

Экономика киберспорта

В статье рассматривается киберспорт как экономическое явление, анализируется его структура, основные игроки и источники их дохода. На основании существующих исследований зарубежных авторов, а также отчетов консалтинговых компаний приводится оценка рынка киберспорта и его потенциальной аудитории в России и в мире на текущий момент и в среднесрочной перспективе. Отдельное внимание уделяется возможности отнесения киберспорта к спорту в его классическом понимании. В заключении автор оценивает дальнейшие перспективы развития киберспорта, факторы, которые будут стимулировать его рост, и сопутствующие риски.

Ключевые слова: экономика спорта, цифровая экономика, виртуальная экономика, компьютерный спорт.



И. В. Солнцев

**к. э. н., доцент, директор центра
стратегических исследований в спорте,
РЭУ им. Г.В. Плеханова
llia.solntsev@gmail.com**

Индустрия развлечений, которая относительно недавно в отдельных странах (среди которых и Россия) даже не претендовала на право называться самостоятельной отраслью экономики, сегодня продолжает свое бурное развитие, формируя внутри себя новые самостоятельные направления. Помимо уже укрепивших свои позиции медиа- и интернет-ресурсов, кино- и музыкальной индустрии, все большее внимание инвесторов привлекает профессиональный спорт, а именно спортивные клубы и крупные соревнования. Причем коммерческий успех в данных областях обусловлен в первую очередь растущей стоимостью прав телетрансляций. На стыке спорта и развлечений набирает обороты киберспорт, который рассматривается не как составляющая индустрии спорта, а как отдельное направление в рамках сферы развлечений. Во многом это объясняется его структурой.

Субъекты индустрии киберспорта

Сам по себе киберспорт был бы не возможен без разработчиков игр. При этом индустрия формируется не просто потому, что люди играют в игры. Бурное развитие стало возможно благодаря другому субъекту — стриминговым платформам, транслирующим игры в режиме онлайн, что впоследствии дало толчок для проведения крупных турниров, которые уже соперничают по популярности с «традиционными» спортивными состязаниями. Другой важный субъект — это киберспортивные команды, которые также уже мало чем отличаются, например, от футбольных. Своя форма, спонсоры, тренеры, сборы и, конечно, болельщики. А следом — заинтересованные инвесторы. Заключаются сделки и по переходам (трансферам) игроков. Так, например, в начале 2017 г. боснийский игрок перешел

из европейской в американскую команду. Сумма сделки составила \$225 тыс.

Таким образом реализуется уже классическая для спорта цепочка создания стоимости: появление качественного продукта (команды), который сначала собирает определенную аудиторию (подписчиков). Данная аудитория в свою очередь становится интересна медиа, спонсорам и инвесторам.

Исторически основными рекламодателями киберспортивных турниров выступали производители компьютерного оборудования: мышек, клавиатур, наушников. Однако с увеличением аудитории и числа соревнований их число стало расти, а отраслевая принадлежность — расширяться. В октябре 2013 г. Coca-Cola (один из крупнейших игроков на рынке спортивного спонсорства) объявила о партнерстве с Riot Games, издателем одной из самых популярных киберспортивных игр League of Legends. Также среди спонсоров турниров появляются такие компании как Audi и Mercedes. Все более активную роль начинают играть букмекеры, предлагающие широкий набор ставок на исход различных турниров.

Отдельно стоит отметить и регулирование киберспорта. Россия первой в мире признала его официальный статус в 2001 г. Правда в 2006 г. киберспорт был исключен из Всероссийского реестра видов спорта РФ как не соответствующий новым критериям, но в 2016 г. был вновь признан официальным видом спорта. В 2018 г. в России пройдет первый чемпионат страны по компьютерному спорту, по итогам которого будут присуждены спортивные разряды. Победители получат титулы чемпионов России по отдельным киберспортивным дисциплинам CS:GO, Dota 2 и Hearthstone.

