

2. ПЕДАГОГІЧНИЙ ТА ПСИХОЛОГІЧНИЙ ДОСВІД

УДК 37.018:794:303.62

DOI [https://doi.org/10.63437/3083-6425-2026-3\(102\)-07](https://doi.org/10.63437/3083-6425-2026-3(102)-07)**Письменний Віталій,**

доктор економічних наук, доцент,
професор кафедри економіки та фінансів,
Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя,
м. Тернопіль, Україна

Pysmennyi Vitalii,

Doctor of Economic Sciences, Associate Professor,
Professor of the Department of Economics and Finance,
Ternopil Ivan Pului National Technical University,
Ternopil, Ukraine

 <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>

ВИКОРИСТАННЯ МЕТОДУ ІНТЕРВ'ЮВАННЯ В ДОСЛІДЖЕННІ ОСВІТНЬОГО ЕФЕКТУ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

Анотація.

У статті розглянуто можливості використання методу інтерв'ювання для оцінювання освітнього ефекту настільних ігор та аналізу поведінкових, емоційних і рефлексивних характеристик учасників у процесі ігрової взаємодії. Емпіричне підґрунтя дослідження становить апробація авторської настільної гри, після проведення якої відбулося інтерв'ювання учасників. Встановлено, що інтерв'ювання дає змогу виявляти не лише суб'єктивне ставлення до гри, а й глибинні механізми інтерпретації ігрового досвіду, зокрема у сфері фінансової поведінки та прийняття рішень. Показано, що учасники схильні переносити ігрові ситуації в реальне життя, що формує стійкі асоціації між грою та повсякденними фінансовими практиками. Виявлено значний емоційний компонент ігрової взаємодії, який впливає на логіку рішень, а також наявність рефлексивного ефекту, що виявляється у переосмисленні фінансових стратегій після завершення гри.

Ключові слова: настільні ігри; ігрове навчання; якісні методи дослідження; інтерв'ювання; освітній ефект.

THE USE OF THE INTERVIEW METHOD IN RESEARCH ON THE EDUCATIONAL EFFECT OF BOARD GAMES

Summary.

The article examines the potential of using the interview method as a tool for assessing the educational effect of board games and for identifying behavioral, emotional, and reflective characteristics of participants in the process of game-based interaction. The theoretical framework of the study is based on the conception of a game as a model for reproducing real socio-economic situations, within which individual decision-making strategies are formed and manifested under conditions of uncertainty, resource scarcity, and risk. The empirical basis of the research is the piloting of an author-designed board game, followed by interviews conducted with participants upon completion of the game. The analysis demonstrates that the interview method enables moving beyond a superficial description of the gaming experience and provides access to the deeper mechanisms of interpreting participants' behavior. In particular, it allows capturing not only attitudes toward the game but also decision-making logic, individual cognitive strategies, emotional reactions, and ways of rationalizing them. It was found that respondents tend to transfer in-game situations into real-life contexts, which indicates the formation of stable associative links between game scenarios and everyday financial practices. Special attention is given to the emotional component of game-based interaction. It was established that the decision-making process is accompanied by tension, excitement, and caution, which not only reflect participants' subjective states but also influence their behavioral strategies. At the same time, the interview results demonstrate the presence of a reflective effect after the completion of the game, manifested in the re-evaluation of personal financial behaviors, awareness of the importance of minor decisions, and the formation of a more balanced attitude toward risk and expenditure.

Keywords: board games; educational effect; interview method; qualitative research; game-based learning.

Постановка проблеми. У сучасній освітній практиці дедалі помітнішою стає тенденція до використання інтерактивних методів навчання, які, окрім передавання знань, зорієнтовані на формування практичних компетентностей, поведінкових моделей і навичок прийняття рішень. Особливе місце серед таких підходів посідають настільні ігри, що поєднують елементи моделювання реальних ситуацій, емоційного залучення, соціальної взаємодії та проблемно-орієнтованого навчання. На відміну від традиційних форм подачі матеріалу, настільні ігри створюють умови, за яких учасник, окрім отримання інформації, постійно взаємодіє з нею через вибір, помилки, ризик, конкуренцію та необхідність пристосування до нових умов.

Зростання інтересу до настільних ігор в освіті пояснюється тим, що вони дають змогу відтворювати складні ситуації в спрощеному, але достатньо реалістичному середовищі. Особливо це стосується сфер, де важливу роль відіграють поведінкові аспекти, зокрема комунікація, командна взаємодія, вирішення конфліктів, емоційний контроль тощо. Учасники гри стикаються з необхідністю приймати різні за складністю рішення в умовах обмеженості, невизначеності та постійної зміни ситуації, що значно посилює практичний характер навчання. Саме тому настільні ігри дедалі частіше розглядаються не як додатковий формат подання навчального матеріалу, а як окремий педагогічний інструмент.

