

УДК 338.46

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ ФИНАНСОВОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЧЕРЕЗ НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛОГО НАСЕЛЕНИЯ**Л.В. Лаврентьева, Е.Н. Назарова, Е.А. Аржанова**

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный педагогический университет имени Козьмы Минина», Нижний Новгород, email: Lavr66@mail.ru, aniotka.nazarowa@yandex.ru, eliza.arzhanova@yandex.ru

Аннотация. В статье рассматривается экономическая эффективность использования настольных игр как инструмента повышения финансовой грамотности взрослого населения. На основе данных НАФИ, ВЦИОМ и ОЭСР за 2024–2025 годы показано, что традиционные методы обучения не обеспечивают устойчивого прогресса: индекс финансовой грамотности в России стагнирует на уровне 12,61 балла из 21, а доля граждан с низким уровнем компетенций достигла 34%. Обосновывается, что настольные игры, опираясь на принципы андрагогики и экспериментального обучения (*experiential learning*), позволяют взрослым в безопасной среде отрабатывать навыки бюджетирования, оценки рисков и долгосрочного планирования. Приведены примеры российских разработок («Бюджетный гений», «Взрослые решения») и зарубежных аналогов (*Cashflow*, *Monetto*). Выполнен сравнительный анализ затрат: единовременные вложения в одну игру (500–7000 руб.) многократно окупаются при многократном использовании, а удельные затраты на одного обучающегося в игровом формате значительно ниже, чем в лекционных курсах. Сделан вывод о высокой экономической и социальной эффективности игровых методов, перспективах их масштабирования в рамках Стратегии повышения финансовой грамотности до 2030 года.

Ключевые слова: финансовая грамотность, настольные игры, экономическая эффективность, взрослое население, андрагогика, геймификация.

THE COST-EFFECTIVENESS OF FINANCIAL EDUCATION THROUGH BOARD GAMES FOR ADULTS**L.V. Lavrentieva, E.N. Nazarova, E.A. Arzhanova**

Minin Nizhny Novgorod State Pedagogical University, Nizhny Novgorod, email: Lavr66@mail.ru, aniotka.nazarowa@yandex.ru, eliza.arzhanova@yandex.ru

Abstract. The article examines the cost-effectiveness of using board games as a tool for improving financial literacy among adults. Based on data from NAFI, VCIOM, and OECD for 2024–2025, it is shown that traditional teaching methods do not ensure sustainable progress: Russia's financial literacy index stagnates at 12.61 out of 21, while the share of citizens with low competency has reached 34%. The authors argue that board games, grounded in the principles of andragogy and experiential learning, enable adults to practice budgeting, risk assessment, and long-term planning in a safe environment. Examples of Russian board games ("Budgetary Genius", "Adult Decisions") and foreign analogues (*Cashflow*, *Monetto*) are provided. A comparative cost analysis is performed: one-time investments in a single game (500–7000 RUB) are recouped through repeated use, and the per-learner cost in the game format is significantly lower than in lecture-based courses. The study concludes that game-based methods have high economic and social efficiency, as well as prospects for scaling up within the framework of Russia's Financial Literacy Strategy until 2030. The results may be useful for educational organizations, banks, and government agencies implementing financial education programs for adults.

Keywords: financial literacy, board games, cost-effectiveness, adult population, andragogy, gamification.

Дата поступления статьи в редакцию: 18.05.2026

Дата принятия статьи в печать: 08.07.2026

Введение

В последние несколько лет проблематика финансовой грамотности населения перешла из разряда сугубо педагогических в категорию вопросов национальной экономической безопасности. В условиях высокой волатильности финансовых рынков, усложнения банковских продуктов и стремительного распространения цифровых схем мошенничества способность гражданина рационально распоряжаться личными средствами становится критически значимым фактором, определяющим уровень бедности, степень закредитованности домохозяйств и общую стабиль-

ность банковской системы. В связи с этим в конце 2023 года Правительством Российской Федерации была принята обновленная Стратегия повышения финансовой грамотности и формирования финансовой культуры на период до 2030 года, где ключевой целью выступает уже не столько передача сухих теоретических знаний, сколько формирование у населения устойчивых поведенческих практик и ценностных установок в отношении денег. Однако, как неоднократно отмечалось в профессиональном сообществе, традиционные лекционные и семинарские методы обучения сталкиваются с серьезными вызовами при работе со взрослой аудиторией, которая отличается низким уровнем вовлеченности при отсутствии практической применимости знаний здесь и сейчас [2].

