

Романюк А. О.

<https://orcid.org/0009-0008-8127-8675>

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

ГРА ЯК КОМУНІКАЦІЙНА ТЕХНОЛОГІЯ КОГНІТИВНОЇ СТІЙКОСТІ ДО ДЕЗІНФОРМАЦІЇ: ПРОЄКТ «НОТАЄНОТА»

Стаття присвячена аналізу гри як комунікаційної технології формування когнітивної стійкості аудиторії до дезінформації на прикладі українського проєкту «НотаЄнота». Актуальність дослідження зумовлена обмеженою ефективністю традиційних просвітницьких підходів до медіаосвіти в умовах повномасштабної війни та інформаційного протистояння: пасивне споживання знань про фейки не трансформується автоматично у критичний аналіз під час реального медіаспоживання, а реактивний фактчекінг охоплює значно меншу аудиторію, ніж самі маніпулятивні повідомлення.

Емпіричну основу статті становлять практичні матеріали впровадження проєкту в межах моделі Train-the-Trainer: звітність 236 фасилітаторів за результатами 948 задокументованих ігрових сесій із охопленням 23 063 учасників у школах, бібліотеках та молодіжних просторах України. Аналітична логіка ґрунтується на зіставленні ігрових механік із компонентами когнітивної стійкості та операціоналізована через таблицю відповідності механік та індикаторів. У статті обґрунтовано, що гра як комунікаційна технологія відрізняється від просвітницьких форматів не метою, а механізмом: вона конструює повторювану практику взаємодії з маніпулятивним контентом, яка з часом набуває характеру стійкої звички – здатності розпізнавати «червоні прапорці» повідомлення ще до його формальної верифікації.

Виокремлено сім ключових механік гри «НотаЄнота»: командна дискусія, структура пазлу, дебрифінг як ядро технології, мультимодальність завдань, наратив про Єнота як семіотичний якір, моделювання помилки та використання локального автентичного контенту. Показано, що ці механіки утворюють взаємопов'язану систему і більшість із них не відтворюється в таких онлайн-аналогах як Bad News і Harmony Square, де відсутня соціальна динаміка групової взаємодії та живий дебрифінг.

Описано операційну модель: підхід Train-the-Trainer у поєднанні з обов'язковою звітністю фасилітаторів перетворює гру на масштабовану та ітеративно вдосконалювану систему. Зафіксовано додатковий ефект: в умовах війни гра виконувала функцію психологічного відновлення і підтримки агентності учасників.

Наукова новизна полягає у введенні поняття ігрової комунікаційної технології когнітивної стійкості як аналітичної категорії та у першій систематичній концептуалізації гри «НотаЄнота» як прикладної моделі, що поєднує інокуляційний механізм, локальний наратив і стратегію масштабованої доставки в умовах активного збройного конфлікту. Запропонована модель може слугувати основою для розробки аналогічних інструментів в інших кризових контекстах.

Ключові слова: когнітивна стійкість, дезінформація, комунікаційна технологія, гейміфікація, медіаграмотність, інокуляція, Train-the-Trainer, НотаЄнота, медіаімунізація.

Постановка проблеми. В умовах повномасштабної війни та тривалого інформаційного протистояння дезінформація функціонує як системний інструмент впливу, спрямований не стільки на спотворення фактів, скільки на створення інформаційного хаосу, підрив довіри, дискредитацію державних інституцій, поляризацію та виснаження аудиторії. Практика протидії дезінформа-

ції традиційно спирається на фактчекінг і спростування, однак дослідження у сфері психології дезінформації показують низку обмежень суто реактивних підходів: дебанкінг фейків часто знаходиться в рамці самих фейків, з'являється значно пізніше у часовому проміжку, охоплює значно менше аудиторії і не завжди зменшує готовність поширювати маніпулятивні повідомлення.



З огляду на це, виникає потреба не лише оперативного фактчекінгу, але й системного формування медіаімунітету населення – стійких когнітивних і поведінкових патернів, що зменшують вразливість до маніпуляцій до моменту контакту з ними.

В Україні превалюють традиційні підходи до медіаосвіти (лекції, онлайн-курси, інформаційні матеріали), які демонструють обмежену ефективність: пасивне споживання знань про фейки не трансформується автоматично у критичний аналіз під час реального медіаспоживання. Відповідно до дослідження ринку медіаграмотності в Україні, проведеного у 2025 році, 80% продуктів з медіаграмотності націлені на навчання та просвітництво, тоді як розважальні та ігрові форми є, радше, винятками з правил (менше ніж 5%). Це може ускладнювати популяризацію медіаграмотності, а отже і побудови когнітивної стійкості до дезінформації серед широкої аудиторії [9]. У цьому контексті стає актуальною потреба у комунікаційних підходах, які забезпечують не просто передачу знань, а формування стійких поведінкових патернів критичного сприйняття інформації.