Водночас постає проблема оцінювання реального освітнього ефекту настільних ігор. Традиційні кількісні методи, як-от тестування або анкетування, дають змогу зафіксувати рівень засвоєння інформації, однак часто не забезпечують розуміння того, як саме учасники формували свої рішення, які емоційні та поведінкові механізми впливали на їхні дії, чи відбулося переосмислення власних установок і чи переноситься ігровий досвід у реальні життєві ситуації. У контексті дослідження освітніх настільних ігор це є принципово важливим, оскільки навчальний ефект часто проявляється не лише в правильності відповіді, а й у зміні способу мислення, навичок аргументації, поведінки, усвідомлення наслідків власних дій тощо.

Тому особливого значення набувають якісні методи дослідження, які здатні фіксувати суб'єктивний досвід учасників, їхню інтерпретацію ігрових ситуацій та внутрішню логіку прийняття рішень. Одним із найефективніших інструментів у цьому контексті є метод інтерв'ювання. Його використання дає змогу досліднику вийти за межі формального оцінювання результатів і зосередитися на глибших когнітивних і поведінкових процесах, які супроводжують участь у грі. Інтерв'ювання допомагає не лише з'ясувати, що саме запам'ятали учасники, а й встановити, як вони пояснюють

власні дії, які чинники впливали на їхній вибір, як змінювалося їхнє ставлення до проблемних ситуацій та які елементи гри вони співвідносять із реальним життєвим досвідом.

Аналіз останніх досліджень. Сучасні наукові дослідження демонструють стійке зростання уваги до використання настільних ігор в освітньому середовищі. У працях Ф. Алмейди [1], А. Бенчик [2], В. Заруцької [3], М. Ідріс [4], І. Ілдірим [5], Г. Козуб [6], Л. Констанкевич [7], К. Мехед [8], Р. Смідерле [9] та ін. простежується тенденція до розгляду ігрових методик як ефективного інструменту активного навчання, що сприяє підвищенню залученості учасників, розвитку критичного мислення, навичок комунікації, командної взаємодії та прийняття рішень у нестандартних ситуаціях. Дослідники наголошують, що інтерактивний характер ігор дає змогу поєднати навчальний процес із практичним досвідом.

Питання застосування методу інтерв'ювання в соціальних, психологічних й освітніх дослідженнях перебувають у полі наукових інтересів К. Гавриловської [10], М. Дольчевського [11], О. Зарецької [12], Е. Кнотт [13], О. Пінського [14], С. Седлецького [15] та ін. У своїх працях науковці аналізують методологічні особливості проведення інтерв'ю, його роль у збиранні емпіричних даних, специфіку комунікації між дослідником і респондентом. У контексті гейміфікації метод інтерв'ювання допомагає глибше проаналізувати логіку поведінки учасників, з'ясувати мотиви їхніх рішень, виявити особливості сприйняття ігрових ситуацій і встановити, яким чином отриманий під час ігрової сесії досвід корелює з реальними життєвими практиками.

Мета статті – дослідити можливості використання методу інтерв'ювання для оцінювання освітнього ефекту настільних ігор та аналізу поведінкових, емоційних і рефлексивних особливостей учасників у процесі ігрової взаємодії.

Виклад основного матеріалу. Однією з ключових особливостей настільних ігор як освітнього інструменту є здатність моделювати ситуації, наближені до реальних умов прийняття рішень. Учасники гри постійно взаємодіють із середовищем, яке змінюється під впливом випадкових подій, дій інших гравців і власного вибору. Саме тому освітній ефект настільної гри формується не лише через засвоєння певної інформації, а й через безпосередній досвід участі в процесі, що супроводжується ризиком, необхідністю адаптації та аналізом наслідків власних рішень. У такому разі традиційні методи оцінювання результатів навчання не завжди дають змогу дослідити внутрішні механізми поведінки учасників та рівень усвідомлення ними набутого досвіду.

У контексті дослідження освітнього ефекту настільних ігор особливого значення набувають якісні методи збирання інформації, серед яких

важливе місце посідає інтерв'ювання. На відміну від тестування або анкетування, інтерв'ю надає можливість отримати глибшу інформацію про мотивацію учасників, логіку їхніх рішень, емоційні реакції та особливості сприйняття ігрових ситуацій. Під час бесіди учасник, окрім того, що відтворює окремі факти або події, пояснює причини власних дій, оцінює наслідки прийнятих рішень та співвідносить ігровий досвід із реальними життєвими ситуаціями. Завдяки цьому дослідник отримує можливість аналізувати не лише результат ігрової діяльності, а й процес формування поведінкових стратегій.

