

Мир науки. Педагогика и психология / World of Science. Pedagogy and psychology <https://mir-nauki.com>

2025, Том 13, № 5 / 2025, Vol. 13, Iss. 5 <https://mir-nauki.com/issue-5-2025.html>

URL статьи: <https://mir-nauki.com/PDF/92PDMN525.pdf>

5.8.5. Теория и методика спорта (педагогические науки)

**Ссылка для цитирования этой статьи:**

Жийяр, М. В. Структурные компоненты игровой деятельности в виртуальной соревновательной среде киберспортивной дисциплины (на примере компьютерной игры «Dota 2») / М. В. Жийяр // Мир науки. Педагогика и психология. — 2025. — Т. 13. — № 5. — URL: <https://mir-nauki.com/PDF/92PDMN525.pdf>.

**For citation:**

Gillard M.V. Structural components of gaming activity in a virtual competitive environment of eSports (using the computer game «Dota 2» as an example). *World of Science. Pedagogy and psychology*. 2025;13(5): 92PDMN525. Available at: <https://mir-nauki.com/PDF/92PDMN525.pdf>. (In Russ., abstract in Eng.).

УДК 796.056

**Жийяр Марина Владимировна**

ФГБОУ ВО «Российский университет спорта «ГЦОЛИФК», Москва, Россия

Заведующий кафедрой «Теории и методики гандбола»

Доктор педагогических наук, профессор

E-mail: [doctorsahar2@mail.ru](mailto:doctorsahar2@mail.ru)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8909-5848>

РИНЦ: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=430827](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=430827)

## **Структурные компоненты игровой деятельности в виртуальной соревновательной среде киберспортивной дисциплины (на примере компьютерной игры «Dota 2»)**

**Аннотация.** В данной статье представлена интерпретация соревновательной деятельности в киберспортивной дисциплине «боевая арена» через призму анализа структуры игровой деятельности традиционных видов спорта. В качестве основного примера используется многопользовательская компьютерная игра «Dota 2», позволяющая продемонстрировать характерные для жанра механизмы и тактические особенности. Предложен оригинальный аналитический подход, основанный на выявлении и сравнении базовых игровых техник в виртуальной соревновательной среде со знакомыми спортивному сообществу компонентами традиционных игровых видов спорта.

В рамках исследования проводится комплексный анализ структурных и динамических компонентов компьютерной игры «Dota 2». Детально рассматриваются архитектура матча, включая систему драфта и ролевое распределение игроков, пространственную организацию игрового поля, поэтапное развитие игрового процесса от начальной к финальной стадии, а также механизмы получения и реализации экономического преимущества. Каждый из этих элементов последовательно сопоставляется с аналогичными по функциям компонентами традиционных спортивных дисциплин, таких как баскетбол, футбол, американский футбол и теннис.

Цель работы — выявить соответствие структурных и динамических компонентов компьютерной игры «Dota 2» «классическим» игровым видам спорта с перспективой использования методик спортивной подготовки для киберспортсменов. Для достижения поставленной цели были сформулированы задачи: (1) Определить структурные компоненты соревновательной деятельности в виртуальной соревновательной среде киберспортивной дисциплины (на примере компьютерной игры «Dota 2»). (2) Выявить фазовую структуру гейма

в компьютерной игре «Dota 2». (3) Определить как традиционные спортивные концепции, такие как тактическое построение, распределение ролей, управление темпом игры и ресурсное превосходство — находят свое воплощение в виртуальной соревновательной среде.

Такой многоаспектный анализ позволяет не только преодолеть терминологические и концептуальные барьеры в понимании киберспорта, но и выявить его стратегическую сложность и соревновательную ценность, что способствует более глубокому осмыслению данного феномена в контексте современной спортивной парадигмы.

