

8

A PERSONA LUDOS IN PORCOS



10

СОБЫТИЯ

12

КЛИЕНТ
ХОЧЕТ
ИГРАТЬ

15

САМ СЕБЕ РЕГУЛЯТОР



18

НЕЧЕТКИЕ СИГНАЛЫ РЕГУЛЯТОРА

20

КРЕДИТОВАНИЕ
БЬЕТ «КЛЮЧОМ»

24

НЕ ГИЛЬОТИНА, НО КОРРЕКЦИЯ

28

БУМАЖНЫЕ
КРЕДИТЫ

31

ВЫШЕ СТАВКИ
НЕ ПРЫГНЕШЬ

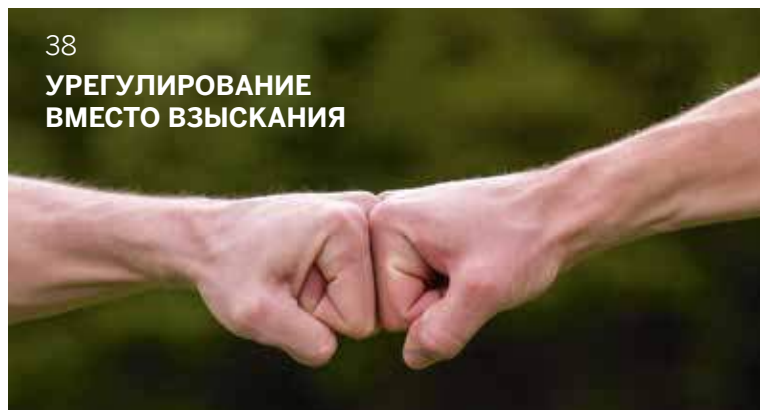
34

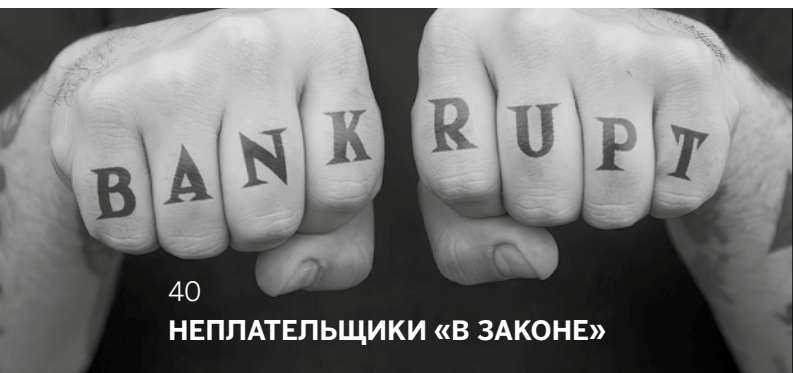
РАЗДОЛЖНИТЕЛЬ
ПЛАТЕЖОМ КРАСЕН

37

ПОМОЩЬ ВМЕСТО
ТРЕБОВАНИЙ

38

УРЕГУЛИРОВАНИЕ
ВМЕСТО ВЗЫСКАНИЯ



40

НЕПЛАТЕЛЬЩИКИ «В ЗАКОНЕ»



42

БИОМЕТРИЯ НАЛИЦО

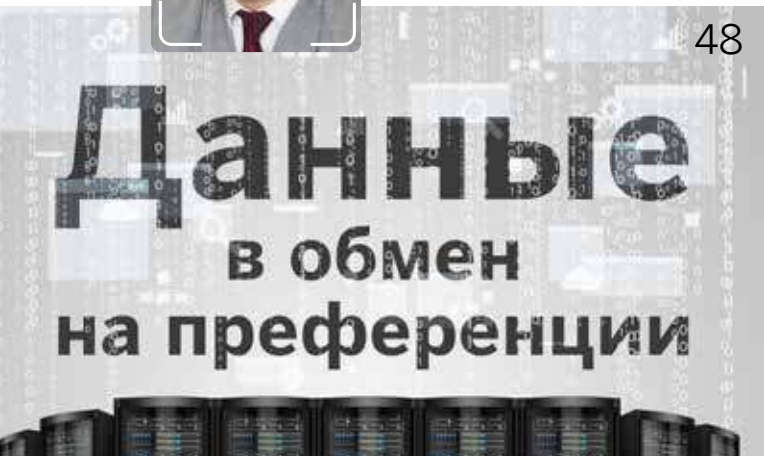
45

ФИНТЕХ-ТРЕНДЫ
КРУПНЫМИ МАЗКАМИ


46

ЧЕСТНОЕ
БИОМЕТРИЧЕСКОЕ

48



53

МУРАТХАН ЭЛЬДАРОВ

(«ПАРТНЕРСТВО ПРОФЕССИОНАЛОВ»):

