Міністерство освіти і науки України
Національний університет «Києво-Могилянська академія»
Факультет охорони здоров'я, соціальної роботи і психології
Кафедра Школа соціальної роботи ім. В. І. Полтавця

Магістерська робота

освітній ступінь - магістр

на тему: **«КІБЕРГРУМІНГ ЩОДО ПІДЛІТКІВ ТА МОЛОДІ В УМОВАХ СУЧАСНОГО ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА»**

Виконала: студентка 2-го року навчання,
Спеціальності
231 Соціальна робота
Кирикова Яна Сергіївна
Керівник Романова Н.Ф.
кандидатка педагогічних наук, доцентка
Рецензент Савчук О. М.
кандидатка психологічних наук, доцентка
Магістерська робота захищена
з оцінкою «_____»
Секретар ЕК _____
«_____»_____2025 р

Київ – 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ 3
ВСТУП 4
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ КІБЕРГРУМІНГУ ТА ШЛЯХІВ ПРОТИДІЇ В УМОВАХ СУЧАСНОГО ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА 8
1.1 Основні характеристики понять та означень щодо проблем поширення та протидії кібергрумінгу в науковій літературі 8
1.2 Загальні тенденції щодо вразливості до кібергрумінгу та існуючих факторів ризику серед підлітків та молоді 14
1.3 Міжнародні та національні підходи із питань протидії кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища 20
РОЗДІЛ 2 МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ 26
2.1 Час та місце проведення дослідження 26
2.2 Етапи проведення дослідження 26
2.3 Процедура проведення дослідження 28
2.4 Методи та інструменти дослідження 29
2.5 Характеристика вибірки дослідження 31
2.6 Етичні принципи та труднощі проведення дослідження 33
2.7 Концептуалізація та операціоналізація понять 35
РОЗДІЛ 3 ПОШИРЕННЯ КІБЕРГРУМІНГУ СЕРЕД ПІДЛІТКІВ ТА МОЛОДІ ЧЕРЕЗ ВИКОРИСТАННЯ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ТА ОНЛАЙН-ІГОР 37
3.1 Обізнаність підлітків та молоді щодо сутності кібергрумінгу, факторів ризику та способів захисту 37
3.2 Використання соціальних мереж та онлайн-ігор як фактори поширення кібергрумінгу 45
3.2.1 Фахове бачення соціально-психологічних чинників вразливості підлітків та молоді до кібергрумінгу 50
3.3 Сучасні інструменти протидії поширення кібергрумінгу та шляхи покращення існуючої ситуації 56
РОЗДІЛ 4 ОБГОВОРЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ 63
ВИСНОВКИ 69
ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ 71
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 73
ДОДАТКИ 84

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ООН – Організація Об’єднаних Націй

ЮНІСЕФ – Дитячий фонд ООН (UNICEF)

МОМ – Міжнародна організація з міграції

ВООЗ – Всесвітня організація охорони здоров’я

Інтерпол – Міжнародна організація кримінальної поліції

Європол – Європейське поліцейське управління (Агентство Європейського Союзу з питань співробітництва правоохоронних органів)

ЄС – Європейський союз

ККУ – Кримінальний кодекс України

ГО – громадська організація

ІКТ – інформаційно-комунікаційні технології

ШІ – штучний інтелект

CRC – Конвенція ООН про права дитини

OPSC – Факультативний протокол про продаж дітей, дитячу проституцію і дитячу порнографію

CEOP – Підрозділ із захисту дітей від експлуатації в Інтернеті

NSPCC – Національне товариство із запобігання жорстокому поводженню з дітьми

NCMEC – Національний центр допомоги зниклим та експлуатованим дітям

ВСТУП

Упродовж останніх років значно зросла кількість випадків експлуатації дітей в інтернеті, зокрема таких, що пов’язані з явищем кібергрумінгу — процесом встановлення емоційного контакту та довірливих стосунків із дитиною з метою її подальшої маніпуляції та експлуатації. Ця проблема стала особливо актуальною після початку пандемії COVID-19 та повномасштабної війни в Україні 2022 року, які зумовили перехід освітнього процесу у дистанційну форму навчання, підвищення рівня ізоляції та збільшення часу, які підлітки та молодь щоденно проводять в інтернеті.

Це підтверджується рядом дослідження за останні роки. Зокрема, за даними Всеукраїнського дослідження щодо сексуального насильства над дітьми та сексуальної експлуатації дітей в інтернеті в Україні (2025), три чверті дітей проводять в інтернеті понад 3 години щодня, і як наслідок – третина з них потрапляла, хоча б один раз, в неприємну ситуацію, пов’язану із сексуальним насильством в соціальних мережах. У 2023 році Internet Watch Foundation (2024) дослідила 92% веб-сторінок, які містять «самостійно створені» зображення або відео, де дітей змушували, шантажували, обманювали або залучали до сексуальних дій через веб камеру, що свідчить про загострення цієї проблеми за останні роки.

Останні дослідження свідчать, що підлітки та молодь стали активніше користуватися соціальними мережами та онлайн-іграми як засобами комунікації, самовираження та пошуку підтримки. Ця тенденція активно зростає, що призводить до поширення такого явища як «кібергрумінг», коли кіберзлочинці отримують ширший доступ до встановлення контакту із підлітками та молоддю в соціальних мережах, а наскрізне шифрування негативно впливає на здатність правоохоронних органів виявляти та притягувати їх до відповідальності (Jeglic et al., 2023; Külling et al., 2022; Landesanstalt für Medien NRW, 2022; Schittenhelm et al., 2024).

Наразі, серед зарубіжних науковців, спостерігається зростаючий інтерес до вивчення процесу поширення кібергрумінгу, мотивів та ключових аспектів цього явища (C. Külling, C. Katzer, S. Weingraber, M.Rahamathulla, S. Webster, S, T. Whittle). Однак, в українському контексті бракує комплексних досліджень, що поєднують соціально-психологічний аналіз феномену кібергрумінгу з вивченням алгоритмів протидії цьому явищу. Дослідження переважно зосереджуються на правових аспектах. З іншого боку, наприклад, у німецькому контексті тема кібергрумінгу тривалий час залишалася поза фокусом наукової уваги, оскільки у цій країні процес цифровізації один із найнижчих в Європі. Дослідження здебільшого зосереджувалися на неповнолітніх як вразливій групі, проте не враховувались особливості цифрового середовища, яке може формувати нові ризики. Як наслідок, у науковій літературі фіксується дефіцит достовірних емпіричних даних щодо поширеності кібергрумінгу через соціальні мережі, його механізмів, каналів реалізації.

Отже, вивчення явища кібергрумінгу та його поширення знаходиться у фокусі уваги доволі вузької групи науковців та серед експертного середовища, що свідчить про *актуальність* нашої теми дослідження.

Об'єкт дослідження: кібергрумінг серед підлітків та молоді в умовах сучасного цифрового середовища.

Предмет дослідження: сутність кібергрумінгу серед підлітків та молоді в умовах сучасного цифрового середовища (розуміння, поширення, ризики та шляхи протидії).

Мета дослідження: визначити розуміння сутності явища кібергрумінгу серед підлітків та молоді, виявити способи поширення та шляхи протидії в умовах сучасного цифрового середовища.

Для дослідження мети були визначені наступні **завдання** :

1. Описати теоретичні аспекти кібергрумінгу та особливості поширення в умовах сучасного цифрового середовища.

2. Перевірити обізнаність підлітків та молоді щодо сутності кібергрумінгу, факторів ризику та способів захисту.
3. Визначити соціальні мережі та онлайн-ігри, які несуть найбільшу загрозу із поширення кібергрумінгу.
4. Виявити сучасні інструменти з протидії поширення кібергрумінгу та шляхи покращення існуючої ситуації.
5. Розробити практичні рекомендації з протидії кібергрумінгу для батьків та фахівців, які працюють у молодіжному середовищі.

Дане дослідження реалізовано за допомогою змішаного дизайну (mixed methods), який поєднує кількісні та якісні методи. Кількісна частина включає поперечне (cross-sectional) опитування підлітків та молоді віком 13–19 років. Якісна складова представлена феноменологічним підходом у формі напівструктурованих інтерв'ю з фахівцями, які працюють із підлітками та молоддю у сферах ювенальної превенції, освіти, молодіжної роботи та протидії кібергрумінгу. Вибір змішаного дизайну зумовлений необхідністю комплексного аналізу проблематики, поєднання об'єктивних кількісних даних із фаховими оцінками, що дозволяє забезпечити всебічне розкриття теми.

Теоретична значущість даного дослідження полягає в поглибленні наукового розуміння феномену кібергрумінгу щодо підлітків та молоді в умовах сучасного цифрового середовища. Дослідження спрямоване на уточнення понять «кібергрумінг» та «онлайн-експлуатація», а також на опис особливостей поширення кібергрумінгу серед підлітків та молоді, з'ясування їх рівня обізнаності щодо сутності цього явища, а також визначення факторів ризику та способів захисту. Результати можуть сприяти розвитку теоретичних підходів у сфері цифрової безпеки, соціальної роботи з молоддю та профілактики онлайн-експлуатації.

Практична значущість даного дослідження полягає в тому, щоб по-перше, привернути увагу до проблеми кібергрумінгу щодо підлітків та молоді,

оскільки ця група є однією з тих, хто потребують додаткової уваги з боку фахівців, освітян та батьків у зв'язку із швидким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій. По-друге, обґрунтувати потребу в навчанні фахівців, батьків, підлітків та молоді та вказати на необхідність збільшення кількості досліджень у сфері протидії кібергрумінгу. По-третє, розуміння чинників, що підвищують вразливість підлітків та молоді до кібергрумінгу, може дозволити розробити більш цілеспрямовані профілактичні програми, інформаційні кампанії та освітні матеріали щодо безпечного користування цифровими платформами. Крім того, практичні напрацювання можуть бути впроваджені в діяльність дошкільних та шкільних закладів і молодіжних служб, а також у міжсекторальну співпрацю між освітніми установами, ювенальною превенцією та соціальними службами.

Кваліфікаційна робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, практичних рекомендацій, списку використаних джерел та 3 додатків і викладена на 96 сторінках, основний текст роботи розміщений на 72 сторінках. Під час написання кваліфікаційної роботи було використано 98 джерел, з них українські - 10, англомовних - 88. Усього проаналізовано 105 джерел.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ КІБЕРГРУМІНГУ ТА ШЛЯХІВ ПРОТИДІЇ В УМОВАХ СУЧАСНОГО ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

1.1 Основні характеристики понять та означень щодо проблем поширення та протидії кібергрумінгу в науковій літературі

Швидкий темп цифровізації підвищує рівень кіберзлочинності по всьому світу, що сприяє кіберзлочинців адаптувати свої підходи, стратегії, та мотивації до сучасності, використовуючи комунікаційні технології для маніпуляції дітей з метою задоволення сексуальних бажань, або отримання фінансової вигоди (Jeglic et al., 2023).

Вже понад 15 років тому Katzer (Katzer, 2007 as cited in Weingraber et al., 2020) зазначав, що цифровізація підвищує ризик молоді щодо можливих атак через різні форми онлайн-взаємодії, наприклад, електронні листи, чати, соціальні мережі. Це питання стало особливо актуальним із поширенням доступу молоді до телефонів, що забезпечує їм постійний зв'язок і доступ до інтернету без належної перевірки з боку дорослих (БІТКОМ, 2017; Mpfs, 2017, as cited in Weingraber et al., 2020).

Останнім часом спостерігається загальне зростання активності кібергрумінгу (наприклад, Europol, 2021; Landesanstalt für Medien NRW, 2022). Зокрема, дослідження показали, що збільшується кількість молодих людей, яким обіцяли винагороду в обмін на їхні фотографії чи відео: 2021 рік: 14,2%, 2022 рік: 19,5% (Landesanstalt für Medien NRW, 2022), а також кількість тих, кого незнайомці в Інтернеті запрошували до небажаних сексуальних взаємодій: 2014 рік: 19%, 2018 рік: 30%, 2022 рік: 47% (Külling et al., 2022, as cited in Schittenhelm et al., 2024).

Дослідження кібербезпеки щодо дітей в регіоні Асоціації держав Південно-Східної Азії показує, що сексуальна експлуатація дітей вже давно є серйозною

проблемою. У квітні 2021 року Національний центр допомоги зниклим та експлуатованим дітям отримав 4,2 мільйона повідомлень про випадки експлуатації дітей, що на 2 мільйони більше, ніж у березні 2020 року, і на 3 мільйони більше, ніж у квітні 2019 року (Brewster, 2021, as cited in Rahamathulla, 2021).

У цьому контексті кібергрумінг отримав підвищену увагу в наукових дослідженнях останніх років. Так, на думку Ali (2024), сексуальна експлуатація дітей в інтернеті є дуже чутливою, гострою соціальною проблемою та технологічним викликом.

Отже, стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій, які глибоко інтегровані в життя молоді, зокрема, соціальні мережі, онлайн-ігри, платформи для спілкування та електронного навчання, значно розширили їх можливості: молодь швидко і легко налагоджує соціальні контакти з однолітками, отримує доступ до інформації, навчається та розважається (Rahamathulla, 2021; Schittenhelm et al., 2024). Водночас ці технології сприяють зростанню сексуального насильства та жорсткого поводження в Інтернеті (Bozzola et al., 2022; Livingstone & Smith, 2014), яке полегшується через анонімність, доступність та низьку вартість, що характеризує інформаційно-комунікаційні технології (Cooper, 1998, as cited in Rahamathulla, 2021).

Можна спостерігати тенденцію, що проблема кібергрумінгу та сексуальної експлуатації дітей в інтернеті є незмінною вже понад два десятиліття, не дивлячись на технічний прогрес і різні роки розвитку інтернету. Це свідчить про необхідність відповідних досліджень, постійного моніторингу ситуації, та розробки ефективних механізмів протидії.

Однак, через різницю у визначеннях кібергрумінгу, інструментах вимірювання та критеріях оцінки (Machimbarrena et al., 2018, as cited in Schittenhelm et al., 2024) показники поширеності можуть між дослідженнями

різних країн, що свідчить про необхідність більш детально описати саме поняття «кібергрумінг» та його складових.

Поняття «кібергрумінг» у вітчизняній літературі є мало досліджено, тому при його визначенні варто покликатися на дослідження закордонних науковців. Ми звернули увагу, що найчастіше, закордонні дослідники розглядають проблему кібергрумінгу в аспектах сексуального насильства. Так, за Quayle, Jonsson, & Lööf (2012) поняття «грумінг» - це акт встановлення емоційного зв'язку з неповнолітньою або молодшою особою з метою сексуального насильства.

Хоча кібергрумінг розглядається в аспектах сексуального насильства, проте він не є тотожним сексуальному насильству, а більше відноситься до психологічно маніпулятивного процесу, який спрямований на постраждалого та може призвести до сексуального насильства в Інтернеті та/або офлайн (Pasca et al., 2022, as cited in Schittenhelm et al., 2024). Отже, різниця між кібергрумінгом і сексуальним насильством, коли мова йде про молодь, полягає в тому, що кібергрумінг має характер підходу, який перетворюється на акти сексуального насильства (Schittenhelm et al., 2024).

Дослідники S.Craven, S.Brown, E. Gilchrist (2006) трактують поняття «кібергрумінг» як процес підготовки дитини до жорстокого поводження з нею, що включає налагодження контакту, формування довірливих стосунків з дитиною та збереження таємниці спілкування. Науковці зазначають, що саме така послідовність взаємодії кривдника та жертви дозволяє сформувати в дитини відчуття провини за наслідки кібергрумінгу.

За Borj et al. (2023) онлайн-грумінг – це процес маніпуляції неповнолітніх через цифрові комунікації з метою сексуальної експлуатації. За Webster et al. та Whittle et al., «процес, у якому особа, зазвичай доросла, встановлює сексуально експлуататорські стосунки з неповнолітнім за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій можна визначити, як кібергрумінг» (Webster et al., 2012; Whittle et al., 2013).

«Кібергрумінг стосується підходу дорослих, які використовують онлайн-медіа для встановлення цілеспрямованого контакту з дітьми та молодими людьми, щоб завоювати їхню довіру з чітким наміром сексуального насильства» (Mathiesen, 2014).

Інститут онлайн-безпеки дітей Великобританії (NSPCC) надає визначення грумінгу, як процес, коли хтось будує стосунки, довіру та емоційний зв'язок з дитиною чи молодою людиною, щоб маніпулювати, експлуатувати та зловживати.

Важливо зазначити, яким чином надає визначення цього поняття міжнародна організація, яка займається захистом прав дітей, зокрема дитячий фонд ООН (UNICEF). Зокрема, вони надають визначення поняття «онлайн-грумінг» як побудову дорослим/групою дорослих осіб довірливих стосунків з дитиною з метою отримання її інтимних фото/відео, щоб надалі шантажувати погрозами розповсюдити ці матеріали (Як захиститися від онлайн-грумінгу, UNICEF, for every child).

Група дослідників (Winters, Kaylor & Jeglic, 2021, as sited in Johnson, 2024) пропонують інший погляд, визначаючи сексуальний грумінг як процес, коли дорослий примушує потенційну неповнолітню дитину до ситуацій, що сприяють сексуальному насильству, одночасно перешкоджаючи неповнолітньому розповісти про насильство або іншим особам розпізнати ці неналежні дії. Schittenhelm (2024) своєю чергою визначає кібергрумінг як форму сексуальної віктимізації, що може негативно вплинути на благополуччя та психосоціальний розвиток молодих людей.

Хоча у визначеннях кібергрумінгу спостерігаються певні відмінності, можна виділити спільні ключові аспекти цього явища: (1) ціллю є неповнолітні, (2) зловмисники використовують інформаційно-комунікаційні технології для встановлення контакту, (3) процес має сексуальну мету, та (4) між зловмисником

і постраждалим вибудовується певний вид стосунків (Kloess et al., 2014; Wachs, 2014; Webster et al., 2012; Whittle et al., 2013, as cited in Schittenhelm et al., 2024).

