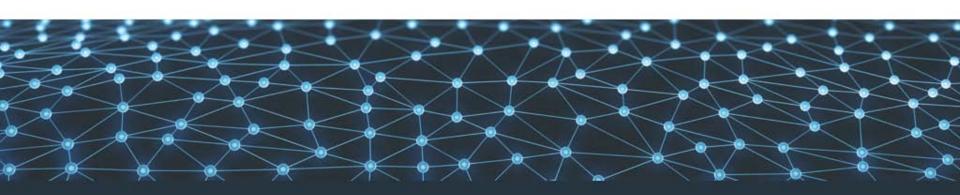
## L'ARENA COMPETITIVA CHE CAMBIA E I NUOVI PLAYER: CONCORRENTI O ALLEATI?

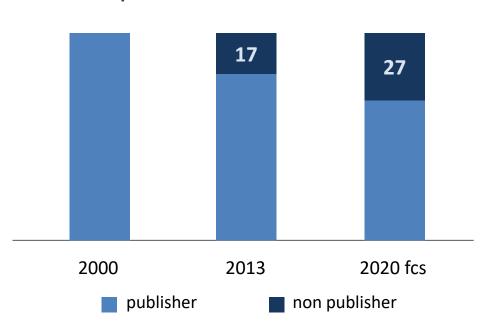
### Antonio Greco

Le sfide che attendono gli editori in un contesto competitivo in forte evoluzione



ANES

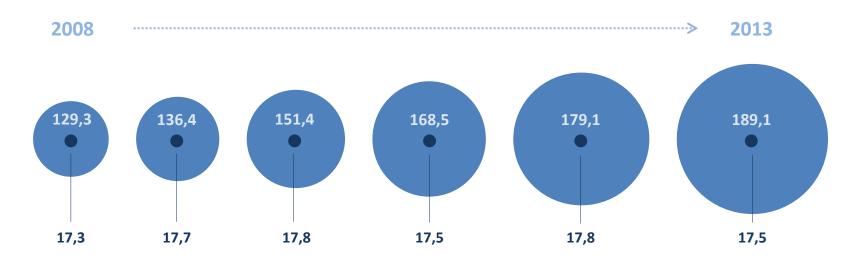




- Negli ultimi anni, oltre ad essersi ridotto il valore complessivo degli investimenti pubblicitari è aumentato anche il numero dei soggetti che si "dividono la torta"
- Tali soggetti non sono editori, ma player del mondo digital, tra cui spiccano i cosiddetti "over the top"
- Questa tendenza è destinata ad affermarsi e si prevede che nel 2020 oltre un quarto dell'intero mercato

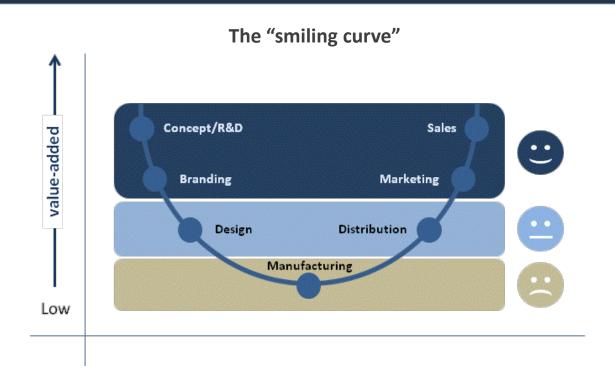
Fonte: E-media Institute (2014)

#### Channel receiveable and tuned per household



- I trend della domanda non seguono quelli dell'offerta e le posizioni di rendita perdono di valore
- Per continuare ad essere "fruiti" dalla nostra audience e non essere avvicendati dai nuovi player è essenenziale puntare sulla qualità (in particolare quella dei contenuti) e puntare sulle nostre competenze distintive

Fonte: Nielsen/the content marketing paradox (Track Maven)



- I processi "core" a maggiore valore aggiunto saranno sempre più quello della generazione dei contenuti originali (ideazione, sviluppo e branding) e quello relazionale (marketing e vendite)
- Le fasi più industriali della filiera editoriale sono state o saranno abbandonate perché in mancanza di un notevole massa critica non più redditizie

## ...e innovare, innovare a tutti i costi, come hanno fatto loro

#### **INNOVATORI**

**RETAIL** 



**HOSPITALITY** 



**AUTOMOTIVE** 



**ENTERTAINMENT** 





L'ARENA COMPETITIVA
CHE CAMBIA E
I NUOVI PLAYER:
CONCORRENTI O ALLEATI?

