
АКТУАЛЬНЫЕ СОЦИАЛЬНО-ПОЛИТИЧЕСКИЕ И ГУМАНИТАРНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

DOI: 10.26794/2226-7867-2019-9-4-100-105
УДК 378(045)

КОНСТРУИРОВАНИЕ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИНСТИТУТОВ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ*

Большунов Андрей Яковлевич, канд. психол. наук, доцент,
ведущий научный сотрудник Центра социальной экспертизы и развития, Финансовый университет,
Москва, Россия
andrey.bolshunov.1955@gmail.com

Тюриков Александр Георгиевич, д-р социол. наук, профессор, руководитель Департамента социологии,
философии и истории, Финансовый университет, Москва, Россия
t-ag2013@yandex.ru

Аннотация. В статье обсуждается конструирование института финансовой грамотности как социальной игры со специфической социально-смысловой системой. Обосновывается тезис, что показателем эффективности института является охват и качество (уровень) вовлечения в игру целевых групп в статусе игроков, вводится пирамида уровней (качества) вовлеченности целевых групп. Отстаивается тезис, что институты имеют характер социальных игр, анализируются институты как игры, вводится понятие «больших игр», в которых осуществляется производство и воспроизводство элит, обсуждаются вопросы социального конструирования институтов как игр, намечаются контуры социальной игры в «финансовую грамотность», артикулируется значение процессов легитимации игр/институтов. Высказанные тезисы побуждают критически оценить реализацию проекта «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации».

Ключевые слова: Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации; финансовая грамотность; институализация и институты финансовой грамотности; социальные игры

DESIGNING AND EFFECTIVENESS OF FINANCIAL LITERACY INSTITUTIONS**

Bolshunov A. Ya.,
Ph.D. of Psychological Sciences, Associate Professor, Leading Researcher of the Center for Social Expertise and
Development, Financial University, Moscow, Russia.
andrey.bolshunov.1955@gmail.com

Tyurikov A. G.,
Doctor of Sociology, Professor, Head of the Department of Sociology, History and Philosophy, Financial University,
Moscow, Russia
AGTyurikov@fa.ru

* Статья подготовлена по результатам исследований, выполненных за счет бюджетных средств по государственному заданию Финансового университета при Правительстве Российской Федерации на 2019 г.

** The article is based on the results of studies carried out at the expense of budgetary funds under the state order of the Financial University under the Government of the Russian Federation for 2019.

Abstract. *The article discusses the construction of the institution of financial literacy as a social game with a specific socio-conceptual system. We outlined the contours of the institution of financial literacy. The authors substantiated the thesis that the indicator of the effectiveness of such an institution is the coverage and quality (level) of involvement in the game of target groups in the status of players. We introduced a pyramid of levels (quality) of the involvement of target groups. We defend the thesis that institutions have the character of social games. Therefore, we have analysed the institutions as games, introducing the concept of “big games” in which the production and reproduction of elites are carried out. We also discuss the issues of the social construction of institutions as games, outlining the contours of the social game of “financial literacy” and identify the importance of the processes of legitimisation of games/institutions. The stated theses urge to critically evaluate the implementation of the project named “Promotion of financial literacy of the population and the development of financial education in the Russian Federation”.*

Keywords: *Financial literacy strategy in the Russian Federation; financial literacy; institutionalisation and institutions of financial literacy; social games*

ЗАДАЧА ОБЕСПЕЧЕНИЯ ИНСТИТУЦИОНАЛЬНОЙ БАЗЫ ПОВЫШЕНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ В ВЕДОМСТВЕННЫХ ДОКУМЕНТАХ

Стратегия повышения финансовой грамотности в Российской Федерации на 2017–2023 гг. предусматривает «обеспечение необходимой институциональной базы и методических ресурсов образовательного сообщества с учетом развития современных финансовых технологий» (<https://vashifinancy.ru/upload/docs/Strategy.pdf>). Согласно информации Федерального сетевого методического центра, «институциональные рамки» финансовой грамотности в среднем и высшем образовании включают:

- национальную стратегию повышения финансовой грамотности 2017–2023 гг.;
- совместный план деятельности Минобрнауки России и Банка России в области повышения финансовой грамотности населения Российской Федерации;
- федеральные государственные образовательные стандарты (общее, среднее, высшее образование);
- примерные образовательные программы в области финансовой грамотности;
- концепцию основных знаний и навыков по финансовой грамотности для взрослого населения (ОЭСР МСФО) [1].

