

USA - SCHEDE DI SETTORE

**20
23**



AUDIOVISIVO: CINEMA



AGENZIA ITA - LOS ANGELES

Ottobre 2023

ITA 
ITALIAN TRADE AGENCY



Indice

| | |
|--|-----------|
| Dimensioni del mercato globale e statunitense | 2 |
| Il Mercato U.S.A. dello Streaming | 4 |
| Prospettive e Trend del Mercato | 8 |
| I numeri dell'industria e i principali player | 10 |
| Interscambio Commerciale | 13 |
| Principali Associazioni | 15 |
| Principali Riviste Specializzate | 17 |
| Iniziative di ICE Agenzia | 18 |
| Fonti | 21 |



1. Dimensioni del mercato globale e statunitense

Secondo gli ultimi dati disponibili, *l'industria cinematografica* a livello globale ha raggiunto nel 2022 i \$76,7 miliardi di ricavi annuali, contando ca. 57 mila imprese ed impiegando 389 mila addetti. Il settore cresce di anno in anno, ma continua a risentire degli effetti post pandemia.

Le vendite complessive al botteghino sono diminuite e la domanda di prodotti audiovisivi è trainata prevalentemente dalle piattaforme di streaming online e dalla distribuzione estera.

Gli Studios si sono affidati maggiormente ai blockbuster, soprattutto quelli basati su proprietà creative già esistenti (adattamenti cinematografici) e stanno puntando maggiormente sui film d'azione, che ottengono i migliori risultati sia tra il pubblico nazionale che straniero. Questa strategia commerciale li renderà tuttavia più vulnerabili alle perdite di profitto in futuro, data la rapida evoluzione dei gusti dei consumatori.

Key data on the movie production and distribution industry worldwide in 2022

Key data on the movie production & distribution industry worldwide 2022

| | Column1 |
|--|---------|
| Annual revenue (in billion U.S. dollars) | 76.7 |
| Number of employees (in thousands) | 388.77 |
| Number of businesses (in thousands) | 57.1 |

statista

La Cina, il Nord America (Stati Uniti e Canada) e il Giappone rappresentano i principali mercati per fatturato.

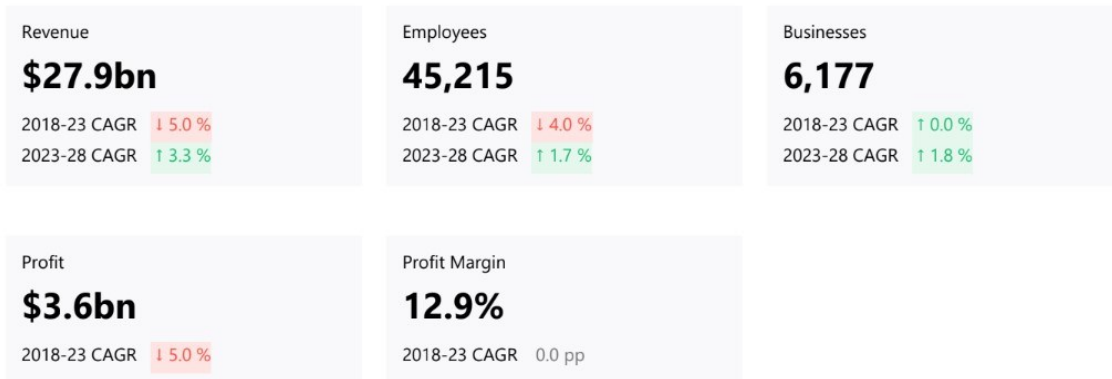
L'industria americana del cinema, prima della pandemia COVID-19, era stimata in ca. \$504 miliardi, contribuendo al 3,2% del GDP.

Negli ultimi cinque anni (2018-2023), il settore cinema e video ha accusato una scarsa performance, registrando una forte diminuzione del fatturato del 5,0% e un netto cambiamento nei modelli di business e di consumo del mercato.

Al crollo delle vendite al botteghino di ca. il 76%, si è accompagnata la crescente ascesa dello streaming e delle vendite della distribuzione digitale e delle licenze. Inoltre, malgrado la domanda sia rimasta elevata durante la pandemia, molte società di produzione cinematografica e video hanno dovuto sospendere la produzione, facendo diminuire i ricavi del settore.



Nel 2022 il fatturato si è poi ripreso, attestandosi sui 27,9 miliardi di USD e registrando una crescita del + 2,2% rispetto all'anno precedente. Nei prossimi cinque anni, i ricavi aumenteranno a un tasso di crescita del 3,3%, raggiungendo i 32,8 miliardi di dollari.



