ПЕДАГОГІЧНА АКАДЕМІЯ:
НАУКОВІ ЗАПИСКИ

Інформаційно-комунікаційні технології в освіті

УДК 37.015.3:004.738.5

DOI https://doi.org/10.5281/zenodo.17917155

Кібербулінг старших підлітків: сучасні прояви та профілактика за допомогою цифрових ігрових технологій

Гузенко Наталія Олександрівна

Харківський національний педагогічний університет

імені Г. С. Сковороди

Україна, аспірант кафедри Освітології та інноваційної педагогіки

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9356-1784

Email: ws.g.natalia@gmail.com

Прийнято: 25.11.2025 | Опубліковано: 10.12.2025

Анотація: *У статті поставлено за мету здійснити глибокий аналіз сучасних трансформацій і форм кібербулінгу серед вікової групи старших підлітків (15–17 років), а також науково обґрунтувати застосування інтерактивних цифрових ігрових технологій як інноваційного та ефективного інструменту його профілактики в умовах стрімкої діджиталізації суспільства.*

Для досягнення поставленої мети було використано комплекс теоретичних методів дослідження, включаючи систематизацію та теоретичний аналіз наукових джерел з педагогіки, психології та цифрової безпеки, що дозволило класифікувати нові прояви кібербулінгу (кібермобінг, геймерська токсичність). Також застосовувалося методичне моделювання для розробки авторської профілактичної моделі, а також синтез для формулювання педагогічних умов її впровадження.

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

В результаті дослідження були ідентифіковані та систематизовані чинники підвищеної вразливості старших підлітків (соціально-психологічні, комунікативно-цифрові, вікові). Доведено обмежену ефективність традиційних превентивних заходів, які не забезпечують формування стійкої моральної поведінки в інтерактивному середовищі. Натомість, детальний аналіз підтвердив високу ефективність використання VR-сценаріїв та симуляцій для формування навичок емоційної саморегуляції та емпатії у підлітків, оскільки вони забезпечують пряме переживання наслідків агресивної поведінки.

На основі отриманих даних була розроблена та запропонована авторська структурно-функціональна модель профілактики, яка інтегрує ціннісний, змістовий, технологічний та діяльнісний компоненти, що забезпечує системний вплив на формування безпечної цифрової культури. У висновках підкреслюється, що цілісне використання цифрових ігрових технологій сприяє комплексному розвитку ключових компетентностей підлітків: самоконтролю, критичного мислення та безпечної комунікації. Подальші перспективи дослідження пов'язані з емпіричною верифікацією запропонованої моделі та розробкою універсальних методичних рекомендацій.

Ключові слова: *онлайн-агресія, цифрова гігієна, медіаосвіта, VR-технології, інтерактивне навчання, емоційна стійкість.*

Cyberbullying of older adolescents: modern manifestations and prevention using digital game technologies

Guzenko Natalia Oleksandrivna

Kharkiv National Pedagogical University named after G. S. Skovoroda

Ukraine, Postgraduate student of the Department of Educational Sciences and Innovative Pedagogy

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-9356-1784

Email: ws.g.natalia@gmail.com

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

Abstract: *The article aims to conduct an in-depth analysis of modern transformations and forms of cyberbullying among the age group of older adolescents (15–17 years old), as well as to scientifically substantiate the use of interactive digital gaming technologies as an innovative and effective tool for its prevention in the context of the rapid digitalization of society.*

To achieve this goal, a complex of theoretical research methods was used, including systematization and theoretical analysis of scientific sources from pedagogy, psychology, and digital security, which allowed for the classification of new manifestations of cyberbullying (cybermobbing, gamer toxicity). Methodological modeling was also applied to develop the author's preventive model, along with synthesis to formulate the pedagogical conditions for its implementation.

The results of the study identified and systematized the factors of increased vulnerability among senior adolescents (socio-psychological, communicative-digital, age-related). The limited effectiveness of traditional preventive measures that fail to ensure the formation of sustainable moral behavior in the interactive environment was proven. Instead, detailed analysis confirmed the high efficacy of using VR scenarios and simulations for developing adolescents' skills in emotional self-regulation and empathy, as they provide direct experience of the consequences of aggressive behavior.