В апреле 2017 г. олимпийский совет Азии включил киберспорт в список Азиатских игр 2018 и 2022

гг. Соревнования пройдут в Джакарте (Индонезия) и Ханчжоу (Китай). Соглашение подписали представители комитета и киберспортивного департамента Alibaba Group. Китайский холдинг займется проведением турниров. Все это может определить статус киберспорта как олимпийской дисциплины. При всем при этом Международный олимпийский комитет пока отказывается включать киберспорт в программу Олимпийских игр в силу агрессивного характера большинства его дисциплин.

Состав субъектов индустрии киберспорта представлен на рис. 1.

Рынок киберспорта

С каждым годом в индустрии киберспорта растет число сделок слияния/поглощения. В 2014 г. Amazon купила стриминговый сервис Twitch почти за \$1 млрд. В 2015 г. Алишер Усманов вложил \$100 млн в команду Virtus.pro и образовавшийся на ее базе холдинг Esforce. В 2016 г. TimeWarner приобрела студию Machinima, которая создает контент на основе компьютерных игр. Группа инвесторов во главе с китайским Tencent за \$8,6 млрд приобрела 84% финского Supercell — разработчика игр Clash of Clans и Clash Royale. Другой консорциум китайских инвесторов во главе с фондом Джека Ма Giant в том же году купил за \$4,4 млрд израильскую игровую студию Playtika. Ранее Activision Blizzard поглотила компанию King Digital, известную по игре Candy Crash, за \$5,9 млрд. В 2017 г. The Walt Disney Company за \$1,78 млрд увеличила свою долю в стриминговой компании BAMTech. 22 января 2018 г. Mail.Ru Group объявила о выкупе за \$100 млн киберспортивного холдинга ESForce у Антона Черепенникова и одного из фондов USM Алишера Усманова. Фонд развития интернет-инициатив (ФРИИ) планирует вложить в рынок компьютерных игр и киберспорта 500 млн руб. Первым проектом станет создание акселератора для стартапов в этой сфере в партнерстве с киберспортивной организацией M19.

По данным Newzoo, в 2018 г. рынок киберспорта должен составить \$905,6 млн (рост 38% по сравнению с предыдущим годом), а к 2021 г. — \$1,65 млрд (рис. 2).

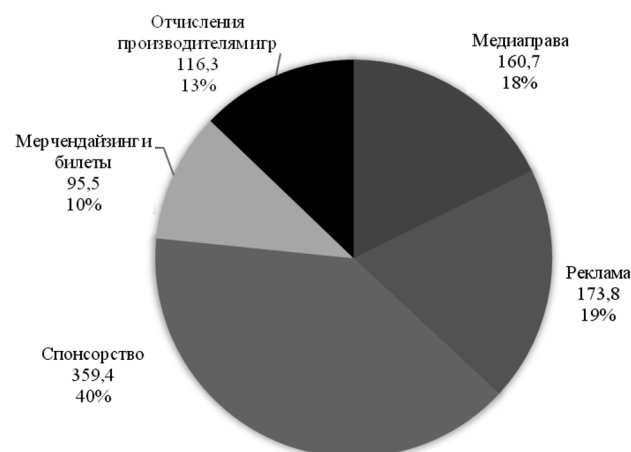


Рис. 2. Структура доходов индустрии киберспорта, \$ млн, %

Источник: Newzoo



Рис. 1. Субъекты индустрии киберспорта
Источник: разработано автором

При этом сюда не входит выручка производителей компьютерных игр: за 9 месяцев 2017 г. только крупнейшие 25 компаний заработали почти \$64 млрд (рис. 3).

Несколько по-другому распределяется выручка стриминговых компаний, среди которых 80% глобального рынка занимает Twitch. Главная статья дохода — это реклама в форме баннеров, роликов или брендинга страницы. От рекламы можно отказаться с помощью подписки, которая формирует следующую статью выручки. Также можно подписаться на любимый канал, что дает возможность чата со стримером. Еще одним источником дохода является продажа маек, бейсболок, игровых предметов, фотографий, постеров и т. д. Часть дохода перечисляется непосредственно стримерам: 50% от рекламы, 60% от платных подписок на канал и доля от продажи мерчендайзинга. Отдельные игроки получают прямые пожертвования. Однако на это могут рассчитывать только наиболее популярные стримеры (по числу подписчиков и просмотров). Главная статья затрат — это серверные и передаточные мощности, и в этой части нельзя не отметить позитивную синергию от сделки Amazon и Twitch.