Особливу ефективність у дослідженні настільних ігор демонструє напівструктуроване інтерв'ю, яке поєднує чітко визначену логіку запитань з можливістю гнучкого уточнення відповідей залежно від перебігу розмови. Такий формат дає змогу забезпечити порівнянність відповідей різних учасників, водночас не обмежуючи їх жорсткими рамками стандартизованого опитування. У процесі інтерв'ювання дослідник може уточнювати окремі деталі, повертатися до певних ситуацій гри, аналізувати причини зміни стратегії або виявляти приховані чинники, які впливали на поведінку учасників. Це важливо тоді, коли освітній ефект проявляється через зміну ставлення, формування нових моделей мислення або переосмислення власного досвіду.

Використання інтерв'ювання після завершення гри виконує також рефлексивну функцію, оскільки учасники повторно аналізують власні рішення та оцінюють їхню ефективність. У багатьох ситуаціях саме під час відповіді на запитання респонденти починають помічати закономірності у власній поведінці, усвідомлювати причини помилок або формулювати висновки, які раніше залишалися неочевидними. Таким чином, інтерв'ю стає не лише методом збирання дослідницьких даних, а й продовженням освітнього процесу, у межах якого відбувається поглиблення рефлексії, закріплення набутих знань і досвіду. Це особливо актуально для настільних ігор, пов'язаних із фінансовою грамотністю.

Предметом дослідження є авторська настільна гра «100 фінансових проблем і 100 способів їх вирішення». Вона сконструйована як модель відтворення фінансової поведінки людини в умовах обмежених ресурсів, ризику та непередбачуваних життєвих обставин. Її зміст виходить за межі навчальної ілюстрації окремих економічних понять і наближається до симуляції реальних ситуацій, у яких учасники змушені водночас враховувати поточні витрати, потенційні втрати, боргові зобов'язання тощо. У такій конструкції гра набуває статусу дослідницького середовища, де, окрім правильності рішень, фіксується спосіб мислення, що стоїть за ними, включно з інтуїтивними реакціями, помилками, спробами їхньої корекції.

Алгоритм гри побудований на двох взаємопов'язаних ігрових полях, які формують поетапну логіку проходження та поступове ускладнення ситуацій. Переміщення гравців здійснюється за допомогою кидання кубика, що вводить системний елемент випадковості, який моделює непередбачувані зміни фінансового середовища, наприклад, коливання витрат або раптові фінансові зобов'язання. Просторову структуру поля організовано як систему напрямних стрілок, які задають нелінійну траєкторію руху, через що гравець не може заздалегідь вибудувати стабільну стратегію проходження. Це змушує його постійно адаптуватися до нових умов і переглядати рішення в режимі реального часу, що наближає ігрову динаміку до поточних життєвих процесів.

Змістовий компонент гри реалізовано через систему комірок, кожна з яких містить конкретну фінансову чи життєву ситуацію, що потребує прийняття рішення. Гравець має не просто обрати відповідь, а аргументувати її логіку, демонструючи розуміння причиново-наслідкових зв'язків між діями та результатами. Оцінювання здійснюється ведучим, який виконує функцію арбітра та забезпечує однакові правила інтерпретації відповідей для всіх учасників. Такий підхід дає змогу фіксувати не лише результат, а й когнітивну структуру прийняття рішень, що є принципово важливим для подальшого якісного аналізу освітнього ефекту через інтерв'ювання.

Важливим елементом методики гри є спеціальні комірки, які змінюють звичний перебіг ігрового процесу. Їхнє призначення полягає у відтворенні фінансових обставин, у яких учасник стикається з раптовими втратами, обмеженнями або, навпаки, неочікуваними можливостями. Частина таких комірок пов'язана з негативними наслідками, зокрема втратаю накопичених балів, пропуском ходу чи поверненням назад, тоді як інші передбачають нарахування додаткових балів. Завдяки цьому в грі формується середовище постійної нестабільності, в якому учасники змушені адаптувати власну фінансову поведінку до нових умов, переглядати попередні рішення та змінювати стратегію залежно від ситуації.

Загалом гра передбачає послідовне проходження двох полів. Перехід між ними виконує функцію накопичення досвіду, коли попередні рішення впливають на подальшу результативність гравця та його стартові можливості на наступному етапі. Формально перемога визначається сумою набраних балів, однак дослідницьке значення має насамперед траєкторія прийняття рішень, що відображає зміну стратегій, рівень адаптивності й особливості фінансового мислення учасників. Саме ця динаміка робить гру придатною для подальшого аналізу через метод інтерв'ювання, оскільки дає змогу реконструювати внутрішню логіку поведінки, яка не завжди є очевидною з кількісних результатів.