Based on the data obtained, the author's structural and functional model of prevention was developed and proposed. This model integrates value-based, content, technological, and activity components, ensuring a systemic impact on the formation of a safe digital culture. The conclusions emphasize that the integrated use of digital game technologies contributes to the comprehensive development of adolescents' key competencies: self-control, critical thinking, and safe communication. Further prospects for research are associated with the empirical verification of the proposed model and the development of universal methodological recommendations.

Keywords: *online aggression; digital hygiene; media education; VR technologies; interactive learning; emotional resilience.*

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

Постановка проблеми. Стрімка цифровізація освіти та повсякденного життя зумовлює появу нових ризиків для психологічної безпеки учнів, серед яких особливе місце посідає кібербулінг. Такий феномен є формою агресивної поведінки, перенесеної у віртуальний простір, яка характеризується анонімністю, швидкістю поширення контенту та тривалістю впливу. Міжнародні дослідження (D. Olweus, P. Smith) засвідчують, що старші підлітки віком 15–17 років є найбільш уразливою групою до цифрової агресії. Їхня вразливість пов'язана з високою соціальною активністю в мережі, емоційною чутливістю та незавершеним формуванням морально-ціннісної сфери. В Україні проблема кібербулінгу набуває системного характеру, що підтверджується даними МОН, UNICEF та нормативними документами щодо необхідності профілактики онлайн-ризиків .

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблема онлайн-агресії та кібербулінгу є широко дослідженою у світовій науці. Загальні теоретико-методологічні засади кібербулінгу, включаючи визначення ключових чинників ризику та механізмів онлайн-цькування, представлені у класичних працях D. Olweus, P. Smith та R. Kowalski і S. Limber. Міждисциплінарний характер кібербулінгу та його зв'язок із соціальним середовищем підлітків детально розкрито у дослідженнях J. Patchin та S. Hinduja .

UNESCO, UNICEF та OECD публікують регулярні огляди та рекомендації, спрямовані на комплексну профілактику кібернасильства та забезпечення цифрової безпеки дітей у школах. Сучасна педагогічна наука акцентує на потребі пошуку інноваційних підходів, зокрема через освітні та цифрові технології .

Сучасні українські автори аналізують соціальні ризики цифрової взаємодії, підліткову вразливість та важливість формування цифрової компетентності та культури поведінки в інтернеті. Вагоме місце в сучасних дослідженнях займає робота Грінченка М. С. та ін. [3], у якій кібербулінг представлено як форму цифрового насильства, що виникає у соціальних мережах та істотно впливає на

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

психологічний стан підлітків. Автори детально розглядають механізми онлайн-агресії та чинники, що посилюють її деструктивний характер. У їхніх висновках наголошується на необхідності оновлення профілактичних підходів відповідно до поведінкових особливостей молоді в цифровому середовищі.

Важливі узагальнення запропоновано у дослідженні Белінської Є. П. та ін. [1], де проаналізовано сучасні наукові підходи до вивчення природи кібербулінгу та окреслено провідні соціально-психологічні чинники його поширення серед підлітків. Дослідники звертають увагу на те, що збільшення часу, проведеного онлайн, створює умови для стрімкої ескалації агресивної поведінки. У статті обґрунтовано потребу впровадження нових превентивних стратегій, здатних враховувати темп і динаміку цифрової взаємодії.

Суттєвий внесок у теоретичне осмислення проблеми роблять Titov I. та ін. [26], які аналізують комплекс чинників, що визначають прояви кібербулінгу в підлітковому середовищі, включаючи вікові особливості, емоційну вразливість та цифрову активність. Автори доводять, що саме психологічна незрілість підлітків сприяє підвищеній уразливості до онлайн-агресії та ймовірності участі в ній. У роботі підкреслено важливість формування профілактичних моделей, які поєднують психологічні підходи та цифрові освітні інструменти.

У межах досліджень, присвячених застосуванню ІКТ в освіті, праця Prysiazhniuk O. V. та ін. [24] висвітлює можливості цифрових технологій у виявленні та запобіганні кібербулінгу серед молоді. Автори наголошують на здатності таких інструментів сприяти розвитку критичного мислення та формуванню навичок безпечної взаємодії в інтернеті. Дослідження доводить ефективність інтеграції ІКТ у профілактичні програми для раннього реагування на прояви цифрової агресії.

Окремий науковий напрям стосується аналізу геймінгового середовища, і саме Мишок Р. Р. [6] демонструє, як багатокористувацькі онлайн-ігри створюють умови для виникнення та нормалізації кібербулінгу. Автор звертає увагу на

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

специфіку ігрової комунікації, яка часто сприяє легітимізації агресивної поведінки та впливає на формування моральних орієнтирів підлітків. Зроблений висновок щодо необхідності розробки педагогічних інструментів, які здатні регулювати поведінкові патерни у цифрових ігрових просторах.

