

Tendências Digitais 2023

A COMSCORE

NASDAQ:
SCOR

CLIENTES
3,200+ globalmente

FUNCIONÁRIOS
1,500+

HEADQUARTERS
Reston, Virgínia,
EUA

**COBERTURA
GLOBAL**
44 mercados
reportados

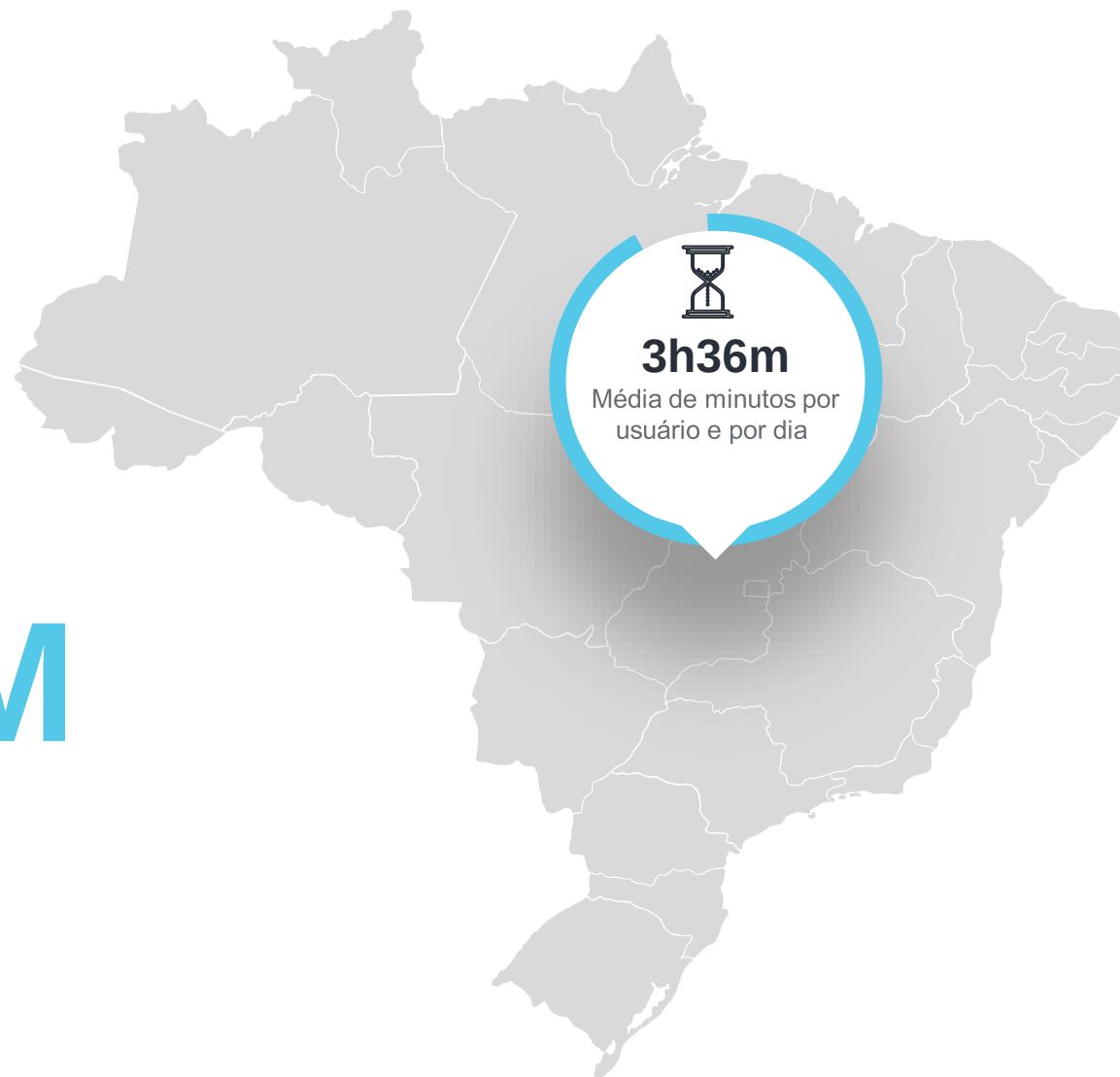
**PRESENÇA
LOCAL**
30+ regiões
em 20+ países

BIG DATA
1.8 trilhões de
interações
globais por mês

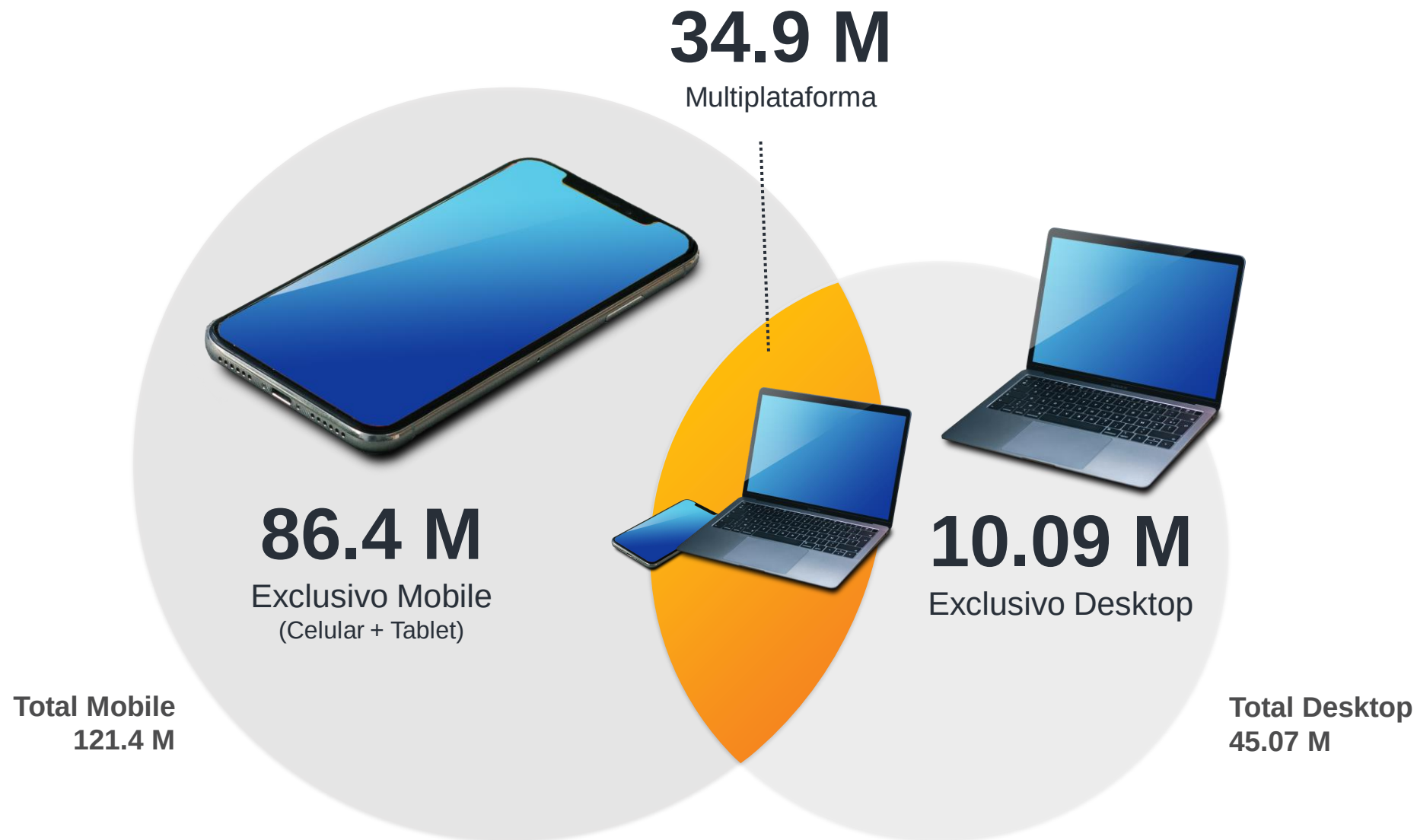
POPULAÇÃO DIGITAL BRASILEIRA

131.5 M

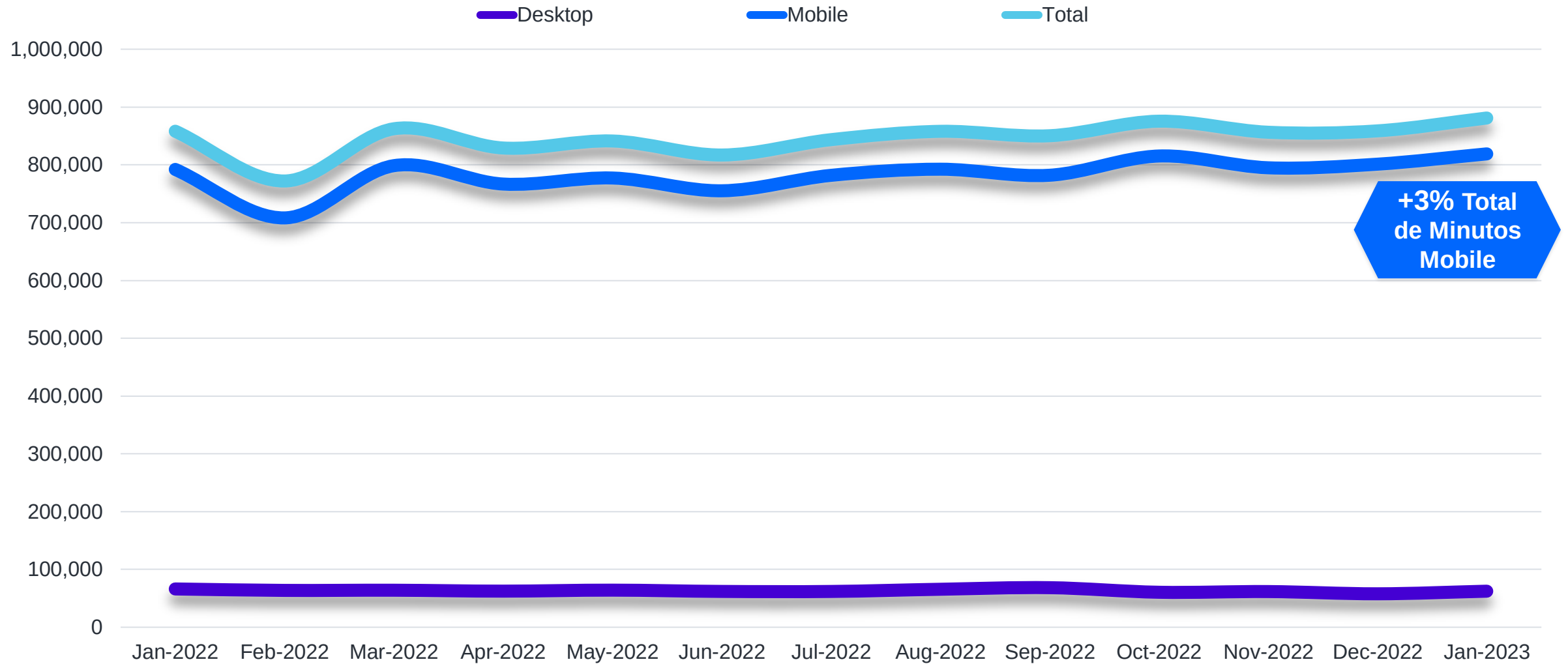
de pessoas conectadas no Brasil



POPULAÇÃO DIGITAL BRASILEIRA



OS BRASILEIROS SEGUEM CONSUMINDO MAIS TEMPO NA INTERNET

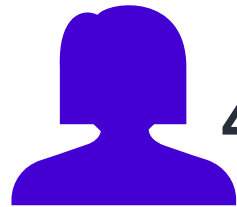


QUEM SÃO OS USUÁRIOS BRASILEIROS?



