

Δελτίο Τύπου

Ημερομηνία:

02 Αυγούστου 2021

Υπεύθυνος επικοινωνίας:

Κάλλια Μυλωνάκη

Τηλ: 210 8114386

e-mail: kallia.mylonaki@pwc.com

22η ετήσια έρευνα της PwC «Global Entertainment & Media Outlook»

Ισχυρή ανάκαμψη των εσόδων του κλάδου ψυχαγωγίας και MME σε συνέχεια των αρνητικών επιπτώσεων που προκάλεσε η πανδημία

Σύμφωνα με την 22η ετήσια έρευνα της PwC «[Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025](#)» ο κλάδος της Ψυχαγωγίας & MME ανακτά τη δυναμική του σε παγκόσμιο επίπεδο. Ο κλάδος, αποτιμάται σε πάνω από US\$ 2 τρισ., και αναμένεται να καταγράψει ανάπτυξη 6,5% το 2021 και 6,7% το 2022, τροφοδοτούμενος από την ισχυρή ζήτηση για ψηφιακό περιεχόμενο και διαφήμιση. Αυτή η επαναφορά στην ανάπτυξη έρχεται μετά από τη δύσκολη περίοδο του 2020, όπου η διαζώσης ψυχαγωγία σημείωσε δραματική πτώση, καταγράφοντας 71% μείωση στα έσοδα των εισιτηρίων των κινηματογράφων εξαιτίας της πανδημίας.

Η μελέτη της PwC «*Global Entertainment & Media Outlook 2021-2025*» επικεντρώνεται στην ανάλυση και πρόβλεψη της καταναλωτικής και διαφημιστικής δαπάνης στον κλάδο της Ψυχαγωγίας & MME και λαμβάνει υπόψη στοιχεία από 52 χώρες.

Ακολουθούν τα σημαντικότερα ευρήματα:

- Μείωση κατά 3,8% των εσόδων του κλάδου Ψυχαγωγίας & MME, σε παγκόσμιο επίπεδο από US\$ 2,1 τρισ. το 2019 σε US\$ 2,0 τρισ. το 2020, σημειώνοντας την μεγαλύτερη ετήσια πτώση στα 22 χρόνια της έκδοσης της συγκεκριμένης έκθεσης. Ωστόσο καταγράφηκαν κάποιες φωτεινές εξαιρέσεις που συνδέονται με τμήματα του κλάδου, και οι οποίες είναι αποτέλεσμα της μετατόπισης στη ζήτηση των καταναλωτών.

- Αναμένεται αύξηση των παγκόσμιων εσόδων του κλάδου Ψυχαγωγίας & MME μεταξύ 2021 και 2025, με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης (CAGR) 5%, ανεβάζοντας τα έσοδα του κλάδου στα US\$ 2,6 τρισ. το 2025. Στην Ελλάδα την ίδια περίοδο, τα έσοδα εκτιμάται ότι θα φτάσουν τα US\$ 6,47 δις. με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης (CAGR) 6,26%.
- Το τμήμα της κλασικής τηλεόρασης/οικιακού βίντεο παραμένει το μεγαλύτερο καταναλωτικό κομμάτι του κλάδου Ψυχαγωγίας & MME (US\$ 291 δις.). Ωστόσο, αναμένεται να συνεχίσει να συρρικνώνεται κατά τα επόμενα πέντε έτη (-1,2% μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης). Αύξηση ωστόσο παρουσιάζει σε τοπικό επίπεδο στην ίδια περίοδο (2,4% μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης)
- Παρατηρείται εκτόξευση των υπηρεσιών video streaming κατά τη διάρκεια του 2020 με την αυξητική πορεία να συνεχίζεται. Το Streaming video-on-demand (SVOD) προβλέπεται να αυξηθεί με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης 10,6% το 2025, ανεβάζοντας την αξία του κλάδου στα US\$ 81,3 δις. Παράλληλα, τα έσοδα των κινηματογράφων προβλέπεται να ανακάμψουν το 2021, με την άρση των lockdowns, χωρίς όμως να επανέλθουν στα επίπεδα πριν την πανδημία πριν το 2024.
- Τα έσοδα από τα video games και τα e-sports συνεχίζουν την ταχεία άνοδό τους, αγγίζοντας τα US\$ 147,7 δις. το 2020, με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης 5,7% το οποίο προβλέπεται να διευρύνει τον κλάδο στα 200 δις. (US\$ 194,4 δις) έως το 2025.
- Η εικονική πραγματικότητα (VR) αποτελεί το ταχύτερα αναπτυσσόμενο τμήμα του κλάδου Ψυχαγωγίας και MME, αν και ξεκινά από χαμηλή βάση. Τα έσοδά της κατηγορίας εκτοξεύθηκαν κατά 31,7% το 2020 στα US\$ 1,8 δις. ενώ προβλέπεται να διατηρηθεί ένας μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης άνω του 30% κατά τα επόμενα πέντε έτη, με τις σχετικές δραστηριότητες να αγγίζουν τα US\$ 6,9 δις. το 2025.
- Ισχυρή ανάπτυξη αναμένεται επίσης και για τον τομέα της μουσικής, σε συνέχεια σημαντικής πτώσης της τάξης του 74,4% στα έσοδα της ζωντανής μουσικής το 2020. Επιπλέον, άνοδος προβλέπεται και για τα συνολικά έσοδα της μουσικής με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης 12,8% τα επόμενα πέντε έτη, ωθούμενα από το ψηφιακό streaming, με δραστηριότητες που θα αγγίξουν τα US\$ 29,3 δις. έως το 2025, ταυτόχρονα με την επιστροφή στις ζωντανές συναυλίες.
- Άνοδος της δαπάνης κατά 9% για τη διαδικτυακή διαφήμιση, αγγίζοντας τα US\$ 336 δις. το 2020, ξεπερνώντας για πρώτη φορά τη δαπάνη της μη-διαδικτυακής διαφήμισης, ενώ προβλέπεται μέσος ετήσιος ρυθμός ανάπτυξης της τάξης του 7,7% τα επόμενα πέντε χρόνια.