L'industria sta vivendo una fase di transizione verso nuovi e diversificati modelli di consumo e di business, trainata dalle nuove tecnologie (l'intelligenza artificiale - AI, la realtà virtuale VR, etc) che hanno modificato il sistema di produzione e post produzione contribuendo ad una rapida e diversificata espansione del mercato, tuttora in evoluzione.



La crescente accessibilità dei contenuti video online ha diminuito l'incentivo a spendere per un'esperienza al cinema, producendo uno spostamento dei consumatori a favore dell'intrattenimento a casa.

Gli studios hanno modificato le proprie strategie ed ampliato il proprio catalogo, sfruttando maggiormente i canali di distribuzione digitale ed investendo in piattaforme di streaming, in rapida espansione, per generare ricavi. I franchise e i sequel rappresentano modelli consolidati, cui gli stessi Studios si sono affidati in quanto hanno maggior successo al botteghino e quindi un elevato ritorno di interesse.

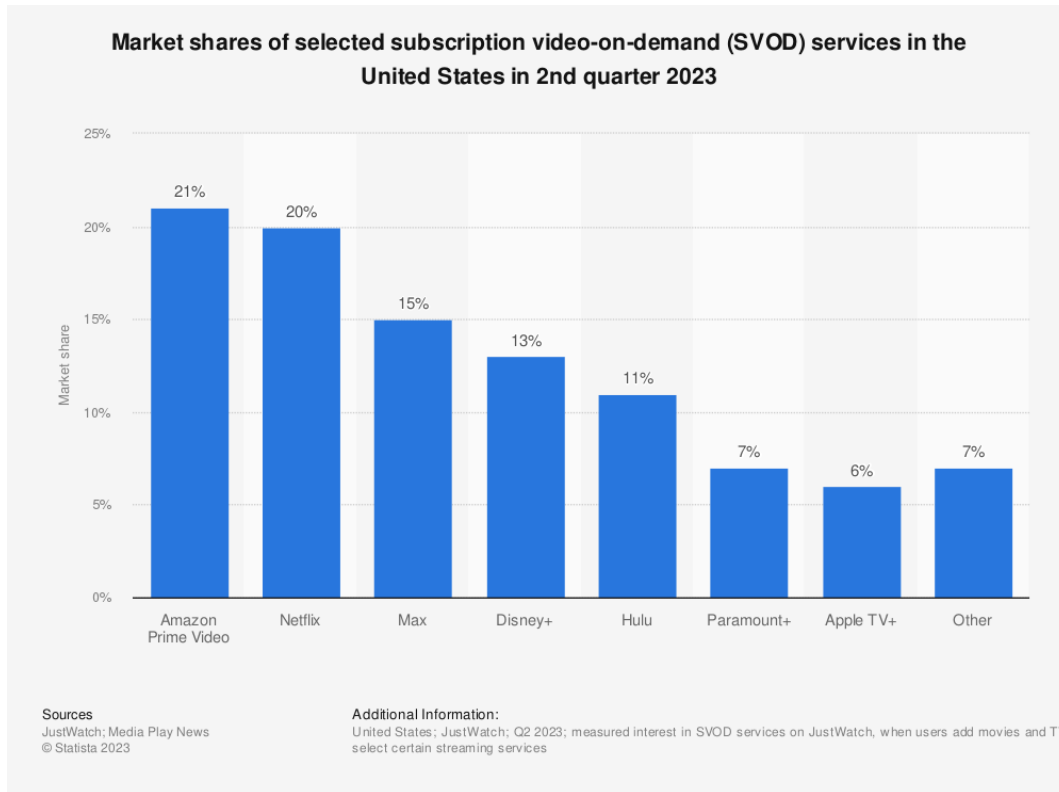
I produttori di film e video troveranno opportunità di crescita nella distribuzione digitale e nelle licenze televisive. Gli Studios si concentreranno maggiormente sui contenuti originali e sulla creazione dei propri canali di distribuzione. Il box office crescerà lentamente, poiché le piattaforme di streaming online continueranno ad allontanare i consumatori dalle sale cinematografiche. I grandi Studios si faranno una concorrenza più agguerrita utilizzando nuove tecnologie di produzione e facendo pubblicità ai consumatori più giovani. I produttori di video troveranno opportunità anche nei social media e nelle piattaforme di streaming digitale.

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

Nei primi sei mesi del 2023, **Amazon Prime Video** è stato il servizio di video-on-demand (SVoD) in abbonamento più popolare negli Stati Uniti con una quota di mercato del 21%, trainato dall'interesse degli utenti che aggiungono contenuti alle loro watchlist di alcune piattaforme di streaming. Seguono **Netflix** e **Max (servizio streaming di HBO)**, con quote di mercato rispettivamente del 20% e del 15%.

