

## Содержание:

# Введение

Как мы видим в мире все больше набирает популярность формат медиа развлечений. В том числе киберспортивные турниры и мероприятия. И с каждым днем база зрителей растет. Также все больше крупных инвесторов начинают интересоваться финансовыми вложениями в эту сферу.

**Актуальность:** Актуальность данной темы можно измерить повышенным интересом зрителей. И все больше и больше растущим интересом спонсоров. И так же на данный момент поток зрителей увеличился в два раза из за эпидемии Covid-19 по мнению автора. Из за чего люди стали чаще посещать онлайн события связанные с игровой тематикой.

**Цель курсовой работы:** Целью данной курсовой работы является анализ деятельности спортивной организации на примере **Electronic Sports League**. И так же анализ деятельности организации в киберспортивной индустрии.

**Объектом исследования** будет являться международная киберспортивная организация Electronic Sports League она же как более известная ESL.

**Предмет исследования** - деятельность спортивной организации и её дальнейший анализ.

**Метод проводимого исследования** - анализ данных с официального сайта организации, их партнеров и производимым ими контентом.

**Информационная база** - информационную базу составят как говорилось выше данные с официального сайта организации и их партнеров. Так же некоторая информация будет браться из различных интервью и публикаций организации в социальных сетях.

Electronic Sports League является крупнейшей международной киберспортивной организацией в мире. Основанная в 2000 году лига постепенно набирала все большую и большую популярность. За 20 лет своего существования лига выросла из формата маленьких «комнатных» турниров до масштабов огромных спортивных мероприятий проводимых на крупных стадионах. Кратко просмотрим историю

становления организации. В 2000 году была создана ESL за счет фонда Turtle Entertainment. В 2001 году было зарегистрировано первые 100.000 членов организации. В 2002 году был проведен первый тур Intel Friday Night Games. В 2003 году был открыт первый филиал организации во Франции. В 2004 году ESL установила свой стенд на Games Convention. В 2005 году ESL начинает проводить трансляции по ТВ и так же были зафиксировано 1.000.000 членов организации. В 2006 году IFNG привлекает 750 зрителей в Оберхаузене. В 2007 году ESL приняла участие в Intel Extreme Masters на выставке CeBIT. В 2008 году было зафиксировано более 2.000.000 членов организации. В 2009 году ESL отмечает 2.500.000 членов организации и 207 миллионов просмотров страниц (IVW). В 2010 году было зафиксировано 3.000.000 членов организации. В 2011 году был проведен финал IEM World Finals где было зафиксировано более 85000 зрителей. В 2012 году было зафиксировано 4.000.000 членов организации. В 2013 году впервые были проведены крупные турниры на 6 разных континентах в формате большой шестерки. В 2014 году было проведено первое мега событие ESL One Frankfurt на футбольном стадионе в Германии. В 2015 году ESL One Cologne фиксирует 27.000.000 активных зрителей. В 2016 году ESL Pro League фиксирует 74 миллиона просмотров в социальных сетях Facebook и Twitter. В 2017 году Немецкое соревнование ESL по Dota 2 обретает новый дом в Гамбурге. В 2018 году ESL One Cologne уже третий раз подряд продает LANXESS Arena, крупнейшую крытую спортивную арену Германии. В 2019 году ESL развивает свой основной бренд с помощью ребрендинга. В 2020 году DreamHack и ESL становятся партнерами.

Как мы можем видеть на протяжении истории ESL организация крайне сильно разрослась. И стала лидером в проведении и транслированию киберспортивных турниров и крупных чемпионатов. Даже не смотря на современные реалии организация продолжает расти и наращивать свою мощь как спортивная организация. Чему так же очень сильно поспособствовало объединение с DreamHack. Благодаря чему зрительская база увеличилась в несколько раз.

## **Глава 1. Теоретические основы спортивного менеджмента.**

## **1.1 Понятие и сущность спортивного менеджмента.**

Спортивный менеджмент – является одной из самых важных фигур в спортивных организациях в условиях рынка и постоянной конкуренции. Но так же не мало важным будет упомянуть и о управленческой деятельности. Она является одним из самых важных и необходимых фактов для дальнейшего развития спорта и физической культуры в частности. И так же стоит отметить что различные элементы управленческой деятельности в большой или меньшей мере характерны работникам физической культуры и спорта в частности. Это становится заметно если провести небольшой анализ должностных обязанностей разных работников спорта и физкультуры.

Управленческую деятельность так же можно отнести к особому виду трудовой профессиональной деятельности работников различных физически- спортивных организаций. Но так же стоит отметить что появление спортивного менеджмента как профессии связано с появлением различных должностей руководителей физических и спортивных организаций. Так же требования которые предъявляют спортивному менеджеру свойственны рынку. Так как риск и неопределенные условия задают требования от менеджеров проявления полной самостоятельности и ответственности. Сегодня профессионализм спортивного менеджера измеряется в его знаниях технологии управления организацией и различных законов рынка на котором он находится.

Так же в виду современной информатизации и расширению рынка современным спортивным менеджерам необходимо знать: основы компьютерных технологий, информационное обеспечение в их отрасли, крайне высокий уровень владения Английского языка, постоянное расширения своего перечня управленческих дисциплин. К управленческим дисциплинам можно отнести: организацию работы штаба физически- спортивной организации, бухгалтерский учет в физически – спортивных организациях с последующей выдачей всей необходимой сертификации. Так же сюда можно бы отнести различные личные качества как культура и манера речи и подобные им. Но это не так сильно относится ко всему выше перечисленному.

Безусловно в виду хода времени в сферу ответственности спортивного менеджера вошли поиск различных рекламных спонсоров, подписание контрактов с игроками и решения различных если их так можно назвать «бытовых» вопросов в компании.

Все современные физически – спортивные организации имеют свою внутреннюю структуру. Эта структура формируется на различных спецификах спорта в котором работает организация. Так же современных менеджеров разделяют на три главных группы:

1. Стратегический уровень – тут располагаются различные руководители спортивных школ, спортивных комплексов, президенты спортивных клубов и федераций.
2. Tактический уровень – здесь находятся руководители управления и самостоятельных отделов.
3. Исполнительный уровень – тут расположились различные тренеры, капитаны и начальники команд и медицинский персонал.

От качества выполняемой работы спортивного менеджера зависит успех спортивного клуба или организации. Так же и прибыль с доходом на прямую зависит от компетентности спортивного менеджера. Не мало важную роль тут так же играют различные менеджеры топ класса. Менеджеры которые находятся во главе компании. В зависимости от того как они организуют работу всей спортивной организации будет зависеть конечный успех.

