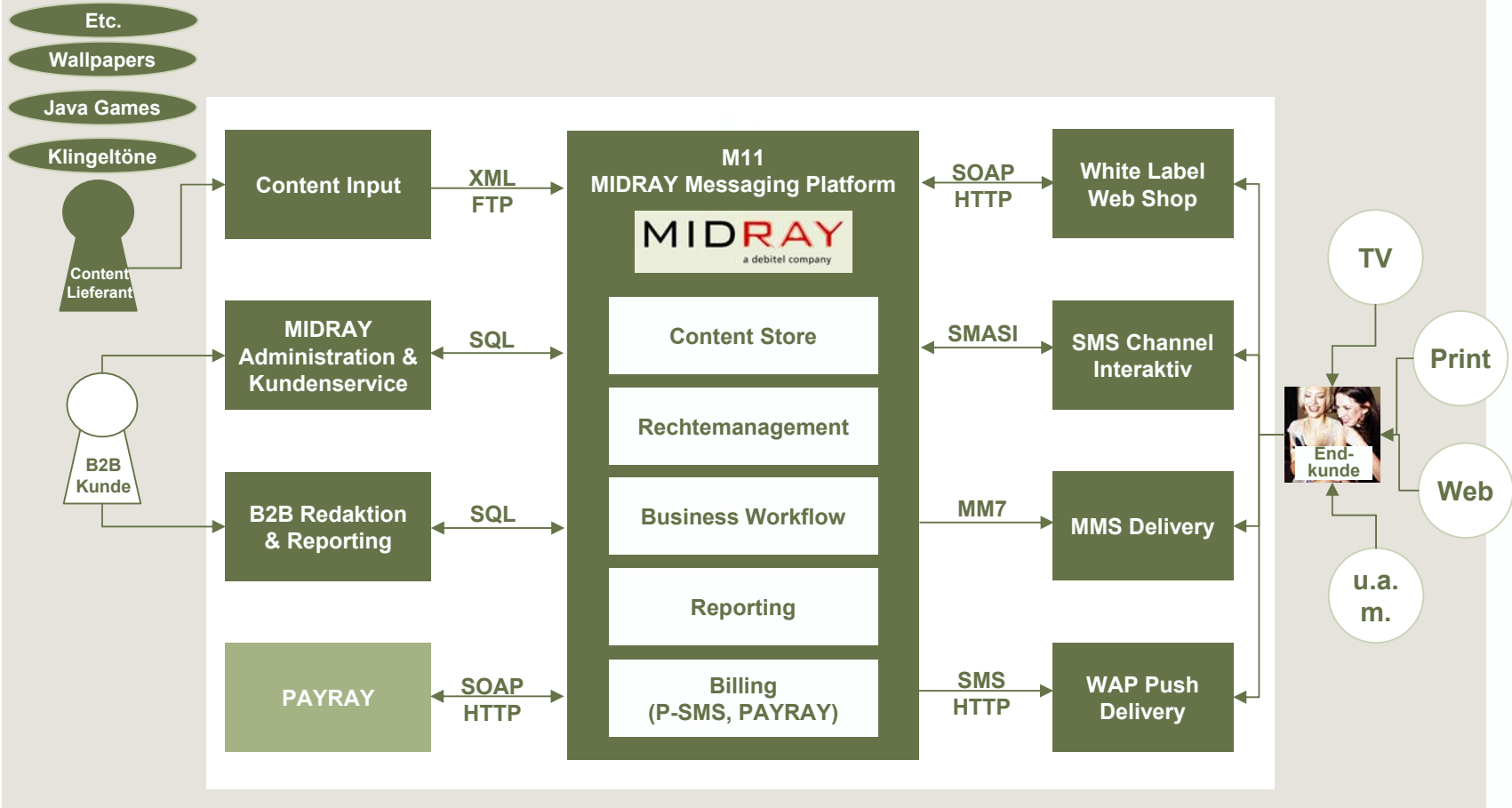
# Hinter den Kulissen: Crossmediale Absatzwege erfordern professionelle Backend-Systeme



(White Label) Frontend

- Content Aufbereitung
- Content Bereitstellung
- Content Lieferung
- Content Abrechnung

# Hinter den Kulissen: Professionelle Infrastruktur für Content Management, Distribution & Abrechnung



# Mobile Services sind Paid Services: Übersicht Mobile Payment-Lösungen

Mobile Payment beinhaltet die Abrechnung von „Nicht-Telefonie-Leistungen“ über die Abrechnungssysteme der Mobilfunk-Netzbetreiber

## ▪ Premium-SMS MO Billing

- Berechnung im Moment der **Versendung** vom Endgerät (Mobile Originated) ins Netz  
➔ „MO-Billing“

## ▪ Premium-SMS MT-Billing

- Berechnung im Moment des **Eintreffens** der SMS auf dem Endgerät (Mobile Terminated)  
➔ „MT-Billing“



**IMMER INFORMIERT -**  
Topaktuelle Sportnachrichten direkt auf  
Dein Handy!  
**JETZT ANMELDEN**

- **Direkt-Anbindung** an die Abrechnungssysteme der Mobilfunk-Netzbetreiber ▶



# Kurzer Ausblick

# Alle warten auf UMTS? Und dann? Schöne neue bunte Handy-Welt...

## See Who You're Talking To



## Vodafone-HandyTV - Fernsehen fürs Handy



# Alle warten auf UMTS? Und dann? Schöne neue bunte Handy-Welt...

Videotelefonie...

TV auf dem Handy...

Handies, die wissen, was  
ihr Besitzer will...

Musik auf dem Handy  
hören...

Multi-User-Games...

Always On...

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!**

**Kontakt: [bettina.kopetschke@midray.com](mailto:bettina.kopetschke@midray.com)**

[www.midray.com](http://www.midray.com)