Mentre le piattaforme di streaming a pagamento hanno aumentato la loro base di abbonati nel 2020 e 2021 grazie alle misure adottate durante la pandemia COVID-19, nel 2022 e 2023 servizi come Netflix e Disney+ hanno perso un numero sostanziale di clienti. Inoltre, le attività direct-to-consumer (DTC) delle grandi aziende del settore dei media faticano a realizzare profitti. Disney, ad esempio, ha registrato una perdita di 4,5 miliardi di dollari per i suoi servizi di streaming nel 2022.

Per compensare le perdite di abbonati e di entrate, le società di streaming hanno messo in atto diverse strategie, come il lancio di livelli ad-supported più redditizi, un giro di vite sulla condivisione delle credenziali, il licenziamento di migliaia di dipendenti e una minore spesa per i contenuti. La Walt Disney Company è già riuscita ad aumentare i profitti DTC nel secondo e terzo trimestre fiscale del 2023 e prevede di raggiungere la redditività entro il 2024. Le misure di riduzione dei costi comprendono licenziamenti, risparmi nella spesa dei contenuti prodotti o rimozione di spettacoli televisivi e film dai servizi di streaming.



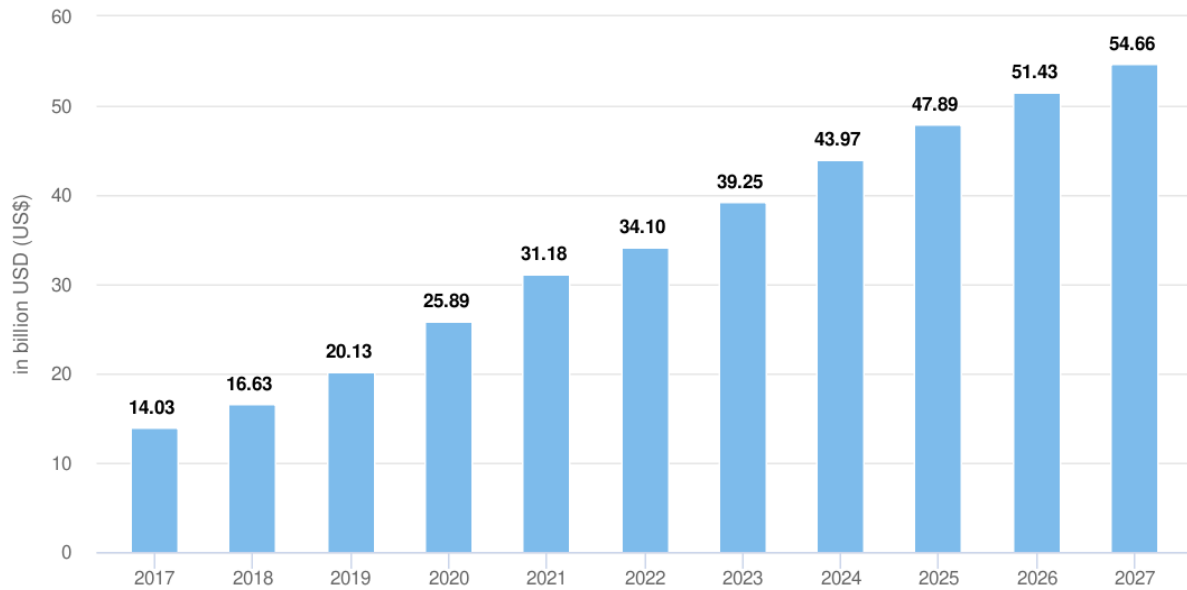
Previsioni e tendenze

- Il fatturato del mercato dello streaming video (SVoD) dovrebbe raggiungere 39,25 miliardi di dollari nel 2023, con un tasso di crescita annuale (CAGR 2023-2027) dell'8,63% ed un volume di mercato previsto di 54,66 miliardi di dollari entro il 2027.
- la maggior parte dei ricavi sarà generata negli Stati Uniti (39 Mld di dollari nel 2023).
- Il ricavo medio per utente (ARPU) nel mercato del Video Streaming (SVoD) è previsto a 249,50 dollari nel 2023.
- Il numero di utenti dovrebbe raggiungere i 180,3 milioni di utenti entro il 2027.



