

УДК 316.77

## ТРЕНДЫ И ПЕРСПЕКТИВЫ РАЗВИТИЯ МИРОВОГО РЫНКА АНИМАЦИОННОГО КОНТЕНТА

*А. М. Хачатурян, А. В. Пенязь*

Донской государственной технической университет (г. Ростов-на-Дону, Российская Федерация)

Представлен обзор ситуации на рынке кинофильмов и сервисов видеостриминга во время пандемии новой коронавирусной инфекции. Более подробно рассмотрен детский анимационный контент, проанализированы основные тренды данного сегмента в 2020–2021 году.

**Ключевые слова:** анимация, детский контент, мультфильмы, мультсериалы, медиарынок, стриминговые платформы, киноиндустрия.

## TRENDS AND PROSPECTS FOR THE DEVELOPMENT OF THE GLOBAL ANIMATION CONTENT MARKET

*A. M. Khachaturyan, A. V. Penyaz*

Don State Technical University (Rostov-on-Don, Russian Federation)

The paper presents an overview of the situation on the market of motion pictures and video streaming services during the pandemic of the new coronavirus infection. Children's animation content is considered in more detail, the main trends of this segment in 2020–2021 are analyzed.

**Keywords:** animation, content for children, cartoons, animated series, media market, streaming platforms, film industry

**Введение.** Пандемия новой коронавирусной инфекции, поразившая мир в 2020 году, значительно повлияла на медиапотребление. Миллионы людей по всему миру оказались дома в самоизоляции. Для многих из них провести досуг и развлечься можно было только в интернете. Связанные с анимацией сегменты медиарынка значительно выросли и в производстве, и в потреблении.

### Основная часть

**Место анимации на медиарынке.** Анимационные новинки традиционно привлекают зрителей всех возрастов [1]. Однако в последние годы публика все чаще предпочитает смотреть премьеры не в кинотеатрах, а дома, на стриминговых платформах (сервисы потокового онлайн-вещания). Крупнейшие мировые площадки (Netflix, Disney+, Hulu, HBO Max, Amazon Prime, Apple TV [2]) активно развиваются, предлагая пользователям собственную и партнерскую продукцию. Особенно востребован детский контент [3, 4]. В этом сегменте лидируют платформ Netflix, Nickelodeon, CBBC. Наиболее активны и известны в мире детские телеканалы Disney Channel, KiKa, NPO Zapp. Важным событием на анимационном рынке стал запуск стриминг-платформы Disney+ в ноябре 2019 года. Здесь представлены все произведенные студиями Disney и Pixar анимационные фильмы, которые постепенно исчезают из программ других стриминговых площадок [5, 6]. На новой платформе Peacock от NBCUniversal треть контента составляет анимация [7].

**Глобальное влияние пандемии.** 2020 год стал переломным для медиарынка. По всему миру закрылись кинотеатры, и студиям пришлось либо отложить крупные премьеры, либо перенести их в стриминг. Один из примеров успешного запуска — мультипликационный фильм «Тролли. Мировой тур». Показ стартовал благодаря стримингу и сервису video on demand (англ. «видео по запросу», индивидуальная демонстрация абонентам по цифровой кабельной,

спутниковой или эфирной телесети). Фильм собрал около 200 млн долларов за несколько недель [8]. Причина такого успеха в том, что миллионы детей по всему миру остались дома, и родителям пришлось искать способы их развлечь. С введением в школах дистанционного обучения многие телеканалы и стриминг-платформы вынуждены были срочно включать в производственные планы детские образовательные программы [3].

**Стремительный рост производства анимации.** Производство анимации не только не остановилось, но и ускорилось в условиях пандемии. Киносъемки требуют одновременного присутствия на площадке большого количества людей, что запретили в большинстве стран, а анимацию можно успешно производить дистанционно. Многие компании предоставили сотрудникам оборудование для работы дома и перенесли все коммуникации в онлайн. В 2020 году в производство запустили рекордное количество анимационных фильмов и сериалов [9]. В связи с этим в данном сегменте значительно выросло число вакансий. Некоторые проекты привлекли к производству фанатов. Так поступили, например, авторы мультсериала Big Mouth на платформе Netflix [10]. Во всем мире стремительно растет производство и потребление анимационного контента. Можно предположить, что российский рынок также заметит эти изменения, хотя произойдет это, скорее всего, с традиционным отставанием в несколько лет.