Популярность стриминга не обошла стороной и профессиональный спорт: многие футбольные клубы Европы, среди которых Galatasaray, Barcelona, Manchester United, московский Спартак формируют киберспортивные составы, что также привлекает спонсоров и рекламодателей. Некоторые клубы заключают комплексные соглашения с киберспортивными компаниями. Например, в соответствии с договоренностями SK Gaming и немецкого клуба «Кельн»,

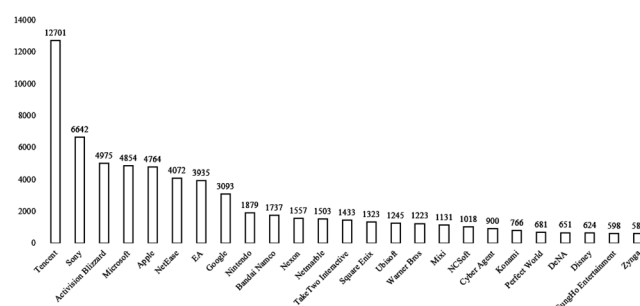


Рис. 3. Выручка крупнейших производителей компьютерных игр по итогам 9 месяцев 2017 г., \$ млн
Источник: Newzoo

киберспортсмены получили право пользоваться его инфраструктурой для тренировок, фитнеса и питания, а клуб — сильное представительство и рекламу в мире компьютерных развлечений: известные профессиональные киберфутболисты будут представлять клуб в виртуальной Бундеслиге.

Первый в истории Российской футбольной премьер лиги киберспортивный турнир состоялся весной 2012 г.: виртуальный чемпионат России по футболу был проведен в партнерстве с компанией Electronic Arts. А летом 2012 г. в Самаре на стадионе «Металлург» был разыгран первый киберфутбольный Суперкубок России. В 2016 г. РФПЛ первой среди российских спортивных лиг и федераций провела официальные соревнования: Кубок РФПЛ и чемпионат РФПЛ по киберфутболу.

С точки зрения географической сегментации лидерство в развитии киберспорта принадлежит Азии — на Китай, приходится около 50% мирового рынка. Родиной киберспорта считается Южная Корея, где даже существуют специализированные телеканалы, транслирующие компьютерные игры.

По данным Nielsen, средний возраст киберспортсменов — 26 лет [20]. Если говорить о наиболее часто встречающемся возрастном диапазоне, то это 16-27 лет [21]. В киберспорте почти никогда не было деления по половому признаку: на одних и тех же турнирах могут выступать и мужчины, и женщины. Несмотря на это, последние в киберспорте остаются редкостью [22]. Аналогичным образом распределяется и аудитория киберспорта. Согласно исследованию mail.ru, на женщин приходится лишь 5% [15]. По данным Newzoo, общая аудитория киберспорта в 2018 г. составит 380 млн человек, а к 2021 г. превысит 550 млн человек.

Киберспорт — это спорт?

Основная часть публикаций, посвященных киберспорту, отвечает именно на этот вопрос¹. И если отечественные статьи носят, как правило, публицистический характер, то среди зарубежных публикаций можно найти и научные исследования.

Так, например, этой проблематике посвящена работа Д. Хэмпхилла [7], который отмечал, что, несмотря на виртуальность компьютерных игр, мастерство, которое демонстрируется игроками, может быть признано достаточно осязаемым и требующим определенных навыков, что позволяет квалифицировать участие в них как спорт. Компьютерные игры облегчают погружение в определенную область и позволяют использовать различные визуальные и слуховые взаимодействия, в том числе и в спорте. По мнению С. Науберта [8], видеоигры даже имеют несколько преимуществ перед традиционными видами спорта, к которым в первую очередь относится их доступность. С одной стороны, это действительно так: для участия достаточно только

приставки и телевизора, либо компьютера. Однако, современные игры требуют наличия мощного процессора и видеокарты, а также высокой скорости интернет-подключения, что соответствующим образом сказывается на стоимости «входного билета». Для профессиональных киберспортсменов к статьям затрат добавляются расходы на перелеты и проживание, обеспечение тренировочного процесса. Сравнение с «классическим» спортом будет зависеть от его вида: возможно, киберспорт более доступен чем гольф, но футболу или воркауту он точно проиграет. Дополнительный бонус — это отсутствие ограничений со стороны климатических и погодных условий, что для России особенно актуально.

