

Содержание:

Введение

Глава 1. Теоретические основы спортивного менеджмента.

1.1. Понятие и сущность спортивного менеджмента.

Массовое развитие спорта и пропаганда здорового образа жизни в обществе способствовали широкому распространению физкультурно-спортивных организаций, действующих на коммерческой основе. Этот факт обнаружил необходимость внедрения менеджмента в систему управления спортивными организациями с целью оптимизации их деятельности.

Современное общество уже невозможно представить без спорта и здорового образа жизни. Актуальность развития спортивного менеджмента определяется необходимостью рационального управления в физкультурно-спортивных организациях в целях получения ими максимальной прибыли, так как спорт стал одним из видов коммерческой деятельности.

Включение физкультурно-спортивных организаций в рыночные отношения обнаружило необходимость создания новой системы управления данной сферой услуг — спортивный менеджмент.

Спортивный менеджмент представляет собой систему методологических положений и мероприятий, направленных на эффективное управление физкультурно-спортивными организациями.

Спортивный менеджмент — это социальный процесс в отрасли спорта и физической культуры, направленный на эффективное управление спортивными организациями в современных условиях.

Основополагающей задачей спортивного менеджмента является создание условий для сохранения и улучшения физического и духовного здоровья граждан.

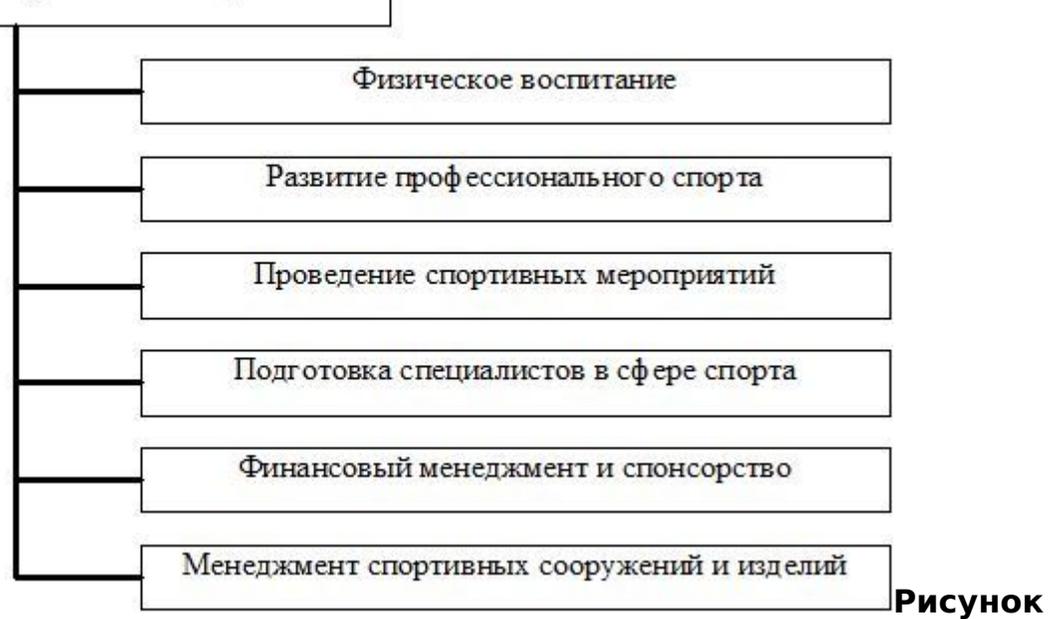
Управление физкультурно-спортивными организациями носит масштабный характер и включает различные цели. Поэтому, применение менеджмента позволяет систематизировать цели организации, выбрать наиболее значимые и предложить программу достижения конечной цели при оптимальном соотношении затрат, рисков и результата.

Цели менеджмента напрямую зависят от типа организации. Целью менеджмента коммерческой организации физкультурно-спортивной направленности является обеспечение максимальной прибыльности организации. Целью некоммерческой организации — удовлетворение потребностей населения в физкультурно-спортивных услугах.

Функции спортивного менеджмента:

1. Подготовка и принятие управленческого решения (принятие различных нормативных актов: текущих и перспективных планов);
2. Организация (упорядочение организаций физкультурно-спортивной направленности в единую систему; материальное и трудовое обеспечение деятельности организации; разработка маркетинговой стратегии);
3. Мотивация (создание системы стимулов и санкций, материальной и моральной заинтересованности персонала спортивных организаций; пропаганда здорового образа жизни и повышение потребности населения в физкультурно-спортивных услугах);
4. Контроль (количественная и качественная оценка результатов деятельности организации);
5. Координация (бесперебойность и непрерывность процесса менеджмента в организации, в целях достижения согласованности всех звеньев спортивной организации).

Также выделяют и отраслевые функции спортивного менеджмента (рис. 1).



1. Отраслевые функции спортивного менеджмента

Каждая организация самостоятельно определяет приоритетные направления своей деятельности, что выражается в различных совокупностях вышеприведенных функций спортивного менеджмента.

В Российской Федерации деятельность в сфере физической культуры и спорта проводят более 95 тыс. физкультурно-спортивных организаций: специализированные государственные учреждения, общественные объединения и коммерческие организации .

Особенности функционирования физической культуры и спорта в рыночной экономике:

1. рассмотрение спорта как сферы услуг, цель которой физическое воспитание населения;
2. децентрализация управления сферы спорта и физической культуры;
3. многообразие организационно-правовых форм спортивных организаций;
4. развитие профессионального спорта;
5. конкуренция спортивных организаций и свободное ценообразование на их услуги;
6. коммерческая направленность деятельности физкультурных и спортивных организаций.

Спортивный менеджмент развивается и имеет несколько направлений, например, спортивный туризм, индустрия спортивных товаров, администрирование в области

спорта, спортивная экономика.

Становление спортивного менеджмента происходит по трем основным направлениям:

1. использование опыта и профессиональных кадров спортивных деятелей советской эпохи;
2. привлечение руководителей из смежных сфер или абсолютно иных профессиональных групп;
3. подготовка новых кадров, на основе современной управленческой базы.

Однако стоит заметить, что спортивный менеджмент в России находится на начальном этапе своего развития, это подтверждается наличием, например, низкий уровень квалификации менеджеров, отсутствие социальной ответственности бизнеса, частая смена управленческих кадров, что в итоге не позволяет достичь поставленных целей.

Все это свидетельствует о необходимости дальнейшего изучения спортивного менеджмента как общественного института.

Становление рыночных отношений в России потребовало нового подхода в сфере управления. Изменения коснулись не только научно-методологических основ, но и практической направленности, которая выразилась в формировании экономических предпосылок становления института спортивного менеджмента в России.

Рассмотрение эволюции форм и способов управления физической культурой и спортом в России дает нам исходный материал для установления определенных закономерностей и тенденций. Долгие годы государство и общество опытным путем нащупывали те управленческие конструкции, которые в наибольшей степени отвечали поставленным задачам по совершенствованию деятельности институтов спорта и двигательной активности в стране.

Учитывая то обстоятельство, что СССР был первым в мире государством с особым укладом общественной жизни и политического устройства, построенном на социалистических принципах, заимствовать чей-либо опыт в части наилучшего построения управленческих структур в физкультуре и спорте мы не могли. Приходилось опираться только на собственный опыт, теоретические и идеологические установки, которые были руководящими на данном историческом отрезке.

Полярно противоположная политическая организация общества и государственных институтов дала миру богатейший опыт и материал для анализа достоинств и недостатков советской организации спорта, его успехов и неудач, как в плане развития большого спорта, так и массовой физической культуры. Отрабатывая и неустанно совершенствуя советскую модель управления физкультурой и спортом, мы, в конечном счете, оказались в сложном положении, когда в начале 1990-х годов СССР распался на отдельные государства, а Россия вступила на путь рыночных преобразований.

Нерыночная, по своей сути, физкультурно-спортивная система страны, с ее особыми управленческими моделями и институтами, столкнулась с весьма сложными научными и практическими проблемами реорганизации всей спортивной отрасли. Существовавшие на тот момент кадровые, организационные, финансовые, правовые и информационные ресурсы принадлежали иному времени и другой политической системе. Изменились моральные и экономические ценности спортсменов, тренеров, болельщиков. Стала быстро набирать силу сфера физкультурно-спортивного бизнеса в лице фитнес-клубов, профессиональных спортивных объединений, команд и лиг. Тогда же, в начале 1990-х годов, появляется первое российское законодательство о физкультуре и спорте.