Гра як технологія дозволяє змоделювати відносно безпечне середовище для зіткнення з маніпуляцією, де учасник через власний досвід, обговорення, можливу помилку випрацює алгоритми захисту. Проект «НотаЄнота» є релевантним кейсом реалізації такої технології в Україні, поєднуючи в собі інструменти ігрового навчання (edutainment), практики стратегічних комунікацій та підходи психологічної превенції інформаційних впливів.

Аналіз останніх досліджень. Проблематика когнітивної стійкості до дезінформації перебуває на перетині кількох дослідницьких напрямів: інформаційної безпеки, державного управління, психології, педагогіки, і, звісно, журналістики і стратегічних комунікацій.

Когнітивну стійкість (cognitive resilience) Л. Новоскольцева, О. Меженська, А. Бадер розглядають як здатність особи, групи або інституції зберігати раціональне мислення, емоційну рівновагу та функціональну автономність у ситуаціях інтенсивного впливу дезінформації, маніпуляцій і пропагандистських атак [5, с.353]. Дослідники характеризують систему чинників когнітивної стійкості, до яких належать критичне мислення, інформаційна грамотність, рефлексивність, психоемоційна стабільність, адаптивність, інституційна довіра та комунікативна компетентність.

Сучасні дослідження протидії дезінформації демонструють зсув від домінування дебанкінгу

(спростування після поширення) до розвитку превентивних стратегій, зокрема підходу “інокуляції” – підготовки людини до зустрічі з маніпуляціями через попереднє ознайомлення з типовими техніками. Узагальнювальні та методологічні праці наголошують, що інокуляція може підвищувати психологічну стійкість до неправдивих повідомлень, але потребує ретельного дизайну і повторення для підтримки ефекту [14; 15].

Окремий масив складають емпіричні дослідження ігор як інструментів інокуляції. Роботи, присвячені Bad News, показують, що гейміфікована інокуляція може підвищувати впевненість користувачів у власних навичках розпізнавання маніпуляцій і зменшувати сприйнятливості до фейків [11]. Дослідження Harmony Square фіксує зниження оцінки достовірності дезінформаційних повідомлень і зменшення готовності їх поширювати після проходження гри [15]. К. Кілі, Дж. Сіуко та М. Нінаус проаналізували 15 наукових статей, присвячених боротьбі з дезінформацією за допомогою ігор, які систематизують дизайн-підходи, формати ігор та типи завдань у “misinformation games” і підкреслюють перспективність напрямку за умови більш чіткої методики оцінювання навчальних результатів [13]. С. Барзілай і М. Штадлер деталізують, **які саме ігрові механіки** допомагають напрацювати стійкість до дезінформації: моделювання стратегій оцінки інформації, поєднання пояснення та практики, інтеграція рефлексивних елементів [12].

Концептуальні засади медіаграмотності в Україні розробляють Т. Іванова, О. Волошенюк; О. Тараненко, протидію дезінформації через критичне мислення вивчають С. Куцепал, Ю. Горбань; гейміфікацію навчального процесу – С. Переяславська, О. Смагіна [1; 2; 3; 4; 7]. Однак ігрові інтервенції як інструмент побудови когнітивної стійкості залишаються малодослідженою лакуною у вітчизняному науковому полі.

Разом із тим, у науковому полі зберігаються невирішені частини загальної проблеми, критичні саме для прикладного українського кейсу:

1. Контекст війни та інфраструктурних обмежень. Переважна частина досліджень ґрунтується на онлайн-іграх у стабільних умовах; недостатньо описані механіки ігор, придатні для офлайн-впровадження та під час війни.

2. Масштабування через освітні мережі. Увага часто зосереджена на ефекті “один користувач – одна гра”, тоді як моделі поширення через вчителів/тренерів (Train-the-Trainer) як комунікацій-

ної технології потребують детальнішого опису й операціоналізації.

3. Стійкість ефекту в часі та ризики. Новіші огляди звертають увагу на потенційне згасання ефекту без “підкріплення” і можливі побічні наслідки (наприклад, надмірний скепсис до достовірних новин).

4. Перенесення навичок у реальну поведінку в інформаційному просторі. Важливо розуміти, як саме ігрові практики (постановка запитань, перевірка джерел, розпізнавання технік) переходять у повсякденні дії аудиторії.