Як зазначає Gillespie (2004), грумінг – «це складний і багатогранний процес, що ускладнює визначення його початку і кінця». Whittle et al. (2013) підкреслюють, що грумери, які скоїли сексуальні злочини, є різноманітною групою, і їхнє дослідження показує, що онлайн-грумери також суттєво відрізняються один від одного. Для прикладу, якщо грумінг класифікується на основі передбачуваної обстановки для сексуального акту, то визначають грумерів, які орієнтовані на фантазії, прагнуть до віртуальних сексуальних контактів та грумерів, які орієнтовані на контакт, прагнуть зустрітися з дитиною особисто. Більше того, причини, через які «кіберхижаки» здійснюють свої злочинні дії, як правило, різноманітні та складні. Деякими людьми керують збочені сексуальні імпульси, іншими - гроші або прагнення влади.

Briggs, P., Simon, W. T., & Simonsen, S. (2011) у своєму дослідженні за участю 51 особи, засудженої за сексуальні злочини, пов'язані з Інтернетом, виявили, що не всі злочинці шукають контакту в офлайні. Вони виділили особливу групу осіб, які шукають сексуального задоволення в Інтернеті, керуючись фантазіями. Однак, незважаючи на різноманітність методів грумінгу в різних середовищах суть поведінки та її кінцева мета залишаються незмінними.

У науковій літературі існують різні підходи до опису етапів кібергрумінгу, проте більшість авторів виділяють п’ятиетапну структуру цього процесу. Зокрема, модель сексуального грумінгу (Sexual Grooming Model, SGM), запропонована Winters et al. (2020), включає такі стадії: вибір жертви, отримання доступу та ізоляція, встановлення довіри, десенсибілізація до сексуального контенту та фізичного контакту, а також утримання контролю після зловживання. У свою чергу, McFarlane, Bull і Reitmeijer (2000), а також Kopecký і Szotkowski (2017) описують процес грумінгу як послідовність дій, що починається з емоційного зближення з неповнолітнім, продовжується збором особистих даних, поступовим сексуалізованим спілкуванням і завершується спробою фізичної

зустрічі або шантажем. Gupta et al. (2012) пропонує модель кібергрумінгу, яка охоплює етапи пошук жертви, розвиток довіри, формування дружби, оцінки ризиків, сексуалізація комунікації та отримання доступу. Попри варіативність формулювань, ці моделі демонструють подібну логіку, а саме від початкового встановлення контакту до поступового залучення постраждалого до сексуальної взаємодії.

З огляду на вищезазначений аналіз кібергрумінгу, чим раніше відбувається профілактика, тим вона буде ефективнішою, адже у часи швидкої цифровізації треба працювати на випередження. Важливо підвищувати медіакомпетенції молоді, адже саме ці компетенції є ключовими для формування критичного мислення і сприйняття інформації і забезпечення психологічної стійкості до маніпуляцій.

В Україні значний внесок у розвиток медіаграмотності здійснює Відділ психології масової комунікації та медіаосвіти Інституту соціальної та політичної психології НАПН України. Цей відділ, створений у 2006 році, є першим науковим підрозділом в Україні, який займається дослідженням рівня медіакультури серед молоді та дорослого населення (Інститут соціальної та політичної психології НАПН України, н.д.). Діяльність відділу сприяє підвищенню рівня медіаграмотності в Україні, а одним із важливих досягнень є публікація «Українського словника медіакультури», який є цінним ресурсом для освітян і дослідників (Баришполець, 2020).

Науковці стверджують, що розвиток медіаграмотності може допомогти дорослим переосмислити використання їхніми дітьми платформ соціальних мереж, а також посилить їхню власну роль як зразків для наслідування. Ця перспектива підтримує твердження Dekker, A., Koops, T., & Briken, P. (2016), які дійшли висновку, що захист від сексуального насильства, вираженого через цифрові повідомлення, лише за допомогою технологій і програмного забезпечення є недостатнім, і що кращим підходом є поєднання освітніх і просвітницьких заходів серед дітей, батьків, учителів та соціальних працівників.

Отже, у науковій літературі поняття «кібергрумінг» трактується як цілеспрямований процес встановлення дорослими емоційного зв'язку з неповнолітніми за допомогою цифрових технологій з метою сексуальної експлуатації. Незважаючи на певні відмінності у визначеннях, дослідники узгоджуються у виділенні ключових елементів цього явища: використання інформаційно-комунікаційних технологій, націленість на неповнолітніх, маніпулятивний характер спілкування та наявність сексуального наміру. Багато моделей кібергрумінгу описують процес як поступову взаємодію, що починається з встановлення довіри, а закінчується спробою сексуалізації стосунків чи навіть зустрічі у реальному житті. Відсутність уніфікованої термінології призводить до розбіжностей у методології досліджень. У вітчизняній літературі тема кібергрумінгу залишається недостатньо вивченою, а більшість дефініцій запозичено з міжнародних джерел. Це свідчить про потребу в поглибленій науковій розробці понятійного апарату та створенні чітких критеріїв для ідентифікації й профілактики цього явища.

1.2 Загальні тенденції щодо вразливості до кібергрумінгу та існуючих факторів ризику серед підлітків та молоді

Вразливість до кібергрумінгу залежить від низки чинників, серед яких індивідуальні, соціальні та технологічні аспекти. Деякі групи дітей та підлітків мають підвищений ризик постраждати від таких маніпуляцій.

Саме анонімність, легкість і доступність є основними складовими факторами, які підвищують ризик потрапити в кібергрумінг. А однією з особливостей кібергрумінгу є визначення місця розташування, що дозволяє злочинцям поводитися певною мірою безкарно та вчиняти злочин з усіх куточків світу.

Якщо розглядати питання анонімності, то в цьому аспекті, науковці стверджують, що вищий рівень анонімності цифрових взаємодій дозволяє

потенційним злочинцям легше приховувати свою справжню особу та наміри (Wachs, Wolf, & Pan, 2012). Mathiesen (2014) у свою чергу доповнює це та зазначає про складність ідентифікації злочинців, які поглиблюють дисбаланс влади між злочинцями та уразливими особами.

Аналізуючи легкість та доступність, деякі вчені стверджують, що сексуальні підходи до неповнолітніх та молодих дорослих стали набагато легшими для правопорушників (Mathiesen, 2014).

Віртуальні ігрові спільноти та чати є ідеальним місцем для онлайн-експлуатації дітей у сексуальних цілях (Sirola et al., 2021, p. 172). Саме тут грумери використовують цей доступ до спілкування та взаємодії з неповнолітніми, що зрештою призводить до їхнього зваблення, маніпулювання та зловживання. Quayle стверджує, що хоча розвиток віртуальних майданчиків є важливим кроком у сфері інновацій, він також підкреслює потенційне використання технологій хижаками як інструменту для експлуатації та насильства (Quayle, 2020, p. 437).

Дані досліджень свідчать, що саме анонімність та інтерактивність (Jain et al., 2021) сприяє злочинності, оскільки кіберзлочинці використовують маніпулятивні методи, створюючи фейкові профілі та використовуючи голосові й текстові чати в онлайн-ігрових платформах, таких як Fortnite, Roblox та Minecraft, де діти спілкуються та взаємодіють з іншими в реальному часі (Marsh, 2010, p.31; Rustad et al., 2024, p.300; Ali, 2024). На додаток до цього, злочинці часто підходять до дітей користуючись спільним інтересом до гри, а також встановлюють стосунки та завойовують довіру, даючи віртуальні подарунки (Schittenhelm et al., 2024).

В багатьох інших джерелах також йдеться про те, що поява та розвиток різних платформ, додатків та соціальних мереж і їх щоденне використання дітьми, полегшує роботу злочинцям, створюючи сприятливі умови для встановлення контакту в інтернеті та довіри та експлуатації дітей, а зашифровані

месенджери ускладнюють роботу правоохоронців (Jeglic et al., 2023; Külling et al., 2022; Landesanstalt für Medien NRW, 2022; Schittenhelm et al., 2024).

Існують платформи та додатки, які не мають належних стратегій перевірки віку. Навіть, якщо є деякі вікові обмеження та конфіденційність, експлуатація може відбуватися. Наприклад, Omegle і Kik дозволяють користувачам анонімно спілкуватися із незнайомцями, надаючи зловмисникам легкий і непомітний доступ. Додаток Snapchat, орієнтований переважно на обмін фотографіями, дає можливість злочинцям напряму контактувати з потенційними постраждалими, надсилаючи їм порнографічні фото- та відеоматеріали, а функція самостійного видалення зображень і відео ускладнює збереження доказів злочину, хоча зробити скріншот все ще можливо. Дослідники Schittenhelm et al. (2024) також зауважили, що функція самознищення матеріалів може призвести до зниження бар'єрів молоді щодо надсилання власних інтимних матеріалів, тобто це ілюзія безпеки, що нічого не залишиться після того, як надіслати інтимні матеріали.

Інші науковці (Peris, 2017; Delevi & Weisskirch, 2013, as cited in Schoeps et al., 2020) пов'язують схильність надсилати інтимні матеріали підлітками та молоддю з імпульсивними та розгальмованими рисами їх поведінки.

Отже, деякі дослідники звертають увагу на роль цифрових функцій, таких як самознищення повідомлень, що може знижувати обережність підлітків щодо надсилання інтимного матеріалу, тоді як інші розглядають психологічні особливості, такі як імпульсивність та розгальмованість поведінки, що також підвищують ймовірність надсилання інтимного матеріалу.

Хоча можна зменшити ризики потрапляння в кібергрумінгу на деяких платформах (Schittenhelm et al., 2024) активувавши функцію батьківського контролю (як-от YouTube, Meta), для інших платформ (наприклад, Omegle, Pinterest) таких опцій або немає, або вони дуже обмежені.

Враховуючи тему дослідження, в цьому огляді не можна не згадати про темну мережу (Dark net), яка сприяє розповсюдженню забороненого контенту, а

відсутність міжнародної узгодженості законів, як можна побачити із попереднього розділу, ускладнює боротьбу з цим явищем (Woodhams et al., 2021, p. 7).

Цікавим моментом є те, що багато онлайн-кривдників займають посади, які викликають довіру, наприклад, вчителів, пасторів або правоохоронців. Прикладом цього може бути Марк Фрост з Великої Британії (BBC News, 2017), колишній поліцейський, який, користуючись своєю посадою, таємно отримував доступ до непристойних зображень дітей, що свідчить про те, наскільки складною може бути ідентифікація цих потенційних хижаків. Так само кіберпедофіли застосовують різні стратегії, щоб скористатися перевагами дітей, які беруть участь в онлайн-активності. Ці методи, зазвичай, використовують поєднання стратегій маніпуляції, обману та примусу (Joleby et al., 2021). Однак науковці б'ють тривогу, що враховуючи поточну тему юрисдикції, проблеми конфіденційності та постійний тиск проти самовираження та захисту дітей, буде непросто знайти рішення (Witting, 2021, p. 746, as cited in Ali, 2024).

Говорячи про чинники, які роблять людей більш вразливими до кібергрумінгу, варто згадати пандемію COVID-19, яка сприяла збільшенню експлуатації дітей у різних частинах світу через збільшення доступу дітей до інтернету з освітньою та розважальною метою (INTERPOL, 2021). Водночас COVID-19 посилив соціально-економічні труднощі, що підвищило уразливість дітей до кібергрумінгу, особливо в регіоні Південно-Східної Азії, де бідність і раніше була ключовим фактором експлуатації і, на сьогодні, діти зазнають дедалі більшого тиску, що підвищує їх вразливість до сексуальній експлуатації в інтернеті (Дитячий фонд Австралії, 2021).

Rahamathulla (2021) стверджує, що наслідки можуть бути ще гіршими для дітей, які зростають у регіонах світу, які вже були бідними до COVID-19. Наприклад, Європол, Національне агентство з боротьби зі злочинністю Великої Британії, Шведське агентство з питань політики та інші агенції з виявлення злочинів у всьому світі повідомляють про значне зростання попиту на прямі

трансляції сексуального насильства та експлуатації дітей з боку торговців людьми на Філіппінах, Камбоджі та Таїланді (Sullivan, 2020). Зокрема, діти, які проживають у соціально-економічно депресивних частинах Південно-Східної Азії, вже зазнавали жорстокого насильства та експлуатації в кіберпросторі ще до COVID-19 (Mubarak, 2015).

У різних країнах можуть існувати різні соціокультурні контексти, правові рамки та технологічні ландшафти, і вони можуть впливати на показники сексуальної експлуатації дітей в інтернеті в певному географічному просторі. У країнах із розвиненою цифровою інфраструктурою, таких як США та Велика Британія, онлайн дитяче сексуальне насильство поширене через соціальні мережі та онлайн-ігри, тоді як у країнах, що розвиваються, зростаюча доступність Інтернету робить дітей більш уразливими (Haggerty, 1993; Hillman et al., 2014 as cited in Ali, 2024). Визначення того, хто, як, і чому причетний до цього, є важливим кроком у вирішенні цієї проблеми, що постійно поширюється (Roche et al., 2023).

Ще одним чинником вразливості є «сіра зона» взаємодій, що ускладнює чітке визначення кібергрумінгу. Грумінг варто визначати не тільки, як сексуальні натяки, цей злочин також може включати маніпуляцію особистою інформацією такою як вік, місце проживання, родину та друзів, а оскільки кожна людина сприймає ситуацію крізь призму власного досвіду, розмежування звичайного спілкування і сексуального злочину стає більш складним (Mathiesen, 2014, p. 18). Варто зазначити, що примусове або зловживаюче використання отриманої інформації має розглядатися як характеристика грумінгу.

Якщо розглядати питання вразливості, то варто також зазначити певні групи, які є більш вразливими до кібергрумінгу. Дослідження Schittenhelm et al. (2024) визначає підлітковий вік особливо вразливим періодом до кібергрумінгу. Це пояснюється наступними моментами:

1. Підлітки частіше користуються додатками та соціальними мережами, такими як WhatsApp, Instagram і Snapchat, що надає злочинцям більше можливостей для встановлення контактів (Feierabend et al., 2022, 2023; Shi et al., 2024).
2. У підлітковому віці відбувається розвиток сексуальної ідентичності (Tolman & McClelland, 2011), за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій підлітки досліджують цю тему (Eleuteri et al., 2017; Lemke & Rogers, 2020), що може зробити їх більш вразливими.
3. Виявлено, що гебефілія, тобто сексуальна перевага щодо підлітків, може бути більш поширеною серед онлайн-сексуальних злочинців, ніж педофілія, тобто сексуальна перевага щодо дітей (наприклад, Wachs, 2014; Wolak et al., 2008).

Також, поширення міфів та хибних уявлень серед підлітків та молоді про природу кібергрумінгу є чинником, який підвищує їх вразливість до онлайн-експлуатації. Зокрема, серед молоді зберігаються стереотипи про те, що постраждалими стають лише дівчата, що відповідальність лежить на самій(-ому) постраждалій(-ому), що агресорами є виключно чоловіки, або що кривдників легко ідентифікувати (Montiel, 2018, as cited in Calvete et al., 2022). Отже, підвищення рівня обізнаності підлітків щодо природи кібергрумінгу може виступати як ефективний захід профілактики кібергрумінгу в сучасному цифровому середовищі.

Отже, вразливість підлітків і молоді до кібергрумінгу зумовлена поєднанням індивідуальних, соціальних і технологічних чинників. Анонімність і доступність соціальних мереж, додатків і онлайн-ігор дозволяє кіберзлочинцям легко приховуючи свою особу, встановлювати контакт з підлітками та молоддю, маніпулювати ними та експлуатувати. Додатковими чинниками вразливості є підлітковий вік та імпульсивність, низький рівень цифрової грамотності, і поширеність хибних уявлень про кібергрумінг.

1.3 Міжнародні та національні підходи із питань протидії кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища

Кібергрумінг є серйозною проблемою і загрозою для безпеки дітей та молоді у всьому світі і це у свою чергу потребує якісного та ефективного нормативно-правового регулювання як на міжнародному, так і на національному рівнях. Різні країни та міжнародні організації розроблять певні правові механізми для боротьби з цим явищем, а саме стандарти протидії кібергрумінгу, зокрема Конвенція Ради Європи про кіберзлочинність (Будапештська конвенція, 2001), Конвенція Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства (Лансаротська конвенція, 2007), а також Директива 2011/93/ЄС Європейського Парламенту та Ради (2011) про боротьбу з сексуальним насильством і сексуальною експлуатацією дітей.

Законодавчі підходи до боротьби з експлуатацією дітей та сексуальним насильством над ними в Інтернеті значно різняться залежно від регіону, що відображає відмінності у заходах реагування та ефективності правозастосування. Хоча деякі юрисдикції запровадили суворі закони для виявлення правопорушників та захисту неповнолітніх, інші ще не адаптували своє законодавство до викликів швидкого розвитку цифрових технологій. Це підкреслює необхідність постійного оновлення нормативно-правової бази для забезпечення ефективного переслідування таких злочинів і захисту прав дітей. Наприклад, Загальний регламент ЄС про захист даних (GDPR) має на меті регулювати потік персональної інформації, водночас ускладнюючи проведення цифрового спостереження (Hoofnagle et al., 2019, as cited in Ali, 2024).

Варто детальніше розкрити Конвенцію Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства (2007), яка є одним із комплексних міжнародно-правових документів, спрямованих на боротьбу із сексуальним насильством над дітьми. Конвенція відкрита для ратифікації як державами-членами Ради Європи, так і державами, що не є членами, і станом на

серпень 2022 року його ратифікували 48 держав (Council of Europe, 2022). Конвенція вимагає від держав-членів криміналізувати всі форми сексуального насильства над дітьми, тим самим посилюючи положення Конвенції Організації Об'єднаних Націй про права дитини (United Nations, 1989) та Факультативного протоколу щодо продажу дітей, дитячої проституції та порнографії (Council of Europe, 2012, art. 42).

Лансаротська конвенція є першим міжнародно-правовим документом, який прямо криміналізує домагання дітей для сексуальних цілей, але не всі держави-члени Ради Європи ратифікували цей документ, а ті, що підписали його, не внесли необхідних змін до свого внутрішнього законодавства, щоб повністю відповідати його положенням. Україна є однією з країн, яка ще не імплементувала всі положення Конвенції на законодавчому рівні (ЮрФЕМ, 2021).

Стаття 23 Конвенції визначає грумінг або домагання дитини у сексуальних цілях як умисну пропозицію, коли доросла особа навмисно домовляється за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій про зустріч з дитиною віком до 16 років з метою участі в сексуальних діях або виготовлення дитячої порнографії (Конвенція Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства, 2012, ст. 23).

