

Содержание:

Введение

Актуальность темы: в последние годы по всему миру прогрессивно развивается такой вид спорта как – киберспорт. В России свою популярность киберспорт начал набирать после повторного официального признания его как отдельного вида спорта. Приказ Министерства спорта Российской Федерации вышел 29 апреля 2016 года.[\[1\]](#) Из-за роста популярности компьютерный спорт приобрел себе тех, кто спонсирует и инвестирует в киберспортивные организации миллионы долларов. На компьютерный спорт сейчас обращено значительное внимание. Во время проведения международного турнира Epicenter, который проходил в России, в Москве, проводилась его трансляция не только на стриминговые платформы, но и на телевидение. Освещающим телканалом, такой крупный турнир для России стал, МатчТВ. Также по официальным данным на прошедшем крупном турнире The International 2017 было около 11 миллионов просмотров, а его призовой фонд составил 24,633,871\$.[\[2\]](#) Но этим организаторы турнира не ограничились. Ровно год, с момента окончания турнира The International 2016, разрабатывался искусственный интеллект компанией OpenAI, которого, по официальные статистики перед запуском на шоу-матче, смогли одолеть лишь четыре раза из двадцати. Тестировали искусственный интеллект на профессиональных игроков мирового уровня. После матча разработчики сообщили, что на этом они не будут останавливаться и они создадут команду, управляемую искусственным интеллектом, на которой профессиональные команды смогут тренироваться.

Цель исследования данной работы является анализ деятельности киберспортивной организации ООО «ВИРТУС.ПРО».

Задачи:

1. разобрать понятие и сущность киберспортивного менеджмента;
2. выявить виды киберспортивных организаций;
3. рассмотрение особенностей управления киберспортивными организациями;
4. дать общую характеристику киберспортивной организации Virtus.pro;
5. описание организационной структуры киберспортивной организации Virtus.pro;

б. анализ конкурентов киберспортивной организации Virtus.pro.

Объект исследования – российская киберспортивная организация Virtus.pro.

Предмет исследования – деятельность киберспортивной организации Virtus.pro.

Методы исследования: логический, наблюдательный, индукция, изучение и обобщение, сравнение, исторический.

Информативная база: Приказ Министерства Sports Российской Федерации; сведения о государственной регистрации юридических лиц, индивидуальных предпринимателей, крестьянских (фермерских) хозяйств; Александр Починкин, Менеджмент в сфере физической культуры и спорта. Учебное пособие, 2016; Михненко П. А., Менеджмент: учебное пособие, 2-е издание, 2016 г., 232 с.; twitter; cybersport.ru; prodota.ru; kanobu.ru; evo-gamers.com.

Тема 1. Анализ деятельности киберспортивной организации Virtus.pro

Глава 1. Теоретические основы киберспортивного менеджмента

1.1 Понятие и сущность киберспортивного менеджмента

На сегодняшний день популярность киберспорта выше, чем у обычного спорта. Его популярность растет в геометрической прогрессии, им начинают все интересоваться, а молодые парни увлекаются настолько серьезно, что становятся полупрофессиональными или профессиональными игроками. В нем так же есть место быть менеджерам. У менеджеров и того, и другого вида спорта задачи и функции практически идентичны, но в киберспорте есть свои нюансы. Речь идет о тех особенностях, которые предоставляют компьютеры, интернет и прочие.

Для начала разберемся, кто все-таки такой менеджер? А потом на основании определения построим логическую цепочку и сопоставим менеджмент с

киберспорту.

Менеджмент (от англ. management – «управление, руководство, администрирование») – это профессиональная деятельность по управлению организациями, обеспечивающая высокую результативность и эффективность их работы в ближайшей и долгосрочной перспективе, а также целенаправленное и устойчивое развитие. Это определение обобщенное и подходит к обычному менеджменту.

Управление – это целенаправленное воздействие на управляемый объект (организацию, подразделение, сотрудников, процессы) со стороны субъекта управления (менеджеров, руководителей) в условиях ограничений и в соответствии с выбранным критерием эффективности.[\[3\]](#)

У киберспортивного менеджера все тоже самое, только прибавляется некоторые нюансы, если говорить о менеджере киберспортивной команды: знание правил и особенностей на LAN (от англ. LAN – Local Area Network – локальная вычислительная сеть) турнирах, знание не только самих дисциплин по которым открыты составы, но и знание всех игроков своего региона.

Что входит в особенности и правила LAN турниров? Ничего сложного, менеджер команды связывается с человеком, отвечающим за проведение турнира, узнает всю необходимую информацию, подписывает определенные договора и постоянно держит с ним связь для того, чтобы он ориентировал его, а он в то время свою команду.

Пожалуй, самое главное – это знание профессиональных игроков. Зная их всех, зная на что они способны в игре, зная их характеры можно собрать команду мечты, хотя это не так просто. Поэтому не многие менеджеры имеют хорошие составы, которые могут великолепно играть и не часто менять состав. В киберспорте в этом вопросе практически так же. Главное, чтобы игроки сошлись в характерах, уважали друг друга, прислушивались к мнениям, и чтобы им просто было приятно играть вместе.

Менеджер всегда должен быть на связи со своими игроками и организацией. В играх это особенно важно, когда собирается состав на матч в лобби (виртуальная комната игры) и менеджер контролирует что все игроки на месте, им ничто не мешает играть, все неполадки устранены. Вот такой маленькой, но очень важной деталью обладает киберспортивный менеджер. Также тот же самый LAN менеджер может устраивать сам. В современном русском языке у геймеров это называют

буткемпом. Это время, когда организация команды арендует дом где-нибудь за городом (чаще всего), менеджер команды оснащает его всем нужным оборудованием для игроков (компьютерами), игроки же приезжают со своими девайсами (клавиатурами, игровыми мышками, игровыми коврами и т.д.) на определенный срок. Срок обычно составляет месяц. Так же буткемпы устраиваются для того чтобы команды подружилась, как игроки с игроками, так и игроки с менеджером. В процессе этого менеджер для себя может что-то замечать: черты характера игроков, их поведение в команде, их настрой и тому подобное. Исходя из всех составляющих, менеджер должен сплотить команду так, чтобы она показывала себя достойно на турнирах и прочих мероприятиях. Но для этого прежде всего менеджеру нужно собрать команду. Во-первых, он должен выбрать кто будет капитаном команды, далее уже на опыте командира и на его предпочтении подбираются остальные игроки, пройдя собеседование с главным менеджером.

Так же, если говорить о генеральном менеджере, то он должен знать все те дисциплины игр, в которых у него существуют команды, он должен знать принцип игры, ее механику, что нужно, а что не нужно делать.

Постоянно ходят слухи, что киберспортивный менеджер – это просто неудавшийся профессиональный игрок. Это не верное суждение, игрок априори не может быть менеджером, это просто абсолютно разных два человека как личности, но они могут контактировать без проблем.

Но это только обязанности менеджера ответственного за команду. Генеральный менеджер это тот, который уже занимался такой работой. Он знает все тонкости и уловки. Теперь его задача состоит в том, что он отвечает за деятельность организации, то есть за то как она эффективно растет и продвигается. Он так же по-прежнему наблюдает за своими командами, за их менеджерами закрепленных за командой, за тренерами. Помимо таких лиц, у генерального менеджера под руководством находится медиа менеджер, под чьим подчинением находится веб-дизайнер, СММ-менеджер, менеджер по социальным сетям, дизайнер.

