

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**МІЖНАРОДНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**  
**ІНСТИТУТ ПРАВА, ЕКОНОМІКИ ТА МІЖНАРОДНИХ ВІДНОСИН**

Кафедра менеджменту

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА**

на тему:

**ФОРМУВАННЯ КОНКУРЕНТНОЇ РИНКОВОЇ СТРАТЕГІЇ В  
КІНОІНДУСТРІЇ (НА ПРИКЛАДІ КІНОКОНЦЕРНІВ WARNER  
BROWSER, HBO, NETFLIX)**

Виконав: студентка II курсу магістратури,  
Освітня програма 073 «Менеджмент»

Раздорожний В.В.  
(прізвище та ініціали)

Керівник д.е.н., проф. Мартинюк О.А.  
(прізвище та ініціали)

**Одеса – 2020 рік**

**АНОТАЦІЯ**

на кваліфікаційну роботу магістра:

**Формування конкурентної ринкової стратегії в кіноіндустрії (на прикладі кіноконцернів Warner Browser, HBO, Netflix)**

Раздорожного Владислава Вадимовича

Концептуальною основою дисертаційного дослідження є те, що екранна культура як система людських актів, позицій та цінностей аналізується крізь призму візуальних стратегій – конфігурацій засобів та принципів (ідейних, естетичних та соціальних) для формування простору, що використовується відповідно до культурно-історичних тенденцій

Метою магістерської роботи є узагальнення теоретичних та методичних основ, формування конкурентної стратегії кіноіндустрії на прикладі кіноконцернів Warner Browser, HBO, Netflix.

В першому розділі розглянуті теоретичні основи формування ринкової конкурентної стратегії кінокомпаній, та історія створення та розвитку кінокомпаній Warner Browser, HBO, Netflix.

В другому розділі проведено аналіз формування моделей ринкової стратегії кінокомпаній (WB, HBO, Netflix), специфіка кінематографа і кінопрокатної системи в сучасній моделі кінопроцесу.

В третьому розділі визначено напрямки розвитку сучасних інструментів ринкової стратегії в кіноіндустрії.

Кваліфікаційна робота магістра складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаної літератури та додатків і містить 118 сторінок, 2 таблиці, 10 рисунків, список використаних джерел складається із 70 найменування.

Рік виконання та захисту магістерської роботи: 2020

Виконавець: магістрант Раздорожний В.В.

Науковий керівник: д.е.н., проф. Мартинюк О.А.

## ЗМІСТ

	ВСТУП	6
<b>РОЗДІЛ 1.</b>	<b>ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ФОРМУВАННЯ РИНКОВОЇ КОНКУРЕНТНОЇ СТРАТЕГІЇ КІНОКОМПАНІЙ</b>	9
1.1.	Формування конкурентної стратегії компанії	9
1.2.	Виникнення кіноіндустрії, як соціального явища	18
1.3.	Історія створення та розвитку кінокомпаній Warner Browser, HBO, Netflix	30
	Висновки до першого розділу	42
<b>РОЗДІЛ 2.</b>	<b>ФОРМУВАННЯ МОДЕЛЕЙ РИНКОВОЇ СТРАТЕГІЇ КІНОКОМПАНІЙ WB, HBO, NETFLIX</b>	44
2.1.	Формування доходів в кіноіндустрії	44
2.2.	Специфіка кінематографа і кінопрокатної системи в сучасній моделі кінопроцесу	49
2.3.	Комплаєнс аналіз ринкових стратегій кінокомпанії Warner Browser, HBO Netflix	62
	Висновки до другого розділу	78
<b>РОЗДІЛ 3.</b>	<b>НАПРЯМКИ РОЗВИТКУ СУЧАСНИХ ІНСТРУМЕНТІВ РИНКОВОЇ СТРАТЕГІЇ В КІНОІНДУСТРІЇ</b>	82
3.1.	Порівняльна характеристика сучасних інструментів стратегічного розвитку в кіноіндустрії	82
3.2.	Новітні напрямки розвитку кінобізнесу у світі	90
3.3.	Перспективні напрямки розвитку конкурентних стратегій кінокомпаній Warner Browser, HBO, Netflix	98
	Висновки до третього розділу	109
	<b>ВИСНОВКИ</b>	113
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	122