Именно в этом контексте настольные игры начинают рассматриваться не как детская забава, а как серьезный образовательный инструмент, позволяющий моделировать жизненные финансовые ситуации, совершать ошибки без реальных денежных потерь и усваивать сложные экономические принципы через эмоционально окрашенный опыт. Мировой рынок настольных игр демонстрирует устойчивый рост, и его образовательный сегмент развивается особенно динамично. По имеющимся оценкам, еще в 2019 году объем российского рынка настольных игр составлял порядка 11,8 миллиарда рублей, и хотя точных обновленных агрегированных данных по 2025 году в открытом доступе нет, динамика продаж и ассортимента однозначно говорит о многократном увеличении этого показателя.

Проблема, о которой идет речь, имеет отчетливое глобальное измерение. По данным Организации экономического сотрудничества и развития (ОЭСР), результаты которой были обнародованы в начале декабря 2025 года, лишь каждый третий взрослый житель планеты обладает минимально приемлемым уровнем финансовой грамотности, то есть способен в повседневной жизни принимать обоснованные решения, касающиеся денег и инвестиций. При этом эксперты ОЭСР констатируют, что уровень личной задолженности стремительно растет во многих странах даже на фоне общего макроэкономического оптимизма. Наиболее высокие показатели финансовой грамотности были зафиксированы в Германии, Таиланде, Китае и Сингапуре. Сингапурский опыт особенно примечателен — там финансовую грамотность начинают прививать с ранних лет через интерактивные и игровые методы, включая обучающие банкоматы в школах и библиотеках. В Нидерландах с 1979 года действует Национальный институт информации по делам семейных финансов, предоставляющий консультации и образовательные курсы для любого желающего, от управления долгами до планирования сбережений [4].

Если обратиться к российской действительности, картина, которую рисуют статистические данные, становится всё более неоднородной и даже поляризованной. Согласно результатам ежегодного социологического мониторинга «Финансовая грамотность россиян — 2025», проведенного аналитическим центром НАФИ совместно со страховой компанией «Росгосстрах Жизнь», индекс финансовой грамотности, отражающий способность человека к разумному управлению личными деньгами, по итогам 2025 года составил 12,61 балла из 21 возможного. Этот показатель оказался на 0,16 балла ниже, чем в 2024 году, что, по мнению экспертов, фиксирует состояние стагнации и отсутствие прогресса в последние годы [7].

Если просто смотреть на средние показатели финансовой грамотности, можно не заметить главного. Куда тревожнее другое: в российском обществе набирает скорость процесс расслоения по тому, как люди обращаются с деньгами. За год доля тех, чьи финансовые знания и навыки можно оценить как низкие, выросла на 4 процентных пункта — до 34%. При этом доля граждан с высоким уровнем грамотности тоже подросла, на 5 п.п., и достигла 21%. А вот «золотая середина» (люди со средними показателями) съехала до 45%. Иными словами, финансовая картина страны становится всё более поляризованной: одни наращивают компетенции и чувствуют себя уверенно, другие, наоборот, скатываются в зону, где каждый непродуманный шаг по карману. Специалисты НАФИ подчёркивают: дело уже не только в личной дисциплине. Огромную роль играет среда — есть ли доступ к качественному образованию, привыкли ли вы планировать бюджет, какой повседневный опыт общения с банками, кредитами и инвестициями успели накопить.

Особенно остро ситуация выглядит в самой, казалось бы, прогрессивной возрастной группе — среди молодёжи от 18 до 34 лет. Больше половины (51%) этих молодых людей демонстрируют низкий уровень финансовой грамотности, и только 11% могут уверенно назвать себя высокограмотными в этой сфере. При этом общая статистика по стране вроде бы радует:

доля тех, кто ведёт семейный бюджет, поднялась с 63% до 70%, а 77% россиян так или иначе откладывали деньги в течение 2025 года. Но парадокс в том, что реальные знания и, что ещё важнее, внутренние установки остаются крайне слабыми. Субиндекс «Финансовые установки» застыл на отметке 2,91 из 5 — это прямой сигнал: люди пока не настроены на долгосрочные цели, на разумный баланс между текущими тратами и сбережениями. Да, 69% граждан могут без ошибок рассчитать проценты по кредиту. Но рассчитать простые проценты по вкладу способны уже только 41%, а адекватно оценить, как инфляция съедает покупательную способность денег, — лишь 44%. И вот этот разрыв между формальным знанием и глубинными установками, между умением откладывать и реальной способностью планировать на годы вперёд, создаёт спрос на такие методы обучения, которые задевают не только разум, но и эмоционально-волевую сферу человека [9].

