

ИССЛЕДОВАНИЕ ФИНАНСОВЫХ НАВЫКОВ И ПОВЕДЕНЧЕСКИХ УСТАНОВОК МОЛОДЕЖИ С ПОМОЩЬЮ ИНСТРУМЕНТОВ ГЕЙМИФИКАЦИИ

Надежда Припузова, Валентина Трушина

Институт национальных проектов,
Экономический факультет МГУ имени М.В. Ломоносова

ПРИНЦИПЫ УЧЕТА ПОВЕДЕНЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ

1. Предоставление просветительских материалов **в краткой, конкретной и простой для понимания и запоминания форме;**
2. **Персонализация** программ – адаптация под существующие паттерны поведения людей;
3. Проектирование программ, направляющих участников к осознанным решениям, через **использование механизмов самоконтроля, техник «ментального учета» и отработку приобретенных навыков;**
4. Использование **цифровых каналов** как современных, доступных и приятных в использовании;
5. Учет поведенческих факторов по моделям MINDSPACE (Messenger, Incentives, Norms, Defaults, Salience, Priming, Affect, Commitments and Ego) или EAST (Easy, Attractive, Social and Timely).

[ИНП \(2020\). Использование поведенческих факторов для корректировки финансового поведения населения.](#)

OECD (2019). *Smarter Financial Education: Key Lessons from Behavioural Insights for Financial Literacy Initiatives.*

OECD (2016). *Financial Education in Europe: Trends and Recent Developments.*

ВИДЕОКУРС «ИРРАЦИОНАЛЬНАЯ ЭКОНОМИКА»

Лекторы курса



Аузан Александр

Московский государственный университет
имени М.В.Ломоносова



Иванов Владимир

Московский государственный университет
имени М.В.Ломоносова



Буклемишев Олег

Московский государственный университет
имени М.В.Ломоносова

Структура курса

- Социокультурные и психологические особенности финансового поведения
- Сбережение, кредитование, страхование: особенности принятия решений
- Как использовать знания о социокультурных и психологических особенностях финансового поведения?



https://www.youtube.com/watch?v=nkhPqCh7D20&list=PLLu1nbPCJ_6tjEh77ZNWg9hHLzbH74ps3