1.2 Виды киберспортивных организаций

Для более хорошего понимания разберем киберспортивные организации сравнивая их с обычными спортивными организациями.

Ниже приведена иерархия спортивных организаций (рисунок 1), по ней можно перебросить текущий смысл на киберспорт. Следовательно, получается, в киберспорте есть: федерация (Федерация компьютерного спорта), лига (Всероссийская студенческая киберспортивная лига «ВСКЛ»), комитет (у каждой школы, колледжа, университета может иметься комитет), клуб (который может посещать любой человек).

Рисунок 1. Иерархия спортивных организаций

Сооснователем и президентом Федерации компьютерного спорта является Смит Дмитрий Вячеславович (рисунок 2) с 2000 года.



Рисунок 2. Смит Дмитрий Вячеславович

В своем прошлом был одним из первых профессиональных киберспортсменов. Также являлся организатором и главным судьей крупного турнира World Cyber Games. 14 марта 2017 года на официальном новостном портале о киберспорте вышла статья о том, что Дмитрий Смит возглавил Федерацию компьютерного спорта. Ранее он занимал пост председателя правления, а прежний глава Александр Горбаченко остался в федерации и занял пост первого председателя

вице-президента. [4] Федерация компьютерного спорта добивалась признания киберспорта в 2001 году. Его исключили из реестра видов спорта в 2006 году, и федерация помогла киберспорту восстановить официальный статус в 2016 году (Приложение 1).[5]

Всероссийскую студенческую киберспортивную лигу организывает Федерация компьютерного спорта. Это делают для того, чтобы молодые люди, уже в студенческом возрасте могли проявить себя и показать свой уровень мастерства. Засветившись в команде-победительнице на турнире есть шанс попасть в полупрофессиональную команду и уже там начать свою карьеру.

Так же, в этом году открылось реалити-шоу «Академия Киберспорта Ситилинк», где посредством онлайн отборов отсеялись четыре сильнейших команды. Для них предоставили большой дом, качественный интернет и самые мощные компьютеры. У них в наставниках находятся медийные личности, которые спланируют команду и направляют их на истинный путь, чтобы они одержали победу в финальной части.

1.3 Особенности управления киберспортивными организациями

Особенность управленческого труда состоит в том, что он не участвует в создании материальных благ, но активно влияет на этот процесс и тем самым становится ведущим его компонентом. Отделение управленческого труда от труда, производящего материальные блага, не означает, что он находится вне сферы производства. Труд руководителя является частью общего труда, но обладает своей спецификой. Сопоставление производительного и управленческого труда можно провести по следующим существенным признакам: предмет труда, цель и результат труда, средства труда и его характер.

Предмет труда, цель и результат в итоге становятся производственным трудом. Его специфика является координация и согласование общих действий работников, вытекающая из сущности управления, результатом является управленческое решение. Труд в управлении — это прежде всего интеллектуальный труд, в процессе, который вырабатывает управленческие решения. Разделение управленческого труда связано с его усложнением и интенсивностью, что привело к возникновению определенных, относительно самостоятельных видов работ по управлению – функций управления, таких как: планирование, организация,

мотивация, контроль, регулирование и др.

Самой главной функцией из перечисленных можно выделить контроль, так как абсолютно все должно контролироваться.

Планирование – это процесс, обеспечивающий взаимодействие отдельных видов ресурсов в рамках выбранного объекта управления, устанавливающий пропорции и темпы роста.

Организация состоит в установлении постоянных отношений и временных взаимоотношений между всеми подразделениями организации, определении порядка и условий ее функционирования.

Мотивация – это совокупность внешних и внутренних сил, которые побуждают человека к деятельности, задают границы и формы этой деятельности и придают ей направленность, ориентированную на достижение определенных целей.

Регулирование – функция менеджмента по изучению изменений факторов внешней среды, оказывающих влияние на качество управленческого решения и эффективность инновационного менеджмента, принятие мер по доведению параметров «входа» системы или процессов в ней до новых требований «выхода».

Контроль – это вид управленческой деятельности с целью удерживания организации на выбранной траектории развития посредством сравнения показателей деятельности с установленными стандартами и принятия необходимых мер при отклонениях.

Сделав общий вывод из всех вышеперечисленных определений можно подтвердить, что все-таки контроль направляет деятельность организации в интересующее ее русло и не при отклонении пути развития принимает необходимые меры, чтобы вернуться к своей изначально заявленной деятельности.

Важным моментом в определении сущности управления является вопрос отношений управления или управленческих отношений. В процессе совместной деятельности люди и организации вступают в определенные отношения между собой. Пример: договоры, контракты, соглашения.

Специфика управленческого труда заключается в том, что для решения задач организации и эффективного руководства ею происходит его горизонтальное, вертикальное и функциональное разделение. Эти явления присутствуют во всех организациях.

В результате создается определенная организационная структура, в конечном итоге призванная улучшить работу организации.

Горизонтальное разделение обусловлено масштабом и разнообразием управленческой деятельности, для выполнения которой создаются отделы, группы, участки, факультеты и т. д. Они называются звеньями управления. Сочетание нескольких звеньев на одном уровне составляет ступень управления. Изменение масштабов и характера работы приводит к созданию новых звеньев, реорганизации и ликвидации старых.

Вертикальное разделение служит для координации работы нижних звеньев. Менеджеры вышестоящих звеньев и ступеней, используя вертикальное разделение управленческого труда, с помощью приказов, распоряжений, инструкций и других методов менеджмента руководят в пределах своих полномочий, которые представляют собой право и обязанность принимать решение по конкретной проблеме.

Функциональное разделение связано со спецификой управленческих работ, таких как планирование, финансы, контроль, учет и др. Оно находит свое отражение в обязанностях работников спортивных организаций.

Современный киберспортивный, в нашем случае, менеджмент порождает новые требования к работникам этой профессии, которые должны выполнять соответственно и новые функциональные обязанности. Так, например, финансовый директор профессионального киберспортивного клуба выполняет следующие должностные обязанности:

- определяет финансовую политику клуба, разрабатывает и осуществляет меры по обеспечению ее финансовой устойчивости;
- руководит работой по управлению финансами исходя из стратегических целей и перспектив развития клуба, по определению источников финансирования с учетом рыночной конъюнктуры;
- осуществляет анализ и оценку финансовых рисков, разрабатывает меры по сведению их к минимуму, обеспечивает контроль за соблюдением финансовой дисциплины, своевременным и полным выполнением договорных обязательств и поступлением доходов, порядком оформления финансово-хозяйственных операций с поставщиками, заказчиками, кредитными организациями, а также операций внешнеэкономической деятельности;