Указанные «институциональные» рамки очерчивают, по сути, ведомственный подход к повышению финансовой грамотности, стратегию одного (пусть даже ключевого) из участников проекта. Напомним, что Д. Норт, классик неинституционализма и основатель теории институциональных изменений, подчеркивал: «необходимой предпосылкой для разработки теории институтов является отделение анализа правил игры от стратегии игроков» [1, с. 20]. Добавим: отделение правил игры от стратегий

игроков является и условием конструирования институциональной базы. Правила конституируют игру, а не описывают стратегии; в игре же есть (должны быть) места для множества участников с разнообразными стратегиями.

Аналогичный упрек может быть адресован и другим участниками проекта: как правило, речь идет о формировании «институциональной» базы для собственного участия в проекте, об институциональном обеспечении своих стратегий и интересов, а не о создании игры для всех участников и их «сыгранности» (collusion). Например, на баннерах Сбербанка финансовая грамотность связывается преимущественно с освоением онлайн-сервисов самого Сбербанка. О.В. Кузнецов с соавторами обеспечение институциональной базы описывают через создание сети консультационно-методических центров, основой деятельности которых является реализация программы повышения квалификации консультантов-методистов по направлению «Финансовое консультирование» [2].

Конечно, и Минфин, и Минобрнауки, и Банк России, и Сбербанк, и финансовые консультанты являются важными участниками проекта повышения финансовой грамотности. Но какой будет прок от ведомственных мероприятий и мероприятий Сбербанка, если в игру — причем именно в качестве игроков — не будут вовлечены, например, целевые группы проекта, если не возникнет феномен collusion (сыгранности) всех участников?

О РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ПРОЕКТА

Минфин реализует проект «Содействие повышению уровня финансовой грамотности населения и развитию финансового образования в Российской Федерации» с 2011 г. Каковы же результаты этой 8-летней деятельности? Вот заключение, данное 11 декабря 2018 г. авторитетным у финансовой об-

щественности и вполне лояльным проекту информационным агентством «Клерк.ру»: «Сделать вывод о существенном росте финансовой грамотности населения России за период реализации Проекта в настоящее время не представляется возможным!» (<https://www.klerk.ru/buh/news/480470/>).

Судить о результативности проекта можно по охвату и качеству вовлеченности в него целевых групп. Вовлечение является ключевой задачей институтов финансовой грамотности (рис. 1).

О широте и качестве вовлеченности населения в проект можно судить по состоянию интернет-форумов, в повестке которых находятся вопросы финансовой грамотности и реализации проекта. Одним из основных форумов такого рода является Subforums.net (<http://subforums.net/forums/finansovaja-gramotnost.159/>). Активных (откликнувшихся) участников обсуждения тем, посвященных финансовой грамотности, ничтожно мало — от 1 до 7 человек. Только темы: «А нужен ли кредит?» и «Как стать богатым?» собрали соответственно 18 и 20 участников (на 1 июля 2018 г.), но активность по теме «Как стать богатым», например, вряд это объясняется интересом к проекту, посвященному финансовой грамотности. При этом просмотров тем — от 500 до 2000. Такой разрыв между просмотрами и откликами указывает, что уровень вовлеченности не дотягивает даже до показателей лояльности. Наглядно: по теме «А нужен ли кредит?» просмотров 2046, а откликов — 18 (0,88%, т.е. в пределах статистической погрешности). Аналогично обстоят дела на форуме «Финаграм» (<https://finagram.com/groups/finansovaya-gramotnost/forum/>) — число участников обсуждения тем не превышает 10.

Для обсуждений проекта в Интернете характерна скептическая позиция блогеров: «Когда финансовой грамотностью начинают заниматься финансовые учреждения, то результат всегда получается один — реклама и впаривание» (<https://fintraining.livejournal.com/639298.html>). Речь идет о том, на что мы указали выше: «юзеры» чувствуют, что у «игроков» свои игры, они не занимаются повышением финансовой грамотности населения.

Попробуйте задать «простым» гражданам (представителям целевых групп) вопросы, по ответам на которые можно судить об их осведомленности о проекте (хотя бы о том, что такой проект вообще существует), их лояльности проекту, релевантности проекта их запросам, готовности участвовать в проекте и референтности проекта. Можно смело утверждать, что результаты этого опроса будут удручающими.

Поскольку участники проекта бодро рапортуют о достижениях (проведенных мероприятиях, количестве прошедших подготовку финконсультантов и т.п.), приведенные выше факты их, видимо, не беспокоят: ведь каждый из них играет в свою игру, представляя ее институциональной рамкой проекта.

ЧТО ТАКОЕ ИНСТИТУТ?

