

зміни ключових показників, встановити вплив основних факторів та сформувані обґрунтовані прогнозні орієнтири. Практична цінність таких підходів полягає у підвищенні якості управлінських рішень, зменшенні рівня невизначеності та створенні підґрунтя для стійкого розвитку підприємства в умовах динамічного ринкового середовища.

Список використаних джерел:

1. Височин І. В., Дідківський А. О. Фінансова діагностика як передумова прогнозування розвитку підприємства торгівлі. *Ефективна економіка*. 2025. № 1. <https://doi.org/10.32702/2307-2105.2025.1.21>.
2. Височин І. В., Передерій Т. С. Антикризове фінансове прогнозування в системі забезпечення сталого розвитку підприємства. *Investytsiyi: praktyka ta dosvid*. 2024. № 20. С. 34-39. <https://doi.org/10.32702/2306-6814.2024.20.34>.
3. Матукова Г. І., Багашова Н. В., Матукова-Ярига Д. Г. Форсайт-технології: система прогнозування розвитку підприємства. *Efektivna ekonomika*. 2023. № 11. <https://doi.org/10.32702/2307-2105.2023.11.14>.

Козаков А. О., канд. екон. наук Тарлопов І. О.

Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара (Україна)

ВПЛИВ ІГРОВИХ МЕХАНІК НА СХИЛЬНІСТЬ НАСЕЛЕННЯ ДО ЗАОЩАДЖЕНЬ

Створення стабільної фінансової бази, якщо вона не захищена, вважається одним із актуальних завдань у поведінковій економіці. Згідно з опитуванням Work.ua, 54% українців почуваються дуже погано, а 68% повідомляють про недостатній прибуток [1]. Крім того, опитування Postmen за 2024 показав, що 38,5% активних інтернет-користувачів не роблять щорічних внесків – ця цифра не змінилася [2]. Однак низька фінансова стабільність є результатом не так недостатньої платоспроможності, як відсутності мотивації та неефективних фінансових рішень.

Гейміфікація як інструмент зміни економічної поведінки набуває все більшого значення. У цьому контексті гейміфікація передбачає використання ігрових елементів – індикаторів прогресу, кумулятивних цілей, міст, марафонів для подолання фінансової стагнації. Теоретичною основою цього підходу є концепція «підштовхування» («коригування»), розроблена Р. Талером та

К. Санстейном: невеликі зміни в архітектурі, виборі будівель та фінансових рішеннях людей без будь-яких упередженостей [9]. Основна ідея полягає в тому, що людям більше не потрібно діяти раціонально, і що добре поінформоване середовище може допомогти їм приймати більш виважені фінансові рішення. Найяскравішим прикладом використання ігрової механіки в українському фінансовому секторі є сервіс «Банк» Monobank. Він дозволяє користувачам встановлювати персоналізовану мету накопичення: вони дають їй назву, додають картинку, встановлюють цільову суму та активують автоматичні поповнення – наприклад, за рахунок заокругленого надлишку або автоматичного списання з рахунку [6]. Банк, який, як очікується, до початку 2025 року керуватиме приблизно 9,77 мільйонами активних карток, посідає друге місце серед українських банків у цьому відношенні [4] і фактично перетворив традиційного касира на цифровий інструмент азартних ігор. За даними Forbes Ukraine, прихована сума, зібрана через Банк, перевищила 50 мільярдів гривень [3] – цифра, що ілюструє масштаб змін у поведінці, викликаних, по суті, простою ігровою механікою.

Vikorist та PUMB використовують аналогічний підхід зі своїм продуктом «MoneyBox». Функція «Марафон» Zokrema дозволяє клієнтам встановлювати суму, темпи зростання і дату закінчення своїх заощаджень, фактично перетворюючи процес накопичення в особисту фінансову справу. За даними Finance.ua, цей формат особливо підходить для молодих цільових груп, які традиційно виявляють мало інтересу до заощаджень [5]. Додатковим стимулом є можливість придбати 5% накопиченого капіталу як бонус. Таким чином, ігровий формат у поєднанні із реальним фінансовим результатом забезпечує додаткову мотивацію для гравця.

Ефективність таких механізмів підтверджується науковими дослідженнями. Агравал (2025) у статті, опублікованій у Financial Planning Review (Wiley), виявив, що гейміфікація значно впливає на зв'язок між фінансовим плануванням та реальною фінансовою поведінкою: ігрові елементи підвищують мотивацію тих, хто спочатку не має навичок, поки вони їх не накопичують [7]. Хашим та ін. (2022) у робочому документі CEPR приходять до висновку, що гейміфікація визнає конфлікт між сьогоденням та майбутнім та запобігає процесу захисту психологічно прийнятних короткострокових перспектив, тим самим значно

прискорюючи доступність накопиченої інформації [8]. Більш того, ігрова механіка у фінтех-іграх виступає як регулятор поведінки: вона знижує психологічний бар'єр між очікуваннями та реальними діями. Результати досліджень Монобанку та ФУІБ показують, що прості ігрові рішення – персоналізовані цілі, візуальний розвиток, автоматичне оновлення – можуть охопити широку аудиторію ще до накопичення фінансових резервів. Для України, де більше половини населення не боїться гейміфікації [1], вона має великі перспективи у фінансовому секторі та ще недостатньо вивчена безпосередньо. Подальший розвиток конкретних механізмів та його ефектів може бути основою у розвитку як приватних фінтех-рішень, так і державних програм підвищення фінансової грамотності населення.

Список використаних джерел:

1. Більш ніж половина українців не мають жодних заощаджень. УНІАН. URL: <https://www.unian.ua/economics/finance/bilsh-nizh-polovina-ukrajinciv-ne-mayut-zhodnih-zaoshchadzhen-opituvannya-novini-ukrajina-11707477.html>.
2. Зарплата 2024: скільки українців не мають заощаджень. NV / Postmen. URL: <https://nv.ua/ukr/socium/zarplata-2024-u-kogo-zrosli-dohodi-i-skilki-ukrajinciv-ne-mayut-zaoshchadzhen-opituvannya-postmen-50477110.html>.
3. Монобанк додав нові функції для «Банок». Forbes Ukraine. URL: <https://forbes.ua/news/monobank-dodav-novi-funktsii-dlya-banok-detali-19032024-19968>.
4. Монобанк (Ukraine). Wikipedia. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Monobank_\(Ukraine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Monobank_(Ukraine)).
5. «Скарбничка», «Банка» та інші: програми автоматичного заощадження в банках. Finance.ua. URL: <https://news.finance.ua/ua/skarbnychka-banka-ta-inshi-skil-ky-i-v-yakyyu-sposib-dopomahayut-nakopychuvaty-prohramy-avtomatychnoho-zaoshhadzhennya-v-ba>.
6. Що таке банка в Монобанк: повний гайд. Rates.fm. URL: <https://rates.fm/ua-uk/banks/showtake-banka-v-monobank-ta-yak-vona-pracyuye/>.
7. Agrawal S. An Evaluation of Gamification on Financial Conduct in Relation to the Effectiveness of Behavioral Traits. Financial Planning Review. Wiley, 2025. URL: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/cfp2.70016>.
8. Hashim M. et al. Gamification Can Help Consumers Reach Their Saving Goals. CEPR Discussion Paper, 2022. URL: https://cepr.org/system/files/2022-08/Hashim%20-%20Gamification_Can_Help_Consumers_Reach_Their_Saving_Goals.pdf.
9. Thaler R. H., Sunstein C. R. Nudge: Improving Decisions about Health, Wealth, and Happiness. Yale University Press, 2008. 312 p.