Все эти процессы потребовали иных подходов от ученых и практиков в части управления спортом на всех уровнях. Однако ни научная, ни образовательная система России не были готовы к такой радикальной смене физкультурно-спортивной парадигмы. Для выработки новых управленческих теорий и концепций требовалась активная работа лучших умов страны, конкуренция научных школ и концепций. Для реализации столь объемной задачи требовались достаточные финансовые и научные ресурсы. Ситуация сложилась таким образом, что они предоставлены не были, в результате чего развитие спортивного менеджмента как науки сильно затормозилось. Физкультурно-спортивная система в стране продолжала развиваться по методу проб и ошибок.

Отдельные инициативные исследования в нашей стране некоторыми учеными все-таки проводились. Не буду перечислять фамилии и разработки коллег, чтобы кого-то не пропустить. Однако стоит оговориться, что таковых ученых в нашей стране и странах ближнего зарубежья едва ли наберется более двух десятков. Это, естественно, очень малая величина.

Классификацию дисциплин, входящих в спортивный менеджмент, целесообразно начать с истории спортивного менеджмента, которая описывает хронологию

становления управленческих отношений в сфере физической культуры и спорта, фиксирует факты и события, устанавливает их причины и закономерности (см. рис.2).

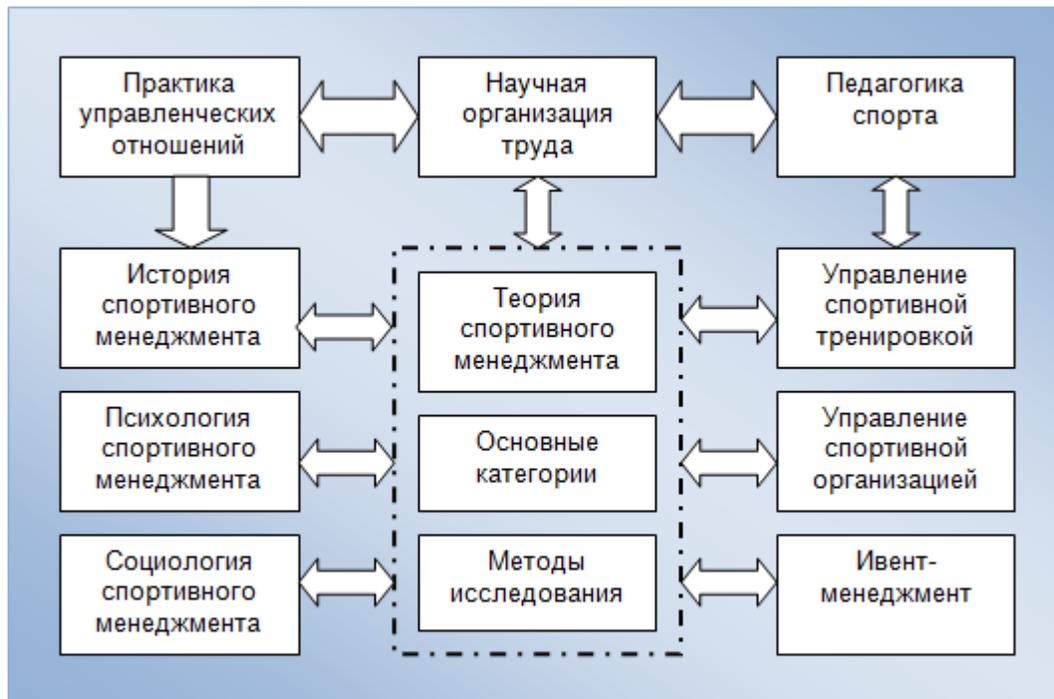


Рис.2. Спортивный менеджмент в системе гуманитарных наук.

История спортивного менеджмента прокладывает дорогу другим наукам смежного с управлением характера – социологии и психологии менеджмента, правовым основам управления физкультурой и спорта, спортивному самоуправлению, менеджменту спортивного события и ряду других дисциплин.

Рассматривая в качестве предмета исследования тот или иной фрагмент действительности, каждая из отмеченных наук вычленяет свойственные ей атрибуты управленческих отношений, создает новое видение проблемы сквозь призму собственного инструментария.

Спортивный менеджмент, как комплексная наука, базируется на многих дисциплинах, балансируя на них, словно эквилибрист, удерживающий в равновесии себя и неустойчивые опорные элементы. Именно поэтому, из-за большой сложности и многогранности, спортивный менеджмент часто рассматривают не только как науку, но и как мастерство, искусство учета большого числа переменных факторов при принятии управленческих решений.

Все знать и уметь одному человеку невозможно. Всегда кто-то знает ту или иную сторону проблемы лучше, видит ее в ином свете, в преломлении личного опыта и наработанной практики. Использовать в полной мере опыт и знания специалистов из разных областей, собрать их в единую команду, сформировать целостный и эффективный механизм – вот главная задача спортивного менеджера. Из описанного нами подхода логично вытекает определение спортивного менеджмента как науки и практического инструментария. Спортивный менеджмент – это наука и мастерство руководителя из сферы физкультурно-спортивных отношений решать поставленные задачи с помощью других людей и вспомогательных средств.

С точки зрения постановки целей и выбора средств их реализации спортивный менеджмент является гуманитарной наукой, которой изначально присущ нормативный подход. Это означает, что процедура таргетинга (выбора целей) связана с нормами о правильном, должном положении дел, существующих в сознании политических руководителей и преобладающих массах населения. Например, выше нами были затронуты различные нормативные установки в области спортивного менеджмента, опирающиеся на те или иные философские и идеологические концепции. Представители «эстетического» направления видели развитие спорта в стране как двигательную активность, тесно связанную с пропагандой труда. Физическая культура в стране, в соответствии с целями такой доктрины, должна опираться на гимнастику и «нетяжелые» виды спорта. Красочным парадам физкультурников и прославлению трудовых движений в эстетическом виде должно уделяться особое внимание.

Другая концепция спортивного менеджмента – развитие профессионального спорта под видом любительского (т.н. государственное любительство) – получила распространение в нашей стране после серии игр отечественных клубов с баскскими футболистами в 1937 году. Цели и идеология управления спортом здесь совершенно другие – показать миру превосходство социалистической системы – в том числе, и в спортивных достижениях. Причем сделать это так, чтобы все считали, что высокие достижения демонстрируют спортсмены-любители, но никак не профессионалы, с их неприемлемыми рыночными принципами.

Так же как и в других науках, в спортивном менеджменте имеется свой категориальный аппарат, в который входят такие наиболее общие понятия, как «спортивное событие», «государственное управление физкультурой и спортом», «управление спортивной организацией», «управление спортсооружением», «Самоуправление», «управление тренировочным процессом» и т.д. Анализ той или

иной категории порождает соответствующую науку, входящую в комплекс дисциплин спортивного менеджмента.

<https://novainfo.ru/article/14006>

1.2. Виды киберспортивных организаций.

Киберспорт как род занятий появился около 19 лет назад. Первый турнир по компьютерным играм прошёл в 1998 году по популярному шутеру Quake, (его призовой фонд составил 15 тысяч долларов). По данным портала e-Sports Earnings за все время проведено около 22 тысяч турниров, в которых было разыграно около 307,9 миллионов долларов.

Разберём, кто из команд стал самым успешным на поприще компьютерного спорта. В качестве критерия выбраны исключительно выигрыши на соревнованиях. В статье дохода не будет включена прибыль организаций от рекламы, контрактов со спонсорами и другие аспекты.

1 — Evil Geniuses

Доход от турниров: 15,7 млн долларов

Evil Geniuses основана в 1999 году. Сегодня она является самой успешной мультигейминговой организацией в мире. Под эгидой EG выступали одни из лучших игроков в StarCraft, WarCraft 3 и Dota 2. Общая сумма выигранных денег составляет 15,72 млн долларов, а количество побед на турнирах — 646. Сегодня наиболее доходным является состав по Dota 2, который уже долгое время является одним из ведущих на планете.

На счету организации победа на The International 2015, который принес Evil Geniuses 6,6 млн долларов, а также два третьих места в 2014 и 2016 году. Суммарный доход команды от Dota 2 составляет около 14 млн долларов.

Также одной из самых успешных дисциплин стала RTS от Blizzard — StarCraft 2. Сегодня EG по непонятным причинам игнорируют одни из самых медийных и доходных дисциплин — Counter-Strike: Global Offensive и League of Legends. Под крылом Evil Geniuses выступают игроки и по менее популярным проектам, таким как Super Smash Bros., Call of Duty, Street Fighter и Halo.

2 — Wings Gaming

Доход от турниров: 9,7 млн долларов

Китайская киберспортивная организация Wings Gaming основана сравнительно недавно, в 2014 году. Однако это не помешало команде прочно занять второе место в списке самых успешных коллективов в компьютерном спорте. Всё это обеспечено единственной крупной победой — The International 2016, где команда заняла первое место и заработала 9,1 млн долларов. Состав завоевал титулы ещё на нескольких небольших соревнованиях, однако повторить успех на крупном турнире пока не удалось. Среди неудач Wings можно назвать 9-16 место на The Boston Major и 9-12 на Dota 2 Asia Championships 2017.

Не так давно игроки покинули организацию из-за финансовых проблем. Владелец Wings пытался создать состав по League of Legends и потратил на это около трёх миллионов долларов, но затея провалилась. У истории есть неприятное продолжение: китайская киберспортивная ассоциация (ACE) пожизненно дисквалифицировала бывших участников команды за нарушение условий контракта. Более того, Wings Gaming могут подать на игроков в суд, потому что те не имели права разрывать контракты в одностороннем порядке. Возможно данный провал станет финальной точкой в истории коллектива. Сейчас владелец бренда ищет покупателей, которым сможет его продать.

В составе Wings также выступала команда по CS:GO, однако коллектив не добился успеха. Доход команды в дисциплине составил всего около шести тысяч долларов.

3 — Newbee

Доход от турниров: 7,5 млн долларов

Newbee является второй китайской киберспортивной организацией, которой удалось взять первое место на The International (в 2014 году). Общая сумма выигранных денег составляет 7,5 млн долларов, из которых большую часть заработали игроки по Dota 2.

Организация постоянно активно развивает Dota-направление. Для этого у команды имеется два состава — юношеский Newbee Young и основной Newbee. В этом году менеджмент подписал также третий состав под названием Newbee Boss, в который

были включены легендарные игроки китайской сцены, но это скорее сделано для медийности. В коллектив вошли авторитетные игроки, которых любят зрители — Чжан «Xiao8» Нин, Лю «Ferrari430» Фейчи, популярная девушка-стример Би «Ахх» Ся.

Сегодня за китайскую мультигейминговую команду выступают игроки в League of Legends, Overwatch, Dota 2, Hearthstone и Heroes of the Storm.

4 — Fnatic

Доход от турниров: 7,3 млн долларов

Организация Fnatic является одной из старейших и самых известных в мире киберспорта. Она основана в 2004 году и стала одной из самых сбалансированных касательно успеха в разнообразных дисциплинах. Сегодня общая сумма выигранных призовых составляет 7,3 млн долларов.

Под эгидой Fnatic играют коллективы по десяти дисциплинам, среди которых как самые популярные (CS:GO, Dota 2, League of Legends, Overwatch), так и менее медийные (Call of Duty, Vainglory, Heroes of the Storm). Помимо профессиональных составов, команда открывает академические составы, основной функцией которых является подготовка игроков к киберспортивной карьере.

5 — Natus Vincere

Доход от турниров: 6,4 млн долларов

Украинская организация Natus Vincere также вписала своё имя в десятку богатейших киберспортивных команд мира. Славу принесли Counter-Strike и Dota 2, в которых Na'Vi являются одними из самых титулованных представителей. В состав по CS 1.6 входили такие легенды, как Даниил «Zeus» Тесленко, Арсений «seh9» Триноженко, Егор «markeloff» Маркелов и Сергей «Starix» Ишук. Общий доход коллектива от Counter-Strike составил около 1,7 млн долларов.

Игроки Natus Vincere по Dota 2 также прославились в своей дисциплине. Они до сих пор остаются единственной командой, которая трижды доходила до финала The International, в одном из которых одержали победу. Сумма выигранных призовых в Dota 2 — 3,6 млн долларов.

Сегодня организация переживает не лучшие времена. После расформирования известного состава по Dota 2 серьёзных побед в данной дисциплине у команды не было. За последнее время единственной победой на крупном турнире стал титул чемпиона на StarLadder i-League StarSeries Season 2 в 2016 году.

<https://dtf.ru/esport/6701-koroli-kibersporta-samye-bogatye-igrovye-komandy>

1.3. Особенности управления спортивными организациями.

Спортивный менеджмент – это теория и практика эффективного управления организациями физкультурно-спортивной направленности в современных рыночных условиях.

Перестройка системы экономической и социальной сферы с учетом рыночных отношений сказывается в положении и деятельности физкультурно-спортивных организаций. Действуя в условиях смешанной экономики и либерализации социальных отношений, физкультурно-спортивные организации заинтересованы сформировать у себя такую систему менеджмента, которая обеспечивает высокую эффективность деятельности, возможности развития, устойчивое положение на рынке. Самостоятельность физкультурно-спортивной организации в условиях рынка приводит к усложнению характера выполняемых организационно-управленческих работ, к интенсификации и увеличению объема деятельности руководящего персонала как непосредственно внутри организации, так и во внешней среде.

Цель - генеральный императив действий, описывающий будущее состояние или процесс как объект, желаемый для достижения. Как правило, цель ставится не одна, а в группе с многими другими (система целей). Соответственно возникает проблема их взаимодействия на одном уровне (горизонтальные связи) и по иерархии (вертикальные).

спортивный менеджмент физкультурный управление

Нормативные требования к управлению

Важной задачей управления спортивной организацией является определение ее политики деятельности. Это совокупность всех нормативных требований и

способов их осуществления.

Нормативные требования к управлению включают:

- принципы предпринимательской деятельности;
- основные цели, объекты, сферы деятельности;
- требования к ее организации.

Основные принципы предпринимательской деятельности:

- четкое представление смысла предпринимательской деятельности;
- отношение менеджеров к участникам предпринимательской деятельности (например, готовность нести ответственность за работников организации)
- отношение к окружающей среде
- восприимчивость к НТП;
- готовность к риску.

Спортивная организация в целом

Спортивная организация — организация, осуществляющая деятельность в области спорта, целью которой является подготовка спортсменов, проведение спортивных мероприятий, образование или другой вид деятельности, связанной со спортом.

Термин «Спортивная организация» включает в себя определение широкого круга общественных и коммерческих структур, и юридическое толкование этого термина может различаться в разных странах. Например, определение «Физкультурно-спортивная организация» на территории Российской Федерации устанавливаются Федеральным законом от 29 апреля 1999 г. #80-ФЗ: «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»

Виды спортивных организаций.

Точной классификации спортивных организаций не существует, можно только условно разделить их виды по типу объединения или внутренней административно-организационной структуре. Но следует учесть, что схожие по внутренней организации, они могут иметь разные названия.

Первичные спортивные организации:

- Спортивные секции;
- Спортивные кружки;
- Спортивные клубы;
- Спортивные школы.

Спортивные объединения

На основе первичных организаций исторически складывались более крупные организации, призванные улучшить эффективность, организационно-методическое или коммерческое руководство.

- Спортивное общество;
- Спортивная ассоциация;
- Спортивная федерация;
- Спортивный союз;
- Спортивное объединение;
- Спортивная конфедерация;
- Спортивная лига;
- Спортивный комитет.

Субъекты физической культуры и спорта в Российской Федерации

К субъектам физической культуры и спорта в Российской Федерации относятся:

- 1) физкультурно-спортивные организации, в том числе физкультурно-спортивные общества, спортивно-технические общества, спортивные клубы, центры спортивной подготовки, спортивные федерации, а также общественно-государственные организации, организующие соревнования по военно-прикладным и служебно-прикладным видам спорта;
- 2) образовательные учреждения, осуществляющие деятельность в области физической культуры и спорта;

- 3) оборонные спортивно-технические организации;
- 4) научные организации, осуществляющие исследования в области физической культуры и спорта;
- 5) Олимпийский комитет России;
- 6) Паралимпийский комитет России;
- 7) Сурдлимпийский комитет России;
- 8) Специальная олимпиада России;
- 9) федеральный орган исполнительной власти в области физической культуры и спорта, органы исполнительной власти субъектов Российской Федерации, органы местного самоуправления, подведомственные этим органам организации;
- 10) федеральные органы исполнительной власти, осуществляющие руководство развитием военно-прикладных и служебно-прикладных видов спорта;
- 11) профессиональные союзы в области физической культуры и спорта;
- 12) граждане, занимающиеся физической культурой, спортсмены и их коллективы (спортивные команды), спортивные судьи, тренеры и иные специалисты в области физической культуры и спорта в соответствии с перечнем таких специалистов, утвержденным федеральным органом исполнительной власти в области физической культуры и спорта.

Основные принципы законодательства о физической культуре и спорте

Законодательство о физической культуре и спорте основывается на следующих принципах:

- 1) обеспечение права каждого на свободный доступ к физической культуре и спорту как к необходимым условиям развития физических, интеллектуальных и нравственных способностей личности, права на занятия физической культурой и спортом для всех категорий граждан и групп населения;
- 2) единство нормативной правовой базы в области физической культуры и спорта на всей территории Российской Федерации;

- 3) сочетание государственного регулирования отношений в области физической культуры и спорта с саморегулированием таких отношений субъектами физической культуры и спорта;
- 4) установление государственных гарантий прав граждан в области физической культуры и спорта;
- 5) запрет на дискриминацию и насилие в области физической культуры и спорта;
- 6) обеспечение безопасности жизни и здоровья лиц, занимающихся физической культурой и спортом, а также участников и зрителей физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий;
- 7) соблюдение международных договоров Российской Федерации в области физической культуры и спорта;
- 8) содействие развитию физической культуры и спорта инвалидов, лиц с ограниченными возможностями здоровья и других групп населения, нуждающихся в повышенной социальной защите;
- 9) взаимодействие федерального органа исполнительной власти, осуществляющего функции по проведению государственной политики, нормативно-правовому регулированию, оказанию государственных услуг (включая противодействие применению допинга) и управлению государственным имуществом в сфере физической культуры и спорта (далее - федеральный орган исполнительной власти в области физической культуры и спорта), органов исполнительной власти субъектов Российской Федерации, органов местного самоуправления со спортивными федерациями;
- 10) непрерывность и преемственность физического воспитания граждан, относящихся к различным возрастным группам;
- 11) содействие развитию всех видов и составных частей спорта с учетом уникальности спорта, его социальной и образовательной функций, а также специфики его структуры, основанной на добровольной деятельности его субъектов.

Глава 2. Анализ деятельности спортивной организации на примере Natus Vincere.

2.1. Общая характеристика спортивной организации.

В 2009 году Влад Хаврак («MABP») создаёт команду Arbalet.UA, состоящую из украинских игроков в Counter-Strike 1.6, выступавших ранее за команды KerchNET и Pro100. В состав команды вошли харьковчане Даниил Тесленко («Zeus») и Иван Сухарев («Edward»), киевлянин Сергей Ищук («starix»), Арсений Триноженко («seh9») из Львова и Егор Маркелов («markeloff») из Днепропетровска. Менеджером команды стал Александр Кохановский («ZeroGravity») из Киева. После победы в турнире Arbalet Cup Asia 2010, на котором команда Арбалета выступала под названием «Na`Vi», проводится конкурс на лучшее название команды, в результате чего коллектив переименовывается в финальное название «Natus Vincere» (лат. рожденные побеждать), сохранив клантег «Na`Vi».

2010 год становится триумфальным для Natus Vincere. Команда сначала побеждает в гранд-финале четвёртого сезона Intel Extreme Masters шведскую команду fnatic, затем первой из команд СНГ становится чемпионом мира по версии ESWC, а после добавляет к списку достижений победу на чемпионате мира World Cyber Games, став первой в мире командой, завоевавшей три самых престижных чемпионских титула (IEM, ESWC, WCG) за один год. В конце года Natus Vincere побеждают на LAN-турнире DreamHack Winter 2010 и устанавливают очередной рекорд, заработав за год более 215 тысяч долларов, побив предыдущее достижение fnatic (189 тыс. долларов за 2009 год).

5 марта 2011 года в Ганновере Natus Vincere отстаивает титул чемпионов мира по версии Intel Extreme Masters и зарабатывает \$35 000. Лишь в 2012 году Natus Vincere отдают титул, проиграв в финале IEM VI World Championship. В конце 2012 года все игроки переходят в новую дисциплину — Counter-Strike: Global Offensive.

В отличие от подразделения по Counter-Strike 1.6, добивавшегося максимальных достижений и не менявшегося с 2009 по 2012 годы, подразделение по CS:GO не добивается успеха на наивысшем уровне, в связи с чем в 2013 году состав команды неоднократно изменяется и команду покидают Егор Маркелов, Арсений Триноженко. Начиная с декабря 2013 года коллектив оставался неизменным на протяжении почти полутора лет, пока в марте 2015 года не было объявлено о переходе Сергея Ищука на должность менеджера и тренера команды. В апреле 2015 года Natus Vincere, наконец, добивается первой серьёзной победы в

международном турнире по CS:GO, став победителем премьерного сезона ESL Pro League.

Летом 2016 года команду покинул Даниил «Zeus» Тесленко, и перешел в «Gambit Esports», с которой выиграл PGL 2017 Krakow Major Championship.

В августе 2016 года Александр «s1mple» Костылев вернулся на родину и подписал контракт с Natus Vincere.

Летом 2017 года Ладислав «GuardiaN» Ковач и Денис «seized» Костин были выставлены на трансфер.

Летом 2017 года Ладислав «GuardiaN» Ковач перешел в FaZe Clan.

9 августа 2017 года в состав Na'Vi возвращается Даниил «Zeus» Тесленко, вместе с ним из Gambit переходит тренер Михаил «Kane» Благин, а Денис «seized» Костин возвращен в основной состав.

В середине октября 2017 года Денис «seized» Костин покидает состав команды и уходит в инактив. 6 ноября 2017 года на его место приходит Денис «electronic» Шарипов.

23 сентября Natus Vincere занимают 2 место на FACEIT Major 2018, проиграв Astralis (Nuke: 6-16, Overpass 9-16).

В мае 2019 Natus Vincere объявили о создании киберспортивного лагеря Na'Vi Esports Camp для игроков возрастом от 16 до 19 лет. Это подготовительная программа для молодых киберспортсменов. Ее цель — сформировать юношескую команду по CS:GO. В будущем отберут игроков, которые подпишут контракт с Na'Vi.[11]

В мае 2019 года Иоанн «Edward» Сухарев перешёл в Winstrike Team.

В октябре 2010 года было объявлено о создании состава по игре DotA, в который вошли лучшие украинские игроки в этой дисциплине. Одновременно было объявлено о намерениях проекта анонсировать состав по игре StarCraft 2. Первоначально в состав команды входило пятеро игроков, однако 23 декабря 2010 года команду покинули Андрей «Mag» Чипенко и Александр «Deff» Степанюк. Затем к коллективу присоединились украинские игроки DTS.Chatrux — Данил «Dendi» Ишутин и Иван «Artstyle» Антонов, который стал капитаном нового состава. После победы на ASUS Spring 2011, команду были вынуждены покинуть Богдан

«Ахура» Бойчук и Артур «Goblak» Костенко. Они были заменены на российского игрока Дмитрия «LighTofHeaveN» Куприянова и эстонца Клемента «Puppey» Иванова, одного из ветеранов европейской Dota. Таким образом, из первоначального состава остался лишь Александр «ХВОСТ» Дашкевич.

В августе 2011 года в рамках выставки GamesCom проводится первый в мире турнир по Dota 2 — The International 2011. Natus Vincere становятся победителями турнира, в финале со счётом 3:1 переиграв китайский коллектив EHOME и выиграв \$1 000 000. Победа делает Natus Vincere самой успешной киберспортивной организацией в мире, с общими призовыми более \$1 300 000 с начала 2010 года. В 2012 и 2013 году Natus Vincere продолжают успешно выступать на The International, занимая второе место в 2012 и 2013 годах.

3 июня 2014 года на официальном сайте Natus Vincere было объявлено об открытии второго, американского состава по Dota 2 под названием «Na'Vi.US». Na'Vi.US — это бывший состав North American Rejects (NAR), которые выиграли американскую квалификацию The International 4 и The Summit. 5 декабря 2014 состав был расформирован.

С начала июля 2014 года в команде появляется тренер, бывший игрок команды Rox.Kis, член первоначального состава Na'Vi — Артур Костенко («Goblak»). Несмотря на это, команда выступает неудачно на The International 2014, что приводит к уходу Клемента Иванова («Puppey») и Куро Салехи Тахасоми («KuroKy»), и дальнейшим многократным изменениям в составе.

В апреле 2015 года руководство организации принимает радикальное решение о возврате в команду Ивана Антонова («ArtStyle»), бывшего капитаном команды на победном The International 2011, другого бывшего игрока Natus Vincere Глеба Липатникова («Funn1k»), а также подписании Акбара Бутаева («SoNNeikO»). Несмотря на отсутствие прямого приглашения на The International 2015, в обновлённом составе команда выигрывает европейский отборочный турнир и получает право участия в главном турнире года.

16 октября 2015 года организация Natus Vincere сообщила о роспуске состава по Dota 2. Но позже Na'Vi.Dota 2 состав объявил о своём возвращении. В этот состав входили : Данил «Dendi» Ишутин и Акбар «SoNNeikO» Бутаев. После некоторых игр в качестве проб, в состав команды вошли: Дмитрий «Ах.Мо» Морозов, Иван «ArtStyle» Антонов и Дмитрий «Ditya Ra» Миненков.

В январе 2016 года после скандала в команду в качестве замены Дмитрия «Ах.Мо» Морозова появился Виктор «General» Нигрини.

25 июля 2016 года Natus Vincere выигрывают первый за два года титул, обыграв в финале второго сезона StarLadder i-League StarSeries команду Team Secret и завоевав 135 000 долларов.

8 ноября 2016 года, после очередного поражения на The Boston Major 2016 и проигранного The International 6 (16 место), руководство Na'Vi принимает решение об уходе из состава по Dota 2 трех игроков: Ивана «Artstyle» Антонова, Акбара «SoNNeikO» Бутаева и Дмитрия «Ditya Ra» Миненкова. SoNNeikO и Ditya Ra присоединяются к Vega Squadron откуда они позже уходят, Artstyle становится тренером Virtus.Pro. Также было объявлено, что новый состав будет строиться вокруг Dendi и General'a. С тех пор в команде начинаются частые смены состава, не лучшим образом отражавшиеся на результатах. 29 декабря 2016 руководство Na'Vi объявляет новый состав по Dota 2. В новый состав вместе с Dendi и General'ом вошли игроки из Европы: Пер Андерс Ульссон «Pajkatt» Лилле (он также стал капитаном и драфтером команды), Роман «rmN-» Палей и Мальте «Biver» Винтер. Однако этому составу вновь не суждено было продержаться долго. 20 апреля 2017 на официальном сайте команды было объявлено о том, что Роман «rmN-» Палей покидает состав. Его место занял Акбар «SoNNeikO» Бутаев, уже знакомый всем бывший игрок команды. В июле того же года ушли Pajkatt и Biver.

В новый состав команды, вновь построенный вокруг Dendi и General'a и SoNNeikO, вошли игрок команды Team Empire Владимир «RodjeR» Никогосян и молодой украинский игрок Владислав «Crystallize» Кристанек. Новым тренером команды стал легендарный игрок Александр «ХВОСТ» Дашкевич. Этот состав был очень амбициозным и, казалось бы, должен был прерывать долгую полосу неудач в истории Na'Vi. В ноябре 2017 года «черно-желтые» выиграли турнир «Adrenaline Cyber League» (относящийся к major-турнирам), а также заняли 3-е место на турнире «MDL Macau». Но уже в феврале 2018 года состав вновь претерпел изменение — SoNNeikO покинул команду, а также было объявлено о замене RodjeR'a на игрока коллектива Virtus.Pro Илью «Lil» Ильюка. Место Акбара Бутаева занял сербский игрок Никола «LeBron» Попович. Единственным серьезным достижением коллектива стало 3-е место на турнире «GESC: Indonesia Dota2 Minor».

14 мая 2018 после ряда неудачных выступлений всего спустя неполных 3 месяца пребывания в команде её покинул LeBron, чье место занял Фёдор «velheor» Русихин. В составе Dendi, General, Lil, Crystallize и Velheor команда подошла к

отборочному турниру за право выйти на The International 2018. Киберспортсменам предстояло пройти две стадии — «открытых» и «закрытых» квалификаций. Однако, несмотря на успешное начало обоих игровых отборочных дней, Na'Vi не смогли пробиться в число лучших команд СНГ для борьбы в «закрытых» квалификациях. После этого на команду и некоторых её игроков посыпалось множество гневных комментариев. В частности, много претензий было к Dendi (на эти обвинения Данил Ишутин был вынужден отвечать большим постом). 22 июня CEO организации Евгений Золотарев объявил о том, что до конца лета весь состав по Dota 2 отправляется в «инактив» (временно прекращает играть).

Новый состав Na'Vi был объявлен 1 сентября 2018 года. Впоследствии, в течение нескольких дней этот состав был уточнен Евгений Золотарев объявил о том, что новая команда будет строиться вокруг Акбара «SoNNeikO» Бутаева, а из старого состава останется лишь Владислав «Crystallize» Кристанек (бывшие игроки команды Lil и General вошли в состав сборной Ильей Ильюком команды Odium, судьба же Фёдора «velheor» Русихина и легенды команды Данила «Dendi» Ишутина остается неизвестной). К SoNNeikO и Crystallize присоединились бывший игрок Vega Squadron Евгений «Blizzy» Ри, бывший игрок Team Empire Евгений «Chuvash» Макаров, а мидлейнером команды стал Идан «Magical» Варданян, ранее игравший в команде с SoNNeikO. Произошла замена и на тренерском посту — новым тренером стал известный в прошлом pro-игрок Андрей «Mag» Чипенко.

В новом составе команда впервые за долгое время начала занимать высокие места на турнирах — в октябре 2018 года Na'Vi поделили 3-4 места на онлайн-турнире «Autumn Brawl», организованном студией аналитики Maincast, а 4 ноября 2018 года заняли второе место на прошедшем в Стокгольме minor-турнире DreamLeague Season 10 (уступив в гранд-финале команде «Tigers» со счетом 3-2). Попадание в финал турнира обеспечило Natus Vincere \$70 000 призовых, а также 100 очков Dota Pro Circuit. 9 декабря Natus Vincere заняли второе место на турнире «MegaFon Winter Clash», прошедшем в Москве, уступив в гранд-финале Team Liquid со счетом 0:3.

В апреле 2019 года после турнира ESL ONE MUMBAI 2019, на котором NA'VI заняли третье место, в составе команды произошли изменения — Евгений «Chuvash» Макаров был переведен в инактив, а его место занял Бакыт «Zayac» Эмилжанов.

Текущий состав команды:

- Акбар «SoNNeikO» Бутаев (капитан, саппорт 5 позиции)
- Владислав «Crystallize» Кристанек (керри)

- Идан «Magical» Варданян (мидлейнер)
- Евгений «Blizzy» Ри (оффлейнер)
- Бакыт «Zayac» Эмилжанов (саппорт 4 позиции)

4 июля 2013 года было объявлено, что команда Red Rush объединяется с Natus Vincere и будет выступать во всех чемпионатах по World of Tanks под их названием. С 2013 года команда неоднократно становилась победителем крупнейших международных турниров, включая дважды Гранд Финал WGL (2014, 2016), чемпионата мира среди клубных команд, и заработала более 350 тысяч долларов призовых.

В июне 2017 года команда Natus Vincere закрыла своё подразделение World of Tanks по причине истечения срока контракта.

Состав команды на 2014 год:

- Максим «Inspirer» Мазеин
- Дмитрий «SL1DE» Фришман
- Кирилл «Kirilloid» Пономарев
- Олег «Straik» Романенков
- Дмитрий «LeBwa» Палащенко
- Николай «Ec1ipse» Богданов
- Дмитрий «de1uxe» Репин

Прежний состав на 2017 год

- Максим «Inspirer» Мазеин
- Дмитрий «SL1DE» Фришман
- Кирилл «Kirilloid» Пономарев
- Олег «Straik» Романенков
- Дмитрий «LeBwa» Палащенко
- Анатолий «TheAnatolich» Бараков
- Андрей «Rhino» Лесь

11 апреля 2018 года организация объявила состав по PUBG. В него вошли четыре российских игрока: Вадим «POKAMOLODOY» Ульшин, Иван «Uban» Капустин, Дмитрий «Shade1» Рощин и Святослав «Drainys» Комиссаров.

В июле 2018 NaVi занимают первое место в СНГ-квалификации к PUBG Global Invitational 2018, тем самым заработав себе место на основном турнире. На самом

же PGI2018 состав занял 10 место в режиме TPP и 4 место в режиме FPP. Также состав выиграл квалификации на GLL Season 2, в регионе СНГ, но на самом турнире заняли 7 место.

19 ноября 2018 года был объявлен новый состав команды по PUBG.

В январе 2019 года обновленный состав организации по PUBG добился первого существенного успеха, заняв 1 место в турнире «Unique League Season 2», в ходе которого были сыграны 32 игры в течение 8 игровых дней. Обыграв по общему количеству очков 15 команд-соперников, Na'Vi выиграли 150 тысяч рублей. В марте 2019 года Na'Vi оказались в шаге от повторения предыдущего достижения — на турнире «Unique League Season 3» команда заняла второе место, уступив по итогам 8 игровых дней всего один балл в общем зачете команде Red Diamonds; призовой фонд коллектива составил 100 тысяч рублей.

В апреле 2019 года после неудачного выступления на LAN-турнире PUBG Europe League, который проходил в Берлине (NA'VI по итогам первой фазы турнира заняли 14-е место из 16 команд), руководство организации приняло решение обновить состав команды. Из прежнего состава остался лишь Вадим «POKAMOLODOY» Ульшин, который однако утратил статус капитана команды. Александр «BatulinS» Батулин, Дмитрий «Recrent» Осинцев и Артём «Sadovnik» Данилюк были отправлены в «инактив».

За весь период по результатам команды было заработано призовыми \$19249

Текущий состав:

- Арсений «seh9» Иванычев (капитан)
- Вадим «POKAMOLODOY» Ульшин
- Роман «ADOUZ1E» Зиновьев
- Андрей «Bestoloch» Ионов
- Валерия «Lera_X» Хегай (менеджер)

Карьера

Чтобы стать профессиональным киберспортсменом, нужно для начала выигрывать тех, с кем играешь на любительском уровне. Если ты хорош среди друзей, чувствуешь задатки – можно переходить на другой уровень. Главный задаток – время реакции, которое измеряется на специальном приборе. У хорошо задраченного киберспортсмена – 0,13-0,15 секунды. Если изначально – 0,18-0,2

секунды, это нормальный результат, с него можно продвигаться. Путь киберспортсмена не поход в какую-то секцию, как в других видах спорта. Люди, которые хотят стать профессиональными игроками, садятся и тренируются 10-12 часов в день. Чтобы стать киберспортсменом, нужно быть геймером. Если ты не любишь компьютерные игры, ничего не выйдет. Это нельзя рассматривать как работу.

Россия

У нас больше всего в мире игроков в «Доту», но хороших команд, состоящих только из русских игроков, нет. Можно долго рассуждать, почему так, но я назову одну причину. Чтобы стать хорошим киберспортсменом, нужно тренироваться безумное количество времени. Когда ты играешь во что-то больше 5 часов, тебе надоедает и тебе нужно заставлять себя играть. Русским это дается тяжело.

Даже на Украине с киберспортом все гораздо лучше в плане результатов. Наверное, это связано с менталитетом.

команды

Скандалы случаются постоянно. Несколько лет назад в одной украинско-русской команде по «Доте» играл Ярослав Кузнецов, у него была рыжая девушка. В команду пришел Сергей Брагин и сказал, что продолжит за нее играть, только если Кузнецова там не будет. Ярослав ушел, его рыжая девушка сбежала к Брагину, а их команда проиграла на International – заняла последнее место. Естественно, потом все помирились, а девушка вернулась к Кузнецову. На самом деле, Ярослав объективно никогда играть не умел. Сейчас он работает аналитиком: после турниров разбирает игры. Кто-то это даже смотрит.

Оборудование

Обязательность дорогих девайсов – миф. Можно играть самой обычной мышкой за 500 рублей и быть в топе. Главные показатели мыши – высокий DPI и правильная частота, чтобы курсор плавно ездил по экрану.

Безусловно, если у тебя топовое оборудование, ты сможешь играть лучше. Нормальная механическая клавиатура стоит от 4 тысяч рублей: если на мембранной будет 400-500 нажатий в минуту, то на механической игроки делают 800 нажатий в минуту. Мышь с флагманскими характеристиками стоит 3 тысячи рублей.

Лучшие игроки привозят на турниры свое оборудование. Сейчас они хотят еще и стулья свои привозить – на соревнованиях часто дают какое-то неудобную мебель. Поэтому стул – тоже часть экипировки.

Локации

Раньше в «Доте» все проводилось в мелких учреждениях. В Киеве был компьютерный клуб, в Польше – отель, людей было немного. Единственный турнир, который собирал людей, – тот самый International. Его проводили в оперном театре в Сиэтле. Сейчас этот турнир перенесли на баскетбольный стадион «Ки-Арена».

Год назад в «Доте» появилось очень много денег – это топ-дисциплина по деньгам. Недавно был турнир, который проводили на «Коммерцбанк-Арене» во Франкфурте. 60-тысячник не заполнился, но половина мест была занята.

Система

Valve не спонсирует «Доту» напрямую – деньги дают сами люди, посетители турниров. Человек покупает билет, а часть денег с продажи попадает в призовой фонд. При этом зрителю достается не только проходка на турнир, но и внутриигровые шмотки. Билет стоит всего 10 долларов.

Counter-Strike

Турниры по «Контре» проводятся до четырех раз в год, на каждом призовой фонд – 250 тысяч долларов. Плюс еще много мелких соревнований. В Counter-Strike люди зарабатывают на трансляциях – часто это даже основной заработок. Была история про польского игрока с ником Паша Бицепс. Он стримил 3 месяца подряд, потом смотрит, а ему какой-то парень из Эмиратов скинул сначала 10 тысяч долларов, через 10 минут еще 10 тысяч, а потом 5 тысяч долларов. И вот так ему пришли 25 тысяч за полчаса. У него были финансовые проблемы, он даже расплакался от счастья во время стрима.

Зарплаты

Здесь все зависит от дисциплины. В «Лиге легенд» хороший корейский киберспортсмен зарабатывает 7-8 тысяч долларов в месяц. Европейский – 2-3 тысячи долларов. Но не потому, что в Европе меньше платят, а потому, что здесь мало топовых команд. В США – около 5 тысяч долларов. В России – 1,5 тысячи долларов

Суть киберспорта в том, что твоя зарплата – только часть заработка. Во-первых, ты можешь стримить и зарабатывать гораздо больше. Во-вторых, ты можешь выигрывать турниры: если в футболе призовые игрокам не идут, то тут все иначе. От 50 до 100 процентов призового фонда уходит игрокам.

Завершение карьеры

Средний возраст киберспортсмена – 22-23 года. Обычно карьера дотера завершается в 25-26 лет – это тот возраст, когда время реакции ухудшается и тебя обыгрывает молодое поколение: например, сейчас пакистанский парень в 16 лет попал в очень сильную американскую команду EG.

Там, где от реакции ничего не зависит, можно поиграть на топ-уровне и в 30-35 лет.

Потом у игроков два варианта – стать либо комментаторами, либо стримерами. Как правило, выбирают второе. У тебя изначально есть аудитория, ты получаешь с нее деньги: с донатов, рекламы и подписок на сервисах трансляций. Для большинства киберспортсменов стримерство оказывается даже более выгодным, чем участие в турнирах: если занимаешь не первые места, много денег тебе не достанется.

Еще можно стать тренером, но их очень мало. Из 16 топовых команд только в четырех есть тренеры. Не считая китайцев, у которых роль тренера сводится к фразе: «Вставай от компьютера, тебе нужно зарядку делать». Тренеру совершенно не нужно быть хорошим игроком в плане реакции: он просто подсказывает основным спортсменам. Правда, почти на всех крупных турнирах это запрещено.

2.2. Организационная структура Natus Vincere и спонсоры.

ZEROGRAVITY Александр Кохановский

ОСНОВАТЕЛЬ

ппцук

MESS Александр Харченко

РУКОВОДИТЕЛЬ МЕДИА ОТДЕЛА

HARISPILTON Евгений Золотарев

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

CAFFI горь Сидоренко

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ DOTA 2

Дмитрий Кудинов

ДИРЕКТОР ПО МАРКЕТИНГУ

N1GHTEND Ярослав Клочко

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ PALADINS

UGINE вгений Ерофеев

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ CS:GO

ACID BURN Максим Осипов

МЕНЕДЖЕР ПО РАБОТЕ С ПАРТНЕРАМИ

LERA_X Валерия Хегай

МЕНЕДЖЕР КОМАНДЫ PUBG

KANE Михаил Благин

ТРЕНЕР КОМАНДЫ CS:GO

ROXY_R Ксения Бежанова

МЕНЕДЖЕР ПО РАБОТЕ С ПАРТНЕРАМИ

Рис.3. Основной штафф

<https://navi.gg/navi/staff/>

ТИТУЛЬНЫЙ ПАРТНЕР  GG.BET

GG.BET – самая простая и удобная платформа для всех видов геймерских ставок, которые ты найдешь в сети. Здесь можно нормально преуспеть, если ты, конечно, шарить в играх. Приятный интерфейс, выгодные коэффициенты и удобная

платежная система – вот что отличает эту платформу от конкурентов. Ищешь простой способ зарабатывать на киберспорте?! Тогда быстрее заходи и регистрируйся на GG.BET.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР MONSTER

Теперь ты знаешь, почему игрокам NAVI так нравится Monster Energy. Просто сделай глоток, и ты сразу все поймешь. Банка Monster вдвое мощнее, чем обычный энергетик. И именно по этой причине Monster называют самым злым энергетическим напитком на планете! И хотя он мощно ударяет, вкус у него мягкий и приятный. Тебе понравится.

HYPERX

Спортсмены всегда с большой ответственностью подходят к выбору экипировки, что уж говорить о профессиональных геймерах: у нас всё должно работать на победу! Поэтому, мы выбираем девайсы HyperX: гарнитуры, клавиатуры, модули памяти, накопители, а с недавнего времени и геймерские мышки с ковриками.

OMEN BY HP

«Быстрее, мощнее, агрессивнее!». Именно так бы звучал олимпийский девиз, если бы его придумали ребята из OMEN – игровой бренд, который занимается разработкой техники для геймеров. Игровые устройства OMEN by HP, прежде всего, для тех, кто не готов довольствоваться малым: если настольные ПК – то самые современные, если игровые ноутбуки – то самые производительные!

DXRACER

Усаживайся поудобнее, играй – и выигрывай. Геймерские кресла DXRacer спроектированы таким образом, чтобы ничего не отвлекало тебя от игры. Ребята из DXRacer знают, что делают. Ведь много лет назад они начинали с производства кресел для гоночных автомобилей. Так что DXRacer – это потрясающий дизайн и комфорт без компромиссов. Добавь к этому качество высокого класса, и ты поймешь, почему их считают лидерами.

FRAGSTORE

Хочешь быть в стиле NA`VI? Значит, тебе сюда. Ведь Fragstore – новый официальный партнер NA`VI по продаже брендированных вещей. Смело заказывай здесь футболки, худи, наушники, коврики и кепки от любимой команды. Да и не

только это. В общем, заходи на Fragstore и выбирай. Привычное качество и надежная доставка – гарантированы! А совсем скоро у Fragstore появятся потрясающие новинки от NA`VI, так что не забывай сюда заглядывать время от времени.

ЗОНА51

Магазин ЗОНА 51 является местом, где посетители смогут найти наиболее актуальные и интересные предложения рынка компьютерной техники. В основе широчайшего ассортимента положены в первую очередь товары для геймеров и компьютерных энтузиастов. В магазине ЗОНА 51 всемирно известные геймерские бренды представлены наиболее полно. Любой профессиональный геймер или тот, кто только собирается им стать, сможет из широкого ассортимента магазина выбрать соответствующую экипировку.

NEWZOO

Newzoo — ведущая мировая компания, которая занимается маркетинговыми исследованиями рынка игр и тенденциями, которые в нём наблюдаются, финансовой аналитикой, прогнозированием доходов и изучением поведения потребителей, а также предоставляет решения, связанные с моделированием данных, и услуги прогностической аналитики. Стратегическая цель сотрудничества Natus Vincere и Newzoo — сделать правила функционирования киберспортивной индустрии прозрачнее, улучшить понимание игроками рынка текущих трендов и таким образом развивать киберспорт во всем мире.

NVIDIA

Компания NVIDIA – в авангарде сверхпроизводительных вычислений, которые предпочитают самые требовательные юзеры в мире: ученые, дизайнеры, художники и геймеры. Впечатляющие масштабы игрового рынка и постоянная потребность во все более качественной 3D-графике вдохновили NVIDIA на то, чтобы превратить GPU в настоящий «мозг компьютера» – на пересечении виртуальной реальности, сверхпроизводительных вычислений и искусственного интеллекта.

<https://navi.gg/navi/partners/>

Коммерческая составляющая NAVI.

1. Заработок с призовых турниров.

CS:GO | FACEIT Major — London 2018

Сумма призовых \$1 000 000 2 место: 150 000\$

CS:GO | ESL One New York 2018

Сумма призовых \$250 000 5 место: 8 500\$

CS:GO | EPICENTER 2018

Сумма призовых \$295 000 2 место: 75 000\$

CS:GO | BLAST Pro Series — Copenhagen 2018

Сумма призовых \$250 000 1 место: 125 000\$

CS:GO | ESL Pro League Season 8 — Финалы

Сумма призовых \$750 000 5 место: 32 000\$

CS:GO | BLAST Pro Series — Lisbon 2018

Сумма призовых \$250 000 2 место: 50 000\$

CS:GO | Intel Extreme Masters Season XIII — Katowice Major 2019

Сумма призовых \$1 000 000 3 место: 70 000\$

CS:GO | StarSeries & i-League CS:GO Season 7

Сумма призовых \$500 000 1 место: 250 000\$

CS:GO | BLAST Pro Series Miami 2019

Сумма призовых \$250 000 4 место: 15 000\$

CS:GO | BLAST Pro Series Madrid 2019

Сумма призовых \$ 250 000 4 место: 15 000\$

<https://www.cybersport.ru/base/teams/natus-vincere/navi-cs-go>

Трансферы игроков

Иоанн Сухарев играл еще в 2001 году, когда мониторы были в разы толще современных, а призовые на турнирах редко превышали тысячу долларов. Следующие 8 лет он выступал за разные СНГ-составы, побеждал на небольших турнирах и несколько раз побывал на мейджорах – крупнейших турнирах по Counter-Strike. В конце 2009 года его пригласили в звездный – и первый – состав Na`Vi.

Тогда, возможно, главная киберспортивная организация в истории СНГ только создавалась. Ее поддерживал всего один человек – казахстанский меценат Мурат Жумашевич под ником «Арбалет», и многие вопросы (например, набор состава) решали сами игроки. В итоге получилась команда мечты из лучших игроков Украины, выигравшая четыре мейджора подряд. За 8 лет это достижение так и не удалось никому повторить.

Эти победы были бы невозможны без шикарной игры Эдварда; его запомнили за агрессивную, но в то же время очень выверенную игру даже в самых напряженных матчах. И, конечно, он навсегда закрепил за собой звание «короля пистолетов». Можно найти кучу примеров его неземной стрельбы, но самый популярный – вот этот. 5 хэдшотов за 4 секунды – комментаторы улетели вместе со зрителями.

Новый игрок Na`Vi – 20-летний капитан

«Boomb14» (читается как «Бумыч»), который лишь два года назад начал профессиональную карьеру. На первом мейджоре его команда вошла в топ-8, хотя изначально ее никто не ожидал увидеть даже в числе 24 лучших. Тогда в четвертьфинале его состав разгромно проиграл Na`Vi.

Что самое интересное – уже в 19 лет Бумыч стал полноценным капитаном команды. Его часто хвалили за лидерские качества, выделяя хорошие тактики и отличное поддержание атмосферы. Судя по всему, в Na`Vi он тоже скоро будет капитаном, поскольку текущий лидер команды Даниил «Zeus» Тесленко (скоро ему исполнится 32 года) планирует завершить карьеру игрока до конца года. Сейчас его задача – передать Бумычу максимум знаний и опыта.

А сколько стоил трансфер?

Официальных цифр нет, но владелец Winstrike Ярослав Комков называет Бумыча самым дорогим российским киберспортсменом в истории. По всей видимости, речь идет о нескольких сотнях тысяч долларов. Такой же порядок и у годовой зарплаты топ-игроков.

Важно понимать экономику CS:GO: здесь доход игрока гораздо больше зависит от зарплаты, чем от призовых, поэтому и сумма трансфера в CS всегда будет выше, чем в Доте, если речь о равнозначных игроках. Например, в CS:GO всего 5 игроков (все – датчане из Astralis) за карьеру выиграли больше миллиона долларов призовых, а в Доте таких больше 50.

Генеральный менеджер одной из ведущих киберспортивных организаций в России Virtus.pro Роман Дворянкин в одном из интервью рассказал, что игроки его команды по Dota 2 получают в среднем 10 тысяч долларов в месяц. У топовых команд по CS:GO эту цифру можно увеличивать примерно в полтора раза, поскольку доход от призовых там действительно значительно меньше. К примеру, в 2018 году самый большой призовой фонд на турнире по CS:GO был равен 1,5 миллион долларов, в то время как в Dota 2 призовой главного чемпионата в году The International 2019 превысил 25 миллионов долларов. Из-за этого зарплаты профессиональных игроков в CS:GO могут достигать до 30 тысяч долларов в месяц. Такую цифру называл бывший директор по развитию Epic Esports Events Марк Авербух, когда говорил о зарплатке бразильцев из MIBR.

Что ждать от Na`Vi в ближайшее время?

Важно понимать – Na`Vi не станут в одночасье лучшей командой мира только из-за Бумыча. Очевидно, что трансфер Кирилла – лишь первая часть в перестройке команды. Возможно, составу с Эдвардом стоило дать шанс выступить на мейджоре, но организация решила проводить медленные и точечные изменения в составе. Сколько Зевс пробудет в Na`Vi – точно не известно. За это время ему предстоит научить Бумыча всему, что он знает сам, чтобы оставить после себя лидера, готового вести команду к победам. Как только Даня поймет, что сделал это, то уйдет. Такой подход требует времени, но он гораздо безопаснее, чем резкая замена Зевса и Эдварда в одно время, которая может полностью разрушить Na`Vi. Именно поэтому на время перестройки хочется посоветовать всем фанатам Нави набраться терпения и не ждать от команды чего-то сверхъестественного. СНГ-организация решила действовать на перспективу, за что ее хочется похвалить. Сейчас цель у Na`Vi – не выиграть один-два турнира до конца года, а построить команду с нуля, чтобы ближе к 2020 году начать свою эру.

DeKay: Natus Vincere запросили \$1,2 млн за s1mple и flamie; клуб удерживал бы Симпла при одиночном трансфере

Инсайдер Ярек DeKaу Льюис рассказал, как Natus Vincere вели переговоры о продаже Александра s1mple Костылева и Егора flamie Васильева в состав SK Gaming. Его источники сообщили, что клуб потребовал \$1,2 млн за обоих игроков и пообещал не отпускать Симпла до июля 2018 года, даже если бы за его трансфер выплатили фиксированную неустойку.

По информации Льюиса, сделкой фактически занимались Immortals, поскольку клуб, предположительно, подпишет игроков SK в июле, когда они станут свободными агентами. Организация согласилась отдать \$500 тыс. за Костылева, предложила \$250 тыс. за Васильева и бонус в \$100 тыс. В ответ Natus Vincere запросили \$700 тыс. за flamie — в его контракте не прописана неустойка, — и Immortals отклонили эту сумму.

Несмотря на то что flamie оставался в Natus Vincere, s1mple был готов уйти из команды один. Тогда клуб заявил, что всё равно может заблокировать трансфер. DeKaу рассказал, что NaVi привели ещё один аргумент: им необязательно отдавать Симпла сразу после выплаты неустойки, поскольку сроки не прописаны в его контракте. В украинской организации якобы сказали, что если игрока выкупят в ходе текущих переговоров, то он сможет выступать за новую команду с июля. Immortals попросили Костылева, чтобы он уговорил NaVi отпустить его немедленно, но на следующий день s1mple сказал, что не уйдёт из коллектива.

22 марта журналист Flickshot.fr Гийом neL Канело заявил, что SK Gaming близка к тому, чтобы договориться с NaVi о трансфере Симпла и Флейми. Предполагалось, что они заменят Эпитасио TACO де Мело и Рикардо boltz Прасса. Вечером того же дня TACO официально покинул бразильскую команду, но 23 марта стало известно, что s1mple и flamie останутся в NaVi. NeL отметил, что клубы не сошлись в сумме отступных за киберспортсменов; seh9 утверждал, что сумма выкупа каждого игрока Natus Vincere составляет около миллиона долларов. 30 марта Джейк Stewie2k Йип сменил Cloud9 на SK Gaming, при этом boltz остался в SK.

Трансфер Александра "S1mple" Костылева и уход Даниила Zeus Тесленко стал самым громким в мире CS:GO за лето 2016 года как минимум.

Еще в 17 лет многие окрестили Сашу Костылева чуть ли не самым перспективным игроком на планете. Теперь он официально стал частью основного состава Natus Vincere, заменив Даниила Тесленко. "Zeus" был частью коллектива с момента образования в декабре 2009 года и с того дня ни на секунду не переставал защищать цвета "Рожденных Побеждать".

Однако времена меняются: 28-летний харьковчанин хоть и не был причиной последних неудач Na`Vi (5-8 место ESL One Cologne, 3-4 место на ELEAGUE и 2 место на SL i-League Invitational), но именно на его место был взят "S1mple". Костылев мог бы заменить любого в Natus Vincere, и это все равно было бы усилением. Тяжело переоценить тот уровень индивидуального мастерства, которым обладает киевлянин. Сейчас он находится на шестом месте в списке лучших игроков мира по показателю "отношение убийств к смертям". Костылев успел побывать на 19-и международных LAN-турнирах (из которых три "мейджора") и на шестнадцати из них число убийств превалировало над смертями.

Зима 2014-го года. На шведском "мейджоре" s1mple становится одним из главных открытий, обыгрывая вместе с HellRaisers одного из фаворитов турнира — fnatic. Костылев — лучший по статистике в своей команде (27-18).

Весна 2016-го года. Уже в составе американской команды Liquid Саша едет на свой второй "мейджор", не питая больших иллюзий. В группе он снова обыгрывает fnatic, доходит до полуфинала, где проигрывает обе карты на овертаймах будущим чемпионам, Luminosity. Liquid сыграли на турнире 6 карт, на 4 из них наибольший показатель фрагов — у украинца.

Лето 2016-го. Еще до старта ESL One Cologne официально сообщается о том, что этот "мейджор" — прощальный чемпионат для Саши в составе "жидких". В четвертьфинале Костылев беспощадно расправляется с командой, за которую сам мечтал играть с детства — Natus Vincere. На третьей решающей карте он настрелял 28 фрагов (при 13 смертях): это больше, чем у двух любых навишников вместе взятых. В полуфинале (так, между прочим) s1mple и его американские друзья поиздевались над fnatic, а в финале снова вступили в бой бразильцам, но проиграли.

Стало понятно: s1mple нужен Natus Vincere.

Оставался лишь один вопрос: кого убирать? Явного кандидата на вылет действительно не было, потому что механизм, выстроенный в Na`Vi за более чем год игры этим составом, исправно работал, но не имел необходимой мощности. Без Zeus'а команда потеряла моральный стержень, потеряла человека, на котором держалась дисциплина. Именно этот аспект — единственное "но" в этой замене. Костылев известен своим непростым характером, а в Na`Vi и без него иногда хватает недисциплинированности. Укрощать строптивых будет в первую очередь тренер команды, Сергей "starix" Ищук. И сейчас ему не позавидуешь.

Отныне команда станет намного более гибкой. S1mple — универсал, способный играть на любой позиции с каким угодно оружием. В Liquid он играл вторым снайпером, и эта схема работала лучше всего. Zeus же в Na`Vi выполнял другие обязанности, а потому некая перестройка у нового состава все же будет. Важно правильно использовать сильные стороны Костылева, не связывать ему руки и дать как можно больше свободы, найдя подход к использованию его агрессивности и смелости, да еще и в пользу командным взаимодействиям.

Теперь в руках у Na`Vi лучший игрок постсоветского пространства. Совершив трансфер мечты для обеих сторон, они сделали громкую заявку на мировую доминацию.

<https://www.obozrevatel.com/blogs/45731-transfer-s1mple-v-navi-cto-eto-izmenit.htm>

Список литературы:

<https://novainfo.ru/article/14006>

https://www.eurosport.ru/e-sports/story_sto4815699.shtml

<https://navi.gg/navi/partners/>

https://www.instagram.com/natus_vincere_official/

<https://navi.gg/navi/staff/>

<https://navi.gg/navi/players/>

<https://www.youtube.com/user/zeuscyberschool>

<https://www.youtube.com/watch?v=XIM5hKhondY>

<https://navi.gg/events/tourney/>

<https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B8%D0%B1%D0%B5%D1%80%D1%81%D0%BF%D>

https://ru.wikipedia.org/wiki/Natus_Vincere

<https://www.youtube.com/channel/UC5V-Uv0eUg0Fby0v13luULw>

<https://cybersport.ws/teams/cis/>

<https://www.cybersport.ru/base/teams/natus-vincere/navi-cs-go>