Video Streaming (SVoD) - Revenue

United States (billion USD (US\$))

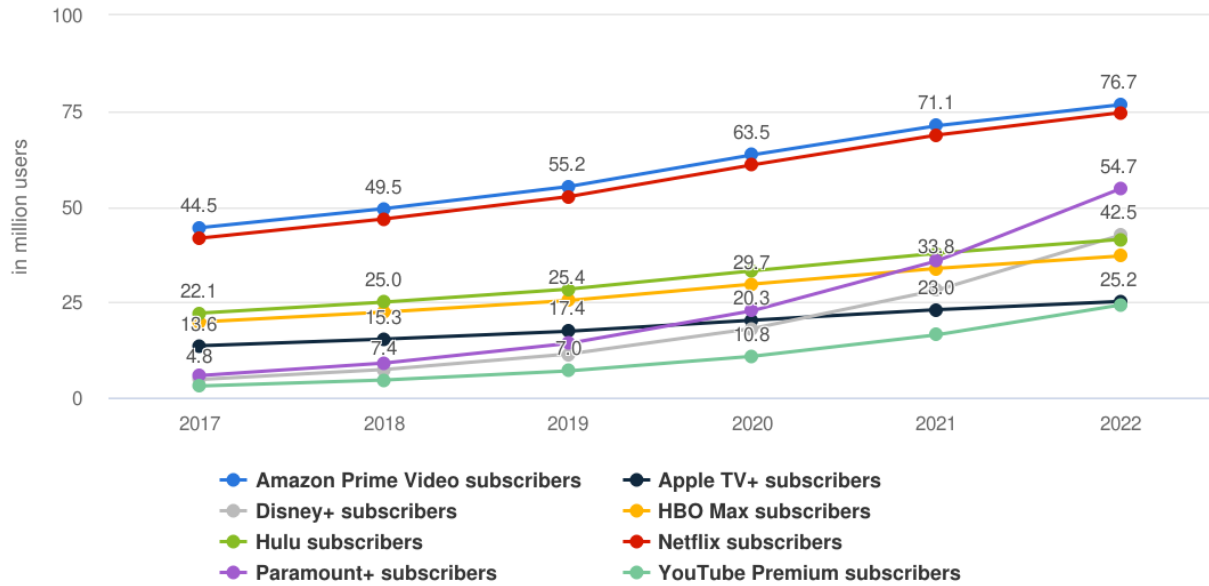


Source: Statista Market Insights



Video Streaming (SVoD) - Subscribers by Service

United States (million users)



Source: Statista Market Insights



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

Dal 2 maggio 2023, l'industria audiovisiva di Hollywood è entrata in sciopero, rivelatosi tra i più lunghi della storia, paralizzando l'industria dello spettacolo e mandando in fumo oltre 5 miliardi di dollari.

Dapprima a scioperare sono stati i membri della Writers Guild of America (WGA) che rappresenta oltre 11 mila sceneggiatori, sia per rivendicare un aumento dei pagamenti dei diritti residuali da parte dei media in streaming sia per tutelarsi dalle tecnologie dell'intelligenza artificiale (AI), ancora in fase di sviluppo. Nel luglio 2023 si sono uniti anche la Screen Actors Guild e la American Federation of Television and Radio Artists (SAG-AFTRA).

A fine settembre 2023, dopo quasi 5 mesi di sciopero, i produttori di Hollywood hanno raggiunto un'intesa con il sindacato di WGA, sul nuovo contratto triennale per gli scrittori di cinema e TV che apporta passi avanti significativi per autori e sceneggiatori di tutti i settori. Aumenti della paga minima, garanzie sulla fase di scrittura dei soggetti e percentuali più alte dei diritti di autore per le opere destinate allo streaming. Resta la questione spinosa dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale, che rappresenta la minaccia per il futuro della professione.

Un altro trend del momento ed elemento di vulnerabilità, è rappresentato dalla dipendenza dei produttori cinematografici dai blockbuster che condiziona il mercato anche nei prossimi cinque anni. I gusti dei consumatori rimarranno volubili, poiché le preferenze si evolvono costantemente, rendendo ogni uscita nelle sale cinematografiche un rischio rispetto ai modelli basati sugli abbonamenti.

Sebbene le uscite in sala continuino a rappresentare una quota decrescente dei ricavi della produzione cinematografica, serviranno come terreno di prova per la successiva distribuzione internazionale e per le licenze televisive.