Homens

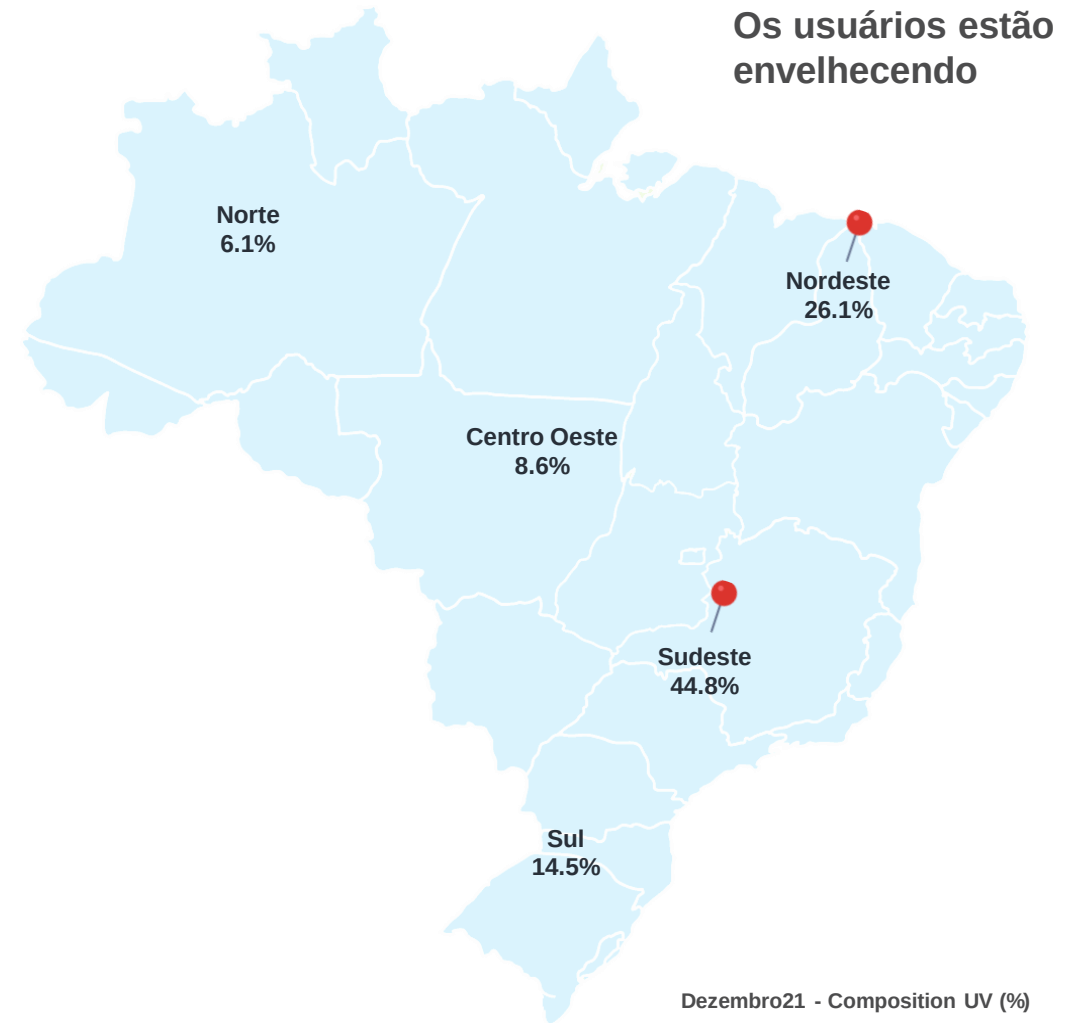
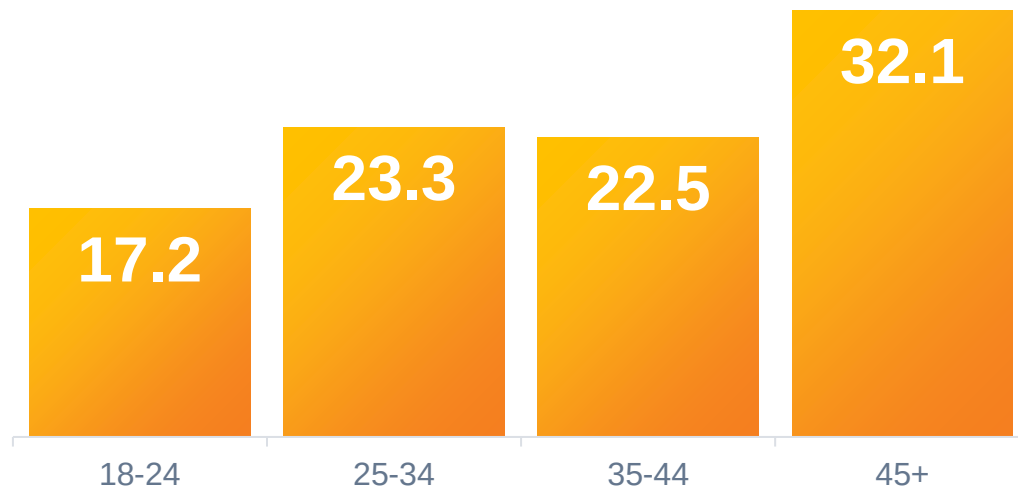
50.9%



