

КРОСС-ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ ПАРТНЕРСТВА В ФОРМИРОВАНИИ ЭКОСИСТЕМЫ БРЕНДА

Анастасия Рыбкина

заместитель генерального директора
по стратегическому развитию,
«Агентство креативных индустрий»

+7 929 150 18 89



Формирование и масштабирование экосистемы бренда

персонаж - основа экосистемы бренда

дистрибуция - каналы продвижения

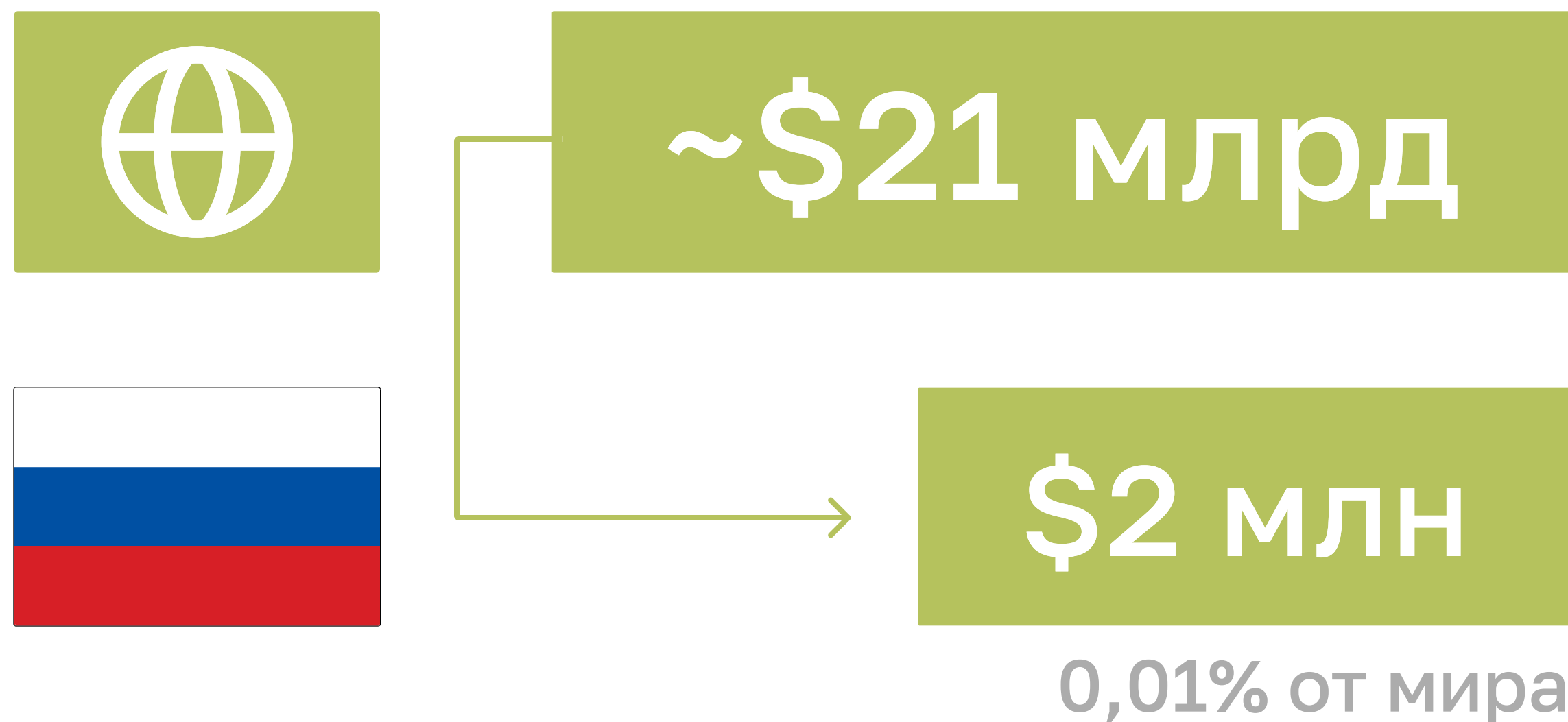
- фестивали
- социальные сети
- каналы блогеров
- кинотеатры
- онлайн-кинотеатр
- ТВ
- онлайн-платформы/
стриминги

