



ESFORCE

ТРЕНДЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ И КИБЕРСПОРТА

Ярослав Мешалкин

21 декабря 2020 г.



Игровая индустрия

- VR
- Облачный гейминг
- Фотореалистичность
- «Новое кино»
- Пространство для других субъектов индустрии развлечений
- Часть и отражение социума
- Платформа коммуникации



Киберспорт

- Россия — в числе лидеров
- Коллаборации с «традиционным» спортом
- Новые герои и ролевые модели
- Развитие мобильного киберспорта
- Инструмент HR: от школ и вузов до корпораций

