

СИНОПСИС ПО ТЕМЕ

Киберспорт



Большое количество факторов технологического развития и официальное признание обеспечило переход киберспорта от узкой сферы хобби и развлечений к целой отрасли с большим количеством мероприятий, соревнований, со всё увеличивающейся аудиторией и капитализацией.

На информационно-аналитическом портале roscongress.org по выбранной теме вы найдете:

Аналитические материалы

8 публикаций

Мероприятия в рамках форумов

15 сессий

Спикеры и эксперты

84 человека

Связанные темы

27 штук

Последние публикации в блоке «Аналитические материалы»



АНАЛИТИЧЕСКИЙ ДАЙДЖЕСТ

02.04.2021

Congress Time: «Пространство объединения. Вместе сильнее»

Новый выпуск аналитического журнала CongressTime посвящен механизмам работы сообществ. Авторы журнала рассказывают, как событие организуется для сообщества и как сообщество формируется вокруг события.

Ивент индустрия

Киберспорт

Креативность

Регионы России

[Читать подробнее →](#)



АНАЛИТИЧЕСКИЙ ДАЙДЖЕСТ

02.11.2020

Ответственность спортсменов в Токио-2020, скандал в киберспорте и адвокат Мутко

Фонд Росконгресс представляет дайджест новостей «Мировой спорт в условиях пандемии COVID-19» за период с 29 октября по 2 ноября.

COVID-19

Киберспорт

СидимДомаЭкономика

Спорт

[Читать подробнее →](#)

АНАЛИТИЧЕСКИЙ ДАЙДЖЕСТ

31.07.2020

Отсрочка для легкой атлетики, проблемы Инфантино, новый тест на допинг и дебютный Roscongress Cyber Cup

Фонд Росконгресс представляет дайджест новостей «Мировой спорт в условиях пандемии COVID-19» за 29–31 июля.

Киберспорт

Медицина

Спорт

[Читать подробнее →](#)

Последние публикации в блоке «Мероприятия в рамках форумов»

ПЕТЕРБУРГСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФОРУМ – 2022

Игры нового мира: перспективы развития игровой индустрии

📅 18 июня 2022 ⌚ 10:00–11:15



Модератор

Алексей Гореславский

Генеральный директор, АНО «Институт развития интернета» (ИРИ)

Ключевые выводы

Игровой рынок меняется и старается оставаться вне политики, интерес к нему растет

Рынок изменился, но интерес игрока к самим играм никуда не исчез. Тем более в постпандемийную эпоху достаточно много времени высвободилось и люди уже привыкли играть в хорошие игры. Что изменилось? Изменились доступ к играм, канал дистрибуции, форматы – Черменин Артем, Директор по стратегическому развитию, VK Play.

К счастью, сейчас игровые движки, развиваются достаточно активно и в правильном, на мой взгляд, направлении ... Я считаю, это удачный момент, чтобы делать высокотехнологичный продукт за более приемлемые сроки и деньги. Здесь как раз мы можем догонять наших западных коллег и достойно выступать на одной площадке – Демчев Сергей, Генеральный директор, Magic Factory Animation.

Ни для кого не секрет, что киберспорт сейчас является достаточно популярным видом спорта, мы аккредитованная федерация ... состоим в международной федерации. Там сейчас 120 стран и при этом все попытки нас как-то из этой федерации выгнать на фоне общемировой ситуации не увенчались успехом. Мы по-прежнему являемся частью структуры и более того входим в правление – Смит Дмитрий, Президент, Федерация компьютерного спорта России.

Игры и киберспорт являются частью экономики впечатлений, они должны приносить

Мы максимально собираем игровую аудиторию вокруг этого пространства, которое в конечном итоге для индустрии означает возможность полноценной дистрибуции и заработка – Черменин Артем, Директор по

прибыль

стратегическому развитию, VK Play.

Если мы смотрим с точки зрения профессионального киберспорта, это поддержка команды и игроков. Соответственно, если ты хочешь как бизнес открыть состав по какой-либо дисциплине, тебе должна быть понятна модель монетизации. Не в последнюю очередь здесь играет важную роль программа поддержки от издателя — Петросян Николай, Генеральный директор, ESforce Holding.

В моем понимании киберспорт будет вытягивать рынок игр и рынок игр будет растить экосистему. Мы закладываем такую логику, если мы рассматриваем игры с точки зрения экономики — Столяров Игорь, Руководитель, проект «Игры Будущего 2024».

Разработчики игр сейчас стремятся сделать игры более самобытными

Своей команде мы поставили цель выйти на разработку философских, образовательных, исторических игр. Так получилось, что такая потребность возникла и у нашего государства ... В нашей игре мы даем возможность игроку окунуться в богатую многовековую русскую культуру, познакомиться со сказочными персонажами, посмотреть на русское зодчество ... Большое внимание мы уделяем саундтреку, мы работаем с консерваторией Римского-Корсакова — Терлюк Виталий, Генеральный директор, ООО Сиридар.