Согласно Д. Норту, «институты — это правила игры в обществе, или, выражаясь более формально, созданные человеком ограничительные рамки, которые организуют взаимоотношения между людьми» [1, с. 17]. Д. Норт не поясняет, что он называет игрой, используя этот термин как метафору (вслед за ним так же поступает большинство институционалистов). В настоящей статье отстаивается точка зрения, согласно которой ключевым в определении Д. Норты является термин «игра», а не «правила».

Сошлемся, во-первых, на основополагающий тезис Й. Хейзинги: «Человеческая культура возникает и разворачивается в игре, как игра» и «наиболее заметные ... проявления общественной деятельности человека все уже пронизаны игрою» [3, с. 19, 27].

Во-вторых, понятие игры занимает центральное место в теории социального поля П. Бурдьё. «Каждое поле подразумевает и производит свою особую форму *illusio*, то есть вовлеченности в игру (курсив авторов)... На ... „сыгранности“ [collusion] агентов в *illusio* основывается конкуренция, которая, противопоставляя агентов друг другу, собственно и составляет сущность игры. <...> Каждое поле (религиозное, артистическое, научное, экономическое и т.д.), навязывая особую форму регуляции практик и репрезентаций, предлагает агентам легитимную форму реализаций их желаний, основывающуюся на присущей данному полю форме *illusio*» [4]. «*Illusion* ... заставляет [людей] делать то, что они делают, и быть тем, кем они являются» [5, с. 337]. «Основополагающая приверженность самой игре, *illusio*, *involvement*, *commitment* представляется абсолютным требованием ... игры, инвестированием в игру, которое является результатом и в то же время условием функционирования игры» [6, с. 187].

Совсем не метафорически пишет о социальных играх Э. Берн: «Антропологам хорошо известно, насколько серьезны могут быть игры и их результаты. Адски серьезной была сложнейшая из когда-либо существовавших игр „Придворный“, столь превосходно описанная Стендалем в „Пармской обители“» [7, с. 42].

Н. Элиас соотносит с категорией игры ключевое для него понятие фигурации [8].

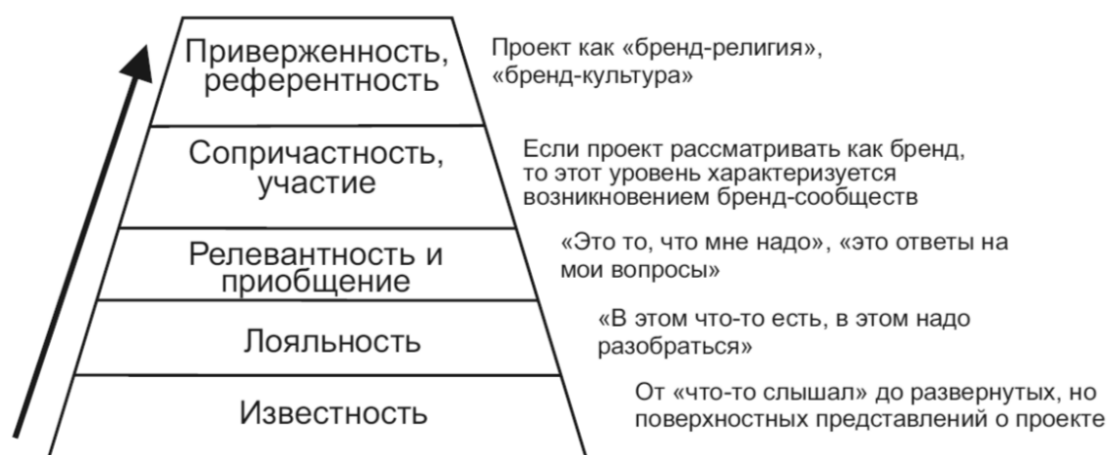


Рис. 1 / Fig. 1. Пирамида уровня (качества) вовлеченности / Pyramid of engagement quality/level

Обратим внимание: перечисляемые П. Бурдье поля и игры (религия, наука, экономика и пр.) могут быть названы и институтами; аналогично игра «Придворный», на которую указывает Э. Берн, столько же является институтом, сколько игрой.

Подчеркнем: 1) Хэйзинга, Бурдье и Берн используют термин «игра» не метафорически; 2) приводимые ими примеры свидетельствуют, что понятия «игры» и «института» соотносимы.

