



ли игру, которая поможет видеть доходы, планировать расходы с учетом интересов разных членов семьи, продумывать финансовые вопросы. Реализуя себя через эту игру, ребята могут понять, как планировать, принимать решения, договариваться».

Подростки, отдыхающие в Международном детском центре «Артек», стали первыми пользователями «Финансового абсолюта». В июне текущего года 265 детей приступили к созданию семейного бюджета в игре и на собственном опыте испытали все сложности принятия экономических решений.

«Мы постарались сделать игру максимально удобной и легкой, чтобы каждый ребенок мог получить свою порцию удовольствия и радости от использования качественного приложения. Важно было учесть все идеи заказчика и игротехников, потому что „Финансовый абсолют“ — это потрясающая командная игра, раскрывающая в детях способности к планированию и решению финансовых вопросов. Это во время учебного года детей будут грузить сложной информацией и домашними заданиями, а в лагере „Артек“ на берегу Черного моря они должны отдыхать и просто приятно проводить время в кругу друзей», — отметил Илья Каштанкин, генеральный директор SimbirSoft.

Главная цель игры — достижение счастья. Прийти к нему можно путем совершения различных финансовых операций, которые должны учитывать интересы всех членов семьи. Чем больше правильных и выгодных опе-

раций совершается пользователем, тем больше очков счастья он получает по завершении каждого хода. Один игровой ход соответствует одному месяцу в мире игры.

Web-приложение игры — это своего рода электронный кошелек, позволяющий детям проводить финансовые операции с использованием электронных денег, то есть без риска потратить реальные деньги. В отличие от обычного электронного кошелька, игровое приложение отражает баланс не одного человека, а бюджет всей семьи. То есть «Финансовый абсолют» — это командная игра. Помимо развития финансовой грамотности и приобретения навыка планирования бюджета дети, играя в нее, учатся договариваться с членами своей группы. Каждый участник игры должен стремиться достичь не только своего личного счастья, но и всей импровизированной семьи. В конце смены лагерь «Янтарный» покинули

45 «семей», применивших на практике уроки экономики от экспертов QIWI и сумевших правильно распорядиться финансами и накоплениями, пока виртуальными.

Кошелек без бумаги

Умение обращаться с безналичными деньгами — важный навык, который необходим во взрослой жизни. Это то, чего пока не хватает взрослым россиянам. Так, по результатам исследования MasterIndex 2017, которое было проведено компанией MasterCard в 2016 году, выяснилось, что лишь 26% российских клиентов банков используют пластиковые карты каждый день. При этом 71% опрошенных сообщили, что не готовы пока отказаться от наличных денег, потому что привыкли к ним, а 52% респондентов заявили, что оплата безналом кажется им более рискованной, так как затрудняет контроль над расходами.

При этом кэш — это вымирающий способ оплаты, конец которого приближают в том числе криптовалюты. Наличные — это дорогое и сомнительное удовольствие. Исследование американского University Tufts показало, что затраты на использование бумажных денег составляют \$200 млрд в год. Не говоря уж о том, что купюры и монеты — переносчик бактерий. Поколение Z, возможно, станет первым, которое совсем откажется от наличных.

Разработчики игры позаботились о том, чтобы подготовить детей к этому будущему. Для более полной имитации реальных финансовых операций SimbirSoft интегрировала в игру картридер для считывания пластиковых карт. Это позволило каждому участнику игры совершать виртуальные покупки, прикладывая банковскую карту к терминалу, в точности как это делают взрослые.

С технической точки зрения web-приложение «Финансовый абсолют» — довольно сложный продукт. Оно состоит из двух частей: для администраторов (организаторов) и непосредственно для игроков. Разработчики позаботились о том, чтобы сделать интерфейс адаптивным и кросс-платформенным, то есть приложение может работать в разных браузерах и на различных устройствах (телефонах, планшетах, ноутбуках, десктопах).

Понадобилось время на то, чтобы разработать алгоритмы сложных игровых ходов. Аналитики SimbirSoft, воплощая идеи заказчика и игротехников, выстраивали длительные операции просчета возможных действий (processing) с периодическим включением или отключением некоторых опций. Необходимо было учесть каждую деталь, ведь основные пользователи игры — это дети поколения Z, не выпускающие из рук гаджеты и активно использующие самые разные приложения. Любая ошибка в разработке могла бы вызвать у них скептическое отношение ко всей игре.

У QIWI и SimbirSoft получился отличный продукт — так его оценили юные пользователи. Один из игроков поделился впечатлениями: «„Финансовый абсолют“ — это очень интересная игра. Она адаптирована под школьников разного возраста. В моей школе курс экономики является дополнительным, и его проходят единицы, и только там мы узнали, что такое облигации, акции и т. д. А здесь уроки финансовой грамотности позволяют легко понять, как применять это в жизни и вообще что есть что». ●

Игра помогает детям учиться решать экономические и финансовые вопросы, принимать важные решения, с которыми каждый взрослый сталкивается в повседневной жизни