У зв’язку з цим актуальним є аналіз українського прикладу гри “НотаЄнота” як прикладної комунікаційної технології, що поєднує ігрові механіки, локальний наратив і освітнє масштабування.

Постановка завдання. Мета статті – проаналізувати гру як комунікаційну технологію формування когнітивної стійкості аудиторії до дезінформації на прикладі українського проекту “НотаЄнота” та описати механіки, які забезпечують навчальний і прикладний ефект.

Виклад основного матеріалу. Гра як комунікаційна технологія відрізняється від лекції чи інфографіки тим, що відбувається з учасником у процесі сприйняття матеріалу. Замість того, щоб отримати готову відповідь, людина потрапляє в ситуацію, де треба вирішити, повірити чи ні, зрозуміти, що не так із твердженням, знайти “зачіпки”, які без детальної перевірки, допоможуть знайти правильне рішення. Оскільки йдеться про активне засвоєння інформації, то в межах прикладних соціально-комунікаційних технологій гру слід аналізувати як організовану комунікаційну інтервенцію, яка має чітко задані ролі, правила, сценарій взаємодії та очікувані результати (не знання про те, що фейки існують, а вироблена модель поведінки при зустрічі з різними типами маніпуляцій). Якщо в багатьох освітніх прикладах комунікація відбувається за моделлю “спікер – аудиторія”, то ігрова інтервенція “НотаЄнота” відбувається як керована взаємодія учасників між собою з обов’язковими елементами: постановка завдання на основі реального кейсу, спільний пошук відповіді, фіксація рішення, зіставлення з верифікованою відповіддю, пояснення логіки перевірки і надання контексту, а також обговорення (за потреби). Саме цей цикл дозволяє трансформувати знання про фейки у практику критичного мислення у вигляді повторюваних когнітивних і поведінкових патернів.

Матеріали та підхід дослідження. Емпіричною основою статті є практичні матеріали впро-

вадження проекту «НотаЄнота» в межах моделі Train-the-Trainer, за якої підготовлені фасилітатори (передусім педагоги) проводять ігрові сесії у власних громадах. У межах двох хвиль реалізації (два освітніх курси, що проходили у 2023 році (1 гра), 2024 році (серія з 5 ігор) 236 педагогів провели 948 задокументованих ігор, охопивши 23 063 учасники у школах, бібліотеках та спільнотних просторах. Збір даних здійснювався через обов’язкову звітність фасилітаторів після кожної сесії (Google Forms), що містила кількісні показники (кількість учасників, тривалість гри, віковий розподіл) та первинні якісні спостереження щодо залученості й складнощів впровадження. Слід зазначити, що після першої хвили розробники гри переформатували загальний підхід так, щоб можна було підлаштувати гру до потреб аудиторії (час, вік, розуміння теми, проведення гри в укритті, можливість роботи без журі чи бланків відповіді), а також замість однієї гри запровадили серію з 5-и ігор.

Аналітична логіка статті ґрунтується на описі гри як комунікаційної інтервенції та зіставленні її механік із компонентами когнітивної стійкості до дезінформації (аргументація, верифікаційні практики, самоконтроль, перенос навичок), що операціоналізовано через таблицю відповідності механік та індикаторів (табл. 1)

Гра «НотаЄнота»: опис та архітектура

«НотаЄнота» – українська гра квізового формату, розроблена командою однойменного фактчекінгового проекту як інструмент розвитку критичного мислення, формування медіаграмотності та когнітивної стійкості до дезінформації [6]. Проект поєднує два виміри у побудові когнітивної стійкості: фактчекінгову діяльність (верифікація та спростування фейків та освітній напрям (розробка на основі спростованих матеріалів окремих ігор та ігрових питань, а також поширення розроблених ігор для так званої медіаімунізації).

Гра моделює інформаційне середовище, в якому учасники виконують ролі споживачів, так і творців інформації, пробують себе у ролі дослідників та аналітиків, стикаються з реальними типами маніпулятивних повідомлень і відпрацьовують інтуїтивні алгоритми розпізнавання маніпуляцій. Зокрема, йдеться про здатність зчитувати «червоні прапорці» повідомлення ще до його формальної верифікації, що є критично важливим в умовах вірусного поширення фейкової і маніпулятивної інформації. Ключовою особливістю є використання автентичного українського контенту – реальних фейків, що циркулювали

в українському інформаційному просторі під час повномасштабної війни [8]. Це принципово відрізняє «НотаЄнота» від міжнародних аналогів (Bad News, Harmony Square), побудованих на узагальнених або змодельованих прикладах: локальний нарратив підвищує впізнаваність маніпулятивних схем і знижує психологічну дистанцію між грою та реальним медіаспоживанням. У технологічному сенсі ключовим є те, що правильна відповідь не “заміщує” мислення учасника, а вибудовує маршрут: які ознаки зчитати, які питання поставити, як перевірити, де шукати підтвердження.