Компьютерные онлайн-игры также рассматриваются как средство социального взаимодействия. В то же время есть угрозы, что они заменят физическую активность, и легкая доступность может вызвать побочные эффекты в форме зависимости от киберпространства, которая в свою очередь приведет к изменению образа жизни, снижению двигательной активности и окажет негативное влияние на здоровье [3]. Это одно из главных негативных отличий от спорта в классическом понимании [5]. Сидячий образ жизни угрожает энергетическому балансу и ведет к ожирению. Уррита-Рохас и Менчака [12] обнаружили, что «дети, которые смотрели телевизор или играли в видеоигры два или более часа в день на 73% чаще подвергаются риску сахарного диабета II типа.

Люди, занимающиеся спортом, несут определенную ответственность и обязаны следовать ряду правил [11]. В киберспорте обойти правила часто оказывается проще, и подобное отрицательное поведение переносится в реальный мир [13]. Кроме того, видеоигры могут изменить характер человека и спровоцировать агрессивное поведение [1]. Отрицательные реакции поведения разрабатываются во время видеоигр и часто переносятся в «настоящую» жизнь [4]. Наконец, негативное поведение во время игры часто не влечет никакой ответственности.

Возвращаясь к признанию киберспорта в качестве спорта, необходимо сформулировать критерии, исходя из которых мы могли бы это сделать. Дж. Парри [10] предполагает, что спорт — это соревнования в сфере физических способностей, проводимые по определенным правилам и отвечающие следующим характеристикам:

- 1) регламентация — наличие правил;
- 2) состязательный характер;
- 3) обязательство соблюдать правила;
- 4) свобода выбора;
- 5) должное уважение к сопернику.

Дж. Боксилл [2] дает похожее определение, согласно которому, спорт представляет собой свободно избранную и физически сложную деятельность, осуществляемую по определенным правилам и предполагающую конкуренцию для достижения превосходства.

Как правило, возможность отнести киберспорт к спорту рассматривается на примере шахмат. А. Гуттманн [6] различает несколько понятий: игры (games) — организованные игры, соревнования

¹ В рамках данного раздела понятие спорт будет включать и физическую культуру, что не совсем верно с точки зрения устоявшегося понятийного аппарата, но в данном случае не является предметом исследования

(competitive games) и физические соревнования — спорт. По его мнению, шахматы можно признать соревнованиями, но, с другой стороны, нельзя считать спортом в силу отсутствия физической составляющей. Однако шахматы будут представлены в качестве выставочного вида спорта на Олимпиаде 2018 г. [23]. В данном контексте необходимо отметить, что шахматы имеют много общего с киберспортом, за исключением одного — агрессивной составляющей, что и определяет дальнейшее развитие анализируемой нами области.

Интересно, что в определении понятия спорт, данном в Федеральном законе «О физической культуре и спорте в Российской Федерации», требование «физических» соревнований отсутствует: «спорт — это сфера социально-культурной деятельности как совокупность видов спорта, сложившаяся в форме соревнований и специальной практики подготовки человека к ним».

Таким образом, среди аргументов, позволяющих не причислять киберспорт к спорту и в целом негативно его характеризующих, чаще всего называют его виртуальность, агрессивный характер и вред для здоровья. С другой стороны, киберспорт формирует (и требует наличия) таких навыков, как быстрота реакции, логика, командная работа, соблюдение правил, стратегическое мышление. Более того, те, кто считает киберспорт полноценным спортом, рассматривают игровой контроллер как продолжение тела по аналогии с ракеткой в теннисе [7]. Рост аудитории, числа занимающихся, а также доходов, генерируемых киберспортом придает дополнительный стимул для его дальнейшего развития и официального признания на разных уровнях. Относительная доступность киберспорта позволяет наладить общение, в том числе и на международном уровне, а отдельные технологии способствуют развитию навыков, применяемых в реальной жизни и в профессиональном спорте. Сопоставление положительных и отрицательных особенностей киберспорта представлено на рис. 4.