Питання забезпечення безпечного цифрового освітнього середовища ґрунтовно проаналізовано у статті Шахрай В. М. [12], де визначено педагогічні умови запобігання та подолання булінгу. Автор підкреслює, що поєднання цифрових технологій із психологічним супроводом та розвитком емоційної компетентності учнів є ключем до ефективної профілактики. Дослідження доводить, що системне застосування цифрових інструментів може знизити рівень онлайн-агресії та сприяти формуванню відповідальної цифрової культури.

Сучасні підходи до зменшення онлайн-ризиків також відображені в дослідженні Сніцар Н. М. та ін. [10], де медіакомпетентність розглядається як фундаментальний фактор протидії кібербулінгу. Автори переконливо демонструють, що розвиток критичного мислення підлітків знижує їхню вразливість до маніпуляцій та агресивних цифрових практик. У статті наголошено на обов’язковості інтеграції медіаосвіти в профілактичні програми закладів освіти.

Ширший контекст цифрової поведінки неповнолітніх розкрито у дослідженні Сперкач Н. та ін. [11], де проаналізовано вплив сучасних технологій на формування девіантних тенденцій, включно з кібербулінгом. Дослідники вказують, що доступність цифрових інструментів значно розширює можливості для порушення соціальних норм. У роботі підкреслено важливість розробки заходів, спрямованих на формування відповідальної цифрової поведінки.

Значний інтерес викликає робота Коломієць А. та ін. [5], у якій висвітлено потенціал штучного інтелекту як засобу протидії кібербулінгу підлітками. Автори аналізують можливості AI-технологій для фіксації, моніторингу та оцінювання випадків онлайн-агресії й підкреслюють їхню роль у підвищенні

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

цифрової безпеки. Дослідження наголошує на перспективності інтеграції AI-інструментів у програми цифрової освіти.

Цінний погляд на виховну політику щодо запобігання онлайн-агресії представлено у статті Malynoshevskyi R. [20], де розглянуто комплекс освітніх заходів, спрямованих на посилення безпеки учнів у цифровому середовищі. Автор зазначає, що цифрові технології можуть як створювати ризики, так і забезпечувати нові можливості для профілактики за допомогою інтерактивних форм навчання. Дослідження підкреслює значення цілісного підходу, який об'єднує емоційну компетентність, цифрову грамотність та педагогічну підтримку.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значну кількість праць, у науковій літературі залишається недостатньо розкритою проблематика системного застосування цифрових ігрових технологій у профілактиці кібербулінгу саме серед старших підлітків (15–17 років). Зокрема, недостатньо опрацьованими залишаються:

- питання впливу моральних ігор та VR/AR сценаріїв на формування стійких поведінкових стратегій у цифровому середовищі;
- розробка комплексних, структурно-функціональних моделей профілактики, які інтегрують розвиток емпатії й відповідальності для цієї вікової групи.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета статті: проаналізувати сучасні форми прояву кібербулінгу серед старших підлітків 15–17 років та обґрунтувати ефективність застосування цифрових ігрових технологій як інноваційних засобів профілактики. Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання:

1. Проаналізувати сучасні підходи до трактування кібербулінгу.
2. Систематизувати новітні форми кібербулінгу, характерні для підлітків 15–17 років.

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

3. Визначити чинники вразливості старших підлітків до кібербулінгу.
4. Обґрунтувати потенціал цифрових ігрових технологій у профілактиці.
5. Розробити структурно-функціональну модель профілактики кібербулінгу.

Методи дослідження. Теоретичні методи: аналіз наукових джерел, порівняльний аналіз підходів українських і зарубіжних дослідників, зокрема, праць D. Olweus, P. Smith, S.Hinduja та R.Kowalski, систематизація результатів міжнародних організацій (UNESCO, UNICEF, OECD) .

Емпіричні методи: аналіз кейсів цифрової комунікації, експертне оцінювання форм агресії.

Метод моделювання: розробка структурно-функціональної моделі профілактики кібербулінгу.