Таблиця 1

**Результати інтерв'ювання учасників настільної гри
«100 фінансових проблем і 100 способів їх вирішення»**

Запитання інтерв'ю	Відповіді гравця 1	Відповіді гравця 2	Відповіді гравця 3
Як Ви після завершення гри описали б свій загальний досвід участі? (Ідеться не про оцінку «подобається/не подобається», а саме про характер переживання)	Було відчуття постійної напруги та необхідності швидко приймати рішення. Наче я постійно балансував між тим, щоб не втратити те, що вже є, і спробувати витрати далі	Це був цікавий і корисний досвід, бо гра реально змушувала замислюватися над тим, як ти поводишся зі своїми фінансами і як приймаєш рішення в різних ситуаціях	Протягом гри було цікаво знаходити розв'язки проблем, проте дух боротьби за фінішну пряму також був важливою частиною досвіду
Чи сприймали Ви гру як розвагу, як навчальну ситуацію чи як наближену модель реального життя? Що саме визначило таке сприйняття?	Спочатку сприймав як гру, але досить швидко це перейшло в щось схоже на модель реального життя. Особливо через ситуації з нестачею ресурсів і непередбачуваними подіями – вони дуже «життєві»	Я більше сприймав гру як щось наближене до реального життя, тому що багато ситуацій були дуже схожі на те, що буває в повсякденності (кредити, нестача грошей, непередбачувані витрати)	Гра сприймалася одночасно і як розвага, і як навчання, і як моделювання ситуацій із реального життя. Під час гри, коли потрібно дати відповідь або запропонувати рішення проблеми, у голові одразу з'являється уявлення: «А як би це було в реальному житті?»
Коли Ви стикалися з комірками з проблемами, за яким принципом формували рішення: інтуїція, попередній досвід, логіка гри чи поради інших гравців?	Переважно інтуїція і те, як би я зробив у реальному житті. Іноді орієнтувався на логіку, але частіше діяв так, як відчуваю правильно в моменті	Переважно намагався думати логічно і відповідати так, як би зробив у реальному житті. Іноді спирався просто на власний досвід або те, що знаю	Насамперед я керувався логікою. Якщо це не спрацьовувало, тоді в гру вступала інтуїція, змішана зі здогадками, які виникали після спроб проаналізувати ситуацію
Чи були моменти, коли Ви розуміли, що «правильне з точки зору життя» рішення і «виграшне в межах гри» не збігаються?	Так, були такі моменти. У грі вигідно ризикувати або йти простішим шляхом, а в житті я б так не зробив, бо це могло б призвести до проблем	Так, таке було. У грі іноді хотілося ризикнути заради перемоги, хоча в реальному житті я б так не робив, бо це могло б закінчитися погано	На щастя, такого не було
Як Ви реагували на випадкові події (наприклад, втрату всіх балів або обмін місцями)? Це сприймалося як несправедливість, як частина системи чи як фактор навчання?	На початку гри я сприймав це як несправедливість, але потім зрозумів, що це частина правил. Хоча емоційно все одно трохи драгувало, коли втрачав бали	Я нормально це сприймав, бо в житті також часто бувають неочікувані ситуації, коли щось іде не за планом	Для мене це було частиною гри, що підштовхувало рухатися далі та відповісти на якомога більше запитань
Які емоції найчастіше супроводжували Ваші рішення: впевненість, напруга, роздратування, азарт, обережність? Чи впливали вони на якість прийнятих рішень?	Найчастіше була напруга й обережність. Коли починав ризикувати, то з'являвся азарт, проте він швидко змінювався на обережність після помилок	Найбільше були азарт і напруга, тому що хотілося виграти і при цьому не втратити бали через неправильну відповідь	Головними емоціями були азарт й обережність. Хоча вони й не надто сильно впливали на прийняття рішень
Чи впливали рішення інших гравців на Вашу поведінку? Це було радше наслідування, суперництво чи заперечення їхньої логіки?	Так, рішення інших впливали. Я часто дивився, як вони діють, і або, намагався, повторити, або навпаки робив інакше, щоб не втратити те саме	Більше було відчуття суперництва. Я дивився на рішення інших і намагався зрозуміти, де вони помиляються, щоб самому такого не робити	Звісно, оскільки це гра, то з'являвся дух суперництва. Проте найбільше уваги привертали відповіді суперників на проблемні ситуації, адже з них можна було перейняти певні ідеї чи схожі підходи
Чи доводилося Вам переконувати інших у правильності власних рішень? Як Ви формували свою аргументацію?	Аргументи були прості: пояснював, як би я розв'язав це в реальному житті, без складної логіки	Коли треба було щось пояснювати, я просто намагався логічно сказати, чому це рішення правильне	Ні, оскільки на полі, окрім гравців, був ведучий, тому переконувати когось у правильності відповіді не було необхідності
Чи з'явилося після гри розуміння певних закономірностей управління доходами, витратами, боргами тощо, які раніше не були для Вас очевидними?	Так, з'явилося розуміння, що витрати треба контролювати жорсткіше, ніж здається. І що навіть малі помилки накопичуються і дають великий мінус	Після гри ще більше зрозумів, як легко можна залізити в борги і як потім важко з цього вибиратися, особливо через кредити	Сто відсотків. Про деякі моменти я раніше думав зовсім інакше, тому було цікаво дізнатися, що насправді все працює не так, як я собі уявляв