- возглавляет работу по формированию налоговой политики клуба, налоговому планированию и оптимизации налогообложения, совершенствованию учетной политики, по подготовке и проведению эмиссии ценных бумаг, анализу и оценке инвестиционной привлекательности проектов и целесообразности вложения средств, регулированию соотношения собственного и заемного капитала;
- осуществляет взаимодействие с кредитными организациями по вопросам размещения временно свободных денежных средств, проведения операций с ценными бумагами, получения кредитов;
- руководит составлением перспективных и текущих финансовых планов, и бюджетов денежных средств, доводит показатели утвержденной системы бюджетов и вытекающих из нее заданий, лимитов и нормативов до подразделений организации, обеспечивает контроль за их выполнением;
- участвует в разработке проектов планов продаж продукции (работ, услуг), затрат на производство и продажу продукции (работ, услуг), подготавливает предложения по повышению рентабельности производства, снижению издержек производства и обращения;
- осуществляет контроль за состоянием, движением и целевым использованием финансовых средств, результатами финансово-хозяйственной деятельности, выполнением налоговых обязательств;
- принимает меры по обеспечению платежеспособности и увеличению прибыли клуба, эффективности финансовых и инвестиционных проектов, рациональной структуры активов;
- организует разработку информационной системы по управлению финансами в соответствии с требованиями бухгалтерского, налогового, статистического и управленческого учета, контроль за достоверностью и сохранением конфиденциальности информации;
- обеспечивает предоставление необходимой финансовой информации внутренним и внешним пользователям;
- организует работу по проведению анализа и оценки финансовых результатов деятельности клуба и разработке мероприятий по повышению эффективности управления финансами, а также проведению внутреннего аудита, по рассмотрению взаимных претензий, возникающих в процессе осуществления

финансово-хозяйственной деятельности, принимает меры по их разрешению в соответствии с действующим законодательством.[\[6\]](#)

Выводы по 1 главе

1. На сегодняшний день популярность киберспорта выше, чем у обычного спорта и его популярность растет в геометрической прогрессии, им начинают все интересоваться, а молодые парни увлекаются настолько серьезно, что становятся полупрофессиональными или профессиональными игроками.
2. Менеджмент (от англ. management – «управление, руководство, администрирование») – это профессиональная деятельность по управлению организациями, обеспечивающая высокую результативность и эффективность их работы в ближайшей и долгосрочной перспективе, а также целенаправленное и устойчивое развитие.
3. Для сплочения команды менеджер чаще всего организует будткемп, чтобы команда тренировалась и проводила время для отдыха вместе. Так же, когда команда находится в командировке в другой стране в связи, что там проходит турнир, менеджер с легкостью может собрать состав от организации и пойти куда-либо вместе, чтобы хорошо провести время и крепче подружиться.
4. К основным обязанностям спортивного менеджера прибавляется обязанность под названием LAN. Но и так же менеджер должен знать те дисциплины игр, в которых выступают его составы, а менеджер определенной команды должен знать принципы игры.
5. Как и у обычного спорта у киберспорта есть своя федерация, лига, комитеты, клубы. Сооснователем Федерации компьютерного спорта является Дмитрий Смит, в прошлом являвшийся профессиональным киберспортсменом.
6. В 2001 году Федерация компьютерного спорта добивалась признания компьютерного спорта, но уже в 2006 его исключили и реестра видов спорта. В 2016 году его вновь признали и внесли в раздел Всероссийского реестра видов спорта – вид спорта «компьютерные игры» с номером-кодом спорта 1240002411М.
7. Помимо ВСКЛ открылся новый проект под названием «Академия Киберспорта Ситилинк». Самое яркое и запоминающееся реалити-шоу, за которым следили множество людей. Финальная часть проходила в Московском спортивном комплексе Yota Arena.
8. В каждой организации существует горизонтальное, вертикальное и функциональное разделение, на основе этого строится организационная

структура организации, которая улучшает работу организации.

9. Современный киберспортивный менеджмент порождает новые требования к работникам этой профессии, которые должны выполнять соответственно и новые функциональные обязанности.

Глава 2. Анализ деятельности киберспортивной организации Virtus.pro

2.1 Общая характеристика киберспортивной организации Virtus.pro

Полное наименование организации Общество с ограниченной ответственностью «ВИРТУС.ПРО». Юридический адрес: 127550, г. Москва, шоссе Дмитровское, дом 27, корпус 1, комната 69. Сайт организации: <https://virtus.pro/ru/>. Учредителями этой организации является частная компания с ограниченной ответственностью «ИСФОРС ХОЛДИНГ ЛИМИТЕД», организационно-правовая форма: общество с ограниченной ответственностью. Основным видом деятельности является «71.11 Деятельность рекламных агентств». Дополнительными видами деятельности являются «62.01 Разработка компьютерного программного обеспечения», «62.02 Деятельность консультативная и работы в области компьютерных технологий», 60 Код и наименование вида деятельности «62.09 Деятельность, связанная с использованием вычислительной техники и информационных технологий, прочая», «63.11 Деятельность по обработке данных, предоставление услуг по размещению информации и связанная с этим деятельность», «63.11.1 Деятельность по созданию и использованию баз данных и информационных ресурсов», «63.99.1 Деятельность по оказанию консультационных и информационных услуг», «93.29 Деятельность зрелищноразвлекательная прочая».[7] Логотипом организации является белый медведь (рисунок 3), а самый популярный девиз это «Зверя нет сильнее медведя, Виртус про вперед к победе!». Так же не редкость услышать от фанатов, что они своих кумиров называют мишками.



Рисунок 3. Логотип организации Virtus.pro

Российский киберспортивный проект, основанный 1 ноября 2003 года Ириной "Runcha" Семеновой, на основе продюсерского центра "Виртус". Первый в России профессиональный клуб. Команды организации – многократные чемпионы России и СНГ, обладатели международных медалей и чемпионских титулов в более чем десяти дисциплинах (закрытые: CrossFire, Dota, Dota 2: Female, Counter-Strike 1.6: Female, Counter-Strike: Global Offensive: Female, Counter-Strike 1.6, League of Legends, StarCraft 2, World of Tanks, FIFA, War Inc, Rage of Titans, Heroes of the Storm; действующие: Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Hearthstone, Quake Champions, Paladins).

Основной дисциплиной является Counter Strike. В первый состав вошли - Виталий Смирнов (Ant1killer), Иван Кочугов (F_1N), Петр Захаров (Patr1ck), Виктор Филимонченко (Sally) и Сергей Игнатко (Meg1oN)

На протяжении долгих лет состав Virtus.pro по Counter-Strike 1.6 был один из сильнейших в мире, основные достижения - третье место на чемпионате мира ESWC 2004 в Париже, первое место в чемпионате мировой серии ACON 2005 в Сиане.

Также организация обладала одним из сильнейших составов по дисциплине Defence Of The Ancients (DotA), который был весомой силой на мировой арене и мог на равных соперничать даже с непобедимыми в ту пору китайскими про-геймерами.

Достижения:

3rd Place MYM Prime Defending Xtreme #1 (2006)

2nd Place Asus Open Spring (2007)

3rd Place MYM Prime Defending 5 (2007)

1st Place Asus Open Summer (2007)

1st Place MYM Prime Defending 6 (2007)

1st Place MYM Prime Defending 7 (2007)

2nd Place Asus Open Autumn (2007)

1st Place MYM Prime Defending 8 (2007)

3rd Place MYM Prime Defending 9 (2008)

1st Place Asus Open Spring (2008)

2nd Place Asus Open Summer (2008)

2nd Place DTS-Cup LAN (2008)

Осенью 2009 года организация замораживается

В 2011 году организацию возрождает Антон "SNEG1" Черепенников. Занятный факт - всю свою жизнь Антон был менеджером врага Virtus pro - команды ForZe.