Механіки, що формують когнітивну стійкість: від реакції до алгоритму.

Когнітивна стійкість до дезінформації у межах цієї статті розуміється як здатність аудиторії зберігати критичну автономність у ситуації інформаційного тиску: розпізнавати маніпулятивні прийоми, ставити контрольні запитання, перевіряти джерела, витримувати паузу перед поширенням та коригувати власні судження на основі доказів. У грі ці компоненти формуються через кілька складних механік.

(1) Командна дискусія і активна роль гравця. На відміну від пасивного споживання інформаційних матеріалів про фейки, учасники гри, працюючи в команді, приймають спільне рішення: оцінюють повідомлення, обговорюють з іншими гравцями, аргументують вибір. Цей механізм відповідає дослідженням С. Барзілай і М. Штадлера, які встановили, що поєднання пояснення та практики з рефлексивними елементами є ключовою умовою формування стійких навичок критичного мислення. Формат гри “НотаЄнота” передбачає групову взаємодію: обговорення, аргументацію, зіткнення різних інтерпретацій одного повідомлення. Соціальна динаміка підсилює навчальний ефект і формує спільну норму критичного ставлення до інформації в групі.

(2) Структура пазлу. Завдання, створені на реальних кейсах, побудовані таким чином, щоб спочатку обдумати і обговорити потенційно правильну відповідь в умовах обмеженого часу, зафіксуватися її на бланках відповідей, потім дізнатися правильний варіант з поясненням, а також логікою перевірки, тобто з розрізнених елементів (легенда питання, питання, ілюстративні матеріали, обговорення, різні думки, правильна відповідь і контекст питання) скласти єдиний пазл. Така послідовність переводить сприйняття з пасивного “мені сказали” у активне “ось як треба було/он воно що”, що підсилює запам’ятовування і створює основу для переносу у реальні ситуації.

(3) Дебрифінг як ядро технології. Найважливіша частина – не запитання, а післядія: ведучий пояснює контекст, тип маніпуляції, джерела та перевірені кроки. Залежно від часу і гравців, є можливість будувати активну дискусію з командами для вибудовування алгоритму дій: поставити питання про джерело, відрізнити факт від судження, виявити емоційний тригер, знайти першоджерело, звернути увагу на деталі на фото тощо).

(4) Мультиmodalність (текст/візуал/відео) і когнітивне навантаження. Завдання вчать працювати не лише з текстовими повідомленнями, а й з візуальними матеріалами, ШІ-згенерованим контентом, контекстом і метаданими комунікації (де або як це опубліковано; що саме викликає емоцію).

(5) Наратив про Єнота як “якір”, що об’єднує серію ігор, а також знижує опір до нової інформації. Історія про “місію звільнити херсонського Єнота з пропагандистського полону”, а також плюшевий маскот-єнот працює як семіотичний якір: допомагає говорити про складні та тривожні теми без моралізаторства і з меншим захисним опором аудиторії. Це важливо в умовах втоми й інформаційного перенасичення.

(6) Моделювання помилки. Гра дозволяє «попастися» на маніпуляцію без реальних наслідків (за винятком не отриманих балів за конкретне завдання). Досвід власної вразливості є потужнішим навчальним стимулом, ніж абстрактне знання про існування фейків, оскільки активує особисту мотивацію до розвитку критичного сприйняття.

(7) Локальний контент. Використання реальних українських фейків як ігрового матеріалу забезпечує перенос навичок у реальну інформаційну поведінку – гравець впізнає не абстрактну «маніпулятивну техніку», а конкретний нарративний патерн, з яким з великою ймовірністю міг стикатися у власному медіапросторі.