Что мы имеем в виду, утверждая, что институт — это игра со свойственными ей *illusio* и *collusion*? Ответим на этот вопрос на примере шахмат, которые мы назовем «базисной практикой», вокруг которой выстраивается «большая игра» (институт). Это, во-первых, игроки: ФИДЕ, Национальные шахматные федерации, тренеры, судьи, шахматные школы, кружки, клубы и т.д. Во-вторых, очевидно, что эта «большая игра» требует *collusion*, сыгранности всех участников. В-третьих, манифестациями игры являются события (соревнования, матчи). Возведение шахмат в культ и событий «большой игры» в священнодействия осуществляется процессами легитимации — наделения института смыслами [9].

Движущей силой «большой игры» являются *illusio*, порождаемые ее смысловой системой. Л.С. Выготский указывал: «за критерий выделения игровой деятельности ... следует принять то, что в игре [человек] создает мнимую ситуацию [и] это становится возможным на основе расхождения видимого и смыслового поля» [10, с. 204]. П. Бурдье называет социальный мир местом «внебрачных компромиссов между вещью и смыслом» [11, с. 85].

Наконец, правила (нормы, законы, церемонии, регламенты, порядки, стандарты и пр.) завершают процесс формирования игры и оформляют ее как институт.

Из сказанного вырисовываются контуры института (рис. 2).

ПРОЕКТ ПОВЫШЕНИЯ ФИНАНСОВОЙ ГРАМОТНОСТИ В РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ: КОНТУРЫ ИГРЫ

Прежде всего подчеркнем, что базисной здесь является не деятельность Минфина или Минобрнауки и т.п., — «базисные практики» здесь связаны непосредственно с реализацией целей и задач проекта. «Финансово грамотный гражданин должен как минимум: следить за состоянием личных финансов; планировать свои доходы и расходы; формировать долгосрочные сбережения и финансовую „подушку безопасности“ для непредвиденных обстоятельств; иметь представление о том, как искать и использовать необходимую финансовую информацию; рационально выбирать финансовые услуги и др.» (<https://vashifinancy.ru/upload/docs/Strategy.pdf>).

Вокруг этих практик должна выстраиваться вся «большая игра» (институт).

Участники (игроки). Это, опять же, в первую очередь не ведомства и банки, а целевые группы. В игре в финансовую грамотность именно они являются «шахматистами», без которых, что бы ни городили другие участники, игры не будет. Это:

- целевая группа населения — обучающиеся образовательных организаций;
- целевая группа населения, склонного к рискованному типу финансового поведения;
- целевая группа населения, испытывающая трудности при реализации своих прав на финансовое образование и их защиту» (<https://vashifinancy.ru/upload/docs/Strategy.pdf>).

Прочих игроков можно разделить на институциональных (в проекте это, например, методические



Рис. 2 / Fig. 2. Контурсы института как игры / Contours of the Institution as a game

центры, уполномоченные ведомства) и заинтересованных [стейкхолдеры, финансовые организации и консультанты, средства массовой информации (СМИ), некоммерческие организации (НКО) и др.].

Ставки. Для целевых групп игра должна функционировать как «производство славы и элит», как механизм признания. Но и другие игроки должны ясно представлять, что «стоит на кону» (разыгрывается). В конечном итоге речь идет о триаде, включающей в себя успех, вознаграждение и признание (причем именно успех — т.е. результаты, которые конституированы как успех, — должен вознаграждаться и получать признание). Ошибочно полагать, что, например, фраза «финансово грамотный гражданин должен следить за состоянием личных финансов» указывает на ставку. «Ну, научусь я следить за состоянием своих финансов, планировать личные доходы, рационально выбирать финансовые услуги и пр. И ЧТО?».

Event (события), манифестации игры. Согласно отчетам и информационным бюллетеням проекта, программа насыщена событиями (всероссийские недели финансовой грамотности, выставки-ярмарки «Ваши личные финансы», конкурсы, олимпиады и т.п.). Но нет ощущения, что предполагаемые игроки «рвутся» участвовать в этих событиях — хотя бы в четверть того, как рвутся участвовать в конкурсах

«Голос», «Минута славы» и т.п. Для подавляющего большинства целевых групп эти события проходят незамеченными. События должны решать задачи вовлечения (охвата и уровня) и смыслообразования. Решают ли события проекта содействия повышению уровня финансовой грамотности эти задачи?

Легитимация и смысловая система игры. П. Бергер и Т. Лукман разделяют четыре уровня [9]. Сохраняя смысл, но используя другую терминологию, эти уровни можно определить как: 1) языковые игры, 2) нарративы, 3) дискурсы (по П. Бергману и Т. Лукману «теории») и 4) символический уровень легитимации. Например, важным элементом символического уровня является формирование «пантеона славы и heros» «большой игры». Суть легитимации в том, чтобы сформировать смысловую систему игры и соответственно в производстве и обосновании *illuſio*, поскольку именно «*illuſio* есть то, что нужно сделать, чтобы быть в согласии с самим собой» и «*Illuſio* ... заставляет [людей] делать то, что они делают, и быть тем, кем они являются» [5, с. 326, 337].

