
Δελτίο Τύπου

Ημερομηνία: 21 Ιουλίου 2022

Επικοινωνία: Κωνσταντίνα Λογοθέτη (+357-22555108) email: konstantina.logothesi@pwc.com

PwC: Αλματώδη άνοδο στα \$2,3 τρις καταγράφουν τα παγκόσμια έσοδα του κλάδου ψυχαγωγίας και μέσων μαζικής ενημέρωσης

Αύξηση 36% για την εικονική πραγματικότητα, καθώς ο κύκλος εργασιών του gaming και των esports προβλέπεται να ανέλθει στα \$324 δις

Ο παγκόσμιος κλάδος ψυχαγωγίας και μέσων μαζικής ενημέρωσης (E&M) σημείωσε αλματώδη άνοδο το 2021, ξεπερνώντας κατά πολύ τους ρυθμούς ανάπτυξης της παγκόσμιας οικονομίας. Μετά από μια μείωση της τάξης του 2,3% το 2020 λόγω της πανδημίας, τα έσοδα του κλάδου κατέγραψαν σημαντική αύξηση 10,4% το 2021, από \$2,12 τρις σε \$2,34 τρις. Καθώς ο κλάδος αποκτά έναν πιο ψηφιακό, κινητό και νεανικό χαρακτήρα, η Εικονική Πραγματικότητα (ΕΠ) και το Gaming αναδεικνύονται σε ισχυρούς μοχλούς ανάπτυξης, ενώ η ψηφιακή διαφήμιση διεισδύει σε όλα τα επιμέρους τμήματά του. Τα πιο πάνω αποτελούν ευρήματα της Έκθεσης της [PwC Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026](#), της 23ης ετήσιας ανάλυσης και μελλοντικής πρόβλεψης των δαπανών E&M από καταναλωτές και διαφημιστές σε 52 χώρες και περιοχές.

Τα ευρήματα της φετινής ανασκόπησης περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τα ακόλουθα:

- Τα παγκόσμια έσοδα από βιντεοπαιχνίδια και esports ανήλθαν το 2021 σε \$215,6 δις και προβλέπεται να αυξηθούν με σύνθετο ρυθμό ετήσιας ανάπτυξης (CAGR) 8,5%, φθάνοντας το 2026 τα \$323,5 δις. Μετά το βίντεο και τις επικοινωνίες, το gaming αποτελεί σήμερα την τρίτη μεγαλύτερη κατηγορία περιεχομένου E&M σε κατανάλωση δεδομένων.
- Η ΕΠ παραμένει το ταχύτερα αναπτυσσόμενο τμήμα του κλάδου E&M, με μικρή ωστόσο διαφορά. Το περιεχόμενο gaming αποτελεί τη βασικότερη πηγή εσόδων της ΕΠ, με \$1,9 δις το 2021, ενώ αναμένεται να αυξηθεί το 2026 στα \$6,5 δις, αντιπροσωπεύοντας το 85% των συνολικών εσόδων της ΕΠ.
- Η επέκτασή της σε όλο το φάσμα του ψηφιακού σύμπαντος αναδεικνύει τη διαφήμιση σε κυρίαρχη κατηγορία του κλάδου. Μετά από μια μείωση σχεδόν 7% το 2020, η διαφήμιση κατέγραψε το 2021 εντυπωσιακή αύξηση της τάξης του 22,6%, φθάνοντας τα \$747,2 δις. Τα έσοδα της διαδικτυακής διαφήμισης καταγράφουν ακόμη ταχύτερη αύξηση, με ρυθμό 9,1% (CAGR). Το 2026, η διαφήμιση προβλέπεται ότι θα αντιπροσωπεύει μια αγορά αξίας \$1 τρις, ενώ θα αποτελεί τη μεγαλύτερη ροή εσόδων E&M, ξεπερνώντας τις καταναλωτικές δαπάνες και την πρόσβαση στο διαδίκτυο.