Объяснение высокой эффективности игровых методов в работе со взрослыми лежит в плоскости андрагогики — науки об образовании взрослых. Еще в 1970-х годах американский педагог Малкольм Ноулз сформулировал ключевые принципы обучения взрослых, которые кардинально отличаются от подходов, применяемых в педагогике детей. Согласно этим принципам, взрослый обучающийся, во-первых, нуждается в понимании того, зачем ему нужно изучать тот или иной материал (принцип релевантности). Во-вторых, взрослый обладает жизненным опытом, который может и должен быть использован в процессе обучения. В-третьих, взрослый готов к обучению тому, что поможет ему решать реальные жизненные проблемы. В-четвертых, взрослый стремится к немедленному применению полученных знаний на практике. И, в-пятых, взрослый в значительной степени самоуправляем в процессе обучения и предпочитает внутреннюю мотивацию (потребность в самореализации, качестве жизни) внешней (оценкам, поощрениям).

Традиционные лекционные форматы, построенные на пассивном восприятии информации и отсроченном контроле знаний, с трудом соответствуют этим андрагогическим принципам. Взрослый человек, пришедший на лекцию о бюджетировании, часто не видит ее немедленной релевантности, не может применить полученную информацию здесь и сейчас и страдает от отсутствия активной роли в процессе. Игровые технологии, в свою очередь, идеально вписываются в андрагогическую модель. Игровой процесс обеспечивает высокую ситуативную релевантность: человек сразу понимает, зачем ему это знание, потому что он выигрывает или проигрывает прямо сейчас. Жизненный опыт участников становится ресурсом для игры, а сама игра превращает теоретические выкладки в серию конкретных решений и действий, которые необходимо принимать в условиях ограниченного времени и ресурсов [1].

С точки зрения педагогической психологии, настольная игра — это чистой воды экспериментальное обучение (experiential learning). Знание здесь не передают в готовом виде от учителя к ученику: человек сам добывает его через действие, через ошибку, через рефлексию и новую попытку. Игра становится симулятором реальности, но с пониженными ставками. В неё можно рискнуть по-крупному, «прогореть» или, наоборот, выиграть — и при этом не потерять ни рубля настоящих денег. А эмоциональный след от такой виртуальной ошибки зачастую застревает в памяти куда прочнее, чем сухая строчка из учебника, которая просто предупреждает о том же риске. Именно безопасность финансового экспериментирования делает настольные игры незаменимым инструментом: они позволяют человеку опробовать разные стратегии без страха реальных потерь, и это помогает вырабатывать более осознанное отношение к деньгам уже в обычной жизни [3].

Кроме того, у настольных игр есть важное свойство — вариативность и повторяемость. Одну и ту же ситуацию (взять кредит или выбрать инструмент для инвестиций, покупать недвижимость или воздержаться) можно проиграть несколько раз с разными вводными и с разными стратегиями. Благодаря этому оптимальные модели поведения закрепляются естественным путём. Не стоит забывать и про социальную составляющую: большинство настольных игр — это групповое взаимодействие, которое учит не только самостоятельным решениям, но и умению договариваться, слушать других, искать компромиссы и партнёрские ходы. А эти качества в реальной финансовой практике значат порой больше, чем знание сложных формул.

Важно понимать: настольные игры давно перестали быть нишевым хобби и превратились в полноценный сегмент развлекательной и образовательной индустрии. По прогнозам Statista, глобальный рынок настолок в 2025 году должен был составить 8,95 млрд долларов США — рост на 3,7% к предыдущему году. Лидерство здесь прочно удерживают Соединённые Штаты, но и

российский рынок набирает обороты. По отраслевым оценкам, в 2025 году его объём достиг примерно 40 млрд рублей, причём основная динамика идёт через онлайн-продажи. Например, в первой половине 2025 года оборот настольных игр на Wildberries вырос на треть по сравнению с тем же периодом годом ранее [6].

При этом более 80% опрошенных россиян предпочитают играть в настольные игры дома или в гостях, а ещё 11% посещают для этой цели антикафе или игровые клубы. «Монополия», «Имаджинариум» и шахматы возглавляют рейтинг любимых настольных игр россиян, но в образовательных целях всё чаще используются специализированные симуляторы, такие как «Денежный поток» (Cashflow), а также отечественные разработки «Бюджетный гений» и «Взрослые решения», которые будут подробнее рассмотрены в соответствующих разделах данной работы.

Цель исследования

Целью исследования является комплексный анализ экономической эффективности использования настольных игр как канала повышения финансовой грамотности взрослого населения (от 25 до 60 лет). Достижение поставленной цели предполагает решение следующих задач: во-первых, характеристику текущего состояния финансовой грамотности в России и выявление наиболее проблемных зон в поведении различных возрастных групп; во-вторых, теоретическое и эмпирическое обоснование результативности игровых методик; в-третьих, количественную оценку соотношения затрат и полученных эффектов; в-четвертых, сравнительный анализ зарубежного опыта (США, Германия, ЮАР, азиатские страны) в области внедрения настольных игр в образовательные процессы для взрослых; в-пятых, формулирование перспективных направлений для масштабирования этого опыта в Российской Федерации.