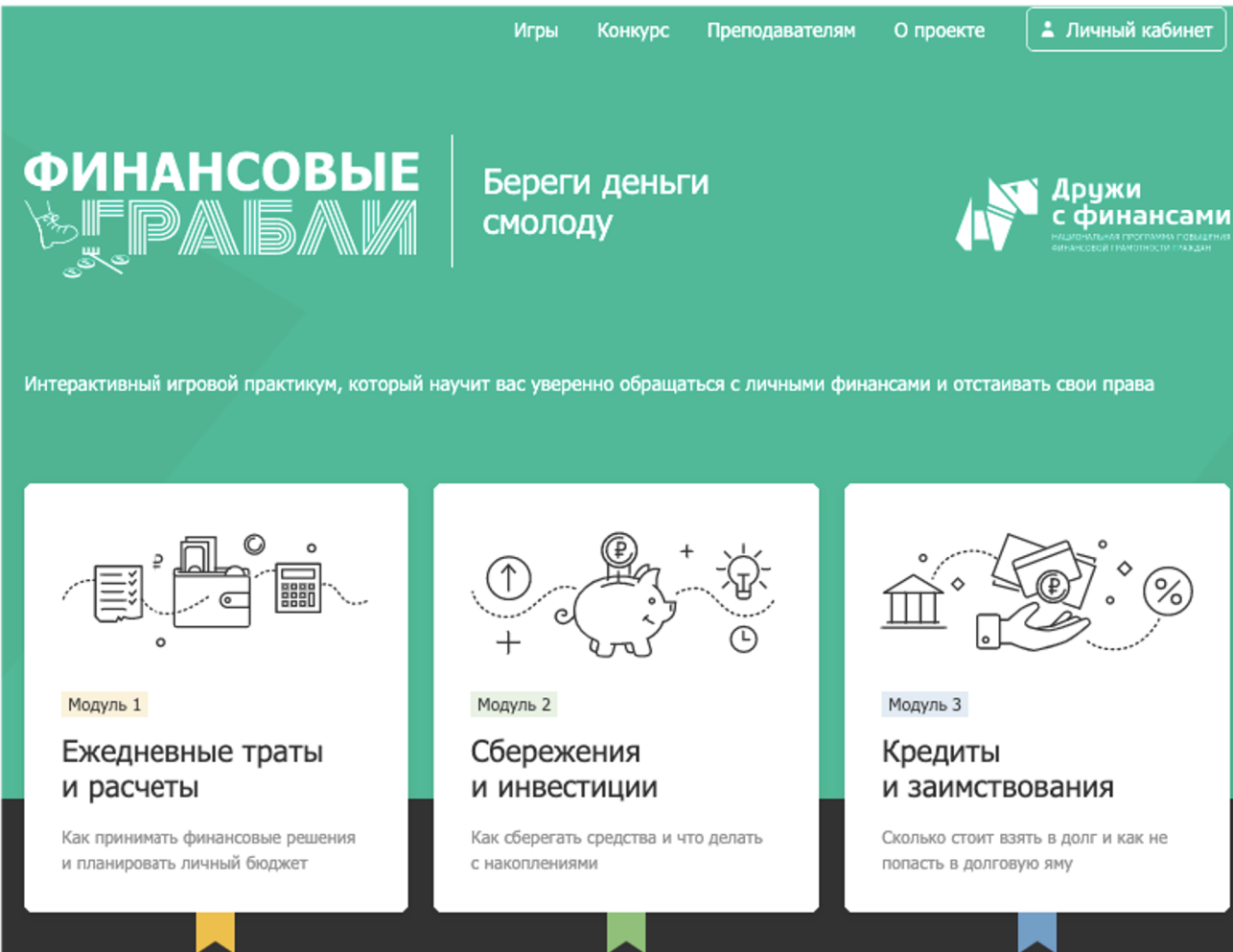
<https://universarium.org/course/892/>

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «Конкурсной поддержки инициатив в области развития финансовой грамотности и защиты прав потребителей»

ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК ИНСТРУМЕНТ ПОВЫШЕНИЯ ФГ

- Наличие **знаний** в области финансовой грамотности **не всегда является достаточным** условием для финансово грамотного поведения
- **Геймификация** - способ **обрести и отточить** финансовые навыки и **скорректировать** финансовые установки
- Исследования показывают: **совершение ошибок** в обучении с последующим их **разбором** способствует **лучшему усвоению** учебного материала

ОНЛАЙН-ПРАКТИКУМ «ФИНАНСОВЫЕ ГРАБЛИ»



- Разработан Институтом национальных проектов в 2020 г.
- 2414 зарегистрированных пользователей;
- Особенности Онлайн-практикума:
 - **Моделирование ситуаций** финансового выбора, с которым сталкиваются люди в повседневной жизни;
 - **Условия**, в которых пользователи могут **совершать, обнаруживать и исправлять ошибки** при принятии финансовых решений.

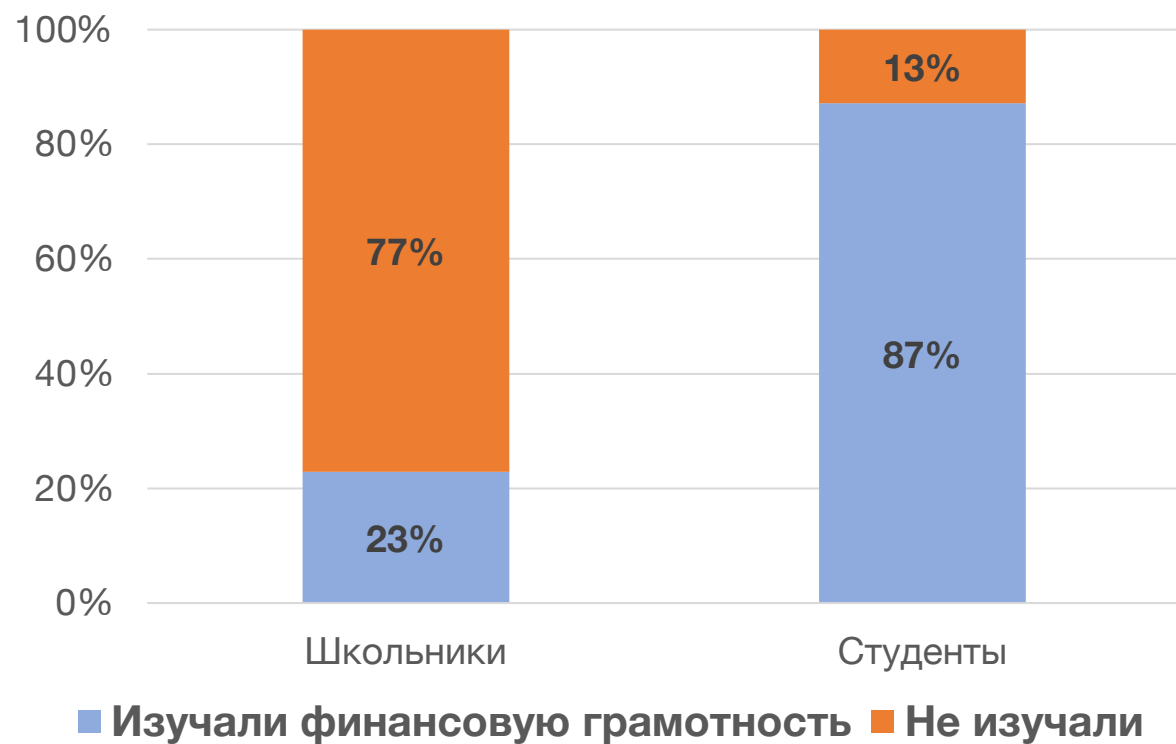
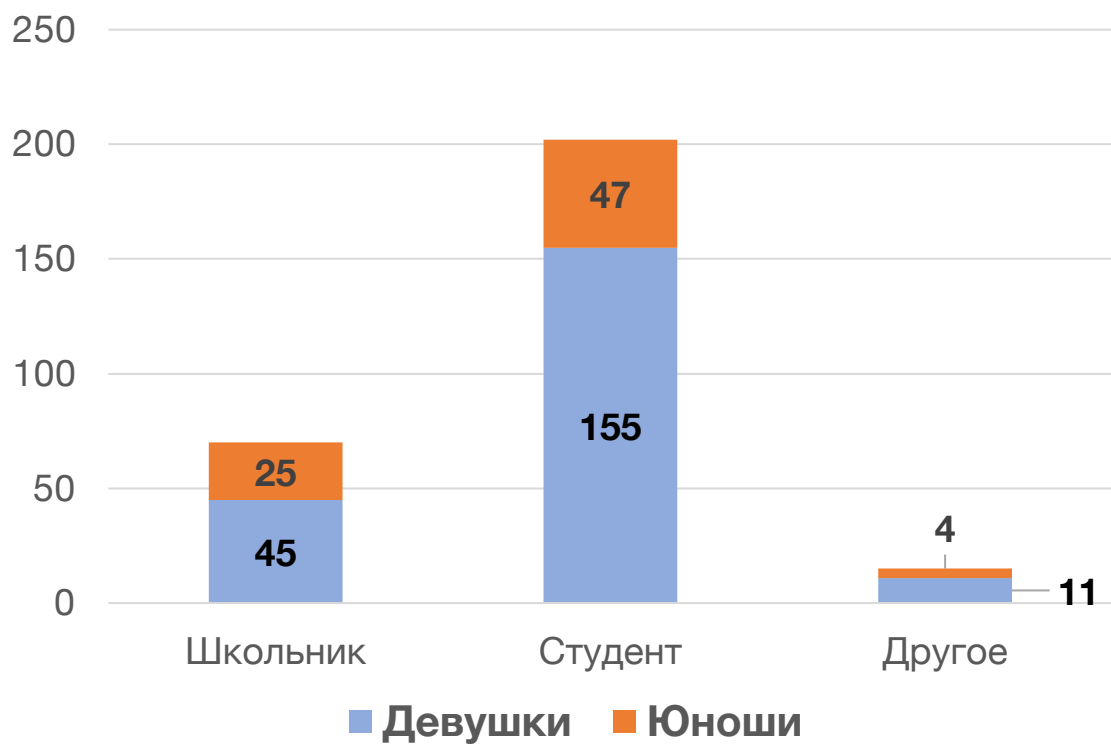
fingrabli.inp.ru

Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «Конкурсной поддержки инициатив в области развития финансовой грамотности и защиты прав потребителей»

ДАННЫЕ: ОПИСАТЕЛЬНАЯ СТАТИСТИКА

Проанализированы данные пользователей:

- Заполнивших анкету для выявления социально-демографических характеристик;
- Сыгравших хотя бы в одну игру
- **Выборка исследования – 287 уникальных пользователей из 15 регионов.**



ОНЛАЙН-ПРАКТИКУМ «ФИНАНСОВЫЕ ГРАБЛИ»

Модуль 1. Ежедневные траты и расчеты	Модуль 2. Сбережения и инвестиции	Модуль 3. Кредиты и заимствования
1.1. Игра «Кто прав?» 1.2. Игра «Поверить или не стоит?» 1.3. Игра «Отложить или потратить?»	2.1. Игра «Кто прав?» 2.2. Игра «Поверить или не стоит?» 2.3. Игра «Повезло или рассчитал?»	3.1. Игра «Кто прав?» 3.2. Игра «Поверить или не стоит?» 3.3. Игра «У кого занять?»
Справочные материалы-1	Справочные материалы-2	Справочные материалы-3
Проверочное задание «Отложить или потратить?»	Проверочное задание «Поверить или не стоит?»	Проверочное задание «У кого занять?»

ОНЛАЙН-ПРАКТИКУМ «ФИНАНСОВЫЕ ГРАБЛИ»

Модуль 1. Ежедневные траты и расчеты	Модуль 2. Сбережения и инвестиции	Модуль 3. Кредиты и заимствования
1.1. Игра «Кто прав?» 1.2. Игра «Поверить или не стоит?»	2.1. Игра «Кто прав?» 2.2. Игра «Поверить или не стоит?»	3.1. Игра «Кто прав?» 3.2. Игра «Поверить или не стоит?»
1.3. Игра «Отложить или потратить?»	2.3. Игра «Повезло или рассчитал?»	3.3. Игра «У кого занять?»
Справочные материалы-1	Справочные материалы-2	Справочные материалы-3
Проверочное задание «Отложить или потратить?»	Проверочное задание «Поверить или не стоит?»	Проверочное задание «У кого занять?»

