



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.

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=PLLu1nbP CJ_6tjEh77ZNWg9hHLzbH74ps3

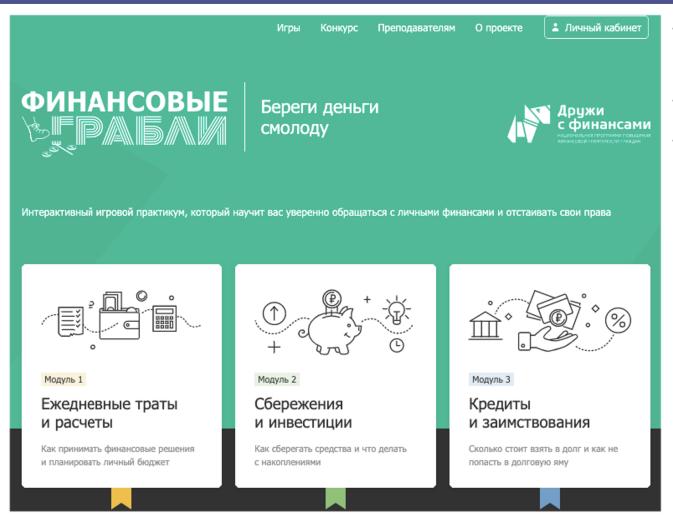
https://universarium.org/course/892/

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

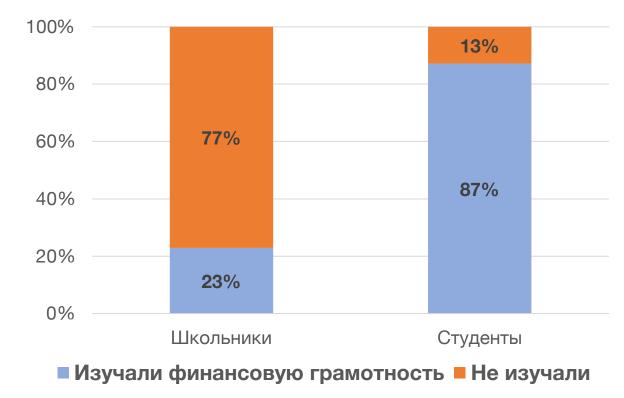
Подготовлено по заказу Министерства финансов Российской Федерации в ходе реализации совместного Проекта Российской Федерации и Международного банка реконструкции и развития «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» в рамках «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?»	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»

ОНЛАЙН-ПРАКТИКУМ «ФИНАНСОВЫЕ ГРАБЛИ»

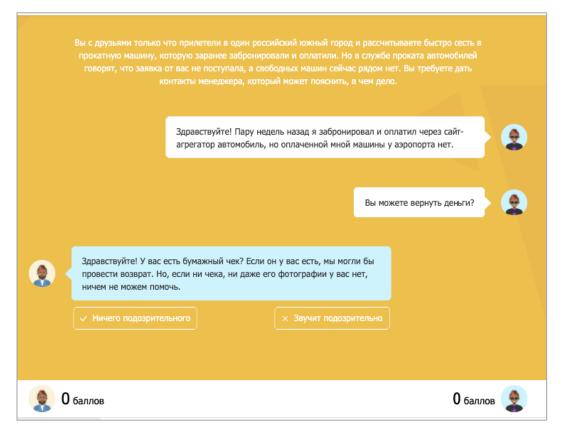
Модуль 1. Ежедневные траты и расчеты	Модуль 2. Сбережения и инвестиции	Модуль 3. Кредиты и заимствования
1.1. Игра «Кто прав?» 1.2. Игра «Поверить или не стоит?»	2.1. Игра «Кто прав?» 2.2. Игра «Поверить или не стоит?»	3.1. Игра «Кто прав?» 3.2. Игра «Поверить или не стоит?»
1.3. Игра «Отложить или потратить?»	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**