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бордачева Е. Модели и практика реализации детских и юношеских фильмов. Киномеханик. 2006. № 9. С. 8-12.
2. Быстрицкий А. Сериалы начинают и выигрывают: телешоу между аттракционом и драмой. Логос. 2014. № 6 (102). С. 209-217.
3. Ваганова О. Кино как новый инвестор в Украину. Что будет, если государство научится по-настоящему поддерживать киноиндустрию. Forbes Україна. 2015. URL: <http://forbes.net.ua/opinions/1407202-kino-kak-novuj-investor-v-ukrainu>.
4. Всемирный обзор индустрии развлечений и СМИ: прогноз на 2015–2020 гг. Ключевые тенденции мирового и российского рынков. URL: [www.pwc.ru/outlook](http://www.pwc.ru/outlook).
5. Делез Ж. Кино. Москва: Ад Маргинем, 2004. 622 с.
6. Дуглас П. Искусство сериала: Как стать успешным автором на TV. Москва: Альпина Диджитал, 2011. 370 с.
7. Інформація про фільми, вироблені за державні кошти. Офіційний сайт Державного агентства з питань кіно. URL: [http://dergkino.gov.ua/ua/text/info\\_movies\\_public\\_funds.html](http://dergkino.gov.ua/ua/text/info_movies_public_funds.html).
8. Жабский М. И., Тарасов К. А., Фохт-Бабушкин Ю. У. Кино в современном обществе : функции, воздействие, востребованность. Москва, 2000. 358 с.
9. Жабский М. И. Социология и кинематограф. Москва: Альпина Диджитал, 2012. 600 с.
10. Кастельс М. Информационная эпоха: Экономика, общество и культура. Москва: ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
11. Кач Ю. О современных геймерах и онлайн-RPG как способе социализации. Look At Me. 2012. URL: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/games/177037-o-sovremennyh-geymerah-i-onlayn-rpg-kak-sposobe-sotsializatsii> (дата звернення: 20.10.2020).
12. Кацуба М. Художнє кіно як засіб формування масової політичної свідомості. Політичний менеджмент №1-2. 2013. С. 136-144.

13. Коновалов О. Є. Перспективи соціологічних досліджень артхаусного кінематографу. Вісник Львівського університету. Серія соціологічна. 2015, вип. 9. С. 254–260.
14. Мазяр М. Українське кіно на вітчизняному телебаченні. Телерадіокур'єр. 2003. №2. С. 68-69.
15. Маренич, Н. А. Уподобиться фильму. О влиянии элементов кино на структуру видеоигры. Искусство и культура. 2013. - № 3 (11). С. 85-89.
16. Меднікова Г. С. "Серіальний бум" у контексті ціннісних змін сучасної молоді. Культурологічний альманах. Вінниця: ТОВ Нілан-ЛТД, 2015. Вип. 1. С. 6-13.
17. Овинникова Т., Портная К. Эффект отсутствия: за данными Контракты Украинский деловой женеделник № 27 от 07.07.2008.
18. Проскуріна М.О. Кіноіндустрія як сфера економічної діяльності. Інфраструктура ринку. Вип. 15. 2018. С. 23-29.
19. Прожико Г. С. Концепция реальности в экранном документе. Москва: ВГИК, 2004. 454 с.
20. Рапопорт Е. Логика сериала. Логос. 2013. № 3 (93). С. 21-36.
21. Сериал «Безумцы». Какая райская картина. Искусство кино. 2010. URL: <http://kinoart.ru/archive/2010/02/n2-article7> (дата звернення: 15.10.2020).
22. Самутина Н. В. Авторский интеллектуальный кинематограф как европейская идея. Киноведческие записки. 2002, № 60. С. 45–62.
23. Сокурянская Л. Г. Понятие «социокультурное»: ретроспективный и актуальный анализ социологических интерпретаций. Методологія, теорія та практика соціологічного аналізу сучасного суспільства: збірник наукових праць. 2002. С.75–80.
24. Сорока Ю. Г. Стратегія емпіричного дослідження соціального сприйняття як соціокультурного феномена. Вісник Одеського національного університету. Соціологія і політичні науки. 2011. Вип. 10. С. 380–385.
25. Степанова Е. Н. Политическая социализация в информационном обществе. Известия алтайского государственного университета. 2007. №4-1. С. 155-159