- Το 2020 το 34% της δαπάνης για ψυχαγωγία & MME αφορούσε στην πρόσβαση στο διαδίκτυο, ενώ αναμένεται να αυξηθεί με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης της τάξης του 4,9%, αγγίζοντας τα US\$ 880 δισ. το 2025 από US\$ 694 δισ. το 2020 . Η πρόσβαση στο κινητό διαδίκτυο αναμένεται να δώσει ώθηση στην ανάπτυξη της αγοράς, με μέσο ετήσιο ρυθμό αύξησης εσόδων 6,1% προσεγγίζοντας τα US\$ 605 δισ. το 2025 από US\$ 449 δισ. το 2020, χάρη στην διάδοση του 5G, τις εξελίξεις στην τεχνολογία των συσκευών και τα πακέτα premium περιεχομένου.

Όσον αφορά στους νεότερους καταναλωτές, δεν προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι πολλοί έχουν μικρή επίγνωση ή ενδιαφέρον για τα κλασικά MME. Αντίθετα, οι πλατφόρμες που έχουν σχεδιαστεί για νέους καταναλωτές ή διαθέτουν τη δυνατότητα για αυθεντικό περιεχόμενο ελαφριάς παραγωγής έχουν εκτιναχθεί. Το gaming παίζει βασικό ρόλο για τους νέους και εξελίσσεται σε σημαντικό παράγοντα της κατανάλωσης δεδομένων - μάλιστα φαίνεται ότι είναι η ταχύτερα αναπτυσσόμενη κατηγορία περιεχομένου, αντιστοιχώντας σε 6,1 % της συνολικής κατανάλωσης δεδομένων παγκοσμίως έως το 2025 και σημειώνοντας άνοδο από το 4,7% του 2020.

Επίσης, ένα ακόμη ζήτημα που καθορίζει το ευρύτερο τοπίο της Ψυχαγωγίας και των MME, αποτελούν οι ρυθμιστικές αλλαγές καθώς και ο κανονιστικός έλεγχος των μεγάλων τεχνολογικών εταιρειών. Οι αντιμονοπωλιακές πιέσεις έχουν αυξηθεί, κάτι που εκφράζεται με αιτήματα για διάσπαση των μεγάλων τεχνολογικών πλατφορμών και κυβερνητικές προτάσεις για τον ορισμό κανονιστικού πλαισίου που αφορά στα νέα media. Οι αλλαγές στα ισχύοντα κανονιστικά καθεστώτα είναι αναπόφευκτες, και είναι σημαντικό οι ενδιαφερόμενοι του κλάδου να συμπεριλάβουν τον κανονιστικό κίνδυνο στις διαδικασίες σχεδιασμού τους.

Ο Werner Ballhaus, Partner και επικεφαλής του παγκόσμιου κλάδου Ψυχαγωγίας & MME της PwC Γερμανίας, αναφέρει: «Η πανδημία επιβράδυνε τον κλάδο της Ψυχαγωγίας & MME κατά το 2020, ταυτόχρονα όμως επιτάχυνε σειρά ανακαταξέων. Είτε πρόκειται για τα έσοδα του box office που πλέον μετατοπίζονται σε πλατφόρμες streaming, είτε για περιεχόμενο που μετατοπίζεται σε κινητές συσκευές ή για τις σχέσεις μεταξύ δημιουργών, παραγωγών και διανομέων περιεχομένου, η δυναμική του κλάδου μεταβάλλεται συνεχώς. Η έρευνα αναδεικνύει ότι η επιθυμία για περιεχόμενο, οι συνεχείς τεχνολογικές εξελίξεις και τα νέα επιχειρηματικά μοντέλα και τρόποι δημιουργίας αξίας θα δώσουν ώθηση στην ανάπτυξη του κλάδου όχι μόνο για τα επόμενα πέντε χρόνια αλλά και σε μακροπρόθεσμα. Ακόμα και στους τομείς που εμφανίζουν την πιο ισχυρή ανάπτυξη κύκλου εργασιών - όπως το video streaming - η φύση του ανταγωνισμού είναι πιθανόν να αλλάξει δραματικά τα επόμενα έτη. Εν τω μεταξύ, το κοινωνικό, πολιτικό και κανονιστικό περιβάλλον, συνεχίζει να εξελίσσεται με απρόβλεπτους τρόπους. Ως εκ τούτου η

προσήλωση στις στρατηγικές που δημιουργήσαν αξία και μερίδια αγοράς στο παρελθόν, δεν θα αποτελούν πλέον την πιο αποτελεσματική προσέγγιση για το μέλλον».