**Ключевые слова:** компьютерный спорт; соревновательная деятельность; «боевая арена»; «Dota 2»; игровая механика; драфт; игровая роль

## Введение

Развитие современных технологий и массовый переход общества в цифровой формат предопределили рост интереса к мероприятиям, реализуемым внутри Интернет-пространства. Так, новым направлением для спортивной реализации и проведения досуга, стал компьютерный спорт. Возникнув как камерное и локальное увлечение он продемонстрировал стремительное развитие и, на сегодняшний день, является одним из наиболее популярных увлечений среди молодежи [1].

Несмотря на широкое распространение киберспортивных соревнований в мире они остаются недостаточно доступны в понимании и принятии специалистами «традиционных игровых видов спорта», что обуславливает потребность в объяснении процессов, происходящих внутри данной сферы. Наиболее оптимально, с точки зрения автора, рассматривать компьютерный спорт на примере известной и привычной спортивной деятельности, которой является традиционный спорт [2].

В ряде существующих научных работ, проводящих аналогии с традиционными видами спорта, для сопоставления выбирается конкретный вид спорта, который соотносится с киберспортивной игрой, что вынуждает исследователей при сравнении ограничивать себя определенными рамками [3–5]. В настоящей статье предлагается рассматривать киберспорт через иную призму, базируясь, в первую очередь, на игровых механиках, предлагаемых конкретной киберспортивной игрой, и соотнесении их с компонентами традиционных видов спорта. Предполагается, что подобный подход может поспособствовать специалистам из спортивных областей и другим ученым сформировать наиболее точное понимание о киберспорте и его особенностях.

При изложении исследовательской позиции следует уточнить понятие «игровая механика», которое является системообразующим для любой компьютерной игры. Под игровой механикой принято понимать систему правил и методов, определяющих возможности игрока по взаимодействию с виртуальной средой и его способность влиять на ее состояние [6]. Перенос сущность понятия на традиционный спорт, можно в качестве примера игровой механики в футболе считать возможность навесного паса при передаче мяча, в баскетболе — допустимость броска сверху. Выражаясь иначе, без игровой механики удара по воротам, футбольные матчи выглядели бы по-другому.

## Общая характеристика дисциплин компьютерного спорта

Компьютерный спорт включает в себя семь дисциплин, основанных на жанровом разнообразии компьютерных игр. В перечень основных дисциплин, согласно регламентам Федерации компьютерного спорта России, входят: «боевая арена», «тактический трехмерный

бой», «соревновательные головоломки», «технический симулятор», «спортивный симулятор», «стратегия в реальном времени» и «файтинги». Каждая киберспортивная игра обладает уникальными игровыми механиками, которые и относят ее к конкретной дисциплине компьютерного спорта.

В рамках данной статьи предлагается разбор одной из дисциплин — «боевая арена», виды соревновательных программ которой имеют один из наибольших откликов у киберспортивной аудитории, а пиковые просмотры на трансляциях могут достигать 2,7 миллионов человек, что для такого молодого явления, как компьютерный спорт достаточно высокий результат.

«Боевая арена» представляет собой многопользовательскую дисциплину компьютерного спорта, в которой две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида с целью уничтожения главного здания команды соперника. Каждый игрок управляет одним объектом управления из определенного списка доступных героев, отличающихся характеристиками и способностями. В течение матча объекты управления могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

Данная дисциплина включает в себя ряд киберспортивных игр, наиболее популярными из которых являются «Dota 2», «League of Legends», «Mobile Legends: Bang Bang», «Arena of Valor» и «Honor of Kings». Каждая из представленных компьютерных игр, помимо фундаментальных для дисциплины игровых механик, обладает собственными особенностями. Однако, выбор одной из них для дальнейшего анализа не препятствует возможности сопоставления всей дисциплины с традиционными видами спорта. В качестве киберспортивной игры, на примере которой будет производиться разбор основных игровых механик, предлагается «Dota 2» — как наиболее актуальный проект для аудитории киберспорта в Европейских странах и на постсоветском пространстве [7].