По результатам проведенного анализа мы можем сформулировать основные тенденции развития киберспорта с экономической точки зрения и сопутствующие риски.

Тенденции и перспективы развития киберспорта

Киберспорт переживает стадию бурного развития. При этом нужно разделять как минимум две сферы: производство компьютерных игр и организация турниров. Второе направление и формирует индустрию киберспорта, дальнейшие перспективы которой зависят от ряда факторов, как сдерживающих, так и стимулирующих будущий рост.

1. Наличие специализированной инфраструктуры, с одной стороны, требующей существенных инвестиций, с другой — обеспечивающей дальнейшее развитие и формирующей ряд вспомогательных экономических эффектов. Так, в Москве 19 мая 2017 г. открылась Yota Arena. Ее площадь составляет 5 тыс. м², а вместимость — более тысячи человек. На территории комплекса есть площадка для киберспортивных турниров со сценой и зрительным залом, компьютерный клуб на 90 мест,

кафетерий, ресторан, магазин киберспортивной атрибутики. Стоимость строительства оценивается в \$10 млн. Также на территории торговых центров открываются отдельные игровые площадки для геймеров-любителей. При этом в эти проекты интегрируются и спонсоры: производители кресел, электроники, игровой периферии, мобильные операторы, издатели игр.

2. Противоречивые и порой завышенные оценки объемов и перспектив роста рынка киберспорта. Отчасти это вызвано различиями в понимании структуры этой отрасли. Например, в сравнении с уже приведенными цифрами можно встретить оценки мирового игрового рынка в 2017 г. в \$109 млрд, с долей киберспорта в \$1 млрд и числом игроков 2 млрд [24]. Похожие цифры приводятся аналитической компанией SuperData: объем мирового рынка киберспорта в 2017 г. составлял \$1 млрд [19]. В данном случае не совсем ясно, включены ли в эти цифры доходы производителей игр, если да, то каких именно и из каких источников получены данные по закрытым и небольшим компаниям? Кого можно признать «игроком» и относится ли это в принципе к киберспорту? Оценки отечественного рынка компьютерных игр в целом совпадают. Так, по данным PwC, в 2017 г. он составил \$2 млрд и к 2021 г. достигнет \$3,7 млрд. Близкие цифры приводит и mail.ru — по их данным, общий рынок компьютерных игр в России в 2016 г. оценивался приблизительно в \$1,85 млрд. Характерно, что подобные цифры озвучиваются консалтинговыми компаниями, заинтересованными в привлечении новых клиентов, что невозможно на падающем рынке.
3. Несмотря на благоприятный прогноз в части роста численности населения России (см. рис. 5), которое

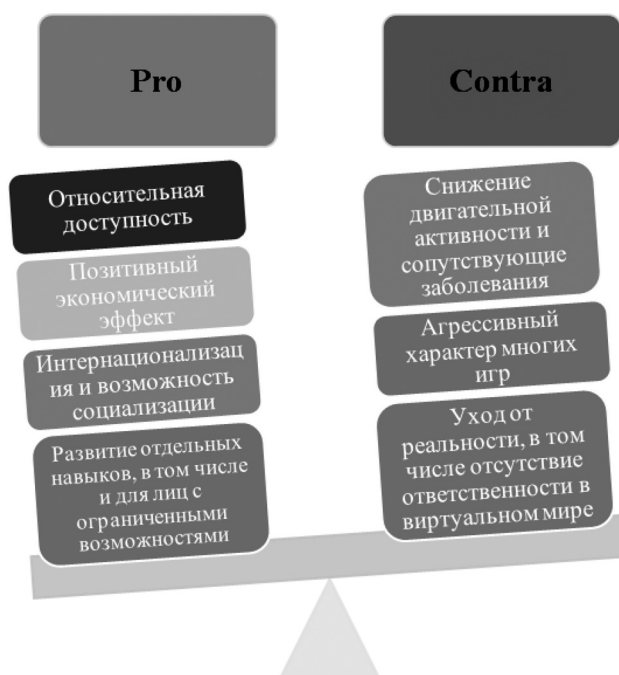


Рис. 4. Положительные и отрицательные характеристики киберспорта
Источник: разработано автором