CLARITECH РАЗРАБОТАН ФИНАНСИСТАМИ
С УЧЕТОМ ИХ ПОТРЕБНОСТЕЙ


54

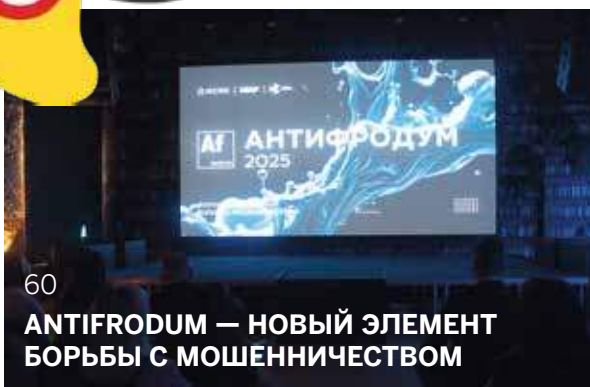
МЕЖДУ «ЗА» И «ПРОТИВ»

57

ИРИНА ПОНОМАРЕВА
(АЛЬФА-БАНК):

ИИ ПРОЧНО ВОШЕЛ
В ПОВСЕДНЕВНЫЕ
ЗАДАЧИ БИЗНЕСА


58

РОСКОНАДЗОР
ВЫХОДИТ НА ОХОТУ


60

АНТИФРОДУМ — НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ
БОРЬБЫ С МОШЕННИЧЕСТВОМ

66

ТЫ УЗНАЕШЬ ЕГО
ИЗ ТЫСЯЧИ —
~~ПО СЛОВАМ,~~
~~ПО ГЛАЗАМ,~~
ПО ГОЛОСУ



68

ЛУЧШИЕ В АНТИФРОДЕ



70

ДЕНЬГИ ЦЕЛЫ:
КИБЕРЗАЩИТА
ФИНТЕХА



72

РОМАН
СУРГУНД
(«АРТ-
ФИНТЕХ»):
МЫ ГОТОВЫ
ПОМОГАТЬ
БАНКАМ

74

РЕГУЛИРОВАНИЕ
В РАССРОЧКУ



76

ХОТЬ ЛИЗИНГ НЕ РАСТИ

79

ФОНДИРОВАНИЕ
ЛИЗИНГА: ОТ ЦФА
ДО RWA



82

ИРИНА ПОНОМАРЕВА
(«ИНГОССТРАХ»):

Я ПРЕКРАСНО ПОНИМАЮ
КЛИЕНТОВ С ЗАПРОСОМ
«Я ДОРОЖУ ЭТИМ»



86

МЕЖДУНАРОДНОЕ ДСЖ:
НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
ДЛЯ ИНВЕСТИРОВ



90

АРТЕМ КАРПОВ
(«БАЛАНС-
ПЛАТФОРМА»):

ТЕХНОЛОГИИ
И ЭКСПЕРТИЗА
СОЗДАЮТ
ПРАВИЛЬНУЮ
КОНКУРЕНТНУЮ
СРЕДУ

92

ВОЗДУХ,
НЕВЕСОМОСТЬ
И ПОВЕЛИТЕЛЬ СНОВ

96

В МАЕ ТОМУ НАЗАД

96

В ЧЕСТЬ 80-ЛЕТИЯ
ВЕЛИКОЙ ПОБЕДЫ



A persona ludos in porcos

Игры, в которые играют клиенты



Текст
ЯНА ШИШКИНА,
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР «Б.О.»

Геймификация, как все сейчас, наверное, знают, — это применение в пользовательском ПО и программах лояльности техник и подходов, характерных для компьютерных (и не только) игр. В начале 2010-х годов ее рассматривали как один из ключевых IT-трендов.

За последние 10–15 лет геймификация стала обыденностью, а последний хайповый всплеск интереса к ней был, когда все задумались о создании своих метавселенных. Однако это увлечение быстро сошло на нет, и сейчас в моду вошли «игры» с ИИ.

Первым подспудное желание людей постоянно играть описал голландский историк и культуролог **Йохан Хейзинга** в 1938 году. Ключевыми мыслями его сочинения *Homo ludens* («Человек играющий» — с лат.) были такие утверждения: вся человеческая культура возникает и разворачивается в играх, доступ к которым свободен; игра и есть проявление свободы; игра — это не повседневная окружающая жизнь, смысл игры — в ней самой; у игр есть правила; игры в своей основе не базируются на материальном интересе играющих. Чуть позднее, в середине прошлого века, французский писатель, философ и социолог **Роже Кайуа** и американский психотерапевт и психолог **Эрик Леннард Берн** (настоящее имя — **Леонард Берштейн**) продолжили теоретизирование на тему роли игр в развитии человеческой цивилизации и культуры. И, по большому счету, все, что мы сейчас видим как маркетинговые приемы геймификации, основано на трудах этих западных ученых.