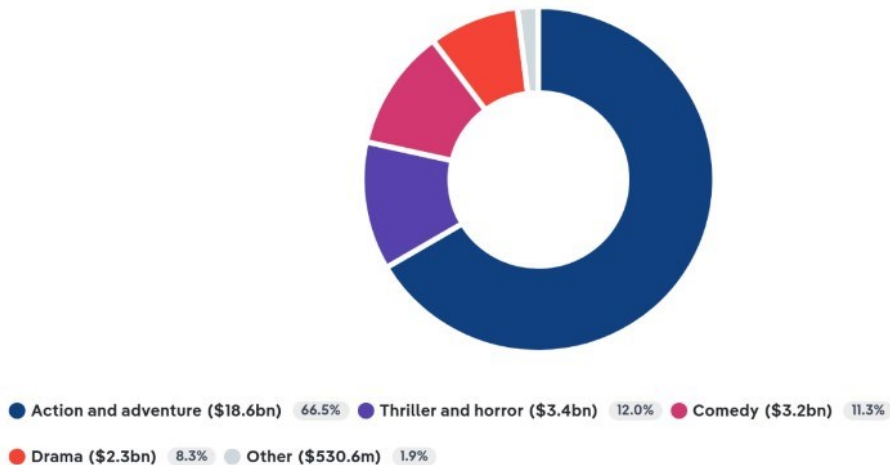
Gli Studios devono affrontare la crescente concorrenza degli operatori digitali. Poiché lo streaming continua a conquistare il favore dei consumatori, i produttori cinematografici si affidano sempre più ad attori emergenti tra le piattaforme streaming per distribuire i loro contenuti in digitale. Gli Studios più piccoli si rivolgeranno alle piattaforme di streaming per avere la loro grande occasione, poiché queste piattaforme sono sempre alla ricerca di nuovi contenuti.



I Major Studios investiranno nei servizi di streaming per ottenere un vantaggio competitivo.

Products & Services Segmentation

Industry revenue in 2023 broken down by key product and service lines.



Source: IBISWorld


I social media alimenteranno una domanda sempre crescente di contenuti, offrendo l'opportunità ai registi di raggiungere un nuovo pubblico e alle nuove piattaforme come Instagram e TikTok di pubblicizzare e promuovere i propri video, trailer e materiale promozionale, aumentando la domanda di servizi di produzione. Le "piattaforme social" inoltre offrono ai produttori di film e video, un modo più economico per mostrare il proprio prodotto a potenziali imprenditori e investitori.



2. I numeri dell'industria e i principali player

\$ N. 27.9 MD \$ FATTURATO

 N. 6,177 AZIENDE

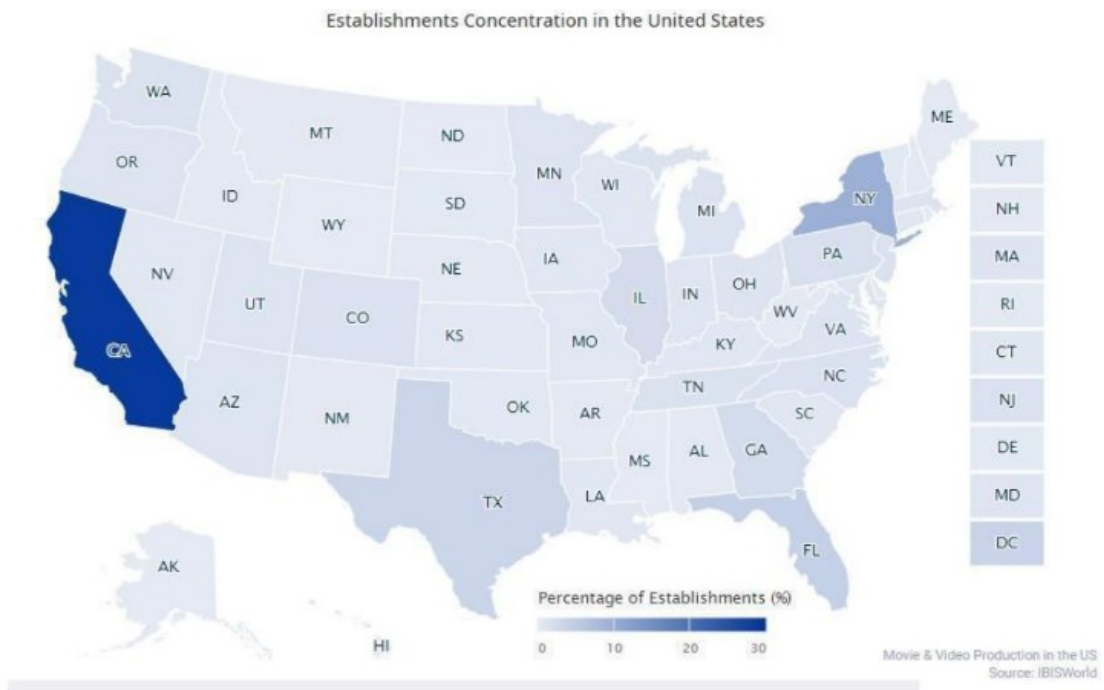
 N. 45,215 ADDETTI

L'industria del cinema e video è concentrata nella costa ovest degli Stati Uniti, dove si trovano il 40.7% delle case di produzione, principalmente in California (36%) che con gli studios di Hollywood domina la produzione cinematografica a livello nazionale ed internazionale.