В 2015 году состав по Dota 2 (рисунок 4) добился исторического успеха на чемпионате мира The International 2015, заняв 5-6 место и получил более миллиона долларов. В середине октября этого же года было объявлено, что USM Holding Алишера Усманова совместно с «ЮТВ Холдингом» инвестируют 100 миллионов долларов в Virtus.pro.



Рисунок 4. Состав по дисциплине Dota 2, 2015 год

В 2016 году уже новый состав Virtus.pro занял то же 5-6 место, но из-за неудовлетворительных результатов, сооснователь «ESforce», Антон Черепенников (рисунок 5), решил полностью переформировать состав. [\[8\]](#)



Рисунок 5. Черепенников Антон Андреевич

Он пригласил в команду самого опытного капитана СНГ региона Алексея «Solo» Березина (рисунок 6) и уже он, основываясь на своем 10-летнем стаже игры подбирал остальных игроков в команду.



Рисунок 6. Алексей "Solo" Березин

Этот состав (рисунок 7) достиг больших успехов, чем все предыдущие, он стал вторым на Kiev Major 2017 и выиграл ESL One Hamburg 2017.



Рисунок 7. Фотография состава по дисциплине Dota 2, 2017 год

На фотографии все игроки по дисциплине DotA2 с их генеральным менеджером (сзади) Романом Дворянкиным.

Состав по Counter Strike Global Offensive (рисунок 8), состоящий из польских про-геймеров так же является одним из сильнейших на про-сцене. 16 марта 2014 году состав выигрывает ESL One Katowice и получает 100 тысяч долларов.



Рисунок 8. Фотография состава по дисциплине Counter Strike: Global Offensive, 2017

В разные годы спонсорами организации являлись такие известные фирмы как BenQ, MelBet, APC, Tesoro, Gametrix, BlackBerry, SteelSeries.

На данный момент, по ранговой базе данных, состав по дисциплине DotA2 занимает третье место по всему миру (рисунок 9).

Dota 2 Rankings Archive

🏆 Team rankings











1	 Team Liquid	1,450	***
2	 Newbee	1,356	▲
3	 Virtus Pro	1,343	▼
4	 Vici Gaming	1,302	▼
5	 LGD	1,280	▲
6	 LGD.Forever Young	1,278	▼
7	 Team Secret	1,271	***
8	 Mineski	1,236	***
9	 OG Dota2	1,207	***
10	 Team Empire	1,193	***

Рисунок 9. Ранговая таблица по дисциплине Dota2, 2017 год

А братья-поляки по дисциплине Counter-Strike: Global Offensive занимают лишь 22 место (рисунок 10).

CS:GO

Team rankings

1	SK Gaming	1,343	▲
2	FaZe Clan	1,318	▲
3	Cloud9	1,318	▲
4	Astralis	1,318	▲
5	Ninjas in Pyjamas	1,318	▲
6	North	1,291	▲
7	fnatic	1,288	▼
8	mousesports	1,278	▼
9	OpTic Gaming	1,233	---
10	G2 Esports	1,219	▲
11	HellRaisers	1,209	▲
12	AGO Gaming	1,207	▲
13	Team Liquid	1,205	▼
14	Gambit Esports	1,173	▲
15	Renegades	1,169	▼
16	Team EnVyUs	1,152	▲
17	Heroic	1,149	▲
18	eXtatus	1,144	▲
19	Luminosity Gaming	1,135	▲
20	Space Soldiers	1,132	▼
21	Flash Gaming	1,121	▲
22	Virtus.Pro	1,117	▲
23	Misfits	1,116	▲
24	Natus Vincere	1,113	▲
25	Valiance	1,109	▼

Рисунок 10. Ранговая таблица по дисциплине Counter Strike: Global Offensive, 2017 год

Данная информация актуальна на первое декабря две тысячи семнадцатый год.

Проект представляют профессиональные игроки, тренеры и менеджеры из России и Западной Европы. Также в проекте задействованы технические и пиар-специалисты. За четырнадцать лет работы проекта многократно менялось руководство и игроки. Спонсорами на данный момент являются G2A[9], MediaMarkt, Adrenaline RUSH, Mr.Cat[10], FragStore[11], twitch[12].

Основным способом доходов является спонсорство и проценты с призовых от киберспортивных турниров. В Приложении 2[13] приведен отчет о прибылях и убытках.

Хочу отметить, что киберспортивная организация Virtus.pro это проект холдинга ESforce. Сооснователем холдинга является на данный момент Антон Черепенников. В 2016 году он инвестировал финансы на организацию самого первого крупного международного турнира в России по дисциплине DotA2. Призовой фонд турнира составил 500000 долларов.

2.2 Организационная структура киберспортивной организации Virtus.pro

Комьюнити киберспортивной организации Virtus.pro оказалось весьма добрым и оперативным. Генеральный менеджер организации предоставил организационную структуру клуба, но в силу конфиденциальности только прошлогоднюю (рисунок 11 (оригинал: приложение 2)).

Тип организационной структуры – функциональный, так как с генерального менеджера снимается большая часть нагрузки.

Преимущество данной организационной структуры состоит в том, что есть стимулирование развития неформальных связей на уровне структурных блоков, уменьшаются потребности в специалистах широкого профиля, появляется возможность включения ОСУ различных обслуживающих служб – улучшение качества выпускаемой продукции, укрепление вертикальных связей и усиление контроля над деятельностью нижестоящих уровней, появляется возможность создания штабных подструктур. К недостаткам можно отнести значительное усложнение связей внутри организации, появление большого количества новых информационных каналов, появление возможности переноса ответственности за неудачи на сотрудников других подразделений, длительная процедура принятия решений, затрудненная координация деятельности организации, появление тенденции к чрезмерной централизации.[14]

В организации есть люди у которых по две вакансии: CS:GO менеджер и тренер – Якуб Гурчиньски, LoL/HS менеджер, LB & YT менеджер, Продюсер & Репортер – Мария Ермолина, Оператор & Редактор.

Рисунок 11. Организационная структура клуба

Генеральным менеджером организации является Дворянки Роман Юрьевич. Он специалист в области спортивного бизнеса и маркетинга с 9 летним стажем. В 2006 году начал карьеру в московском офисе adidas, в 2007-2008 отвечал за спортивный маркетинг брендов adidas и Reebok. С 2008 по 2012 год работал в КХЛ, где в должности Руководителя департамента лицензирования отвечал за развитие ряда коммерческих направлений деятельности Лиги. С 2012 по 2015 работал в международном холдинге спортивного маркетинга CSM. Проживал в Сочи, где работал над подготовкой и внедрением программ гостеприимства для спонсоров Олимпийских Игр. С октября 2015 года работает директором по маркетингу хоккейного клуба «Спартак» (Москва). Под его руководством в киберспортивной организации Virtus.pro находится: Dota2 менеджер – Андрей Квасневский, Dota2 аналитик – Микола Прохоренко, тренера на тот момент не было у состава Dota2, но сейчас им является Иван Антонов; CS:GO менеджер и тренер Якуб Гурчиньски, CS:GO аналитика и психолога не было на тот момент, а должность фитнес консультанта занимал Арсений Голод; LoL / HS менеджера не было на тот момент времени, LoL тренером был Дмитрий Суханов, LoL аналитик – Антон Бойко; медиа менеджера так же не было, но под его руководством были веб-редактор – Антон Козлов, СММ менеджер, ЮТуб менеджер и дизайнер, но их вакансия была открыта, под руководством ЮТуб менеджера находилась продюсер и репортер Мария Ермолина, у нее же был оператор и редактор; вакансия бухгалтера так же была свободна.

