

## Raport PwC: Industria de media și divertisment din România va crește cu 2,5% în 2024, la 4,43 miliarde euro. Dar rămâne cu cea mai mică rată de creștere estimată a industriei de media și divertisment din ECE



Industria de media și divertisment din România ar urma să crească cu 2,5% în acest an, comparativ cu 2023, la o valoare de 4,43 miliarde euro, majoritatea segmentelor urmând să înregistreze majorări, potrivit celei de-a 25-a ediții a raportului PwC Global Entertainment & Media Outlook 2024-2028 (GEMO).

România va avea anul acesta cea mai mică rată de creștere estimată a industriei de media și divertisment dintre țările din regiunea Europei Centrale și de Est incluse în raport. Spre exemplu, în Polonia și Cehia sectorul ar urma să avanseze cu 4,9% în acest an, iar în Ungaria cu aproximativ 3,9%. Previziunile arată că rata de creștere se va menține la un nivel redus până în 2028, între 2,5% și 1,3%.

”Dacă în anii anteriori pandemiei am asistat la creșteri semnificative pe anumite segmente, precum serviciile de streaming și publicitatea pe internet, precum și o revenire puternică pentru cinema, în perioada 2024-2028 vom asista la o temperare a ratelor de creștere. Publicitatea, în special cea pe internet, va rămâne în topul celor mai dinamice sectoare în anii următori și va deveni o parte importantă a modelelor de afaceri ale companiilor din industria de media și divertisment, chiar și ale celor care nu au accesat anterior această sursă de venituri. Strategic, toți actorii din această industrie vor trebui să devină mai buni în vânzarea de reclame pe internet și mai eficienți în a le face să genereze valoare. De asemenea, inteligența artificială generativă (Gen AI) își va crește exponențial prezența și rolul în această industrie, generând noi oportunități de creștere”, a declarat **Florin Deaconescu**, *Partener și Liderul echipei de servicii dedicate sectorului de Tehnologie, Media și Telecom, PwC România.*

### Evoluția pe segmente ale pieței

Anul acesta au fost analizate 10 segmente în cadrul raportului pentru România, iar cele mai mari creșteri procentuale sunt estimate pentru publicitatea pe internet de 13% și serviciile de streaming Over-the-top - OTT (Netflix, Disney+ etc), de 12%. La polul opus se situează ziarele și revistele tiparite, care vor rămâne la același nivel.

**Industria cinematografică** este estimată să crească cu 6% în acest an, până la o valoare de 60 milioane euro, rată ușor mai scăzută decât cea înregistrată în 2023, de 7%. 2023 a fost un an foarte bun pentru filmele locale. Spre exemplu, Miami Bici 2 de Jesús del Cerro a depășit blockbusterele Barbie și Oppenheimer în box office-ul din

România și alte patru filme românești, toate comedii, au fost în top zece.

**Piața de servicii de streaming - OTT** din România continua sa aiba o evoluție buna, cu o creștere estimata de 12% în acest an, urmând sa ajunga la o valoare de 206 milioane euro. România ramâne în continuare cea mai mica piața OTT din regiunea Europei Centrale și de Est, în ciuda ratelor de creștere impresionante din ultimii ani. Creșterea va ramâne la nivel similar până în 2028, segmentul urmând sa ajunga la venituri totale de 272 milioane euro. În acest moment, 98,1% din piața este atribuita platformelor de streaming video, precum Netflix, Disney+, Prime Video, Max). Segmentul OTT a fost limitat de puterea televiziunii pe baza de abonament din România, operatorii de pe aceasta piața investind în propriile platforme de streaming.

Previțiunile arata ca **serviciile de conexiune la internet** (fix și mobil) din România vor înregistra cea mai scazuta rata de creștere a veniturilor totale din servicii în Europa Centrala și de Est, de doar 0,6% în perioada 2024-2028. În 2024, creșterea prognozata este de 1% față de 2023, la 2,4 miliarde euro. Până în 2028, 5G va reprezenta 73,7% din conexiunile de telefonie mobila de pe piața româneasca.