Il secondo polo è il Mid-Atlantic, con il 17.3% delle case di produzione nel 2022, particolarmente concentrate nell'area metropolitana di New York che ospita il 12% dell'industria.

Los Angeles e New York sono storicamente i due hub principali.

Infine, seguono la regione del sudest, con il 16.5% degli stabilimenti e quella del sudovest con il 6.4%.





I grandi studios si rafforzano espandendo e diversificando i loro prodotti, consolidando ulteriormente il loro marchio.

Nel 2017, Disney ha acquisito Fox e i contenuti dello studio, rendendoli fruibili da parte dei consumatori fedeli al marchio, e diventando leader nella produzione di film e video.

Le società di produzione effettuano un rebranding per rimanere rilevanti ed espandere la loro visibilità in termini di presenza geografica: Paramount Global, ex Viacom CBS, ha recentemente effettuato un rebranding per rivolgersi ai consumatori internazionali.

Industry Market Share by Company

Industry-specific company revenue as a share of total industry revenue



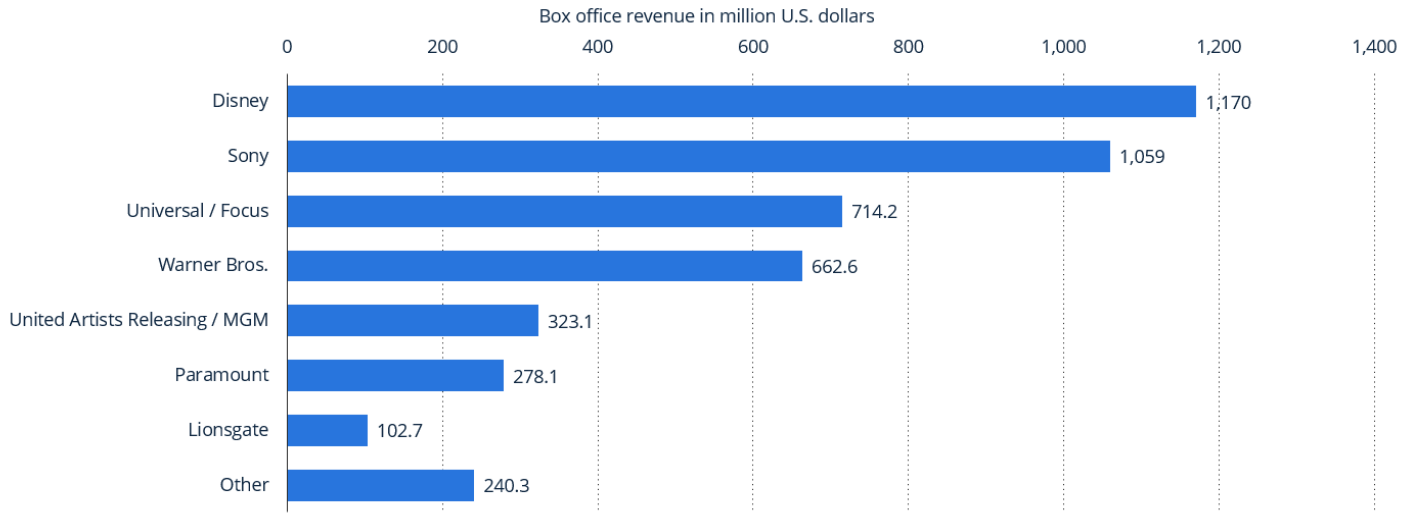
Companies

| Company | Market Share (%) | Revenue (\$m) | Profit (\$m) | Profit Margin (%) |
|-------------------------|------------------|---------------|--------------|-------------------|
| | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 |
| Walt Disney Co | 14.0 | 3,895.6 | -40.8 | -1.0 |
| Viacomcbs Inc. | 13.4 | 3,732.8 | 648.3 | 17.4 |
| Nbcuniversal Media, Llc | 10.3 | 2,866.2 | 377.5 | 13.2 |
| At&T Inc. | 8.5 | 2,371.6 | 643.9 | 27.2 |
| Sony Corporation | 7.2 | 2,000.5 | 207.8 | 10.4 |



Box office revenue of leading film studios in the United States and Canada in 2021 (in million U.S. dollars)