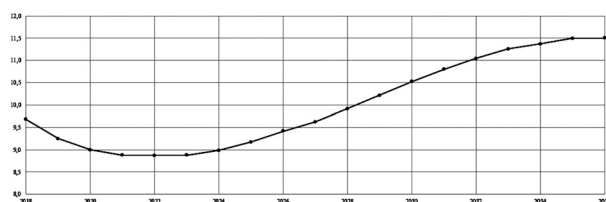


Рис. 5. Прогноз динамики изменения численности населения мужчин в возрасте от 16 до 27 лет, млн чел
Источник: [25]

может быть признано целевой аудиторией киберспорта (как было выявлено ранее — мужчины в возрасте от 16 до 27 лет), подобных цифр (11,5 млн человек к 2036 г.) недостаточно для достижения миллиардных оборотов в валютном измерении. Так, по данным Newzoo, люди, регулярно играющие в игры (Esports Enthusiasts) в 2018 г. будут тратить в среднем \$5,5 с потенциалом роста к 2021 г. до \$6,6 (покупка трансляций, мерчендайзинга, билетов), а те, кто просто следит за этой сферой (occasional viewers) — \$2. При условии, что все 11,5 млн человек будут задействованы и половина из них попадет в первую группу, а половина — во вторую, получаем около \$36 млн в 2018 г.

4. Сомнение вызывают перспективы признания наиболее популярных дисциплин со стороны МОК в силу их агрессивного характера, что может сказаться на дальнейших темпах роста.

5. Отдельное влияние на развитие киберспорта, безусловно, будет оказано его негативным влиянием на здоровье участников. Давно доказано, что и профессиональный спорт не отличается позитивным воздействием на моральное и физическое состояние спортсменов, однако представляется, что в случае с киберспортом данное влияние будет иметь особо печальные последствия и, что немаловажно, в том числе и на любительском уровне. В данном случае это станет серьезным отличием от спорта в его «классическом» понимании.

6. В части потенциальной аудитории необходимо отметить, что в мировом масштабе до 90% приходится на азиатские страны, где основная доля принадлежит Китаю. Есть основания полагать, что подобная расстановка сил сохранится в среднесрочной перспективе, что является не самым позитивным моментом с позиции диверсификации рисков.

7. К дополнительным факторам, которые будут способствовать развитию киберспорта, можно отнести:

- использование франчайзинга со стороны ведущих брендов индустрии;
- развитие сегмента мобильных игр;
- развитие блокчейн технологий и криптовалют.

В целом можно отметить, что киберспорт отличает относительный баланс факторов, сдерживающих и стимулирующих его развития. Многое определяется спецификой отдельных стран и усилиями регулирующих государственных органов и федераций. Очевидно, что в ближайшие несколько лет эта отрасль продолжит расти, однако уже в среднесрочной перспективе с по-

явлением целого поколения, воспитанного в виртуальном пространстве, она может столкнуться с целым рядом проблем, которые в состоянии не только замедлить рост, но и привести к развороту закладываемых сегодня тенденций.