Kaviani Johnson (2024) у своїй роботі зосереджувала увагу на міжнародних правових аспектах у протидії грумінгу. Науковиця зазначила, що термін «грумінг» прямо не згадується в Конвенції ООН про права дитини (CRC) або у Факультативному протоколі щодо продажу дітей, дитячої проституції та дитячої порнографії (OPSC), однак Комітет посилався на грумінг у різних загальних коментарях. Зокрема, у Загальному коментарі №13 щодо права дитини на свободу від усіх форм насильства грумінг з метою сексуальної експлуатації визначається як загроза захисту дітей від насильства в цифровому просторі (United Nations Committee on the Rights of the Child 2011, para. 3).

Загальний коментар №16 досліджує відповідальність держав за дотримання прав дітей у бізнес-секторі та визначає «кібергрумінг» як злочин, який також може стосуватися приватного бізнесу (United Nations Committee on the Rights of the Child 2013b, para. 60).

Загальний коментар №20 щодо реалізації прав дитини в підлітковому віці включає грумінг з метою сексуальної експлуатації як один із ризиків, з якими підлітки можуть зіткнутися в цифровому середовищі (United Nations Committee on the Rights of the Child 2016, para. 48). І остання версія Загального коментаря №25 щодо прав дітей у цифровому середовищі підкреслює, що злочинці можуть використовувати цифрові технології для маніпулювання дітьми з метою сексуальної експлуатації (United Nations Committee on the Rights of the Child 2021b, para. 81).

Ali (2024) у своїй роботі описав правові механізми захисту дітей у сучасному цифровому середовищі на досвіді 3 країн, зокрема Великої Британії, Австралії та Сполучених Штатів Америки.

У Великій Британії Закон про сексуальні злочини (Sexual Offences Act, 2003) криміналізує онлайн-грумінг, а також зберігання, розповсюдження та створення непристойних зображень дітей. Це ще один превентивний захід, що допомагає захистити дітей від негативних наслідків дій онлайн-хижаків. Також Закон про розвідувальні повноваження (2016) дозволяє провайдерам зберігати історії переглядів веб-сайтів, а також легалізує використання засобів стеження. Закон про кримінальне розслідування за межами країни (2019) дає право отримувати цифрову інформацію від іноземних провайдерів у справах про серйозні злочини проти дітей.

В Австралії поправка до Кримінального кодексу (Criminal Code Amendment (Protecting Minors Online) Act, 2017), також відома як Закон Карлі (Carly’s Law), спрямована на боротьбу з використанням електронних комунікацій для сексуальної експлуатації або насильства над неповнолітніми. Також Закон про

онлайн-безпеку (Online Safety Act, 2021) криміналізує розповсюдження інтимних фото без згоди іншої сторони та спрощує процес їхнього видалення. Уряд також активно працює над забезпеченням онлайн-безпеки через програму eSafety Commissioner, яка сприяє підвищенню рівня обізнаності дітей, батьків і вчителів щодо ризиків, пов'язаних з Інтернетом.

США запровадили Закон EARN IT (2023), метою якого є посилення захисту та запобігання насильства та експлуатації дітей в Інтернеті. Закон вважається одним із ключових засобів захисту дітей у цифровому середовищі. Транснаціональний характер Інтернету створює труднощі для правоохоронних органів, оскільки злочинні діяння можуть охоплювати кілька юрисдикцій. Для боротьби з такими злочинами Сполучені Штати також запровадили Закон PROTECT Our Children (2008), метою якого є боротьба з експлуатацією дітей, включаючи цифрові форми насильства. Закон передбачає виділення фінансових ресурсів правоохоронним органам, які беруть участь у розслідуванні таких злочинів, та створення національної бази даних для обміну інформацією у сфері кіберзлочинності проти дітей (Ali, 2024).

В Україні кібергрумінг регулюється через загальні положення Кримінального кодексу України, зокрема через статті про розбещення неповнолітніх (ККУ, ст. 156) і виготовлення, збуту та розповсюдження порнографічних матеріалів (ККУ, ст. 301). За даними ГО «Dignity Online» (2025) у лютому 2021 році Верховна Рада України прийняла законопроєкт про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства №3055 «Про прийняття за основу проєкту Закону України про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо імплементації Конвенції Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства (Ланцаротської Конвенції)». Законопроєкт пропонує доповнити статтю 155 Кримінального кодексу нормою про те, що вчинення дій сексуального характеру з людиною, яка не досягла 16-ти років, тягне за собою обмеження чи позбавлення волі на 5 років. До того ж №3055 зупиняє перебіг строків давності притягнення

до відповідальності, у випадках статевих злочинів щодо дітей, до досягнення ними повноліття та невідкладність розслідування і розгляду в суді проваджень щодо дітей (ККУ, ст. 49; Конвенція Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства, 2012, ст. 28, 32, 33). Усі ці зміни зменшать рівень сексуального насильства та експлуатації дітей в Україні, водночас створюючи безпечну країну для майбутніх поколінь.

Згідно захисту дітей Федерального Союзу Німеччиним (Der Kinderschutzbund, 2024), кібергрумінг – це цілеспрямоване налагодження контактів в Інтернеті з дітьми й підлітками віком до 14 років із метою сексуального контакту. Згідно з підпунктом 3 п. 4 ст. 176 Кримінального кодексу Німеччини (StGB) кібергрумери можуть каратися ув'язненням на строк від 3 місяців до 5 років.

Щодо законодавства країн південно-східної Азії, то дослідження Rahamathulla (2021) виявило серйозні прогалини у статтях, які стосуються віку підлітків та молоді щодо надання згоди на комунікацію, кримінальної відповідальності за сексуальний грумінг, а також визначення терміну «дитяча порнографія». Зокрема, йдеться про те, що у Лаосі, М'янмі, Малайзії та Таїланді вік згоди від дітей на комунікацію нечітко визначений і досить ранній (14-15 років), через що наражає їх на ризики, пов'язані з сексуальною експлуатацією, ранніх дитячих шлюбів та грумінг. Також між кордонами існують невідповідності у віці згоди, наприклад, 41-річний малайзієць одружився з 11-річною тайською дівчинкою, що на той час було законним (The Guardian, 2018, as cites in Rahamathulla, 2021). Міжнародні стандарти не вказують мінімальний вік згоди. Однак, Комітет CRC вважає 13 років занадто раннім для дитини, щоб дати згоду на статевий акт. Комітет CRC висловив думку, що фактична здатність дитини приймати рішення потребує розгляду, і в той же час сексуальні дії між двома неповнолітніми підлітками не повинні криміналізуватися (ЮНІСЕФ, 2021).

Ситуацію можна змінити, лише якщо країни в регіоні домоглися підвищення віку згоди та криміналізації будь-якого сексуального примусу дітей до 18 років. Лише чотири країни регіону (Бруней, Малайзія, Філіппіни і Сінгапур) передбачають кримінальну відповідальність за сексуальний грумінг, тоді як у Камбоджі, Індонезії, Лаосі, М'янмі, Таїланді та В'єтнамі цей злочин залишається поза правовим полем і підвищує вразливість дітей до грумінгу. Оскільки грумеру не потрібно бути фізично присутнім, щоб зблизитися з дитиною, сексуальний грумінг у кіберпросторі може легко використовуватися щодо дитини. Часто зловмисники змінюють свою особу, щоб зв'язатися з дитиною в інтернеті та завдати їй шкоди.

В Індонезії, Лаосі, Малайзії, М'янмі, Сінгапурі та В'єтнамі немає чіткого визначення терміну дитяча порнографія, що означає, що злочинці можуть уникнути судимості за виготовлення, зберігання та розповсюдження дитячої порнографії. Законодавство Камбоджі, Лаосу, Малайзії, М'янми та В'єтнаму не забороняє особам володіти дитячою порнографією. У той час як законодавчі заходи та технологічні інструменти можуть запропонувати велику допомогу в подоланні цієї проблеми, спільний стратегічний підхід повинен починатися з рівня запобігання проблемі (Federico et al., 2020, as cited in Ali, 2024)

Отже, кібергрумінг вважається глобальною загрозою для дітей, підлітків та молоді, що вимагає ефективних регуляторних заходів як на міжнародному, так і на національному рівнях. Хоча існують міжнародні документи, такі як Лансаротська та Будапештська конвенції, а також регіональні ініціативи Європейського Союзу, Великої Британії, Сполучених Штатів, Австралії та Німеччини, багато країн ще не впровадили або не оновили своє законодавство відповідно до поточних проблем сучасного цифрового середовища, в тому числі й Україна. Ситуація особливо гостра в країнах Південно-Східної Азії, де прогалини в законодавстві роблять дітей більш вразливими до онлайн-експлуатації.

РОЗДІЛ 2

МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ

2.1 Час та місце проведення дослідження

Дослідження проводилося в онлайн-форматі протягом жовтня 2024 – травня 2025 року серед українських підлітків та молоді. Під час проведення дослідження дослідниця знаходилась в місті Вальдкрайбург, земля Баварія, Німеччина. Респонденти перебували в різних регіонах України, а також різних країнах Європи, як шукачі тимчасового притулку через повномасштабну війну в Україні. На контекст дослідження також мало вплив повномасштабне вторгнення росії в Україну, що зумовило проведення збору емпіричного матеріалу з українськими фахівцями, які протидіють кібергрумінгу та працюють з молоддю дистанційно з використанням електронних засобів комунікації, а саме використання платформи Zoom.

2.2 Етапи проведення дослідження

Проведення дослідження включало три етапи: підготовчий, основний та заключний.

На підготовчому етапі (жовтень 2024 – грудень 2025) було здійснено аналіз літератури з обраної теми, а саме наукових статей та звітів за результатами досліджень щодо поняття кібергрумінгу та онлайн-експлуатації, факторів ризику та вразливості в умовах сучасного цифрового середовища. Було вивчено підходи до розуміння процесу кібергрумінгу, а також здійснено аналіз специфіки використання соціальних мереж серед підлітків та молоді. Крім того, було проведено огляд міжнародних та національних законодавчих та нормативних актів, що регулюють питання протидії кібергрумінгу. На даному етапі було обрано досліджувану групу – підлітки та молодь віком від 13 до 19 років, адже за

аналізом наукової літератури саме в цей період відбувається активне формування особистості та розвиток сексуальності, і оскільки підлітки та молодь пізнають себе і шукають відповіді у соціальних мережах, вони стають більш вразливими до потрапляння у кібергрумінг. Також розроблено відповідні інструменти дослідження, а саме анкету для підлітків та молоді і гайд для інтерв'ю із фахівцями. Для дослідження було розроблено спільну анкету для підлітків і молоді, адже проблематика кібергрумінгу стосується обох підгруп, і ключові аспекти дослідження (досвід, обізнаність, реакції) є актуальними для всієї вікової категорії. Основна мета полягала не в порівнянні різних вікових підгруп, а в отриманні загального уявлення про ситуацію в межах визначеної вікової групи.

На другому етапі (січень 2024 – березень 2025) було зібрано емпіричний матеріал шляхом проведення онлайн-опитування підлітків та молоді за допомогою інструменту Google Forms. Рекрутинг респондентів здійснювався через соціальні мережі, зокрема платформу Instagram та месенджер Telegram, шляхом поширення покликання на анкету в молодіжних чатах та групах. Instagram та Telegram був обраний з огляду на популярність цих платформ серед молодіжної спільноти та зручність у комунікації. Так, було здійснено збір відповідей щодо обізнаності респондентів (102) про ризики кібергрумінгу, їх досвіду використання та спілкування в соціальних мережах та онлайн-іграх, а також їх бачення шляхів протидії з поширення цього явища.

Також було проведено 4 напівструктурованих інтерв'ю: із психологинею гарячої лінії, яка працює у сфері протидії кібергрумінгу (1), вчителькою (1), молодіжним працівником (1) та інспекторкою ювенальної превенції України (1). Було запитано про феномен кібергрумінгу та роль соціальних мереж та онлайн-ігор у його поширенні, чинники вразливості, а також заходи з профілактики та освіти щодо протидії кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища. Отримані результати стали основою для подальшого аналізу, формування висновків і розробки рекомендацій.

Третій, заключний етап (квітень 2023 – травень 2023) полягав у детальному аналізі отриманих даних, зокрема результатів вищеназваних опитувань та статистичних даних щодо рівня обізнаності молоді із явищем «кібергрумінг». Було здійснено узагальнення результатів та сформульовано висновки.

2.3 Процедура проведення дослідження

За результатами аналізу наукових джерел було сформовано об’єкт та предмет дослідження, обрано інструмент збору інформації: онлайн-анкетування, створене за допомогою сервіс Google Forms, та напівструктуровані індивідуальні інтерв’ю, які, з огляду на війну в Україні, були проведені з використанням платформи Zoom. Було розроблено відповідний дослідницький інструмент.

Ключовими критеріями включення потенційних учасників до числа респондентів були: (1) належність до вікової групи підлітків або молоді, що проживають в Україні, або з огляду на повномасштабну війну в Україні, перебувають в інших країнах Європи як шукачі(-ки) тимчасового притулку; (2) участь фахівців, які безпосередньо займаються практичною діяльністю у сферах ювенальної превенції, освіти, молодіжної роботи та протидії кібергрумінгу. Також враховувалися бажання та готовність добровільно поділитися власним досвідом. Для запобігання долучення респондентів, що не входять до досліджуваної групи, були встановлені специфічні налаштування форми для збору відповідей: (1) участь у опитуванні могли взяти лише особи, що відповідали визначеним критеріям; (2) кожна особа, що заповнила форму, мала можливість заповнити її лише один раз.

Інформація про проведення дослідження поширювалася через соціальні мережі та месенджери (Telegram, Instagram, WhatsApp), через Лиманський ліцей Старобільської міської ради Луганської області, а також через молодіжний парламент міста Вальдкрайбург, Німеччина. Домовленість про інтерв’ю із фахівцями здійснювалася також через месенджери WhatsApp та Telegram. Також

перед проведенням дослідження було надано інформацію про його мету, завдання та особливості проведення і було отримано письмову поінформовану згоду (Додаток В) від всіх респондентів, а також від батьків учасників на участь у дослідженні.

Окрім цього, респондентів було поінформовано про можливість отримати результати дослідження після його завершення, якщо вони виявлять таке бажання. Перед збором даних було проведено одне пілотне опитування. Після внесення стилістичних корективів до інструменту дослідження, було розпочато безпосередній збір даних.

2.4 Методи та інструменти дослідження

Метод опитування використовується як основний метод дослідження, зокрема було проведено напівструктуровані інтерв'ю та анкетування. Задля отримання необхідної інформації у 2025 році було розроблено 1 гайд для збору даних від фахівців, які працюють у сферах ювенальної превенції, освіти, молодіжної роботи та протидії кібергрумінгу (див. додаток А), який включає 3 блоки (соціально-демографічні характеристики, кібергрумінг та його ризики, пов'язані із використанням соціальних мереж, додатків та онлайн-ігор, а також заходи із профілактики та освіти) та 1 анкету для підлітків та молоді (див. додаток Б), яка складалась із 29 питань, що поділялися на блок про обізнаність молоді з явищем «кібергрумінг», використання соціальних мереж та онлайн-ігор та соціально-демографічний блок.

Напівструктуроване інтерв'ю із фахівцями обране одним із методів дослідження, оскільки воно, з однієї сторони, має фокус і визначає хід опитування за тематичними блоками, а, з іншої сторони, дозволяє респонденту надати більше інформації про явище, описати власний досвід, озвучити переживання, пов'язані з досліджуваним явищем, окреслити своє ставлення до нього, а дослідникові – глибше розкрити питання, що його цікавить. Під час

проведення дослідження було використано гайд для напіструктурованого інтерв'ю, питання у якому були побудовані на основі аналізованої наукової літератури і завдань дослідження.

Гайд складався з трьох блоків запитань, що включали до себе ключові та уточнюючі запитання. Перший блок передбачав привітання з респондентом, висловлення йому подяки за участь та пояснення процедури захисту особистих даних і стосувався соціально-демографічних характеристик. Цей блок мав на меті проінформувати респондента про дослідження, а також дізнатися про посаду, досвід роботи і напрямки роботи у відповідній сфері.

Питання другого блоку стосувалися явища кібергрумінгу і були спрямовані на поглиблене розуміння його природи та проявів у цифровому середовищі, механізмів впливу на молодь і викликів на виявлення та реагування цих ризиків. У цьому блоці увага була присвячена визначенню розуміння феномену кібергрумінгу серед фахівців, аналізу чинників вразливості підлітків та молоді до потрапляння в ситуації кібергрумінгу, зокрема з огляду на психологічні, соціальні та технічні аспекти, а також впливу соціальних мереж та онлайн-ігор на його поширення.

Третій блок запитань стосувався заходів із протидії кібергрумінгу. Основне завдання цього блоку полягало у виявленні найефективніших превентивних заходів у роботі із підлітками та молоддю у протидії кібергрумінгу, а також у визначенні ролі цифрової грамотності для підлітків/молоді, батьків, вчителів у попередженні кібергрумінгу.

Опитування було обране як метод дослідження, оскільки воно дозволяє отримати дані щодо рівня обізнаності, досвіду та ставлення респондентів до проблеми кібергрумінгу. Використання анкетування допомогло зібрати структуровану інформацію про основні тенденції та поширеність явища, а також виявити ключові фактори ризику та вразливості.

Поєднання напівструктурованих інтерв'ю та анкетування сприяло комплексному аналізу проблеми, дозволяючи отримати як глибокі якісні розуміння від фахівців, так і узагальнену статистичну інформацію від молодіжної аудиторії. Це забезпечило більш повне розуміння контексту, в якому виникає кібергрумінг, та сприяло розробленню рекомендацій для батьків та молодіжних фахівців для подальшого застосування.

2.5 Характеристика вибірки дослідження

До дослідження були залучені фахівці, які працюють із підлітками та молоддю, зокрема в сферах ювенальної превенції, освіти, молодіжної роботи та протидії кібергрумінгу. Одним із важливих критерій відбору респондентів була доступність.

Всього до аналізу було включено інтерв'ю 4 респондентів. У таблиці 2.5.1 наведено соціально-демографічні характеристики вибірки дослідження.