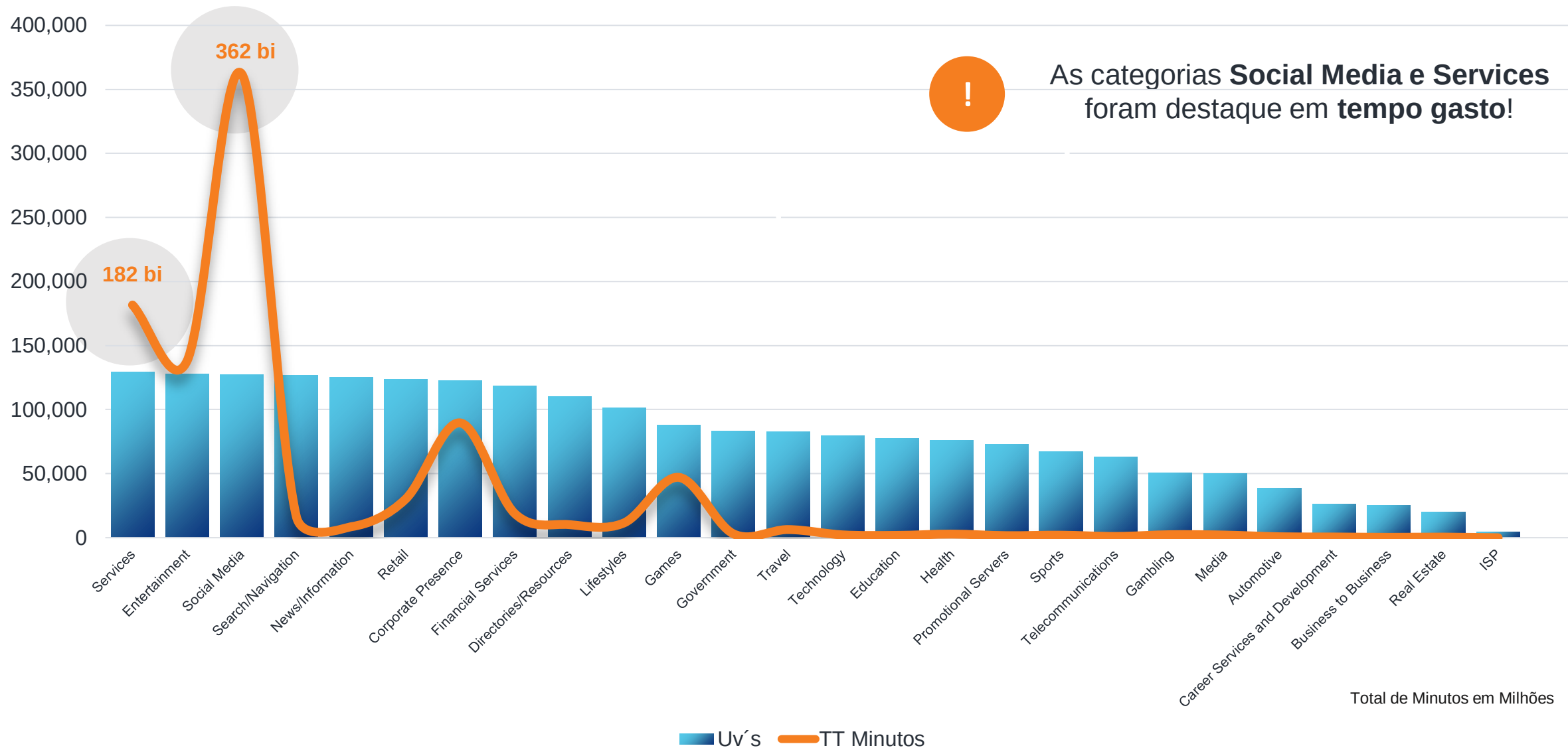
Mulheres

49.1%

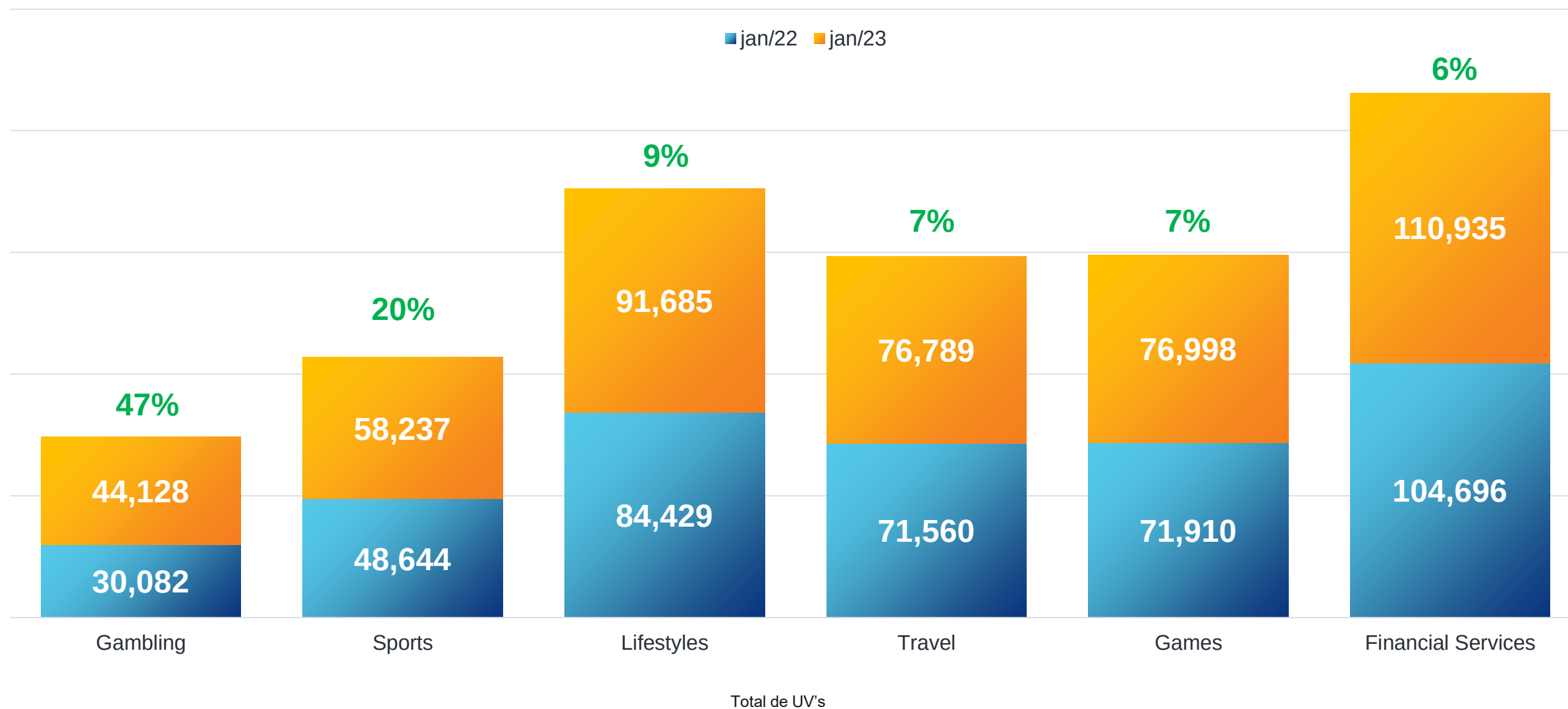
COMPOSITION UV (%) – JAN 23



TOP CATEGORIAS NO CONSUMO MULTIPLATAFORMA



TOP CATEGORIAS QUE MAIS CRESCERAM EXCLUSIVAMENTE EM MOBILE



TOP PLAYERS POR CATEGORIA - EXCLUSIVO MOBILE

GAMBLING	Uv's	SPORTS	UV's	LIFESTYLES	UV's
BETANO.COM	20,908	Globo Esportes	26,326	Terra Vida E Estilo	27,629
bet365 Group Limited	13,538	Playmaker.Fans Group	18,627	Webedia Lifestyle	22,739
G1 Loteria	5,462	UOL Esporte	16,898	R7 Lifestyle	18,110
GALERA.BET	5,440	R7 Esportes	14,679	UOL Lifestyle	16,780
PIXBET.COM	3,403	ESPN	9,583	Grupo Contteudo	16,466

TOP PLAYERS POR CATEGORIA - EXCLUSIVO MOBILE

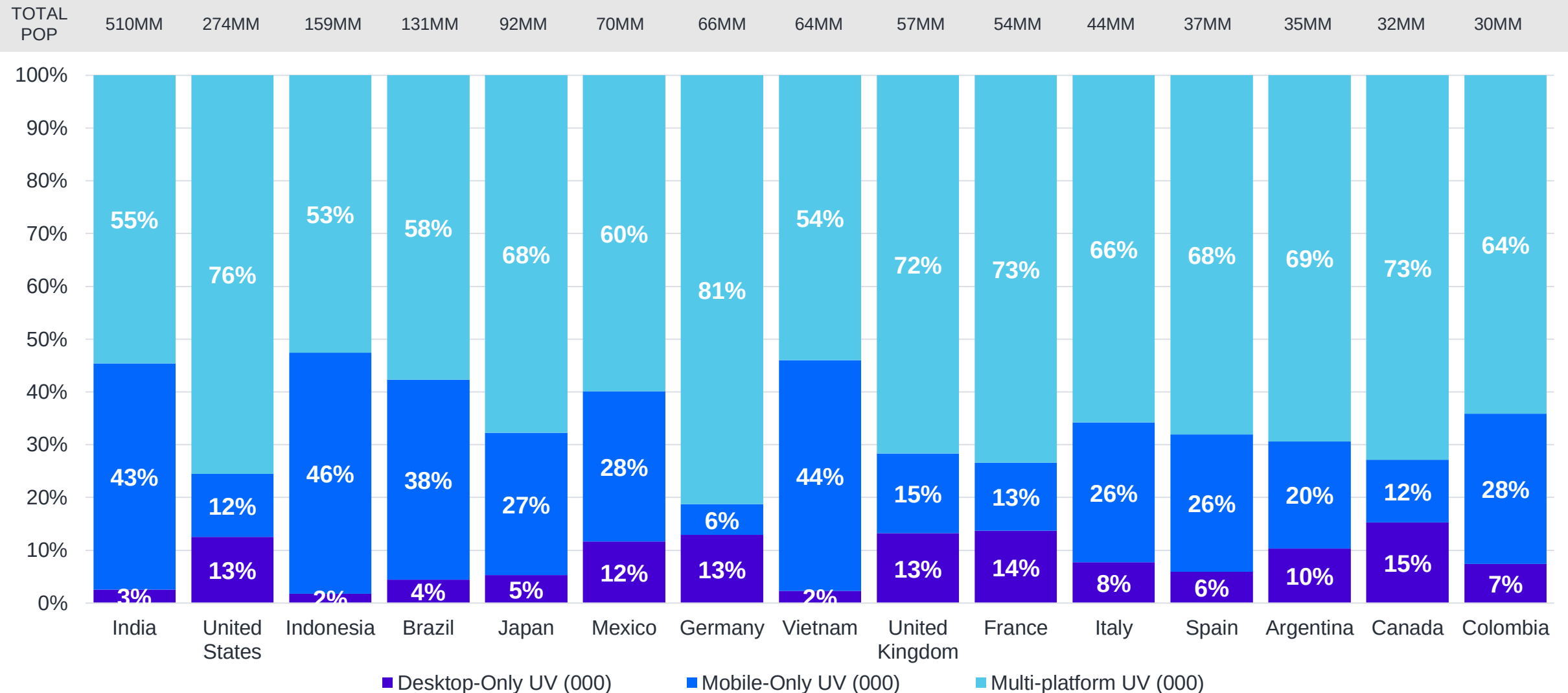
FINANCIAL SERVICES	UV's	TRAVEL	UV's	GAMES	UV's
CAIXA.GOV.BR	63,688	Uber	41,945	Activision Blizzard	13,471
NUBANK.COM.BR	55,630	99 - Taxi And Private Drivers (Mobile App)	27,670	Moto Gametime (Mobile App)	9,576
Itau Unibanco Holding S.A.	42,187	Priceline.com Incorporated	14,433	ROBLOX.COM	9,550
PicPay	30,647	Trip Advisor	7,603	Garena Online	8,364
Mercado Pago Sites	28,687	123MILHAS.COM	7,397	KILOO.COM	7,033

OVERVIEW

LATAM e mundo

PRINCIPAIS DESTAQUES

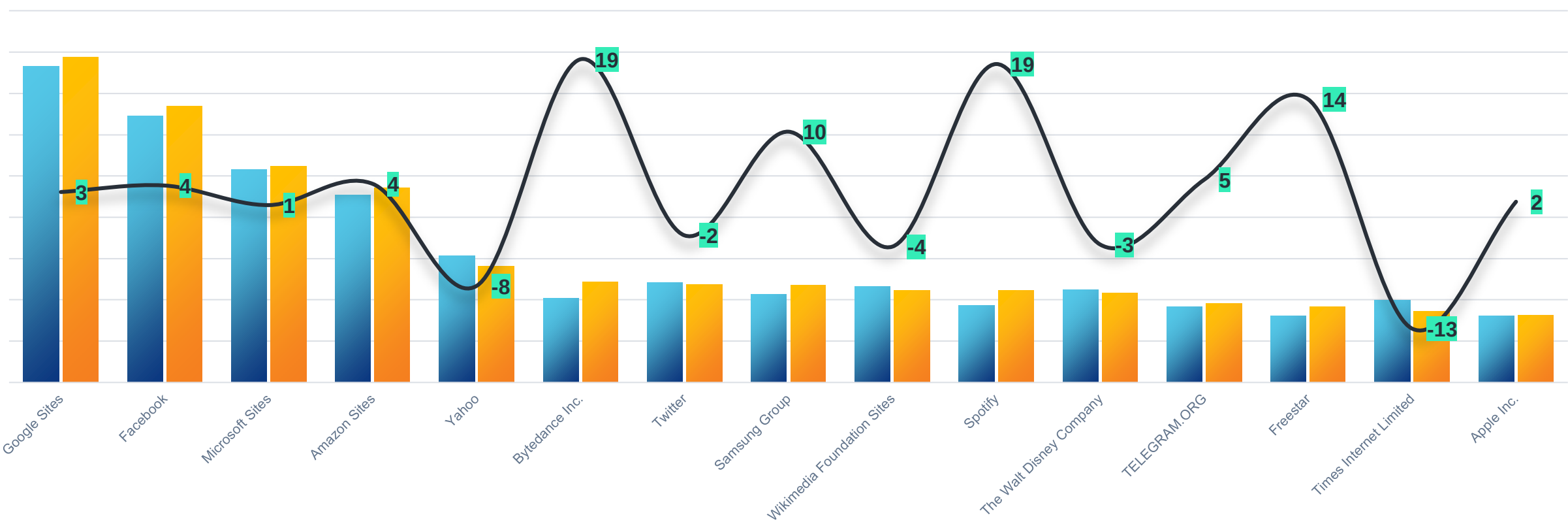
BRASIL SEGUE COMO UM PAÍS MOBILE FIRST, US E ALEMANHA SÃO OS PAÍSES QUE MAIS CONSOMEM CONTEÚDO EM MÚLTIPLAS TELAS.