Список использованных источников

1. G. A. Anderson, K. E. Dill. Video games and thoughts, feelings, behavior in the laboratory and in life//Journal of Personality and Social Psychology, 2000, 78 (4), 772-790.
2. J. Boxill. Introduction: The moral significance of sport//In J. Boxill (Eds.), Sports ethics: An anthology (pp. 1-12). Oxford, UK: Blackwell Publishing, 2003.
3. S. S. Brady (2006). Effects of media violence on health-related outcomes among young men. Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 160 (4). <http://archpedi.ama-assn.org/cgi/content/abstract/160/4/341>.
4. M. S. Eastin. Video game violence and the female game player: Self and opponent gender effects on presence and aggressive thoughts// Human Communication Research, 2006, 32, 351-372.
5. N. B. Fairweather. Disembodies sport: Ethical issues of virtual sport, electronic games and virtual leisure//In A. Miah & S. B. Eassom (Eds.), Sport technology: History, philosophy and policy (pp. 235-249). Oxford, UK: Elsevier Science, 2002.
6. A. Guttman. From ritual to record. New York: Columbia University Press, 1978.
7. D. Hemphill. Cybersport//Journal of the Philosophy of Sport, 2005, 32:2, 195-207.
8. S. Naubert (2012). Cybersport 2.0: Ethical Dimensions of Videogames as Sport. The Philosophy of Computer Games Conference. http://gamephilosophy.org/download/philosophy_of_computer_games_2012/Naubert%202012-Cybersport-2-0-Legitimization-and-Ethical-Dimensions-of-Videogames.pdf.
9. Newzoo: Global Esports Economy Will Reach \$905.6 Million in 2018 as Brand Investment Grows by 48%. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-global-esports-economy-will-reach-905-6-million-2018-brand-investment-grows-48>.
10. J. Parry. Violence and aggression in contemporary sport//In M. J. McNamee & S. J. Parry (Eds.), Ethics and sport (pp. 205-224). London and New York: E & FN Spon, 1998.
11. Sung-Min KANG. The influence of cybersport on «real» sport for children. 2006//Pierre de Coubertin awards: an evaluation report, International Olympic academy, 15th international seminar on Olympic studies for postgraduate students: 5 July–8 August 2007. P. 460-472. https://www.researchgate.net/profile/Leonardo_Mataruna/publication/236855771_Issues_of_the_Pan_American_Games_The_Case_of_Rio_2007/links/02e7e51981f049304b000000/Issues-of-the-Pan-American-Games-The-Case-of-Rio-2007.pdf#page=458.
12. X. Urrieta-Rojas, J. Menchaca. Prevalence of risk for type 2 diabetes in school children//Journal of School Health, 2006, 76(5), 189-194.
13. C. Vaughan. Video game violence changes attitudes in the real world. UCSF today. Documents retrieved November 20, 2006. <http://pub.ucsf.edu/today/cache/feature/200608312.html>.
14. А. Бурдыко. На стриме: как устроена экономика киберспорта, 13.12.2017. <http://www.forbes.ru/biznes/354271-na-strime-kak-ustroena-ekonomika-kibersporta>.
15. Портрет киберспортивной аудитории России: исследование mail.ru. https://gamestats.mail.ru/article/portret_kibersportivnoj_auditorii_rossii.
16. Г. Рем. Не только детские игры: зачем крупные компании идут в киберспорт, 24.10.2017. <http://www.forbes.ru/tehnologii/351869-ne-tolko-detskie-igry-zachem-krupnye-kompanii-idut-v-kibersport>.
17. Р. Рожков. Киберспорт выводят в массы, 29.01.2018. <https://www.kommersant.ru/doc/3533426>.
18. Российский игровой рынок в 2016 г.: 56,7 млрд рублей. Исследование mail.ru. https://gamestats.mail.ru/article/rossijskij_igrovoj_rynok_v_2016_godu_56_7_mld_rublej.
19. Рынок киберспорта: тенденции//Тематическое приложение к ежедневной деловой газете РБК, 2 декабря 2016, № 224 (2480).
20. <http://www.nielsen.com/ru/ru/insights/reports/2017/esports-fans-survey.html>.

21. <https://sport.rbc.ru/news/588b25ce9a794740db4cc020>.
22. <https://www.cybersport.ru/news/igroki-i-menedzhery-obsudili-cto-dolzno-proizoyti-ctoby-devushek-v-kibersporte-stalo-bolshe>.
23. <http://www.interfax.ru/olymp2018/454161>.
24. <https://www.kommersant.ru/doc/3533426>.
25. http://www.gks.ru/wps/wcm/connect/rosstat_main/rosstat/ru/statistics/population/demography/#.

Economics of cybersport

I. V. Solntsev, PhD, director of sport research department, Plekhanov Russian university of economics.

The article considers cybersport as an economic phenomenon; its structure, main players and sources of

their income are analyzed. Based on the existing research of foreign authors, as well as reports of consulting companies, the estimation of the e-sports market and its potential audience in Russia and the world is given for the current moment and in the medium term. Special attention is paid to the possibility of classifying e-sports as a sport in its classical sense. In conclusion, the author assesses the further prospects for the development of cybersport, factors that will stimulate its growth and related risks.