Как известно спортивные менеджеры являются субъектами управленческой деятельности. В ряд их функций входят:

1. Принятие различных решений. Только достаточно квалифицированный и опытный менеджер может определить вектор развития организации. Он решает вопросы относительно распределение ресурсов и проведение всех нужных корректировок. Так же менеджер принимает итоговое решение о найме на работу того или иного кадра.
2. Информационные функции. В подобных случаях менеджер собирает большие объемы информации о внешней и внутренней среде организации. Затем информацию распространяют в виде нормативных установок. Уже потом эту информацию разъясняют персоналу организации.
3. Функции руководителя. Менеджер занимается формированием отношений во внутренней подконтрольной среде организации. Так же он отвечает за мотивацию работников на достижение поставленной цели. Он занимается координацией их действий и взаимодействий. И менеджер занимает роль официального представителя организации в переговорах с другими организациями.

Теперь рассмотрим спортивный менеджмент со стороны учебной дисциплины. Она формирует общее понятие об отраслевой системе управления. Так же она затрагивает принципы технологии и закономерности в управлении отраслей физической культуры и различного спорта. Что тогда представляют собой различного рода принципы в спортивном менеджменте? В менеджменте принципы есть основные нормы поведения, которыми руководствуется высшее стоящие управление. Ими пользуются для обеспечения более продуктивного управления организации и её более эффективном функционировании.

Для современного менеджмента характерны такие очень важные принципы как:

1. Научно обоснованное управление. Оно подразумевает то что управленческая деятельность совершаются на основе примененных научных подходов и различных данных. Этот принцип подразумевает глубокое изучение и использование объективных закономерностей и тенденций в развитии спортивной культуры. Эти все исследования проводятся для обеспечения более эффективного менеджмента в спортивных организациях. Все специалисты и руководители спортивных организаций должны получать всю необходимые знания для научного управления.
2. Системность в управлении. Этот аспект показывает что из за развитие физической культуры и спорт нужно рассматривать организации как цельные крупные социальные системы. Которые состоят из ряда взаимно связанных звеньев которые контактируют с внешней и внутренней средой. В самой работе менеджера системность означает общий анализ принимаемых решений связанных с управлением. Дальнейший анализ потенциальных вариантов развития их последующая реализация. Затем идет направление основных сил рабочего коллектива на достижению и выполнению целей поставленных руководителем.
3. Эффективность управления. Оно необходимо для достижения целей организации в кратчайшие сроки при минимальных затратах труда. Под оптимизацией понимают применение большого сборника различных методов для подтверждения управленческих решений.

## **1.2 Виды спортивных организаций.**

Физкультурные и спортивные организации их многообразие формирует культуры спорта и физкультуры в нашей большой стране. Но в большой стране много людей

с разными интересами из за чего сформировалось большое количество разных организаций. Если говорить конкретно про подходы в организаций нужно помнить, что любая спортивная организация относится к отрасли услуг. Так сюда так же можно приписать сам спорт и физическую культуру. А как известно любая отрасль направлена на производство разного рода и услуг. Чем и занимаются спортивные организации на сегодняшний день. Некоторые спортивные организации занимаются производством инвентаря для спорта. А другие организации предоставляют различного рода услуги и сервис.

Так же есть и различного рода критерии для классификации организаций:

1. Отношение по принадлежности. Сюда можно отнести организации которые относятся к государству или общественные спортивные организации. В качестве примера к этому критерию можно привести Министерство спорта РФ.
2. По характеру отношению ведения дел в организации. Тут можно разделить организации на два типа. В первом варианте будет осуществляться профессиональное управление. Во втором варианте управление организацией будет осуществляться любительскими методами. Данный метод не подразумевает проведение каких либо больших мероприятий и крупных сделок. Но важным будет отметить если набрать в организацию профессиональных кадров этот рубеж можно будет преодолеть.
3. Этот критерий относится к источникам получения средств организаций. Организации могут быть коммерческими, не коммерческими и смешанными. Как пример можно посмотреть на коммерческие организации. Главная цель подобных организаций есть максимальная прибыль с продажи своих товаров и услуг.

Так же организации можно разделять по их источнику финансирования. За счет финансирования организации покрывают расходы на свою деятельность. Есть разные типы финансирования. Программно – целевое финансирование предназначено для покрытия расходов организации во время выполнения спец программ. Адресное финансирование подразумевает поддержку любых инициатив или предложений со стороны спортивной организации. К качестве примера можно провести проведение различного рода спортивных ивентов. Субвенции – это вид финансовой поддержки от государства, которую выделяют для достижения определенной цели в поставленные государством сроки. Если говорить проще организация выполняет государственный заказ за денежную вознаграждение. Но в отличии от остальных видов финансирования эти средства подлежат возврату. Так же в качестве может финансирования могут выступать средства которая

организация заработала в ходе продажи своего товара, услуг, сдачи своих помещений в аренду. Если говорить простым языком организация использует свои средства для проведения необходимых мероприятий для продвижения организации.

Так же еще есть группа организаций которые составляют те, бюджеты которые создаются из различного рода дотаций, государственных субсидий, средств ведомственных организаций и средства которые организации зарабатывает в ходе своей маркетинговой деятельности. В качестве примера в данную группу можно отнести Олимпийский комитет России. Организации данной направленности могут действовать в организационно – правовых формах установленным Гражданским кодексом.

На сегодняшний день спортивные организации разделяются на различного рода принадлежности. Это необходимо для систематизации всех существующих организаций. На сегодняшний день по принадлежности организации подразделяются на:

1. Государственные – к подобным организациям в качестве примера можно привести Министерство спорта, туризма и молодежной РФ. В разных субъектах Российской Федерации они могут иметь разные названия.
2. Общественные – тут располагаются федерации по разным видам спорта, Олимпийские комитеты Российской Федерации и различные спортивные клубы и союзы.
3. Ведомственные организации министерств – это разные министерства здравоохранения, министерство образования и так же разные силовые министерства.
4. Общественно – государственные организации – это разного рода добровольные спортивные сообщества. Как примеров сюда можно привести ДОССАФ России, ВФСО «Динамо», ОГФСО «Юность России».
5. Частные организации – клубы которые ориентированы на профессиональную деятельность. Зачастую это фирмы по производству товаров и разного рода услуг.

### **1.3 Особенности управления спортивными организациями.**

Управление спортивной организацией представляет собой достаточно сложный и много этапный процесс. Для обеспечения нормального функционирования спортивной организации нужно иметь различные навыки. Если разобрать данный вопрос поверхностно можно придти к логичному выводу. Для управлением крупной организацией нужно иметь навыки управлением и работы в коллективе, умение распределять ресурсы компании для ее стабильного функционирования и умение идти на компромисс.