### Структура соревновательной деятельности в «Dota 2»

Основной формат соревнований в компьютерной игре «Dota 2» представлен соперничеством двух команд, состоящих из пяти киберспортсменов. За каждым из членов команды закрепляется уникальная игровая позиция (полная поддержка, частичная поддержка, центральная линия, сложная линия или легкая линия), аналогичная распределению по игровым амплуа в баскетболе. Так, например, Косьмина Е.А., Каведуке Н.Д. и Косьмин И.В. предлагают следующее ролевое отождествление [4]:

1. Игрок полной поддержки в «Dota 2» — позиция разыгрывающего в баскетболе. В задачи данного амплуа авторы включают «создание условий и ситуаций для максимальной реализации игроков команды, использование преимуществ коллектива, страховку и поддержку с тыла, сдерживание атаки противника».

2. В чертах амплуа частичной поддержки прослеживается сходство с легким форвардом — высокая результативность и хорошая маневренность.

3. Атакующего защитника авторы сравнивают с центральной линией, определяя для этой роли такие качества как умение произвести успешную атаку с любой точки игровой площадки и игру на переднем рубеже защиты.

4. Позиция сложной линии сравнивается с центровым, как с наиболее крепким игроком команды, фундаментальными функциями которого являются физическое воздействие на оборону соперника и устойчивая защита на своей половине площадки (большая часть игровых персонажей сложной линии обладают характеристиками, позволяющими им выступать в качестве инициаторов атаки и избегать быстрого выведения из игры).

5. Амплуа тяжелого форварда авторы соотносят с легкой линией, закрепляя за данной ролью обострение игры в нападении и подстраховку игроков первой линии обороны.

Несмотря на возможность сравнения прямых задач и сопоставление игровых амплуа в баскетболе, игровое пространство и стандартная расстановка в «Dota 2» имеет свои особенности. Виртуальная площадка организована таким образом, что соперничество на ранних стадиях игры происходит между разными позициями — сложная линия и частичная поддержка соревнуются с легкой линией и полной поддержкой соперника (рис. 1) [8]. В случае проведения аналогии с баскетболом подобное распределение в соревновательном матче соразмерно с ситуацией, когда центровой опекает тяжелого форварда, а легкий форвард — разыгрывающего, всего лишь возможная практика, но не стандартная. В итоге складываются обстоятельства, когда исключительно игрок центральной линии противостоит схожему по амплуа сопернику.

Углубление в ролевую расстановку и специфику игрового процесса в «Dota 2» только подтверждает, что объяснять киберспортивные игры поверхностно через традиционные виды спорта возможно, но прямое сравнение из-за ряда особенностей было бы неверным.

Для поиска схожих компонентов в «Dota 2» и традиционном спорте следует рассмотреть весь ход соревнования между двумя коллективами на примере последовательного игрового процесса.



*Рисунок 1. Позиционирование ролей в киберспортивной компьютерной игре «Dota 2» (составлено автором)*

Киберспортивный матч, аналогично соревнованиям по теннису, проводится в несколько игр, во время которых выявляется победитель. В теннисе игроки в рамках матча разыгрывают «сет», включающий в себя «геймы» — конкретные розыгрыши очков. В зависимости от формата проведения, победитель в теннисном матче может выявляться по итогам трех («лучший из трех», до двух побед) или пяти сетов («лучший из пяти», до трех побед).

В киберспорте подобием теннисного сета является «гейм». Гейм в киберспорте — составная часть матча, обусловленная присутствием соревнующихся сторон в игровом процессе и ограниченная временем, счетом или возможностью выявления победителя по другим признакам. В силу наличия схожего понятия в теннисе возможно замешательство в восприятии терминологии и ее смысла, однако, для упрощения понимания следует отождествлять теннисный сет напрямую с киберспортивным геймом.

Перед началом каждого гейма в «Dota 2» происходит стадия драфта — поочередный выбор и запрет определенных персонажей, доступных для игры [9]. Система драфта активно используется в североамериканских лигах командных видов спорта (NBA, NHL, NFL, MLB, MLS) и представляет собой процедуру выбора профессиональными командами игроков из любительских и студенческих лиг с получением эксклюзивных прав на распоряжение его контрактом [10; 11].

