

# AUDIOVISIVO: ANIMAZIONE PER BAMBINI



AGENZIA ITA - LOS ANGELES



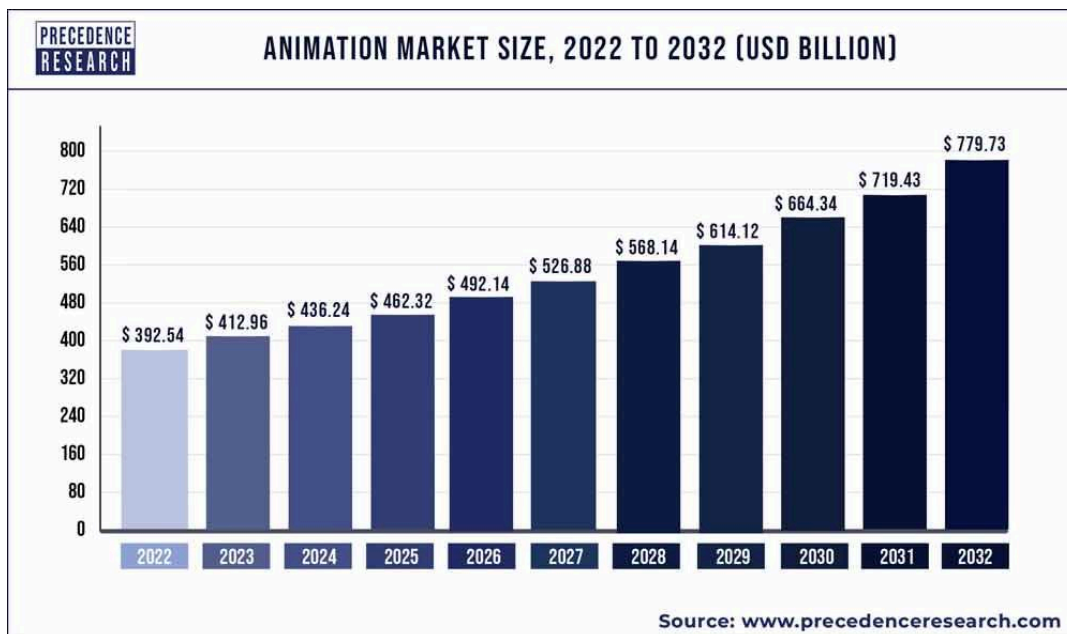
<b><u>Indice</u></b>	<b><u>Pg.</u></b>
<b>1. Dimensioni del mercato globale e statunitense</b>	<b>2</b>
<b>1.1 Il Mercato U.S.A. dello Streaming</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Prospettive e Trend del Mercato</b>	<b>4</b>
<b>2. I numeri dell'industria e i principali player</b>	<b>5</b>
<b>3. Principali Associazioni</b>	<b>7</b>
<b>4. Principali Riviste Specializzate</b>	<b>8</b>
<b>5. Iniziative di ICE Agenzia</b>	<b>8</b>
<b>Fonti</b>	<b>10</b>



## 1. Dimensioni del mercato globale e statunitense

Nel 2022 il mercato globale d'animazione per serialità e lungometraggi, la maggioranza focalizzata sull'animazione per **bambini**, ha generato \$392MD, con una crescita del 5% rispetto al 2021. In base a questo trend, le aspettative settoriali prevedono il raggiungimento di oltre \$600MD entro il 2030.

I progressi legati alle comunicazioni e alla tecnologia si stanno rilevando fattori di grande importanza e si trovano alla base della crescita di questo settore.



Inoltre, l'emergere delle tecnologie di realtà virtuale e intelligenza artificiale creerà ulteriori nuove opportunità per gli operatori del mercato globale.

Varie tecnologie XR (Extended Reality) esistenti, quali ad esempio la realtà virtuale e le tecnologie di intelligenza artificiale, stanno infatti diventando più avanzate dal punto di vista di utilizzo creativo e di applicazione nel settore dell'animazione. Questo fattore dovrebbe stimolare la crescita del segmento durante la fase prevista dal 2023 al 2032.

Mentre altri settori cinematografici hanno visto la perdita di oltre 200.000 posti di lavoro a causa della pandemia, l'industria dell'animazione per bambini ha comunque mantenuto un trend positivo. Con la crescita della domanda per nuovi contenuti, e



l'abilità di assumere talenti a livello internazionale in modalità remota, questo settore ha risentito meno di altri della crisi globale causata dalla pandemia.