26. Черкасова О. кінопрокатна діяльність у контексті розвитку кінематографа. *Культура України*. Випуск 30. 2010. С. 24-30.
27. Шляхтун П. П. *Політологія: (теорія та історія політичної науки): Підручник*. Київ: Либідь, 2002. 576 с.
28. Шульцман П. Э. Зрелищность в системе экранных искусств : формат реалити-шоу // *Вестник электронных и печатных СМИ*. 2014, № 17. С. 100–116.
29. Эластичный кадр : как значение соотношения сторон изменилось благодаря цифровой проекции. *Cinemotion*. 2020. URL: [http://www.cinemotionlab.com/novosti/elasticchnyy\\_kadr\\_kak\\_znachenie\\_sootnosheniya\\_storon\\_izmenilos\\_blagodarya\\_cifrovoy\\_proekcii/](http://www.cinemotionlab.com/novosti/elasticchnyy_kadr_kak_znachenie_sootnosheniya_storon_izmenilos_blagodarya_cifrovoy_proekcii/) (дата звернення: 21.10.2020).
30. Ямпольский М. Б. *Кинематографический человек. Заметки о киноязыке и антропологии*. Сеанс. 2011. URL: <http://seance.ru/n/45-46/kinematograficheskij-chelovek-zametki-okinoyazyke-iantropologii/> (дата звернення: 20.09.2020).
31. 7 ключевых трендов веб-дизайна на 2015 год. *Хабрахабр*. 2014. URL: <http://habrahabr.ru/company/sketchbuilder/blog/243611/> (дата звернення: 16.09.2020).
32. 7 тенденций веб-дизайна в ближайшем будущем. *Хабрахабр*. 2019. URL: <http://habrahabr.ru/post/260929/> (дата звернення: 16.09.2020).
33. Alexander J. Netflix working on 30 original anime series, 80 movies. *Polygon*. 2017. URL: <https://www.polygon.com/2017/10/16/16486304/netflix-anime-original-films> (дата звернення: 20.10.2020).
34. Andrews D. *Theorizing Art Cinemas : Foreign, Cult, Avant-Garde, and Beyond* Austin, 2013. 309 p.
35. Betz M. *Art, Exploitation, Underground* M. Jancovich. *Defining Cult Movies The Cultural Politics of Oppositional Taste*. Manchester, 2003. P. 204–205.
36. Biskind P. *Down and Dirty Pictures: Miramax, Sundance, and the Rise of Independent Film*. New York, 2013. 560 p.
37. Bianconi G. Gifability. *Rhizome*. 2012. URL: <http://rhizome.org/editorial/2012/nov/20/gifability/> (дата звернення: 21.09.2020).
38. Bordwell D. *Narration in the Fiction Film*. New York, 2013. 384 p.

39. Bolter D., Grusin R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge : MIT Press, 2000. 312 с.
40. Bonta D. Poetry videos on the web : Some preliminary observations. *Moving poems magazine*. 2014. URL: <http://discussion.movingpoems.com/2014/10/poetry-videos-on-the-web-some->(дата звернення: 21.09.2020).
41. Bystory: "An Unrelated Story That's Time Consuming". URL: <http://www.byronhawk.com/bystory/mystory.html> (дата звернення: 20.11.2020).
42. Cook A. The filming of poetry. *Moving poems magazine*.. 2011. URL: <http://discussion.movingpoems.com/2011/03/the-filming-of-poetry/> (дата звернення: 21.10.2020).
43. Davis E. 'Deadpool' Spin-Off With Ryan Reynolds Is Finally Green Lit, Set For A Winter 2016 Release Date. *IndieWire*. 2014. URL: <http://www.indiewire.com/2014/09/deadpool-spin-off-with-ryan-reynolds-is-finally-green-lit-set-for-a-winter-2016-release-date-272130/> (дата звернення: 20.11.2020).
44. Dermody S., Jacka L. *Screening of Australia: Anatomy of a National Cinema*. 1988. Vol. 1, 2. Currency Press, Sydney.
45. Dowd V. Is 2017 the year of virtual reality film-making? *BBC*. 2019. URL: <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-39623148> (дата звернення: 21.11.2020).
46. Cook P. *The Cinema Book*. London, 2007. 610 p.
47. Gasher M. *Hollywood North: The Feature Film Industry in British Columbia*, UBC Press, Vancouver, 2002.
48. *Global entertainment and media outlook 2017–2021*. URL: [www.pwc.com/outlook](http://www.pwc.com/outlook).
49. Guzman T. The Little Theatre Movement: the Institutionalization of the European Art Film in America // *Film History*. 2005, № 17. P. 261–284.
50. Gleiberman O. Cannes Virtual Reality Review: Alejandro G. Iñárritu's 'Carne y Arena'. *Variety*. 2018. URL: <http://variety.com/2017/film/reviews/carne-y-arena-review-alejandro-g-inarritu-1202438293/> (дата звернення: 21.10.2020).
51. Grusin R. DVDs, Video Games, and the Cinema of Interactions. *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film* / Eds. S. Denson, J. Leyda. Film Falmer: Reframe