Продовження таблиці 1

Які елементи гри Ви б перенесли в реальне життя як корисний принцип фінансової поведінки?	Найбільше – обережність у витратах і думка про наслідки перед тим, як щось робити. Не приймати рішення імпульсивно	Напевно, головне – це думати перед тим, як брати якісь позики чи витрачати гроші, і завжди дивитися на умови кредитування	Думаю, це насамперед стосується розв’язання проблем, а саме – звертати увагу на те, що деякі проблеми потрібно розв’язувати поступово, а не намагатися зробити все одразу
Чи бачите Ви паралелі між ситуаціями в грі та реальними фінансовими ситуаціями?	Так, особливо в частині непередбачених витрат і того, як швидко можна втратити стабільність через одне неправильне рішення	Так, дуже багато схожого з реальним життям, бо якщо не розбиратися у фінансах, то проблеми можуть з’явитися дуже швидко	Звісно. На мою думку, головна ціль гри – показати та допомогти вирішувати ситуації, які можуть виникнути в реальному житті
Як би Ви пояснили людині, яка не брала участі в грі, що саме ця гра «показує про особисті фінанси» не в теоретичному, а в практичному сенсі?	Це гра про те, як легко опинитися без грошей навіть тоді, коли здається, що все під контролем, а також, що кожне рішення має наслідки, які не завжди помітно одразу	Я б сказав, що гра показує, наскільки важливо хоча б базово розумітися на особистих фінансах, бо інакше навіть через дрібні помилки можна багато втратити	Я б сказав щось на зразок: «У тебе є певна проблема, схожа на ту, що показана у грі. Тут можна знайти рішення для своєї ситуації або хоча б зрозуміти, як діяти у схожих випадках»

Джерело: складено автором.

У межах емпіричної частини дослідження було проведено апробацію настільної гри «100 фінансових проблем і 100 способів їх вирішення». Після завершення ігрової сесії з трьома учасниками організовано інтерв’ювання, спрямоване на виявлення того, як вони інтерпретують власний ігровий досвід, якими критеріями керувалися під час прийняття рішень та як оцінюють наслідки своїх дій у межах гри. Зібрані матеріали інтерв’ю було використано як фундамент для якісного аналізу освітнього ефекту гри (табл. 1). Головну увагу приділено не стільки досягненню ігрових цілей учасниками, скільки змінам в їхніх уявленнях про фінансову поведінку, способам аргументації рішень і здатності співвідносити ігрові ситуації з реальними життєвими практиками.

Результати інтерв’ювання свідчать про відносно узгоджене сприйняття настільної гри як досвіду, що виходить за межі суто розважального формату та наближається до моделювання реальних фінансових ситуацій. У відповідях респондентів домінує уявлення про гру як простір постійного прийняття рішень в умовах напруги і змагальності, де ключовим стає не стільки результат, скільки сам процес вибору й оцінки наслідків. Водночас простежується тенденція до рефлексивного переосмислення власних фінансових практик. Учасники зіставляють ігрові ситуації з життєвими аналогами, що дає змогу трактувати отримані дані як індикатор формування поведінкових узагальнень щодо управління ресурсами та прийняття рішень.

Цікавими є відповіді на запитання про характер сприйняття гри. У двох випадках респонденти наголошують на «життєвості» ситуацій, пов’язаних із нестачею ресурсів, кредитними механізмами та непередбачуваними витратами, що зумовлює перенесення ігрових рішень у площину реального досвіду. Натомість третій респондент

фіксує більш комплексне сприйняття, де гра одночасно виконує функції розваги, навчання та моделювання, однак і в цьому випадку ключовим маркером залишається співвіднесення ігрових ситуацій із життєвими аналогами. Відтак провідним чинником формування сприйняття виступає змістова подібність ігрових сценаріїв до повсякденних фінансових викликів.

Отримані відповіді свідчать про переважання змішаних стратегій прийняття рішень з виразними інтуїтивно-рефлексивним і логіко-емпіричним компонентами. У двох випадках респонденти прямо вказують на інтуїцію та орієнтацію на «життєву доцільність» як базовий механізм вибору. Причому третій респондент демонструє більш раціональну послідовність дій, де первинною є логіка, а інтуїція виконує компенсаторну функцію у випадках невизначеності. Загалом спостерігається відсутність опори на зовнішні підказки чи соціальне наслідування, що вказує на індивідуалізований характер прийняття рішень у межах гри та посилює її потенціал як інструменту розвитку фінансових поведінкових стратегій.