Виклад основного матеріалу дослідження. Сучасні форми кібербулінгу, характерні для старших підлітків, демонструють високу динамічність, багатокомпонентність та зростаючу інтенсивність впливу, що суттєво підсилює травматичні наслідки у підлітковому середовищі. У контексті цифрової взаємодії агресивна поведінка набуває нових характеристик, оскільки цифровий простір забезпечує швидкість поширення інформації, розширює аудиторію спостерігачів та створює умови для продовженої дії агресивного контенту. На відміну від офлайн-цькування, цифрова агресія функціонує у режимі постійної доступності та часто не обмежується рамками шкільного середовища, що ускладнює можливості моніторингу та втручання з боку педагогів і батьків [14, 29]. Саме тому виявлення структурних особливостей окремих проявів кібербулінгу є ключовим для формування ефективних профілактичних моделей, особливо для вікової групи 15–17 років, яка перебуває у зоні підвищеного ризику.

Одним із найбільш небезпечних різновидів цифрової агресії виступає кіберсталкінг – форма нав’язливого й систематичного переслідування в онлайн-просторі, що включає безперервне відстеження цифрової активності підлітка,

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

надсилання загрозливих або маніпулятивних повідомлень та збір особистої інформації. У старшому підлітковому віці кіберсталкінг може перетворюватися на змішану форму агресії, коли онлайн-пресинг переходить у реальні соціальні контакти, посилюючи психологічні ризики та небезпеки для фізичної безпеки [17, 30]. Інший поширений механізм цифрового впливу – імперсонізація, у межах якої агресор використовує особисті дані підлітка, створює фейкові профілі або здійснює злам реальних акаунтів. Такі дії спрямовані на дискредитацію, приниження чи внесення розладу в соціальні зв'язки підлітка, що суттєво підриває почуття контролю над власною цифровою ідентичністю [15].

Поглиблення ризиків відбувається у випадках доксингу – умисного оприлюднення конфіденційної або компрометуючої інформації без згоди жертви. Поширення приватних даних, зокрема адреси, номерів телефонів чи інтимних матеріалів, здебільшого має на меті шантаж, залякування або соціальну ізоляцію, що може спричинити довготривалі психологічні наслідки [23]. Подібним за психологічним впливом виступає шеймінг, який полягає у публічному висміюванні або приниженні підлітка через поширення образливих коментарів чи контенту. Особливо руйнівними наслідками відзначається вірусний шеймінг, що характеризується стрімким, неконтрольованим поширенням приватних матеріалів серед широкої аудиторії, внаслідок чого формується стійкий цифровий слід, фактично недоступний для повного видалення, що значно ускладнює подолання психологічної травми [27].

У спектрі вербальних форм цифрової агресії важливе місце займають тролінг та флеймінг. Тролінг проявляється у провокативних висловлюваннях, спрямованих на виклик емоційної реакції або створення конфліктної ситуації, тоді як флеймінг характеризується інтенсивними, різкими і часто емоційно зарядженими суперечками, у яких застосовується агресивна та нецензурна лексика [14]. Такі форми деструктивної взаємодії сприяють нормалізації

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

агресивного стилю комунікації серед підлітків та знижують рівень толерантності до проявів насильства у цифровому середовищі.

До соціально значущих проявів кібербулінгу належить також цифрова ізоляція. Навмисне виключення підлітка з групових чатів, онлайн-спільнот або ігрових команд стає механізмом формування відчуття відторгнення, що особливо болісно позначається на підлітковій ідентичності, орієнтованій на групове визнання [2]. Поруч із цим особливої уваги потребує кібермобінг – колективна, координована форма цифрової агресії, у межах якої група підлітків здійснює систематичний тиск на жертву. Такий формат цькування відзначається високим соціальним резонансом, оскільки груповий вплив посилює силу психологічного тиску, змінює динаміку взаємин у колективі та підвищує рівень залучення спостерігачів [18].

В окрему категорію виділяють геймерську токсичність – агресивну поведінку у багатокористувацьких онлайн-іграх, що виявляється у словесних образах, рейдінгу, примусовому видаленні гравця з команди чи створенні ситуацій, спрямованих на руйнування ігрової взаємодії. Висока залученість старших підлітків у геймінг-культуру робить такі прояви особливо поширеними, а соціальна значущість ігрових спільнот підсилює емоційний вплив токсичної поведінки [13]. Геймерська токсичність проявляється як форма агресивної поведінки та одночасно слугує механізмом формування стійких моделей взаємодії, які підлітки згодом переносять у інші цифрові й соціальні контексти.