Таблиця 2.5.1 Характеристика респондентів

Респондент (№)	Місце роботи	Стать	Досвід роботи у відповідній сфері
1.	Dignity Online (раніше Stopsexting.org)	Жіноча	5 років (10 років в напрямку підліткової психології)
2.	Ювенальна превенція м. Дніпро (раніше Кримінальна поліція у справах неповнолітніх)	Жіноча	11 років
3.	МОМ, Пластовий Вишкільний центр Київської області, член Асоціації молодіжних працівників та працівниць України	Чоловіча	7 років (тренер, експерт, консультант у сфері комунікації та молодіжної роботи)
4.	Лиманський ліцей Старобільської міської ради Луганської області	Жіноча	27 років

Задля відбору підлітків та молоді для участі у дослідженні використовувався метод доступності (convenience sampling). Було опитано – 102 особи, з яких 57 осіб віком від 16 до 25 років, і 45 осіб віком від 13 до 15 років. Щодо гендерного розподілу респондентів: жінки – 72 особи (70,6%) , чоловіки – 27 осіб (26,5%), та 3 особи (2,9%) утримались від відповіді.

Опитування охопило молодь із України, яка проживає як на території країни, так і за її межами внаслідок повномасштабного вторгнення росії у 2022 році. Частина респондентів наразі перебуває в різних країнах Європи, зокрема Німеччина, Латвія, Бельгія, Словакія. Окрім того, в дослідженні взяли участь 3 респондента (-ки), які є громадянами Німеччини і 1 респондент із Сирії, який проживає в Німеччині. Дані щодо респондентів підлітків та молоді показані на рис. 2.5.2 та 2.5.3.

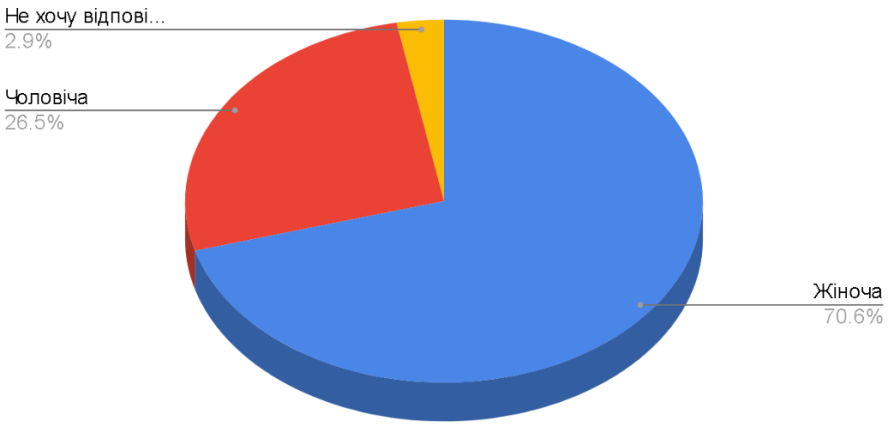

Рис. 2.5.2 Розподіл респондентів за статтю

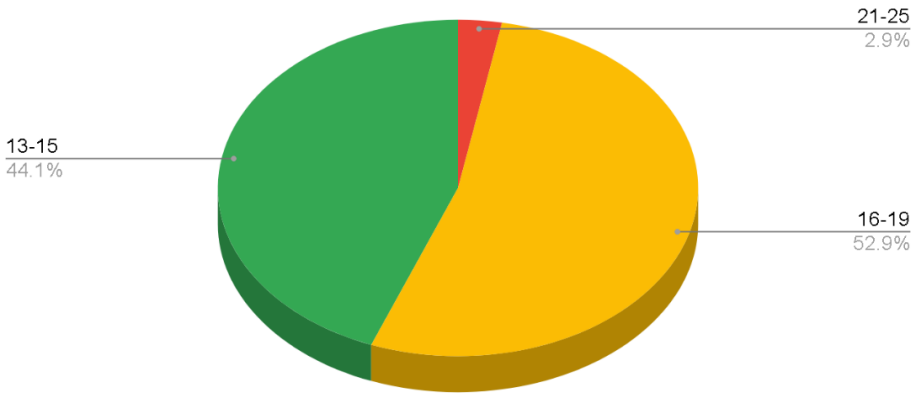

Рис. 2.5.3 Розподіл респондентів за віком

2.6 Етичні принципи та труднощі проведення дослідження

Опитування респондентів проводилися з дотриманням принципів добровільності та конфіденційності, що сприяло отриманню чесних, відвертих та повних відповідей. При цьому на початку анкети учасники ознайомлювались з темою, метою та принципами проведення дослідження та подальшої публікації результатів, що дозволило запобігти етичним дилемам у роботі над даним дослідженням. Усі респонденти надали свою згоду на участь у дослідженні. Доступ до інформації мали лише дві ключові особи: дослідник і науковий керівник.

У рамках проведення дослідження з підлітками та молоддю, важливо отримати поінформовану згоду від батьків дітей чи їх законних представників. У цьому аспекті можливі ймовірні труднощі. Однак, в цьому дослідженні не зафіксовано жодної відмови щодо участі у дослідженні зі сторони дитини або дорослого. В рамках цього дослідження не виникло жодних етичних дилем. Етика дослідження базована на рекомендаціях Дитячого Фонду ООН ЮНІСЕФ щодо проведення досліджень із залученням дітей і відповідає таким принципам: а) конфіденційності – учасники дослідження не можуть бути ідентифікованими

за будь-якими ознаками; б) поваги до учасника дослідження, його досвіду, думок, суджень, способу формулювання думок; в)поваги до права на вибір та добровільної участі (можливість в будь-який момент завершити участь у дослідженні або перейти до іншого розділу питань); г) мінімізації можливості завдання шкоди дитині (Берман та ін., 2016).

Для кожної групи учасників дослідження розроблена поінформована згода: дітей, батьків, фахівців. Всі групи респондентів підписали поінформовану згоду на участь у дослідженні, а також дозвіл на аудіозапис розмови. Важливо, що поінформована згода для учасників молодших 18 років була розроблена українською та німецькими мовами згідно рекомендацій німецького Мюнхенського університету з використанням спрощеної мови і передбачала отримання згоди й підпису від самих осіб до 18 років, а не лише від їхніх законних представників – батьків-вихователів (див. додаток В).

У процесі проведення дослідження виникли певні труднощі та обмеження, які слід врахувати при аналізі результатів. Серед труднощів можна виділити проблеми із залученням до дослідження німецьких підлітків та молодь як респондентів, оскільки рівень довіри значно нижчий. Через канали знайомих також не вдалося знайти достатньої кількості німецьких респондентів, хоча на сайті міста Вальдкрайбург та у соціальних мережах можна було побачити оголошення про дослідження. Було отримано відмову в участі у дослідженні від української Мюнхенської школи. Також не вдалося отримати згоди на проведення дослідження від німецької школи, тому було прийнято рішення звернутися до української школи для рекрутингу учасників дослідження.

Через чутливість теми було змінено деякі питання в опитуванні і було складно отримати згоду від батьків через відсутність доступу до комп’ютерів та принтерів.

2.7 Концептуалізація та операціоналізація понять

Підлітковий вік – «період росту і розвитку людини, який настає після дитинства і триває до досягнення зрілого віку, тобто з 10 до 19 (18) років» (ВООЗ, 2025).

Молодь, молоді особи – «особи віком від 14 до 35 років, які є громадянами України, іноземцями та особами без громадянства, які перебувають в Україні на законних підставах» (Закон України «Про основні засади молодіжної політики», 2021).

Кібергрумінг – «процес, у якому особа, зазвичай доросла, встановлює сексуально експлуататорські стосунки з неповнолітнім за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій» (Webster et al., 2012; Whittle et al., 2013).

Маніпуляція - «техніка свідомого викривлення інформації формування певного погляду, ставлення до певної особи / явища» (Goshylyk et al., 2021).

Онлайн/кіберпростір – «простір Інтернету. Складається з вебсайтів, медіа, соцмереж, та інших вебджерел інформації» (Goshylyk et al., 2021).

Соціальна мережа – «вебсайт або інший онлайн-сервіс, який дає змогу людям спілкуватися, ділитися інформацією, фотографіями тощо з групою друзів онлайн» (Cambridge University Press, 2025).

Цифрове середовище – «всі способи, у які діти використовують комп’ютери й Інтернет: смартфони та планшети, комп’ютерні ігри й соціальні мережі» (Рада Європи, 2020).

Кібергрумінг у цьому дослідженні стосується процесу встановлення та побудови стосунків з підлітком та молоддю за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій для маніпуляції та подальшої експлуатації.

Під «поширенням кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища» розуміється зростання кількості випадків, коли дорослі встановлюють маніпулятивні стосунки з підлітками та молоддю з метою сексуальної експлуатації через соціальні мережі та онлайн-ігри та інші цифрові додатки, що складають сучасне цифрове середовище.

РОЗДІЛ 3

ПОШИРЕННЯ КІБЕРГРУМІНГУ СЕРЕД ПІДЛІТКІВ ТА МОЛОДІ ЧЕРЕЗ ВИКОРИСТАННЯ СОЦІАЛЬНИХ МЕРЕЖ ТА ОНЛАЙН-ІГОР

У цьому розділі представлені результати опитування, проведеного серед українських підлітків та молоді з метою дослідження їх досвіду використання соціальних мереж та онлайн-ігор, а також визначення їх рівня обізнаності та розуміння явища кібергрумінгу, його характеристик та механізмів протидії. Також у цьому розділі представлені результати опитування фахівців, які працюють у різних галузях.

3.1 Обізнаність підлітків та молоді щодо сутності кібергрумінгу, факторів ризику та способів захисту

Обізнаність молоді щодо ризиків, пов’язаних із використанням та спілкуванням у соціальних мережах, зокрема із явищем кібергрумінгу відіграє ключову роль у його протидії. Саме навички цифрової грамотності дозволяють їм побачити прихований зміст у повідомленнях та критично оцінити та проаналізувати інформацію. У даному дослідженні обізнаність визначається за такими ключовими питаннями:

- чи знають підлітки та молодь, що таке кібергрумінг;
- як підлітки та молодь розуміють поняття кібергрумінг;
- чи розуміють підлітки та молодь ризики та загрози (сексуальне насильство, шантаж, маніпуляції);
- знання заходів безпеки для захисту особистої інформації в інтернеті;
- знання алгоритмів дій у разі загрози;
- ставлення до проблеми (чи вважають підлітки та молодь кібергрумінг проблемою).

Аналіз дослідження показав, що більшість респондентів знають, що таке кібергрумінг, а саме 62,4%, тоді як 23,8 % респондентів - не знають, і 13,9 % респондентам важко відповісти на це запитання (див. рис. 3.1.1).

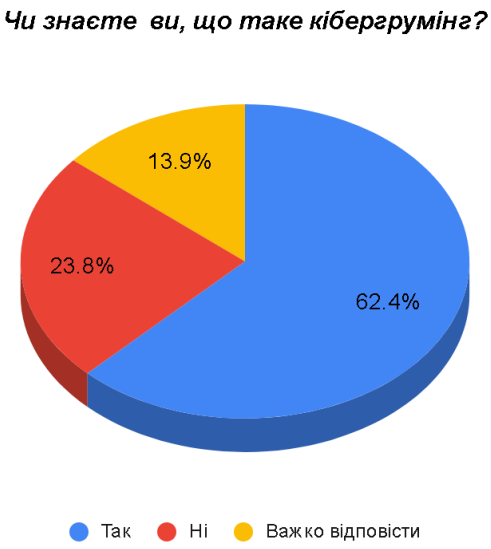

Рис. 3.1.1 Обізнаність підлітків та молоді з явищем "Кібергрумінг", *N = 101*

Більшість респондентів (76%) правильно визначили кібергрумінг як спілкування дорослого з дитиною в інтернеті з метою маніпуляції та подальшої експлуатації. 40% також вважають кібергрумінгом, коли хтось в інтернеті використовує фейковий профіль, щоб поспілкуватися. 18% зазначили, що не знають, що це таке, а 9% респондентам важко відповісти на це запитання. Один із респондентів порівняв кібергрумінг із кіберрабством. Жоден не вважає кібергрумінг просто грою або просто онлайн-спілкуванням. І один із респондентів надав визначення кібергрумінгу у відкритих відповідях, зазначивши, що кібергрумінг це: «коли доросла людина представляється дитиною, щоб дитина почала їй довіряти, а потім вже використовувати її та шантажувати».

У свою чергу фахівці (2) також демонструють чітке розуміння сутності явища кібергрумінгу. Беручи до уваги різний професійний досвід, вони

правильно визначають кібергрумінг як побудову довірливих стосунків із дітьми з метою їх маніпуляції та подальшої експлуатації:

«…коли незнайомі люди, а вони через певні довірливі канали будуть стосунки з дітьми, а потім вимагають ці матеріали, або певним чином отримують, і вже можуть далі ними шантажувати…» (Респондент 1)

«коли дорослі входять у довіру дитини через використання онлайн технологій з різною метою (шантажу, вимагання грошей, сексуальною), шляхи можуть бути дуже різні, але суть одна…» (Респондент 3)

У межах опитування підліткам та молоді було запропоновано відповісти на питання: *«Що, на вашу думку, можна віднести до кібергрумінгу?»*, обравши всі варіанти, які вони вважають правильними. Метою питання було виявити рівень поінформованості щодо ознак кібергрумінгу та виявити поширені уявлення або стереотипні бачення.

Найчастіше учасники обирали варіант «Маніпуляція та тиск (шантаж, погрози, емоційний вплив)» - 79% респондентів. На другому місці - «Використання фейкових акаунтів для знайомства з підлітками» (73%), а також «Запити надати особисту інформацію (вік, адресу, номер телефону, місце навчання)» (71%) та «Запити надіслати особисті або інтимні фото/відео» (69%). Ці відповіді свідчать про високий рівень усвідомлення ключових компонентів кібергрумінгу, зокрема маніпулятивного та обманного характеру спілкування.

Дещо менше респондентів пов’язали кібергрумінг із «Надсиланням інтимних повідомлень» (64%), «Обговоренням тем сексуального характеру» (47%) та «Пропозиціями зустрітися особисто після онлайн-спілкування» (44%), що, втім, також є релевантними ознаками цього явища. 46% опитаних вважають «Повідомлення від незнайомців із компліментами або запрошеннями до дружби» проявом кібергрумінгу, хоча це радше загальна ознака онлайн-ризику, ніж специфічна риса кібергрумінгу. Водночас 4% респондентів обрали варіант «Не знаю», а поодинокі випадки відповідей на кшталт «Знаю, що грумінг — це

стрижка собак» (1%) свідчать про наявність плутанини у термінах серед незначної частини опитаних.

Загалом результати демонструють доволі високий рівень розуміння підлітками та молоддю ключових характеристик кібергрумінгу, але також вказують на потребу чіткішого розмежування кібергрумінгу від інших загроз онлайн-комунікації, які не мають на меті експлуатацію.

Щодо розуміння мотивів кібергрумерів, більшість респондентів з числа підлітків та молоді (див. рис. 3.1.2) вважають, що кібергрумінг відбувається задля маніпуляції та контролю, а також завдяки задоволенню особистісних бажань. Також значна кількість респондентів (62) зазначили саме використання в подальшій сексуальній експлуатації. Цікавим є те, що лише 39 респондентів згадали у своїх відповідях про фінансову вигоду. Один із респондентів зазначив(-ла), що комусь може бути нудно, або у людини є психічні розлади.

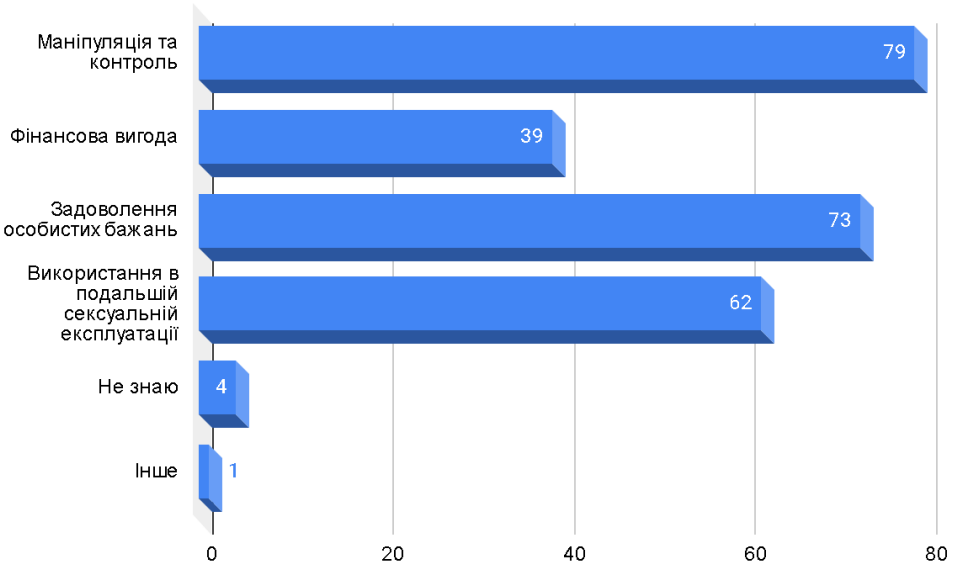

Рис. 3.1.2 Мотиви кібергрумерів, *N = 100*

Для дослідження поширеності явища кібергрумінгу серед підлітків та молоді, респондентам пропонувалось відповісти на запитання: *«Чи стикалися ви з будь-якими з наступних ситуацій в інтернеті?»*. На це запитання відповіли 94 учасники(-ці) дослідження, інші пропустили. Найбільша частина респондентів

(54 особи) отримували повідомлення від незнайомців із невідомим змістом. Також 29 респондентів отримували запит щодо надсилання особистої інформації, такої як вік, адреса, номер телефону та місце проживання. Інші (20 осіб) отримували запит на зустріч після онлайн-спілкування. Важливим у дослідженні є те, що 14 осіб стикалися із тиском, маніпуляціями та шантажем з боку незнайомців в інтернеті, а 15 осіб не стикалися із жодним із переліченого. У відкритих відповідях респонденти також поділилися своїм досвідом отримання в підлітковому віці інтимних фотографій від незнайомців, повідомлень з погрозою в контексті війни з метою тиску/залякування/задоволення особистих бажань. Один із учасників(-ць) зазначив: *«Я ловив таких людей із друзями і їх арештовували»*, що може свідчити про особисту обізнаність або досвід у виявленні й протидії особам, причетним до кібергрумінгу. Така відповідь демонструє не лише поінформованість, а й активну позицію щодо проблеми, що заслуговує на окрему увагу у майбутніх дослідженнях. Це питання також дало змогу визначити прояви залякування та тиску з боку однолітків.