Відповіді респондентів засвідчують наявність когнітивного розриву між логікою ігрової оптимізації та уявленнями про раціональну поведінку в реальному житті. Двоє учасників прямо фіксують ситуації, коли ігрова доцільність підштовхувала до більш ризикових або спрощених стратегій, які в реальних умовах вони б не застосовували через потенційні негативні наслідки. Один із респондентів не зафіксував подібного конфлікту, що може свідчити або про більшу узгодженість його фінансових уявлень з ігровою моделлю, або про більш обмежене залучення до ризикових стратегій у процесі ігрового сеансу. Це дає змогу припустити, що гра виявляє відмінності у ставленні до ризику, а також у співвідношенні «ігрової ефективності» та «життєвої раціональності».

Реакції респондентів на випадкові події в грі демонструють поступову зміну інтерпретаційної рамки від емоційного сприйняття до раціоналізованого прийняття правил. На початковому етапі гри один з учасників описує такі ситуації як несправедливі, однак у процесі гри відбувається їхня нормалізація та включення до загальної логіки правил. Інший респондент інтерпретує випадковість криз призму життєвого досвіду, розглядаючи її як аналог реальних непередбачуваних обставин, що знижує рівень негативної емоційної реакції. Третій учасник взагалі не надає випадковим подіям оцінного характеру, трактуючи їх як функціональний елемент ігрової динаміки, що стимулює активність.

Цікавим для аналізу гри є емоційний фон прийняття рішень учасниками. У двох випадках домінує напруга як базовий стан, що супроводжується обережністю або періодичними сплесками азарту, які виникають переважно у ситуаціях потенційного виграшу або необхідності ризику. Водночас один із учасників зазначає, що емоції не мали визначального впливу на якість рішень, що може свідчити про більш стабільний або раціоналізований стиль поведінки. У сукупності результати вказують на те, що емоційні стани виконують радше модульовальну, а не детермінаційну функцію. Вони супроводжують процес прийняття рішень, однак не завжди прямо визначають його результат, поступаючись логіці гри чи індивідуальним стратегіям гравців.

Відповіді респондентів демонструють наявність соціального впливу в процесі прийняття рішень. У всіх випадках фіксується звернення уваги на дії інших учасників як на значущий орієнтир, однак характер цього впливу є неоднорідним: від прямого копіювання чи свідомого уникнення повторення чужих помилок до інтерпретації поведінки суперників як джерела навчальної інформації. Також домінує елемент змагальності. Це дає змогу припустити, що соціальний компонент гри виконує подвійну функцію. З одного боку, він стимулює конкурентну поведінку, а з іншого – створює умови для неформального обміну стратегіями прийняття рішень у межах ігрового середовища.

Отримані відповіді вказують на обмежену роль аргументаційної взаємодії між учасниками в межах ігрової сесії, що значною мірою зумовлено наявністю ведучого як зовнішнього арбітра рішень. У двох випадках респонденти все ж фіксують епізоди пояснення власних дій іншим гравцям, однак характер цієї аргументації є доволі спрощеним і спирається переважно на життєву логіку та інтуїтивне обґрунтування наслідків, а не на формалізовані правила чи складні аналітичні конструкції. Загалом можна дійти висновку, що комунікативно-аргументаційний компонент у цій ігровій моделі має допоміжний характер і не є механізмом формування рішень, поступаючись індивідуальним тактикам і правилам зовнішнього оцінювання.

Відповіді респондентів свідчать про наявність післяігрового когнітивного зсуву, що проявляється у формуванні більш чітких уявлень щодо кумулятивного характеру фінансових помилок і складності виходу з боргових ситуацій. У всіх трьох випадках фіксується усвідомлення нелінійного ефекту витрат, коли навіть незначні рішення в довгостроковій перспективі призводять до погіршення загального фінансового стану. Двоє респондентів акцентують на проблематиці боргів і кредитних зобов'язань як чинника, що швидко погіршує фінансову стабільність та ускладнює відновлення балансу. Водночас один з учасників прямо зазначає зміну власних уявлень про фінансову поведінку, що вказує на формування більш реалістичного уявлення про особисті фінанси.

Відповіді респондентів демонструють доволі узгоджене виділення базових поведінкових принципів, які вони вважають релевантними для перенесення в реальну фінансову практику. У центрі всіх формулювань перебуває ідея обережності та попереднього оцінювання наслідків рішень, що інтерпретується як протидія імпульсивним витратам і необґрунтованим фінансовим діям. Окремо підкреслюється значення усвідомленого ставлення до позикових ресурсів і необхідності аналізу умов перед отриманням кредиту. Один із респондентів говорить про процесуальність розв'язання фінансових проблем, підкреслюючи поступовий характер їхнього подолання, а не спробу швидкого усунення всіх проблем одночасно.