Материал и методы исследования

В основе работы лежат данные из нескольких типов источников.

Первый блок — статистика и аналитика от авторитетных российских организаций: Аналитический центр НАФИ, ВЦИОМ, официальные публикации Банка России и Минфина, а также отчёты НИФИ Минфина.

Второй блок — международные данные: публикации ОЭСР и результаты сравнительных исследований PISA.

Третий блок — научные статьи по игровым технологиям в финансовом образовании, вышедшие в рецензируемых журналах в период с 2022 по 2026 год. Здесь особое внимание уделялось работам российских авторов, что позволило учесть национальную специфику.

Четвёртый блок — практические описания конкретных настольных игр и отчёты об их апробации: «Бюджетный гений» (Саратовская область), «Взрослые решения», «Рычаги вашей свободы», а также международные аналоги «Cashflow», «Monetto», «Birka», «Flip That House».

Из методов исследования использовались: сравнительный анализ (сопоставление игровых и традиционных форматов обучения); статистический анализ опросов и индексов финансовой грамотности в динамике; метод кейс-стади (изучение конкретных практик внедрения игр в регионах России и за рубежом); метод экономической оценки затрат (сравнение ресурсоёмкости игрового подхода с альтернативными образовательными методиками).

Результаты исследования

Состояние финансовой грамотности в России в 2025–2026 годах. Для того чтобы понять, насколько востребованы новые инструменты обучения, необходимо четко представлять текущий уровень финансовой компетентности населения. Согласно результатам совместного исследования Аналитического центра НАФИ и страховой компании «Росгосстрах Жизнь», представленным в марте 2026 года, по итогам 2025 года индекс финансовой грамотности россиян составил 12,61 балла из 21 возможного. Этот показатель на 0,16 балла ниже, чем в 2024 году, что, как отмечают эксперты, говорит о стагнации и отсутствии прогресса в этой сфере в последние годы. При этом общая картина становится всё менее однородной: доля граждан с низким уровнем финансовой грамотности выросла за год на 4 процентных пункта, достигнув 34%, а доля россиян с высоким уровнем увеличилась на 5 процентных пунктов до 21%. Одновременно с этим доля людей со средним уровнем знаний и навыков сократилась до 45%. Иными словами, происходит «расслоение» населения: те, кто уже был финансово подкован, становятся ещё более продвинутыми,

а число абсолютно уязвимых граждан также растет, тогда как «золотая середина» размывается. Аналогичные выводы содержатся и в исследовательских материалах НАФИ за 2025 год [7].

Особую тревогу вызывает ситуация в молодежной среде. Более половины (51%) россиян в возрастной группе от 18 до 34 лет обладают низким уровнем финансовой грамотности, и только 11% этой возрастной когорты могут похвастаться высоким уровнем. Этот разрыв поколенческий: люди старшего возраста (от 55 лет) демонстрируют более осторожное и консервативное финансовое поведение, тогда как молодежь, активно пользующаяся кредитными продуктами и онлайн-банкингом, оказывается наиболее уязвимой перед рисками долговой нагрузки и мошенничества. Причем, по данным ВЦИОМ за апрель 2025 года, сами россияне оценивают свою финансовую грамотность в 3,43 балла по пятибалльной шкале, то есть на «тройку с плюсом». Наиболее уверены в своих силах люди в возрасте 34–43 лет (3,62 балла), тогда как пенсионеры оценивают себя в 3,30 балла [8].

Что касается конкретных навыков, картина выглядит неоднозначной. Большинство россиян (69%) справляются с расчетом процентных ставок по займам, но менее половины могут правильно рассчитать простые проценты по банковскому вкладу (41%) и адекватно оценить влияние инфляции на покупательную способность своих денег (44%). Финансовые привычки, к счастью, меняются в лучшую сторону: доля тех, кто ведет учет семейного бюджета, выросла с 63 до 70%, 77% россиян в той или иной форме откладывали деньги в течение года, а финансовой подушкой безопасности не менее чем на три месяца располагает уже каждый третий (34% против 27% в 2024 году). Однако при этом финансовые установки практически не сдвигаются с места: субиндекс «Финансовые установки» остался на уровне 2024 года (2,91 балла из 5), что означает, что люди еще не настроены на достижение долгосрочных целей и приоритизацию сбережений над текущим потреблением.