З метою виявлення факторів ризику, було проаналізовано поведінку підлітків та молоді в онлайн-просторі. Зокрема, респонденти відповідали на питання про те, чи приймають вони запити в друзі від незнайомих осіб, а також чи вступають у спілкування з людьми, яких не знають особисто. У ході дослідження було виявлено, що частина респондентів не приймала запити в друзі чи повідомлення від незнайомців у соціальних мережах. Зокрема:

- 36,3% респондентів не приймали запити в друзі, чи повідомлення від незнайомців у соціальних мережах;
- 31,4 % респондентів відповіли, що приймали;
- 29,4% респондентів обрали варіант «Можливо».

У відкритих відповідях деякі респонденти зазначили, що, хоча запити в друзі надходили від незнайомців, вони були знайомими їх друзів, або належали до спільного соціального кола. Наприклад, один із респондентів зазначив, що приймав(ла) запити від осіб, «з якими особисто не знайомий(-а), але які

навчалися в тому ж навчальному закладі». Інший респондент повідомив, що «додавав(-ла) знайомих своїх друзів». Також один із респондентів зазначив, що приймав(-ла) запити в друзі тільки, якщо попередньо взаємно домовились про це.

За результатами опитування виявлено, що 74% підлітків та молоді не спілкуються із незнайомцями у соціальних мережах, або рідко спілкуються. 17% респондентів інколи спілкуються із незнайомцями у соціальних мережах. Також 7% респондентів відповіли, що спілкуються із незнайомцями в соціальних мережах. І 2% обрали варіант «Важко відповісти».

Також дослідження мало на меті виявити ризики використання штучного інтелекту підлітками та молоддю. Було виявлено, що 84% респондентів користуються штучним інтелектом (ШІ), тоді як 16% - не користуються.

На питання *«Як Ви думаєте, чи може штучний інтелект бути використаний для маніпуляцій або обману в інтернеті?,* 37% респондентів відповіли*: «Так, може і це небезпечно»*, отже підлітки визнають, що така загроза існує, що демонструє їх усвідомлення. Ще 33% обрали варіант «Так, але є способи захиститися», визнаючи можливість зловживань ШІ, проте припускаючи наявність методів протидії. Отже, 70% учасників опитування погоджуються, що штучний інтелект може бути інструментом маніпуляцій чи обману онлайн (понад дві третини вибірки).

Менша частина респондентів (15%) відповіли: «Ні, я не думаю, що це можливо», фактично заперечуючи ймовірність маніпуляцій за допомогою ШІ. Ще 13% обрали варіант не визначилися з відповіддю, що може свідчити про невпевненість або недостатню обізнаність у цьому питанні. Решта відповідей припала на поодинокі коментарі (2%). Зокрема, один респондент зазначив, що «сам користується та тренує свої нейронні мережі», а інший відповів: «Можливо так, але не уявляю яким чином». Це відображає індивідуальну думку респондентів.

46% респондентів знають, куди вони можуть звернутись у разі кібергрумінгу, тоді як 25% – не знають. Ще 16% респондентів чули, але не знають, що робити. 11% респондентам важко відповісти на це питання. У відкритих відповідях деякі зазначили, що можуть звернутись до батьків та поліції. І також було отримано одну відповідь щодо булінгу та блокуванню кібергрумерів.

На рис. 3.1.3 показано, як підлітки реагують на підозрілі повідомлення. Дані свідчать про те, що майже половина респондентів обирає активну захисну реакцію — блокування або ігнорування підозрілих повідомлень. Це може вказувати на базові знання цифрової обізнаності. Водночас, менш поширені реакції демонструють як більш усвідомлені підходи, так і легковажне ставлення, що потенційно збільшує ризик небезпечних ситуацій у майбутньому.

Рис. 3.1.3 Реакція респондентів на підозрілі повідомлення, *N = 102*

На запитання *«Які заходи безпеки ви використовуєте, щоб захистити свою особисту інформацію в інтернеті?»* більшість респондентів (83,2%) відповіли, що не відкривають підозрілі покликання та файли. Також 77,2% зазначили, що використовують складні паролі та двофакторну автентифікацію, а 71,3% уникають публікації особистих даних, таких яких адреса, місце розташування та

навчання, номери телефонів. Половина (49,5%) налаштовують конфіденційність своїх акаунтів, тобто роблять їх тільки для друзів/знайомих, а 34,7% не приймають запити в друзі від незнайомців. 30,7% регулярно перевіряють налаштування безпеки в соціальних мережах. Один із респондентів(-ок) зазначив (-ла), що перевіряє покликання на віруси, щоб не переходити на неіснуючі сайти, також налаштовує комп'ютер так, щоб не завантажувало автоматично ніяких програм. Отже, у відкритій відповіді було детально прописано заходи цифрової безпеки, що свідчить про високий рівень усвідомлення ризиків з боку окремих користувачів.

81% учасників опитування вважають кібергрумінг проблемою, тоді як 12% вагаються у рішенні і 5% не знають.

Отже, результати опитування свідчить про високий рівень розуміння підлітків та молоді поняття та проявів кібергрумінгу: 62,4% респондентів знають про це явище, тоді як 76% респондентів правильно визначають його як спілкування дорослого з дитиною в інтернеті з метою маніпуляції та подальшої експлуатації. Серед найбільш розповсюджених ознак кібергрумінгу респонденти відзначили маніпуляцію та тиск, використання фейкових акаунтів для знайомства з підлітками та молоддю і запити особистих даних або інтимних матеріалів. Водночас деякі респонденти плутають кібергрумінг із загальними ризиками онлайн-комунікації, що вказує на необхідність просвітницької роботи та розмежуванні звичайного онлайн-спілкування від кібергрумінгу. Фахівці, зі свого боку, також демонструють глибоке розуміння феномену, наголошуючи на різних формах шантажу, маніпуляції та експлуатації дітей у цифровому середовищі.

Результати поведінки молоді в інтернеті та їх оцінка ризиків, пов'язаних із кібергрумінгом показують, що хоча більшість респондентів виявляє обережність у спілкуванні в соціальних мережах, майже третина все ж приймає запити від незнайомців. Водночас, респонденти в цілому активно використовують заходи цифрової безпеки, що свідчить про усвідомлення загроз. Також важливим є визнання підлітками потенційних небезпек, пов'язаних з використанням

штучного інтелекту для маніпуляцій в інтернеті. Загалом дослідження вказує на достатньо високий рівень обізнаності молоді щодо кібергрумінгу, але водночас підкреслює потребу у системному та цілеспрямованому інформуванні для чіткішого розуміння ризиків та формування навичок цифрової грамотності в онлайн-просторі.

3.2 Використання соціальних мереж та онлайн-ігор як фактори поширення кібергрумінгу

В даному дослідженні під вразливістю розуміється сукупність чинників, що сприяють підвищенню ризику підлітків та молоді потрапити до ситуацій кібергрумінгу. Основними складовими є:

1. *Час, проведений в інтернеті* (тривале перебування в інтернеті підвищує ймовірність контакту з кіберзлочинцями);
2. *Використання певних додатків та платформ* (популярні соціальні мережі, ігрові чати, месенджери є доступними, анонімними, що створює ризик для безпеки користувачів).

Результати даного дослідження показують, що підлітки та молодь є активними користувачами різних соціальних мереж та додатків.

Найпоширенішими соціальними мережами та додатками, якими користуються підлітки та молодь є Telegram (94,1%), TikTok (79,4%) та Instagram (77,5%). Pinterest також має значну аудиторію, 45,1% респондентів зазначили про це, тоді як WhatsApp, Snapchat, Facebook і Linkedin використовуються рідше (30,4%, 13,7%, 9,8%, 3,9% відповідно). Telegram є ідеальним місцем для процвітання злочинності через анонімність користувачів і можливістю швидкого видалення повідомлень з обох сторін, тоді як в TikTok з появою функції особистих повідомлень незнайомці можуть легко написати підліткам, встановлюючи небезпечні контакти.

На рис. 3.2.1 можна побачити, що більшість респондентів (36,3%) проводять у соціальних мережах від 3 до 4 годин, 29,4% респондентів зазначили, що проводять у соціальних мережах від 5 до 6 годин, тоді як 19,6% - проводять більше 6 годин щодня. Лише 1 із респондентів зазначив(-ла), що проводять час у соціальних мережах менше 1 години.

Рис. 3.2.1 Кількість годин, які респонденти щоденно проводять у соціальних мережах, *N = 102*

На запитання «Чи викладаєте ви особисті фотографії, чи відео у своїх соціальних мережах?», 31% респондентів обрали варіант «Інколи», тоді як 29% респондентів обрали варіант «Так». 23,5% учасників дослідження обрали варіант «Ні», і 13% респондентів обрали варіант «Так, по приколу/Так, коли нема чим зайнятись». Дослідження також показало наявність розбіжностей у поглядах респондентів щодо цього питання. Один із респондентів розглядає публікацію фото/відео у соціальних мережах як можливість для розвитку та спосіб особистого прояву, тоді як інший вважає це ознакою комплексів у людини. Також питання показало, що один із респондентів(-ок) викладає фото/відео в Instagram, коли знає, що це безпечно.

Для більшості підлітків та молоді, соціальні мережі є архівом спогадів та місцем для самовираження (див. рис. 3.2.2). Мотивація публікацій варіюється від особистих (показати свої досягнення, зберегти спогади) до соціальних (знайти нових друзів, отримати підтримку від інших, популяризація ідей) та навіть фінансових (заробіток через рекламу та співпрацю з брендами) інтересів.

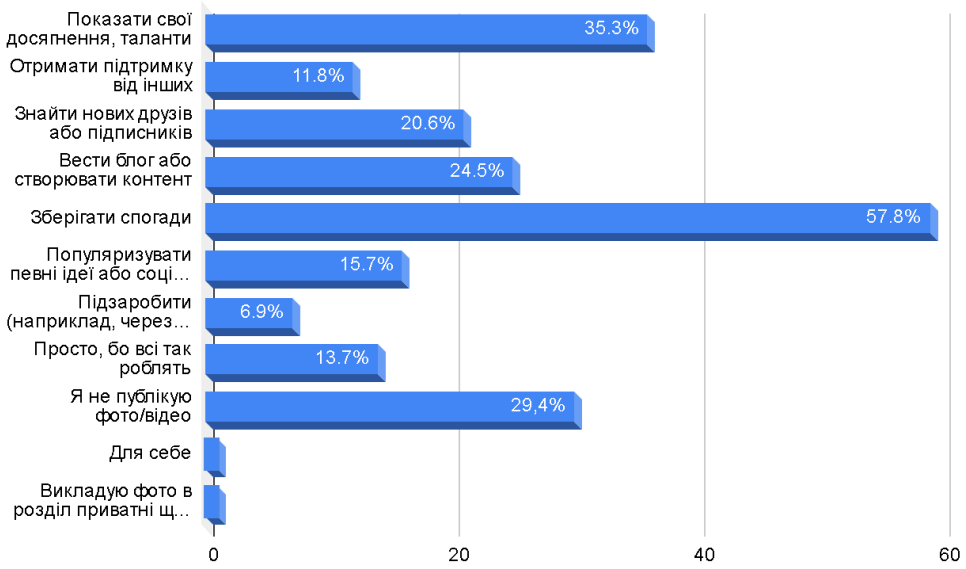

Рис. 3.2.2 Мотивація публікації особистих фото та відео в соціальних мережах, *N = 102*

Більшість респондентів (81,2%) знають вік своїх друзів, з ким вони спілкуються в соціальних мережах. Відповідно до отриманих даних, половина респондентів (50%) найбільше спілкується в інтернеті з підлітками віком 14–17 років. Ще 36,3% учасників зазначили, що їхні онлайн-контакти переважно припадають на молодь віком 18–25 років. Таким чином, підлітки та молодь разом становлять переважну більшість (близько 86%) мережевих контактів, що свідчить про їх домінування як основних вікових груп для онлайн-спілкування. Значно менша частка опитаних спілкується переважно з дітьми до 13 років (близько 4%) чи з дорослими 26–40 років (близько 2%), і жоден респондент не вказав осіб старших 40 років як основну групу. Водночас 7,8% респондентів обрали варіант «важко відповісти», тобто не змогли визначити провідну вікову категорію своїх онлайн-співрозмовників.

Аналіз відповідей щодо безпеки в онлайн-іграх серед підлітків та молоді показав, що підлітки та молодь вважають оналйн-ігри більш безпечним середовищем для спілкування, ніж небезпечним (див. рис. 3.2.3). Також у відкритих відповідях можна побачити, що респонденти вважають онлайн спілкування в онлайн-іграх безпечним, тільки якщо це спілкування для гри. За допомогою цього питання вдалось виявити ще інші актуальні проблеми та загрози, такі як булінг та педофілія. Зокрема, один із учасників(-ць) дослідження зазначив(-ла), що такі ігри, як Brookheaven або Adopt me могли б бути безпечними, «якби не було так багато педофілів та людей, які булять дітей».

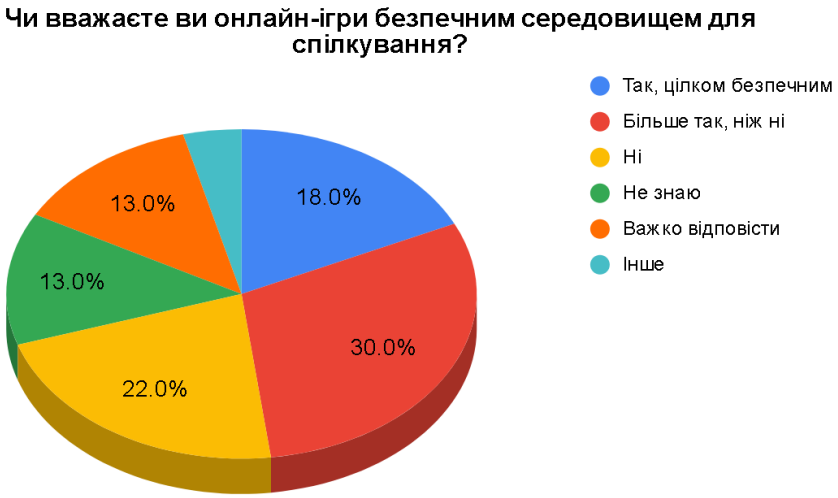

Рис. 3.2.3 Сприйняття онлайн-ігор як безпечного середовища для спілкування, *N = 100*

У ході дослідження було виявлено, що 47% респондентів взагалі не грають в онлайн-ігри, що свідчить про наявність великої частки підлітків, не залучених до ігрових онлайн-середовищ. Серед тих, хто зазначив, що грає в онлайн-ігри, вказали великий спектр назв. Найпопулярнішими онлайн-іграми серед підлітків та молоді є: Minecraft (28 згадок), Roblox (25), PUBG (6), Counter-Strike 2 (5), Fortnite (5), War Thunder (3), Rust (3), Dota 2 (3), World of Tanks (2), Brawl Stars (2) та Clash Royale (2). Окрім цього, респонденти називали понад 30 інших ігор, кожна з яких траплялася одноразово. Серед них: Sea of Thieves, GTA5 Roleplay,

Terraria, Lineage 2, Rocket League, Mobile Legends Bang Bang, Rainbow Six Siege, Civilization 6, Valorant, Farming Simulator, Destiny 2, Forza Horizon, Defence of the Ancients 2, Titanfall 2, та інші. Дані дослідження свідчать про існування найрізноманітніших жанрів ігор від екшенів та шутерів до творчих та креативних ігор зі стимуляцією світу. Також деякі респонденти зазначили про використання мобільних версій ігор, а це вказує на такий важливий фактор, як доступність, тобто підлітки та молодь можуть з будь-якої точки світу долучитись до гри та соціальної взаємодії з іншими гравцями.

Зазвичай підлітки в онлайн-іграх спілкуються та грають зі своїми друзями, яких вони знають особисто, або з іншими випадковими онлайн-гравцями.

На запит щодо особистої інформації, такої як вік, місце проживання та надсилання фото під час гри, 44 респонденти із 68 відповіли «Ні», тоді як 19 респондентів відповіли «Так, але я не відповідав(-ла)». Інші 4 учасники дослідження обрали варіант «Так, і я відповідав(-ла)». У відкритих відповідях один із респондентів зазначив, що не отримував запитів щодо надсилання особистої інформації в онлайн-іграх, але якщо така ситуація була б, то розказав про це друзям. У ході опитування також вдалось дізнатись, що в онлайн-іграх часто відбувається булінг з боку гравців, так як у інших гравців є особисті дані один одного.

Отже, результати опитування підлітків та молоді свідчать про високу залученість та їх активність в соціальних мережах, серед яких найбільш популярними є Telegram, TikTok та Instagram. Значна частина респондентів (66%) проводить у цих платформах від 3 до 6 годин щодня, активно публікуючи особисті фотографії та відео з метою як соціальних, так і фінансових інтересів. Разом з тим, саме анонімність, легкість та доступність є головними особливостями соціальних мереж та месенджерів, які створюють сприятливе середовище для поширення кібергрумінгу.

Окрім цього, дослідження поширення кібергрумінгу через онлайн-ігор, показало, що більшість підлітків та молоді вважають онлайн-ігри більш безпечним середовищем, ніж небезпечним, хоча респонденти зазначають про існуючі ризики булінгу, педофілії та зловживання особистими даними в ігрових середовищах. Опитування показало, що значна частина підлітків (47%) не грає в онлайн-ігри, але ті, хто залучений, віддають перевагу іграм на кшталт Minecraft, Roblox та PUBG і переважно грають із друзями або випадковими гравцями.

3.2.1 Фахове бачення соціально-психологічних чинників вразливості підлітків та молоді до кібергрумінгу

У межах дослідження було проведено опитування фахівців, яке дозволило виявити ключові чинники вразливості підлітків та молоді до потрапляння в ситуації кібергрумінгу.

Респонденти (3) зазначають *«підлітковий вік»* як один із чинників вразливості. Це пов’язано із тим, що підлітки шукають способи самореалізації, хочуть знайти нові знайомства і спробувати себе в взаєминах з іншими людьми. Тут важливо зазначити роль цифрового середовища у формуванні цих перерахованих аспектів. Онлайн-простір дедалі більше витісняє справжню комунікацію, і для багатьох підлітків саме це є місцем пошуку, пізнання, флірту і навіть побудови відносин.