Усі ці форми набувають особливої гостроти через зростання кількості платформ (TikTok, Discord, Telegram) та ускладнення механізмів контролю з боку дорослих [21]. Відсутність можливості контролювати видалення контенту підсилює травматичний ефект цифрової агресії.

Підвищена вразливість старших підлітків до кібербулінгу, як у ролі жертв, так і в ролі потенційних агресорів, формується під впливом комплексу взаємопов’язаних чинників, що відображають особливості їхнього соціального,

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

психологічного та цифрового розвитку. У соціально-психологічному вимірі значну роль відіграють потреба у схваленні, страх відторгнення, процес формування самооцінки та становлення соціальної ідентичності, а також підвищена залежність від думки однолітків, що визначає характер взаємодії підлітка в онлайн-середовищі [9, 14]. Комунікативно-цифрові чинники зумовлені високою інтенсивністю діяльності в інтернеті, надмірною відкритістю у соціальних мережах та недостатнім рівнем медіаграмотності, яка забезпечує здатність розпізнавати маніпулятивні або небезпечні цифрові практики [4, 8, 19].

Вікові особливості розвитку створюють додаткове підґрунтя для ризиків: емоційна нестабільність, імпульсивність і готовність до ризикової поведінки характерні для етапу становлення ідентичності та впливають на сприйняття цифрового середовища [13]. Значущим детермінантом залишається й цифрова залежність, що проявляється у потребі постійного підтвердження соціальної значущості через лайки, коментарі та цифрові реакції, які легко стають інструментом маніпуляцій, психологічного тиску та різних форм цькування [27, 30]. Така сукупність чинників формує сприятливий ґрунт для розвитку кібербулінгу та визначає складність профілактичної роботи зі старшими підлітками.

Цифрові ігрові технології, до яких належать гейміфікація, VR/AR-інструменти, симулятори, моральні ігри та онлайн-квести, демонструють значний педагогічний потенціал у формуванні моральної поведінки підлітків і зниженні рівня агресії в цифровому середовищі [15,16]. Завдяки можливості моделювати безпечні навчальні ситуації такі технології сприяють розвитку емпатії, відповідальності та навичок рефлексії, що є важливими компонентами конструктивної соціальної взаємодії [23]. Цифрові ігрові середовища забезпечують також умови для набуття підлітками досвіду конструктивної комунікації та опанування правил безпечної поведінки онлайн, що має ключове

 ISSN: 2786-9458

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

значення для зменшення ризиків втягнення у конфліктні або токсичні цифрові практики [30].

Важливим інструментом навчання стають VR/AR-сценарії, які дозволяють учням відтворювати ситуації міжособистісної взаємодії та переживати цифрові конфлікти з позиції жертви. Такий підхід створює глибокий емоційний досвід, що сприяє переосмисленню власної поведінки та формуванню стійких стратегій реагування на агресію в мережі [28]. Значущість інтерактивних цифрових технологій підтверджують рекомендації UNESCO та UNICEF, де наголошено, що подібні інструменти посилюють ефективність профілактичних програм, спрямованих на запобігання кібербулінгу в освітніх закладах, і сприяють розвитку цифрової безпеки та психологічної стійкості серед учнів [28, 29].

Запропонована структурно-функціональна модель профілактики кібербулінгу серед старших підлітків характеризується системністю та інтеграцією кількох взаємодоповнювальних компонентів, що забезпечують комплексний вплив на формування безпечної цифрової поведінки.

I. *Цільовий компонент.* Основу цього блоку становить формування моральної поведінки, усвідомленого ставлення до власної активності в інтернеті та розвитку культури безпечної цифрової взаємодії, його реалізація спрямована на вироблення ціннісних орієнтацій, здатних регулювати поведінку підлітків у цифровому середовищі.

II. *Змістовий компонент.* Важливими складниками змісту виступають знання про кібербулінг, його основні форми, механізми поширення та можливі наслідки, а також принципи цифрової гігієни. Такий зміст забезпечує учням інформаційну основу для усвідомлення ризиків та набуття компетентності щодо безпечної поведінки в онлайн-просторі.

III. *Технологічний компонент.* Центральною частиною моделі є застосування цифрових ігрових інструментів, зокрема VR/AR-технологій, симуляційних платформ та ігор-дилем. Використання цих інструментів створює

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

умови для залучення підлітків у інтерактивне освітнє середовище, що підвищує ефективність формування конструктивних стратегій поведінки.