Если перейти к более детальному разбору данного пункта следует начать с управления и менеджмента. Как мы помним любая спортивная организация это большая и сложная система. Которая функционирует за счет выполняемой в ней работы силами всех звеньев находящихся в ней. А эту самую работу в ней выполняют работник организации. Это позволяет поддерживать все жизненно необходимые потоки и продолжать организации стабильно продолжать свою жизнедеятельность. Но абсолютная любая система любой организации имеет две основных емкие характеристики.

1. Целостность – это понятие подразумевает под собой совокупность определенных частей. Со всеми характерными только для них характеристиками и свойствами взаимосвязей.
2. Делимость – это подразумевает крупную систему которая в свою очередь состоит из различных маленьких подсистем. Они так же могут быть представлены в виде систем низшего порядка.

Если рассматривать все это под более простым взглядом то можно придти к выводу. Система управления – это система, в которой реализуются функции управления. Саму систему управления можно представить в виде трех элементов которые взаимодействуют друг с другом. Первый элемент это субъект управления. Это физическое или юридическое лицо, которое осуществляет процесс управления. Второй элемент это часть системы которая осуществляет управление и взаимодействие с системами ниже порядком. Третий элемент это система управления объектом. Система управления это набор средств для управления подконтрольной нам организации или объектом. За частую эти элементы являются основа полагающими рычагами управления организации или компании. Есть так же более большие и разветвленные схемы с более большим количеством элементов управления, но этот вариант встречается более часто.

В физической культуре и спортивной отрасли субъектом выступают федеральные органы исполнительной власти. Но так же и другие органы общественного или

государственного управления могут выступать в качестве объектов – физической – спортивной организации разного уровня или характера. Часто цели воздействия отличаются от конкретной характеристики субъекта или объекта управления. В качестве примера можно привести Олимпийский комитет РФ, его цель это поддержка единой политики развития спорта. И как пример достижения противоположной цели можно привести в пример любую федерацию по спорту. Целью федерации является развитие того или иного вида спорта на всех его уровнях, от простого массового до высших достижений в спорте.

Вообще в системе управления физической и спортивной культуре субъектом зачастую выступает руководитель организации. А в качестве объекта выступает товарищеский коллектив спортивной организации или это может быть отдельный исполнитель. Общая цель менеджмента в спортивной культуре это обеспечение должной работы органов ФСО и она должна быть достигнута. Все процессы по менеджменту и управлению спортивной организацией производятся с помощью конкретных механизмов. Этот механизм для управления в спортивной культуре представляет из себя большой сборник методов, форм и средств, которые обеспечивают достижение поставленных целей. Это делается для наибольшего удовлетворения потребностей потребителей данной отрасли и её сотрудников.

Сами функции менеджмента как такового представляют из себя относительно обособленные части управленческой деятельности. За их счет производится управленческая деятельность. Сегодня менеджмент и управленческую деятельность делят на пять под группы. Рассмотрим каждую отдельно:

1. Анализ – исследует положение и возможные дальнейшие действия организации в целом. Так же он отвечает за просмотр и подведению итогов по работе и её соответствие ранее поставленному результату.
2. Руководство – это прямое и не прямое влияние на членов спортивной организации для достижений необходимых целей организаций. Для осуществления успешного руководства менеджеру нужно расширять и совершенствовать свои управленческие навыки.
3. Контроль – это статистический мониторинг процессов за процессами в менеджменте. Сопоставление величин поддающихся контролю с заранее заданной программой выполнения работы. И выявление отклонения от выполнимой работы.
4. Мотивация – создание и продвижение систематика стимуляции сотрудников за счет денежного награждения. Это побуждает сотрудников к более эффективной производительности труда.

5. Организация – это стандартное формирования отношений в ходе выполнения поставленной работы, которую исполняют сотрудники организации. Этот пункт может ответить на вопрос «Кто, что и как будет делать?»

Некоторые функции выполнения и осуществления менеджмента представляют из себя разделения управленческого труда. За счет этого они могут быть охарактеризованы по их собственному управленческому содержанию и их эффектами на определенные объекты. К подобным эффектам для примера можно отнести: подготовка высококвалифицированных спортсменов, заготовка резерва и проведения спортивных соревнований. Вообще принципы управления в спортивной организации представляют основные правила, нормы поведения и положения. Этими базисами пользуются руководящие организации.

Менеджмент и его методы в спортивной организации представляют из себя определенные средства целенаправленного воздействия руководства на сотрудников. За счет этого руководство производит контроль действий их действий. Глубина этого контроля могут различаться в разных компаниях. Но самое важное и большое значение имеет классификация этих методов. Они все основываются на специфике отношений которые формируются между сотрудниками. Они появляются в ходе совместного труда. И именно из за этого основание методов менеджмента их делят на : Социально-психологические, организационные, административные и экономические. Но выбор конкретного метода управления может и чаще всего будет зависеть от различных факторов. В них входят: внимание к динамике социального развития и функционирования спортивной организации, внешние условия деятельности спортивной организации, обеспечения творческого подхода на постоянной основе и постоянное внимание к внутренним изменениям в спортивной организации.

## **Глава 2. Анализ деятельности Electronic Sports League.**

### **2.1 Общая характеристика спортивной организации.**

ESL она же Electronic Sports League ведет свое существование уже на протяжении 20 лет начиная с 2000 года. За это время лига очень сильно выросла и набрала к себе много различных сильных киберспортивных команд по самым различным дисциплинам. Сама лига проводит разного рода и масштабов соревнования по разного рода киберспортивным дисциплинам. Среди них самыми популярными можно перечислить:

## Таблица 1

### Список дисциплин, которые поддерживает ESL

Год выпуска лиги	Название лиги	Активный Online	Пиковое количество пользователей Online	Общее количество часов проведенных в игре
2012	Counter Strike Global Offensive	915.892	1.164.396	510.201.153
2013	Dota 2	524.751	678.346	311.734.386
2017	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	161.755	438.919	138.482.012
2015	Tom Clancy's Rainbow Six Siege	71.522	123.374	45.344.715
2019	Mortal Kombat 11	3.341	27.301	3.415
2015	Rocket League	116.888	146.902	116.888
2018	Paladins	12.221	60.566	13.570

2020	Iron Harvest	215	5.402	276
------	--------------	-----	-------	-----

(Все данные были взяты с сайта по предоставлению игровой статистики steamcharts.com)



Рисунок 1. Логотип ESL

За все время своего существования и развития ESL стала титаном в киберспортивной среде. Она за все время установила мировые стандарты проведения киберспортивных соревнований. За 20 существования ESL провела

более 40 мега – ивентов различной направленности и призовых категорий. Самым же первым крупный мега - ивентом был **ESL One Frankfurt**. Его проводили в **2014 году на футбольном стадионе в Франкфурте**. За финалом наблюдало **свыше 650.000 зрителей** и **призовой фонд составил более 200.000 долларов США**.