«…зараз для підлітків і онлайн, і телефон – це все. І тому якісь такі інтимні переписки, інтимні обговорення, вони зазвичай відбуваються онлайн…» (Респондент 1)

«вони не черпають інформацію від своїх батьків, з книжок, вони черпають інформацію лише з соціальних мереж, виключно з соціальних мереж…вони не знають, що таке спілкування. Вони спілкуються за допомогою гаджетів» (Респондент 2)

«…молоді люди, по-перше, шукають себе. Вони можуть бути більш відкритими до чогось нового, цікавого…В цій цікавості та в максималізмі, зокрема, коли людина думає, що з неї нічого не буде, вона може потрапити в ситуацію, коли вже маніпулюють…» (Респондент 3)

Аналізуючи *психологічні чинники вразливості*, було виявлено, що підлітки та молодь рідко усвідомлюють можливі негативні наслідки онлайн-спілкування через незавершений розвиток префронтальної кори головного мозку, який відповідає за логічно-послідовне мислення. Ця частина головного мозку розвивається однією з останніх, остаточно формується до 25 років, саме тому підлітки та молодь є більш імпульсивними у порівнянні з дорослими. Їм складніше приймати рішення, передбачати наслідки своїх дій, контролювати свої емоції і вони більш можуть піддаватися до маніпуляцій.

«Ну, що, ти вийдеш на дзвінок, ну, ти в будь-який момент можеш, ніби, вийти та якось це завершити. Але те, що інша сторона, наприклад, може зняти цей матеріал і потім тебе ним шантажувати, ну, про це теж не думається… Є адреналінчик, бажання отримати компліменти, і здається, що все під контролем» (Респондент 1)

«…людина може думати, та ладно, все буде дуже просто, я там попереписуюсь. Ніхто ж ні до чого не зобов'язує. Це прикольно…» (Респондент 3)

«Надішлю і в себе видалю, як у нас є зараз програми, оці видалення, а то, що у нас є скріншоти, можна іншим телефоном сфотографувати, про це всі забувають. Тому я вам кажу, якщо ви живете в інтернет-просторі, пам'ятайте про те, що інтернет-простір все знає, все пам'ятає і нічого він не витирає…» (Респондент 2)

На додачу до цього, варто також зазначити про неусвідомлення потенційних загроз, які є в кіберпросторі. Це стосується уявної безпеки.

Наприклад, коли людина вдома, у своїй кімнаті, фізично в безпеці, їй здається, що й в інтернеті їй теж нічого не загрожує.

«…їм здається, що все, що відбувається в інтернеті, відключив файфайчик, і все добре…» (Респондент 1)

Переходячи до розгляду емоційної складової, слід звернути увагу на 2 особливості.

По-перше, високий емоційний інтелект допомагає краще розпізнавати ризики, знижує імпульсивні реакції, а також сприяє побудові здорових соціальних стосунків. Перебуваючи більшість часу в соціальних мережах, будуючи соціальні контакти та взаємини в інтернеті, підліткам та молоді складніше розвивати емоційний інтелект, бо ніхто не може побачити та зрозуміти емоції один одного.

«Ну, бо тоді, умовно, нема сорому, бо я, ну що, там, видалю цей контент і зроблю вигляд, що нічого нема. А коли ми про це говоримо в житті, то це може викликати багато сорому…» (Респондент 1)

Цей результат дослідження демонструє, що розвиток емоційного інтелекту впливає на комунікацію підлітків та молоді в онлайн-просторі, що робить їх більш вразливими до потрапляння в кібергрумінг, а саме погодження до небажаних дій та емоційних маніпуляцій.

По-друге, розвиток асертивності допомагає людині чітко виражати свої думки та відстоювати межі, а у контексті кібергрумінгу - менше піддаватися тиску та маніпуляціям. У ході опитування було виявлено проблему вміння казати *«ні»,* відмовлятися від небажаних дій, зокрема у випадках маніпуляцій чи тиску з боку кіберзлочинців. Розвиток навички асертивності має формуватися в дитинстві, а оскільки батьки часто виховують дітей у моделі *«ти зроби, бо я так сказала»*, це унеможливлює вибудовування здорових кордонів.

«…сказати ні, це дуже важка тема, не всі дорослі вміють відмовляти, а підлітки так тим паче…дуже часто ж батьки кажуть: що таке не хочу.. Я сказала, ти зробила, ти зробив, або, як так, не хочу, їж, що є» (Респондент 1)

Поєднуючи емоційну складову та роль цифрового середовища у поширенні явища кібергрумінгу, фахівчиня наголошує увагу, що кіберзлочинцям потрібно те, за що вони можуть зачепитись і викликати страх або сором у людини. Зазвичай, підлітки та молодь мають відкриті профілі в соціальних мережах, викладають фотографії/відео, що робить їх більш вразливими в порівнянні з дорослими, бо кіберзлочинці можуть використати всю цю інформацію для налагодження контакту з підлітками та молоддю.

«…якісь такі речі, за яким можна загаячкуватись, це теж про підлітків… зазвичай вони там пишуть про якусь музику, яку вони люблять, де вони тусять, бо дорослі - котики, собачки, квіточки. Щось постять таке, за що важче загаячкуватись. І воно не емоційне» (Респондент 1)

Соціальна ізоляція є одним із ключових *соціальних чинників вразливості* підлітків та молоді. Відсутність підтримуючих та довірливих стосунків у сім'ї, нестача уваги з боку батьків і відсутність соціального контакту у реальному житті призводить до відчуття самотності. Таким чином, немає розвитку відповідних соціальних навичок, зокрема вміння будувати здорові та довірливі стосунки, відстоювати свої кордони та розпізнавати загрози. Саме тому підлітки та молодь компенсують живе спілкування онлайн-комунікацією:

«З самого дитинства, нема соціального контакту... дуже часто, якщо вийти на майданчик, діти замість того, щоб між собою гратися, вони грають в телефон… ну, і часу з батьками, наприклад, нема. Так. Бо батькам нема коли…» (Респондент 1)

«…Мама весь час на роботі. Мама приходить і вона дуже зайнята. Мама пішла до душу, поїла, приготувала вечерю, лягла і дивиться серіали...мама каже: «вона весь час ходить до ванної з телефоном». А дитина каже: «Я йду до ванної

з телефоном, бо я поки купаюсь, я розмовляю з подругою»…І вона навіть не запитує у дитини, що вона там робила, бо дитині не вистачає цього спілкування. Діти дуже одинокі…» (Респондент 2)

Окрім зазначених вище соціально-психологічних чинників вразливості, важливу роль також відіграють поширені міфи, які сприяють хибним уявленням про онлайн-небезпеку та ризики в кіберпросторі. Наприклад, одним із найпоширеніших міфів є уявлення, що ці ризики не стосуються особисто мене, або моїх близьких, а саме «Зі мною такого ніколи не станеться/З моєю дитиною такого ніколи не станеться»:

«Навіть коли ти кажеш, що я знаю, що це міф, я розумію, що це може статися, але все одно ти віриш, що з тобою цього не станеться. Тому що ти хочеш просто вірити в це…або я ж знаю, що робить. Я ж навіть кодове слово маю. І в цьому пастка…» (Респондент 3)

«…батьки кажуть про те, що це точно не трапиться з моєю дитиною, і на що мені це слухати, і мені в це включатися. Так само, як і у вчителі, з моїх дітей ніхто це не буде робити…» (Респондент 1)

За даними дослідження, фахівці (2) теж зазначають про ризики користування *онлайн-іграми*. Зокрема, респонденти зазначають про незахищеність даних. Психологиня вказала, що є такі випадки, коли підлітки розказують все про своє життя в онлайн-іграх, чи показують свою квартиру, де вони живуть. Це також стосується про безпеку, адже в онлайн-іграх іноді незнайомі люди можуть давати рекомендації щодо життя, які діти можуть сприймати по-справжньому.

«…навіть друзі в онлайн-іграх можуть бути різними… коли діти грають якусь групову гру, вони не знають, хто там сидить діти, чи дорослі…» (Респондент 1)

«Бо, наприклад, 8-річний хлопчик буде грати, а на другому кінці буде грати 20-річний хтось…» (Респондент 2)

Окрему увагу слід віддати месенджеру Telegram, який останніми роками набирає все більшої популярності серед підлітків та молоді. Усі фахівці (4) зазначили про ризики користування Telegram через його функції використання анонімних та секретних чатів, можливості створювати закриті канали без належної модерації і саме в цьому месенджері зловмисники можуть встановлювати контакт з підлітками та молоддю, що створює серйозний ризик для їх безпеки.

«там легко знайти людей по ніку… і написати все, що ти хочеш. Знову ж таки, є секретні чати, які теж дуже часто злочинці люблять, там не можна скріншоти робити…» (Респондент 1)

«…у нас є в телеграм-каналах такі канали, не з дуже гарними назвами, куди діти частіше скидають фото і дають описи…Не фейсбук, не ватсап, не вайбер, не оці нові, а телеграм та інстаграм...» (Респондент 2)

«На мою думку, телеграм – це мережа, яку треба заборонити» (Респондент 3)

Користування цим месенджером без усвідомлення потенційних загроз, робить підлітків та молодь більш уразливими до потрапляння в кібергрумінг.

Отже, аналіз результатів дослідження дозволив визначити основні соціально-психологічні чинники, які підвищують вразливість підлітків та молоді до потрапляння в кібергрумінг. Серед ключових чинників можна виокремити особливості підліткового віку, перебування та використання соціальних мереж та месенджерів, таких як Instagram та Telegram, а також спілкування в онлайн-іграх.

Щодо психологічних особливостей можна віднести неповне формування розвитку префронтальної кори головного мозку, що відповідає за побудову причинно-наслідкових зв’язків. Також низький рівень розвитку емоційного інтелекту через відсутність соціального контакту поза межами цифрового середовища, недостатній розвиток навичок асертивності через проблему побудови батьківсько-дитячих стосунків, а також поширений серед підлітків,

молоді та батьків міф «зі мною такого ніколи не станеться/з моєю дитиною такого ніколи не станеться», що створює додаткову перешкоду у критичному оцінюванні ризиків онлайн-комунікації та кібергрумінгу.

3.3 Сучасні інструменти протидії поширення кібергрумінгу та шляхи покращення існуючої ситуації

За аналізом опитування підлітків та молоді, найпоширенішим каналом інформації про кібергрумінг є соціальні мережі та месенджери, а саме 60% респондентів зазначили про це. 28% - не знають, або вони б хотіли дізнатись про це явище. 25% респондентів дізнались про кібергрумінг в школі, а 18% – спілкувались про це зі своїми друзями/знайомими. Значно менше респондентів 10% відповіли, що дізнались про це від своїх батьків. Лише невелика частка респондентів дізнались про проблему кібергрумінгу від офіційних джерел: 8% згадали про соціальних працівників, ще 8% – правоохоронних органів/поліцію. Також у відкритих відповідях, один із респондентів зазначив(-ла), що слухав(-ла) вебінар від Cebersafe, що є прикладом превентивної роботи.

Також дослідження бачення підлітків та молоді інструментів превентивної роботи із протидії кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища показало, що 68% підлітків вважають, що варто створити інформаційні компанії для підвищення обізнаності і провести тренінги для учнів, батьків та вчителів. 35% респондентів вважають, що варто посилити контроль за використанням інтернету, а також встановити інформаційні банери в школах. Деякі респонденти запропонували конкретні дії, а саме популяризувати інформацію щодо явища кібергрумінгу у соціальних мережах та інших різних платформах, на уроках інформатики давати корисну інформацію, не приймати запити від незнайомців та блокувати їх, а також зробити комфортними стосунки між батьками, вчителями й дітьми, щоб підлітки та молодь не боялися поділитись із будь-якими проблемами.

У цьому питанні можна побачити іншу важливу думку, яка відрізняється від інших. Респондент(-ка) вважає, що всі перераховані способи не допомагають, бо діти можуть послухати інформацію, але, на жаль, не сприймати цю проблему як серйозну та актуальну, саме тому: *«Люди повинні звикати до такої поведінки, таких людей. Інтернет повинен бути більш вільним».*

Один із фахівців у свою чергу зазначив, що в цьому питанні має бути межа, і важливо вводячи певну регуляцію, вести комунікацію із підлітками та молоддю і пояснювати, чому це робиться, щоб було певне розуміння. Якщо це буде заборона без пояснення причин, цю заборону молоді люди знайдуть спосіб обійти:

«…Має бути якась межа, це не має бути щось тотальне. Тотальна заборона всього. З іншого боку, тотальна свобода також не буде дуже добре працювати, тому що тоді зловмисники легко зможуть поширювати те, що не мають поширювати. Має бути якийсь баланс…» (Респондент 3)

Переходячи до опитування фахівців щодо інструментів протидії поширення кібергрумінгу, варто зазначити, що залежно від досвіду та сфери діяльності, фахівці акцентували увагу на різних інструментах та методах роботи. Зокрема, фахівець у сфері молодіжної роботи та комунікації, зазначив, що найефективнішими методами превентивної роботи із підлітками та молоддю є тренінгові та ігрові методики, пояснюючи це тим, що через практичну діяльність засвоюються знання.

«…це інтерактивний спосіб засвоєння знань. Він найбільше відбувається в голові. Він дозволяє попрактикувати навички, а не просто прослухати інформацію…» (Респондент 3)

Фахівець виділив декілька важливих ігор, а саме настільна гра «Ліза та її друзі подорожують світом», де учасники здійснюють навколосвітню подорож, навчаються збирати валізу та уникати ризиків. Пазли з безпековими правилами, або завдання в групі на складання пам’ятки безпекових правил, чи розбір

випадків. Фахівець зазначає, що не менш важлива інформаційна складова навчання, але саме ігрові та тренінгові методи дозволяють засвоїти не тільки знання, а й розвинути відповідні навички на практиці.

Психологиня у свою чергу наголосила на важливості ранньої інформаційної профілактики у сфері цифрової безпеки.

«Коли дається телефон в руки дитині, пояснювати їй вже правила безпечного користування. Ну, бо по факту, якщо дитина вже користується телефонами, то в підлітковому віці батьки вирішили розповісти, що робити, що не робити, ну, воно якби не працює» (Респондент 1)

Як приклад, психологиня навела необхідність пояснювати, що будь-які покупки або повідомлення про виграші мають обговорюватися з батьками, а також у разі появи підозрілих спливаючих вікон чи повідомлень дитина має звертатися до дорослих, а не діяти самостійно. Таким чином, підкреслюється значення поступового і системного формування цифрової грамотності з раннього віку.

Інспекторка ювенальної превенції зазначила, що профілактика працює тільки тоді, коли вона індивідуальна і коли є складання адміністративного протоколу.

«Коли одного разу привести цю дитину до суду і йдеш і розповідаєш, чому ти сьогодні перебуваєш в залі суда. Дитина стоїть і вона бачить, що вам призначено штраф 1800 гривень, наприклад…. І дитина в цей момент починає йти на контакт. Тільки матеріальний аспект..» (Респондент 2)

Отримані результати дослідження свідчать про те, що розвиток цифрової грамотності *має бути комплексним та системним процесом*, який починається із опанування базових навичок безпечної поведінки і поступово охоплює розвиток критичного мислення щодо безпечного використання цифрових технологій.

Навчання має починатися ще *в закладах дошкільної освіти*, де дітей будуть вчити базовим правилам безпеки. Наприклад, якщо незнайомець кличе вас, пообіцявши іграшку чи солодощі, треба втекти або покликати дорослого, або ніхто не має права змушувати щось робити чи показувати.

«Починаючи від бази, яку можна навіть давати в садочках, можна давати навіть якісь прості ігри на перевірку фейків, або якась гра, де вам написав дядя, пропонує вам цуцика... Якісь такі ігри, навіть розмови в дитячому садочку…» (Респондент 3)

«Ну, це така системна робота…» (Респондент 1)

Навчання дітей має бути в доступному форматі із використанням відповідних інструментів. Наприклад, у навчальній методології можуть бути використані казки, мультфільми чи ляльковий театр, де дітей намагаються обдурити (ходімо зі мною, в мене є для тебе подарунок); малювання зон безпеки (де можна торкатися тіла, а де – ні); ігрові ситуації (що ти зробиш, якщо…), або гра «так чи ні», де є безпечні та небезпечні ситуації; розмови про довіру та пояснення, кому можна довіряти, а кому – ні.

Наступним етапом профілактичної роботи є *заклади загальної середньої освіти,* які відіграють ключову роль у поширенні інформації щодо протидії кібергрумінгу. У школах навчання має більше акцентуватися на кібергрумінгу, правилах безпечної поведінки в інтернеті, стратегіях розпізнання маніпуляцій, емоційного тиску, практиках відстоювання власних меж та навичках реагування у разі шантажу/погроз/кібергрумінгу, знаннях про алгоритми звернення по допомогу.

«…Самі кращі агенти – це навчальні заклади…» (Респондент 2)

Фахівець у сфері комунікацій та молодіжної роботи зазначив, що школам варто звернути увагу на розвиток м’яких навичок учнів (Soft skills). Соціальна взаємодія, комунікація, розвиток особистих якостей, емоційного інтелекту та критичного мислення може бути як частина шкільної програми:

«треба розвивати soft skills комплексно і це може бути один зі складників. В якому форматі будь-це якісь ігри, будь-це перегляд фільму, зокрема, тут вже залежить від людей, що будуть проводити ці заходи. Але я би точно поєднував це з ігровими технологіями…Навіть якщо це буде класна година, де буде якась легка вправа в групах.» (Респондент 3)

Серед інструментів, які можуть бути використані у роботі із підлітками та молоддю в школах, варто виокремити наступні: настільні та мобільні ігри, квести та інтерактивні вправи, тренінгові заходи тощо.

На рівні сім'ї також має відбуватися просвітницька робота з боку батьків, які відіграють ключову роль у навчанні та слугують прикладом у наслідуванні для своїх дітей, тому фахівці (3) зазначили, що важливо, аби батьки теж були включені в процес освіти (див. табл. 3.3.1).