лицензирование - инструмент масштабирования

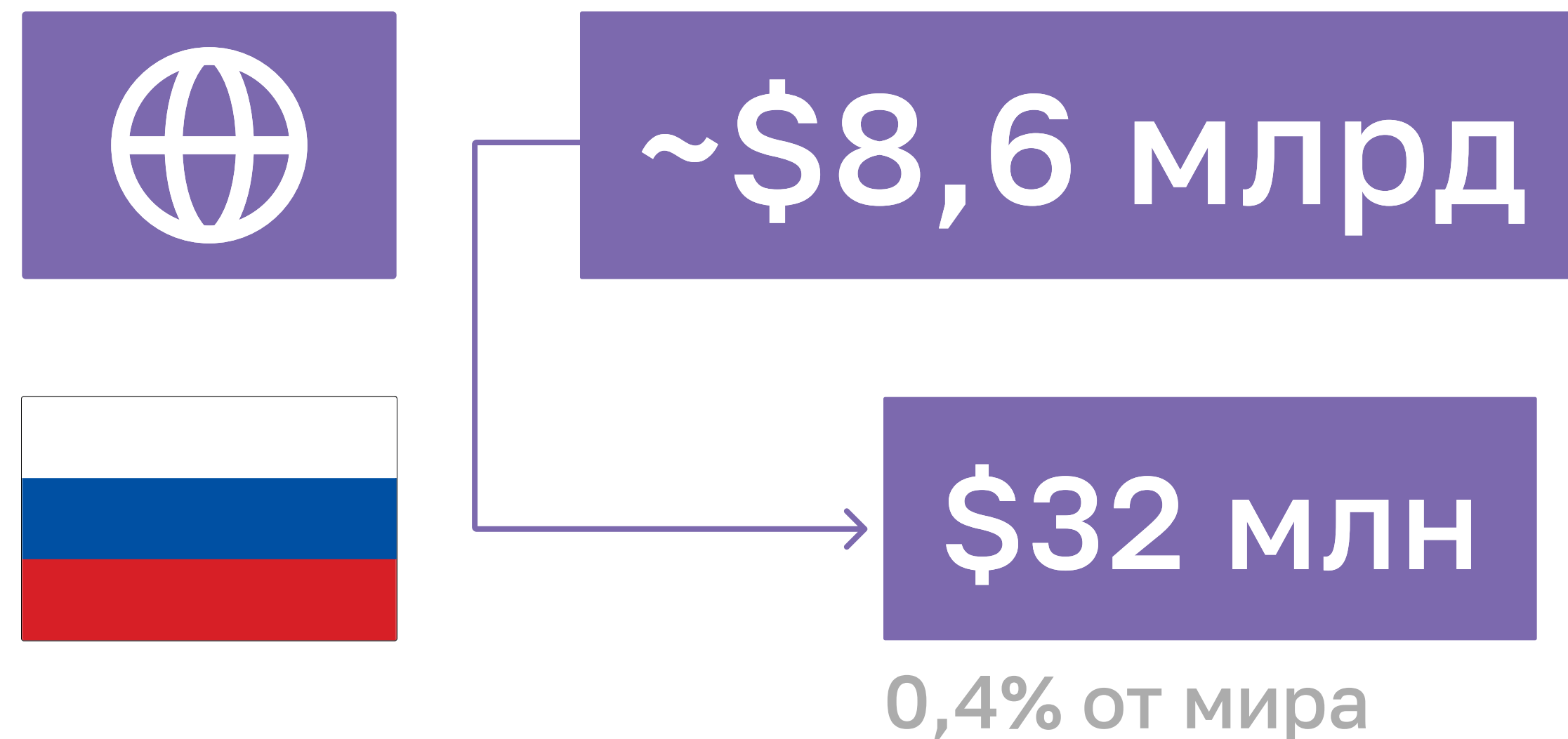
- сувениры
- товары повседневного спроса (FMCG)
- отели
- парки аттракционов/
развлечений
- музеи
- образование
- одежда, обувь,
аксессуары
- музыка
- видеоигры для консолей/ПК/
мобильные/AR/VR
метавселенные
- книги, журналы,
печатная продукция
- гастрономия
- шоу/спектакли
- игры и игрушки
- art toys