Таблиця 1 систематизує відповідність між ігровими механіками «НотаЄнота» та компонентами когнітивної стійкості до дезінформації, фіксує для кожної механіки спосіб прояву під час гри та індикатори, за якими можна відстежити її ефект

Таблиця показує, що механіки «НотаЄнота» не є автономними прийомами, вони утворюють ланцюг: питання побудовані на основі реальних кейсів, командна дискусія створює підґрунтя для рефлексії, дебрифінг надає цій рефлексії структуру, а моделювання помилки робить її особистісно значущою. Якщо прибрати будь-яку ланку, система розпадається на набір вправ. Показово

**Відповідність ігрових механік та компонентів когнітивної стійкості до дезінформації
(на матеріалі проєкту «НотаЄнота»)**

Ігрова механіка / елемент технології	Який компонент когнітивної стійкості формус	Як проявляється під час гри	Як вимірювати / фіксувати (індикатори)
Командна дискусія перед фіксацією відповіді	Аргументація, пошук “гачків”, які вказують на правдивість/неправдивість, зниження імпульсивності	Учасники сперечаються, обговорюють потенційні докази, уточнюють джерела	Спостереження ведучого, аудіо-нотатки, якісні коментарі у звіті фасилітатора
Обмеження часу (30-60 сек) + необхідність записати відповідь	Самоконтроль, швидкий скринінг, відсікання “емоційної реакції”	З’являються короткі алгоритмічні перевірки (“хто сказав?”, “де підтвердження?”, “гляньте на скриншот”)	Порівняння першої відповіді і відповіді після дебрифінгу; мікро-опитування “чому команда зупинилася саме на цьому варіанті відповіді”
Фіксація відповіді на бланку (комітмент)	Усвідомлення власних когнітивних помилок, готовність коригувати судження	Після оголошення відповіді учасники рефлексують “чому повірили/чому ні/чому зупинилися саме на такому варіанті відповіді”	Аналіз бланків (частота типових помилок), коротка рефлексія “1 речення: чому ми так вирішили?”
Дебрифінг після кожного питання (пояснення “як перевіряти”)	Перехід від знання до процедури; формування мікро-алгоритмів поведінки із різними типами інформації	Учасники починають відтворювати логіку мислення словами	Обговорення під час гри, обговорення та питання від гравців після дебрифінгу/ після гри
Робота з реальними кейсами (актуальні/ зрозумілі приклади)	Контекстна грамотність, здатність переносити навичку на повсякденне медіаспоживання	Учасники пов’язують завдання з власним досвідом та новинами	Постігрове обговорення: “де ви це зустрічали/ як би діяли наступного разу?”; спостереження фасилітатора
Мультимодальні завдання (текст + фото + відео)	Навички візуальної/ аудіовізуальної верифікації, уважність до деталей	Учасники шукають “гачки”, порівнюють кадри, помічають невідповідності	Оцінка відповідей команд
Раунди на логіку й причинно-наслідкові зв’язки	Стійкість до “псевдологіки”, розрізнення судження і факту	Команди будують ланцюжок аргументів замість “мені здається”	Спостереження ведучого за стилем аргументації
Раунди на “мову пропаганди/новомову” (переклад маніпулятивних формулювань)	Розпізнавання фреймів, евфемізмів, дегуманізації, нав’язування нормальності	Учасники вчаться переформулювати і виявляти приховані смисли	Спостереження ведучого, аналіз бланків відповідей
Питання “правда/фейк” як розігрів + гумор	Зниження тривожності, підвищення залучення (афективна стійкість)	Люди активніше включаються, менше бояться помилитися	Коментарі учасників після ігор, готовність дискутувати, запит на проведення подібних ігор у майбутньому
Наскрізна “місія” (наратив, маскот, рольова рамка)	Мотивація до повторення практик, утримання уваги, зниження опору до теми	Учасники легше говорять про важкі теми, більше взаємодіють	Впізнаваність Єнота, коли вчителі приходять із новою грою; фото з Єнотом, відгуки учасників
Модульність гри (можна ділити на частини, змінювати раунди)	Стійкість технології до кризових умов, повторюваність	Гру адаптують під урок/ укриття/обмеження часу/ вік аудиторії	Фіксація адаптацій у звітах фасилітаторів
Модель поширення через фасилітаторів (Train-the-Trainer)	Масштабування когнітивної стійкості через соціальні мережі довіри	Педагоги відтворюють технологію в різних громадах	Кількість проведених сесій, охоплення, географія; якість відтворення (самооцінка, вибірковий аудит матеріалів)

й інше: більшість із цих механік просто не відтворюється в онлайн-форматі як відомі ігри Bad News і Harmony Square, де учасник грає наодинці. Вони позбавлені і соціальної динаміки, і живого дебрифінгу, який має залежати від рівня підготовки гравця. Нарешті, колонка «як вимірювати» фіксує очевидну прогалину: майже всі індикатори ефекту належать до якісних. Це не недолік проекту, а запрошення до окремого дослідження з відкладеними тестами і незалежними спостереженнями.