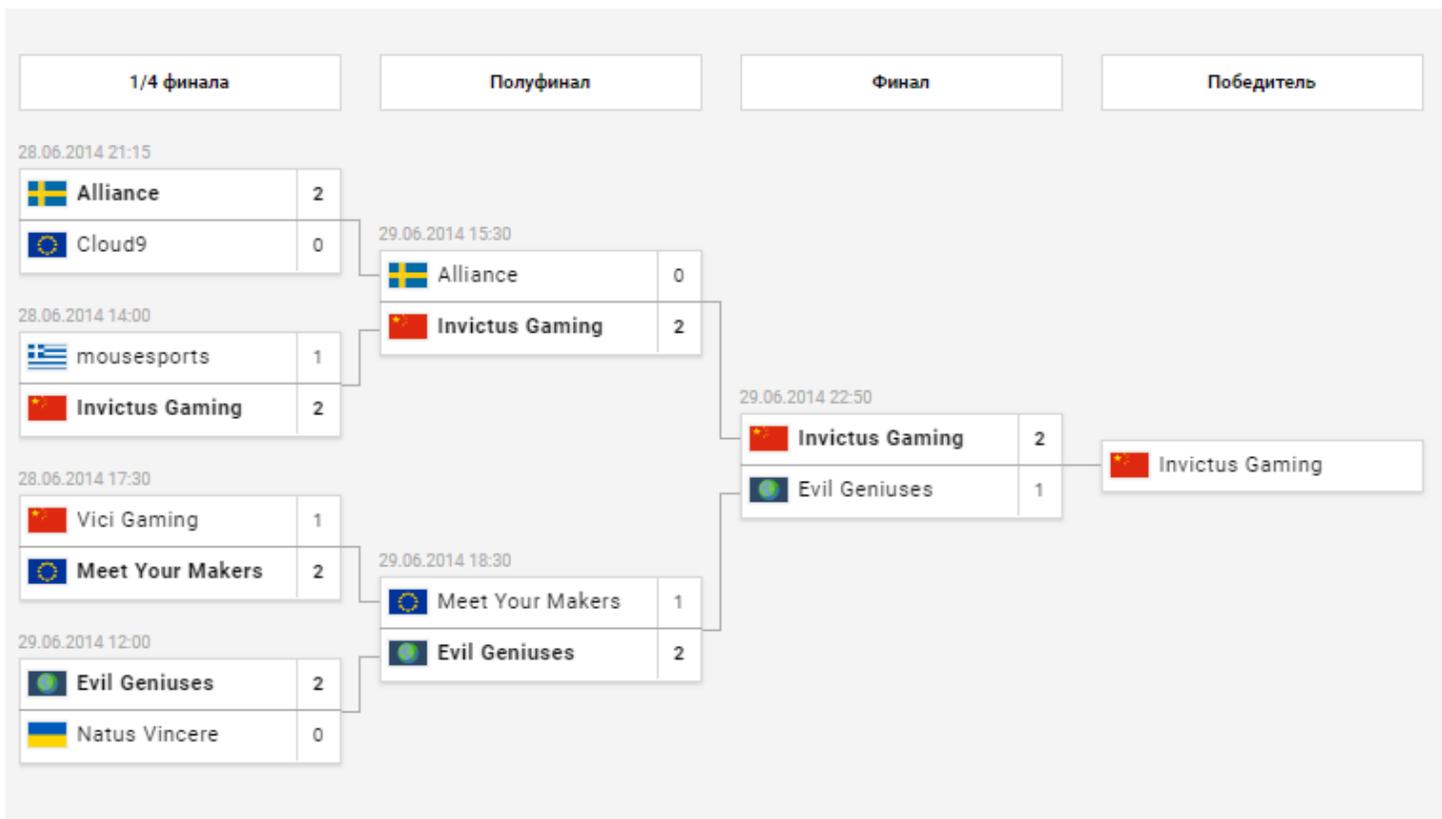


**Рисунок 2. Фото трибун с EsL One Frankfurt 2014**

**В финал прошли такие команды как:**

1. Китайская команда Invictus Gaming
2. Команда США Evil Geniuses
3. Команда США Cloud 9
4. Команда Швеции Alliance
5. Команда Германии Mousesports
6. Команда Германии MeetYourMakers
7. Команда Украины Natus Vincere

**Рисунок 3. Турнирная сетка финала EsL One Frankfurt 2014**



Победа же в финале была за Китайским коллективом Invictus Gaming, тогда они забрали призовой фонд размером 84.200 долларов США.

Потом в 2015 году от лица ESL проводился турнир EsL One Cologne 2015. Он проводился в Германии на арене Lanxess Arena в Кельне. Общее число зрителей за все время проведенных трансляций составило более 27.000.000 зрителей, из которых 1.300.000 зрителей составляли постоянный онлайн. А призовой фонд на этот раз составил 1.000.000 долларов США.



Рисунок 4. Фото трибун и части сцены на EsL One Cologne 2015

На этот турнир были приглашены такие команды как:

1. Team Envy независимый коллектив
2. Natus Vincere Русская часть коллектива
3. Team SoloMid команда США
4. G2 Esports команда Франции
5. Ninjas in Pyjamas команда Швеции
6. Fnatic команда Швеции
7. Luminosity Gaming команда Бразилии

В финале столкнулись Fnatic и Team Envy где победителем стала команда Швеции Fnatic.