Box office revenue of top film studios in the U.S. & Canada in 2021

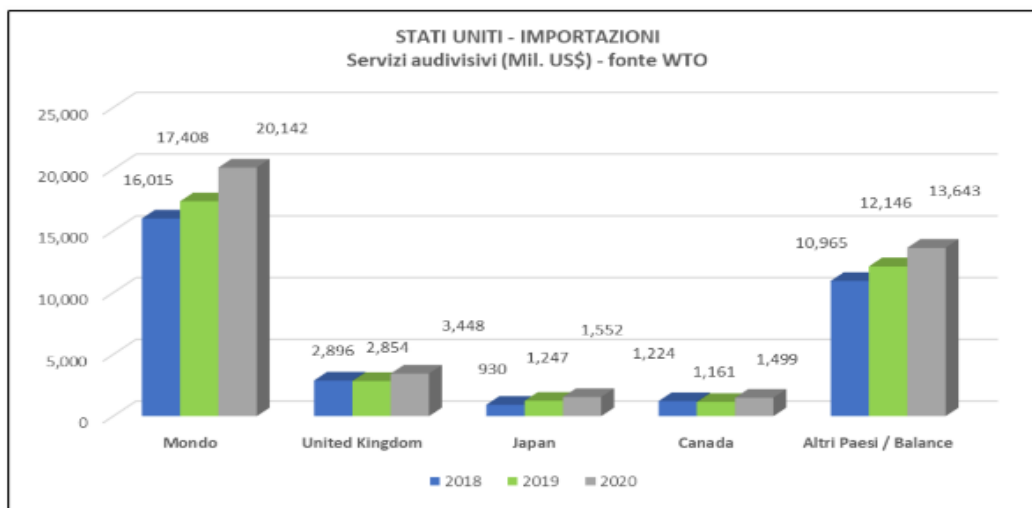
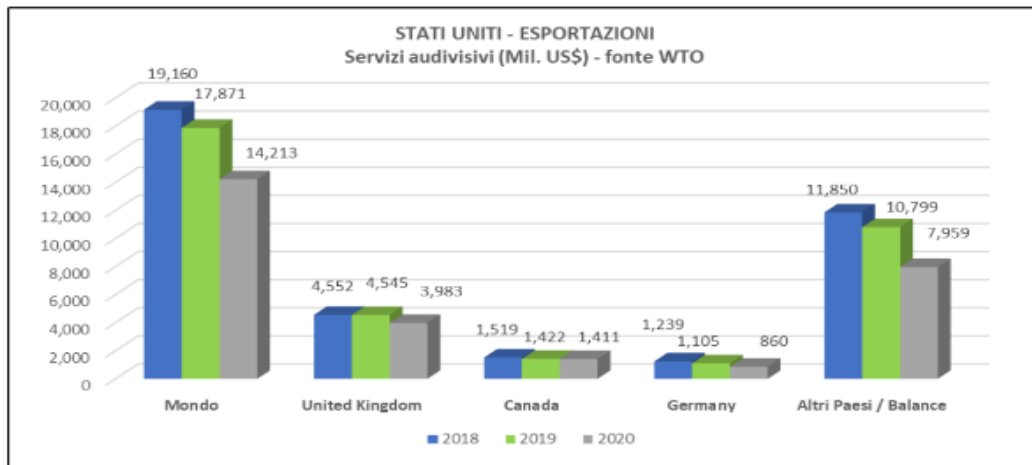




3. Interscambio Commerciale

Gli Stati Uniti d'America sono il primo Paese per esportazioni di servizi audiovisivi e correlati ed insieme a Canada, Regno Unito, Francia e Germania, coprono complessivamente il 78,91% dell'export mondiale di servizi audiovisivi e correlati, stimato in \$ 32 miliardi nel 2020.

Nel 2020, l'export americano ha raggiunto i \$14 miliardi di export pari al 45,17% delle esportazioni mondiali di audiovisivi, a fronte di un import di \$20 miliardi.



Le importazioni americane di servizi audiovisivi, registrano negli ultimi anni un tendenziale aumento, con una variazione annuale del +15,7% rispetto all'anno precedente e provengono prevalentemente da Regno Unito (17,1%), Giappone (7,7%) e Canada (7,4%), seguiti da Paesi Bassi e Irlanda.



4. Principali Associazioni

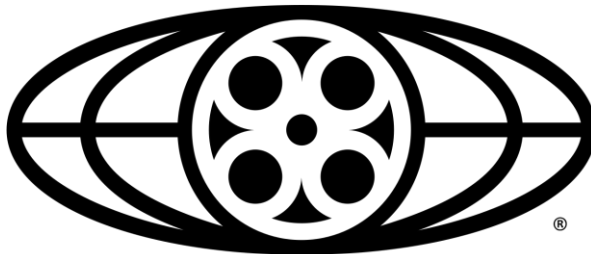
Independent 
Film & Television
   **Alliance**®

Independent Film and Television Alliance

10850 Wilshire Blvd Floor 9, Los Angeles, CA 90024

<https://ifta-online.org/>

L'Independent Film & Television Alliance (IFTA) sostiene, protegge e promuove l'industria globale cinematografica e televisiva indipendente globale, associando oltre 140 aziende provenienti da 23 paesi tra società di produzione e distribuzione indipendenti, agenti di vendita e ai finanziatori.