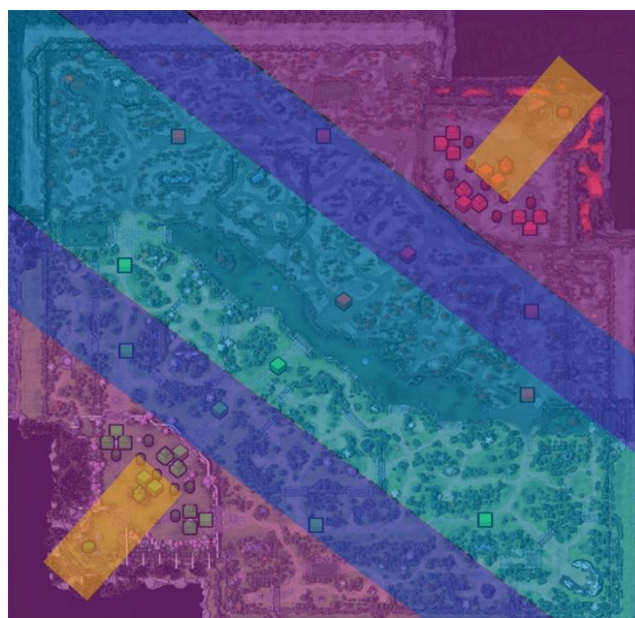
Во время драфта, в силу различий в особенностях игровых персонажей (число которых может достигать 100 и больше), киберспортивные коллективы фактически выстраивают стратегию на игру (ускоренный темп, игра от защиты, акцент на звездного игрока с предоставлением ему пространства для индивидуальной результативной игры и т. д.).<sup>1</sup> Сравнивая компьютерный спорт с традиционным, драфтовую систему целесообразно соотносить с выбором тактических построений и планом на игру, например, расстановка игроков в футболе или стратегия «сморлл-болл» в баскетболе.

Первая линия (Т1)

Вторая линия (Т2)

Третья линия (Т3)

Четвертая линия  
(Т4)



*Рисунок 2. Рубежи обороны в киберспортивной компьютерной игре «Dota 2» (составлено автором)*

<sup>1</sup> Постройки в Dota 2 // Dota2.ru. — URL: <https://dota2.ru/mechanics/view/59-postrojki-v-dota-2/> (дата обращения: 01.09.2025).

Правила вида спорта «компьютерный спорт»: утв. приказом Минспорта России от 22.01.2020 № 22 (ред. от 01.12.2023).

Уже на стадии драфта присутствует элемент соревнования, так как противоположная команда имеет возможность анализировать комбинацию персонажей и влиять на игровую стратегию противника посредством запрета конкретных героев.<sup>2</sup>

Основная задача каждой команды в рамках одного киберспортивного гейма в дисциплине «боевая арена» — уничтожение базы соперника [12].

База команды в «Dota 2» является главным строением, которое возможно сравнить с фигурой короля в шахматной партии. Как только база уничтожается — гейм заканчивается и одна из команд получает победное очко в матче. Однако, для уничтожения базы командам требуется пройти несколько рубежей обороны, которые определяются конкретными строениями — башнями. Всего таких рубежей четыре (в киберспортивном сленге — T1, T2, T3, T4), и, чтобы достигнуть базы соперника, требуется уничтожить башни на других участках игрового поля (рис. 2).

Уничтожение рубежей обороны и продвижение к базе соперника возможно сравнить с ярдами и нападением в американском футболе: команды поочередно совершают атакующие и защитные стратегические действия для реализации «тачдауна» — разрушения базы оппонента [13].

Игровая площадка в «Dota 2» разделена на две половины — силы света и силы тьмы. На каждой половине площадки, независимо от стороны, есть особенности ландшафта и определенные объекты, но, для сбалансированности соревновательного процесса, половины отзеркалены друг с другом (рис. 2). Центром, разделяющим игровое поле, является река, дробящая пространство на две части.