Keywords: sports economy, digital economy, virtual economy, computer sports, eSports.

Пресс-релиз, Москва, 11.05.2018

Япония станет страной-партнером Шестой международной конференции Startup Village 2018

Страной-партнером крупнейшего в России мероприятия для технологических предпринимателей — Startup Village 2018 — выступит Япония. Официальная делегация Страны восходящего солнца примет участие в двухдневной конференции, которая пройдет 31 мая и 1 июня в инновационном центре «Сколково». Мероприятие ежегодно привлекает не менее 20 тысяч посетителей. Среди них — инновационные предприниматели, венчурные инвесторы, представители индустриальных компаний. Формат конференции предусматривает деловую программу, конкурс стартапов, а также выставку технологических решений.

2018 год является Годом России в Японии и Годом Японии в России. Партнерство двух стран в рамках конференции будет содействовать расширению взаимодействия национальных инновационных систем и укреплению отношений в сфере инновационных технологий. Чрезвычайный и Полномочный Посол Японии в России Тоёхиса Кодзуки планирует принять участие в мероприятии.

Японии будет отведен отдельный павильон, в котором пройдет трек, посвященный технологическому сотрудничеству с Россией.

В Startup Village примут участие японские компании из разных отраслей — от обрабатывающей промышленности до сферы услуг. Это будут как небольшие технологические бизнесы, так и крупные компании. Кроме того, пройдут семинары с участием российских компаний и специалистов, имеющих богатый опыт работы в Японии.

Екатерина Иноземцева, генеральный директор АНО «Сколково форум»: «Я рада, что наша конференция Startup Village вошла в официальную программу Года Японии в России. Долгое время Япония прочно ассоциируется в сознании людей всего мира с технологиями и инновациями, поэтому мы особенно рады видеть страной-партнером нашей конференции именно Японию. Уверена, что возможность для российских стартапов познакомиться с ведущими технологическими компаниями Страны восходящего солнца даст импульс развитию их проектов и натолкнет на новые инновационные идеи и решения».

Подробная информация на сайте конференции: <https://startupvillage.ru>.

Аккредитация СМИ: <https://startupvillage.ru/press-center/accreditation>.

Справочная информация:

Startup Village 2018 — Шестая Международная конференция для технологических предпринимателей, уникальное для России по содержанию и масштабам ежегодное мероприятие. Главная цель конференции — общение технологических предпринимателей с успешными бизнесменами, крупными промышленниками, инвесторами, чиновниками и друг с другом. Это единственная стартап-конференция под открытым небом, проходящая в «Сколково» — первом иннограде России. Организатор проекта — Фонд «Сколково».

Фонд «Сколково» — некоммерческая организация, созданная по инициативе президента РФ в сентябре 2010 года. Цель Фонда — создание экосистемы, благоприятной для развития предпринимательства и исследований в областях: энергоэффективность и энергосбережение, ядерные, космические, биомедицинские, стратегические компьютерные технологии и программное обеспечение. На Фонд возложены функции управления Инновационным центром «Сколково», деятельность которого регулируется специальным законом, предоставляющим особые экономические условия стартапам, прошедшим специальную внешнюю технологическую экспертизу (сейчас их более 1800). Суммарная выручка компаний — участников «Сколково» за период 2011–2016 гг. превысила 147 млрд рублей. В них создано более 27 тысяч рабочих мест, запатентовано более 1200 разработок и технологических решений. Важной частью экосистемы «Сколково» является исследовательский университет — Сколковский институт науки и технологий (Сколтех), созданный и функционирующий при поддержке Массачусетского технологического института. К 2020 году в «Сколково» будет построено более 2 млн квадратных метров производственных, офисных и жилых помещений, в Инновационном центре будут работать не менее 35 000 человек.

Контакты для СМИ:

Александра Барщевская, Фонд «Сколково», пресс-секретарь,

Тел./tel.: +7 (495) 956 00 33, доб./ext. 2657

E-mail: ab@sk.ru