Игры на **финансовые знания и навыки**

Игры, моделирующие **ситуации принятия финансовых решений**

ИГРЫ НА ФИНАНСОВЫЕ ЗНАНИЯ И НАВЫКИ

Игра «Поверить или не стоит»

Вы с друзьями только что прилетели в один российский южный город и рассчитываете быстро сесть в прокатную машину, которую заранее забронировали и оплатили. Но в службе проката автомобилей говорят, что заявка от вас не поступала, а свободных машин сейчас рядом нет. Вы требуете дать контакты менеджера, который может пояснить, в чем дело.

Здравствуйте! Пару недель назад я забронировал и оплатил через сайт-агрегатор автомобиль, но оплаченной мной машины у аэропорта нет.

Вы можете вернуть деньги?

Здравствуйте! У вас есть бумажный чек? Если он у вас есть, мы могли бы провести возврат. Но, если ни чека, ни даже его фотографии у вас нет, ничем не можем помочь.

✓ Ничего подозрительного

✗ Звучит подозрительно

0 баллов

0 баллов

Игры «У кого занять», «Кто прав»

Что выгоднее?

☐ Заем по ставке 0,5% в день



☐ Кредит по ставке 7,99% в месяц.

1 | 10

ИГРЫ, МОДЕЛИРУЮЩИЕ СИТУАЦИИ ПРИНЯТИЯ ФИНАНСОВЫХ РЕШЕНИЙ

Игра «Отложить или потратить» (личное бюджетирование)

Планирование бюджета за:
Январь

Свободные средства:
8 700 Р

Накопленные сбережения:
0 Р

Уровень счастья:
0



Студентка Аграфена
Доход: 25 000 Р/мес.
Нужно накопить: 50 000 Р

 Различайте накопления на «подушку безопасности» и на осуществление мечты.

Обязательные категории

Одежда в онлайн-магазине «АлоЭкспресс»



3000 Р

Продукты из супермаркета «Девяточка»



6500 Р

Аренда комнаты



5000 Р

Проезд на маршрутках



800 Р

Походы в салон красоты



1000 Р

Срочный вклад



0 Р

Необязательные категории

Продукты для экзотических блюд



0 Р

Косметика из Интернет-магазина



0 Р

Занятия в студии йоги



0 Р

Подписка на сериалы



0 Р

Смузи в любимом кафе



0 Р

Игра «Повезло или рассчитал» (инвестирование)

Распределение вложений за:
1 ход

Сумма вложений:
0 Р

Свободные средства:
2 000 000 Р

Изменения за прошлый ход:
0 (0%)



Олег
Начальные сбережения:
2 000 000 Р

 ПАММ-счет позволяет «привязать» свой счет к действиям другого человека (управляющего): если он совершает покупку, ваш счет будет также совершать покупку. Но это все тот же рынок форекс: даже если некоторым управляющим везет, рано или поздно везение может кончиться.

Направления вложений	Сумма вложений
Акции «Сбарбанка» 	 0 Р
ОФЗ – 23456 	 0 Р
ПАММ-счет на форекс от трейдера «MasterMoneyMaker» 	 0 Р
Вложение в ПИФ крупной управляющей компании 	 0 Р
Слиток золота 	 0 Р
Срочный вклад в банке «Рубенсайзен банк» 	 0 Р
Вложение в компанию «Лаборатория финансовых технологий» 	 0 Р
Вложение в сервис «Кеш-забери» 	 0 Р

ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (1)

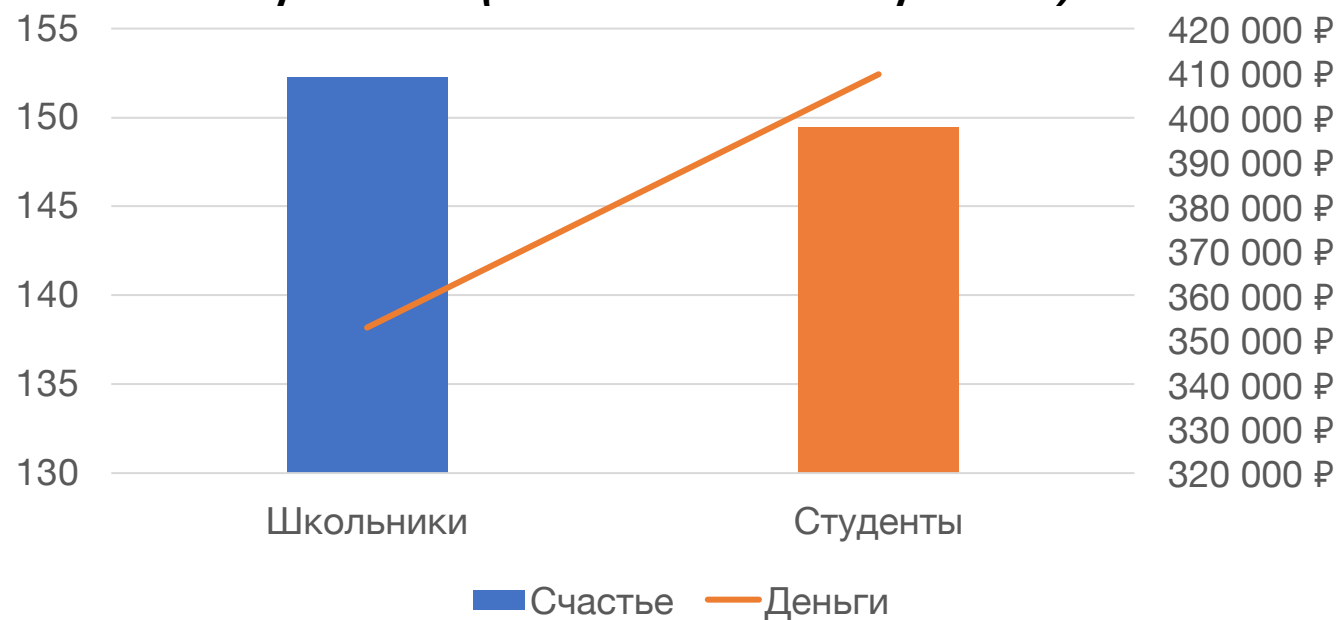
Студенты показывают лучшие результаты, чем школьники, в заданиях на финансовые знания и навыки,
но такой закономерности нет в заданиях, моделирующих ситуации принятия финансового решения.