Четырнадцатого октября две тысячи семнадцатого года была фан-встреча с Марией Ермолиной, продюсером и репортером. Она рассказала, как все не складно на данный момент идут дела в организации. Нет постоянного оператора. Подобрали на должность нового человека, но с ним оказалось очень трудно работа. В общем, Мария поведала нам несколько очень интересных ситуаций, что происходили в Virtus.pro.

2.3 Анализ конкурентов киберспортивной организации Virtus.pro

Организация Virtus.pro это один из проектов ESforce holding в который входят такие киберспортивные организации как SK Gaming и недавно вышедшие из холдинга Natus Vincere. Но как юридическое лицо организация Natus Vincere не входило в

холдинг, а вот организация SK Gaming купила часть холдинга.

Несмотря на то, что организация SK Gaming была основана в 1997 году, организация Virtus.pro колоссально обходит по популярности столь многолетнюю организацию. А пользуется успехом потому что, во-первых, образована в России, во-вторых, имеет два самых обсуждаемых состава в дисциплинах Counter Strike: Global Offensive и DotA 2, в-третьих, у холдинга ESforce существует еще как минимум пять проектов, которые пользуются большим спросом в Москве. Также из-за того, что организация SK Gaming была основана в Германии она не пользуется особой популярностью в России. Также команда Virtus.pro лидирует по общей сумме призовых (рисунок 12).



Рисунок 12. Суммы призовых команды Virtus.pro и SK Gaming

Двадцать восьмого ноября семнадцатого года, на информационном киберспортивном портале <https://www.cybersport.ru> появилась статья[15], что раньше входившая организация Natus Vincere в холдинг прекращает сотрудничать с ним. Статья: Приложение 3.

Тем не менее Natus Vincere с самого существования были в центре внимания, постоянно обсуждали состав по дисциплине DotA 2. Но «в октябре 2015 года команды была распущена, и новому составу еще только предстояло пройти строй.

На турнире The International коллектив Natus Vincere достойно себя проявил себя, сыграв с признанными лидерами дисциплины Secret со счетом 1:2. Правда, в мировом топе по Dota 2 украинская команда на сегодня занимает лишь 44 место, тогда как российская Virtus.Pro замыкает первую пятерку, а еще три российских команды разместились в топ-20. Было решение полностью переформировать организацию. Na`Vi открыла три новых вакансии по поддержке состава Dota 2. Команда ищет аналитика, а также менеджера и главного тренера. Вакансии разместили на крупном украинском сайте по поиску работы Rabota.ua. К сожалению, категории «киберспорт» не оказалось, так что объявление разместили в разделе «IT - разработка ПО». Однако сам факт поиска людей на подобные должности через общедоступные ресурсы лишней раз доказывает, что киберспорт на территории СНГ становится серьезной профессией.»[\[16\]](#) На самом деле эта новость стала самой горячо обсуждаемой, и шумиха в комьюнити все возрастала и возрастала. Для многих эта организация, а в частности Dota состав многое значили. Была, есть и будет огромнейшая фан поддержка.

Но в ноябре 2016 года главный исполнительный директор организации Virtus.pro Черепенников Антон Андреевич собирает легендарный по дисциплине Dota 2 (рисунок 13), который за кратчайшие сроки завоевывает миллионы фанатов тем, что впервые за многие года состав начинает стабильно играть и выигрывать разные турниры.



Рисунок 13. Нынешний состав команды Virtus.pro по дисциплине Dota 2

Но этот состав не так быстро был сформирован. Об Этом Антон Черепенников написал блог:

«Очень приятно читать отзывы о последних играх Virtus.pro. Это еще ничего не значит, но сегодня мне было приятно смотреть стрим.) Вспомнил, как собирался этот состав, и подумал, что давно не писал блоги.

Изначально я обратился к 4 игрокам — Solo, God, Silent и Illidan — чтобы послушать их мнение о сцене. Не буду скрывать, что я очень давно хотел сделать Solo капитаном Virtus.pro, но все не складывалось. То он сам не хотел, то на контракте был у других организаций. Silent — это реальный профессионал, поэтому другого керри я и не представлял. С God'ом я был и в радостях и в горестях много лет, так что на тот момент даже не мыслил, что его может не быть в составе.

Illidan всегда оказывался в Virtus.pro, и я ему всегда говорю, что, походу, в Virtus.pro он меня точно переживет. Поэтому я, чтобы не мучиться, сразу ему написал, но как-то не сложилось. Solo тогда очень настаивал на No[o]ne, а я немного боялся, что он молодой, и, так как я хотел изменить подход к тренировкам и сделать все по-серьезному, как в спорте, отдавал предпочтение игрокам 20+. Но Алексей убедил, что лучше нет, и, как следствие, после 2-х недель обсуждений было утверждено 4 игрока: Solo, Silent, No[o]ne, God.

Silent хотел Lil'a. Пока договаривались с Лилом, у Айрата встал вопрос со здоровьем. После осознания, что в ближайшее время он не сможет играть, пришлось чуть ли не заново собирать состав, потому что еще и с ролями не клеилось. «Что делать с хардлейнером?» — этот вопрос я слышал весь август, и после долгих обсуждений мы решили взять ХВОСТ'a.

Вроде собрали Solo, No[o]ne, Lil, God, ХВОСТ. Что-то смущало, но решили так. Когда эта новость появилась в твиттере, я увидел много критики от комьюнити. Хотя я и запретил NS, Koze и всем в офисе мне советовать игроков в состав и решил никого не слушать, в постах болельщиков было много боли, а вопрос с ролями не давал покоя всем, в том числе Алексею. Так появилась идея с RAMZES'ом. Когда я узнал про возраст игрока, я даже слушать не стал, но, опять же, Solo и команда убедили, что это правильный выбор. Паша появился в самый последний момент, это тоже был пик игроков, а я решил попробовать по-новому, хотя психологически было нереально сложно отказаться от Сергея Брагина. И надо было поверить в молодых и в их дисциплину, что и было сделано. Параллельно был отбор менеджеров

составов, в том числе генерального менеджера, и долгие обсуждения о выкупе игроков у конкурентов, но тут, я считаю, мы справились.)

Дота непредсказуема и изменчива, но этому составу я желаю удачи, все игры сегодня я посмотрел с удовольствием и гордостью. Парни, так держать, идти до конца и не зазвездиться. Завтра суббота, но ради этих матчей я заведу будильник.)»[\[17\]](#)

Помимо этого, в составе присутствуют медийные личности, например, Роман Кушнарев (рисунок 14), в свои 18 лет добился достаточно многого в киберспорте: второе место на мейджоре в городе Киев; самый главный турнир года, для геймеров это словно Новый Год, но нечто большее, The International 2017, где Virtus.pro заняли 5-6 место.