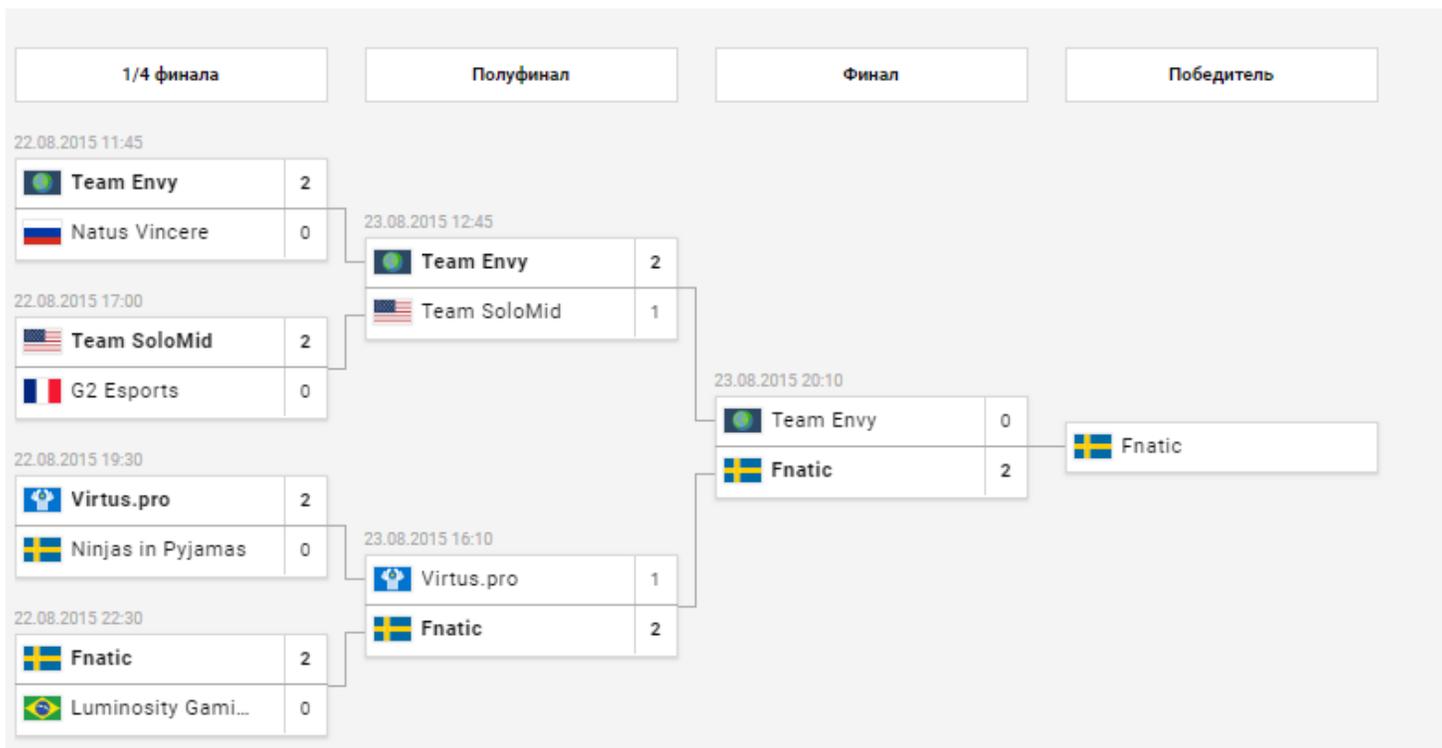


Рисунок 5. Сетка финала со всеми участниками EsL One Cologne 2015.

Это были крупные события которые помогли ESL увеличить свою популярность и если так можно выразится «встать на ноги» и плотно укоренить ассоциацию своей лиги с высшим эшелон киберспортивных турниров.

Так же у ESL как у любой спортивной лиги есть свой собственный магазин с различными продуктами связанными с тематикой киберспорта и проводимыми мероприятиями.

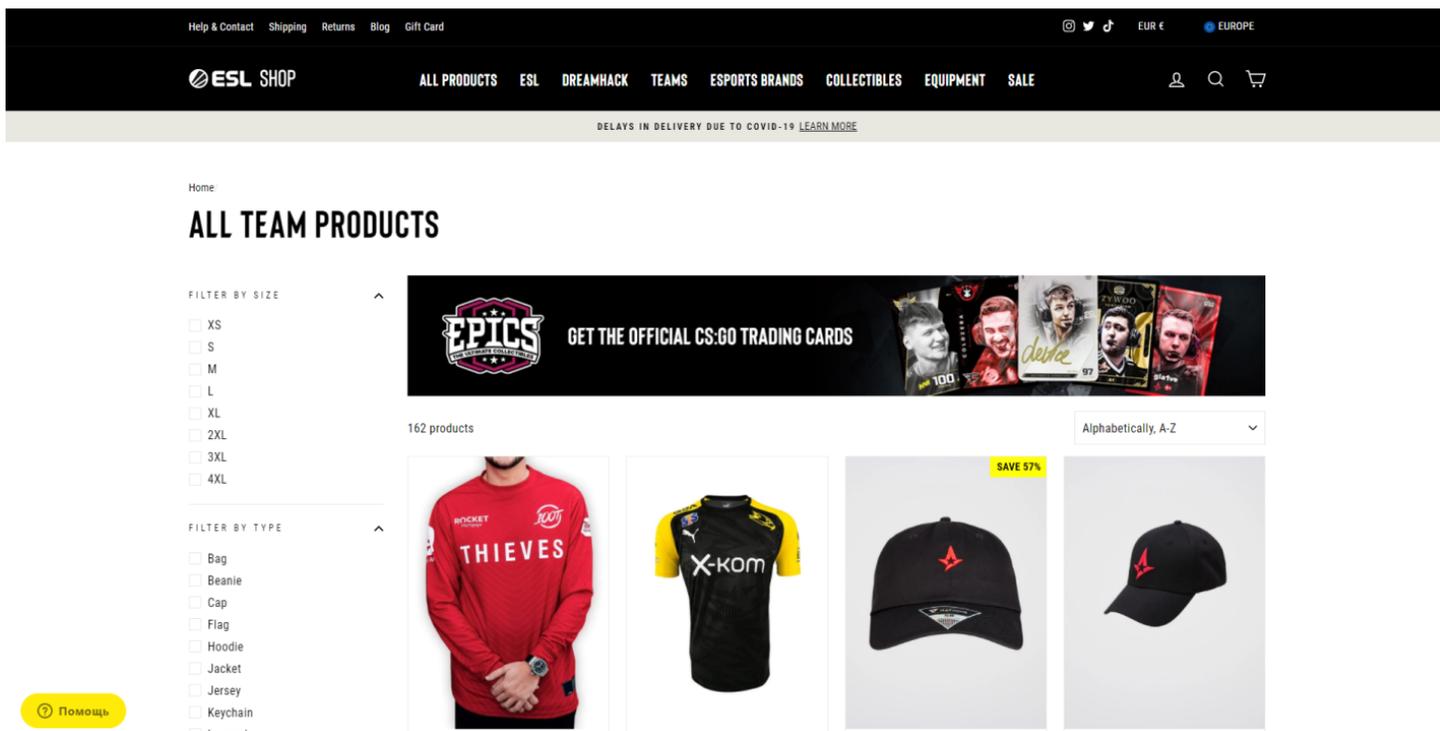


Рисунок 6. Скриншот из магазина ESL с официального сайта.