Действия поведенческих особенностей?

Задания на финансовые знания и навыки



Игры, моделирующие ситуации принятия финансовых решений («Отложить или потратить»)

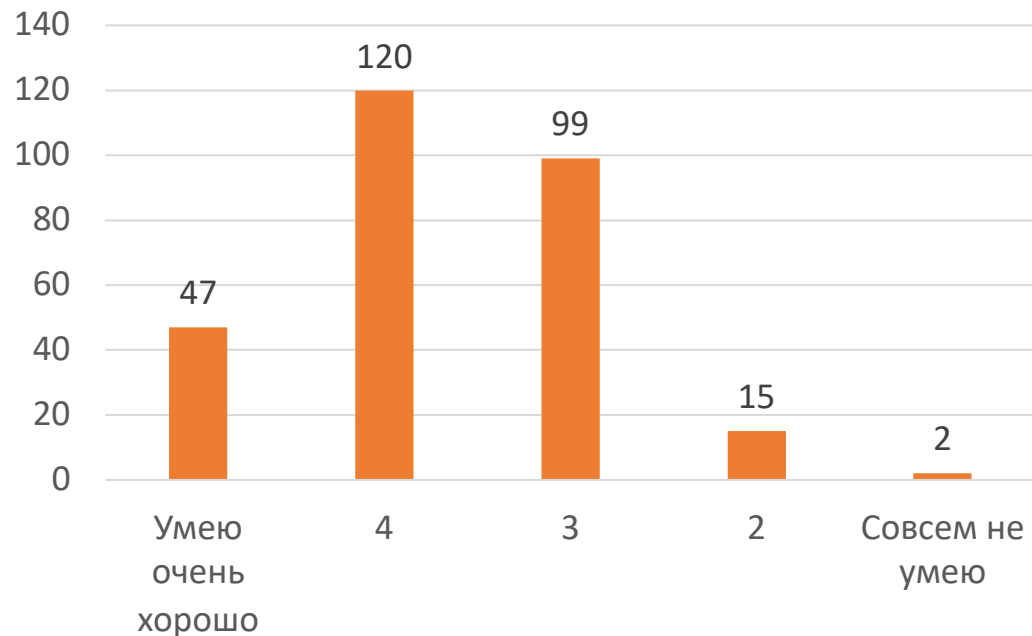


ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (2)