[Читать итоги дискуссии полностью](#) →

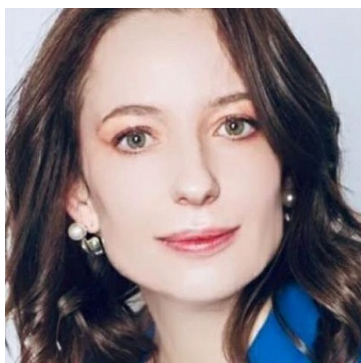
ПЕТЕРБУРГСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФОРУМ – 2022

Виртуальные миры, реальные проблемы: цифровое право и кибербезопасность в контексте игровой индустрии

📅 18 июня 2022 ⌚ 12:00–13:15

**Модератор****Владислав Архипов**

Директор центра исследования проблем информационной безопасности и цифровой трансформации, Санкт-Петербургский государственный университет



Модератор

Ольга Бинда

Заместитель главного редактора, Российское агентство правовой и судебной информации (РАПСИ)

Ключевые выводы

Игровая индустрия все больше выделяется в отдельную значимую область и представляет большое поле для выстраивания правового регулирования и его развития

Игровая индустрия сейчас составляет примерно 172 миллиарда долларов в мире. Для сравнения, всех билетов в кинотеатры, проданных за год, в прошлом году, примерно 44-50 миллиардов долларов. То есть на самом деле игровая индустрия втрое важнее, чем кинематограф, по сути. В кинематографе есть юристы, ну, в игровой индустрии их чуть-чуть меньше — Николай Андреев, Руководитель налоговой практики, Юридическая компания «Зарцын и партнеры»; руководитель центра практической юриспруденции и цифровых компетенций юридического факультета, Государственный академический университет гуманитарных наук.

Игры – это одна из современных форм медиа. Вот собрали вместе кино, телевидение, литературу, хореографическое искусство, получили совершенно новый интегративный такой вид медиа, в котором еще и интерактивность играет ключевую роль, ты сам во многих играх создаешь свою историю — Владислав Архипов, Заведующий кафедрой теории и истории государства и права, ФГБОУ ВО «Санкт-Петербургский государственный университет».

Зачем индустрии юристы на самом деле. Есть некоторый скептицизм от индустрии к юристам, зачем они нужны, но он объясняется очень просто: чтобы на дальнейших стадиях, когда уже игра или компания разовьется, проблемы, появившиеся прямо в самом рождении компании, которые просто не учитывались потому, что юристов не было, не привели к ее гибели, например, как спор за права на движки, которые были в основе игры, и так далее — Николай Андреев, Руководитель налоговой практики, Юридическая компания «Зарцын и партнеры»; руководитель центра практической юриспруденции и цифровых компетенций юридического факультета, Государственный академический университет

гуманитарных наук.

Важно не упустить возможность формирования новой среды для создания и продвижения игр, поддержки российских производителей, а также защиты прав граждан и национального суверенитета

Цифровая трансформация государства и бизнеса предполагает уделить особое внимание созданию комфортной правовой среды и подготовке, сохранению, преумножению кадров не только в сфере IT, кибербезопасности <...> но и в сфере права — Ольга Бинда, Заместитель главного редактора, Российское агентство правовой и судебной информации (РАПСИ).

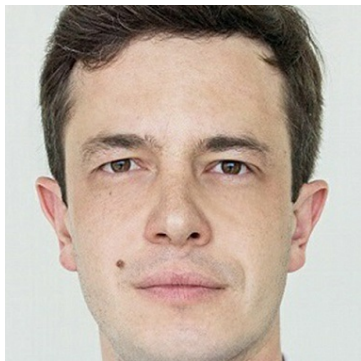
Завтра будет уже поздно, потому что мы находимся в уникальной ситуации, когда есть возможность правовыми нормами создать новую среду для создания игр, новую среду для продвижения игр и новую среду для поддержки производителей, тех, кто, собственно, этот рынок создает, и, конечно же, при этом обеспечить защиту национального суверенитета и прав граждан. Мне кажется, сейчас как никогда это очень актуально — Борис Едидин, Заместитель генерального директора по правовым вопросам, АНО «Институт развития интернета» (ИРИ).

[Читать итоги дискуссии полностью](#) →

ПЕТЕРБУРГСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФОРУМ – 2023

Киберфизическое пространство: сделано в России

📅 16 июня 2023 ⌚ 09:00–10:00



Модератор

Дмитрий Земцов

Проректор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики»

Ключевые выводы

Перед Россией открыты большие возможности для создания собственных компьютерных игр

Компьютерные игры — это очень мощный инструмент мягкой силы, который, к сожалению, Запад осознал раньше. Они тоже стали использовать такой инструмент. Сейчас это дает эффект гораздо больший, чем, например, кино. Но мы, к сожалению, в роли догоняющих. Хотя наверстываем разрыв очень быстро. Не стоит забывать и о том, что на играх и бизнес должен зарабатывать деньги. Чтобы этот бизнес был успешным, он должен охватывать большое количество людей. <...> В этом направлении нам предстоит сделать еще много важных шагов, но Россия всегда была богата талантами и спортсменами, поэтому и тут ее ждет успех. Будет сложно, но, объединив усилия, мы сможем добиться максимального результата — Дмитрий Смит, Президент,

Федерация компьютерного спорта России.