Издательское дело – одна из старейших индустрий на рынке лицензионных товаров и услуг

объем продаж товаров и услуг под издательскими брендами* (2024)

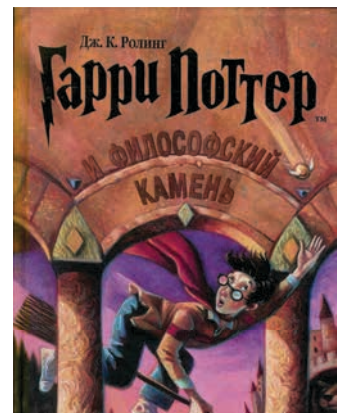


объем продаж книг по лицензиям* (2024)



*Источник: Исследование "2025 Global Licensing Industry Study"

HARRY POTTER - самый успешный мировой кейс создания экосистемы бренда на базе книги



1997 год

выход первой книги

Гарри Поттер и философский камень, Дж.Роулинг



2001 год

выход первого фильма, видеоигры и серии игрушек

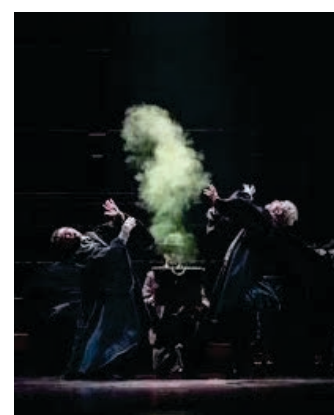
Было выпущено 23 игры по вселенной, две из которых - под брендом LEGO



2010 год

создание тематических парков

Волшебный мир Гарри Поттера (Wizarding World of Harry Potter) открыты в Орландо, Лос-Анджелесе, Лондоне и Осаке



2016 год

выход первого спектакля

Пьеса в двух частях «Гарри Поттер и проклятое дитя»

+ \$12,3 млрд
ТОВАРЫ

+ \$9,9 млрд
КИНО

\$32,6 млрд
доход от медиафраншизы

+ \$7,7 млрд
КНИГИ

+ \$1,1 млрд
прочее

+ \$1,6 млрд
ВИДЕОИГРЫ

*Источник: The World's Top Media Franchises by All-Time Revenue 2024
(<https://www.visualcapitalist.com/the-worlds-top-media-franchises-by-all-time-revenue/>)

Возможности масштабирования экосистемы бренда через кросс-индустриальное партнерство: российские кейсы



Кейс «Простоквашино»



книга
«Дядя Федор, пес и кот»
Э. Успенский
(1973)



издательское дело

кино и анимация

видеоигры

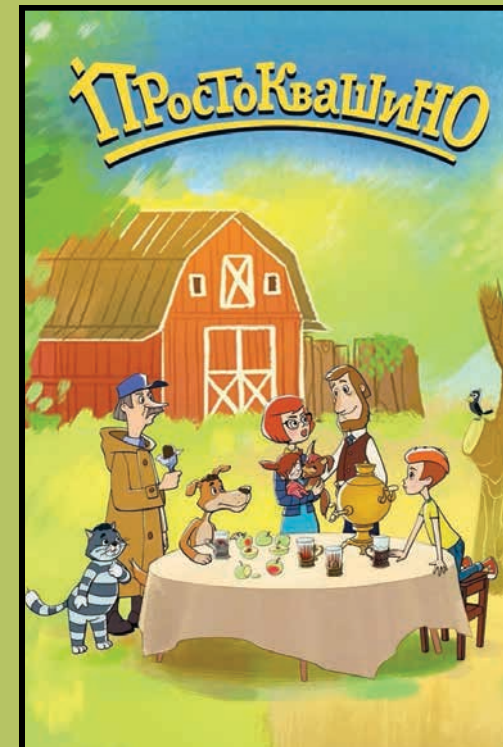
другое



трилогия м/ф
1978-1984 гг.