GOOGLE, FACEBOOK E MICROSOFT ALCANÇAM JUNTAS MAIS DA METADE DA POPULAÇÃO DIGITAL MUNDIAL

ENTRE AS TOP 15 PROPRIEDADES DE MAIOR ALCANCE MUNDIAL, SPOTIFY, BYTEDANCE, FREESTAR E SAMSUNG GROUP FORAM AS QUE MAIS CRESCERAM EM 2022

% VARIAÇÃO DE CRESCIMENTO EM UV (000) JAN 2022 X DEZ 2022



Total Internet: Total Audience	Jan-22	Dez-22
Total Unique Visitors (000)	1.682.069	1.760.714

Jan-2022 Dez-2022 % Change

TOP CATEGORIAS GLOBAIS - MULTIPLATAFORMA

TOP 10 CATEGORIAS COM MAIOR CRESCIMENTO NOS ÚLTIMOS 12 MESES



+32%

GAMBLING



+25%

AUTO
MANUFACTURER



+21%

FRAGRANCES/COSMETICS



+14%

WEB HOSTING



+13%

TICKETS



+11%

JEWELRY/LUXURY
GOODS/ACCESSORIES



+10%

SPORTS



+9%

AIRLINES



+9%

CAR TRANSPORTATION



+8%

RELIGION/SPIRITUALLY

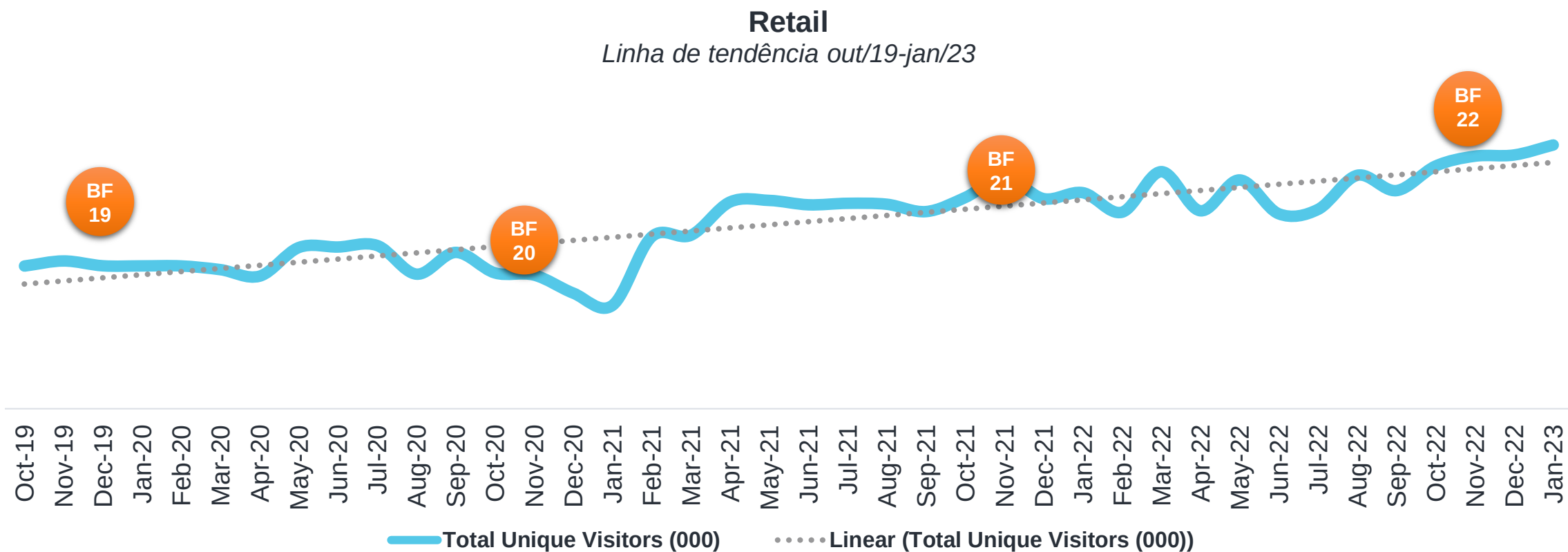
Comportamento do Consumidor

PRINCIPAIS DESTAQUES

Retail

BLACK FRIDAY 2022: CRESCIMENTO DE VISITANTES ÚNICOS

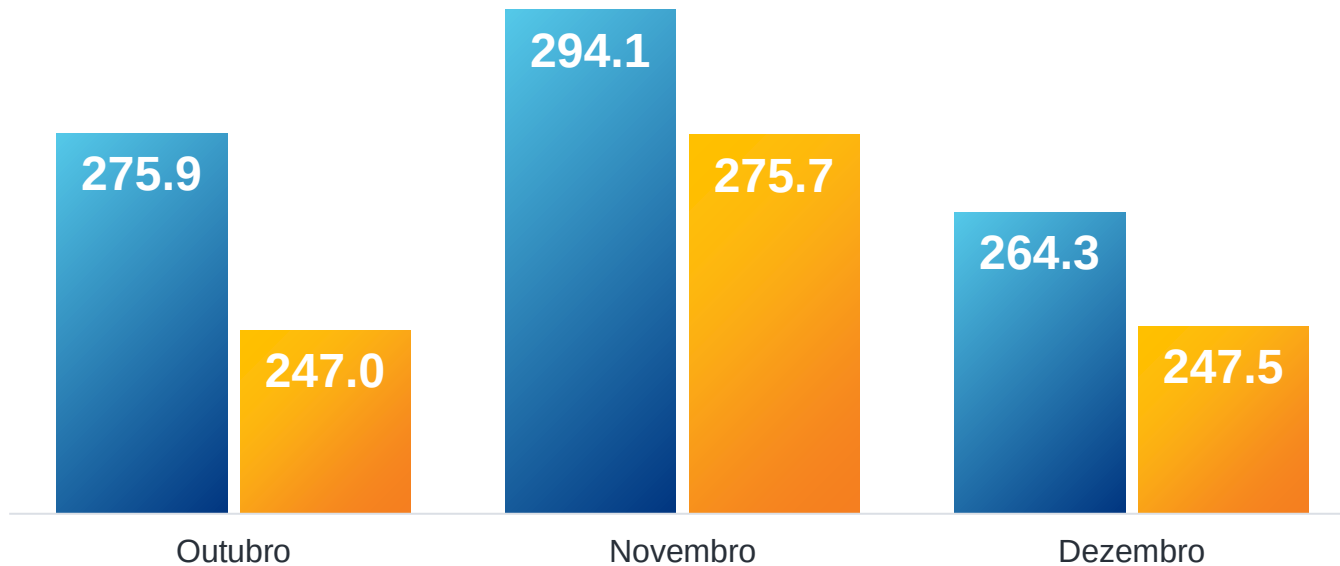
Mesmo com a Copa do Mundo, a BF de 2022 apresentou um aumento de 2% em usuários únicos no segmento de Retail, representando um consumo de 33 bi de minutos no mês (-5% em relação a 2021).



Tempo gasto por visitante em Retail

MÉDIA DE MINUTOS POR VISITANTE

■ BF 2021 ■ BF 2022



Apesar do crescimento de 12% em Nov/22 vs. Out/22, os usuários consumiram menos a categoria em relação a 2021, levando em consideração o ano eleitoral e a Copa do Mundo – **uma média de 4 horas foram gastas por visitante nesses meses em 2022!**

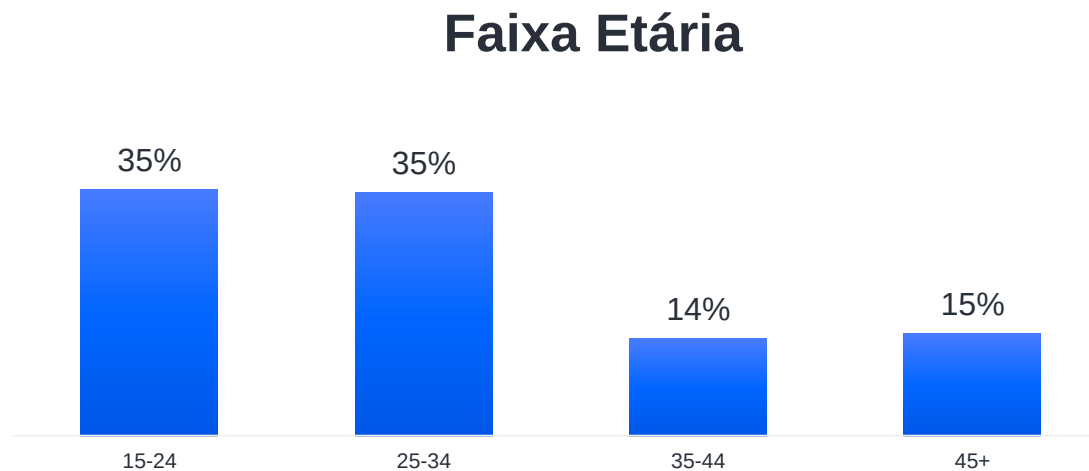
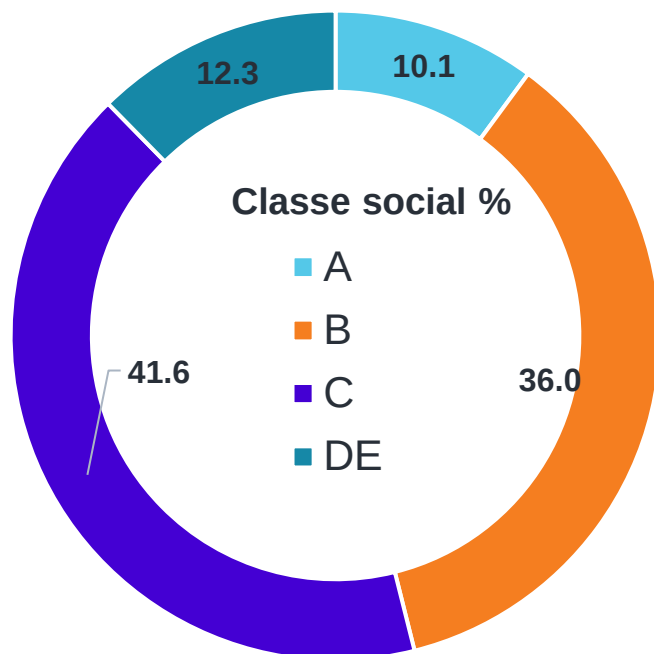
Categorias do Retail com maior variação positiva e negativa entre Nov/21 vs. Nov/22

Variação da média de minutos por visitante	%
Tickets	+141
Retail - Music	+28
Apparel	+19
Fragrances/Cosmetics	+17
Auctions	+14
Consumer Electronics	-67
Flowers/Gifts/Greetings	-20
Department Stores/Malls	-19
Comparison Shopping	-18
Home Furnishings	-17

Games

QUEM SÃO OS GAMERS?

