

Industria de media si divertisment din România va continua sa creasca în perioada 2025-2029 cu o medie de circa 2% pe an (raport PwC)

Industria de media si divertisment din România va continua sa creasca în perioada 2025-2029 cu o medie de circa 2% pe an, urmând sa atinga o valoare de 4,91 miliarde euro pâna în 2029, potrivit celei mai recente editii a raportului PwC Global Telecommunications, Entertainment & Media Outlook 2025-2029.

Conform unui comunicat al companiei de consultanta, în acest an sectorul ar urma sa ajunga la 4,566 miliarde euro, reprezentând o crestere de aproximativ 3% fata de 2024.

"Industria de media si divertisment din România evolueaza într-un ritm stabil, iar cresterea vine tot mai mult din segmentele digitale, în special publicitatea online si serviciile de streaming. Totusi, provocarile economice, inflatia si schimbarile în comportamentul consumatorilor pun presiune pe cheltuieli, astfel creste nevoia pentru oferte relevante si accesibile într-un mediu în care publicitatea devine principala sursa de venituri, iar inteligenta artificiala redefineste regulile jocului", a declarat Florin Deaconescu, partener si liderul echipei de servicii dedicate sectorului de Tehnologie, Media si Telecom, PwC România, citat în comunicat.

În editia din acest an a raportului pentru România au fost analizate zece segmente ale industriei media si de divertisment, cele mai mari cresteri procentuale fiind estimate pentru publicitatea pe internet, jocurile video si serviciile de streaming (Over-the-top - OTT) precum Netflix sau Disney+.

Segmentul publicitatii pe internet va înregistra cea mai rapida crestere, cu venituri ce vor urca de la 297 milioane euro în 2025 la 387 milioane euro în 2029, cu crestere medie anuala de 7,5%.

Categoria cu cea mai rapida evolutie este publicitatea video online, urmata de cautarile platite si anunturile clasificate. Marile companii de tehnologie - Google si Meta - domina piata, însa se confrunta cu un control tot mai strict odata cu introducerea legislatiei UE - Digital Services Act si Digital Markets Act - menite sa protejeze concurenta si drepturile utilizatorilor.

Jocurile video si esports vor avea o crestere sustinuta, în medie de 8,8% pe an, veniturile urmând sa creasca de la 298 milioane euro în 2025 la 425 milioane euro în 2029, majoritatea veniturilor fiind generate de jocurile sociale si ocazionale, precum si de publicitatea în aplicatiile de jocuri.

Piata de servicii de streaming - OTT va continua sa se extinda cu o medie de circa 7% pe an, crescând de la 268 milioane euro în 2025 pâna la 338 milioane euro în 2029. Platformele bazate pe abonament, precum Netflix, Disney+ si Prime Video, vor ramâne dominante, în timp ce segmentul de video la cerere sustinut de publicitate (AVOD) va avea o prezenta redusa.

Industria cinematografica din România va avea o evolutie pozitiva, cu o rata de crestere medie de 5% pe an si venituri estimate sa se majoreze de la 68 milioane euro în 2025 la 79 milioane euro în 2029. Piata locala va continua sa beneficieze de productii autohtone puternice, exemplu fiind succesul filmului "Buzz House The Movie", care a generat venituri importante la box office. În total, 228 de filme au fost lansate în România în 2024, în crestere fata de 214 în anul precedent.

Segmentul de servicii de telefonie mobila si fixa va ramâne cam la acelasi nivel, veniturile atingând 2,46 miliarde euro în 2029, de la 2,41 miliarde euro în 2025, iar penetrarea serviciilor 5G va creste semnificativ, ajungând sa reprezinte majoritatea conexiunilor mobile.

Segmentul media Business-to-Business (B2B) va înregistra o creștere moderată, ajungând la venituri totale de 216 milioane euro până în 2029, susținut de cererea pentru informații economice și târguri comerciale specializate.

Publicitatea outdoor va continua să crească, atingând 58 milioane euro în 2029, de la 49 milioane euro în 2025, cu un accent tot mai mare pe formatele digitale (DOOH), care vor câștiga o pondere importantă în totalul pieței.

Industria tradițională de televiziune se va menține aproape la același nivel în perioada 2025-2026, de 920 milioane euro, datorită stabilității veniturilor din abonamente TV și din publicitatea multicanal.

Segmentul muzică, radio și podcast va crește constant, cu circa 5% pe an, ajungând la 52 milioane euro în 2029, de la 43 milioane euro în 2025, cu o creștere a streamingului muzical și a veniturilor din publicitatea radio. Festivalurile importante vor contribui în mod semnificativ la veniturile din segmentul live music.

Piața publicațiilor tipărite și digitale va rămâne relativ stabilă, menținându-se la aproximativ 104 milioane euro anual între 2025 și 2029, cu o creștere în zona digitală care va compensa scăderile din presa scrisă.