запуск бренда
молочной
продукции
(2002)



м/с
«Простоквашино»
(2018)



компьютерная
игра «Ферма»,
студия «КБ
Продакшн» (2024)



кафе (локации:
аэропорт
Домодедово, ГУМ)
(2025, 2026)



фильм
«Простоквашино»
(2026)

Кейс «Чебурашка»



книга
«Крокодил Гена
и его друзья»
Э. Успенский
(1966)



ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО

КИНО И АНИМАЦИЯ

ИСПОЛНИТЕЛЬСКИЕ
ИСКУССТВА

ДРУГОЕ



советские
фильмы
(1969-1983)



коллаборация
со спортивным
брендом Bosco
(2004)

Чебурашка —
талисман сборной России



продукция
FMCG
(2018-н.вр.)



коллаборация
с брендом
одежды DNK
(2022)



музыкально-
цирковое шоу
«Чебурашка»
(2023)



фильм
«Чебурашка»,
Союзмультфильм
(2023)



фильм
«Чебурашка»,
Союзмультфильм
(2025)

Кейс «Atomic Heart»



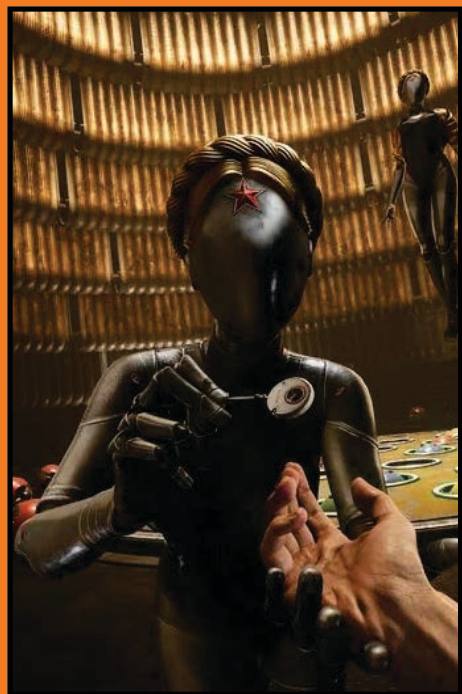
компьютерная игра
«Atomic Heart»,
студия Mundfish
(2023)

