



нансовые технологии и моделирование финансового поведения внутри семьи. Механика игры включала работу в специальном интерфейсе, воссоздающем личный кабинет в платежном сервисе, маркетплейс и другие онлайн-активности, а также офлайн-взаимодействие. В артековском «Финансовом абсолюте» приняли участие 265 детей лагеря «Янтарный».

Одним из условий было использование электронных денег. Для этого все участники в возрасте 11+ получили банковские карты с оригинальным дизайном для покупок и входа в игру. Интерфейс «Финансового абсолюта» был доступен на сайте с любых устройств: телефонов, планшетов, стационарных компьютеров. В нем можно было пополнять семейный бюджет, делать личные и семейные покупки в каталоге товаров, выносить товары на голо-

сование, оплачивать налоги и счета и при этом следить за так называемым уровнем семейного счастья. Собственно, этот уровень — главная цель в игре.

45 «семей», составленных из подростков 11–17 лет, жили насыщенной финансовой жизнью. Они планировали и совершали покупки, уходили в минус, забывали оплатить ЖКХ, купить еду и одежду на всю семью, брали сомнительные кредиты, сдавали в аренду свою недвижимость, получали дополнительный заработок, решая задачи по финансовой грамотности и устраиваясь на работу в Центральный банк «Артека», спорили, иногда конфликтовали — все как в реальной жизни.

Понятно, что одной игрой дело не ограничилось. В рамках образовательной программы «Финансовая грамотность с QIWI» ребята получали теоретические и практи-

ческие знания, которые помогали им принимать взвешенные финансовые решения в игре и будут полезны в реальной жизни.

«Для того чтобы сделать игру интереснее и еще реалистичнее, — рассказывает Луценко, — бизнес-вожатые QIWI погружали ребят в сложные, неприятные, но часто возникающие в жизни ситуации. Например, ввели в игру признаки финансового мошенничества, для которого дети, как известно, самая уязвимая аудитория. Особенно распространенная афера — сомнительные конкурсы с платой за участие и выдачу призов. Не все, к сожалению, помнили советы о финансовой безопасности, некоторые попадались на удочку жуликов. В игре были и кредиты, и самые рискованные игроки даже попробовали ими воспользоваться, но это сделало «семьи» несчастными и расстроило самых впечатлительных «родственников».

Особое внимание — защите электронных денег и кошельков. Почему не стоит делать селфи с банковской картой, рассказывать пароль подружке из отряда, передавать свою карту, пусть тебя об этом попросит даже сам бизнес-вожатый QIWI, и что делать, когда карта утрачена, знают теперь все игроки.

Заместитель директора МДЦ «Артек» по образовательным программам Юрий Эльмаа отмечает: «Компания QIWI не просто предложила интересную программу по финансовой грамотности, но и качественно ее адаптировала к условиям «Артека». Поэтому сейчас мы работаем над тем, чтобы она проходила в одном из артековских лагерей в течение всего года. Кроме того, в ближайших планах взаимодействия МДЦ и QIWI — создание внутренней платежной системы на основе пластиковых карт КИВИ-банка».