**Ключевые виды анимации.** Известны пять основных видов анимации:

1) традиционная анимация на целлулоиде (прозрачный материал, на котором рисуют кадры традиционного мультфильма);

2) 2D векторная анимация;

3) 3D компьютерная анимация;

4) моушен-графика;

5) кукольная анимация.

Опираясь на данный список, можно рассмотреть тренды анимации в рамках основных видов. Следует сразу отметить, что наиболее востребованы и перспективны 3D компьютерная анимация и моушен-графика.

**Синемаграф (синемаграмма).** В моушен-графике основной тренд — развитие гиф-анимации (от англ. GIF, graphics interchange format — формат для обмена изображениями). Основной жанр — синемаграф (синемаграмма). Он используется в социальных сетях, на маркетплейсах, в интернет-магазинах и рекламе (рис. 1).



Рис. 1. Синемаграф

**Сочетание 2D и 3D анимации.** Один из первых ярких примеров сочетания 2D и 3D анимации — художественный фильм «Кто подставил кролика Роджера» 1988 года (рис. 2).



Рис. 2. Кадр из фильма «Кто подставил кролика Роджера»

В 2021 году эту технологию на новом уровне использовали авторы нескольких работ. К их числу можно отнести рекламный музыкальный клип Элджея (рис. 3).



Рис. 3. Кадр из музыкального клипа Элджея

Стоит отметить также, что в 2021 году на кинорынок вернулась мультфраншиза «Том и Джерри». Этот факт позволяет утверждать, что довольно экономичный подход (синтез 2D и 3D) может заинтересовать уже имеющуюся лояльную аудиторию и привлечь новую (рис. 4).



Рис. 4. Кадр из художественного фильм «Том и Джерри»

**Мультипликация.** Традиционно понимаемая мультипликация вновь становится трендом. Ее инструментарий иногда привлекает зрителей больше, чем тяжелые, продуманные графические элементы, а также исключительно цифровые решения (рис. 5).



Рис. 5. Пример мультипликационной графики

«Анрил энжин». Специально разработанное для компьютерных игр базовое программное обеспечение «Анрил энжин» (Unreal engine) активно используется и в визуальном искусстве. Созданная таким образом видеосреда объединяет преимущества игр и кино (рис. 6).



Рис. 6. Пример графики Unreal engine

**3D анимация.** Развитие технического прогресса способствует распространению 3D технологий в различных сферах, в том числе в медиа. Существенно дешевле и компактнее стали мощности и оборудование, необходимые для моделирования и рендеринга. В качестве подспорья теперь можно использовать сетевые ресурсы. Один из таких примеров — онлайн-графический редактор Canva, в который добавлены редактируемые 3D фигуры (рис. 7).



Рис. 7. 3D фигуры в онлайн-графическом редакторе Canva

**Виртуальная и дополненная реальность.** Постепенно развиваются процессы, которые в итоге приведут к сокращению затрат при работе с виртуальной и дополненной реальностью (VR/AR от англ. virtual reality /augmented reality). Так, компания Apple устанавливает на свои устройства лазерные сканеры и иные датчики, используемые для VR/AR (рис. 8).



Рис. 8. Некоторые примеры возможностей инструментария виртуальной и дополненной реальности

**Выводы.** В 2020–2021 году глобальные тренды в производстве анимационного контента связаны с конвергенцией и синтезом видов и жанров. Учитывая сохраняющиеся риски антипандемийных ограничений, можно утверждать, что в ближайшее время будут развиваться не только направления, связанные с демонстрацией в широком формате, но и те, которые ориентированы на индивидуальный просмотр (в том числе на стриминговых платформах). Отчетливо прослеживается курс на синтез игрового кино, мультипликации, видеогейминга, а также возможностей виртуальной и дополненной реальности.