Издательское дело

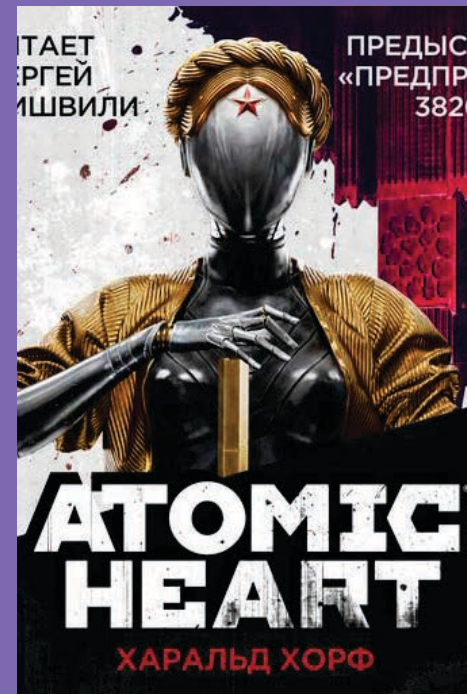
Кино и анимация

Видеоигры

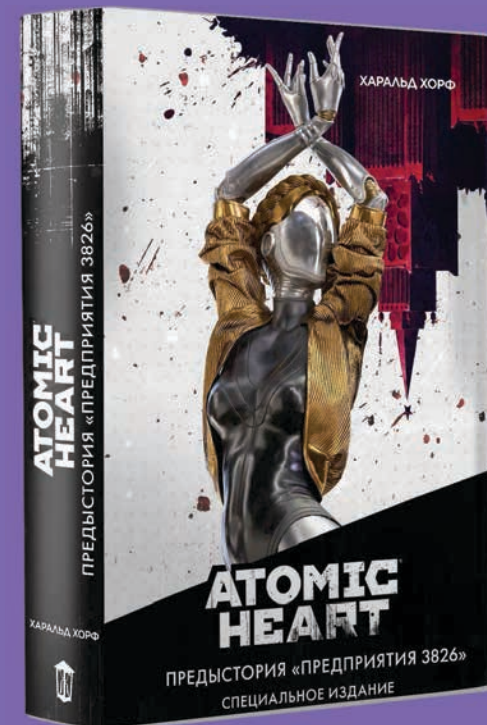
Другое



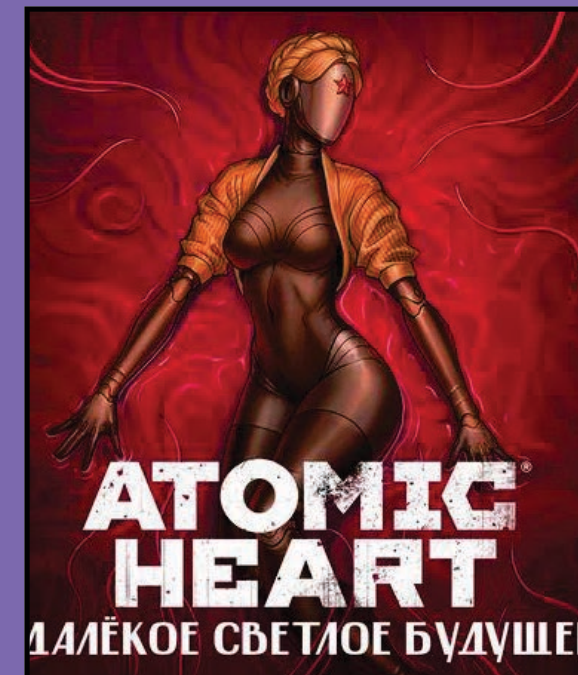
4 игровых
дополнения
(2023-2026)



аудиороман,
Яндекс книги
(2023)



книга
«Atomic Heart»,
издательство
АСТ (2023)



коллекционный
сборник «Atomic
Heart. Далекое
светлое будущее»,
издательство
PULSART (2025)



лимитированная
линейка посуды,
Гжельский
фарфоровый
завод (2026)



эксклюзивная
коллекция
ювелирных
украшений,
Whitelake (2026)



киноадаптация
видеоигры Atomic
Heart, «Плюс
студия» (Яндекс)
(в работе)

Кейс «Escape from Tarkov»



версия раннего доступа
компьютерной игры
«Escape from Tarkov»
(2017)



ИЗДАТЕЛЬСКОЕ ДЕЛО

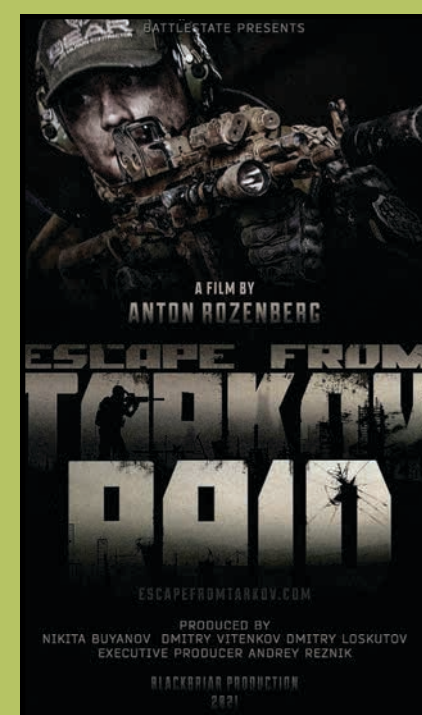
КИНО И АНИМАЦИЯ

ВИДЕОИГРЫ

ДРУГОЕ



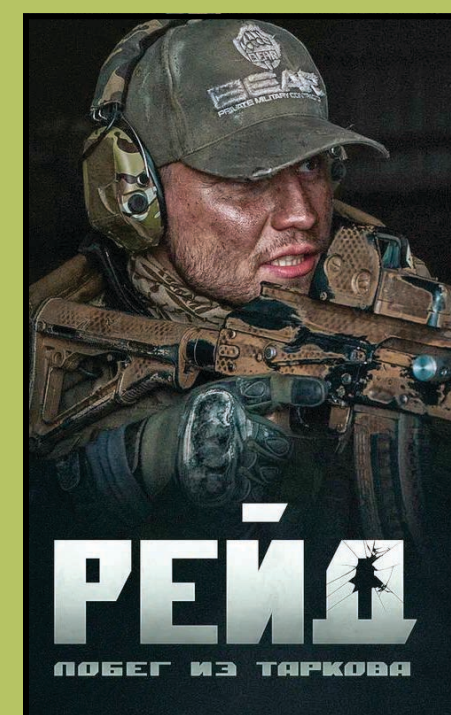
Книги «Хищник»,
«Голос за спиной»,
«Хозяин ночи»
А.Конторовича,
студия "Battlestate
Games"
(2018-2020)