Il Nord America detiene la quota di mercato maggiore nel settore dell'animazione globale, e ha rappresentato circa il 35% delle entrate totali nel 2022. Il Giappone e la Corea del Sud, mercati in forte crescita, si prevede che supererà il Nord America entro il 2026.

A sottolineare l'ottimo momento congiunturale del settore statunitense, notiamo che sette dei dieci film d'animazione per bambini di maggiore incasso nella storia del mercato cinematografico nordamericano sono stati distribuiti durante gli ultimi cinque anni.



## 1.1. Il Mercato U.S.A. dello Streaming

Le piattaforme streaming hanno rappresentato il 30% del consumo d'animazione nel 2022. Annualmente, i contenuti d'animazione sulle piattaforme streaming (come ad esempio Disney +) generano miliardi di dollari in reddito.

L'impatto dello streaming digitale ha trasformato l'industria dell'intrattenimento che conosciamo oggi. Nel mondo dell'animazione per bambini, stiamo vedendo in prima persona gli impatti e le opportunità da esso create.

Le piattaforme streaming che già avevano visto una crescita negli ultimi dieci anni, hanno avuto un ulteriore balzo durante la pandemia. Questo ha portato ad un investimento maggiore sulla produzione di serie animate e film, arrivando in alcuni casi a raggiungere i budget degli studios noti esclusivamente per lo sviluppo di film d'animazione. Questa tendenza ha preso piede nel 2019, quando Netflix ha superato Disney, spendendo circa 1.1 miliardi di dollari in contenuti di animazione originali, superando il 10% del budget inizialmente destinato a tali contenuti, una percentuale in crescita ogni anno.

## 1.2. Prospettive e Trend del mercato U.S.A.

- **Tecniche sostenibili:** Gli studios d'animazione incoraggiano le pratiche per la valorizzazione dell'ambiente, con una riduzione del 50% delle emissioni di carbonio attraverso tecniche di animazione sostenibili.
- **Il Cloud:** Entro il 2026, il 50% degli studios di animazione saranno basati sul 'cloud', aumentando le collaborazioni remote e riducendo i costi associati all'infrastruttura fisica.
- **Strumenti di animazione guidati dall'AI:** L'intelligenza artificiale ha semplificato i flussi di lavoro nel campo d'animazione. Sfruttano algoritmi di apprendimento automatico per automatizzare determinate attività quali l'animazione dei personaggi, la sincronizzazione labiale e la generazione dello sfondo.
- **Blockchain per la gestione dei diritti digitali:** poiché il settore dell'animazione digitale continua a crescere, garantire la corretta gestione e protezione della proprietà intellettuale diventa fondamentale. La tecnologia



Blockchain offre un sistema decentralizzato per tracciare la proprietà, la distribuzione e i diritti di utilizzo dei contenuti animati.

- **Inclusività:** I film d'animazione si stanno focalizzando nel garantire sempre una maggiore inclusività a livello di storytelling e competenze. Gli studios si stanno muovendo verso un modello più inclusivo nella diversità, le culture sottorappresentate, e uno storytelling più internazionale.

## 2. I numeri dell'industria statunitense e i principali player

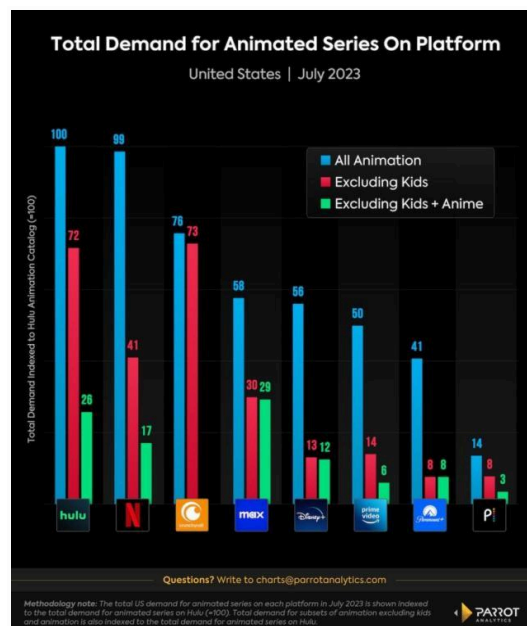


N. 81 AZIENDE



N. 200,000 ADDETTI

- Il Nord America ha il più grande settore d'animazione al mondo. Infatti, la maggior parte dei grandi studios d'animazione si trovano sul suolo statunitense, tra cui Disney, Sony, e Netflix.
- Metà dei film d'animazione prodotti nel 2022 originano dal Nord America.
- Gli Stati Uniti impiegano 200,000 professionisti per il settore d'animazione, con una stima di crescita del 5% ogni anno fino al 2031.
- Frozen 2 è il film d'animazione con il maggior boxoffice di tutti i tempi: ha incassato \$1.453.683.476 a livello globale.