**Библиографический список**

1. Shevenock, S. Consumers Drawn to Streaming of Animated Films — Like All Movie Genres / S. Shevenock // Morning Consult. Available from: <https://morningconsult.com/2018/12/11/consumers-drawn-streaming-animated-films-like-all-movie-genres/> (accessed: 10.01.2020).
2. Conklin, A. Streaming services by the numbers / A. Conklin // Fox Business : Available from: <https://www.foxbusiness.com/lifestyle/streaming-services-cost-users> (accessed: 10.01.2020).
3. Vivarelli, N. Netflix, Nickelodeon Dominate Kids' Originals But BBC Is Strong Second / N. Vivarelli // Variety . Available from: <https://variety.com/2020/tv/news/miptv-panel-netflix-kids-originals-bbc-1203550001/> (accessed: 10.01.2020).
4. Ravindran, M. Global Content Trends Reveal Unscripted Boom, Surge in Female-Led Dramas / M. Ravindran // Variety. Available from: <https://variety.com/2020/biz/global/ampere-analysis-unscripted-boom-streamers-tiger-king-1203548679/> (accessed: 10.01.2020).
5. Chanel, S. All the kids' movies you can stream on Disney Plus — from «Snow White» to «Frozen 2» / S. Chanel, S. Cohen // Insider. Available from: <https://www.businessinsider.com/kids-movies-on-disney-plus> (accessed: 10.01.2020).
6. Hipes, P. HBO Max Sets New Looney Tunes, Hanna-Barbera Cartoons, Robert Zemeckis Hybrid Series «Tooned Out», More For Kids & Family Slate / P. Hipes // Deadline. Available from: <https://deadline.com/2019/10/hbo-max-looney-tunes-jellystone-the-fungies-tig-n-see-kids-family-series-1202771895/> (accessed: 10.01.2020).
7. Smith, G. How the Pandemic Is Fueling a Boom in Animated TV Series and Movies / G. Smith // Bloomberg. Available from: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2020-05-19/how-the-pandemic-is-fueling-a-boom-in-animated-tv-series-and-movies> (accessed: 10.01.2020).
8. Friend, D. Streaming platforms boost offers, studios release movies at home in response to COVID-19 / D. Friend // InfoTel News Ltd. Available from: <https://infotel.ca/newsitem/streaming-platforms-boost-offers-studios-release-movies-at-home-in-response-to-covid-19/it71367> (accessed: 10.01.2020).
9. Romano, N. The pandemic animation boom: How cartoons became king in the time of COVID / N. Romano // Entertainment Weekly. Available from: <https://ew.com/movies/animation-boom-coronavirus-pandemic/> (accessed: 10.01.2020).
10. Low, E. Animation Production Charges Ahead as Pandemic Halts the Rest of Entertainment Industry / E. Low // Variety. Available from: <https://variety.com/2020/tv/news/animation-production-remote-coronavirus-pandemic-1234616856/> (accessed: 10.01.2020).

*Об авторах:*

**Хачатурян Артем Михайлович**, магистрант кафедры «Медиапроизводство» Донского государственного технического университета (344003, РФ, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), [amx1997@gmail.com](mailto:amx1997@gmail.com).

**Пенязь Анастасия Вячеславовна**, преподаватель кафедры «Медиапроизводство», аспирант кафедры «Начальное образование» Донского государственного технического университета (344003, РФ, г. Ростов-на-Дону, пл. Гагарина, 1), [nastiapeniaz@gmail.com](mailto:nastiapeniaz@gmail.com).

*Authors*

**Khachaturyan, Artem M.**, Master's degree student, Department of Media Production, Don State Technical University (1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, 344003, RF), [amx1997@gmail.com](mailto:amx1997@gmail.com)

**Penyaz, Anastasiya V.**, Lecturer, Department of Media Production, Postgraduate student, Department of Primary Education, Don State Technical University (1, Gagarin sq., Rostov-on-Don, 344003, RF), [nastiapeniaz@gmail.com](mailto:nastiapeniaz@gmail.com)