Books, 2016. URL: <http://reframe.sussex.ac.uk/post-cinema/1-3-grusin/> (дата звернення: 18.09.2020).

52. Fassone R., Giordano F., Girina I. Re-framing video games in the light of cinema. GAME. 2019. URL: [https://www.gamejournal.it/intro\\_5/](https://www.gamejournal.it/intro_5/) (дата звернення: 21.10.2020).

53. Fusco J. When Video Games Are Better Than Movies. No Film School. 2019. URL: <https://nofilmschool.com/2017/08/watch-why-video-games-are-better-movies> (дата звернення: 21.11.2020).

54. Hale M. The Underside of a Film Festival. Where Some Dark Treasures Dwell // New York Times. 2010. April 22. P. 1–2.

55. Hawkins J. Culture Wars : Some New Trends in Art Horror. Jump Cut : A Review of Contemporary Media. 2009, №.51. P. 1–11.

56. Hayward S. Cinema Studies : The Key Concepts. New York, 2013. 576 p.

57. Hennig-Thurau T., Houston M. B., Sridhar S. Can Good Marketing Carry a Bad Jenkins H. Millennials, New Media, and Social Change (Part Three). 2018.

58. URL: <http://henryjenkins.org/blog/2017/12/19/millennials-new-media-and-social-change-part-three> (дата звернення: 21.09.2020).

59. Jenkins H. Textual Poachers : Television Fans and Participatory Culture. New York : Routledge, 1992. 343 p.

60. Laurel B. Computers as theatre. Addison-Wesley Professional, 1991. 272 p.

61. LIN J. C. When Photos Come to Life : The Art of the Cinemagraph. TIME. 2014. URL: <http://time.com/3388024/when-photos-come-to-life-the-art-of-the-cinemagraph/> (дата звернення: 01.12.2020).

62. Product? Evidence From the Motion Picture. Marketing Letters. 2006, № 17. P. 205–219.

63. Hennig-Thurau T., Houston M. B., Walsh G. Determinants of Motion Picture Box Office and Profitability : An Interrelationship Approach. RMS. 2006, № 1. P. 65–92.

64. Higson A. The Concept of National Cinema, Screen, 1989. Vol. 30, no. 4. P. 36–46.



65. Perkins C. Remaking and the Film Trilogy : Whit Stillman's Authorial Triptych The Velvet Light Trap. 2008, № 61. P.14–25.

66. Perlmutter R. Memories, Dreams, Screens. Quarterly Review of Film and Video. 2005, № 22. P. 125.

67. Squire J. E. The Movie Business Book. Boca Raton, 2016. 652 p.

68. Ward S. Peripheral Vision: Understanding Australian Cinema from a Queensland Perspective, unpublished PhD Thesis, Griffith University, Brisbane, 2000.

69. Ward S. National Cinema or Creative Industries? Film Policy in Transition. Media International Australia incorporating Culture and Policy. 2004. No. 112, P. 115–130.

70. White Book of the European Exhibition Industry. URL: [http://www.mediasalles.it/whiteboo/wb2\\_intr.htm](http://www.mediasalles.it/whiteboo/wb2_intr.htm) (дата звернення 07.11.2020).