### Фазовая структура гейма в «Dota 2»

Киберспортивный гейм в «Dota 2» включает три фазы: начальная стадия, средняя и поздняя стадии [3].<sup>3</sup>

На начальной стадии происходит игра на трех направлениях (центральная, легкая и сложная линия), где игроки каждой из команд пытаются наработать преимущество для своей команды и переиграть оппонента в рамках своей линии. От победы звена игроков на боковых линиях или игрока на центральной линии на этапе начальной стадии зависит ход дальнейшего противостояния. Каждые 30 секунд гейма на трех линиях появляются неигровые персонажи, именуемые в «Dota 2» как «крипы». За уничтожение «крипов» и выведение из игры героев противоположной команды игроки зарабатывают внутриигровую валюту (золото) и опыт для собственного персонажа. На заработанное золото можно покупать предметы для усиления персонажа, а с помощью опыта открывать для него уникальные способности (как если бы, например, во время футбольного матча игрок начинал применять новые варианты дриблинга или техники ударов по мячу) [3; 14].

Процесс добычи внутриигровой валюты в пределах одного гейма называется «фарм».<sup>4</sup> «Фарм» является неотъемлемой частью соревновательной деятельности в «Dota 2», так как на нем строятся многие командные стратегии и этапы игры: если у команды недостаточно ресурсов, то она может избегать прямой конфронтации с соперником, подбирая опции для

<sup>2</sup> Правила вида спорта «теннис»: утв. приказом Минспорта России от 28.12.2023 № 1110 // Офиц. интернет-портал правовой информации. — URL: <http://www.pravo.gov.ru> (дата обращения: 20.03.2025).

<sup>3</sup> Постройки в Dota 2 // Dota2.ru. — URL: <https://dota2.ru/mechanics/view/59-postrojki-v-dota-2/> (дата обращения: 01.09.2025).

<sup>4</sup> Buyback // Cyberscore Live: Глоссарий. — URL: <https://cyberscore.live/glossary/buyback/> (дата обращения: 22.08.2025).

получения преимущества или создания сбалансированности между коллективами. Игровое пространство в «боевой арене» способствует вариативности для «фарма» и обеспечения преимущества, предлагая многочисленные объекты, при взаимодействии с которыми игрок получает внутриигровую валюту или предметы.<sup>3</sup>

Таким образом, чем больше «крипов» и героев оппонента уничтожается, тем сильнее будет персонаж игрока, что позволит на других стадиях игры усиливать давление и диктовать сопернику ход игры. Во время начальной стадии игроки на каждой из линий присматриваются друг к другу и ищут опции для реализации индивидуальных тактических действий, стараясь «поймать оппонента на ошибке» [3]. Игру в пределах одной из линий можно сравнить с первыми раундами в боксе — киберспортсмены размениваются ударами, стараются сохранять ресурсы и «нащупывают» паттерны игры соперника; или с матчами в теннисе — игроки концентрируются на собственной линии, чтобы, в случае успеха на ней, принести победные очки в «общий зачет» глобального противостояния в киберспортивном гейме [15]. Закрепление игроков по позициям не означает, что им необходимо оставаться на своей линии на протяжении всей начальной стадии. В ходе реализации стратегических действий игроки могут перемещаться между всеми направлениями, как, например, происходит сдваивание в баскетболе для ограничения возможностей игрока с мячом.<sup>5</sup> Самым простым для понимания критерием успешности противостояния на одной из линий в ранней (начальной) стадии будет являться уничтожение первого рубежа обороны соперника и сохранение собственной башни.<sup>3</sup>

На средней стадии игра команд трансформируется и становится по содержанию более похожей на традиционные спортивные игры: увеличивается число командных взаимодействий, при которых реализуется стратегический и тактический потенциал — обе стороны противостояния разыгрывают комбинации и стремятся обострить игру. При этом каждый игрок продолжает заниматься процессом «фарма» для того, чтобы совершенствовать своего персонажа и менять экономическое преимущество [3].