В 2025 году Министерство финансов РФ и Банк России активизировали просветительскую работу: в рамках Всероссийской эстафеты «Мои финансы» проведено более 540 тысяч мероприятий, охвативших свыше 34 миллионов человек. Всероссийский семейный фестиваль сбережений и инвестиций собрал на три тысячи семей больше, чем годом ранее. Финансовая грамотность была включена во Всероссийскую олимпиаду школьников по экономике, где приняли участие почти 500 тысяч учащихся, а также впервые проведена олимпиада для студентов колледжей с участием 32 тысяч человек из 88 регионов. Однако все эти мероприятия, несмотря на их колоссальный охват, остаются преимущественно просветительскими и информационными, не всегда переходя в плоскость выработки практических навыков принятия решений в условиях неопределенности. Вот здесь и возникает запрос на инструменты, способные предложить нечто большее, чем лекция или тестирование [5, 10].

Почему настольные игры работают со взрослыми. Чтобы понять механизм влияния настольной игры на финансовое поведение, необходимо обратиться к теории экспериментального обучения (experiential learning). Игра воссоздает искусственную, но структурированную среду, в которой участник вынужден действовать, получая мгновенную обратную связь в виде выигрыша или проигрыша, прироста или потери активов. С точки зрения педагогической психологии, это позволяет обойти одну из главных проблем взрослого образования — низкую мотивацию при отсутствии немедленной практической применимости знаний. В игре мотивация создается искусственно: через соревнование, исследование неизвестного и желание достичь победы. Как отмечается в публикациях, посвященных использованию игровых технологий при обучении финансовой грамотности, «игра создает условия для принятия самостоятельных решений» и «способствует выработке навыка исследовательского отношения к современной экономической действительности».

Для взрослого человека игра снимает барьер боязни ошибки, который в реальной жизни часто парализует волю и мешает принимать рациональные финансовые решения. В условиях игры можно «прогореть» на вложении в рискованный актив, взять кредит на невыгодных условиях или оказаться неподготовленным к кризисной ситуации, и это не повлечет за собой реального снижения благосостояния. Но эмоциональный след от такого опыта остается, и в следующий раз в реальной жизни человек уже будет интуитивно избегать подобных ловушек. Именно в этом и заключается, как считают некоторые исследователи, принципиальное отличие игрового обучения от чтения книг или прослушивания лекций: в случае с игрой знание приобретается не через абстрактные формулировки, а через личный опыт проигрыша или выигрыша [4, 6].

За последние три года в России появилось несколько зрелых разработок в области финансовых настольных игр, ориентированных именно на взрослых. Разберём наиболее показательные.

«Бюджетный гений» — проект Саратовской области. Целевая аудитория: студенты, работающие, пенсионеры, самозанятые. Игровая механика отточена под формирование навыков рационального ведения личного бюджета, контроля доходов и расходов. Интересная деталь: игра позволяет выбирать временной горизонт — от одного квартала (3 раунда) до целого года (12 раундов). Средняя партия на 4–6 игроков с периодом «полгода» занимает около полутора часов. К 2023 году игра получила положительные экспертные заключения, а 150 её экземпляров распространили через Министерство труда и социального развития Саратовской области и региональное отделение Социального фонда России. Участники апробации единодушно отмечали, что навыки из игры напрямую переносятся в практику планирования реального семейного бюджета.

«Взрослые решения» — по замыслу авторов, это симулятор настоящей финансовой жизни. Участник проходит полный цикл: от планирования личного бюджета и банковского обслуживания до неожиданных жизненных обстоятельств и оценки того, насколько достижимы долгосрочные цели. Ценность игры в том, что она формирует не разрозненные знания, а системное понимание взаимосвязей между разными финансовыми решениями — например, между кредитом, страховкой и резервным фондом.

«Рычаги вашей свободы» — это уже бизнес-тренинг в формате настольной игры, который используют при подготовке экономистов и бухгалтеров. По замыслу разработчиков, игра помогает освоить азы финансовой грамотности, выработать правильное отношение к деньгам и денежным процессам, прочувствовать реалии коммерческого риска, увидеть на практике выгоды образования, страхования, грамотного использования кредитов и сотрудничества. Здесь настольная игра выступает не просто развлечением, а полноценным дидактическим средством, встроенным в профессиональную подготовку.

Что касается количественных показателей вовлеченности, по данным одного из опросов, проведенных в 2023 году, среди всего населения, имеющего опыт участия в финансовых настольных играх (как регулярно, так и время от времени), 43% вовлечены в этот процесс на постоянной основе. При этом 30% играют регулярно, а 20% — редко. Доля тех, кто вообще не сталкивался с таким форматом, остается значительной, что указывает на большой потенциал для распространения.