Рисунок 14. Роман "RAMZES666" Кушнарев

Было безумно интересно следить за тем, как с ноября 2016 года, состав все набирал и набирал популярность бешеными темпами, и в конце концов он стал

самым обсуждаемым в СНГ регионе, обогнав давно всем известную команду Natus Vincere.

Если сравнивать Virtus.pro и Natus Vincere, то можно сказать, что это самые любимые команды в России. Они входили в один холдинг, то есть имели одинаковую финансовую поддержку, но Na`Vi в один момент развалились, и до сих пор не могу собраться с силами и переорганизовать всю структуру клуба начиная с корня. Известному нам Антону Черепенникову это удалось за кратчайшие сроки выделить для себя самого сильного капитана в СНГ регионе, и на его основе добрать остальных четверых игроков. Многие фанаты Natus Vincere стали болеть за Virtus.pro.

Сейчас же, когда организация Natus Vincere вышла из состава ESforce holding, многие считают, что она не справится, потому что основную финансовую долю она получала от холдинга, потому и были высокие зарплаты у игроков, к слову, состав по дисциплине Dota 2 часто менялся в периоде с 2015 года по нынешний момент. Состав же Virtus.pro не подвергался ни одному изменению, разве что в середине декабря в отпуск ушел капитан команды Алексей «Solo» Березин. Его заменяет тренер команды Антон «ArtStyle» Иванов.

Второй пример конкуренции также можно привести киберспортивную организацию Team Empire. Команда по дисциплине Dota 2 может конкурировать с Virtus.pro. Но если сравнивать по профессиональности игроков, то все-таки игроки Virtus.pro будут куда более профессиональнее своих конкурентов. Организация The Empire тоже была в упадке, но это старались быстро исправить. Закрывать составы не стали, сразу же на основе оставшихся игроков добирали остальных. Постоянно меняли реестр игроков по дисциплине Dota 2, но это не вызывало сильного негодования и постоянной критики, например, как с Natus Vincere.

Если сравнивать организации Virtus.pro и The Empire по доходам и расходам по обычным видам деятельности можно выяснить следующее, что стабильнее всего ведет себя организация The Empire. В приложении 4 приведен отчет о прибылях и убытках организации Virtus.pro, в приложении 5 приведен отчет о прибылях и убытках организации The Empire. Организация Virtus.pro в прошлом году уходила в убыток по следующим пунктам: валовая прибыль (убыток), прибыль (убыток) от продаж, прибыль (убыток) до налогообложения, чистая прибыль, постоянные налоговые обязательства (активы). В таблице 1 рассчитаны данные об отчете о прибылях и убытках организации Virtus.pro, для демонстрации, на сколько они уходят в минус по отношению к организации The Empire.[\[18\]](#)

Таблица 1

Сравнение данных об отчете о прибылях и убытках организации Virtus.pro по отношению к организации The Empire, руб.

	2016	2015	2013
Доходы и расходы по обычным видам деятельности			
Выручка	25 977 000 (+)	13 544 000 (+)	4 822 000 (+)
Себестоимость продаж	142 465 000 (+)	9 106 000 (+)	3 651 000 (+)
Валовая прибыль	-116 518 000 (-)	4 438 000 (+)	1 171 000 (+)
Коммерческие расходы	0	0	0
Управленческие расходы	253 126 000 (-)	7 308 000 (-)	0
Прибыль (убыток) от продаж	-369 644 000 (-)	2 870 000 (-)	1 171 000 (+)
Прочие доходы и расходы			
Проценты к получению	396 000 (+)	0	-1 000 (+)
Проценты к уплате	39 031 000 (-)	54 000 (-)	0

Доходы от участия в других организациях	0	0	0
Прочие доходы	2 353 000 (+)	-6 384 000 (-)	0
Прочие расходы	1 626 000 (-)	7000 (-)	24 000 (-)
Прибыль (убыток) до налогообложения	-407 552 000 (-)	-9 301 000 (-)	1 146 000 (-)
Изменение отложенных налоговых активов	73 539 000 (-)	0	0
Изменение отложенных налоговых обязательств	1 793 000 (-)	1 300 000 (-)	0
Текущий налог на прибыль	0	0	297 000 (-)
Чистая прибыль (убыток)	-335 806 000 (-)	-8 669 000 (-)	849 000 (+)
Справочно			
Постоянные налоговые обязательства (активы)	-8 469 000 (-)	0	0

Полностью проанализировав всю таблицу, сложить плюсы и минусы можно сделать вывод, что организация Virtus.pro находится в огромных убытках, в единственных пунктах, в которых находится организация в плюсе это: выручка, себестоимость продаж, проценты к получению. Ни в одной, ни в другой организации нет доходов от участия в других организациях. Во всем остальном организация Virtus.pro находится в огромном убытке.

Выводы по 2 главе

1. Российский киберспортивный проект, основанный 1 ноября 2003 года Ириной "Runcha" Семеновой, на основе продюсерского центра "Виртус". Первый в России профессиональный клуб. Команды организации – многократные чемпионы России и СНГ, обладатели международных медалей и чемпионских титулов в более чем десяти дисциплинах.
2. В организации были 13 составов (закрытые) по разным дисциплинам и 6 действующих составов.
3. Изначально организация была создана на основе команды по дисциплине Counter-Strike.
4. На протяжении долгих лет состав Virtus.pro по Counter-Strike 1.6 был один из сильнейших в мире, основные достижения - третье место на чемпионате мира ESWC 2004 в Париже, первое место в чемпионате мировой серии ACON 2005 в Сиане.
5. В 2016 году новый состав Virtus.pro занял то же 5-6 место, но из-за неудовлетворительных результатов, сооснователь «ESforce», Антон Черепенников (показан на рисунке), решил полностью переформировать состав. Новая нынешняя команда показывает просто великолепные результаты от чего обрели еще множество фанатов, как у себя в регионе, так и за рубежом
6. До сих пор организацию Virtus.pro спонсирует множество компаний, что помогает им развиваться.
7. Генеральный менеджер киберспортивной организации Virtus.pro является специалистом в области бизнеса и маркетинга с 9 летним стажем.
8. В 2016 году много вакансий было свободно. Это может быть связано с тем, что структура клуба полностью переформировывалась.
9. Главный конкурент организации Virtus.pro был и является организация Natus Vincere, которая прекратила сотрудничать с ESforce holding 28 ноября 2017 года, тем самым стала самостоятельной киберспортивной организацией.
10. Не смотря на свою успешность и популярность организация Virtus.pro не может похвастаться большими доходами. Более стабильна в этом организация-конкурент The Empire.

Заключение

Говоря в общих чертах, менеджер в киберспорте выполняет практически те же функции, что менеджер в обычном спорте, но прибавляются некоторые функции такие как знание правил и особенностей на LAN турнирах; знание не только самих дисциплин по которым открыты составы, но и знание всех игроков своего региона. Благодаря этим знаниям киберспортивный менеджер может спокойно ориентироваться и не бояться совершать глупые ошибки.