## **PRINCIPALI PLAYER**

Con ricavi stimati in \$82.7 miliardi, Disney è il più grande studio d'animazione, e rappresenta il 25% di tutti i contenuti d'animazione consumati. Segue Sony (\$81 miliardi), Netflix (\$32 miliardi), DreamWorks (\$916 milioni), Pixar (\$770 milioni) e Nickelodeon (\$628 milioni).



### 3. Principali Associazioni



#### **International Animated Film Society**

1050 W Alameda Ave, #289

Burbank, CA 91506, USA

<https://www.asifa-hollywood.org/>

#### **INTERNATIONAL ANIMATED FILM SOCIETY (ASIFA)**

L'International Animated Film Society è una non-profit focalizzata nel promuovere il settore d'animazione e le sue competenze. ASIFA segue i propri obiettivi tramite varie attività (networking, eventi, workshop, progetti, etc.) sia a livello locale che internazionale.



#### **Women In Animation (WIA)**

[wia@womeninanimation.org](mailto:wia@womeninanimation.org)

<https://womeninanimation.org/>

#### **WOMEN IN ANIMATION (WIA)**

WIA è una organizzazione dedicata all'avanzamento delle donne nel settore dell'animazione. L'obiettivo è quello di creare un ambiente professionale dove le donne sono attivamente coinvolte nella creazione, sviluppo e produzione di contenuti animati.



#### **Animation Guild**

1105 N Hollywood Way

Burbank, CA 91505

<https://animationguild.org>

#### **THE ANIMATION GUILD**

The Animation Guild rappresenta più di 6,000 talenti artistici, tecnici, scrittori, ed addetti alla produzione nel settore d'animazione. L'associazione affianca i propri membri per migliorare salari, e condizioni lavorative, ed assicurare un compenso pensionistico ed una polizza sanitaria.





#### 4. Principali Riviste Specializzate



Animation Magazine

<https://www.animationmagazine.net/>



Animation World Network

<https://www.awn.com/>

---

KEYFRAME

---

Keyframe Magazine

<https://keyframemagazine.org>

#### 5. Iniziative di ICE Agenzia



Partecipazione collettiva italiana al Kidscreen Summit, uno degli appuntamenti più importanti a livello internazionale nel settore dell'animazione, che si svolge a **San Diego (California) nel mese di febbraio** ed accoglie ogni anno più di 2.000 delegati, provenienti da oltre 50 paesi, tra cui oltre 400 buyers di contenuti per bambini e oltre 900 produttori e distributori.

<https://summit.kidscreen.com/>



**ITALY MEETS HOLLYWOOD**  
NEWSLETTER

**Italy meets Hollywood** è la newsletter curata dal Team Audiovisivo di ICE Los Angeles con cadenza bimestrale, che intende fornire agli operatori italiani del settore audiovisivo, informazioni aggiornate sull'industria dell'intrattenimento di Hollywood.

Il prodotto include tre sezioni: il focus, che offre un'area di approfondimento sotto forma di intervista ad un talento o executive dell'industria americana, le news rilevanti del panorama audiovisivo e infine la segnalazione di eventi in programma negli USA o in Italia (Festival, Awards, mercati).

Nel mese di novembre 2022, è stato lanciato l'analogo sito web "**Italy meets Hollywood**", una piattaforma on line concepita come un ponte per facilitare scambi e opportunità di collaborazione tra le due industrie del settore, americana e italiana. Con le sue quattro sezioni news, eventi, training e marketplace, contenuti originali e opportunità di formazione e di interazione e business matching tra i professionisti (produttori, distributori, film commission, etc.) americani ed italiani del settore.

<https://italymeetshollywood.com/>



## Fonti

- [Cinema.Cultura.gov.it](http://Cinema.Cultura.gov.it)
- Precedence Research
- Statista
- Forbes
- The LA times
- Linearity
- Academy of Animated Art
- Business Research