- Σε συνέχεια της αύξησης 35,4% που κατέγραψε το 2020, το βίντεο Over-the-top (OTT) αυξήθηκε το 2021 κατά ένα πρόσθετο ποσοστό 22,8%, ωθώντας τα έσοδα στα \$79,1 δις.
- Η παραδοσιακή τηλεόραση, η οποία πλήττεται από τον ανταγωνισμό των υπηρεσιών streaming OTT, εξακολουθεί να παράγει σημαντικά έσοδα, ωστόσο η πτώση της θα συνεχιστεί με τα παγκόσμια έσοδα να εκτιμάται ότι θα συρρικνωθούν στο -0,8% (CAGR), από US\$231 δις το 2021 σε US\$222,1 δις το 2026.
- Τα παγκόσμια έσοδα κινηματογράφου ανακάμπτουν, αντισταθμίζοντας τις απώλειες που επέφερε η πανδημία, και αναμένεται να καταγράψουν το 2023 νέα επίπεδα ρεκόρ ύψους \$46,4 δις. Το 2020, η Κίνα αναδείχθηκε η μεγαλύτερη κινηματογραφική αγορά στον κόσμο, ξεπερνώντας τις ΗΠΑ, και αναμένεται να διατηρήσει την πρωτιά μέχρι το 2026.
- Το 2024, τα έσοδα από ζωντανή μουσική προβλέπεται ότι θα ξεπεράσουν τα προ της πανδημίας επίπεδα. Οι συνδρομές ψηφιακής μουσικής - streaming αποτελούν την κινητήριο δύναμη της ανάπτυξης στον τομέα της ηχογραφημένης μουσικής, όπου αναμένεται αύξηση των εσόδων από \$36,1 δις το 2021 σε \$45,8 δις το 2026.
- Η ανάπτυξη περιεχομένου τροφοδοτεί μια τεράστια κατανάλωση δεδομένων. Το 2021 καταναλώθηκαν 2,6 εκ. petabytes (PB) δεδομένων. Κατά την περίοδο που καλύπτουν οι σχετικές προβλέψεις, το gaming θα είναι ο ταχύτερα αναπτυσσόμενος καταναλωτής δεδομένων, με εκτιμώμενο ποσοστό 29,6% (CAGR). Τα κινητά τηλέφωνα θα είναι η ταχύτερα αναπτυσσόμενη κατηγορία συσκευών μεταξύ 2021 και 2026, με αύξηση 28,8% (CAGR), η οποία αναμένεται να ωθήσει την κατανάλωση δεδομένων κινητής τηλεφωνίας από 1,1 εκ. PB σε 3,8 εκ. PB.

Το metaverse περιμένει

Στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον, το metaverse (μετασύμπαν) θα ήταν δυνατό να καθιερωθεί ως ένας εκπληκτικά ρεαλιστικός κόσμος, στον οποίο οι άνθρωποι θα έχουν πρόσβαση σε εικονικές εμπειρίες με την χρήση κράνους ΕΠ ή άλλης συσκευής σύνδεσης. Δεδομένου ότι το metaverse είναι μια εξέλιξη που μπορεί να αλλάξει ριζικά τον τρόπο με τον οποίο οι επιχειρήσεις και οι καταναλωτές αλληλοεπιδρούν με τα προϊόντα, τις υπηρεσίες αλλά και μεταξύ τους, η δυνητική χρηματοοικονομική και οικονομική του αξία δεν περιορίζεται στην εικονική πραγματικότητα. Με την πάροδο του χρόνου, μεγάλο μέρος των εσόδων που σχετίζονται με τα βιντεοπαιχνίδια, τις μουσικές παραστάσεις, τη διαφήμιση, ακόμη και το ηλεκτρονικό εμπόριο, θα μπορούσαν να μετακινηθούν στο metaverse.

###ΤΕΛΟΣ###



Σημειώσεις:

Το περιεχόμενο αυτό προορίζεται για γενική ενημέρωση, και δεν μπορεί να αντικαταστήσει την εξειδικευμένη επαγγελματική συμβουλή.

© 2022 PricewaterhouseCoopers Λτδ. Με επιφύλαξη όλων των νόμιμων δικαιωμάτων.
Ο όρος PwC αναφέρεται στην PwC Κύπρου και σε ορισμένες περιπτώσεις πιθανόν να αναφέρεται στο δίκτυο της PwC. Ο κάθε ένας οργανισμός-μέλος αποτελεί ξεχωριστή νομική οντότητα. Για περισσότερες πληροφορίες παρακαλώ επισκεφθείτε την ιστοσελίδα www.pwc.com/structure.

Στόχος μας στην PwC Κύπρου, είναι η οικοδόμηση εμπιστοσύνης και η επίλυση των προβλημάτων. Το παγκόσμιο δίκτυο της PwC αποτελείται από περισσότερους από 295,000 ανθρώπους σε 156 χώρες και όλοι μαζί δεσμευόμαστε να προσφέρουμε υψηλή ποιότητα υπηρεσιών όσον αφορά τις Ελεγκτικές & Συμβουλευτικές αλλά και τις Φορολογικές και Νομικές Υπηρεσίες. Μοιραστείτε μαζί μας ότι σας απασχολεί. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφθείτε μας στο www.pwc.com.cy

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνείτε με την κ. Κωνσταντίνα Λογοθέτη (+357-22555108) email: konstantina.logotheti@pwc.com, PwC Κύπρου.

Follow us:

