

*Ибрагимов И.Ф., кандидат биологических наук, доцент,  
Казанский государственный энергетический университет,  
Казанский институт, филиал Всероссийского государственного  
университета юстиции РПА Минюста России,  
Казанский государственный медицинский университет,  
Митрошин В.Н., преподаватель,  
Казанский государственный архитектурно-строительный университет,  
Белов А.М., старший преподаватель,  
Хакимов И.Ш., преподаватель,  
Казанский (Приволжский) федеральный университет*

### **Изменения игровой деятельности киберспортивной игры «Dota 2» и ее влияние на карьеру игроков**

**Аннотация:** в статье киберспортивные игры «Dota 2» представлен теоретический анализ карьеры в киберспорте. Видеоигры, особенно киберспортивные, являются одним из новых видов профессиональной деятельности, особенно популярным среди молодежи. Анализ, представленный в этой статье, фокусируется в первую очередь на объективном измерении профессиональной карьеры и использует концептуальные рамки различных дисциплин. Целью исследования является теоретический анализ карьеры в киберспорте. Исходя из цели определены следующие задачи:

- провести анализ карьеры в киберспорте;
- рассмотреть профессиональную карьеру киберспортивных игроков в мире DOTA 2).

В ходе проведения исследования были использованы научные статьи и публикации о проведении подобных мероприятий, а также применялись методы: анализ содержания, наблюдение, моделирование, мета-анализ для получения более надежных выводов. Результаты показывают, что применение конкретных стратегий профессионального развития в киберспорте требует индивидуального выбора моделей и путей, адаптированных к интенсивным социальным и технологическим изменениям. В ходе исследования было сделано следующие выводы: динамично растущий рынок киберспортивных игр и растущий интерес к киберспортивным дисциплинам позволяют предположить, что в будущем карьера в киберспорте станет одной из альтернатив, рассматриваемых все большим числом молодых людей.

**Ключевые слова:** Dota 2, MOBA, Epicenter, Игры будущего, киберспорт, турниры

**Для цитирования:** Ибрагимов И.Ф., Митрошин В.Н., Белов А.М., Хакимов И.Ш. Изменения игровой деятельности киберспортивной игры «Dota 2» и ее влияние на карьеру игроков // Современный ученый. 2024. № 1. С. 149 – 153.

Поступила в редакцию: 10 сентября 2023 г.; Принята в доработанном виде: 11 ноября 2023 г.; Одобрена для публикации: 4 января 2024 г.

#### **Актуальность исследования**

Любая игра, позволяющая соревноваться с другим игроком, может стать киберспортивной, однако лишь немногим из них удалось достичь такого статуса. Трудно определить, каким условиям должна соответствовать игра, чтобы стать популярной профессиональной киберспортивной дисциплиной. Это было достигнуто в случае с Dota 2, которая, по-видимому, является идеальным кандидатом для киберспортивной игры из-за психологических, экономических, технологических и социальных аспектов ее использования. Его впечатляющий успех в области киберспорта интересен не только из-за его технологических решений, игровой механики или построения игрового мира. Эти факторы отличают его от большинства киберспортивных игр.

Однако его влияние на то, что люди думают о карьерном пути профессионального электронного игрока, заслуживает особого внимания. Вопрос карьерного роста профессиональных киберспортсменов детально не анализировался, судя по количественным данным, собранным на киберспортивных сайтах. До сих пор исследователи изучали в основном то, как формируются киберспортивные команды и как ими управляют, или факторы, влияющие на успех команды в MOBA-играх [1].

В Казани в 2024 году пройдет Чемпионат – «Игры будущего-2024». Помимо Казани, на право провести турнир претендовали еще 19 городов. В шорт-лист также попали Санкт-Петербург, Москва, Калуга и федеральная территория «Сириус». Чернышенко выделил Казань как город с го-

товой инфраструктурой, опытом организаторов, а также большим желанием провести турнир. По словам вице-премьера, «Игры будущего» будут смешивать в себе 3 главных направления: спорт, науку и цифровизацию.

«На играх будущего» планируется провести соревнования по 15 дисциплинам, в том числе по CS:GO, Fortnite, Dota 2 и League of Legends, а также гонкам дронов, электромобилей и электродок. Церемонии открытия и закрытия должны пройти на «Татнефть Арене» [8].

#### **Цель и задачи исследования**

Цель исследования: теоретический анализ карьеры в киберспорте.

Задачи исследования:

- провести анализ карьеры в киберспорте;
- рассмотреть профессиональную карьеру киберспортивных игроков в мире DOTA 2).

#### **Методика проведения исследования**

В ходе проведения исследования были использованы научные статьи и публикации о проведении подобных мероприятий, а также применялись методы: анализ содержания, наблюдение, моделирование, мета-анализ для получения более надежных выводов.

#### **Результаты исследования и их обсуждение**

Dota 2 была представлена в 2011 году. В нее играли в качестве бета-тестовой версии до 2013 года, когда Valve выпустила ее официально. Dota 2 – это бесплатная многопользовательская онлайн-видеоигра battle arena (MOBA) – стратегическая игра в реальном времени, в которой две команды из пяти человек соревнуются за захват базы противника, разрушив ее главное здание. За последние семь лет Dota 2 стала одной из самых популярных онлайн-видеоигр. Вместе с другими играми, например, League of Legends, StarCraft, Quake или Counter-Strike, она динамично завоевывала поддержку сообщества своих профессиональных игроков и, следовательно, многомиллионные денежные вознаграждения в крупнейших турнирах. Согласно статистике, подготовленной Steam (дистрибьютором игры), в 2015 году количество одновременных игроков в Dota 2 впервые превысило 1 миллион [3]. Одной из причин растущей популярности Dota 2 среди студентов является ее доступность. Игра бесплатна, и каждый может скачать ее и начать играть. Более того, Dota 2 имеет активное сообщество игроков, где новички могут получить советы и помощь от опытных игроков.

Турниры по Dota 2 также стали значимым событием в мире киберспорта в России. Самый престижный турнир в России – Epicenter – привлекает множество зрителей и участников из разных городов страны. Команды профессиональных игроков соревнуются за крупные призовые фонды и звание

чемпионов. Такие соревнования создают атмосферу соперничества и восторга, привлекают молодых студентов, а также ведут к развитию киберспортивной инфраструктуры в России.

Помимо Epicenter, в России проводятся и другие турниры, и чемпионаты по Dota 2, как международного, так и местного масштаба. Они предлагают студентам возможность проявить свои навыки в игре, соревноваться с сильными командами и получить признание в киберспортивном сообществе.

Растущая популярность игры Dota 2 среди студентов и проведение турниров в России свидетельствуют о том, что киберспорт стал важной и признанной сферой деятельности. Для многих студентов Dota 2 стала не только развлечением, но и возможностью проявить свои навыки, стратегическое мышление и командную работу.

Традиционно концепция профессиональной карьеры предполагает достижение более высоких профессиональных должностей и выполнение все более сложных задач, связанных с более высокой зарплатой. Таким образом, профессиональная карьера рассматривается с точки зрения развития, вертикальной мобильности, а также через возможности организационного и социального продвижения.

Карьера киберспортсмена будет носить процедурный характер, поэтому предметом изучения профессиональной карьеры киберспортсменов должен быть разнообразный профессиональный опыт (киберспортивного характера), приобретаемый с течением времени [4].

В случае карьеры игроков в киберспорт возникнет необходимость в таком анализе их карьеры, который учитывал бы возможность занимать разные должности, выполнять разные роли и функции, даже одновременно, и в разных сочетаниях констелляций. Продолжительность различных функций, в случае игроков в киберспорт, может быть относительно непродолжительной и носить эпизодический характер. Смена должности или амплуа не будет тесно связана с концепцией продвижения по службе, но каждое из них можно рассматривать как достижение профессионального успеха и результат мастерства в исполнении определенной роли. Поэтому представляется крайне важным подчеркнуть динамику профессиональных позиций, занимаемых электронными игроками, которая определяет последовательность ролей и профессиональных функций. Привлечение внимания к субъективному измерению профессионального опыта среди электронных игроков (которое связано с уровнем их стремлений, удовлетворенностью работой и трансформациями самооценки в результате их профессиональной деятельно-

сти) потребовало бы дополнительных, углубленных исследований [1].

В настоящее время почти у каждой профессиональной команды, играющей в Dota 2, есть свой собственный тренер, а управление деятельностью команды берут на себя преданные своему делу менеджеры. Эти роли выбирают люди, которые профессионально играли в Dota 2 в какие-то периоды своей жизни, иногда даже успешно. Изменения в способе проведения турниров, их организации и частоте, с которой они проводятся с 2017 года, позволяют вернуться в киберспорт тем игрокам, которые объявили о завершении карьеры или ранее выступали тренерами или аналитиками. Увеличение количества крупных турниров и, следовательно, призового фонда, за который игроки будут соревноваться в мире Dota 2, побудило многих опытных бывших игроков рассмотреть возможность возвращения к активному киберспорту, а также формирования новых независимых команд.

Игра в видеоигры, особенно киберспортивные, – это новая профессиональная деятельность, особенно связанная с молодежью, хотя эта ситуация может измениться по мере развития индустрии киберспорта. Описывая феномен профессиональной карьеры с точки зрения молодежи, в таких обстоятельствах применение конкретных профессиональных стратегий требует индивидуального выбора путей профессионального развития, адаптированных к быстрым темпам изменений окружающей среды. В случае карьеры игроков в киберспорт, это изменение темпа в значительной степени определяет возможности планирования и продвижения по определенным карьерным путям [3].

Если под профессиональной карьерой понимать последовательность постепенно приобретаемого профессионального опыта и профессиональных должностей, то карьерный курс киберспортсменов должен учитывать три аспекта, к которым отнесены различные должности, занимаемые профессиональным игроком, и функции, выполняемые по отношению к ним в данный момент. Первое измерение описывает процесс профессиональной подготовки. Второе измерение касается роли игроков в профессиональной команде (в случае Dota 2 это: игрок, капитан команды, тренер, менеджер и т.д.), какую позицию они занимают во время игры (в случае Dota 2 2 существует четыре основные позиции: керри, оффлейнер, частичная поддержка, полная поддержка, мидлейнер и какие роли они могут играть при участии в киберспортивных мероприятиях (в случае Dota 2 это: ведущий, комментатор, аналитик и т.д.). Третье измерение касается ситуаций, связанных с решением

игрока прекратить профессиональную игру, оставаясь при этом в игровом мире и выполняя другие роли (связанные с его работой в киберспортивных командах или вовремя киберспортивных мероприятий) [2].

Каждое из описанных измерений предполагает возможность занимать различные должности и выполнять множество функций (в том числе одновременно), объем которых зависит от компетентности профессионального игрока и его профессионального опыта. Подготовка к киберспортивной карьере может начинаться с любительского соревнования между игроками из разных команд или с тренировки, направленной на овладение конкретными игровыми навыками на выбранной позиции в игре (например, на позиции поддержки). Позже можно стать профессиональным киберспортивным игроком, играющим в саппорт (или на другой должности в зависимости от текущих потребностей), который может одновременно быть капитаном команды / тренером / дублером, а также дополнительно может превратиться в участника дискуссии / комментатора вовремя киберспортивных мероприятий. После завершения игровой карьеры можно оставаться активным членом игрового сообщества, став менеджером команды, создав собственную команду, превратившись в тренера/аналитика или выполняя другие функции, связанные с организацией киберспортивных мероприятий. Все эти действия, или большинство из них, связаны с получением денежных призов или получением заработной платы.

Выводы. В этой статье рассматривается киберспортивная карьера с точки зрения процесса и развития. С этой точки зрения профессиональный успех может быть частью описания носителя, однако он не рассматривается как необходимый для продолжения карьеры и может быть определен только в некоторых случаях. Основываясь на представленных данных, можно предположить, что большинство киберспортивных карьер носят спиральный характер (хотя период занятий одним и тем же видом деятельности, вероятно, сократится с нескольких лет до нескольких десятков или около того месяцев).

Динамично растущий рынок киберспортивных игр и растущий интерес к киберспортивным дисциплинам позволяют предположить, что в будущем карьера в киберспорте станет одной из альтернатив, рассматриваемых все большим числом молодых людей. С другой стороны, принимая во внимание популярность видеоигр в других возрастных категориях, следует предположить, что этот вид профессиональной деятельности в будущем может быть распространен и на людей, кото-

рые начинают свою киберспортивную карьеру в более позднем возрасте.

Представленные в статье данные, описывающие объективные аспекты киберспортивной карьеры, требуют дальнейшего, углубленного качественного исследования социальных последствий вовлечения в этот вид профессиональной деятельности. Возможности профессионального занятия

киберспортом появились всего несколько десятков лет назад, и темпы изменения в этой профессиональной области чрезвычайно интенсивны. Похоже, что наблюдение за карьерными тенденциями в киберспорте и их социальными и психологическими последствиями представляет собой идеальную область междисциплинарных исследований хода карьеры в новых профессиях.

### Литература

1. Воскресенская Е.В. Тенденции развития киберспорта (компьютерного спорта) в Российской Федерации // *Colloquium – journal*. 2019. № 12. 4 с.
2. Журавлева Т.А., Извеков Ф.С. Киберспорт как глобальный бизнес тренд // *Достижения вузовской науки 2019: Сборник статей IX Международного научно-исследовательского конкурса: в 2 ч.* 2019. С. 42 – 44.
3. Леонова А.Б., Кузнецова А.С. Структурно-интегративный подход к анализу функциональных состояний: история создания и перспективы развития // *Вестник Московского университета. Серия 14, Психология*. 2019. № 1. С. 13 – 33.
4. Малиновская И.В. Истоки возникновения киберспорта, генезис киберспорта в России // *Транспорт. Экономика. Социальная сфера (Актуальные проблемы и их решения): Сборник статей VI Всероссийской научно-практической конференции*. 2019. С. 238 – 243.
5. Пономарева Ю.Д. и Сизов С.Д. «Киберспорт как форма бизнеса». Текст научной статьи по специальности «СМИ (медиа) и массовые коммуникации» // *Журнал «Экономика и бизнес: теория и практика» Источник: 2021. № 8. С. 15 – 18.*
6. Разуваев П.К., Дорофеев В.В. Мониторинг общественного мнения к явлению киберспорта // *Вестник Калужского университета*. 2020. № 3. С. 81 – 83.
7. Сомова Е.Г. Новые речевые процессы в современных масс-медиа // *Инновационные процессы в информационно-коммуникационной сфере: Сборник материалов Всероссийской научно-практической конференции*. 2021. С. 33 – 37.
8. Казань примет первые киберспортивные «Игры будущего» в 2024 году. Среди дисциплин – Dota 2, CS:GO, LoL, Fortnite и гонки электролодок. URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/1109777751-kazan-primet-pervye-kibersportivnye-igry-budushhego-v-2024-godu.html?ysclid=ln96eyfave787870156> (дата обращения: 02.05.2023)