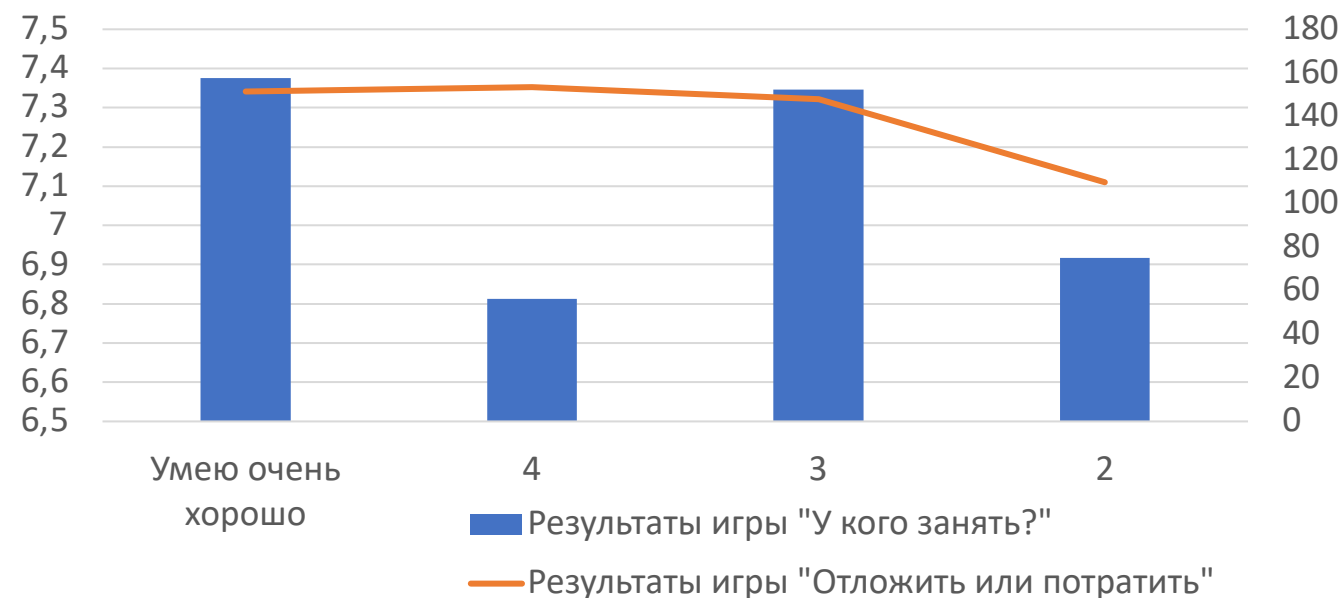
Пользователи чаще всего оценивают свой уровень финансовых знаний на «4» (хорошо) и «3» (удовлетворительно).

Самооценка уровня финансовой грамотности и результаты игр не всегда соотносятся.

Оцените, насколько вы лично умеете распоряжаться своими финансами?



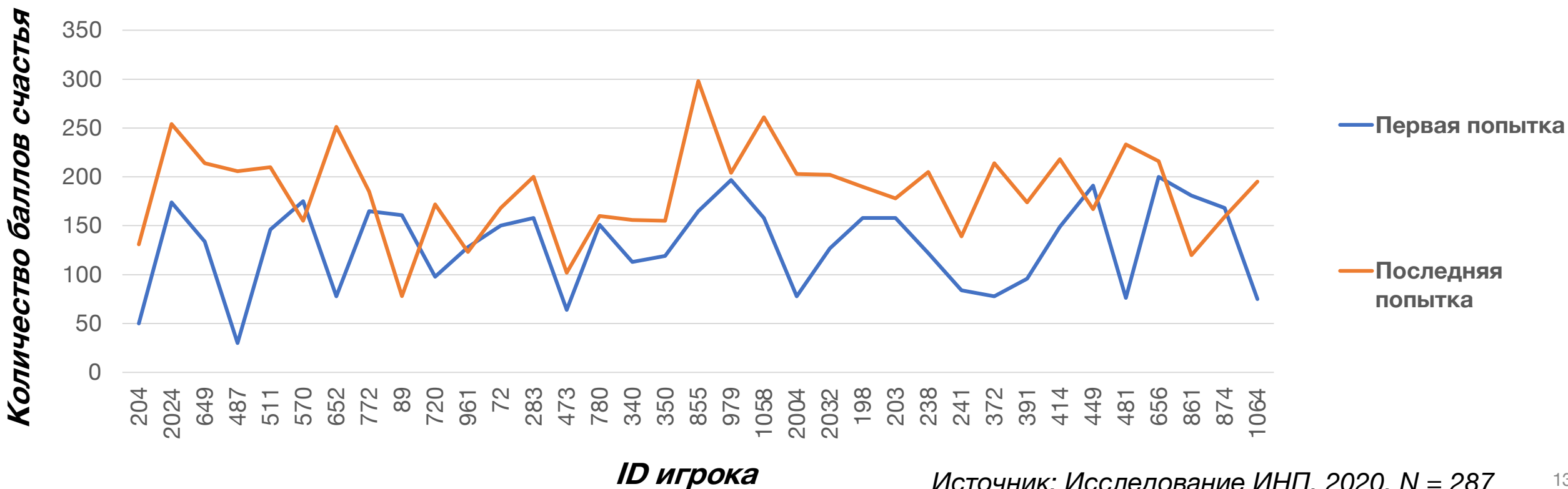
Результаты игр у пользователей с разной самооценкой финансовой грамотности