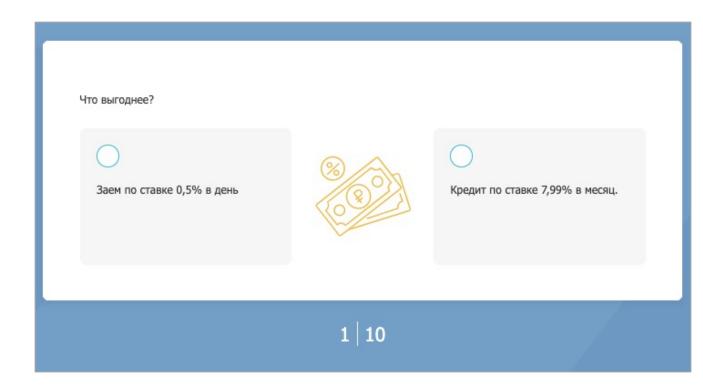
Игры, моделирующие **ситуации принятия финансовых решений**

ИГРЫ НА ФИНАНСОВЫЕ ЗНАНИЯ И НАВЫКИ

Игра «Поверить или не стоит»

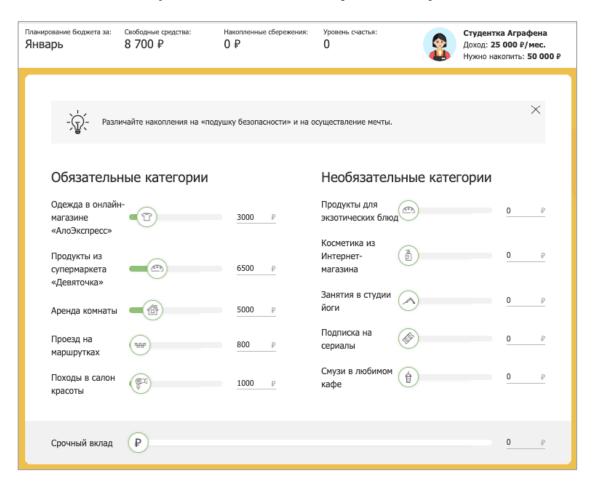


Игры «У кого занять», «Кто прав»

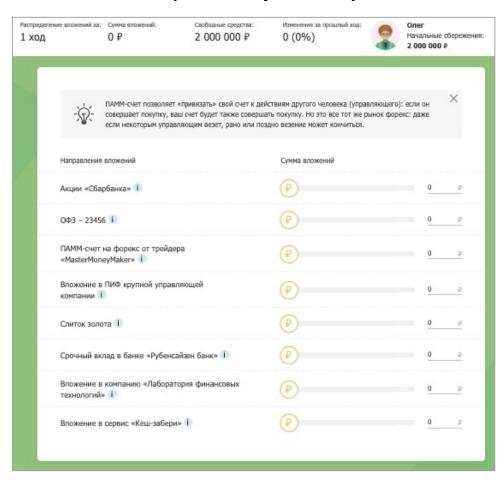


ИГРЫ, МОДЕЛИРУЮЩИЕ СИТУАЦИИ ПРИНЯТИЯ ФИНАНСОВЫХ РЕШЕНИЙ

Игра «Отложить или потратить» (личное бюджетирование)



Игра «Повезло или рассчитал» (инвестирование)