Операційна модель «НотаЄнота»: впровадження, повторення, масштабування

Принципово важливим виміром «НотаЄнота» є не лише сама гра, а модель її доставки до аудиторії [10]. Важливою відмінністю українського кейсу є те, що технологія функціонує не як одноразова гра «для користувача», а як масштабована комунікаційна практика, що поширюється через підготовку фасилітаторів. Проект реалізує підхід Train-the-Trainer: замість прямого охоплення кінцевих користувачів команда готує фасилітаторів: вчителів, тренерів, громадських активістів, які самостійно проводять ігрові сесії у своїх спільнотах. Ця модель має кілька комунікаційних переваг.

По-перше, вона забезпечує масштабування без пропорційного зростання ресурсів: кожен підготовлений фасилітатор стає мультиплікатором охоплення. По-друге, фасилітатор є довіреною фігурою у своїй спільноті (вчитель для учнів, колега для колег), що знижує бар'єр сприйняття і підвищує залученість. По-третє, офлайн-формат гри робить проект стійким до інфраструктурних обмежень воєнного часу (відключень електроенергії та інтернету, повітряні тривоги), що є критичною перевагою порівняно з онлайн-аналогами.

Ця модель доставки перетворює «НотаЄнота» з освітнього продукту на комунікаційну технологію у повному значенні – систему, що має власну логістику розповсюдження, механізм відтворення і стратегію охоплення цільової аудиторії. Тренерська модель реалізована як досвідне навчання: педагоги спершу грають самі під час вебінарів («game-labs»), отримують методичний розбір кожного завдання та готові комплекти матеріалів для проведення ігор у своїх колективах. Впровадження ігор відібраними фасилітаторами фіксується через обов'язкову звітність після кожної сесії (Google Forms), що дає поєднання кількісних даних (кількість учасників, середній вік, тривалість гри, кількість ігор) і якісних спостережень (реакції фасилітаторів, реакції гравців, складнощі, які виникали під час проведення ігор, що найкраще спрацювало). З технологічної точки зору це

дозволяє не лише масштабувати продукт, а й ітеративно вдосконалювати його під реальні умови.

Ефективність і обмеження впровадження у кризовому середовищі

Український воєнний контекст додає параметри, що рідко враховуються у класичних моделях медіаосвіти: тривоги, укриття, відключення електроенергії, дефіцит часу у школі. За даними фасилітаторських відгуків, найчастіше бар'єри стосувалися часових обмежень (45 хвилин уроку проти 60-90 хвилин гри), повітряних тривог та блекаутів. Водночас значна частина педагогів адаптували формат: ділили гру на два дні, переходили на паперові матеріали у разі відсутності проектора тощо. Це вказує на прикладну перевагу технології: вона допускає модульність і «аналоги», що критично для кризового середовища.

Окремої уваги заслуговує неочікуваний ефект, зафіксований у відгуках педагогів: гра в деяких випадках виконувала функцію психологічного розвантаження та тимчасового відновлення агентності. Є свідчення проведення сесій в укриттях, коли учні не хотіли завершувати гру навіть після відбою тривоги. Це дозволяє інтерпретувати ігрову комунікаційну технологію не лише як інструмент передачі знань, а як формат, що підтримує емоційну стабільність і готовність включитися у складні теми під час кризи.

Таким чином, в умовах війни ігрова комунікаційна технологія виконує подвійну функцію: формує когнітивну стійкість і водночас підтримує психологічну готовність аудиторії до участі у складних темах.

Висновки. Проведений аналіз дозволяє розглядати гру як повноцінну комунікаційну технологію формування когнітивної стійкості до дезінформації – таку, що забезпечує відпрацювання навичок через досвід, рефлексію і соціальну взаємодію. Це особливо важливо в контексті воєнного інформаційного середовища, де швидкість поширення контенту унеможливорює верифікацію кожного повідомлення: мета гри «НотаЄнота» як технології полягає не у тому, щоб навчити перевіряти все, а щоб розвинути здатність розпізнавати маніпулятивні патерни на рівні стійкої звички. На відміну від традиційних просвітницьких форматів, які спрямовані на поінформованість і передачу знань, ігрова інтервенція формує поведінковий патерн, тобто повторюваний алгоритм дій у момент контакту з маніпулятивним повідомленням.