Экономическая эффективность любого образовательного метода рассчитывается как отношение полученного результата (измеримого прироста знаний, изменения поведения) к затраченным ресурсам (финансовым, временным, организационным). В контексте настольных игр структура затрат выглядит следующим образом. Единовременные затраты на приобретение игры составляют от 500–1000 рублей за простые варианты до 5–7 тысяч рублей за сложные профессиональные симуляторы, такие как Cashflow. Причем одна и та же игра может быть использована неограниченное количество раз для разных групп. Переменные затраты сводятся к аренде помещения (если игра проводится не дома, а в библиотеке, коворкинге или офисе), хотя во многих случаях игровая сессия организуется на безвозмездной основе в уже существующих пространствах, а также к оплате труда фасилитатора, если игра ведется не одним из участников, а приглашенным специалистом. Впрочем, многие игры устроены таким образом, что не требуют постоянного присутствия ведущего [8].

Для сравнения, стоимость одного академического часа очных курсов повышения финансовой грамотности с приглашенным преподавателем-экспертом в расчете на одного слушателя может составлять от нескольких сотен до нескольких тысяч рублей. Онлайн-курсы дешевле, но они, как правило, страдают от низкой доходимости (droupout rates) и отсутствия практического закрепления навыков.

Таким образом, соотношение «цена / результат» для настольных игр оказывается крайне выигрышным. При минимальных затратах на одного обучающегося достигается не только сопоставимый, а часто и превосходящий уровень запоминания материала и формирования навыков. Причем экономия государственных средств при масштабировании игровых программ может быть колоссальной: вместо создания дорогостоящей инфраструктуры и привлечения большого штата преподавателей можно создавать игротeki и обучать волонтеров-фасилитаторов.

Соединенные Штаты Америки, пожалуй, являются пионерами в области игрового обучения финансовой грамотности. Именно там Роберт Кийосаки в конце 90-х годов создал свою знаменитую игру Cashflow, которая до сих пор остается золотым стандартом в этой нише. Cashflow учит игрока выходить из «крысиных гонок» за счет создания пассивного дохода, превышающего регулярные расходы. Игра активно используется в клубах финансовой грамотности и бизнес-тренингах. В Соединенных Штатах также существует множество корпоративных и образовательных инициатив: например, программа Money Smart от FDIC (Федеральной корпорации по страхованию вкладов), которая включает интерактивные игры по финансовой грамотности для молодых взрослых. Ещё одна интересная американская разработка — игра «Flip That House The Board Game University», которая симулирует процессы бюджетирования, кредитования, сбережения, инвестирования и управления недвижимостью, причем ориентирована она именно на студентов колледжей и взрослых, желающих улучшить свои навыки в области домовладения и ипотеки. Исследование, проведенное среди студентов факультетов гостиничного и финансового менеджмента в США и опубликованное в 2025 году, показало, что игровые методики, основанные на экспериментальном обучении (game-design experiential learning, GDEL), значимо повышают не только академическую успеваемость, но и удовлетворенность от самого процесса обучения, а также способствуют более глубокому восприятию управления финансами.

В Германии подход отличается своей педантичностью и социальной ориентированностью. Немецкие исследователи и практики уделяют большое внимание созданию серьезных игр (serious games), которые могут быть интегрированы в программы базового образования для взрослых с низким уровнем грамотности. Примером может служить игра Monetto — обучающая игра для финансового базового образования, ориентированная на взрослых с низкой функциональной грамотностью. Как отмечается в публикациях, цель Monetto — привлечь малообразованных взрослых к обучению и стимулировать формирование компетенций. Важно, что в университетах Германии проводятся систематические исследования по валидации схем оценки серьезных игр в контексте финансовой грамотности. Так, Юлия Шультейс и Кармела Апреа (2020) разработали и валидизировали схему для оценки серьезных игр в этом контексте, что позволяет не просто запускать игры в массы, но и научно обосновывать их эффективность. Еще один немецкий проект — FinDMB, реализуемый Бременским университетом. В рамках этого проекта разрабатывается и тестируется образовательная игра по финансовой грамотности для взрослых мигрантов, которые прибыли в Германию как квалифицированные специалисты, беженцы или члены семей. Целевая аудитория FinDMB — взрослые люди, изучающие немецкий язык, а также старшие подростки. Игра помогает им освоить финансовые реалии новой страны в безопасной игровой среде.

В международных исследованиях, опирающихся на данные PISA, также подчеркивается важность именно практических навыков. Одно из исследований 2025 года, анализирующее данные PISA, показало, что когнитивные дефициты в математике и чтении являются наиболее сильными предикторами плохих финансовых результатов, за ними следуют социально-экономический фон и отсутствие знакомства с финансовыми концепциями в школе или дома. Именно здесь игровые методы могут помочь: они компенсируют недостаток формального образования и создают ситуативный опыт.

