



ЭМИН АНТОНЯН

Генеральный секретарь, Председатель Правления
Федерации компьютерного спорта России

Эмин Антонян родился в 1982 году. Первое высшее образование получил в Московском автомобильно-дорожном государственном техническом университете (МАДИ) по специальности «экономист-менеджер». Продолжил обучение в Московском государственном юридическом университете имени О.Е. Кутафина (МГЮА) по гражданско-правовому профилю юриспруденции и в Московской Академии предпринимательства при Правительстве Москвы (МосАП), где защитил диссертацию кандидата экономических наук. Получил степень MBA по финансам в Международной школе бизнеса Финансового университета при Правительстве РФ.

Эмин Антонян около 15 лет работал в финансовой сфере: занимал руководящие должности в банках и консалтинговых компаниях («Московский банк реконструкции и развития», «СДМ-Банк», «Юниаструм Банк», Международное объединение «Солев»), отвечал за разработку продуктов в международной платёжной системе Western Union.

С 2010 года возглавляет Московскую Баскетбольную Лигу (МБЛ), в 2019 году выступил сооснователем United Basketball Association – новой баскетбольной лиги, объединившей сильнейшие команды Москвы. Под руководством Эмина было организовано множество турниров и мероприятий: Чемпионат города Москвы, Матчи Звёзд, СуперКубок Москвы и др.

Эмин Антонян возглавляет ESforce Holding в должности главного исполнительного директора с 2018 года, отвечая за стратегическое развитие и деятельность всех организаций холдинга: киберспортивного клуба Virtus.pro, турнирного организатора Epic Esports Events (серия турниров EPICENTER), студии трансляций RuHub, медиапортала Cybersport.ru, комплекса Yota Arena и др. Также в зоне ответственности Эмина находится международное развитие холдинга и отношения с ключевыми партнёрами в России и за рубежом.

С 2016 года ведёт обширную общественную деятельность в качестве председателя правления и генерального секретаря Федерации компьютерного спорта России. При активном участии Эмина Федерация получила государственную аккредитацию, а киберспорт вырос в полноценный вид спорта с четкой системой всероссийских соревнований и эффективным «социальным лифтом» для киберспортсменов.