Проект «НотаЄнота» є першим систематично описаним українським прикладом реалізації цієї технології в умовах активного збройного кон-

флікту. Аналіз механік і операційної моделі гри дозволяє виокремити три виміри, які відрізняють «НотаЄнота» від міжнародних аналогів і визначають її наукову та практичну цінність. По-перше, локальний автентичний контент, зокрема, використання реальних українських фейків як ігрового матеріалу забезпечує безпосередній перенос навичок у реальне медіаспоживання учасників. По-друге, офлайн-формат і модульність роблять технологію стійкою до інфраструктурних обмежень воєнного часу, що є критичною перевагою, не описаною в жодному з розглянутих міжнародних досліджень. По-третє, модель Train-the-Trainer у поєднанні з обов'язковою звітністю фасилітаторів перетворює гру на масштабовану і водночас ітеративно вдосконалювану систему. За даними двох хвиль впровадження, 236 підготовлених педагогів провели 948 задокументованих сесій із охопленням понад 23 тисяч учасників у закладах освіти, бібліотеках та молодіжних просторах.

Наукова новизна статті полягає у введенні поняття ігрової комунікаційної технології когнітивної стійкості як аналітичної категорії та у концептуалізації «НотаЄнота» як прикладної моделі, що системно поєднує інокуляційний механізм, локальний нарратив і стратегію масштабованої

доставки. Запропонована модель може слугувати основою для розробки аналогічних інструментів у інших кризових контекстах.

Водночас слід окреслити методологічні обмеження прикладного аналізу: дані базуються переважно на звітності фасилітаторів, що може містити суб'єктивні оцінки; вимірювання довгострокового переносу навичок потребує окремих дизайнів (наприклад, відкладених тестів або незалежних спостережень). Попри це, поєднання масштабів впровадження та якісних свідчень дозволяє розглядати «НотаЄнота» як релевантний приклад комунікаційної технології, що працює в умовах гібридної війни й інфраструктурних обмежень. Окремо дослідників може зацікавити неочікуваний психологічний ефект, зафіксований у відгуках фасилітаторів-педагогів: гра в деяких випадках виконувала функцію емоційного відновлення і підтримки агентності учасників в умовах кризи, що потребує окремої концептуалізації в межах психології кризової комунікації.

Перспективи подальших досліджень пов'язані з емпіричним вимірюванням ефекту «НотаЄнота», зокрема, дослідженням переносу ігрових навичок у реальну інформаційну поведінку учасників, стійкості ефекту в часі та порівняльним аналізом ефективності різних моделей доставки.

Список літератури:

1. Баранівська М., Поліковська Ю. Медіатравма, освітні втрати, ШІ. Чому медіаграмотність має бути базовою навичкою. *MediaSapiens*. 2025. URL: <https://ms.detector.media/trendi/post/37177/2025-01-10-mediatravma-osvitni-vtraty-shi-chomu-mediagramotnist-maie-buty-bazovoyu-navychkoju/> (дата звернення: 19.02.2026).
2. Горбань Ю., Олійник О. Медіаграмотність як чинник захисту інформаційного простору від ворожої дезінформації в час війни. *Український інформаційний простір*. 2024. № 1 (13). С. 194–205. DOI: [https://doi.org/10.31866/2616-7948.1\(13\).2024.300896](https://doi.org/10.31866/2616-7948.1(13).2024.300896)
3. Іванова Т. Як не стати гейміфікатором: методики і технології проведення ігор із медіаграмотності: навчальний посібник / Іванова Т / за загальн. ред. В. Іванова – К : Центр вільної преси, 2021 – 96 с.
4. Куцупал С. Критичне мислення як засіб спротиву в інформаційній війні. *Вісник Національного юридичного університету імені Ярослава Мудрого. Серія: Філософія, філософія права, політологія, соціологія*. 2022. Т. 3. № 54. С. 104–115.
5. Новоскольцева Л., Меженська О., Бадер А. Когнітивна стійкість особистості в умовах інформаційної війни: теоретичний аналіз. *Вісник Львівського університету. Серія: Філософсько-політологічні студії*. 2025. Вип. 59. С. 353–359.
6. НотаЄнота : антифейкові ігри. URL: <https://notaenota.com/> (дата звернення: 19.02.2026).
7. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Вип. (спецвип.). С. 250–260. URL: http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?I21DBN=LINK&P21DBN=UJRN&Z21ID=&S21REF=10&S21CNR=20&S21STN=1&S21FMT=ASP_meta&C21COM=S&S21P03=FILA=&S21STR=oeemu_2019_spetsvip_26 (дата звернення: 19.02.2026).
8. Романюк А. Повернути Єнота. Як навчити дітей боротися з інформаційними атаками ворога за допомогою гри. *Українська правда. Життя*. 2023. 25 лют. URL: <https://life.pravda.com.ua/columns/2023/02/25/253071/> (дата звернення: 19.02.2026).
9. Ринок медіаграмотності в Україні потребує змін: дослідження. Центр стратегічних комунікацій, 2025. URL: <https://spravdi.org/rynok-mediagramotnosti-v-ukrayini-potrebuye-zmin-doslidzhennya/> (дата звернення: 19.02.2026).