IV. *Діяльнісний компонент.* Освітній процес передбачає виконання ігрових завдань, опрацювання моральних дилем та практичне відтворення ситуацій, пов'язаних з проявами онлайн-агресії. Такий формат сприяє розвитку навичок аналізу, відповідального прийняття рішень і конструктивного реагування в умовах цифрової комунікації.

V. *Оцінювально-рефлексивний компонент.* Завершальним елементом моделі виступає аналіз власної поведінки, усвідомлення переживань та розвиток навичок емоційної саморегуляції. Рефлексія допомагає учням критично оцінювати власні дії, коригувати стратегії поведінки та формувати внутрішні механізми самоконтролю в цифровому середовищі.

Ефективність упровадження структурно-функціональної моделі профілактики кібербулінгу визначається сукупністю педагогічних умов, що забезпечують цілісність і результативність освітнього процесу. Важливою передумовою її реалізації виступає достатній рівень цифрової компетентності педагогів, а також партнерська взаємодія вчителя та психолога, яка дає змогу узгоджувати освітні й психолого-педагогічні підходи до формування безпечної цифрової поведінки учнів [8]. Значущим аспектом організації навчання є систематичне застосування ігрових технологій у поєднанні з індивідуалізацією завдань, що дозволяє враховувати особистісні особливості старших підлітків і підвищує ефективність формування навичок конструктивної взаємодії в цифровому середовищі.

Педагогічний процес потребує створення емоційно безпечного середовища, у межах якого учні отримують можливість для рефлексії після кожного навчального модуля. Такий підхід сприяє усвідомленню власних емоційних реакцій, поглиблює розуміння наслідків цифрової поведінки та формує здатність до саморегуляції. Значну роль у практичній реалізації моделі

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

відіграє інтеграція ігрових технологій у виховні програми та позакласну діяльність, зокрема в освітній процес на уроках інформатики, громадянської освіти чи в межах класних годин, що рекомендовано нормативними документами й методичними матеріалами [7]. Така інтеграція забезпечує сталість формування цифрових компетентностей і сприяє перенесенню отриманих навичок у реальні комунікативні ситуації.

Висновки. У статті було досягнуто мети – проаналізовано сучасні форми кібербулінгу старших підлітків, систематизовано чинники їхньої вразливості та обґрунтовано ефективність застосування цифрових ігрових технологій як інноваційного засобу профілактики.

Встановлено, що інтеграція гейміфікації, симуляцій і моральних ігор у шкільні програми сприяє формуванню моральної поведінки, розвитку емпатії, навичок безпечної комунікації та критичного мислення. Розроблена структурно-функціональна модель профілактики, реалізована за визначених педагогічних умов, може бути інтегрована у шкільні програми й сприяти зниженню рівня кібербулінгу та зміцненню психологічної безпеки учнів.

Перспективи подальших досліджень полягають у проведенні емпіричної верифікації ефективності запропонованої моделі профілактики та розробці універсальних методичних рекомендацій для впровадження VR/AR-сценаріїв у закладах освіти.

Список використаних джерел

1. Белінська Є. П., Блохіна Е., Бондаренко С. В., Васильєва І. А., Войскунскій А. Є. Вивчення природи кібербулінгу підлітків в сучасних наукових розвідках. *Соціальна політика: виклики часу*. 2024. Вип. 45. URL: https://fssp.udu.edu.ua/images/NOVYNY/2024/17/Tezy_24042024.pdf#page=45

2. Ворона В. Соціальні ризики цифрової взаємодії : монографія. Київ, 2020.

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

3. Грінченко М. С., Момот О. В., Пантєлєєва Н. М., Лубенець І. Г. Кібербулінг: насильство в соціальній мережі. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету*. 2021. Вип. 26. URL: http://vestnik-pravo.mgu.od.ua/archive/juspradenc50/juspradenc50.pdf#page=26

4. Дмитрієва Н. Дитячі ризики у соцмережах. *Науковий вісник*. Львів, 2020. Вип. 12. С. 100–115.