У відповідях респондентів чітко простежується високий рівень інтерпретаційної еквівалентності між ігровими ситуаціями та реальними фінансовими практиками. Усі учасники вказують на наявність суттєвих паралелей, зокрема в контексті непередбачуваних витрат і швидкого накопичення негативних наслідків у разі помилкових рішень. Важливо, що ці паралелі не обмежуються поверхневим порівнянням. Вони формуються як узагальнене уявлення про фінансову поведінку в реальному житті, де рівень фінансової грамотності безпосередньо впливає на здатність уникати кризових ситуацій. Один із респондентів також акцентує на функціональній природі гри як інструменту моделювання та опрацювання реальних життєвих сценаріїв.

Узагальнення відповідей респондентів дає змогу зафіксувати спільне розуміння практичного змісту гри. У всіх трьох випадках акцент зміщується з теоретичного пояснення фінансових понять на їхню ситуаційну реалізацію, де ключовим стає досвід зіткнення з наслідками навіть незначних помилок. Респонденти підкреслюють, що гра фактично моделює типові життєві фінансові ситуації, у яких відсутність базових знань або імпульсивність рішень призводить до втрати ресурсів або погіршення загального стану. Також

простежується ідея прикладного навчального ефекту, коли ігрові сценарії сприймаються як своєрідне «тренування» для подальшого перенесення в практику.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Загалом дослідження можливостей використання методу інтерв'ювання для оцінювання освітнього ефекту настільних ігор та аналізу поведінкових, емоційних і рефлексивних особливостей учасників у процесі ігрової взаємодії дало змогу встановити таке:

- метод інтерв'ювання є ефективним інструментом для виявлення не лише суб'єктивного ставлення учасників до настільної гри, а й глибинних механізмів інтерпретації ігрового досвіду, зокрема в площині фінансової поведінки, емоційних реакцій, когнітивних стратегій прийняття рішень тощо;

- аналіз інтерв'ю показав, що учасники схильні переносити ігрові ситуації у сферу реального життя, що свідчить про формування стійких асоціативних зв'язків між ігровими сценаріями та повсякденними фінансовими практиками;

- виявлено, що процес ігрової взаємодії супроводжується вираженням емоційним наван-

таженням (напруга, азарт, обережність), що супроводжує прийняття рішень і впливає на їхню логіку; це дає змогу розглядати гру як середовище прояву поведінкових реакцій у змодельованих фінансових умовах;

- отримані дані підтверджують наявність рефлексивного ефекту після завершення гри, що проявляється в переосмисленні учасниками власних фінансових стратегій, усвідомленні ролі дрібних рішень і формуванні більш обережного ставлення до ризику та витрат.

Перспективним напрямом подальших досліджень може стати поглиблений аналіз трансформації фінансових поведінкових стратегій гравців у часовій динаміці після участі в настільній грі, зокрема шляхом відкладених інтерв'ю або повторних вимірювань через певні інтервали часу. Такий підхід допоміг би встановити, чи мають зафіксовані під час первинного інтерв'ювання зміни у фінансових уявленнях і рефлексії короткостроковий характер, чи вони закріплюються як стійкі моделі поведінки, що впливають на реальні фінансові рішення поза ігровим контекстом. У цьому контексті доцільним є поєднання інтерв'ювання з іншими якісними та кількісними методами.

Використані літературні джерела

1. Almeida F., Simoes J. The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*. 2019. Vol. 10 (2). P. 120–136. DOI: <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
2. Bencsik A., Mezeiova A., Samu B. O. Gamification in higher education (case study on a management subject). *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2021. Vol. 20 (5). P. 211–231. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.5.12>.
3. Заруцька В., Жиленко М. Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі. *Молодий вчений*. 2021. Вип. 4 (92). С. 46–49. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-10>.
4. Idris M. I., Mohd Said N. E., Tan K. H. Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2020. Vol. 19 (5). P. 13–26. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.2>.
5. Yildirim I. The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*. 2017. Vol. 33. P. 86–92. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.
6. Козуб Г. О., Таран В. І. Гейміфікація в освітніх процесах. *Грааль науки*. 2024. № 47. С. 535–540. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.20.12.2024.072>.
7. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 3 (111). С. 47–51. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51>.
8. Мехед К. М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка. Серія: Педагогічні науки*. 2020. № 7 (163). С. 19–22. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3758978>.
9. Subhash S., Cudney E. A. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*. 2018. Vol. 87. P. 192–206. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>.
10. Гавриловська К. Інтерв'юерський практикум як чинник розвитку комунікативних навичок особистості. *Психологічні перспективи*. 2010. № 16. С. 26–34.
11. Dolczewski M. Semi-structured interview for self-esteem regulation research. *Acta Psychologica*. 2022. Vol. 228. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103642>.
12. Зарецька О. Потенціал методів письмового інтерв'ювання для дослідження ціннісних аспектів свідомості. *Психологічний часопис*. 2015. № 2. С. 44–49.
13. Knott E., Rao A., Summers K. Interviews in the social sciences. *Nat Rev Methods Primers*. 2022. Vol. 2 (73). DOI: <https://doi.org/10.1038/s43586-022-00150-6>.