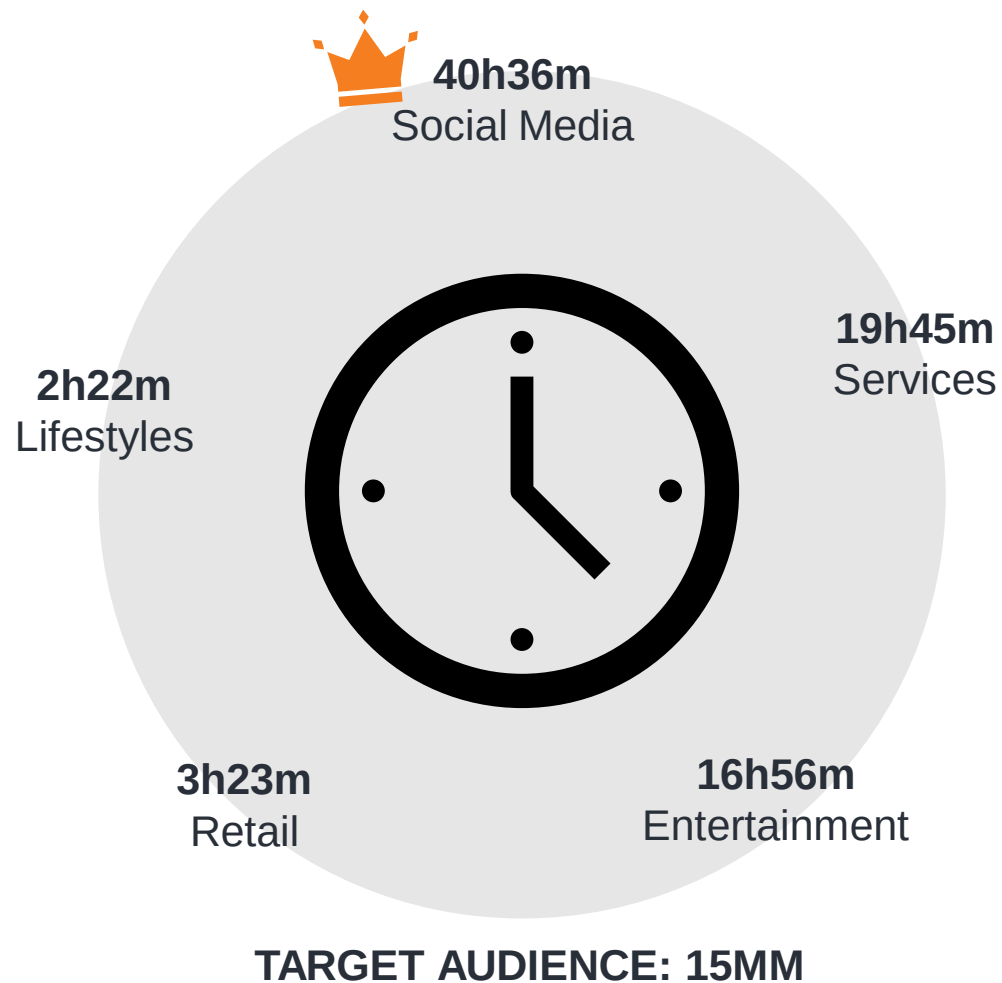
TARGET AUDIENCE: 15 MM



O que eles esperam viver nos próximos 12 meses?

- 14,2% Comprar a primeira casa/apto
- 14,1% Viajar pela primeira vez ao exterior
- 12,4% Mudar de emprego
- 10,8% Começar ou retornar a universidade

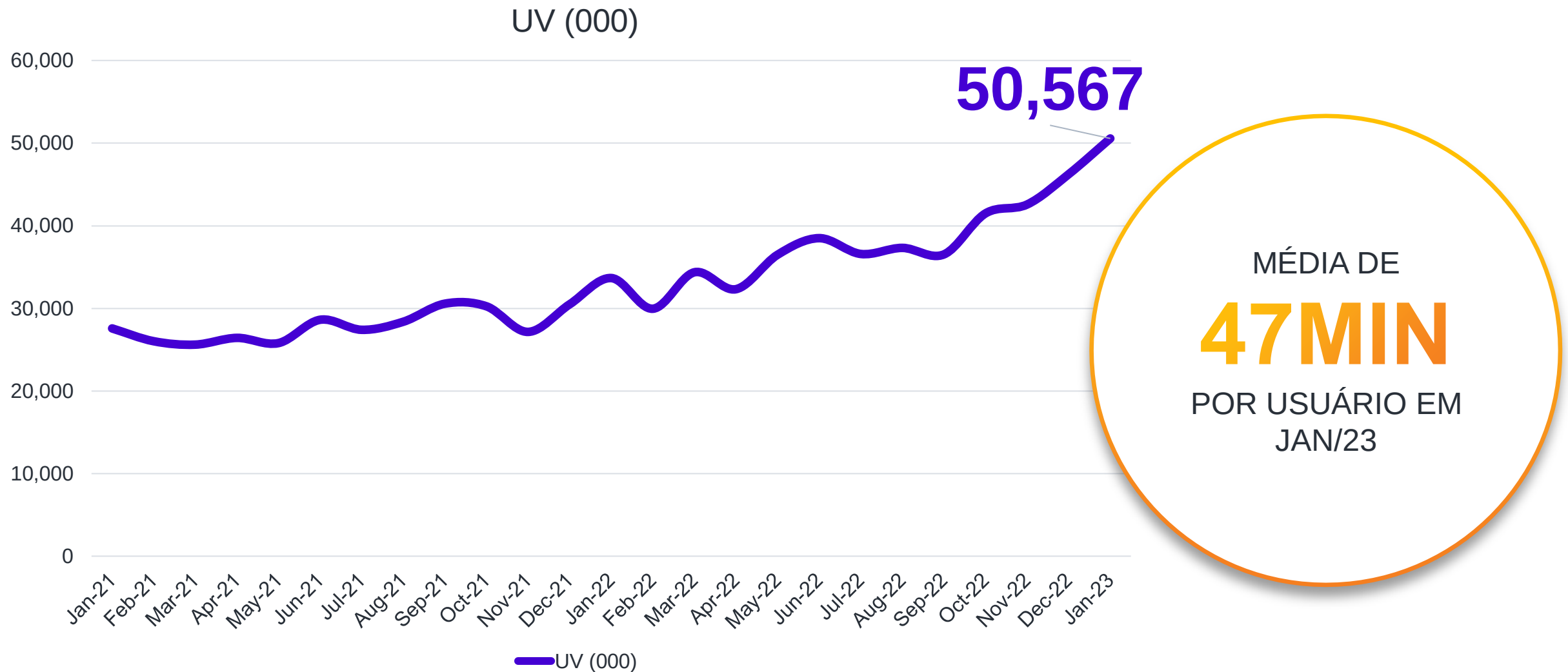
ALÉM DE GAMES, QUAIS SÃO AS CATEGORIAS E PROPRIEDADES QUE MAIS NAVEGAM?



Propriedade	Unique Visitors (000)	Average Minutes per Visitor
ROBLOX.COM	1.726	3h42min
Activision Blizzard	1.541	8h36min
TWITCH.TV	1.537	14h49min
Garena Online	1.069	2h45min
EA Games	939	1h27min