Collusion (сыгранность). Collusion означает, что игра состоялась, сложилась. Из вышеизложенного понятно, что для collusion недостаточно ведомственной координации, вообще управления. Поэтому П. Бурдьё говорит, что для collusion необходимо

«чувство игры», т.е. захваченность смысловым полем игры.

Наконец, мы говорили выше, что процесс формирования игры завершают «правила» (нормы, законы, церемонии, регламенты, порядки, стандарты и пр.); именно завершают, а не начинают.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Вывод, к которому мы пришли, состоит в том, что игра/институт является продуктом **социального**

конструирования. В конечном итоге речь идет о формировании **социальной системы (социально-смысловой системы)** проекта, функционирующей в логике признания. Представленный в статье подход к формированию института финансовой грамотности близок к подходу Ж. Делеза: «Институт — ... **модель действия, ... изобретенная система позитивных средств**» [12, с. 38]. Но мы стремились обосновать, что эта модель действия «изобретается» в логике социального конструирования.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Норт Д. Институты, институциональные изменения и функционирование экономики. М.: Фонд экономической книги «Начала»; 1997. 180 с.
2. Кузнецов О.В., Иванов А.В., Шевалкин И.С., Воровский Н.В. Развитие институциональной базы по реализации программ финансовой грамотности взрослого населения России. *Управленческие науки*. 2017;(2):70–77.
3. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха; 2011. 416 с.
4. Бурдьё П. Поле литературы. URL: <http://bourdieu.name/content/pole-literatury>.
5. Бурдьё П. Социальное пространство: поля и практики. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетейя; 2005. 576 с.
6. Бурдьё П. Социология социального пространства. М.: Институт экспериментальной социологии. СПб.: Алетейя; 2007. 288 с.
7. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Пер. с англ. Sweden: Philosophical arkiv; 2016. 164.
8. Элиас Н. Понятие фигурации. *Журнал социологии и социальной антропологии*. 2000;3(3):62–65.
9. Бергер П., Лукман Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. М.: Медиум; 1995. 323 с.
10. Выготский Л.С. Психология развития ребенка. М.: Смысл, Эксмо; 2004. 512 с.
11. Бурдьё П. Практический смысл. СПб.: Алетейя; 2001. 562 с.
12. Делез Ж. Эмпиризм и субъективность: опыт человеческой природы по Юму (и др. работы). М.: ПЭР СЭ; 2001. 480 с.

REFERENCES

1. North D. Institutions, institutional changes and economic performance. Moscow: Fund of the economic book “Nachala”; 1997. 180 p. (In Russ.).
2. Kuznetsov O.V., Ivanov A.V., Shevalkin I.S., Vorovsky N.V. The development of the institutional framework for the implementation of programs of financial literacy of the adult population of Russia. *Upravlencheskie nauki*. 2017;(2):70–77. (In Russ.).
3. Huizinga J. Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture. St. Petersburg: Ivan Limbach Publishing House; 2011. 416 p. (In Russ.).
4. Bourdieu P. The field of literature. URL: <http://bourdieu.name/content/pole-literatury>. (In Russ.).
5. Bourdieu P. Social space: fields and practices. Moscow: Institute of experimental sociology. St. Petersburg: Alethea; 2005. 576 p. (In Russ.).
6. Bourdieu P. Sociology of social space. Moscow: Institute of experimental sociology. St. Petersburg: Alethea; 2007. 288 p. (In Russ.).
7. Berne E. Games people play. Transl. from English. Sweden: Philosophical arkiv; 2016. 164 p. (In Russ.).
8. Elias N. The concept of figuration. *Zhurnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii*. 2000;3(3):62–65. (In Russ.).
9. Berger P., Luckmann T. Social Construction of Reality. A Treatise on the Sociology of Knowledge. Moscow: Medium; 1995. 323 p. (In Russ.).
10. Vygotsky L.S. Psychology of child development. Moscow: Publishing house “Smysl”, Eksmo; 2004. 512 p. (In Russ.).
11. Bourdieu P. Practical sense. St. Petersburg: Alethea; 2001. 562 p. (In Russ.).
12. Deleuze J. Empiricism and subjectivity: An essay on Hume’s theory of human nature (and other works). Moscow: PER SE; 2001. 480 p. (In Russ.).