Для большего сплочения и поддержания умений игроков менеджер команды в праве устраивать буткемпы для того, чтобы игроки могли тренироваться вместе, отдыхать, развлекаться. Это так же хорошо влияет на установление положительных связей и способствует лучшему пониманию друг друга. Происходит то, что игроки и менеджер привыкают друг к другу и им становится легче общаться, решать различные вопросы.

Киберспорт не отстает от обычного спорта и имеет свои собственные клубы, куда обычные люди могут приход и играть, тренироваться или приходиться на проходимый там турнир в качестве зрителей или официально зарегистрированных игроков; имеются комитеты, создаваемые в различных школах, университетах и т.д. по желанию обучающихся, для того чтобы найти или собрать себе команду по какой либо дисциплине и дальше выступать с определенным составом от своего учебного учреждения на различных турнирах; имеются лиги, но не как в обычном спорте, состоящая из людей, под лигой в киберспорте подразумевается ряд турниров, такие как «Всероссийская киберспортивная студенческая лига», «Кубок России по киберспорту», «SL I-LEAGUE»; и самое главное что есть у Российского киберспорта это – Федерация компьютерного спорта, во главе которой сейчас стоит Дмитрий Смит, бывший профессиональный киберспортсмен. Также Федерация компьютерного спорта является спонсором и организатором некоторых турниров.

Выделяют пять основных особенностей управления как спортивной, так и киберспортивной организацией: мотивация, организация, планирование, регулирование и контроль. Самой важной особенностью является контроль, так как благодаря ей можно отслеживать прогресс организации и если она сбилась со своего изначального пути, то благодаря контролю это можно вовремя отследить и вернуть все в свое русло.

Подводя итоги исследования деятельности киберспортивной организации Virtus.pro можно сказать, что за четырнадцать лет существования организации уже имеет богатую историю. Есть так же турниры на которых составы по разным

дисциплинам феерическим способом удавалось перевернуть игру с ног на голову и выиграть финал. В главном офисе Virtus.pro имеется немало наград и кубков.

Главный исполнительный директор Антон Черепенников в 2016 году собрал легендарный состав по дисциплине Dota 2, который за короткое время завоевал симпатию многих, кто следит за киберспортом. Этот реестр игроков сохранился и по сей день, но с середины декабря в отпуск ушел капитан команды Алексей Березен, его заменят тренер команды Антон Иванов.

Тип организационной структуры управления – функциональный, так как с генерального директора снимаются многие обязанности и под его подчинением оказывается несколько ответственных лиц. В данной организационной структуре генеральному менеджеру подчиняются пять должностей, это: Dota 2 менеджер, CS:GO менеджер и тренер, LoL/HS менеджер, медиа менеджер и главный бухгалтер. Многие должности в 2016 году были свободны.

Проанализировав организации: SK Gaming и Virtus.pro можно сказать, что у второй популярности больше только потому, что она организована в России; Natus Vincere и Virtus.pro можно сказать, что у второй популярности больше только потому что главный исполнительный директор взял все в свои руки и перестроил состав по дисциплине Dota 2, самый обсуждаемый в СНГ регионе, который стабильно играет по сей день; The Empire и Virtus.pro по отчетам о прибылях и убытках можно сказать, что Virtus.pro находится не в наилучшем финансовом положении, нежели ее конкурент, у которого каждый год все идет стабильно.

Список литературы

1. Приказ Министерства Sports Российской Федерации:
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=1>
2. Сведения о государственной регистрации юридических лиц, индивидуальных предпринимателей, крестьянских (фермерских) хозяйств: <https://egrul.nalog.ru/>
3. Александр Починкин, Менеджмент в сфере физической культуры и спорта. Учебное пособие, 2016
4. Михненко П. А., Менеджмент: учебное пособие, 2-е издание, 2016 г., 232 с.
5. https://twitter.com/EsportsCharts/status/896797838369320960/photo/1?ref_src=twsrc%5Estatistika-zritelej-the-international-2017%2F
6. <https://www.cybersport.ru/news/dmitriy-smitt-vozglavil-federatsiyu-kompyuternogo-sporta-rossii>

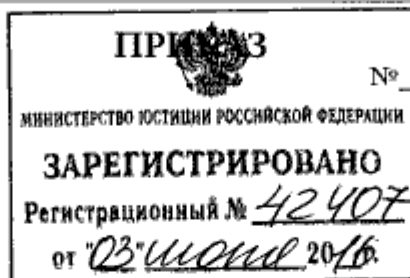
7. <https://www.cybersport.ru/news/opredelyen-sostav-virtus-pro-na-sleduyushchiy-sezon>
8. <https://prodot.ru/forum/index.php?showtopic=213255&page=458>
9. <https://studfiles.net/preview/2905923/page:3/>
10. <https://www.cybersport.ru/news/esforce-i-natus-vincere-prekratili-sotrudnichestvo>
11. <https://kanobu.ru/news/sereznyij-biznes-navi-ischut-menedzhera-trenera-i-analitika-dota-2-379533/>
12. <https://evo-gamers.com/istoriya-o-novom-sostave-virtus-pro/>

Приложение 1



МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТ РОССИИ)

« 29 » апреля 20 16 г.



№ 470

О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта, а также в приказ Министерства спорта, туризма и молодежной политики Российской Федерации от 17.06.2010 № 606 «О признании и включении видов спорта, спортивных дисциплин во Всероссийский реестр видов спорта»

На основании статьи 21 Федерального закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ «О физической культуре и спорте в Российской Федерации» (Собрание законодательства Российской Федерации, 2007, № 50, ст. 6242; 2008, № 30 (ч. 2), ст. 3616) и в целях реализации Порядка признания видов спорта, спортивных дисциплин и включения их во Всероссийский реестр видов спорта и порядка его ведения, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 02.09.2013 № 702 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 10.09.2013, регистрационный № 29916),
п р и к а з ы в а ю:

1. Признать и включить в первый раздел Всероссийского реестра видов спорта – признанные виды спорта (за исключением военно-прикладных, служебно-прикладных, национальных видов спорта, а также видов спорта, развиваемых на общероссийском уровне) вид спорта «компьютерный спорт» с номером-кодом вида спорта 1240002411М.

МИНСПОРТ РОССИИ
Вн. № 470
От 29.04.2016 л.

Приложение 2

Структура клуба

General Manager
Roman Dvoryankin

Dota 2 Manager
Andrei Kvasnevski

CS:GO
Manager & Coach
Jakub Gurczynski

LoL / HS Manager
Vacancy

Media Manager
Vacancy

Accountant
Vacancy

Dota 2 Analyst
Mykola
Prokhorenko

CS:GO Analyst
Vacancy

LoL Coach
Dmitri Sukhanov

SMM Manager
Vacancy

Designer
Vacancy

Dota 2 Coach
Vacancy

CS:GO
Physiotherapist
Vacancy

LoL Analyst
Anton Boiko

LB & YT Manager
Vacancy

Producer & Reporter
Maria Yermolina

Fitness Consultant
Arsenty Golod

Operator & Editor
Vacancy

Web Editor
Anton Kozlov

ESforce и Natus Vincere прекратили сотрудничество

28.11.2017, 18:00

Киберспортивный холдинг ESforce и организация Natus Vincere объявили о завершении сотрудничества. Стороны решили не продлевать контракт, который заключили в 2016 году.