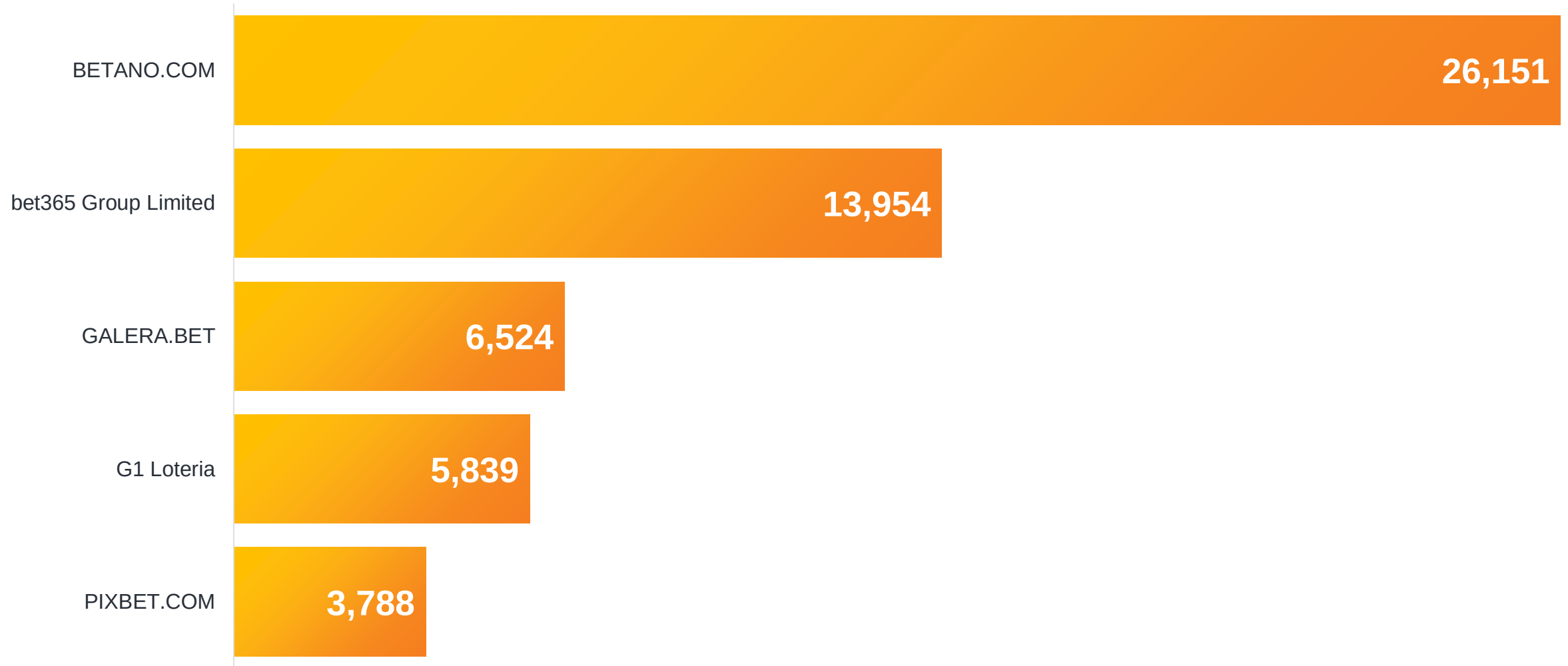
Gambling

GAMBLING CRESCEU 65% EM ACESSOS NO ÚLTIMO ANO



PRINCIPAIS PLAYERS DE APOSTAS

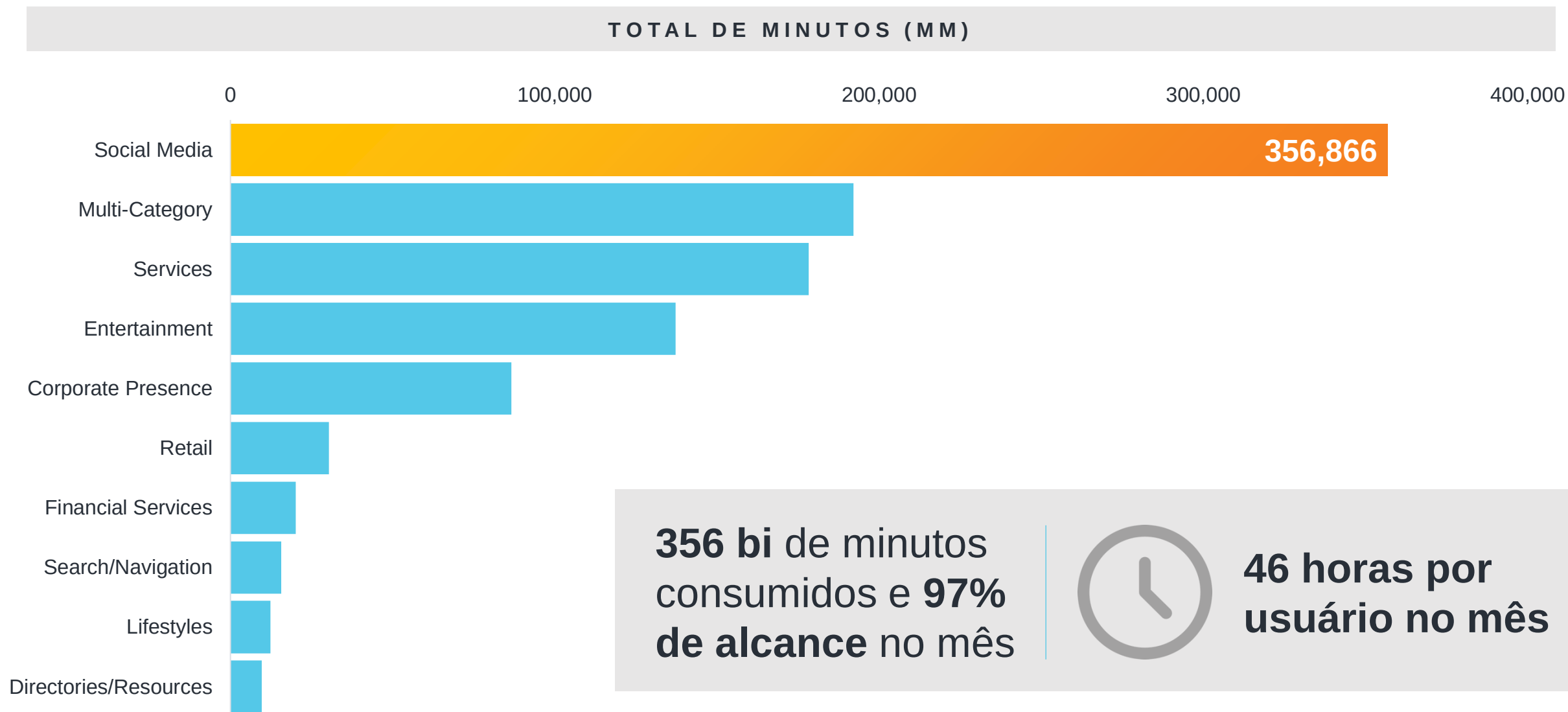
Usuário Únicos (000)