Экономическое преимущество в «Dota 2» является важным компонентом игры, так как отражает актуальную ситуацию в рамках одного киберспортивного гейма. Изменение экономического преимущества можно соотнести с изменением игрового преимущества в футболе и баскетболе: «прессинг» в футболе — перевес во внутриигровой валюте, который позволяет создавать опасные моменты; футбольная тактика «автобус» или контроль времени на атаку в баскетболе (использование всего времени на владение мячом) — защита команды вблизи своей базы с попытками поиска ошибок от соперника и изучения возможностей для контратаки; замедление темпа игры в спортивных играх — подавляющее большинство времени в киберспортивном матче, когда экономическое преимущество переходит от одной команды к другой [8; 16; 17].

Фактически, экономическое преимущество в «Dota 2» можно сравнить с показателями владения мячом или шайбой: чем выше процент владения у одной из команд, тем больше шансов на забитый гол. Однако, меньшее время владения у противоположной команды не означает абсолютную потерю возможностей для победы — несколько успешных контратак могут переломить ход встречи, что хорошо видно на примере игры сильнейших женских сборных команд на чемпионатах мира и Европы. Важно отметить, что уровень персонажа и количество предметов, которыми персонаж игрока может владеть, ограничено. В связи с этим на средней стадии происходит «укомплектация» персонажа предметами, необходимыми для реализации командных тактических действий на игровой площадке, что делает данную стадию сбалансированной — команды иницируют атакующие действия, параллельно продолжая «фарм».

<sup>5</sup> 20Dota 2 Statistics // Esports Charts. — URL: <https://escharts.com/ru/games/dota2> (дата обращения: 20.08.2025).

Когда большая часть персонажей в гейме обладает рядом необходимых для розыгрыша комбинаций предметов, а их уровень близится к предельному — начинается фаза поздней игры. Поздняя игра характеризуется интенсивностью командных столкновений и попытками уничтожения базы соперника. Если гейм доходит до поздней стадии, то, скорее всего, первые два-три рубежа обороны у обеих команд уже пройдены. Аналогией для поздней стадии будут выступать последние минуты матча в традиционных спортивных играх — этап, когда команды стараются форсировать события при отставании в счете или разыгрывать выверенные комбинации в случае равенства [3].

Благодаря опции вывода персонажа из игры на определенное время (на поздней стадии около полутора минут), при совершении индивидуальных или командных ошибок возможна игра в меньшинстве, что может стать решающим фактором для победы в гейме. Ввиду подобных особенностей соревнования в «Dota 2», экономическое преимущество на поздней стадии становится не таким важным, как наличие особой игровой механики — «байбека» у каждого игрока. «Байбек» позволяет игроку преждевременно ввести своего персонажа в игру, потратив часть экономического преимущества команды (если оно есть, то уменьшится, а если его нет, то преимущество противоположной команды увеличится). Решение об использовании «байбека» создает для команды определенные риски, особенно, если в игру с помощью него возвращается вся команда — данные риски могут как оправдать себя, так и ускорить поражение в случае, если время, сокращенное «байбеком», использовано нерационально. Аналогичная тактика применяется и в классических спортивных играх, когда команда гандболистов имеет возможность устранить численное меньшинство атакующих или создать численное преимущество в важные минуты матча. При этом возрастает цена ошибки внутри розыгрыша, что может только увеличить разрыв в счете и привести к окончательному поражению.

### Заключение

Помимо проанализированных компонентов в киберспортивной компьютерной игре «Dota 2», на примере которой рассматривалась дисциплина компьютерного спорта «боевая арена», в проектах данного жанра присутствуют и другие, более углубленные и неподдающиеся прямому сравнению игровые механики, осваивать которые возможно исключительно при их детальном разборе и погружении в киберспортивную сферу. Сопоставление аналогичных черт в компьютерном и традиционном спорте зависит от интерпретации исследователя и его спортивной специализации — найти классические признаки вида спорта «Dota 2» можно и в других спортивных дисциплинах, например, в керлинге (свиперы, аналогично игрокам полной и частичной поддержки, не делают решающих бросков, но, при этом, способствуют достижению результата).