**Publicitatea pe internet** va crește cu peste 13% în acest an, la 322 milioane euro, comparativ cu anul anterior. Segmentul va continua sa creasca cu o rata medie de 9% până în 2028. Categoria cu cea mai rapida creștere din acest sector este publicitatea video pe internet, unde se așteapta o creștere medie de 13% în perioada de prognoza. Cautarile platite și anunșurile clasificate vor înregistra creșteri de 11,8% și, respectiv, 11,6%, în timp ce alte tipuri de afișaj vor crește în medie cu 9,3%. Google și Meta conduc piața din România, la fel ca în multe alte piețe din lume. Google preia majoritatea veniturilor din publicitatea de cautare, în timp ce Meta este principalul jucator în spațiul publicitar social.

**Televiziunea** (publicitate plus abonamente TV) va crește cu 2% în acest an față de 2023, la venituri de 876 milioane euro. Operatorii tradiționali vor continua sa înregistreze o creștere semnificativa a veniturilor din abonamente și din publicitate până în 2028, piața urmând sa depășeasca 900 milioane euro .

**Vânzarile de ziare, reviste tiparite și cărți** vor stagna în acest an și în urmatorii cinci ani la 158 milioane euro. Vânzarile de carte din România vor ramâne constante la 107 milioane euro în perioada 2024-2028, printul reprezentând mai mult de 97% din total. Însa creșterea puternica a pieței digitale, cu o medie de 9,2%, ar putea impulsiona piața. Veniturile din vânzarea ziarelor vor stagna de asemenea la 35 milioane euro în perioada analizata, iar cele din reviste tiparite vor scadea de la 16 milioane euro în 2024 la 15 milioane euro în 2028. Creșterea anuala medie estimata la 6,9% pentru veniturile din tirajul digital și cea de 6,8% pentru veniturile din publicitatea digitala vor fi în mare parte anulate de pierderile din presa scrisa până în 2028.

**Segmentul de radio, muzica și podcast** va continua sa creasca și în 2024, având un avans de 2,8% față anul trecut, la 36 milioane euro și este estimat sa urce la 39 milioane euro în 2028.

**Sectorul media Business to Business** (informații economice, reviste de specialitate, târguri) este estimat la 169 milioane euro în acest an, în creștere cu 7% comparativ cu 2023. Perspectivele ramân optimiste și pentru urmatorii ani, cu o creștere medie anuala estimata la 3% până în 2028.

**Publicitatea outdoor** va continua sa urce și în 2024, cu 6,6%, la 43 milioane de euro. Pentru perioada până în 2028 este estimata o rata medie de creștere de 3,6%, până la 49 milioane euro.

Veniturile totale din **jocuri video și e-sports (sporturi electronice)** din România vor atinge 238 milioane euro în 2024, plus 6% față de anul anterior, și se estimeaza ca vor ajunge la 311 milioane euro până în 2028, dupa o creștere constanta de 6,8%. Piața jocurilor video din România este orientata în mod covârșitor catre jocurile de societate și cele ocazionale. Veniturile din publicitatea în aplicații - jocuri se vor dubla până în 2028.

### **Despre raportul Global Entertainment & Media Outlook**

Raportul Global Entertainment & Media Outlook analizeaza 11 segmente ale industriei de media și divertisment din 53 de teritorii și faciliteaza compararea datelor referitoare la consumatori și cheltuielile de publicitate. Segmentele acoperite de acest raport sunt: cinema; servicii de conexiune la internet; publicitate pe internet; muzica, radio și podcasturi; ziare, reviste și cărți; publicitate outdoor (OOH); servicii de streaming - OTT; televiziune tradiționala; jocuri video și esports; realitate virtuala (VR) și realitate augmentata (AR).