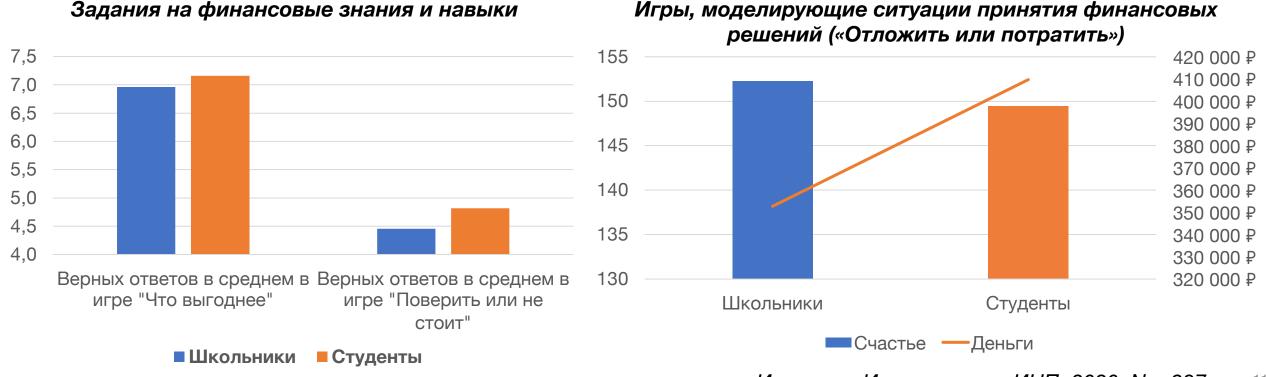


ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (1)

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?



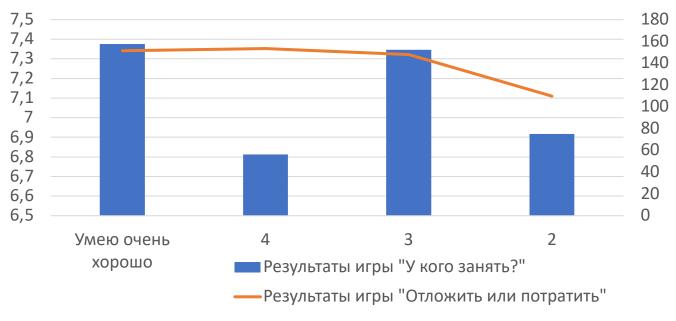
ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (2)

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

Самооценка уровня финансовой грамотности и результаты игр не всегда соотносятся.