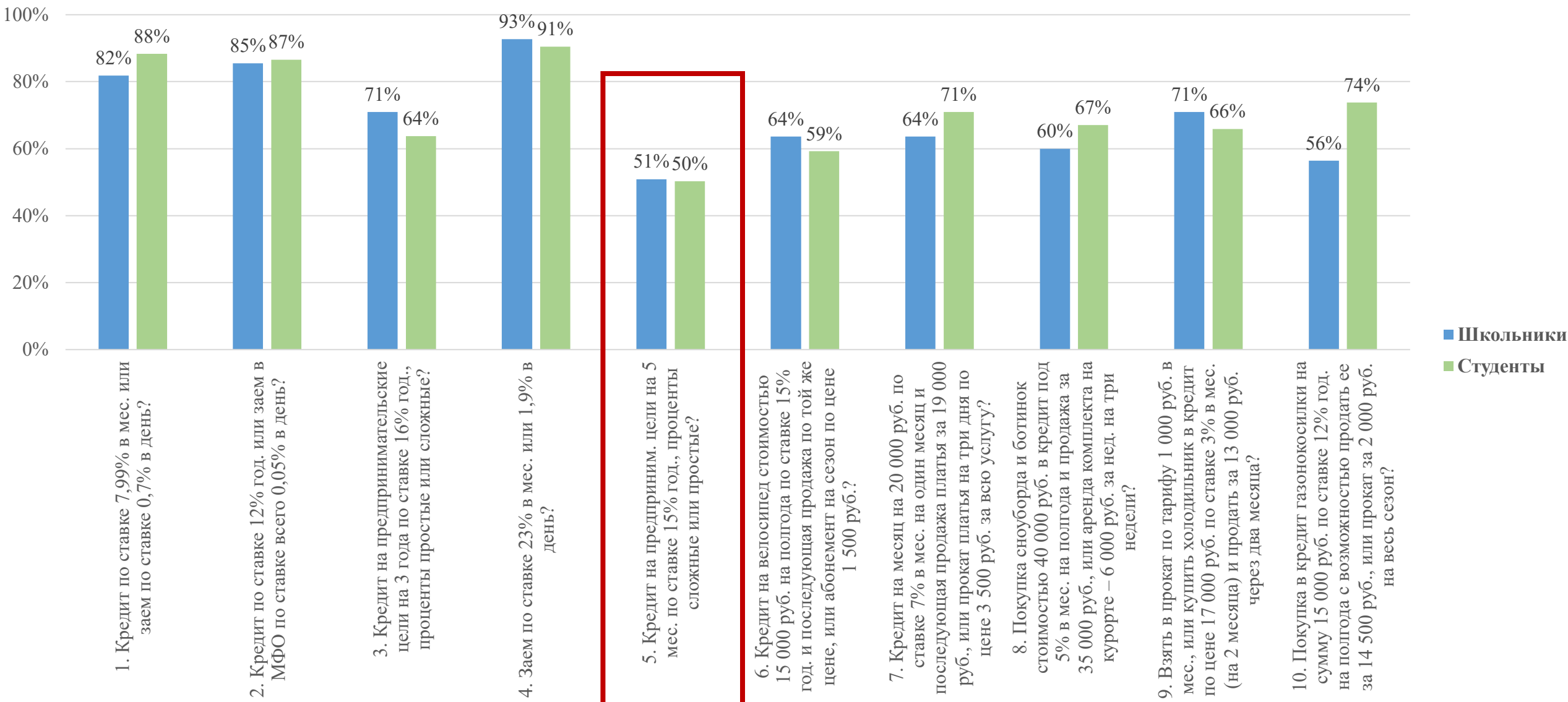
ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (3)

Инструменты геймификации подталкивают игрока повторно проходить задания, при повторении результаты игры улучшаются:

1. Пользователи играли в игру «Отложить или потратить» под одним профилем до 26 раз (при этом только первая попытка была была «бесплатной»);
2. **Для игроков, которые сыграли 5 раз и более, последняя попытка была успешнее первой (за некоторыми исключениями).**