Ο **Αιμίλιος Μελής, Partner, Strategy and Operations Leader, PwC Ελλάδας**, συμπληρώνει σχετικά: «Αντίστοιχα με το διεθνές περιβάλλον, ο κλάδος της Ψυχαγωγίας και των MME στην Ελλάδα κατά την επόμενη μέρα, αναμένεται να επιστρέψει σε επιταχυνμένους ρυθμούς ανάπτυξης, ενώ εκτιμάται μια μεταστροφή σε νέες επιλογές περιεχομένου και τρόπους κατανάλωσης. Η απελευθέρωση των πολύμηνων περιορισμών που επιβλήθηκαν, λόγω της πανδημίας, οδηγεί σε μια ορμητική τροχιά ανάπτυξης για τις ζωντανές πλατφόρμες ψυχαγωγίας, όπως το θέατρο, οι οποίες ευνοούνται και από το ελληνικό κλίμα και κουλτούρα. Δομικές αλλαγές στον τρόπο που προσεγγίζουμε την καθημερινότητα, όπως είναι για παράδειγμα η τηλεργασία, ενισχύουν σημαντικά τη ζήτηση για on-demand περιεχόμενο και υπηρεσίες, κάνοντας απαραίτητη τη δυνατότητα πρόσβασης από ένα μεγάλο εύρος συσκευών της επιλογής του χρήστη. Χαρακτηριστική ένδειξη των παραπάνω αποτελεί το ότι στην επόμενη πενταετία τα έσοδα από την πρόσβαση στο διαδίκτυο θα αυξηθούν με μέσο ετήσιο ρυθμό ανάπτυξης 9,22%. Παράλληλα, η διευρυνόμενη γκάμα streaming platforms στην ελληνική αγορά προδιαγράφει πορεία σημαντικής απορρόφησης της μερίδας στη διανομή ενημερωτικού και ψυχαγωγικού περιεχομένου. Η επιτυχία εντός της επόμενης πενταετίας για την Ελληνική αγορά, ανάγεται στη διευρυμένη προσέγγιση των παρόχων και παραγωγών περιεχομένου, προκειμένου, να προσελκύσουν επενδύσεις σε καινοτόμες, επίκαιρες επιλογές, και να διευρύνουν το κοινό τους εκτός συνόρων μέσω στρατηγικών συνεργασιών με νέες ψηφιακές πλατφόρμες».

Τέλος.

Σημειώσεις για τους συντάκτες

Σχετικά με την έκθεση «Global Entertainment & Media Outlook»

Η έκθεση «Global Entertainment & Media Outlook» που συνοδεύεται από την έκδοση «Power Shifts - 2021» παρέχει μία σε βάθος ανάλυση των καταναλωτικών και διαφημιστικών δαπανών του παγκόσμιου κλάδου Ψυχαγωγίας & MME. Η έκθεση περιλαμβάνει πενταετή ιστορικά δεδομένα και δεδομένα πενταετούς πρόβλεψης και σχολιασμό για τα 14 τμήματα του κλάδου σε 54 περιοχές. Τα τμήματα περιλαμβάνουν τα: βιβλία, B2B, κινηματογράφο, κατανάλωση δεδομένων, πρόσβαση στο διαδίκτυο, μουσική, ραδιόφωνο και podcast, εφημερίδες και καταναλωτικά περιοδικά, ενοικίαση βίντεο, τηλεόραση και οικιακό βίντεο, καθώς και διαδικτυακή, τηλεοπτική και εξωτερική διαφήμιση. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε τη διεύθυνση www.pwc.com/outlook.



Σχετικά με την PwC

Στην PwC, στόχος μας είναι η δημιουργία κλίματος εμπιστοσύνης στην κοινωνία και η επίλυση σημαντικών προβλημάτων. Είμαστε ένα δίκτυο εταιρειών σε 157 χώρες με περισσότερα από 276.000 στελέχη που δεσμεύονται να παραδίδουν ποιοτικό έργο στις ελεγκτικές, φορολογικές και συμβουλευτικές υπηρεσίες που αναλαμβάνουν. Πείτε μας τι έχει αξία για σας και μάθετε ακόμα περισσότερα στην ιστοσελίδα μας www.pwc.com.

Η επωνυμία PwC αναφέρεται στο δίκτυο των εταιρειών μελών και/ή σε μία ή περισσότερες από τις εταιρείες μέλη, κάθε μία από τις οποίες αποτελεί μια ξεχωριστή νομική οντότητα. Για περισσότερες πληροφορίες, παρακαλούμε επισκεφθείτε το www.pwc.com/structure.

© 2021 PwC. Με επιφύλαξη όλων των νόμιμων δικαιωμάτων