Сыграем?

Вся наша жизнь — игра. В частности, бизнес — тоже. И экшена в этой игре бывает побольше, чем в самых крутых компьютерных стратегиях или шутерах.

Последние несколько лет банки активно инвестируют в цифровизацию бизнес-процессов, развивая онлайн-формат взаимодействия с клиентами и уделяя большое внимание вопросам кибербезопасности, мобильному банкингу, цифровым платежам. Вместе с этим растет и доля сотрудников в IT-подразделениях. Они не только внедряют цифровые технологии, но и привносят в команду банкиров новые хобби. Одно из таких увлечений — киберспорт.

Финансовые организации, в свою очередь, поддерживают новые интересы сотрудников и дают им возможность проверить свои навыки в конкурентной борьбе. Так, Газпромбанк в 2020-м и 2021 годах проводил внутренний кибертурнир, а в этом году решил вывести его на новый уровень, организовав первый межкорпоративный кибертурнир GPBgame с участием лидеров из сфер IT, Fintech и ритейла: «Газпром нефти», ЛАНИТ, «Лаборатории Касперского», ВТБ, Тинькофф, самого Газпромбанка и других крупных российских компаний. Сто сорок четыре сотрудника, объединенных общей любовью к компьютерным играм, с радостью посоревновались в четырех кибердисциплинах. Подключиться к играм могли геймеры по всей стране — достаточно было выйти в онлайн.

А вот церемония награждения прошла очно, в офисе Газпромбанка, где участники





могли погрузиться в виртуальную реальность, примерив VR-очки, сделать фото с косплеерами компьютерных игр и просто среди единомышленников обсудить свой путь к киберспорту. Гости вечера поделились воспоминаниями о первых компьютерных клубах, любимых играх и консолях, а еще обсудили развитие корпоративного киберспорта. Победители и призеры получили сертификаты на OZON и мерч Газпромбанка. По словам вице-президента — начальника Департамента коммуникаций и маркетинга Газпромбанка Анастасии Смирновой, такое мероприятие — не только способ помочь сотрудникам наладить work-life balance, но и возможность обменяться опытом с талантливыми специалистами из других компаний.

В Dota 2 победила команда RTD из IT-компании ЛАНИТ. Ее капитан, младший консультант НОРБИТ (группа компаний ЛАНИТ) **Никита Голубев** рассказал, что киберспортом увлекся еще в школе, изредка ходил в компьютерные клубы, чтобы поиграть в Dota. Сейчас часто играет в свободное от работы время, в основном с командой, друзьями и знакомыми, а также постепенно поднимает solo-MMR. За последние два месяца Никита сыграл 50 рейтинговых игр и 15 игр Captain's Mode в качестве тренера со своей командой в рамках подготовки к новому киберспортивному сезону. Он объясняет, как, по его мнению, киберспорт может помочь в работе: «Вся наша жизнь — игра. В частности, бизнес — тоже. И экшена в этой игре бывает побольше, чем в самых крутых компьютерных стратегиях или шутерах. Но киберспорт близок к бизнесу еще и потому, что способен дать возможность продвижения и развития вашей компании».

О том, что киберспорт открывает дополнительные возможности для самореализации, рассуждает и победитель **в одиночной дисциплине FIFA 22,** главный специалист отдела по работе с проблемными активами ВТБ **Александр Карнаухов:** «Киберспорт дал мне возможность познакомиться с коллегами из других регионов, а также реализовать свой творческий потенциал. Чего только стоит победа в финальном матче Спартакиады ЦБ 18 сентября 2021 года, в котором я одолел своего оппонента в игре "капитанов" до золотого гола и принес победу банку ВТБ. Когда тебя поддерживают родные и близкие, товарищи по команде, коллеги по работе, то права на ошибку нет». Он добавил, что и от прошедшего турнира GPBgame остались фантастические эмоции, ведь, кто победит в финале, было непонятно до последней секунды.

Для **Алексея Тимохина,** руководителя разработки Управления реализации бизнес-решений и обеспечения контроля качества внедрений Газпромбанка, это был первый крупный межкорпоративный кибертурнир. До этого он участвовал только в соревнованиях среди сотрудников внутри банка, но, увидев объявление, решил себя попробовать на новом уровне — и сразу победа **в игре Hearthstone**. Он делится мнением, что компьютерные игры помогают после рабочего дня выпустить пар, если выдался «жаркий» день, а межкорпоративные соревнования позволяют расширить круг общения. «Самый главный плюс прошедшего кибертурнира GPBgame — тот драйв, которым мы все зарядились, и адреналин, без которого не обходилась ни одна партия», — добавил он.

По словам организаторов проекта GPBgame, Газпромбанк продолжит развивать киберспортивное направление, проводя как внутренние, так и межкорпоративные соревнования, а также рассчитывает в будущем расширить число участников. «Мы очень рады, что смогли вывести наш кибертурнир на новый — межкорпоративный — уровень. Постарались максимально круто все организовать, сделать достойные подарки победителям и завершить турнир классным офлайн-эвентом, — рассказывает начальник управления внутренних коммуникаций и корпоративной культуры Газпромбанка Яна Белоножкина. — Для нас это важная имиджевая история с точки зрения продвижения бренда работодателя: показать, что Газпромбанк — современная технологичная организация, которая поддерживает киберспорт, и познакомить ребят на церемонии награждения с нашим офисом и молодыми IT-лидерами, большинство из которых выросло из киберспортсменов».