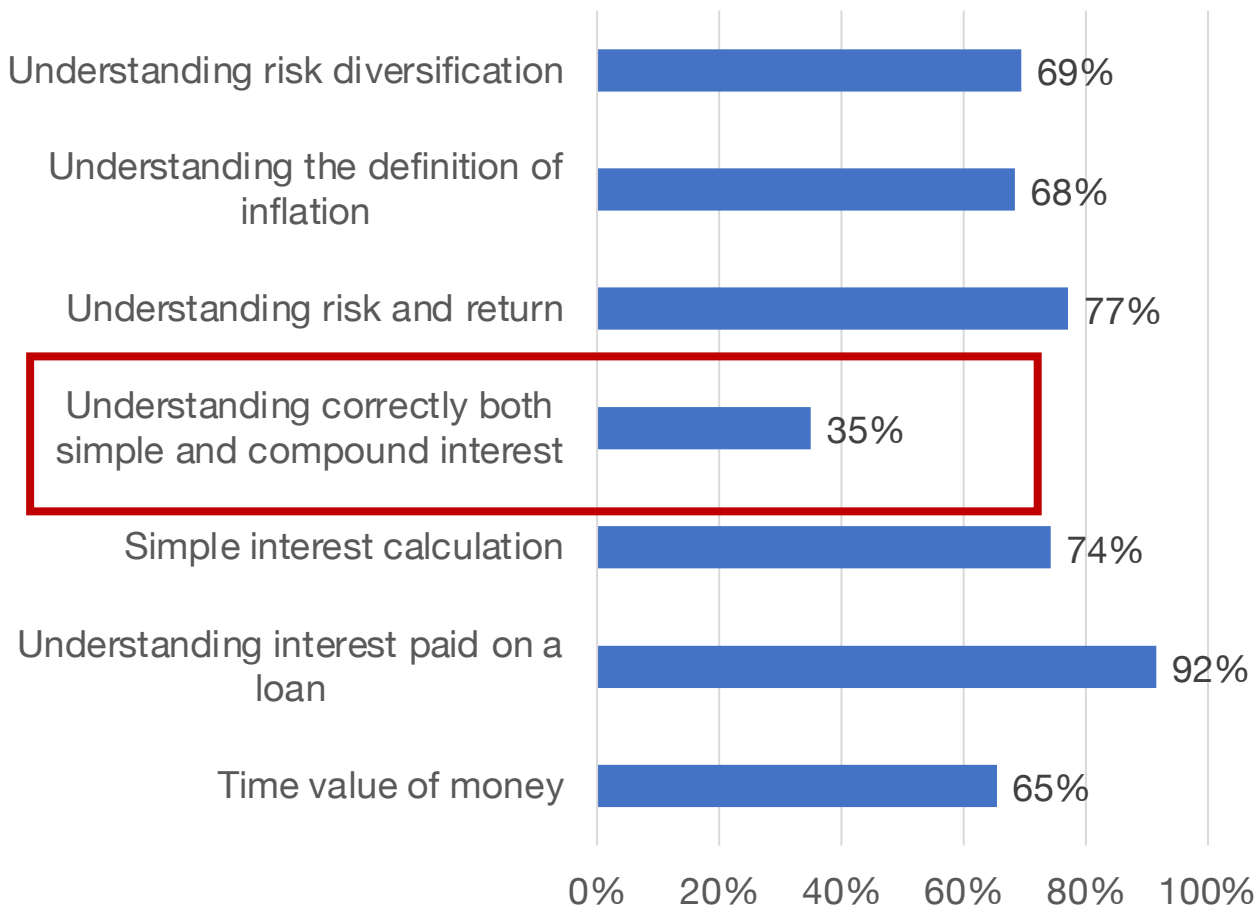


ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (4): НАИБОЛЬШИЕ СЛОЖНОСТИ



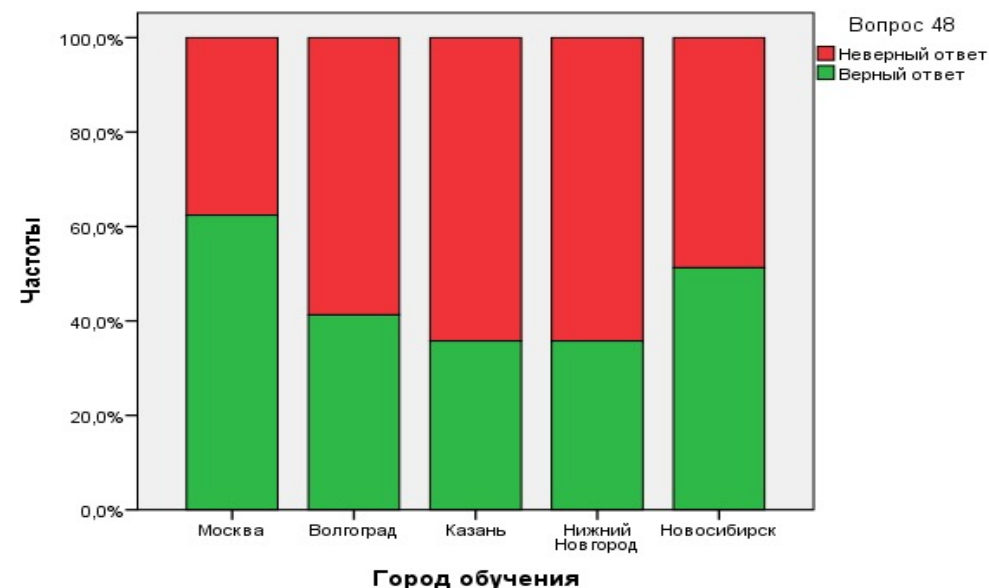
ДРУГИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: ПРОСТЫЕ И СЛОЖНЫЕ ПРОЦЕНТЫ

Уровень финансовых знаний в Исследовании ОЭСР (Данные по России, 2020)



OECD (2020). OECD/INFE 2020 International Survey of Adult Financial Literacy

Вопрос на расчет сложных процентов в Исследовании финансового поведения российских студентов (2016)



Предположим, что вы положили 100 000 рублей на счет в банке на пять лет под 10% в год, а проценты по вашему вкладу будут начисляться в конце каждого года и прибавляться к основной сумме вклада. При прочих равных условиях, какая сумма будет на вашем счете через 5 лет, если больше со счетом никаких операций совершаться не будет?

Исследование особенностей финансового поведения российских студентов (2016). Институт национальных проектов

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

- fingrabli.inp.ru
- n.pripuzova@inp.ru