В их ассортимент входят:

1. Майки с символикой команд
2. Кепки с символикой команд
3. Флаги с символикой команд
4. Металлические пины с символикой команд
5. Футболки с символикой команд и проводимых турниров
6. Шапки с символикой команд
7. Игровые коврики с символикой команд
8. Шарфы с символикой команд
9. Рюкзаки с символикой команд
10. Сумки с символикой
11. Наборы стикеров с символикой команд
12. Тканевые подвески с символикой команд
13. Резиновые браслеты с символикой команд
14. Коллекционные карточки с киберспортсменами

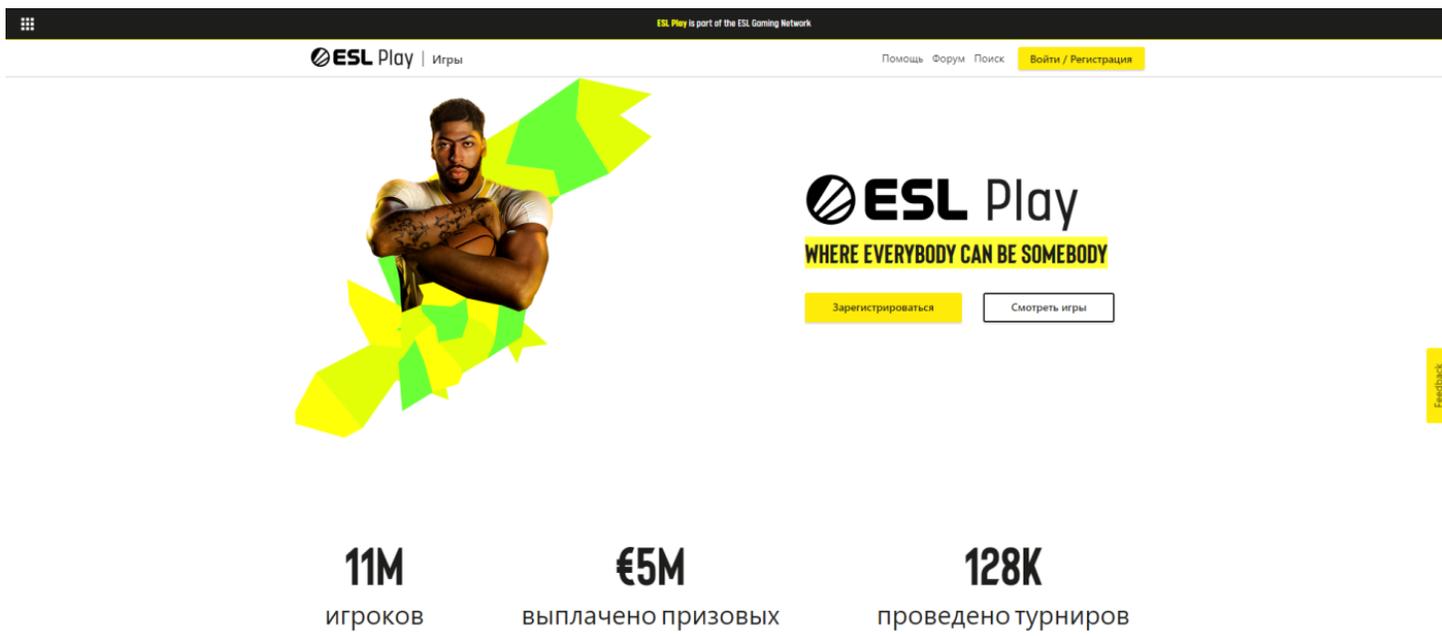
Диапазон цен начинается с 4.59 Евро и доходит до 169.99 Евро.

Так же у ESL есть своя собственная программа по привлечению новых лиц в индустрию киберспорта. Зачастую это обычные пользователи которые только

начинают этим интересоваться или уже опытные игроки. Название программа носит ESL Play, чей слоган звучит «WHERE EVERYBODY CAN BE SOMEBODY». Это программа нацелена на повышение интереса к киберспорту у обычных игроков. ESL турниры поддерживают все платформы которые есть на сегодняшний день. В их число входят такие игровые платформы как:

1. PC
2. XBOX ONE
3. XBOX Series X
4. Playstation 4
5. Playstation 5
6. Nintendo Switch
7. Android
8. IOS

Стать участником этой программы могут все кто пожелают. Для этого просто нужно пройти процесс регистрации на сайте ESL, указать свои личные данные. Затем нужно просто принимать участия в турнирах на платформе которую выберет сам игрок. Эти турниры проводятся постоянно.



The screenshot shows the ESL Play website interface. At the top, there is a navigation bar with the ESL Play logo and the text "Игры". To the right, there are links for "Помощь", "Форум", "Поиск", and "Войти / Регистрация". The main content area features a large image of a male player with tattoos and a beard, wearing a white shirt, with a large green and yellow arrow graphic behind him. To the right of the image is the ESL Play logo and the slogan "WHERE EVERYBODY CAN BE SOMEBODY". Below the slogan are two buttons: "Зарегистрироваться" and "Смотреть игры". At the bottom, there are three statistics: "11M игроков", "€5M выплачено призовых", and "128K проведено турниров". A vertical "Feedback" button is visible on the right side of the page.

Статистика	Значение
Игроков	11M
Выплачено призовых	€5M
Проведено турниров	128K

Рисунок 7. Скриншот программы ESL Play с официального сайта ESL.

По данным с официального сайта ESL на момент 19.12.2020 было проведено 128.000 турниров, выплачено 5.000.000 Евро призовых и зарегистрировано 11.000.000 игроков в программе ESL Play.

Так же на момент 2020 года официальным спонсором и рекламным партнером выступает компания Intel. Это компания которая занимается разработкой и продажей интеллектуальных центральных процессоров.

Не смотря на условия эпидемии ESL продолжает вести билетов на свои мероприятия в 2021. На данный момент на официальном сайте компании можно приобрести билеты на 2 мега ивента. Первым ивентом будет ESL One Cologne 2021 который будет проводится с 16 по 18 Июля в Германии на LANXESS Arena в Кельне. Вторым ивентом будет IEM Melbourne 2021 который будет проводится с 21 по 22 Августа на Rod Laver Arena в Мельбурне в Австралии. Оба мега ивента будут проводится в рамках дисциплины CS:GO.