Результаты игр у пользователей с разной самооценкой финансовой грамотности

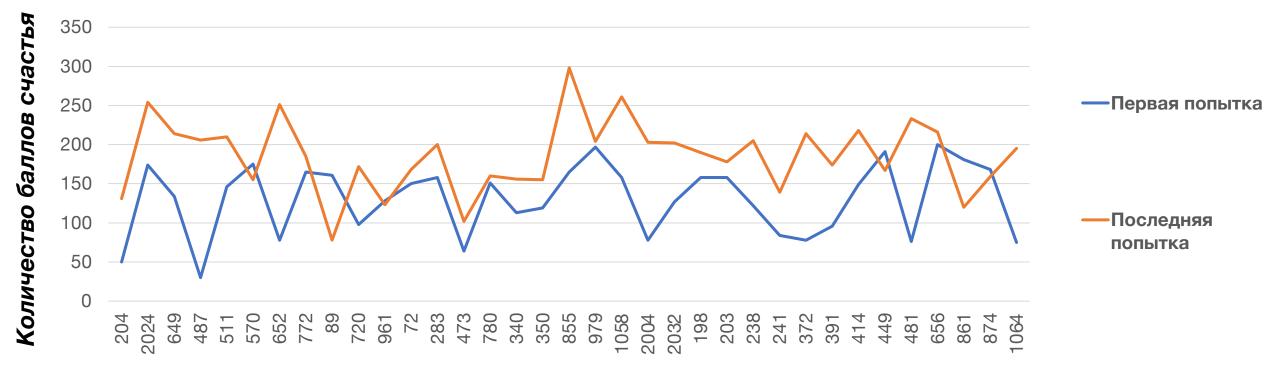


Источник: Исследование ИНП, 2020. N = 287

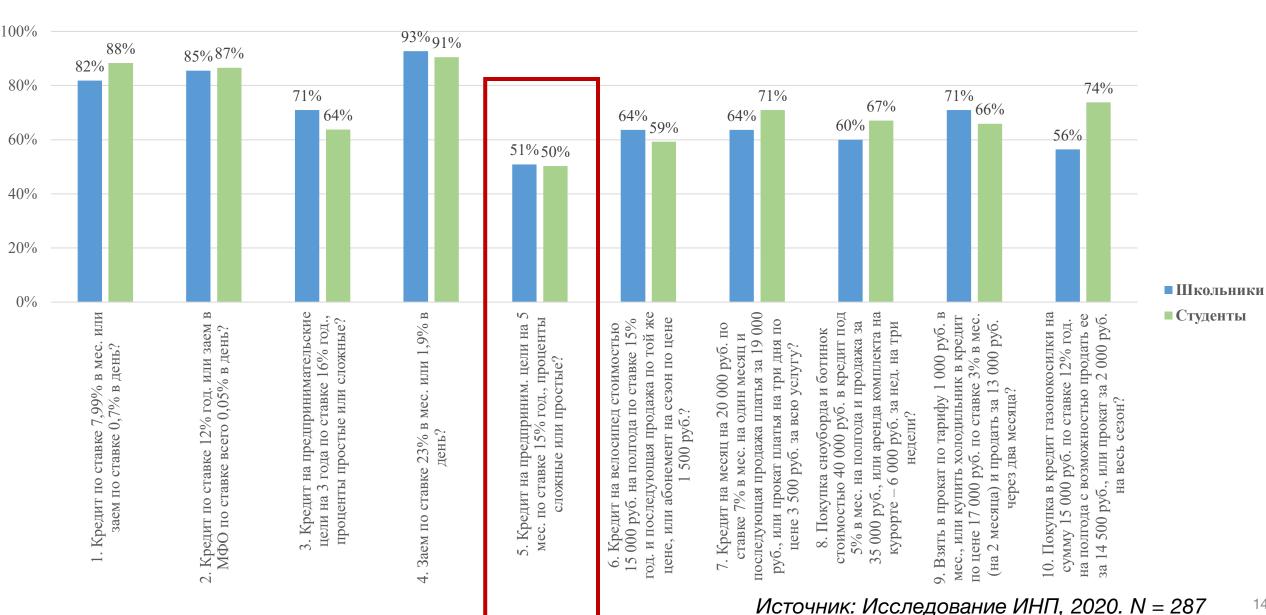
ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (3)

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).

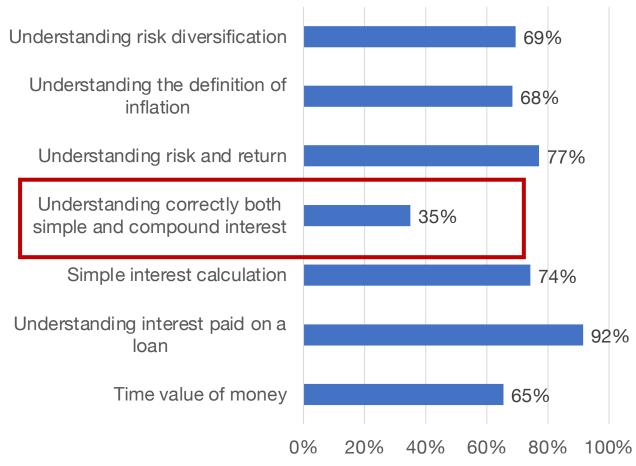


ОСНОВНЫЕ НАБЛЮДЕНИЯ (4): НАИБОЛЬШИЕ СЛОЖНОСТИ



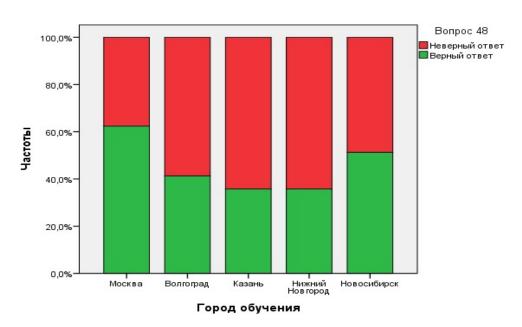
ДРУГИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ: ПРОСТЫЕ И СЛОЖНЫЕ ПРОЦЕНТЫ

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