Киберспорт — современное и быстроразвивающееся направление спортивной деятельности, особенно в условиях цифровизации общества. Таким образом не столько важно, через призму какого вида спорта рассматривать данное явление. Наиболее важно для подготовки спортсменов в киберспорте — определить структуру и содержание соревновательной деятельности, что позволит определить структуру и содержание процесса подготовки на разных этапах становления спортивного мастерства.

### ЛИТЕРАТУРА

1. Визгалов, А.Е. Сравнение игрового сленга Dota2 и The Elder Scrolls Online / А.Е. Визгалов, Е.Г. Казаков // \*Перспектив Свободный — 2023\*: материалы Междунар. конф. студентов, аспирантов и молодых ученых, Красноярск, 24–29 апр. 2023 года. — Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2023. — С. 76–78.

2. Галяутдинов, М.И. Анализ высокого прессинга в современном футболе / М.И. Галяутдинов, И.Р. Фаткуллов, А.М. Ситдииков, А.А. Карпович // Ученые записки университета Лесгафта. — 2023. — № 8(222). — URL: <https://cyberlenink.a.ru/article/n/analiz-vysokogo-pressinga-v-sovremennom-futbole> (дата обращения: 01.09.2025).
3. Ефимов, Е.А. Как игры влияют на интеллектуальные способности / Е.А. Ефимов // Проспект Свободный — 2023: материалы II Междунар. науч.-практ. конф. школьников и студентов, Абакан, 6–8 апр. 2023 года / науч. ред. М.В. Хортова. — Абакан: Изд-во ХГУ имени Н.Ф. Катанова, 2023. — С. 196–197.
4. Жигарев, И.М. Анализ и прогнозирование исхода киберспортивной встречи по дисциплине Dota 2 на базе многофакторной регрессии на примере команды Virtus Pro / И.М. Жигарев // Бюллетень науки и практики. — 2019. — № 10. — 6 с.
5. Колесников, Е.В. Развитие тактического мышления в боксе / Е.В. Колесников, К.Р. Желтотрубова, А.С. Лукин // Проблемы науки. — 2020. — № 11(59). — URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/razvitiie-takticheskogo-myshleniya-v-bokse> (дата обращения: 01.09.2025).
6. Космина, Е.А. Dota 2 с точки зрения шахматной теории / Е.А. Космина, Н.Д. Каведуке, И.Н. Соколов, О.Н. Гураль // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. — 2024. — № 7. — С. 86–96.
7. Космина, Е.А. Сопоставление игровых амплуа в баскетболе и «Dota 2» / Е.А. Космина, Н.Д. Каведуке, И.В. Космин // Известия Тульского государственного университета. Физическая культура. Спорт. — 2022. — № 2. — С. 82–91.
8. Кружилин, С.Д. Процесс общения в киберспортивных играх / С.Д. Кружилин // Моя профессиональная карьера. — 2020. — Т. 3, № 8. — С. 81–84.
9. Крылов, В.С. Интуитивное и точное определение игровой механики / В.С. Крылов, Э.А. Бекирова, Д.В. Крылов // Информационно-компьютерные технологии в экономике, образовании и социальной сфере. — 2019. — № 2(24). — С. 15–28.
10. Кузнецов, Д.В. Командное взаимодействие в игре Dota 2 / Д.В. Кузнецов, И.Н. Третьяк, М.Н. Власов // Научный взгляд в будущее. — 2020. — Т. 2, № 19. — С. 114–118.
11. Маликов, А.Ю. Сопоставление игровых амплуа в мини-футболе и "DOTA 2" / А.Ю. Маликов, Е.А. Шлячков // Массовая физическая культура: проблемы и пути решения: сб. Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием, Санкт-Петербург, 20–22 нояб. 2023 года. — Санкт-Петербург: НГУ имени П.Ф. Лесгафта, 2023. — С. 166–171.
12. Рыженко, В.А. Оценка эффективности защитных действий при атакующей комбинации risk-and-roll в баскетболе / В.А. Рыженко, Я.В. Гуреев, И.В. Киселева, М.А. Семенова, А.В. Тарасов // Педагогический журнал. — 2024. — Т. 14, № 1А. — С. 239–248.
13. Степаненко, В.Д. Популярность и факторы успеха игры Dota 2 в регионе СНГ: социокультурный и киберспортивный анализ / В.Д. Степаненко // Вестник науки. — 2025. — Т. 3, № 6(87). — С. 1574–1578.
14. Тимченко, Т.И. Сравнительный анализ европейского и американского футбола: стили, стратегии, традиции / Т.И. Тимченко // Universum: общественные науки. — 2024. — № 2(105). — С. 16–22.