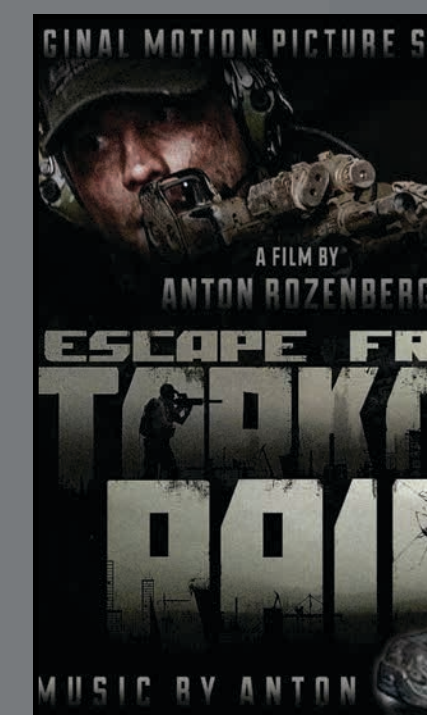
Веб-сериал
«Raid», студия
"Battlestate
Games"
(2019-2021)



Мерч
(2020)



фильм «Побег
из Таркова.
Рейд», студия
"Battlestate
Games" (2021)



Музыкальный
альбом
«Escape
from Tarkov.
Raid.» (2021)



Сериал
«Хроники
Рыжего»
(2022-2024)