В Южно-Африканской Республике стартап FinMaster (игра о сбережениях, инвестировании и управлении рисками) достиг рекордных продаж и попал в сети магазинов по всей стране, что говорит о высоком коммерческом и социальном спросе на такой формат. В Гонконге, как сообщается, Советом по финансовому образованию инвесторов (IFEC) совместно с молодежными организациями разработана первая настольная игра «\$avvy Planner», фокусирующаяся на карьерном планировании и финансовых целях.

Что касается участия международных организаций, ОЭСР и Европейская комиссия также активно продвигают геймификацию. На портале EPALe (электронная платформа для обучения взрослых в Европе) утверждается, что «настольные игры, ролевые игры и цифровые игры — все они доказали свою эффективность как способы развития финансовых навыков в процессе веселья». Исследование, проведенное в рамках программы Erasmus+ в 2022 году, описывает разработку виртуальной комнаты побега (Virtual Escape Room) — игрового инструмента, который помог взрослым участникам, особенно из сельских районов, понять ключевые

финансовые концепции, включая бюджетирование, страхование, оценку инвестиций и предотвращение мошенничества.

Таким образом, международный опыт отличается не столько самим фактом использования игр, сколько степенью их институционализации: за рубежом уже создана методологическая база, существуют системы валидации, а игровые форматы интегрированы в программы финансовой грамотности для самых разных уязвимых групп взрослого населения (мигранты, люди с низкой грамотностью, малообеспеченные). В России этот процесс только начинается, но потенциал для роста огромен.

Заключение

Подводя итог всему вышеизложенному, можно сформулировать несколько обобщающих положений.

Во-первых, текущее состояние финансовой грамотности в России (индекс 12,61 балла по итогам 2025 года, стагнация показателя, рост доли уязвимых слоев населения, особенно среди молодежи) объективно требует поиска новых, более эффективных форматов обучения, способных перевести пассивные знания в активные навыки и установки.

Во-вторых, настольные игры, основанные на принципах экспериментального обучения, представляют собой не просто развлекательное дополнение, а полноценный педагогический инструмент. Они позволяют взрослому человеку в безопасной среде проживать финансовые ситуации, совершать ошибки и закреплять правильные модели поведения через эмоционально окрашенный опыт.

В-третьих, экономическая эффективность игрового метода по сравнению с традиционными формами обучения (лекции, семинары, онлайн-курсы) оказывается более высокой при сопоставимых или лучших результатах ввиду многократно меньших удельных затрат на одного обучающегося и возможности многократного использования одного экземпляра игры. При масштабировании на региональном или федеральном уровне эта разница становится колоссальной.

В-четвертых, международное сравнение демонстрирует, что в странах-лидерах (США, Германия) игровые технологии финансового образования институционализированы, включены в корпоративное и социальное обучение, а также подвергаются систематической научной валидации. В России этот сектор находится на стадии активного роста: существуют качественные отечественные разработки («Бюджетный гений», «Взрослые решения»), есть поддержка на уровне Минфина и ЦБ, но пока не хватает методических центров и подготовленных фасилитаторов.

В-пятых, перспективными направлениями дальнейшей работы являются: создание открытых библиотек настольных игр в центрах финансовой грамотности при региональных библиотеках и МФЦ; разработка и апробация игр для конкретных уязвимых групп (пенсионеры, мигранты, люди с ограниченными возможностями здоровья, малообеспеченные семьи); проведение рандомизированных контролируемых исследований для получения более точных количественных оценок эффекта; и наконец, внедрение игровых тренингов в корпоративные программы повышения квалификации и социальной поддержки персонала.

Проведенное исследование показало, что настольные игры могут и должны стать одним из ключевых инструментов в арсенале организаций, занимающихся финансовым просвещением взрослых. При этом важно подчеркнуть, что они не призваны полностью заменить другие форматы (лекции, онлайн-курсы, консультации), но могут стать их эффективным дополнением и связующим звеном между теорией и практикой. Игровой метод особенно востребован для отработки так называемых мягких навыков (soft skills) в финансах: дисциплинированности, долгосрочного планирования, оценки рисков, способности противостоять сиюминутным соблазнам трат.

С точки зрения государственной политики, интеграция настольных игр в реализацию Стратегии повышения финансовой грамотности до 2030 года может принять форму целевых субсидий для регионов на закупку игр и подготовку волонтеров-фасилитаторов, а также форму включения игровых сессий в программу Всероссийской эстафеты «Мои финансы». На уровне бизнеса, компании, особенно в банковском секторе и секторе финансовых услуг, могли бы использовать настольные игры как элемент обучения своих клиентов (например, в рамках программ лояльности или финансового консультирования) и как инструмент повышения финансовой грамотности собственных сотрудников.