14. Пінський О., Плетньова К. Перспективи використання методу інтерв'ю в професійній підготовці педагогів. *Освіта збереже Україну*: матер. II Всеукр. Прокопенківських читань (Харків, 14 черв. 2023 р.). Харків, 2023. С. 191–195.
15. Siedlecki S. Conducting Interviews for Qualitative Research Studies. *Clinical Nurse Specialist*. 2022. Vol. 36 (2). P. 78–80. DOI: <https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000653>.

References

1. Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120-136. DOI: <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
2. Bencsik, A., Mezeiova, A., & Samu, B. O. (2021). Gamification in higher education (case study on a management subject). *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20(5), 211-231. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.5.12>.
3. Zarutskya, V., & Zhylenko, M. (2021). Didaktychni nastilni ihry yak instrument pidvyshchennia efektyvnosti vykladannia u vyshchii shkoli [Didactic board games as a tool for increasing teaching efficiency in higher education]. *Molodyi vchenyi – Young Scientist*, 4(92), 46-49. DOI: <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2021-4-92-10>. [in Ukrainian].
4. Idris, M. I., Mohd Said, N. E., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(5), 13-26. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.2>.
5. Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86-92. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.
6. Kozub, H. O., & Taran, V. I. (2024). Heimifikatsiia v osvitnikh protsesakh [Gamification in educational processes]. *Hrail nauky – Grail of Science*, (47), 535-540. DOI: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.20.12.2024.072>. [in Ukrainian].
7. Konstankevych, L., Radkevych, M., & Lekhitskyi, T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhid v osvitnomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova pedahohichna dumka – New Pedagogical Thought*, 3(111), 47-51. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51>. [in Ukrainian].
8. Mekhed, K. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiinyi zasib realizatsii kompetentnisnogo pidkhodu u zakladakh vyshchoi osvity [Gamification of learning as an innovative tool for implementing a competence-based approach in higher education institutions]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu "Chernihivskiy kolehium" imeni T. H. Shevchenka. Seriya: Pedahohichni nauky – Bulletin of T. H. Shevchenko National University "Chernihiv Colehium". Series: Pedagogical Sciences*, 7(163), 19-22. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.3758978>. [in Ukrainian].
9. Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192-206. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>.
10. Havrylovska, K. (2010). Interviuerskyi praktykum yak chynnyk rozvytku komunikatyvnykh navychok osobystosti [Interviewer workshop as a factor in the development of personal communication skills]. *Psykhologichni perspektyvy – Psychological Perspectives*, (16), 26-34. [in Ukrainian].
11. Dolczewski, M. (2022). Semi-structured interview for self-esteem regulation research. *Acta Psychologica*, 228, 103642. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103642>.
12. Zaretska, O. (2015). Potensial metodiv pysmovooho intervuiuvannia dlia doslidzhennia tsinnisnykh aspektiv svidomosti [The potential of written interview methods for studying value aspects of consciousness]. *Psykhologichnyi chasopys – Psychological Journal*, (2), 44-49. [in Ukrainian].
13. Knott, E., Rao, A., & Summers, K. (2022). Interviews in the social sciences. *Nature Reviews Methods Primers*, 2(73), 1-15. DOI: <https://doi.org/10.1038/s43586-022-00150-6>.
14. Pinskyi, O., & Pletnova, K. (2023). Perspektyvy vykorystannia metodu intervui v profesiinii pidhotovtsi pedahohiv [Prospects for using the interview method in the professional training of teachers]. *Osvita zberezhe Ukrainu – Education Will Save Ukraine: 2nd All-Ukrainian Prokopenko Readings* (Kharkiv, June 14, 2023), 191-195. [in Ukrainian].
15. Siedlecki, S. (2022). Conducting interviews for qualitative research studies. *Clinical Nurse Specialist*, 36(2), 78-80. DOI: <https://doi.org/10.1097/NUR.0000000000000653>.

Прийнято 26 травня 2026 року.
Затверджено 10 липня 2026 року.
Опубліковано 07 жовтня 2026 року.

Матеріал ліцензується на умовах міжнародної ліцензії Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC BY 4.0).