10. Як залучати школи до медіапросвіти: досвід гри «НотаЄнота». *AIRPU*. URL: <https://airpu.org/news/yak-zaluchaty-shkoly-do-mediaprosvity-dosvid-gry-notayenota/> (дата звернення: 19.02.2026).
11. Basol M., Roozenbeek J., van der Linden S. Good News about Bad News: Gamified Inoculation Boosts Confidence and Cognitive Immunity Against Fake News. *Journal of Cognition*. 2020. Vol. 3. No. 1. Art. 2. DOI: <https://doi.org/10.5334/joc.91>
12. Barzilai S., Stadtler M. Learning to Evaluate (Mis)information in an Online Game: Strategies Matter! *Computers & Education*. 2025. Vol. 227. Art. 105210. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105210>
13. Kiili K., Siuko J., Ninaus M. Tackling Misinformation with Games: A Systematic Literature Review. *Interactive Learning Environments*. 2024. Vol. 32. No. 10. P. 7086–7101. DOI: <https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2299999>
14. Roozenbeek J., van der Linden S. Inoculation Theory and Misinformation. Riga : NATO Strategic Communications Centre of Excellence, 2021. 21 p. URL: <https://stratcomcoe.org/publications/inoculation-theory-and-misinformation/217> (дата звернення: 19.02.2026).
15. Roozenbeek J., van der Linden S. Breaking Harmony Square: A Game that "Inoculates" against Political Misinformation. *Harvard Kennedy School Misinformation Review*. 2020. DOI: <https://doi.org/10.37016/mr-2020-47>

Romaniuk A. O. GAME AS A COMMUNICATION TECHNOLOGY FOR COGNITIVE RESILIENCE AGAINST DISINFORMATION: CASE-STUDY THE NOTAYENOTA PROJECT

The article examines game-based intervention as a communication technology for building audience cognitive resilience against disinformation, using the Ukrainian project NotaYenota as a case study. The relevance of the study is driven by the limited effectiveness of conventional media literacy approaches under conditions of full-scale war and sustained information confrontation: passive consumption of knowledge about fake news does not automatically translate into critical analysis during real media use, while reactive fact-checking reaches a significantly smaller audience than the manipulative messages themselves.

The empirical basis consists of implementation data from the project's Train-the-Trainer model: reports submitted by 236 facilitators following 948 documented game sessions reaching 23,063 participants in schools, libraries, and youth spaces across Ukraine. The analytical framework maps game mechanics onto components of cognitive resilience against disinformation, operationalised through a mechanics-to-indicators correspondence table.

The article argues that a game, as a communication technology, differs from educational formats not in its goal but in its mechanism: it constructs a repeatable practice of engaging with manipulative content that gradually becomes a stable habit – the ability to identify warning signs in a message before its formal verification. Seven key mechanics of NotaYenota are identified: team discussion, puzzle structure, debriefing as the core of the technology, multimodal tasks, the Enot narrative as a semiotic anchor, error simulation, and the use of locally authentic content. These mechanics form an interdependent system, and most of them cannot be replicated in online analogues such as Bad News and Harmony Square, which lack group social dynamics and live debriefing.

The project's operational model is described: the Train-the-Trainer approach combined with mandatory facilitator reporting transforms the game into a scalable and iteratively improved communication system. An additional wartime effect is documented: the game functioned as a tool for psychological recovery and restoration of participants' sense of agency in crisis situations.

The originality of the article lies in introducing the concept of game-based communication technology of cognitive resilience as an analytical category and in providing the first systematic conceptualisation of NotaYenota as an applied model combining an inoculation mechanism, local narrative, and a scalable delivery strategy under conditions of active armed conflict. The proposed model can serve as a basis for developing similar tools in other crisis contexts.

Keywords: cognitive resilience, disinformation, communication technology, gamification, media literacy, inoculation, Train-the-Trainer, NotaYenota, media immunisation.

Дата першого надходження статті до видання: 26.02.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 23.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 14.05.2026