**INNOVATIVO** 

**FOOD DELIVERY** 

**TRADIZIONALE** 

**FOOD RETAIL** 





... che hanno fatto il percorso inverso da un modello di distribuzione innovativo ad uno tradizionale, con l'apertura di punti vendita "fisici", ma brandizzati con il nome del portale.

## L'ARENA COMPETITIVA CHE CAMBIA E I NUOVI PLAYER: CONCORRENTI O ALLEATI?

TRADIZIONALE

**CIGARETTE** 

**INNOVATIVO** 

**E-CIGARETTE** 





... che hanno messo in discussione per primi il loro modello più che consolidato, per evitare che altri possano entrare nella loro arena, erodendo quote di mercato



**INNOVATIVO** 

**MOBILITY P2P** 

INNOVATIVO
FOOD DELIVERY





... che anche se già innovativi non hanno smesso di innovare, utilizzando i propri asset (in questo caso la "driver's list") per competere in una nuova e redditizia nicchia di mercato

TRADIZIONALE

**COSTRUCTION TOYS** 

**INNOVATIVO** 

**PLAYROOM** 





... che hanno accettato di abbandonare una nicchia in cui sono fortissimi, entrando in un mercato molto più affollato ed in cui non sono leader, pur di non rischiare di essere nel tempo, sostituiti dai player digitali.

## L'ARENA COMPETITIVA CHE CAMBIA E I NUOVI PLAYER: CONCORRENTI O ALLEATI?

**TRADIZIONALE?** 

**BEVERAGE** 

**INNOVATIVO** 

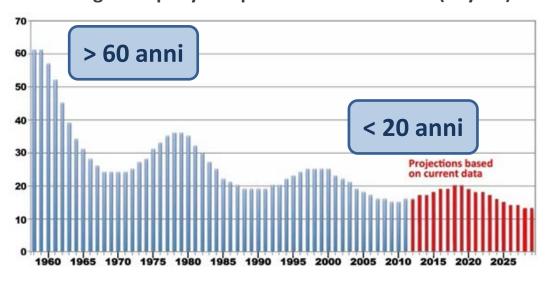
**MEDIA** 





... che hanno avuto il "coraggio" di ampliare la loro arena ad un settore lontanissimo dal core business aziendale, intravvedendo possibili revenues coerenti con il proprio brand.

#### Average company lifespan on S&P 500 index (in year)



- La storia dimostra come rispetto al passato sia sempre più difficile mantenere le posizioni acquisite
- Per farlo occorre abbandonare l'inerzia attiva che impedisce l'innovazione ed assumere un comportamento improntato alla neotenia

Fonte: Creative Destruction (Richard Foster - Sarah Caplan)

#### Occorre essere «neotenici»



#### **NEOTENIA**

Fenomeno evolutivo per cui negli individui adulti di una specie permangono le caratteristiche morfologiche e fisiologiche tipiche delle forme giovanili.

- Capacità di apprendimento estesa a tutta la vita
- Predisposizione del nostro patrimonio genetico alle influenze culturali e ambientali
- Plasticità e flessibilità verso diverse possibilità e strategie
- «Incompiutezza» che prolunga il periodo dell'infanzia e dell'adolescenza

Fonte: Wikipedia

# Solo così potremo evitare di sparire come è successo a questi prestigiosi marchi

L'ARENA COMPETITIVA CHE CAMBIA E I NUOVI PLAYER: CONCORRENTI O ALLEATI?















