

Piata locala de jocuri si jucarii, estimata la aproape 1,2 miliarde de lei în 2018 (analiza)



Cifra de afaceri din piata de jocuri si jucarii din România este estimata la aproape 1,2 miliarde de lei pentru anul 2018, cu circa 200 de milioane de lei peste datele anului 2017, comertul reprezentând principalul motor al evolutiei sectorului, potrivit unei analize despre piata jucariilor din Romania.

"Datele preliminare din 2018 indica o cifra de afaceri cu aproape 200 de milioane de lei peste pragul de 1 miliard de lei. Comertul reprezinta principalul motor al evolutiei sectorului, generând 78% din cifra de afaceri, în crestere de la 72% fata de 2016", se arata într-o analiza KeysFin, remisa, miercuri, AGERPRES.

Afacerile din piata de jocuri si jucarii (productie si comert) au crescut cu peste o treime fata de 2016, respectiv cu 344% fata de 2013, la 950 de milioane de lei în 2017, evolutia fiind stimulata de extinderea si diversificarea ofertelor si, bineînțeles, de cresterea puterii de cumparare a românilor.

"De la replici de instrumente muzicale, la board games si drone, la jucarii aspirationale sau inspirate de industria de entertainment, industria si-a dezvoltat semnificativ ofertele, iar afacerile companiilor producatoare au evoluat cu un ritm de crestere excelent", afirma analistii KeysFin.

Principalul actor din acest segment este Jumbo Ec.R SRL, companie cu actionariat cipriot care si-a consolidat pozitia de lider de piata în 2017 cu o cifra de afaceri de 400 milioane de lei (54,2% din total), dupa un avans anual de aproape 50%. Jumbo s-a extins puternic în mare parte din tara, dovada ca formatul de magazine a fost unul de succes.

Locul secund în topul comerciantilor de jocuri si jucarii este ocupat de Noriel (Intertoy Zone SRL), companie cu actionariat luxemburghez, cu afaceri de 180 de milioane de lei, adica un sfert din total. Podiumul este completat de Lydialand Com SRL (33 de milioane de lei; 4,5% din total), Brick Depot SRL - distribuitorul Lego pe piata locala (17,3 milioane de lei; 2,3%) si J&M SRL (16,4 milioane lei; 2,2%).

Cele mai mari 5 companii genereaza aproape 90% din cifra de afaceri totala, arata analiza citata.

În ceea ce privește producția locală de jocuri și jucării, principalul actor din piață este Modelleisenbahn SRL, companie cu acționariat 100% german cu sediul în Arad. Liderul pieței a raportat o cifră de afaceri de 21,6 milioane de lei (10% din total) în 2017. Pe locul al doilea în topul producătorilor regăsim Airquee SRL, companie cu acționariat majoritar britanic, cu afaceri de 20,3 milioane de lei, adică 9,5% din total. Podiumul este completat de D-Toys SRL (19,2 de milioane de lei, 9% din total), Romexa SA - fostul lider din 2016 (15,6 milioane de lei; 7,4%) și From Product SRL (14,4 milioane lei, 6,8%). Cele mai mari 5 companii generează aproape 43% din cifra de afaceri totală, arată analiza.

Pe ansamblu, numărul companiilor din acest sector a scăzut 3% față de 2016, la 362, însă este cu 21% peste cel din 2013.

Interesant este că 42% dintre firmele din acest sector activează în producție. "România stă foarte bine la capitolul creativitate, oferta de muncă în această industrie fiind una calitativă. Iar investitorii au înțeles și exploatat la maximum acest potențial, dovadă că numărul de angajați a crescut cu 18% față de 2016 și cu peste 91% față de 2013, la aproape 4.000 de angajați în 2017", afirmă analistii.

Potrivit KeysFin, dintre cele 362 de companii luate în calcul în analiză, 165 au înregistrat profit în 2017, 144 au avut pierdere, restul înregistrând un rezultat nul.

Rezultatul net al companiilor din piața de jucării (profit minus pierdere netă) a crescut într-un ritm alert ajungând la un avans de 30% față de 2016, la aproape 100 de milioane de lei în 2017 pe fondul evoluției componentei de comerț care, în 2017, a reprezentat 95% din rezultatul net al pieței.

"Acest lucru se reflectă și la nivelul ratelor de rentabilitate: ROE de 17,7% pentru comerț și de 9% la pentru producție în 2017. Jumbo Ec.R SRL a generat peste 90% din profitul net al comercianților de jucării. Din punct de vedere regional, la nivel agregat, București polarizează companiile din acest sector, cu o cifră de afaceri de 668 milioane de lei, reprezentând 70% din total). În top urmează Covasna (55,3 milioane lei; 5,8%) și Cluj (40,7 milioane de lei). Din punctul de vedere al producătorilor, Covasna este lider (55 milioane de lei; 26%) urmat de Arad (33 milioane de lei; 15,5%) și Bihor (25 milioane de lei; 12%), se mai arată în analiză.

Potrivit KeysFin, industria mondială a jocurilor și jucăriilor se află în plin proces de restructurare. Internetul, platformele online, inteligența artificială și realitatea virtuală au determinat schimbări semnificative în comportamentul de joacă, de la cei mici la cei mari.

"Copiii sunt mai atrași în prezent de jocurile digitale decât de jucăriile clasice, VR-ul tinde să ofere un mediu de gaming seducător. Sunt doar două dintre tendințele într-o piață în care inovația și tehnologia se impun tot mai pregnant", afirmă analistii. Așa se explică, într-o oarecare măsură, și dispariția unor giganti, precum Toys R Us, companie care, anul trecut, a reprezentat al treilea faliment din retailul american. Falimentul a impactat întreaga piață, toți marii producători, de la Mattel la Lego, fiind afectați", mai arată analiza citată.

Dincolo de aceste cazuri care aduc aminte de falimentul altor mari giganti din alte domenii, precum Nokia și Blackberry, incapabili să se adapteze vremurilor, industria de jocuri și jucării a continuat să crească semnificativ.

Liderul mondial după veniturile totale, Lego a înregistrat un avans de 3,7% al cifrei de afaceri la 4,9 miliarde de euro și un avans al profitabilității de 3% la aproape 1,05 miliarde de euro în 2018. Mai puternic afectat a fost Hasbro (Transformers, Frozen, My Little Pony, Monopoly), care a anunțat o scădere a cifrei de afaceri de 8%, la 4 miliarde de euro în 2018 și o înjumătățire a profitului la aproximativ 190 de milioane de euro. Pentru Mattel (Barbie, Fisher Price), locul 3 mondial, 2018 a însemnat coborârea sub pragul de 4 miliarde de euro a cifrei de afaceri însă pierderea s-a înjumătățit la 460 de milioane de dolari.

Potrivit estimarilor Technavio, la nivel european, piata de jucarii este estimata sa creasca cu aproximativ 5% pe an, pe termen mediu, la peste 20 de miliarde de euro în 2020.

Analiza KeysFin are la baza datele financiare anuale, neajustate, agregate, raportate de companii la Ministerul Finantelor (la sfârșitul perioadei) care au ca domeniu principal de activitate unul dintre codurile CAEN 3240 - fabricarea jocurilor si jucariilor sau 4765 - comert amanuntul al jocurilor si jucariilor în magazine specializate.