В пресс-релизе сообщается, что ESforce и NaVi выполнили все обязательства перед друг другом и расходятся по обоюдному согласию. Права на рекламу и медиаконтент Natus Vincere, которыми владел ESforce, переходят Zero Gravity Group под управлением Александра Кохановского.

Антон Черепенников, основатель и совладелец холдинга ESforce:

«Мы довольны сотрудничеством с клубом Natus Vincere, за прошедшее время нам удалось многое сделать вместе. По взаимной договоренности было принято решение не продлевать наши партнерские отношения, холдинг решил сконцентрироваться на работе над собственными проектами».

Александр Кохановский, Zero Gravity Group:

«Для Natus Vincere сотрудничество с холдингом ESforce стало большим шагом в развитии. Сейчас наступает новый этап в жизни клуба, в котором я вижу больше возможностей для монетизации ресурсов Na'Vi собственными силами».

Евгений Золотарев, CEO Natus Vincere:

«Мы убеждены, что самостоятельное развитие Na'Vi положительно скажется на дальнейшей идентификации клуба. В ближайший год мы сконцентрируемся на улучшении инфраструктуры для обслуживания команд, будем работать над качеством и регулярностью выхода контента и его монетизацией, а также над привлечением новых долгосрочных спонсорских контрактов как для Na'Vi, так и индивидуальных контрактов для игроков клуба».

ESforce подписал соглашение с Natus Vincere в июле 2016 года. Сумма сделки официально не объявлена.

Отчет о прибылях и убытках

20162015201420132012**Доходы и расходы по обычным видам деятельности**

Выручка	41 558 000,00	14 574 000,00	15 782 000,00	4 873 000,00	3 078 000,00
Себестоимость продаж	151 527 000,00	11 439 000,00	11 281 000,00	3 684 000,00	3 005 000,00
Валовая прибыль (убыток)	-109 969 000,00	3 135 000,00	4 501 000,00	1 189 000,00	0,00
Коммерческие расходы	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Управленческие расходы	253 126 000,00	7 308 000,00	281 000,00	0,00	0,00
Прибыль (убыток) от продаж	-363 095 000,00	-4 173 000,00	4 220 000,00	1 189 000,00	0,00

Прочие доходы и расходы

Проценты к получению	396 000,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Проценты к уплате	39 031 000,00	54 000,00	0,00	0,00	0,00
Доходы от участия в других организациях	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00
Прочие доходы	2 598 000,00	0,00	5 954 000,00	0,00	0,00

Прочие расходы	1 954 000,00	59 000,00	6 456 000,00	31 000,00	16 000,00
----------------	--------------	-----------	--------------	-----------	-----------

Прибыль (убыток) до налогообложения	-401 086 000,00	-4 286 000,00	3 718 000,00	1 158 000,00	0,00
-------------------------------------	-----------------	---------------	--------------	--------------	------

Изменение отложенных налоговых активов	73 539 000,00	0,00	0,00	0,00	0,00
--	---------------	------	------	------	------

Изменение отложенных налоговых обязательств	1 793 000,00	1 300 000,00	0,00	0,00	0,00
---	--------------	--------------	------	------	------

Текущий налог на прибыль	0,00	0,00	0,00	297 000,00	11 000,00
--------------------------	------	------	------	------------	-----------

Чистая прибыль (убыток)	-329 340 000,00	-3 654 000,00	2 774 000,00	861 000,00	46 000,00
-------------------------	-----------------	---------------	--------------	------------	-----------

СПРАВОЧНО

Постоянные налоговые обязательства (активы)	-8 469 000,00	0,00	0,00	0,00	0,00
---	---------------	------	------	------	------

Приложение 5

Отчет о прибылях и убытках	2016	2015	2014	2013	2012
Доходы и расходы по обычным видам деятельности					
Выручка	15 581 000,00	1 030 000,00	-	51 000,00	-
Себестоимость продаж	9 032 000,00	2 333 000,00	-	33 000,00	-
Валовая прибыль (убыток)	6 549 000,00	-1 303 000,00	-	18 000,00	-
Коммерческие расходы	0,00	0,00	-	0,00	-
Управленческие расходы	0,00	0,00	-	0,00	-
Прибыль (убыток) от продаж	6 549 000,00	-1 303 000,00	-	18 000,00	-
Прочие доходы и расходы					
Проценты к получению	0,00	0,00	-	1 000,00	-
Проценты к уплате	0,00	0,00	-	0,00	-
Доходы от участия в других организациях	0,00	0,00	-	0,00	-
Прочие доходы	245 000,00	6 384 000,00	-	0,00	-
Прочие расходы	328 000,00	66 000,00	-	7 000,00	-
Прибыль (убыток) до налогообложения	6 466 000,00	5 015 000,00	-	12 000,00	-
Изменение отложенных налоговых активов	0,00	0,00	-	0,00	-
Изменение отложенных налоговых обязательств	0,00	0,00	-	0,00	-
Текущий налог на прибыль	0,00	0,00	-	0,00	-
Чистая прибыль (убыток)	6 466 000,00	5 015 000,00	-	12 000,00	-
СПРАВОЧНО					
Постоянные налоговые обязательства (активы)	0,00	0,00	-	0,00	-

1. Официальный интернет-портал правовой информации:
<http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0> ↑
2. Twitter:
https://twitter.com/EsportsCharts/status/896797838369320960/photo/1?ref_src=twsrc%5Estatistika-zritelej-the-international-2017%2F ↑
3. Михненко П. А., Менеджмент: учебное пособие, 2-е издание, 2016 г., 232 с. ↑
4. Cybersport.ru: <https://www.cybersport.ru/news/dmitriy-smit-vozglavil-federatsiyu-kompyuternogo-sporta-rossii> ↑
5. <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001201606070022?index=0&rangeSize=> ↑
6. Александр Починкин, Менеджмент в сфере физической культуры и спорта. Учебное пособие, 2016 ↑
7. <https://egrul.nalog.ru/> ↑
8. <https://www.cybersport.ru/news/opredelyen-sostav-virtus-pro-na-sleduyushchiy-sezon> ↑
9. G2A – международная игровая торговая площадка ↑
10. Mr.Cat – один из лидеров азиатского киберспортивного рынка, организатор турниров и беттинговая платформа ↑
11. FragStore – киберспортивный интернет-магазин для геймеров ↑
12. Twitch – игровой видеостриминг ↑
13. <https://prodota.ru/forum/index.php?showtopic=213255&page=458> ↑

14. <https://studfiles.net/preview/2905923/page:3/> [↑](#)
15. <https://www.cybersport.ru/news/esforce-i-natus-vincere-prekratili-sotrudnichestvo> [↑](#)
16. <https://kanobu.ru/news/sereznyij-biznes-navi-ischut-menedzhera-trenera-i-analitika-dota-2-379533/> [↑](#)
17. <https://evo-gamers.com/istoriya-o-novom-sostave-virtus-pro/> [↑](#)
18. Знаком «+» помечены пункты в которых организация Virtus.pro выходит в плюс, а знаком «-», соответственно, выходит в минус [↑](#)