OVERVIEW

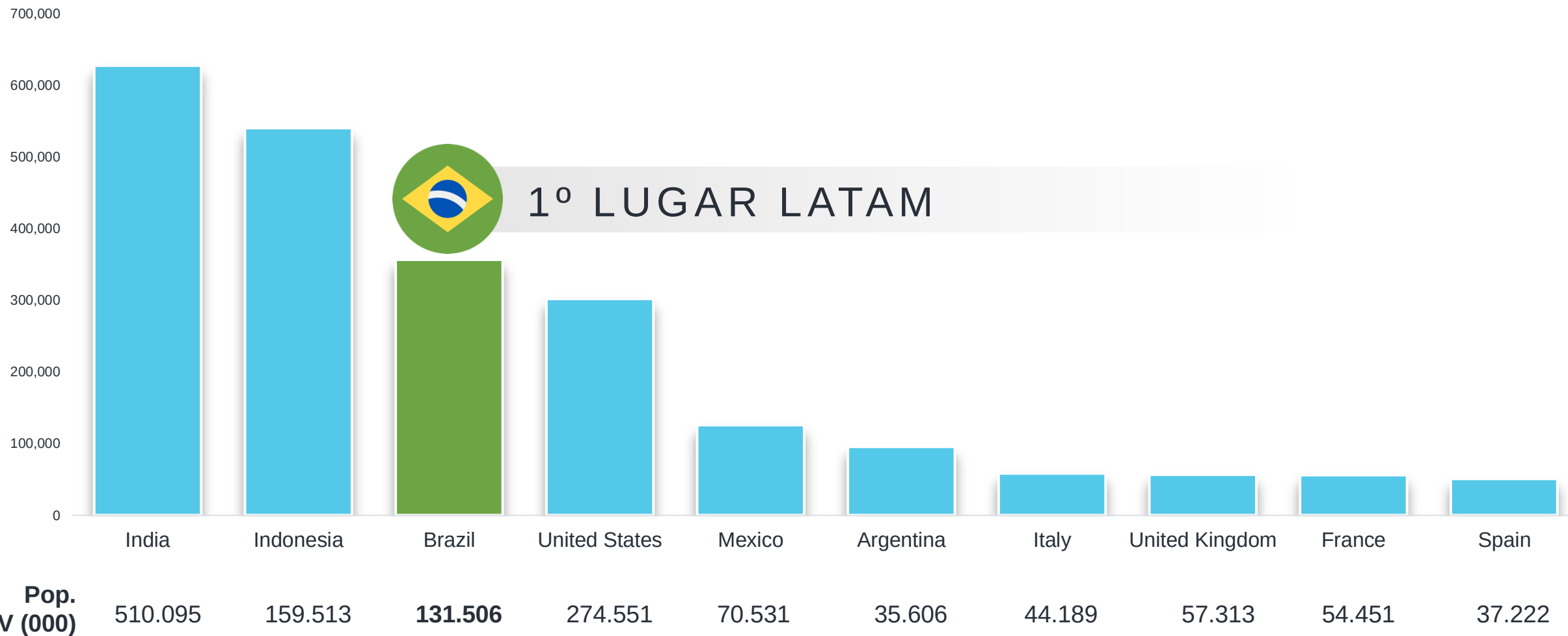
Social Media

SOCIAL MEDIA É CATEGORIA MAIS CONSUMIDA NO BRASIL

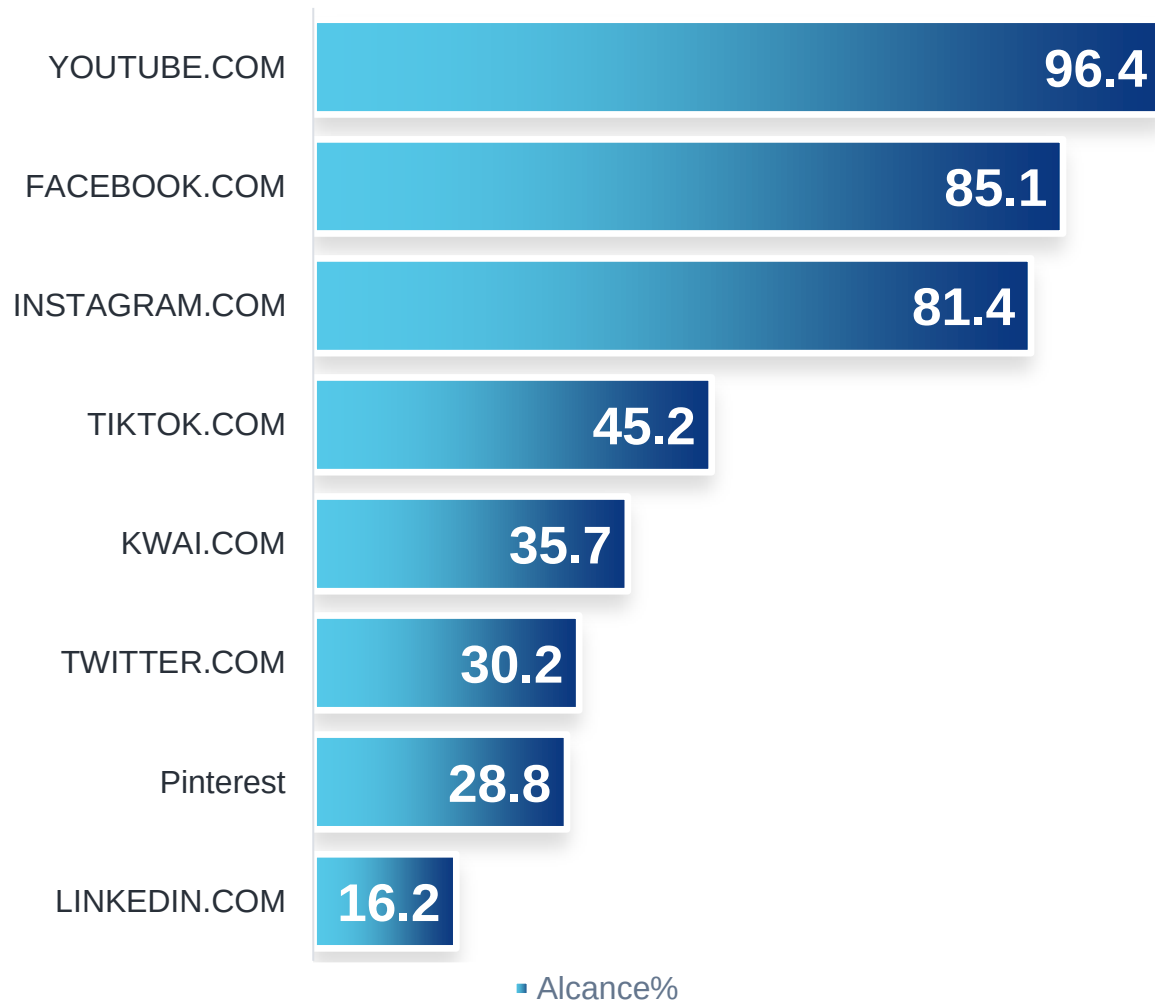


BRASIL É O 3ª MAIOR CONSUMIDOR DE SOCIAL NO MUNDO

TOTAL MINUTOS (MM)



YOUTUBE, FACEBOOK E INSTAGRAM SÃO AS PLATAFORMAS MAIS ACESSADAS PELOS USUÁRIOS



Instagram e Youtube são onde os usuários dedicam mais tempo

Plataformas	Total Minutos (MM)	Média de minutos por usuário no mês	Média em horas por usuário no mês
YOUTUBE.COM	94.084	742,3	12:22
FACEBOOK.COM	61.328	548,1	09:08
INSTAGRAM.COM	94.644	884,0	14:44
TIKTOK.COM	33.678	566,7	09:27
KWAI.COM	20.485	436,2	07:16
TWITTER.COM	6.691	168,6	02:49
Pinterest	1.046	27,6	00:28
LINKEDIN.COM	863	40,4	00:40

CONSUMO DAS REDES SOCIAIS EM 2022

MARCAS E PUBLISHERS

AÇÕES



15.6B

Um crescimento de 17% em relação ao período anterior

CONTEÚDO



10M

2% acima da média produzida em 2021

SHARES

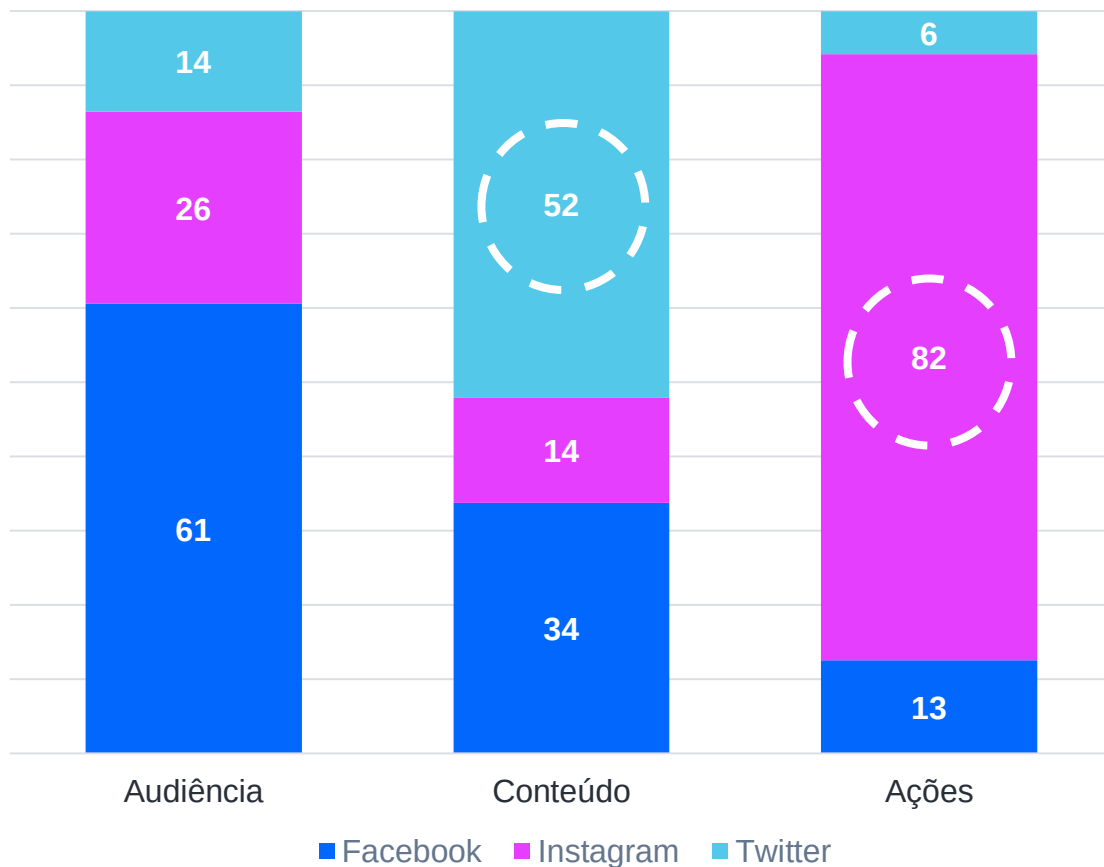
230.8M

O compartilhamento de conteúdo caiu 20% comparado com 2021

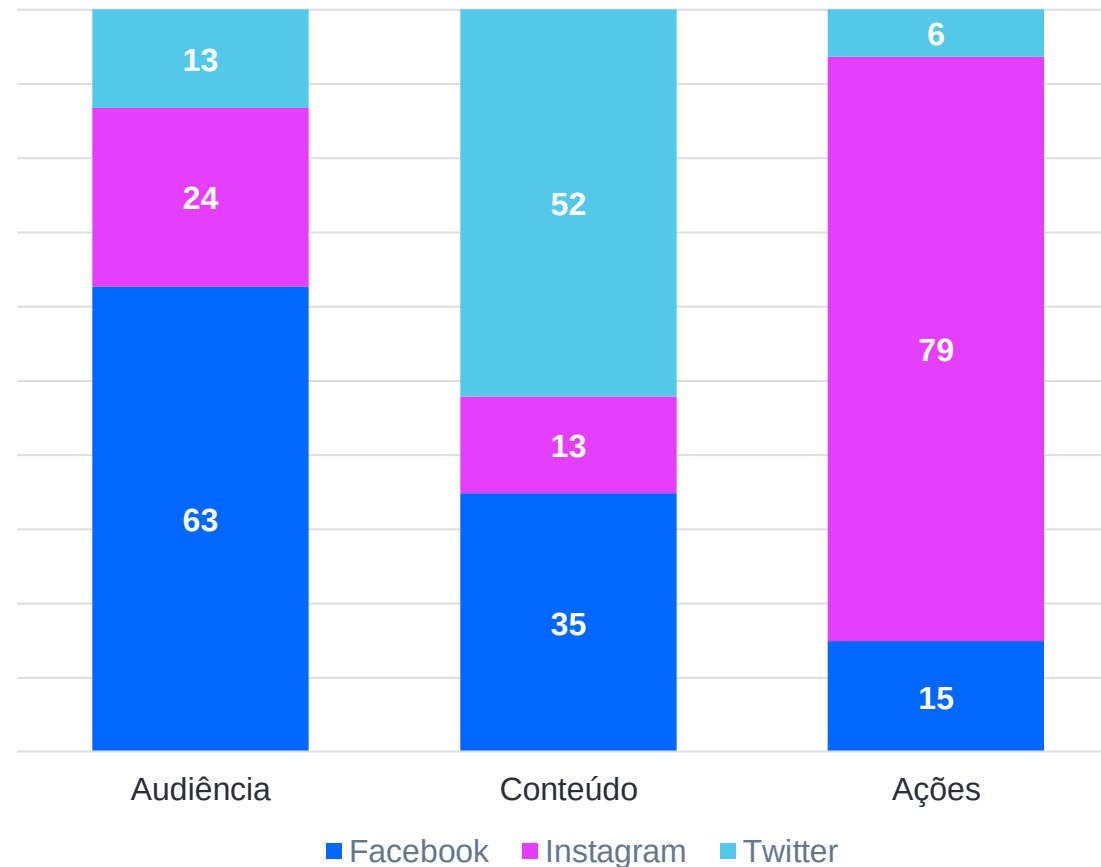
INSTAGRAM CONTINUA SENDO A PLATAFORMA COM MAIOR SHARE DE AÇÕES E DE COMENTÁRIOS

MARCAS E PUBLISHERS

2022 - SHARE POR PLATAFORMA (%)