### Upcoming Mega Events

	Jul 16 - 18 <b>ESL One Cologne 2021</b> LANXESS Arena Germany		<a href="#">SHOW EVENTPAGE</a>	<a href="#">BUY TICKETS</a>
	Aug 21 - 22 <b>IEM Melbourne 2021</b> Rod Laver Arena Australia		<a href="#">SHOW EVENTPAGE</a>	<a href="#">BUY TICKETS</a>

Рисунок 8. Скриншот билетов на продаже с официального сайта ESL.

И как полагается большой и развитой лиге у ESL свой собственный стриминговый сервис. Он находится на официальном сайте лиги. Это сделано для привлечения и повышения заинтересованности пользователей к киберспорту и связанным с ним мероприятиями. Название у стриминговой площадки ESL Pro Tournament Overview. Так же на площадке можно найти и записи ивентов и турниров которые уже были проведены.



Рисунок 9. Скриншот стрименговой площадки ESL Pro Tournament Overview с официального сайта ESL.

На сегодняшний день за счет всех выше перечисленных средств ESL активно развивается. И за счет нарастания популярности киберспорта в мире все больше и больше новых людей и инвесторов приходит в эту среду.

## 2.2 Организационная структура Electronic Sports League.

Организационная структура Electronic Sports League представляет собой Дивизиональную структуру управления. В такой структуре используют демократические принципы управления. Централизация стратегических решений

на высшем уровне управления сочетается с самостоятельной деятельности низовых подразделений. Высшее руководство компании определяет долговременное ориентирование и ответственность за получение прибыли.

## **Структура организации ESL**

### **Таблица 2**

Генеральный директор

Отдел финансов Отдел маркетинга Отдел планирования Отдел кадров

Международный отдел

Европейский регион

Американский регион

Азиатский регион

Австралийский регион

Данная структура организации часто используют в международных компаниях, имеющие отделения в разных странах. За счет такой структуры генеральный директор может доверить управление отдельными штабами в разных странах международному отделу. Международный отдел осуществляет управление отделами. Где каждый отдел отвечает за развитие региона в котором тот находится. Пока генеральный директор может сосредоточиться на управлении финансовой части всей лиги. Но как никак генеральный директор контролирует международный отдел. Они просто посредник между директором и отделами расположенными в разных странах.

Международный отдел существует для переноса на себя всех работ связанных с коммуникацией с отделами по миру. Генеральному директору не нужно напрямую

осуществлять взаимодействие со всеми отделами. Этим будет заниматься международный отдел. Но он полностью подчиняется генеральному директору и все организационные вопросы решаются строго после его одобрения.

Далее будут рассматриваться все регионы в которых киберспорт активно развивается. Среди них будут:

Европейский регион на сегодняшний день считается самым развитым и сильным в индустрии киберспорта. Так как тут находятся одни из самых сильных команд и коллективов как Fnatic, Astralis, NIP, SK и OG. Самой же сильной дисциплиной на Европейском регионе является CS:GO.

Американский регион тут формат проводимых турниров больше походит на версии традиционного спорта. Там проводятся еженедельные матчи лиги, после которых следуют матчи плей-офф. И по ходу смены сезонов проводятся несколько небольших турниров. Самыми распространенными спонсорами тут являются HyperX, Alienware, Intel и Scuf Gaming. А самыми популярными дисциплинами тут являются: NBA 2K League, Overwatch League, Call of Duty World League и Halo Championship Series. Так же свои позиции решительно удерживают такие коллективы как Evil Geniuses, FaZe Clan, Cloud9, J.Storm, Complexity, NRG Esports, Team Team, Renegades, Beastcoast, 100 Thieves.

Азиатский регион один из самых слабо развитых. Тут находятся мало команд которые могут противостоять другим коллективам на международном уровне. Но претендовать на первые места в различных соревнованиях китайским командам приходится редко. Из местных команд можно перечислить Mineski, SK Telecom, TNC Predator, Tigers, EVOS Esports, BOOM ID.

Австралийский регион тут популярными дисциплинами являются StarCraft 2, World of Tanks, Dota 2, Counter-Strike 1.6. Так же тут базируются такие команды как Vox Eminor, Immunity и GAMEPLAY.

Как можно заметить развитие различных регионов крайне не равномерно. Это связано с общим развитием региона и развитием его медиа сферы и культуры в частности. Например Азиатский регион является таким слабо развитым из за сильного контроля информации. Это не позволяет большому количеству стран Азиатского региона получить доступ к медиа развлечениям. Но это так же может зависеть от взглядов государства на киберспорт и всю видео игровую индустрию. Как пример из этого региона можно привести Китай. В этой стране из за её политики идет крайне сильное контролирование информации. И это не позволяет

развить киберспортивную культуру на территории этой страны.

Но в противовес можно привести Американский регион. Это один и единственный регион где культура киберспорта развилась до не бывалых высот. Вообще формат соревновательных состязаний по видео играм пошел именно оттуда. Если так можно выразится это родина большого киберспорта. Тут и подобные мероприятия поддерживаются на государственном уровне. Что и позволяет проводить огромные мега ивенты с участием большого количество команд со всего мира. И так же благодаря этому можно собирать большие количества зрителей на как самих трибунах так и на трансляциях Online.

Анализ конкурентов спортивной организации Electronic Sports League.

Не смотря на свой статус одной из самых больших и сильных киберспортивных лиг у ESL тоже есть конкуренты. Начиная от самых малых любительских лиг заканчивая огромными киберспортивными организациями. Среди конкурентов ESL можно перечислить:

### **Список конкурентов ESL.**

#### **Таблица 3**

Название Лиги	Дата основания лиги
Intel Extreme Masters	2007
Electronic Sports World Cup	2003
World Cyber Games	2000
ESEA	2003
DreamHack	1994

Далее каждая лига которая конкурирует с ESL будет подвержена детальному анализу.

1. Intel Extreme Masters был основан в 2007 году.



Рисунок 10. Логотип Intel Extreme Masters.

Начало турнирной серии было положено в 2006 году. Тогда компания Intel приняла решение развития европейской части рынка киберспорта. В частности было так же решено развивать это направление и в Северной Америке в частности. Тогда у Intel Extreme Masters появился спонсор и лига начала своё активное развитие. Уже в 2007 году был сформирован формат IEM. Он представляет собой серии отборочных соревнований, на которых, кроме денежных призов, разыгрываются квоты на финальную часть серии. Её проводят на ежегодной выставке в Германии, в CeBIT. Начиная с 2008 года турниры проводимые Intel Extreme Masters стали носить международный статус. Помимо Европы в них принимали участие команды Северной и Южной Америки, а также из Азии.