### References

1. Voskresenskaja E.V. Tendencii razvitija kibersporta (komp'juternogo sporta) v Rossijskoj Federacii. *Colloquium – journal*. 2019. № 12. 4 s.
2. Zhuravleva T.A., Izvekov F.S. Kibersport kak global'nyj biznes trend. *Dostizhenija vuzovskoj nauki 2019: Sbornik statej IX Mezhdunarodnogo nauchno-issledovatel'skogo konkursa: v 2 ch.* 2019. S. 42 – 44.
3. Leonova A.B., Kuznecova A.S. Strukturno-integrativnyj podhod k analizu funkcional'nyh sostojanij: istorija sozdanija i perspektivy razvitija. *Vestnik Moskovskogo universiteta. Serija 14, Psihologija*. 2019. № 1. S. 13 – 33.
4. Malinovskaja I.V. Istoki vzniknovenija kibersporta, genезis kibersporta v Rossii. *Transport. Jekonomika. Social'naja sfera (Aktual'nye problemy i ih reshenija): Sbornik statej VI Vse-rossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii*. 2019. S. 238 – 243.
5. Ponomareva Ju.D. i Sizov S.D. «Kibersport kak forma biznesa». *Tekst nauchnoj stat'i po special'nosti «SMI (media) i massovye kommunikacii»*. *Zhurnal «Jekonomika i biznes: teorija i praktika» Istochnik: 2021. № 8. S. 15 – 18.*
6. Razuvaev P.K., Dorofeev V.V. Monitoring obshhestvennogo mnenija k javleniju kibersporta. *Vestnik Kaluzhskogo universiteta*. 2020. № 3. S. 81 – 83.
7. Somova E.G. Novye rechevye processy v sovremennyh mass-media. *Innovacionnye processy v informacionno-kommunikacionnoj sfere: Sbornik materialov Vserossijskoj nauchno-prakticheskoj konferencii*. 2021. S. 33 – 37.
8. Kazan' primet pervye kibersportivnye «Iгры budushhego» v 2024 godu. Sredi disciplin – Dota 2, CS:GO, LoL, Fortnite i gonki jelektrolodok. URL: <https://cyber.sports.ru/dota2/1109777751-kazan-primet-pervye-kibersportivnye-igry-budushhego-v-2024-godu.html?ysclid=ln96eyfave787870156> (data ob-rashhenija: 02.05.2023)

*Ibragimov I.F., Candidate of Biological Sciences (Ph.D.), Associate Professor,  
Kazan State Power Engineering University,  
Kazan Institute (branch) All-Russian State University of Justice RPA of the Ministry of Justice of Russia,  
Kazan State Medical University,  
Mitroshin V.N., Lecturer,  
Kazan State University of Architecture and Civil Engineering,  
Belov A.M., Senior Lecturer,  
Khakimov I.Sh., Lecturer,  
Kazan (Volga Region) Federal University*

**Dynamics of changes in the gaming activity of the esports  
game "Dota 2" and its impact on the career of players**

**Abstract:** the article esports games "Dota 2" presents a theoretical analysis of a career in esports. Video games, especially esports, are one of the new types of professional activity, especially popular among young people. The analysis presented in this article focuses primarily on the objective measurement of professional career and uses the conceptual framework of various disciplines. The purpose of the study is a theoretical analysis of a career in esports. Based on the goal, the following tasks are defined:

- to analyze a career in esports;
- consider the professional career of esports players in the DOTA 2 world).

In the course of the study, scientific articles and publications on such events were used, as well as methods were used: content analysis, observation, modeling, meta-analysis to obtain more reliable conclusions. The results show that the application of specific professional development strategies in esports requires an individual choice of models and paths adapted to intensive social and technological changes. The following conclusions were made during the study: the dynamically growing market of esports games and the growing interest in esports disciplines suggest that in the future a career in esports will become one of the alternatives considered by an increasing number of young people.

**Keywords:** Dota 2, MOBA, Epicenter, Games of the future, esports, tournaments

**For citation:** Ibragimov I.F., Mitroshin V.N., Belov A.M., Khakimov I.Sh. Dynamics of changes in the gaming activity of the esports game "Dota 2" and its impact on the career of players. *Modern Scientist*. 2024. 1. P. 149 – 153.

Received: September 10, 2023; Revised: November 11, 2023; Accepted: January 4, 2024.