15. Demediuk, S. Role Identification for Accurate Analysis in Dota 2 / S. Demediuk, P. York, A. Drachen, J.A. Walker, F. Block // Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment. — 2019. — Vol. 15, No. 1. — P. 130–138.
16. Johnston, K. To draft or not to draft? A systematic review of North American sports' entry draft / K. Johnston, L. Farah, H. Ghuman, J. Baker // Scandinavian Journal of Medicine & Science in Sports. — 2022. — Vol. 32, No. 1. — P. 4–17.
17. Liu, S. BP Coach: Exploring Hero Drafting in Professional MOBA Tournaments via Visual Analytics / Liu, S., Ma, R., Zhao, C., Li, Z., Xiao, J., Li, Q. // Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. — 2023. — Vol.8, No 1. — 33 p.

**Gillard Marina Vladimirovna**

Russian University of Sport «GTSOLIFK», Moscow, Russia

E-mail: [doctorsahar2@mail.ru](mailto:doctorsahar2@mail.ru)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8909-5848>

RSCI: [https://elibrary.ru/author\\_profile.asp?id=430827](https://elibrary.ru/author_profile.asp?id=430827)

## **Structural components of gaming activity in a virtual competitive environment of eSports (using the computer game «Dota 2» as an example)**

**Abstract.** This article presents an interpretation of competitive activity in the battle arena esports discipline through the lens of analyzing the structure of gameplay in traditional sports. The multiplayer computer game Dota 2 is used as a primary example, demonstrating the genre's characteristic mechanisms and tactical features. An original analytical approach is proposed, based on identifying and comparing basic gameplay techniques in a virtual competitive environment with components of traditional team sports familiar to the sports community. This study provides a comprehensive analysis of the structural and dynamic components of the Dota 2 computer game. It examines in detail the match architecture, including the draft system and role-based distribution of players, the spatial organization of the playing field, the gradual development of gameplay from the initial to the final stage, and the mechanisms for gaining and realizing an economic advantage. Each of these elements is consistently compared with similarly functional components of traditional sports such as basketball, soccer, American football, and tennis. The aim of this study is to identify the correspondence between the structural and dynamic components of the computer game «Dota 2» and «classical» competitive sports, with the potential to use sports training methods for eSports athletes. To achieve this goal, the following objectives were formulated: (1) To determine the structural components of competitive activity in the virtual competitive environment of an eSports discipline (using the computer game «Dota 2» as an example). (2) To identify the phase structure of a game in the computer game «Dota 2». (3) To determine how traditional sports concepts such as tactical formation, role distribution, game tempo management, and resource superiority are embodied in a virtual competitive environment. This multifaceted analysis not only overcomes terminological and conceptual barriers in understanding eSports but also reveals its strategic complexity and competitive value, thereby contributing to a deeper understanding of this phenomenon within the context of the modern sports paradigm.

**Keywords:** computer sports; battle arena; Dota 2; game mechanics; draft; game role