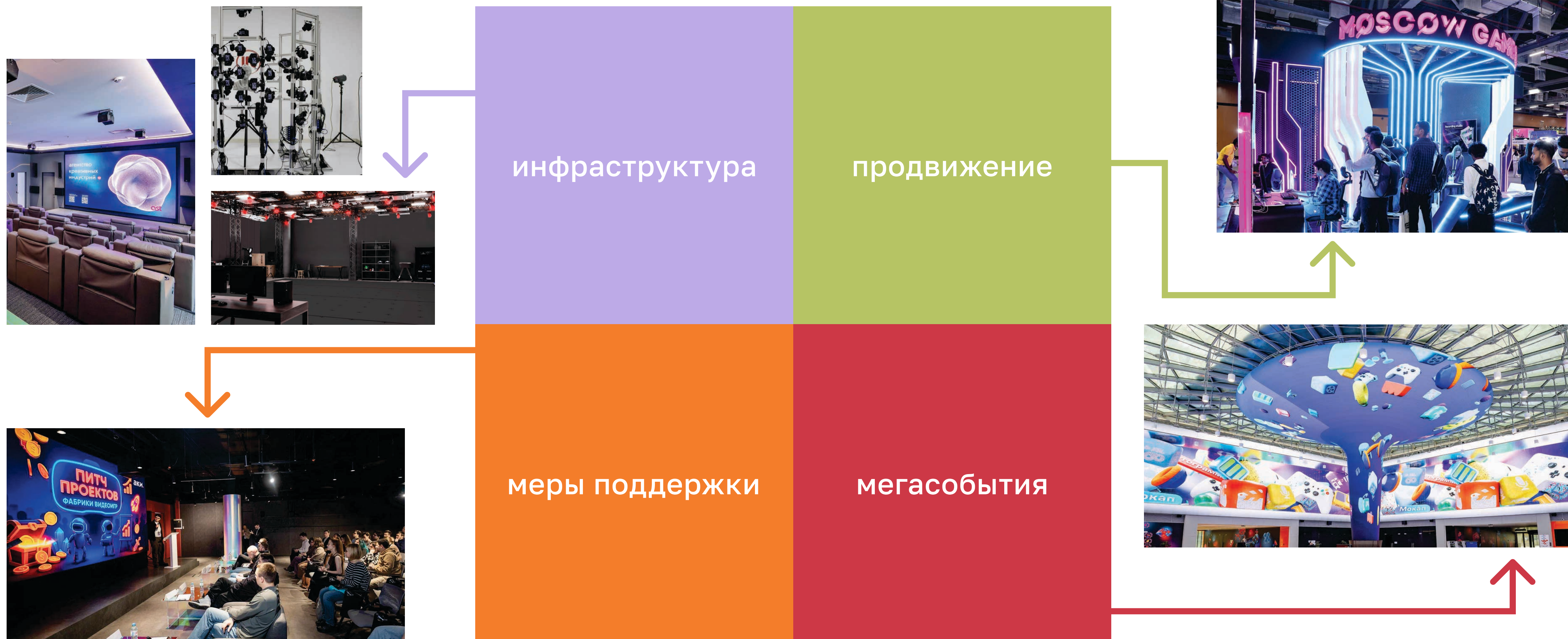


закрытое
бета-
тестирование
компьютерной
игры "Escape
from Tarkov:
Arena" (2023)

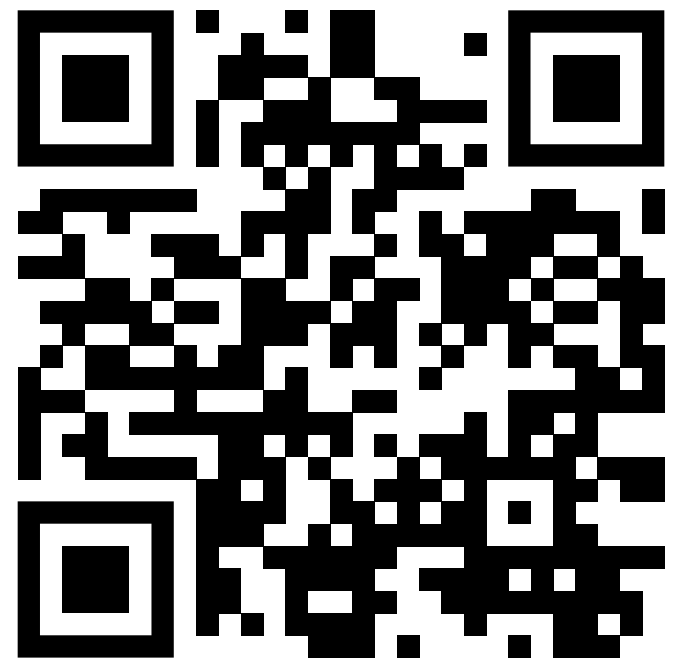


официальные релизы
компьютерных игр
«Escape from Tarkov»
и «Escape from Tarkov:
Arena», студия
Battlestate Games
(2025)

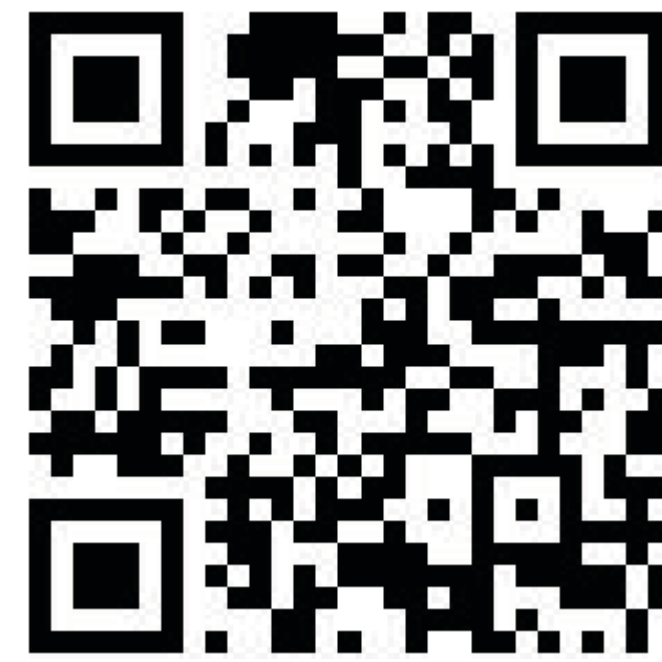
Кластер видеоигр и анимации – первая в мире экосистема полного цикла, где креативные идеи становятся глобальными брендами



МЫ ОТКРЫТЫ К СОТРУДНИЧЕСТВУ!



сайт «АКИ»



Канал Московского
кластера видеоигр
и анимации в MAX

Анастасия Рыбкина

+7 929 150 18 89