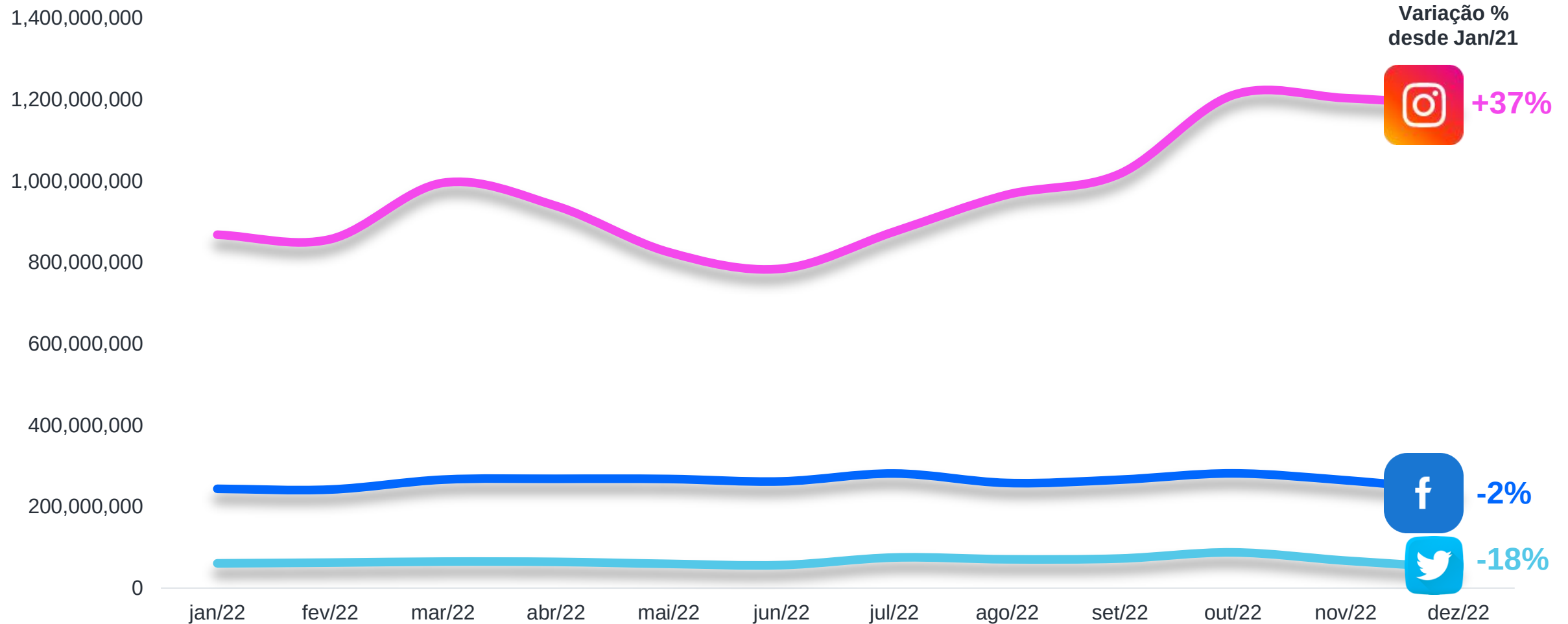


2021 - SHARE POR PLATAFORMA (%)



INSTAGRAM É A REDE DE MAIOR VOLATILIDADE EM AÇÕES

AÇÕES (CATEGORY TOTAL)



SOCIAL STREAMING EM NÚMEROS

36.4 bi

VIDEO VIEWS

FACEBOOK, INSTAGRAM, TWITTER

- 15% em relação a 2021

1.8 bi

VIDEO ACTIONS

FACEBOOK, INSTAGRAM, TWITTER

-7% em relação a 2021

35 bi

DE VIEWS

570 mil

VÍDEOS
PRODUZIDOS

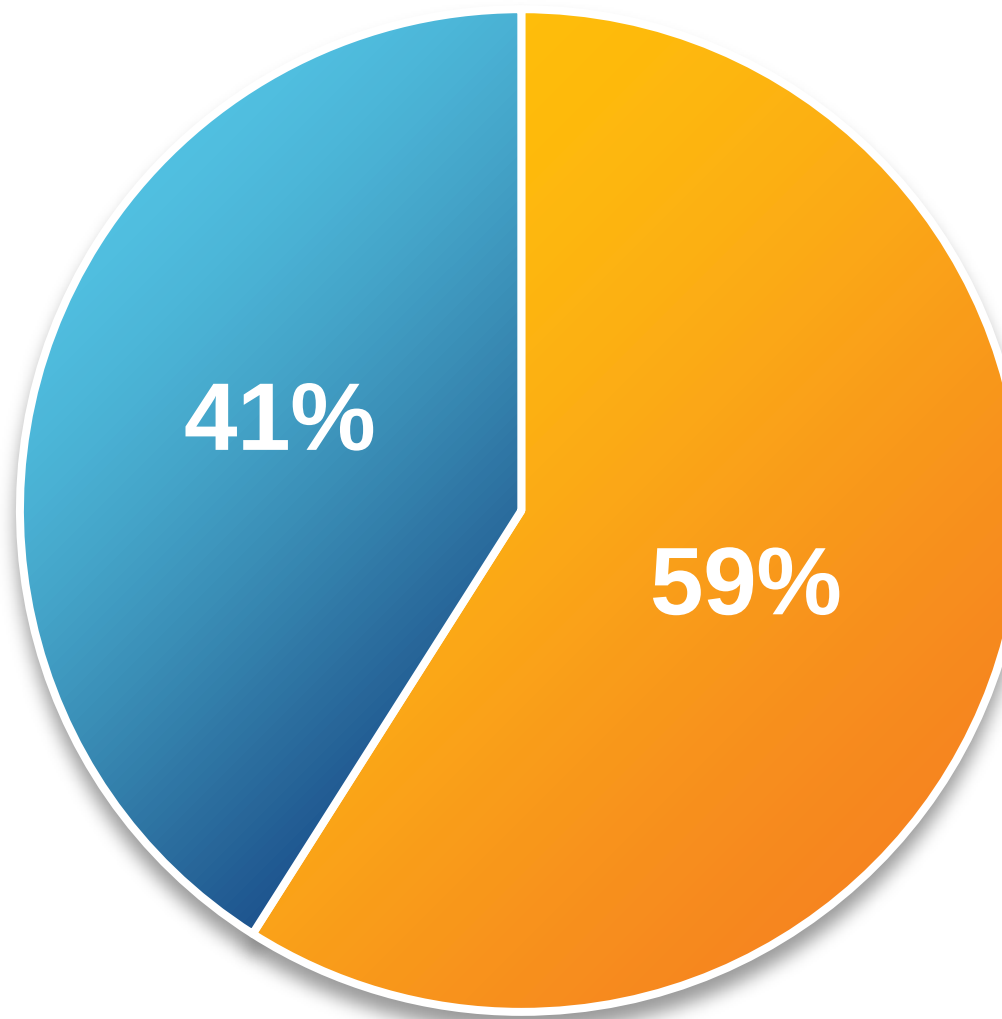
YOUTUBE

+7% de views
+15% de vídeos produzidos
em relação a 2021

2022 (TOTAL AÇÕES)

MARCAS E PUBLISHERS

INFLUENCERS



INFLUENCERS JÁ
RESPONDEM POR
QUASE **59%** DO
TOTAL DE
ENGAJAMENTO
EM 2022

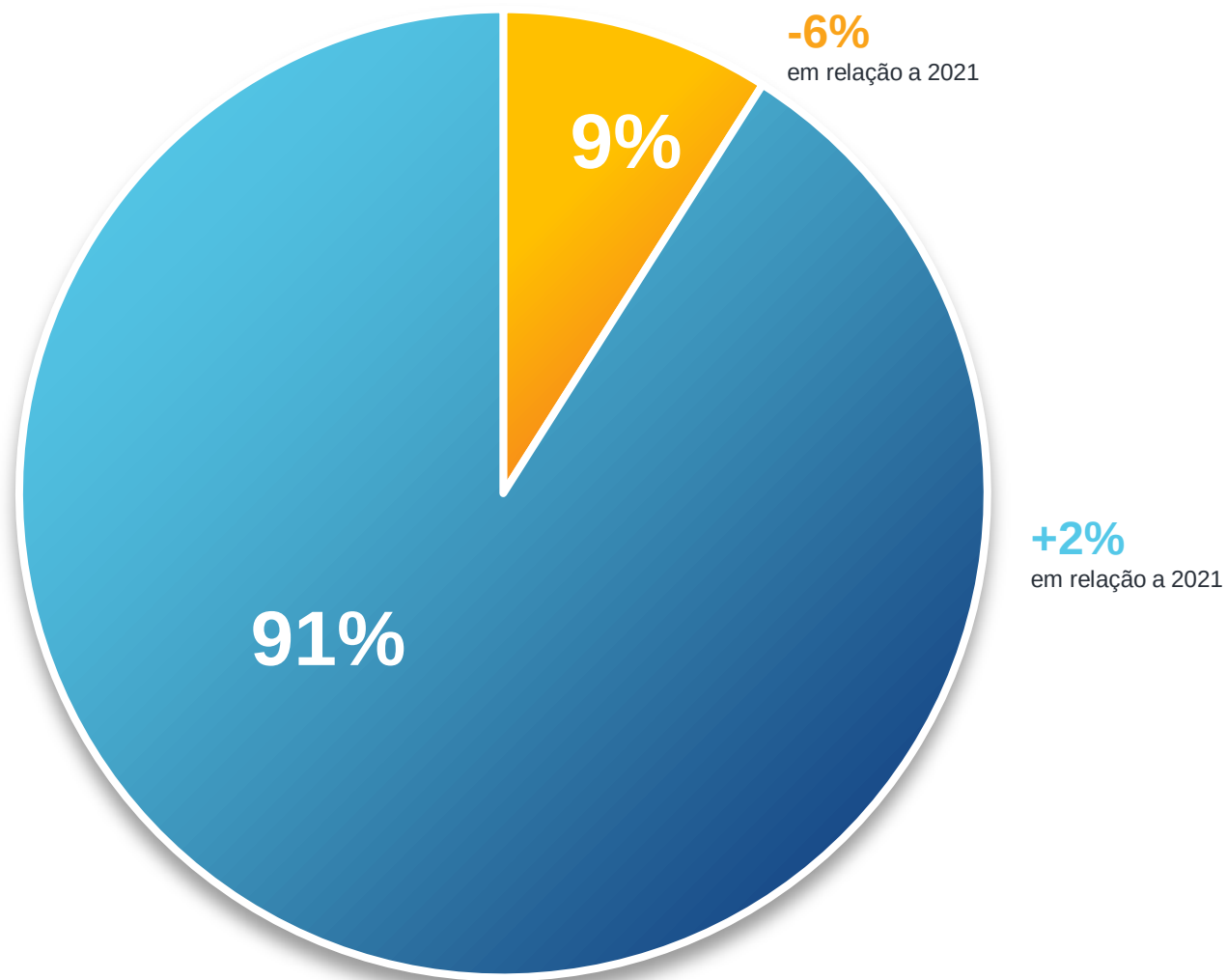
INFLUENCERS =
22.3 BILHÕES
DE AÇÕES

-6%
em relação a 2021

CONTEÚDO (CP)

MARCAS E PUBLISHERS

INFLUENCERS



CONTEÚDOS
PUBLICADOS PELOS
INFLUENCIADORES
REPRESENTAM
APENAS **9% DO
TOTAL**

LANÇAMENTOS BRASIL 2023

2a.
Onda
CTV!



<https://www.comscore.com/por/Produtos/Gaming>



Connected TV, OTT e
Addressable Advertising
na América Latina

<https://www.comscore.com/por/estudo-connected-tv>

PARA SABER MAIS ENTRE EM CONTATO COM VENDAS@COMSCORE.COM

 shareablee

adCuality

PARA SABER MAIS ENTRE EM CONTATO COM VENDAS@COMSCORE.COM

Obrigada!