5. Коломієць А., Коломієць Д., Кушнір О., Ткачишин А. Можливості використання підлітками штучного інтелекту у протидії кібербулінгу. *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського. Серія: Педагогіка і психологія*. 2025. С. 37–44. URL: https://vspu.net/nzped/index.php/nzped/article/download/960/361

6. Мишок Р. Р. Концептуалізація кібербулінгу як технології у середовищі багатокористувацьких онлайн-ігор. *Перспективи : соціально-політичний журнал*. 2024. № 3. С. 237–242. URL:http://dspace.pdpu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/21498/1/Myshok%20Romana%20Romanivna.pdf

7. МОН України. Методичні рекомендації щодо протидії булінгу : наказ МОН від 22.02.2022. Київ, 2022.

8. Прокопенко І. Цифрова компетентність підлітків : зб. наук. пр. Суми, 2021.

9. Романенко О. Психологія підлітка в онлайн-спільнотах : навч. посіб. Харків, 2021.

10. Сніцар Н. М., Пономаренко Т. І. Роль медіакомпетентності у протидії кібербулінгу в освітньому середовищі. *Сучасний стан та тенденції розвитку науки та освіти*. 2025. Вип. 86. URL: https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2025/02/re-10.02.25.pdf#page=86

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

11. Сперкач Н., Якимчук О., Шемчук Є. Вплив сучасних технологій на розвиток злочинних тенденцій серед неповнолітніх. *DICTUM FACTUM*. 2025. № 1(17). С. 285–290. URL: https://df.duit.in.ua/index.php/dictum/article/download/420/377

12. Шахрай В. М. Провідні педагогічні умови запобігання і подолання булінгу в цифровому освітньому середовищі. *Суспільство та національні інтереси*. 2025. Т. 2, № 10. С. 461–474. DOI: https://doi.org/10.52058/3041-1572-2025-2(10)-461-474

13. Barlett C. Predictors of cyberbullying. *Computers & Education*. 2017. Vol. 110. P. 190–200.

14. Bond E. Understanding Cyberbullying. London, 2021.

15. Cassidy W., Faucher C. Cyberbullying in Education. 2014.

16. Hinduja S., Patchin J. Cyberbullying Prevention Manual. 2019.

17. Kowalski R., Limber S**.** Electronic Bullying among Adolescents. *Journal of Adolescent Health*. 2013. Vol. 53, No. 5. P. 35–42. DOI: https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2013.03.010

18. Lister C. Online aggression among teens. *Youth & Society*. 2018. Vol. 50, Iss. 2. P. 200–215.

19. Livingstone S. Children's Digital Risks. LSE, 2018.

20. Malynoshevskyi R. Запобігання булінгу серед учнівської молоді в цифровому освітньому середовищі: виховні політики та можливості. *Theoretical and Methodical Problems of Children and Youth Education*. 2024. Т. 28, № 2. С. 19–31.
URL: https://ojs.ipv.org.ua/index.php/journal/article/download/136/151

21. OECD. Online Risk and Safety for Children. Paris : OECD Publishing, 2021.

22. Olweus D. Bullying at School: What We Know and What We Can Do. Oxford : Blackwell, 1993. 136 p. URL: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED384437.pdf

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license

23. Patchin J., Hinduja S. Bullying Beyond the Schoolyard. New York : Routledge, 2015. DOI: https://doi.org/10.4324/9781315851893

24. Prysiazhniuk O. V., Blyzniukova O. M., Melnychuk I. Y. Особливості використання інструментів ІКТ для дослідження і профілактики кібербулінгу в юнацькому віці. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. Vol. 83, No. 3. P. 339. URL: https://www.proquest.com/openview/0596501a03df0b0452d34a5ed9ccf44c/1?pq-origsite=gscholar&cbl=6515896

25. Smith P. Understanding School Bullying. London : Sage, 2014. DOI: https://doi.org/10.4135/9781446273057

26. Titov I., Lavrinenko V. Чинники прояву кібербулінгу в підлітковому середовищі: теоретичний огляд. *Психологія і особистість*. 2022. № 2. С. 211–224. URL: https://fssp.udu.edu.ua/images/NOVYNY/2024/17/Tezy_24042024.pdf#page=45

27. Tokunaga R. Cyberbullying meta-analysis. *Computers in Human Behavior*. 2010. Vol. 26. P. 15–24.

28. UNESCO. Tackling Cyberbullying. Paris, 2021. URL:https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379486

29. UNICEF. Cyberbullying: What it is and how to stop it. 2020. URL: https://www.unicef.org/end-violence/how-to-stop-cyberbullying

30. Willard N. Cyberbullying and Digital Citizenship. 2016.

Увесь контент ліцензовано за умовами Creative Commons BY 4.0 International license