

Политех и Федерация компьютерного спорта России будут сотрудничать

Сегодня, 3 декабря, подписано соглашение о сотрудничестве Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого и Федерации компьютерного спорта России. Стороны определили общие условия и ключевые направления сотрудничества, договорились объединить усилия по организационному и информационному взаимодействию. Подписи под документом поставили ректор СПбПУ академик РАН Андрей РУДСКОЙ и президент Федерации компьютерного спорта России Дмитрий СМИТ.



Хотя киберспорт сейчас быстро развивается (под эгидой Федерации компьютерного спорта проводится чемпионат России, есть у наших игроков и громкие достижения на международной арене), общество до сих пор не воспринимает его всерьез. Об этом шла речь на переговорах перед подписанием. В июне 2021 года во время [встречи с университетской командой киберспортсменов](#) Андрей РУДСКОЙ заверил, что будет всячески поддерживать это движение в Политехе и пообещал создать условия, чтобы компьютерный спорт приобрел в вузе массовый характер. Ректор уверен, что подписание соглашения с Федерацией компьютерного спорта России этому немало поспособствует, ведь киберспорт относится к видам, которые нужно

развивать на общероссийском уровне.



«Мы готовим инженеров, лидеров производств, которые в том числе должны быстро ориентироваться и принять правильные решения. Киберспорт развивает быстрое мышление, умение находить правильные тактические и стратегические решения — и я вижу в нем позитивную составляющую, — заявил Андрей РУДСКОЙ. — Мы не ставим целью только большие победы, для нас важнее вовлечь молодежь, забрать ее с улицы или протестных движений. Важно и то, чтобы, видя нашу продвинутую университетскую команду, талантливые ребята мечтали к нам поступить. Для нас большая честь сотрудничать с Федерацией компьютерного спорта России, и мы готовы расширить направления взаимодействия, обозначенные в этом соглашении».



Пока в планах Политеха и Федерации — объединить усилия по созданию и внедрению в спортивную сферу отрасли компьютерного спорта (киберспорта) передового научно-методического, медико-биологического, антидопингового, материально-технического, информационно-технологического обеспечения; развивать систему подготовки и повышения квалификации специалистов; наработать материал для формирования программ дополнительного профессионального образования; проводить научные исследования в области компьютерного спорта, в том числе участвовать в международных исследовательских программах, проводить совместные мероприятия.



Наша задача — необходимость объединения двух важных составляющих современной жизни — спорта и цифровых технологий. Чтобы молодежь была всесторонне развита, не забывала и про физическую культуру, и про социальное взаимодействие, чтобы ребята уже с раннего возраста учились правильно взаимодействовать и между собой, и с компьютерными технологиями. Мы за то, чтобы проводилось как можно больше мероприятий не только федерального значения, но и регионального — и здесь рассчитываем на взаимную работу с местной федерацией и Политехническим университетом. Но киберспорт — это хороший инструмент еще и международного взаимодействия, то место, где ребята общаются друг с другом максимально искренне и открыто, где зарождаются те самые контакты, появляется нетворкинг, как сейчас принято говорить, — прокомментировал Дмитрий СМИТ. Дмитрий Вячеславович добавил, что для развития киберспорта нужно наладить взаимодействие Минспорта, Минпросвещения, Минцифры и Минобрнауки.

Материал подготовлен Управлением по связям с общественностью СПбПУ

Дата публикации: 2021.12.03

[>>Перейти к новости](#)

>>Перейти ко всем новостям