Важнейшим направлением дальнейших исследований остается разработка и валидизация стандартизированных измерителей эффекта от игрового обучения: насколько сильно и на какой срок улучшаются показатели индекса финансовой грамотности участников, как меняется их реальное финансовое поведение (доля сбережений, долговая нагрузка, планирование бюджета) в долгосрочной перспективе после игры. Без таких измерителей трудно будет убедить лиц, принимающих решения, в необходимости широкого внедрения этого формата.

Кроме того, перспективным представляется использование гибридных форматов, сочетающих настольную игру с цифровыми приложениями: например, дополненная реальность, позволяющая видеть на экране смартфона дополнительную финансовую информацию о ходе игры, или приложения для трекинга решений, принятых в игре, с последующим сравнением с реальными финансовыми действиями участника. Такой подход, уже апробируемый в ряде зарубежных проектов, мог бы значительно повысить ретенцию знаний и перенос навыков из игровой среды в повседневную жизнь.

Наконец, необходимо продолжить работу по адаптации и локализации лучших зарубежных настольных игр с учетом российской нормативно-правовой базы и специфики финансового поведения населения. Игра, созданная в США или Германии, может не полностью учитывать особенности российского пенсионного законодательства, налогообложения или практики кредитования. Локализация должна идти не на уровне перевода инструкции, а на уровне полной реконструкции экономической симуляции под реалии конкретной страны.

Таким образом, настольные игры как инструмент повышения финансовой грамотности взрослого населения имеют высокий потенциал экономической эффективности, социальной значимости и педагогической ценности. При условии системного подхода к их внедрению и развитию они могут стать мощным рычагом для улучшения финансового благополучия миллионов граждан и, как следствие, для укрепления всей экономической системы государства.

Литература

1. Болганова Т.А. Формирование финансовой грамотности и финансовой культуры школьников посредством игры «Монополия» // Наука сегодня: актуальные вопросы теории и практики: сборник статей Международной научно-практической конференции, Пенза, 17 июня 2024 года. Пенза: Наука и Просвещение (ИП Гуляев Г.Ю.), 2024. С. 171-173. EDN: EMVGOQ.
2. Быльева Д.С. Коллективный и искусственный интеллект // Вестник Мининского университета. 2023. Т. 11, № 2(43). DOI: 10.26795/2307-1281-2023-11-2-13 EDN: DOWVTX.
3. Platz L., Jüttler M. Game-based learning as a gateway for promoting financial literacy - how games in economics influence students' financial interest // Citizenship, Social and Economics Education. 2022. Vol. 21. No. 3. DOI: 10.1177/14788047221135343 EDN: LYZFYV.
4. Мирицкая Е.А. Развитие финансовой культуры в дистанционном и очном форматах городской программы воспитания и дополнительного образования / Е. А. Мирицкая // Формирование финансовой культуры в образовательных организациях: интеграция финансовой и цифровой грамотности: Материалы XI Всероссийской научно-практической конференции. В 2-х томах, Уфа, 28 ноября 2024 года. Уфа: Институт развития образования Республики Башкортостан, 2024. С. 65-67. EDN: GGAIKP.
5. Песенко П.А. Интерактивные образовательные игры в обучении и воспитании: разработка и применение // Методист. Профессиональное образование. 2025. № 4. С. 14-19. EDN: QTKOME.
6. Пономарева А.С. Игровые финансовые технологии обучения как средство освоения базовых концепций в экономическом образовании младших школьников // Студенческий. 2025. № 27-2(323). С. 17-19. EDN: YJKLOD.
7. Пшеничкина А.А. Использование интерактивных игр как инструмент формирования финансовой грамотности обучающихся в основной школе // Ratio et Natura. 2024. № 4(12). EDN: WEQZKV.
8. Саранцев С.А. Влияние геймификации на экономическое образование: игровые технологии как инструмент повышения финансовой грамотности // Студенческий. 2024. № 20-8(274). С. 49-50. EDN: PNXTI.
9. Симоненко Е.С. Настольная игра «Путь к успеху» как интерактивный способ развития финансовой грамотности у лиц с ОВЗ // Образование и воспитание. 2025. № 8.1 (60.1). С. 66-67. EDN: QQIRLK.
10. Шарпило М.В. Место игровых технологий в обучении предпринимательству молодежи // 78-я научная конференция студентов и аспирантов Белорусского государственного университета: Материалы конференции. В 3-х частях, Минск, 10-21 мая 2021 года / Редколлегия: В.Г. Сафонов (гл. ред.) [и др.]. Часть 3. Минск: Белорусский государственный университет, 2021. С. 799-802. EDN: NRWPYA.