В первом сезоне была представлена только одна соревновательная дисциплина – Counter Strike. В пятом сезоне количество дисциплин увеличилось до четырёх. Так же в четвертом сезоне проводились пробные соревнования по World Of Warcraft, позднее эту дисциплину убрали. Начиная с 2007 года было организовано и

проведено семь сезонов. В общей сложности за это время было проведено 39 турниров с суммарным призовым фондом более 3.552.950 долларов США.

1. Electronic Sports World Cup был основан в 2003 году во Франции.



Рисунок 11. Логотип Electronic Sports World Cup.

Всемирная конвенция Electronic Sports World Cup является международным профессиональным игровым чемпионатом. Каждый год победители национальных отборочных турниров по всему миру получают право представлять свою страну в финале ESWC. Мероприятие получило высокую оценку за организацию и умения развлекать зрителей. ESWC первоначально был создан французской компанией Ligarena, которая ранее проводила небольшие соревнования по локальной сети LAN во Франции под названием LAN Arena. В 2003 году Лигарена решила заняться чем-то более масштабным, и на свет появился ESWC. В 2005 году Лигарена стала Games-Services.

В 2009 году ESWC была куплена другой французской компанией Game-Solution, которая стала владельцем бренда. В 2012 году агентство Oxent, специализирующееся на электронном спорте, приобрело ESWC. Общий призовой

фонд гранд – финалов и мастеров ESWC в период с 2003 по 2010 год составил 1.721.000 Евро.

1. World Cyber Games был основан в 2000 году.



Рисунок 12. Логотип World Cyber Games.

Это чемпионат мира по киберспорту, проходивший с 2000 по 2013 годы при поддержке Samsung. В марте 2017 года южнокорейская компания Smilegate выкупила права на чемпионат и анонсировала возвращение серии турниров. Первое обновленное прошло в июле 2019 года в Сиане.

1. ESEA был основан в 2003 году.



Рисунок 13. Логотип ESEA.

E-Sports Entertainment Association League - это киберспортивное сообщество основанное E-Sports Entertainment Association. Оно широко известно своей анти-чит системой. ESEA предлагает систему, которая позволяет игрокам всех уровней проводить матчи друг с другом. В 2003 году ESEA начала проводить уроки, по увеличению игровых навыков в играх Half-Life, Counter Strike и Warcraft 3. В 2004 году ESEA создала первую профессиональную фэнтези - лигу. ESEA начинала свою историю с лиг по Counter Strike, но позже был организован формат по проведению соревнований в Team Fortress 2, которая обрела большую популярность после того, как стала бесплатной игрой. В октябре 2015 года ESEA уже была приобретена ModerTimes Group.

1. DreamHack был основан в 1994 году.



Рисунок 13. Логотип DreamHack.

DreamHack - это организатор киберспортивных соревнований, проходящих два раза в год в шведском городе Йёнчёпинг в формате LAN party. По количеству участников держит мировой рекорд признанный книгой рекордов Гиннеса.

В рамках фестиваля, в различные годы проходили соревнования по таким играм, как Counter-Strike, QuakeLive, StarCraft, WarCraft 3, World of WarCraft. Начиная с

DreamHack Winter 2010 также проводились турниры по Starcraft 2 и League of Legends. С декабря 2011 в список дисциплин была включена Dota 2. А в 2012 году, в список дисциплин впервые попала игра World of Tanks и в то же время, с турнира убрали Counter-Strike 1.6. Но в 2020 году DreamHack пришлось объединиться с ESL ради поддержки своей организации.

## **Заключение**

Как можно видеть в современном мире киберспорт развивается очень быстро. И так же быстро набирает популярность как среди молодежи так и более старшего поколения. Но ситуация с эпидемией covid-19 в 2020 году нанесла сильный удар по индустрии медиа развлечений в целом. Из за чего многим мировым компаниям пришлось в срочном порядке менять свою структуру. Что повлекло за собой определенные потери со стороны компании. Было проведено большое количество сокращений рабочих штатов. И многим компаниям пришлось переходить на формат online развлечений. их штатов. И многим компаниям пришлось переходить на формат online развлечений. Но компании которые изначально проводили online мероприятия это затронуло не так сильно как остальных. Если же говорить в контексте ESL можно придти к выводу. Что лига пострадала но не на таком сильном уровне как остальные компании. Конечно лига несла убытки. Все же пришлось отменить большое количество мега ивентов. Билеты на которые раскупались как только те поступали в продажу.

Естественно из за переносов большого количества мероприятий пострадали так же и арендаторы помещений. Но как лига ESL продолжает удерживать свои позиции всемирной киберспортивной лиги. Чему так же помогло недавнее объединение с лигой DreamHack.

## **Список использованной литературы**

1. «Good luck Have Fun» Рональд Ли - 2018
2. «Кровь, пот и пиксели» Шрейер Джейсон - 2020
3. «Твой путь в киберспорт» Майкл Дайвер - 2017
4. «Играй: История видеоигр» Тристан Донован - 2014

5. «История Nintendo. 1889-1980. От игральных карт до Game & Watch» Ямадзаки Исао, Фоскяул Эрик – 2018
6. «Реальность под вопросом. Почему игры делают нас лучше и как они могут изменить мир» Макгонигал Джейн – 2011
7. «Наша игра. История. Бизнес. Возможности» Пименов Михаил, Токарев Павел – 2019
8. «История компьютерной эры» Макаровский Дмитрий Дмитриевич, Никонов Алексей Владимирович – 2019
9. «Разработка игр и теория развлечений» ДМК Пресс – 2018
10. «Время игр! Отечественная игровая индустрия в лицах и мечтах: от Parkan до World of Tanks» Подшибякин Андрей Михайлович - 2019
11. «Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскатали индустрию видеоигр» Кушнер Дэвид – 2019
12. «Кодзима - гений. История разработчика, перевернувшего индустрию видеоигр» Вулф Терри – 2019

#### Список интернет ресурсов

1. game-tournaments.com - <https://game-tournaments.com/>
2. gameinside.ua - <https://gameinside.ua/materials/esl-20-let-istoriya-uspeha-s-ekskljuzivnymi-kommentariyami-osnovatelej/258827/>
3. cybersport.ru - [www.cybersport.ru](http://www.cybersport.ru)
4. steamcharts.com - <https://steamcharts.com/app/359550>
5. eslgaming.com - <https://www.eslgaming.com/>
6. dreamhack.com - <https://dreamhack.com/>
7. cyber.sports.ru - <https://cyber.sports.ru/>
8. rus.egamersworld.com - <https://rus.egamersworld.com/tags/esports-sites>
9. www.igromania.ru - <https://www.igromania.ru/news/cybersport/>
10. gameguru.ru - <https://gameguru.ru/esports/>
11. pikabu.ru - <https://pikabu.ru/story/kibersport>