Motion Picture Association of America

15301 Ventura Blvd Building E, Sherman Oaks, CA 91403

<https://www.motionpictures.org/>

MOTION PICTURE ASSOCIATION OF AMERICA

La Motion Picture Association nasce nel 1922 come associazione dei principali studi cinematografici per proteggere e supportare la nascente industria cinematografica. Da allora, l'MPA è stata il principale sostenitore dell'industria cinematografica, televisiva e dello streaming in tutto il mondo. I suoi membri includono Disney, Netflix, Paramount, Sony Pictures, Universal e Warner Bros.



National Association of Broadcasters
1 M Street SE, Washington, DC
20003
<https://www.nab.org/>

La National Association of Broadcasters è la principale associazione di categoria delle emittenti radiofoniche e televisive statunitensi.



**National Association of Television
Producers and Executives**
5757
Wilshire Blvd #10, Los
Angeles, CA, 90036
<https://www.natpe.com/>

NATPE è l'associazione nazionale dei produttori televisivi di contenuti che associa aziende dei seguenti settori: piattaforme di streaming, trasmissioni e pay TV (incluse TV via cavo e satellitare), reti televisive, studi, società di produzione, sindacati e distributori, marchi e loro agenzie, società di investimento e servizi finanziari.



5. Principali Riviste Specializzate

VARIETY

<https://variety.com/>

Entertainment
WEEKLY

<https://ew.com/>

THE
Hollywood
REPORTER

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

**American
Cinematographer**

American Cinematographer Magazine

<https://ascmag.com/>

cinemaTECH
TODAY

Cinema Technology Magazine

<https://www.cinemattech.today/>

fxguide

fxguide

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

ICG
INTERNATIONAL CINEMATOGRAPHERS GUILD
MAGAZINE

International Cinematographers
Guild Magazine

<https://www.icgmagazine.com/web/>

6. Iniziative di ICE Agenzia



AFM[®] AMERICAN FILM MARKET[®]

Partecipazione collettiva italiana all'American Film Market, la manifestazione-mercato che si svolge annualmente a **Novembre a Santa Monica** con oltre 7.000 professionisti del settore provenienti da più di 70 paesi e rappresenta un importante momento settoriale in cui produttori e distributori cinematografici si incontrano con i sales agents al fine di vendere e distribuire i loro contenuti audiovisivi. All'interno di AFM si svolge anche Location EXPO che è una manifestazione di promozione dei territori per riprese cinematografiche cui partecipano le Film Commissions di tutto il mondo.

<https://americanfilmmarket.com/>



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/>

GDC

Partecipazione collettiva italiana alla Game Developers Conference, che si svolge annualmente a **San Francisco (CA) nel mese di marzo** e rappresenta il principale appuntamento annuale a livello mondiale nel settore dei videogiochi, rivolto agli sviluppatori di giochi e ai membri di questa grande industria. L'edizione 2023, in forte crescita rispetto all'anno precedente ha registrato 330 espositori, 700 sessioni per 24.000 partecipanti.

<https://gdconf.com/>



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 il 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/>



Evento B2B organizzato con cadenza annuale, a cura di ITA Los Angeles, tra i rappresentanti delle produzioni audiovisive italiane coordinate da APA (Associazione Italiana di Produttori Audiovisivi) e l'industria dell'entertainment di Hollywood. <https://sites.google.com/ice.it/italosangeles/about-us>



AVPSummit

L'iniziativa - ideata e promossa da - Istituto Luce Cinecittà per conto della DGCA Ministero per i Beni e le Attività Culturali, in associazione con l'Associazione dei Produttori Audiovisivi (APA), con il supporto di ICE Agenzia, del Ministero della Cultura (MiC) - ogni anno ospita in Italia, in differenti location (Matera nel 2021, Trieste nel 2022) una delegazione di producers executive provenienti da Hollywood, selezionati in collaborazione con la Motion Picture Association (MPA) e Producers Guild of America (PGA), per una tre giorni di incontri con l'industria italiana audiovisiva.

<https://www.apaonline.it/>



- **IBISWorld**
- **World Trade Organization.**
- **Statista**
- **World Trade Organization.**