Полтора года назад в Москве прошел финал CPC [турнир CyberPark Championship. – Ред.] — это чемпионат по спортивному программированию среди студенческих команд. Это американская франшиза. <...> Российские студенческие команды традиционно побеждают. <...> Председатель Правительства Российской Федерации Михаил Владимирович Мишустин <...> тогда спросил, почему у нас нет ничего подобного. В результате год назад было подписано соглашение между Министерством спорта и Министерством цифрового развития о создании официального вида спорта "спортивное программирование", содействии этому движению и созданию Федерации спортивного программирования — Максим Паршин, Заместитель Министра цифрового развития, связи и массовых коммуникаций Российской Федерации.

[Читать итоги дискуссии полностью](#) →

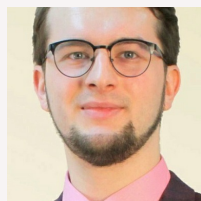
Спикеры и эксперты

**Виктор Блажеев**

Ректор, Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА)

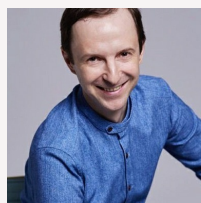
16 цитат

20 мероприятий

**Владимир Никишин**

Доцент кафедры информационного права и цифровых технологий, директор центра управления изменениями, Московский государственный юридический университет имени О.Е. Кутафина (МГЮА); руководитель аппарата, Консорциум «Инновационная юриспруденция»

2 мероприятия

**Вячеслав Уточкин**

Руководитель программы профессиональной переподготовки «Менеджмент игровых проектов» Центра развития компетенций в бизнес-информатике, логистике и управления проектами, Высшая школа бизнеса Национального исследовательского университета «Высшая школа экономики»; сооснователь, генеральный продюсер, Geeky House

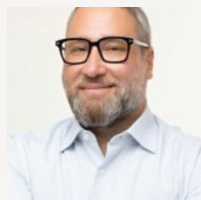
2 мероприятия

**Николай Андреев**

Руководитель налоговой практики, Юридическая компания «Зарцын и партнеры»; руководитель центра практической юриспруденции и цифровых компетенций юридического факультета, Государственный академический университет гуманитарных наук

3 цитаты

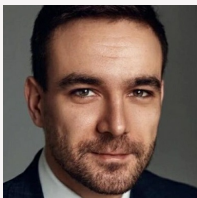
3 мероприятия

**Антон Горелкин**

Заместитель председателя комитета Государственной Думы Федерального Собрания Российской Федерации по информационной политике, информационным технологиям и связи; председатель правления, Региональный общественный центр интернет-технологий (РОЦИТ)

9 цитат

11 мероприятий

	<u>Алексей Копцев</u> Генеральный директор, Cyberia Nova	<u>3 мероприятия</u>
	<u>Алексей Агафонов</u> Первый заместитель генерального директора, АНО «Россия – страна возможностей»	<u>1 цитата</u> <u>18 мероприятий</u>
	<u>Ольга Очеретина</u> Директор по связям с общественностью, ПАО «Почта Банк»	<u>1 цитата</u> <u>1 мероприятие</u>
	<u>Василий Буров</u> Советник директора, Московский институт электроники и математики им. А.Н. Тихонова НИУ ВШЭ; сооснователь, АНО «Информационная культура»	<u>2 мероприятия</u>
	<u>Александр Кикнадзе</u> Заместитель генерального директора, Федерация хоккея России; управляющий директор, Всероссийская хоккейная лига	<u>1 цитата</u> <u>4 мероприятия</u>

[Смотреть полный список Спикеров и экспертов →](#)

Список тем, связанных с выбранной темой, и количество материалов по ним

Темы	Аналитические материалы	Сессии в рамках форумов	Спикеры и эксперты
Цифровизация	<u>1</u>	<u>6</u>	<u>37</u>
Спорт	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>17</u>
IT-индустрия	<u>2</u>	<u>4</u>	<u>31</u>
Креативность	<u>3</u>	<u>1</u>	<u>7</u>
Дополненная реальность	<u>2</u>	<u>1</u>	<u>7</u>
Правовое регулирование		<u>2</u>	<u>16</u>
Кибербезопасность		<u>2</u>	<u>12</u>
Искусственный интеллект	<u>1</u>	<u>1</u>	<u>7</u>
Кино- и мультиндустрия	<u>2</u>		
Медиа	<u>2</u>		
Глобализация/регионализация		<u>1</u>	<u>10</u>
FriendsforLeadership		<u>1</u>	<u>7</u>
Made in Russia		<u>1</u>	<u>7</u>
Блокчейн		<u>1</u>	<u>7</u>
Предпринимательство		<u>1</u>	<u>7</u>

[Смотреть полный список Связанных тем](#) →