Таблиця 3.3.1 Участь батьків у процесі навчання дітей щодо протидії поширення кібергрумінгу

Респондент 1	*«..це робота батьків, бо дуже часто зараз намагаються навішати це на вчителів, але, по факту, це все відбувається поза школою, в більшій мірі в вечірній і нічний час…»*
Респондент 2	*«дуже важливо налагоджувати комунікацію батькам з дітьми…виділяти час, щоб був момент комунікації, щоб дитина розуміла, що коли вона піде до школи, її вдома чекають…»*
Респондент 3	*«…ми не маємо права виключати батьків з освітнього процесу…поговорили декілька разів про секс, так само можна говорити про такі от речі, як торгівля людьми, кібергрумінг…батьки ж, як не крути, залишаються рольовою моделлю для дітей»*

Результати дослідження свідчать про наявність різноманітних інструментів у роботі із дітьми, підлітками та молоддю. Однак, проблема полягає в тому, щоб були відповідні фахівці, які б проводили ці заходи у закладах дошкільної та загальної середньої освіти:

«Інструментів маса, питання тільки в тому, щоб було кому це робити і кому це проводити…» (Респондент 3)

У ході дослідження, фахівці (2) зазначили ключові компетентності та знання, якими мають володіти такі фахівці.

Працюючи з молоддю у сфері протидії кібергрумінгу варто, по-перше, бути обізнаним щодо цього явища та нових тенденцій, які є в сучасному цифровому середовищі. По-друге, фахівці мають знати алгоритм дій у разі потрапляння в кібергрумінг і відповідно вони мають бути готовими приймати інформацію такою, якою вона є і розуміти, що це може трапитись з будь-ким, тому фахівець має бути на стороні дитини попри все, бути підтримкою для дитини. І по-третє, фахівець має розуміти певні вікові особливості дітей, підлітків та молоді.

Окрему увагу слід виділити комунікаційній компетентності. Фахівець має бути з молодою людиною на рівних (метод рівний-рівному), щоб сформувати довірливі відносини і давати певні поради, наснажувати молодих людей, але при цьому залишатися професійним:

«іноді наявність хардскіла не робить з тебе хорошого молодіжного чи соціального працівника, тому що це професія людина-людина, і може бути дуже класним спеціалістом, але якщо ти не можеш знайти спільну мову з молодою людиною, то ти просто можеш не досягнути тих цілей, які перед тобою ставляться професійні» (респондент 3)

Для того, щоб бути рольовою моделлю та опорою для підлітків та молоді, фахівець має мати певну філософію життя, від чого можна відштовхнутися:

«дуже важливий компонент роботи… тут треба вміти це робити по соціально-працівничому. Не бути інфо-циганом, який там розказує, як треба жити. Просто мати певний досвід, власні переконання, щоб на їх основі підсилювати, підтримувати молодих людей і давати приклад» (респондент 3)

Отже, аналіз результатів сучасних інструментів протидії поширення кібергрумінгу та шляхів покращення існуючої ситуації показав, що соціальні мережі є основними каналами поширення інформації щодо кібергрумінгу серед підлітків та молоді (60%), тоді як значно менше підлітків та молодих людей отримують знання в школах, від друзів або батьків, і ще менше – від офіційних джерел, таких як поліція чи соціальні працівники. Більшість підлітків та молоді визначають створення інформаційних компаній, тренінгів та заходів у школах важливим інструментом протидії кібергрумінгу.

Фахівці підкреслили важливість ранньої профілактики та системного формування цифрової грамотності, акцентуючи увагу на розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та м’яких навичок (soft skills) за допомогою інтерактивних методик навчання. Водночас ключову роль у процесі профілактики відіграє сім'я, зокрема побудова якісної комунікації та довірливих стосунків між батьками й дітьми. Додаючи до цього, зазначено про необхідність залучення компетентних фахівців, які б не тільки володіли відповідними знаннями й навичками, але й могли ефективно взаємодіяти з підлітками та молоддю, формуючи довірливі та підтримуючі відносини.

РОЗДІЛ 4

ОБГОВОРЕННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ

Дослідження мало на меті визначити рівень обізнаності підлітків та молоді щодо кібергрумінгу та їх розуміння цього явища, факторів ризику через комунікації в соціальних мережах та онлайн-іграх, що сприяють його поширенню, а також способів захисту.

Отримані результати дослідження свідчать про високий рівень обізнаності молоді щодо явища кібергрумінгу. Більшість респондентів (62,4%) знайомі з цим поняттям та здатні ідентифікувати його як спілкування дорослого з дитиною в інтернеті з метою маніпуляції та подальшої експлуатації. Водночас 37,7% респондентів не знають, що таке кібергрумінг, або вагаються у відповіді. Ці дані свідчать про те, що хоча більшість підлітків та молоді розуміє, що таке кібергрумінг, залишається частка молодих людей, які не мають достатніх знань щодо цього явища і яким необхідна відповідна інформація. Також 46% респондентів знають, куди вони можуть звернутись у разі кібергрумінгу, тоді як 25% – не знають. Ще 16% респондентів чули, але не знають, що робити. Дані свідчать про наявну суперечність між знанням теорії та її практичним застосуванням, що свідчить про фрагментарність знань, а отже вказує на потребу не лише в інформуванні, а також у розвитку навичок реагування.

Важливо зазначити, що 79% підлітків та молоді правильно розуміють сутність маніпулятивного характеру кібергрумінгу, проте 46% - відносять до кібергрумінгу повідомлення із компліментами або запрошеннями до дружби від незнайомців, хоча це є радше загальною рисою онлайн-небезпеки, ніж специфічною характеристикою кібергрумінгу. Результати даного дослідження свідчать, що хоча підлітки та молодь розуміють поняття кібергрумінгу, все ж таки є певні хибні уявлення щодо його ознак, тому є нагальна потреба в посиленні просвітницької роботи, що відповідає висновкам попередніх досліджень щодо медіаграмотності та цифрової обізнаності, які є ключовими елементами

профілактики кібергрумінгу (Schittenhelm et al., 2024; Jeglic et al., 2023). Аналіз джерел, з яких респонденти дізнаються про кібергрумінг, виявив, що провідну роль відіграють соціальні мережі та месенджери (59% респондентів), які є не лише потенційно ризикованим середовищем, але й основним каналом інформування.

Результати опитування підлітків та молоді щодо мотивів кібергрумінгу демонструє їх високе усвідомлення та розуміння причин цього явища. Зокрема, більшість респондентів передусім пов'язують кібергрумінг із маніпуляцією, контролем та задоволенням особистих потреб. Водночас, фінансова вигода згадується значно рідше. Ці дані частково співпадають із результатами, отриманими Whittle et al. (2013), відповідно до яких мотиви кібергрумерів є різноманітними та складними, від задоволення особистих сексуальних бажань до фінансових вигод та реалізації влади. Окремі учасники дослідження звернули увагу й на нетипові мотиви, такі як нудьга чи наявність психічних розладів у кібергрумерів, що також співвідноситься з деякими висновками опитаних фахівців. Фахівці зазначають, що кіберзлочинці не можуть будувати контакти із однолітками або людьми старшого віку, тому вони будують контакти із дітьми, підлітками та молоддю, що може свідчити про наявність психічних розладів у людини.

Аналіз відповідей підлітків та молоді щодо досвіду взаємодії із оналайн-небезпеками, виявив, що більшість респондентів (54) отримували підозрілі повідомлення від незнайомців і 24 респонденти отримували прямі запити щодо надання персональної інформації, такої як вік, адреса чи телефон. Ці дані свідчать про поширений спосіб налагодження першого контакту кіберзлочинців із потенційними постраждалими, а також збором особистої інформації щодо них, що підтверджується рядом досліджень щодо 5 етапів процесу кібергрумінгу (Winters et al., 2020; Gupta et al., 2012; McFarlane, Bull, & Reitmeijer, 2000). Було виявлено, що 20 респондентів отримували запрошення на зустріч після онлайн-спілкування, що свідчить про ризики переходу онлайн-комунікації в реальний

контакт, який може призвести до негативних наслідків, зокрема до сексуальної чи іншої експлуатації. Крім цього, 14 осіб повідомили про досвід маніпуляцій, тиску та шантажу в інтернеті із боку незнайомців, що підтверджує наявність кібергрумінгу в цифровому середовищі по відношенню до підлітків та молоді.

Отримані результати щодо заходів захисту даних в соціальних мережах вказують, що 60,8 % підлітків та молоді приймали або, можливо, приймали запити в друзі від незнайомців, тоді як лише 49,5 % респондентів налаштовують конфіденційність своїх акаунтів, роблячи їх доступними лише для друзів/родичів. Більше того, 42,1 % учасників дослідження викладають особисті фотографії та відео у соціальних мережах, що значно підвищує їх вразливість до кібергрумінгу. Психологиня зазначає, що кібергрумерам необхідна інформація, яку можуть використати, а так, як молодь часто викладає особисту інформацію, підвищується ймовірність, що злочинці нею скористаються.

Дослідження показало, що 84 % підлітків і молоді активно користуються штучним інтелектом, тоді як 70% усвідомлюють можливість маніпуляцій та обману в соціальних мережах через його використання. Разом з тим, 33% впевнені, що є способи захисту і 15% заперечують можливість зловживань через використання штучного інтелекту. Дані ГО «Dignity Online» свідчать про реальні загрози створення фальшивих порнографічних матеріалів за допомогою штучного інтелекту, які потім можуть бути використані для шантажу, булінгу та цифрового насильства підлітків та молоді. Результати опитування демонструють високу залученість підлітків та молоді до використання штучного інтелекту і недостатнє розуміння ризиків, а поява нових викликів підкреслює важливість просвітницької роботи та інформування.

Результати опитування серед підлітків та молоді свідчать про значне поширення використання соціальних мереж та додатків, таких як Telegram, TikTok та Instagram. Ці дані підтверджуються й іншими дослідженнями Feierabend et al. (2023) та Shi et al. (2024), які зазначають, що значне використання підлітками та молоддю мереж та додатків, створюють більше можливостей

злочинцям встановити контакт. Особливе занепокоєння викликає той факт, що більшість респондентів щоденно проводять у цих додатках від 3 до 6 годин, що посилює їх ризик взаємодії з потенційними кіберзлочинцями. Ці дані також підтверджуються і Всеукраїнським дослідженням (2025) щодо збільшення кількості дітей та підлітків, які щоденно довше сидять в інтернеті. З іншого боку, експерт у сфері молодіжної політики зазначив, що раніше люди теж проводили час в інтернеті, але, на сьогодні, кібергрумери направляють більше ресурсів на залучення підлітків та молоді через соціальні мережі та різні додатки, що дійсно підкреслює важливість розвитку цифрової грамотності. Це свідчить про те, що треба вчитись протидіяти тому, що є в цифрі, тому що цифра – це середовище, в якому багато часу проводять не тільки молодь, а й дорослі, зокрема.

Можна констатувати, що більшість опитаних сприймають онлайн-ігри як більш безпечне середовище, ніж небезпечне, хоча вже зафіксовані випадки, коли підлітки ділилися особистою інформацією під час гри. Ці тенденції підтверджують попередні дослідження, які наголошують на небезпеках анонімності та інтерактивності онлайн-платформ, зокрема маніпулятивних техніках злочинців, які створюють фейкові профілі та використовують ігровий контекст для встановлення довіри (Marsh, 2010; Jain et al., 2021; Ali, 2024; Rustad et al., 2024). Особливу увагу фахівців привертає Telegram, який характеризується як платформа з високим ризиком через можливість легкої комунікації, використання секретних чатів і зашифрованого обміну повідомленнями, що підтверджується результатами інших досліджень Jeglic et al., 2023 та Schittenhelm et al., 2024. Отже, результати свідчать про те, що поширені соціальні мережі та онлайн-ігрові платформи потребують підвищеної уваги щодо питань безпеки підлітків та молоді в інтернеті.

У межах дослідження було виявлено, що підлітковий вік є одним із ключових чинників, який підвищує вразливість до кібергрумінгу. Це пов’язано з прагненням підлітків до самопізнання, самореалізації та побудови нових взаємин, що дедалі більше реалізується саме у цифровому середовищі, яке

замінює справжню міжособистісну комунікацію. Опитані фахівці підкреслюють, що через незавершений розвиток префронтальної кори головного мозку (формування якої триває до 25 років), підлітки часто не здатні вибудувати причинно-наслідковий зв'язок, а також характеризуються імпульсивністю. Ці спостереження підтверджуються й результатами інших досліджень, зокрема Schittenhelm et al. (2024), які також визнають саме підлітковий вік періодом особливої вразливості до маніпулятивних практик кібергрумінгу.

Опитування підлітків, молоді та фахівців щодо заходів із протидії кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища показало необхідність комплексного підходу до профілактики, починаючи від вихованців дитячих садочків до учнів шкіл та студентів вищих навчальних закладів. Це забезпечить формування цифрової грамотності та розуміння онлайн-ризиків на кожному етапі розвитку людини. Підлітки та молодь (68%) наголошують увагу на створенні та проведенні інформаційних кампаній та тренінгів, спрямованих на підвищення цифрової обізнаності не лише для учнів, але й для батьків та вчителів. Крім того, найефективнішими методами превентивної роботи для підлітків та молоді є тренінгові та ігрові методики, як зазначили фахівці, адже це допомагає опанувати інформацію через практичний досвід. Підлітки та фахівці також зазначають про важливу складову ефективної протидії кібергрумінгу, а саме про побудову довірливих та комфортних стосунків між дітьми та дорослими, що допоможе підвищити рівень довіри і того, що підлітки та молодь поділяться зі своїми проблемами потрапляння в небезпечні ситуації.

На сьогодні, дане дослідження демонструє, що існує багато різних методів та інструментів у роботі із підлітками та молоддю щодо підвищення їх рівня цифрової грамотності та протидії кібергрумінгу. Водночас попри наявність освітніх матеріалів та методичних рекомендацій, бракує фахівців, які готові працювати із підлітками та молоддю у цій сфері. Таким чином, окрім розробки відповідних інструментів, актуальним є питання нового підходу підготовки молодіжних та соціальних працівників, які будуть володіти відповідними

компетенціями у роботі із молоддю та у сфері протидії кібергрумінгу, онлайн сексуального насильства та інших видів онлайн-експлуатації.

У даному дослідженні вдалося виявити рівень обізнаності підлітків та молоді щодо розуміння сутності кібергрумінгу, проаналізувати їх досвід використання соціальних мереж та онлайн-ігор та визначити фактори ризику та способи захисту. Не зважаючи на це, дослідження має ряд обмежень. По-перше, дослідження мало перехресний дизайн, тому не дозволяє робити висновки про тенденцію чи зміни явища, а лише показує результат на момент збору даних. По-друге, вибірка була обмежена підлітками та молоддю, які мають доступ до інтернету та активно користуються соціальними мережами, що не дозволяє поширювати результати на всю сукупність підлітків та молоді. По-третє, дослідження переважно базувалося на самооцінці та суб'єктивному сприйнятті респондентами власного досвіду, що могла вплинути на результати. По-четверте, дані були зібрані в умовах війни в Україні, що могло вплинути на психологічний стан учасників і, відповідно, на їх відповіді.

Подальші емпіричні дослідження у даній сфері можуть бути спрямовані на вивчення вразливості різних вікових груп дітей, підлітків та молоді до кібергрумінгу, а також вивчення впливу нових технологій, зокрема штучного інтелекту, на поширення кібергрумінгу. Окремої уваги заслуговують дослідження наслідків кібергрумінгу для постраждалих.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження дозволило поглиблено розкрити теоретичні засади та практичні прояви кібергрумінгу щодо підлітків та молоді в умовах сучасного цифрового середовища.

1. Кібергрумінг у сучасному цифровому середовищі є складним соціально-правовим явищем, що характеризується цілеспрямованим встановленням контакту між дорослими та неповнолітніми з метою сексуальної експлуатації з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Незважаючи на відмінності в термінології, дослідження показують, що кібергрумінг має деякі спільні риси: використання цифрових платформ, маніпулювання комунікацією, встановлення емоційних зв'язків та наявність сексуального наміру. Вразливість підлітків та молоді залежить від поєднання індивідуальних, соціальних та технологічних факторів, зокрема анонімності цифрового середовища, низької цифрової грамотності та загальних хибних уявлень щодо природи кібергрумінгу. Аналіз міжнародного та національного досвіду показує, що, незважаючи на існування міжнародно-правових документів та стандартів, значна кількість країн не забезпечує належного правового регулювання цього явища. Ефективна протидія кібергрумінгу вимагає не лише єдиної концептуальної системи та вдосконаленої законодавчої бази, але й впровадження превентивних заходів для підвищення цифрової обізнаності молоді та розвитку критичного мислення.
2. Дослідження показало, що більшість підлітків та молоді (62,4%) обізнані з явищем кібергрумінгу, його ознаками і здатні ідентифікувати його як спілкування дорослого з дитиною в інтернеті з метою маніпуляції та експлуатації. Проте, частина респондентів все ще плутають його з іншими формами онлайн-спілкування або не здатні чітко розпізнати потенційно небезпечні ситуації. Водночас лише 46% опитаних знають, куди звертатися

в разі кібергрумінгу, що вказує на прогалини в практичному застосуванні знань. Значна частина молоді викладає особисту інформацію в соціальні мережі, приймає запити від незнайомців, що робить їх більш вразливими до кібергрумінгу. Виявлено, що підлітки та молодь особисто стикалась і отримували повідомлення з маніпулятивним змістом, проханням надати особисту інформацію, а також із шантажем з боку злочинців.

3. Дані дослідження підтвердили, що середовищами найвищого ризику для поширення кібергрумінгу є популярні соціальні мережі та онлайн-ігри, які молодь активно використовує щодня. Зокрема, Telegram, TikTok, Instagram, Roblox і Minecraft через свої функціональні особливості (анонімність, швидке видалення повідомлень, фейкові акаунти, доступність до приватного спілкування) створюють сприятливі умови для кіберзлочинців. У цьому контексті надзвичайно важливим є розвиток критичного мислення та емоційного інтелекту у молоді.
4. Профілактика кібергрумінгу, згідно з результатами дослідження, потребує комплексного підходу. Найбільш ефективними заходами, на думку підлітків та фахівців, є інформаційні кампанії, інтерактивні тренінги та залучення батьків і педагогів до процесу формування цифрової грамотності. Особливо ефективними вважаються ігрові методики навчання, які забезпечують практичне засвоєння знань. Разом з тим, дослідження виявило дефіцит кваліфікованих фахівців, які можуть працювати з темами цифрової безпеки. Це вказує на потребу вдосконалення підготовки молодіжних та соціальних працівників, які володітимуть компетенціями у сфері протидії кібергрумінгу, онлайн-насильству та цифровій експлуатації. Також актуальним стає врахування нових ризиків, пов’язаних зі штучним інтелектом, що вимагає оновлення профілактичних стратегій.

ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

На основі результатів дослідження були сформовані наступні практичні рекомендації для батьків/опікунів та молодіжних працівників, що можуть бути застосовані у роботі з підлітками та молоддю.

На сімейному рівні для батьків/опікунів:

1. Налагоджувати комунікацію з дітьми та встановлювати довірливі підтримуючі стосунки.
2. Бути готовими обговорювати складні теми, зокрема пов’язані з ризиками цифрового середовища.
3. Брати участь у просвітницьких заходах, спрямованих на підвищення рівня цифрової грамотності, аби краще розуміти характер сучасних загроз і бути здатними вчасно реагувати на потенційно небезпечні ситуації.
4. Забезпечити формування у дітей базових навичок цифрової безпеки з раннього віку, включаючи вміння розпізнавати підозрілу поведінку онлайн, не передавати особисті дані та звертатися за допомогою до дорослих у разі загрози.

На рівні дошкільної та загальної середньої совіти:

1. Посилити інформаційно-просвітницьку роботу серед підлітків та молоді шляхом впровадження системних тематичних занять, що охоплюють питання кібергрумінгу, онлайн-ризиків, безпечної поведінки в соціальних мережах та месенджерах, а також формування навичок розпізнавання маніпулятивних стратегій у цифровому середовищі і практичних навичок реагування.
2. Інтегрувати розвиток м’яких навичок (soft skills), таких як емоційний інтелект, навички комунікації та саморегуляції, у зміст шкільних навчальних програм, що дозволить підвищити психологічну стійкість

підлітків до потенційних загроз, пов’язаних із кібергрумінгом, та сприятиме формуванню навичок безпечної взаємодії в онлайн-просторі.

3. Впроваджувати інноваційні освітні практики, зокрема ігрові, тренінгові та інтерактивні методи навчання, які сприяють розвитку критичного мислення, емоційного інтелекту та асертивної поведінки у підлітків.
4. Розробити програму цифрової грамотності, орієнтовану на підлітків та молодь віком від 13 до 19 років, з урахуванням специфіки сучасних соціальних платформ і каналів комунікації.
5. Організовувати регулярні просвітницько-профілактичні заходи (тематичні тижні, інформаційні кампанії, тренінги) із залученням фахівців, зокрема молодіжних та соціальних працівників.

Для *молодіжних фахівців*, які працюють із підлітками та молоддю

1. Підвищувати професійну компетентність щодо виявлення, попередження та реагування на випадки кібергрумінгу, зокрема шляхом участі у фахових тренінгах, семінарах і супервізіях.
2. Застосовувати індивідуалізований підхід у роботі з підлітками та молоддю, що виявляють поведінкові ризики у цифровому середовищі, враховуючи їх емоційний стан, соціальну ізоляцію та рівень цифрової обізнаності.
3. Сприяти формуванню у підлітків навичок безпечної взаємодії в онлайн-просторі, розвивати в них здатність до критичного аналізу інформації, розпізнавання маніпуляцій та встановлення особистих меж у спілкуванні

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Баришполець, О. (2020). Український словник медіакультури. Інститут соціальної та політичної психології НАПН України. https://ispp.org.ua/2020/05/21/ukra%d1%97nskij-slovnik-mediakulturi/
2. Верховна Рада України. (2001). *Кримінальний кодекс України від 05.04.2001 № 2341-III (із змінами та доповненнями)*. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2341-14
3. Верховна Рада України. (2021). *Закон України «Про основні засади молодіжної політики» № 3718-IX від 27.04.2021*. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1414-20#Text
4. Верховна Рада України. (2021). *Закон України № 1256-IX від 18 лютого 2021 року «Про внесення змін до деяких законодавчих актів України щодо імплементації Конвенції Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства (Ланцаротської конвенції»)*. https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/1256-20#Text
5. Інститут соціальної та політичної психології НАПН України. (н.д.). Відділ психології масової комунікації та медіаосвіти. https://ispp.org.ua/viddil-psixologiii-masovoii-komunikaciii-ta-mediaosviti/
6. Конвенція Ради Європи про захист дітей від сексуальної експлуатації та сексуального насильства, Конвенція Ради Європи (2012). https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/994_927#Text
7. Лансаротська конвенція = амбітний план захисту дітей від сексуального насильства - Jurfem. (б. д.). Jurfem. https://jurfem.com.ua/lansarotska-konvenciaambitnyi-plan/
8. Сенько, В. В. (2022). Актуальні питання кібергрумінгу в Україні. *Аналітично-порівняльне правознавство*, (2), 259–261. http://journal-app.uzhnu.edu.ua/article/view/261901

9. Симоненко, Н. О. (2022). Кримінальна відповідальність за «грумінг». *Правова держава*, (45), 58-65. https://doi.org/10.18524/2411-2054.2022.45.254367
10. Як захиститися від онлайн-грумінгу. (б. д.). UNICEF, for every child. https://www.unicef.org/ukraine/documents/how-protect-oneself-online-grooming
11. Ali, M. I. (2024). Strategies for Intervention and Prevention in Online Child Sexual Exploitation. *Teisė*, *132*, 145-155. https://www.researchgate.net/publication/384058122_Strategies_for_Intervention_and_Prevention_in_Online_Child_Sexual_Exploitation_Strategies_for_Intervention_and_Prevention_in_Online_Child_Sexual_Exploitation
12. Australia. (2017). *Criminal Code Amendment (Protecting Minors Online) Act 2017 (No. 50, 2017)*. https://www.legislation.gov.au/Details/C2017A00050
13. Australia. (2021). *Online Safety Act 2021 (C2022C00052)*. https://www.legislation.gov.au/Details/C2022C00052
14. BBC News. Prolific Pedophile Mark Frost Admits to Abuse in UK and Asia. [Online] (modified 2017-02-01). Available at: https://www.bbc.com/news/uk-38830191
15. BITKOM e.V. (2017). Zukunft der Consumer Technology – 2017. Marktentwicklung, Trends, Mediennutzung, Technologien, Geschäftsmodelle. Retrieved April 15, 2018, from https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an PIs/2017/08-August/CT-Studie/170830-CT-Studie-online.pdf
16. Borj, P. R., Raja, K., & Bours, P. (2023). Online grooming detection: A comprehensive survey of child exploitation in chat logs. *Knowledge-Based Systems*, *259*, 110039. https://doi.org/10.1016/j.knosys.2022.110039
17. Bozzola, E., Spina, G., Agostiniani, R., Barni, S., Russo, R., Scarpato, E., & Staiano, A. (2022). The use of social media in children and adolescents: Scoping review on the potential risks. *International journal of environmental research and public health*, *19*(16), 9960. https://www.mdpi.com/1660-4601/19/16/9960
18. Briggs, P., Simon, W. T., & Simonsen, S. (2011). An exploratory study of internet-initiated sexual offenses and the chat room sex offender: Has the internet enabled

a new typology of sex offender?. *Sexual Abuse*, *23*(1), 72-91. https://doi.org/10.1177/1079063210384275

19. Bundesministerium der Justiz. (2024). Strafgesetzbuch (StGB) – German Criminal Code [in German]. https://www.gesetze-im-internet.de/stgb/__176.html
20. Calvete, E., Orue, I., & Gámez-Guadi, M. (2022). A Preventive Intervention to Reduce Risk of Online Grooming Among Adolescents. *Psychosocial intervention*, *31*(3), 177–184. https://doi.org/10.5093/pi2022a14
21. Cambridge University Press. (2025). *Cambridge dictionary*. https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/social-network
22. Child Exploitation and Online Protection Command. (n.d.). What is online child sexual abuse and exploitation? https://www.ceop.police.uk/Safety-Centre/what-is-online-child-sexual-abuse/
23. Child Fund Australia (2021). Covid-19 the perfect storm for online child exploitation. https://www.childfund.org.au/stories/covid-19-the-perfect-storm-for-online-exploitation/
24. Council of Europe. (2001). *Convention on Cybercrime (ETS No. 185)*. https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list?module=treaty-detail&treatynum=185
25. Council of Europe. (2007). *Council of Europe Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (CETS No. 201)*. https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list?module=treaty-detail&treatynum=201
26. Council of Europe. (2012). *Council of Europe Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (CETS No. 201)*. https://rm.coe.int/protection-of-children-against-sexual-exploitation-and-sexual-abuse/1680794e97
27. Council of Europe. (2020). *Digital citizenship education handbook*. https://rm.coe.int/digital-citizenship-education-handbook/168093586f

28. Council of Europe. (2022). *Chart of signatures and ratifications of Treaty 201: Council of Europe Convention on the Protection of Children against Sexual Exploitation and Sexual Abuse (CETS No. 201)*. https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list
29. Craven, S., Brown, S., & Gilchrist, E. (2006). Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations. *Journal of Sexual Aggression*, *12*(3), 287–299. https://doi.org/10.1080/13552600601069414
30. Dekker, A., Koops, T., & Briken, P. (2016). Sexualisierte Grenzverletzungen und Gewalt mittels digitaler Medien. Expertise. Arbeitsstab des Unabhängigen Beauftragten für Fragen sexuellen Kindesmissbrauchs (Expertise). Hamburg: UKE Hamburg. https://beauftragter-missbrauch.de/fileadmin/Content/pdf/Pressemitteilungen/2017/01_Januar/17/2a_Expertise_Sexuelle_Gewalt_an_Kindern_mittels_digitaler_Medien.pdf
31. Der Kinderschutzbund. (2024). *Cyber-Grooming: Gefahren im Netz frühzeitig erkennen und verhindern*. https://kinderschutzbund.de/wp-content/uploads/2024/01/DKSB_Flyer_Cybergrooming_240104_Deutsch_Web.pdf
32. Dignity Online by #stop_sextинг, Державна служба якості освіти України, Crown Agents Ukraine, & Proinsight Lab. (2025). Всеукраїнське дослідження про досвід українських дітей в інтернеті у воєнні часи. https://stop-sexting.in.ua/adult/posibnyky/vseukrainske-doslidzhennia-pro-dosvid-ukrainskykh-ditey-v-interneti-u-voienni-chasy-2025/
33. European Parliament & Council of the European Union. (2011). *Directive 2011/93/EU on combating the sexual abuse and sexual exploitation of children and child pornography*. Official Journal of the European Union, L 335/1. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32011L0093
34. Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2022). JIM-Studie 2022. Jugend, Information, Medien. Basisuntersu chung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. https://mpfs.de/studien/jim-studie/

35. Feierabend, S., Rathgeb, T., Kheredmand, H., & Glöckler, S. (2023). KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. https://mpfs.de/studien/kim/
36. Gámez-Guadix, M., Mateos-Pérez, E., Alcázar, M. A., Martínez-Bacaicoa, J., & Wachs, S. (2023). Stability of the online grooming victimization of minors: Prevalence and association with shame, guilt, and mental health outcomes over one year. *Journal of Adolescence*, *95*(8), 1715-1724. https://doi.org/10.1002/jad.12240
37. Gesetze im Internet. (б. д.). Gesetze im Internet. https://www.gesetze-im-internet.de/
38. Gillespie, A. A. (2004). Grooming definitions and the law. The New Law Journal 154, 586–587.
39. Goshylyk, N., Goshylyk, V., Malyshivska, I., Marchuk, T., Sabadash, D., & Tykha, U. (Eds.). (2021). *Glossary of media literacy terms*. Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. https://kaf.pnu.edu.ua/wp-content/uploads/sites/89/2021/03/Glossary-of-Media-Literacy-Terms.pdf
40. Greene-Colozzi, E. A., Winters, G. M., Blasko, B., & Jeglic, E. L. (2020). Experiences and Perceptions of Online Sexual Solicitation and Grooming of Minors: A Retrospective Report. *Journal of Child Sexual Abuse*, *29*(7), 836–854. https://doi.org/10.1080/10538712.2020.1801938
41. Gupta, A., Kumaraguru, P., & Sureka, A. (2012). Characterizing pedophile conversations on the internet using online grooming. https://arxiv.org/abs/1208.4324
42. Internet Watch Foundation. (2024, January 10). Under 10s groomed online like never before as hotline discovers record amount of child sexual abuse material. Retrieved April 21, 2025, from https://www.iwf.org.uk/news-media/news/under-10s-groomed-online-like-never-before-as-hotline-discovers-record-amount-of-child-sexual-abuse/

43. INTERPOL (2021). Behaviour of both offenders and victims affected by measures to contain the pan demic. INTERPOL report highlights impact of COVID-19 on child sexual abuse
44. Jain, A. K., Sahoo, S. R. & Kaubiyal, J. (2021). Online Social Networks Security and Privacy: Comprehensive Review and aAnalysis. Complex Intelligent Systems, 7, 2157–2177.
45. Jeglic, Elizabeth L. and Georgia M. Winters. (2023). The Role of Technology in the Perpetration of Childhood Sexual Abuse: The Importance of Considering Both In-Person and Online Interactions. Children 10(8). The Role of Technology in the Perpetration of Childhood Sexual Abuse: The Importance of Considering Both In-Person and Online Interactions
46. Joleby, M., Lunde, C., Landström, S. & Jonsson, L. S. (2021). Offender Strategies for Engaging Children in Online Sexual Activity. Child Abuse & Neglect, 120. https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2021.105214
47. Katzer, C. (2007). Gefahr aus dem Netz. Der Internet-Chatroom als neuer Tatort für Bullying und sexuelle Viktimisierung von Kindern und Jugendlichen. Dissertation, Universität zu Köln. https://d-nb.info/987585614/34
48. Kaviani Johnson, A. (2024). Grooming and Child Sexual Abuse in Organizational Settings—an Expanded Role for International Human Rights Law. *Journal of human rights practice*, *16*(1), 355-373. https://doi.org/10.1093/jhuman/huad039
49. Kopecký, K., & Szotkowski, R. (2017). Cyberbullying, cyber aggression and their impact on the victim–The teacher. *Telematics and informatics*, *34*(2), 506-517. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S073658531630301X
50. Külling, C., Waller, G., Suter, L., Willemse, I., Bernath, J., Skir gaila, P., Streule, P., & Süss, D. (2022). JAMES: Jugend, Aktiv itäten, Medien—Erhebung Schweiz. ZHAW Zürcher Hochschule für Angewandte Wissenschaften. https://digitalcollection.zhaw.ch/handle/11475/26216
51. Landesanstalt für Medien NRW. (2022). Kinder und Jugendliche als Opfer Von Cybergrooming. Zentrale Ergebnisse der 2. Befra gungswelle 2022. Cybergrooming 2. Welle

52. Lemke, M., & Rogers, K. (2020). When sexting crosses the line: Educator responsibilities in the support of prosocial adolescent behavior and the prevention of violence. Social Sciences, 9(9), Article 150. https://doi.org/10.3390/socsci9090150
53. Livingstone, S., & Smith, P. (2014). Annual research review: Harms experienced by child users of online and mobile technologies: The nature, prevalence and management of sexual and aggres sive risks in the digital age. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 55(6), 635–654. https://doi.org/10.1111/jcpp.12197
54. Machimbarrena, J. M., Calvete, E., Fernández-González, L., Álvarez-Bardón, A., Álvarez-Fernández, L., & González-Cabrera, J. (2018). Internet Risks: An Overview of Victimization in Cyberbullying, Cyber Dating Abuse, Sexting, Online Grooming and Problematic Internet Use. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, *15*(11), 2471. https://doi.org/10.3390/ijerph15112471
55. Marsh, J. (2010). Young Children's Play in Online Virtual Worlds. Journal of Early Childhood Research, 8(1), 23–39, https://doi.org/10.1177/1476718X09345406
56. Mathiesen, A. (2014). Cybermobbing und Cybergrooming. Neue Kriminalitätsphänomene im Zeitalter moderner Medien (Jahrbuch des Kriminalwissenschaftlichen Instituts der Leibniz Universität Hannover). Hannover: Leibniz Universität Hannover. https://doi.org/10.15488/3677
57. McFarlane, M., Bull, S. S., & Rietmeijer, C. A. (2000). The Internet as a newly emerging risk environment for sexually transmitted diseases. Jama, 284(4), 443-446. https://jamanetwork.com/journals/jama/fullarticle/192919
58. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Mpfs) (2017). JIM-Studie 2017. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
59. Mubarak, A. R. (2015). Child Safety Issues in Cyberspace: A Critical Theory of Trends and Challenges in the ASEAN Region. International Journal of Computer Applications, 129(1), 48-55. Child Safety Issues in Cyberspace: A Critical Theory on Trends and Challenges in the ASEAN Region

60. NSPCC. (n.d.). Grooming. NSPCC. https://www.nspcc.org.uk/what-is-child-abuse/types-of-abuse/grooming/#what
61. Palienko, M., & Serdyuk, L. (2022). Children and Youth Protection from Cyber Violence in Ukraine: Legal and Practical Aspects. Legal Science and Education Journal, 2, 29–38. Retrieved from http://lsej.org.ua/2_2022/29.pdf
62. Pasca, P., Signore, F., Tralci, C., Del Gottardo, D., Longo, M., Pre ite, G., & Ciavolino, E. (2022). Detecting online grooming at its earliest stages: Development and validation of the Online Grooming Risk Scale. Mediterranean Journal of Clinical Psy chology, https://doi.org/10.13129/2282-1619/mjcp-3248
63. Quayle, E. (2020). Prevention, Disruption and Deterrence of Online Child Sexual Exploitation and Abuse. ERA Forum 21, 429–447. https://doi.org/10.1007/s12027-020-00625-7
64. Quayle, E., Jonsson, L. & Lööf, L. (2012). Online behaviour related to child sexual abuse: Interviews with affected young people. Council of the Baltic Sea States, Stockholm: ROBERT project. https://childrenatrisk.cbss.org/wp-content/uploads/sites/10/2020/12/Interviews_with_affected_young_people.pdf
65. Rahamathulla, M. (2021). Cyber safety of children in the Association of Southeast Asian Nations (ASEAN) region: A critical review of legal frameworks and policy implications. *International journal on child maltreatment: research, policy and practice*, *4*, 375-400. https://link.springer.com/article/10.1007/s42448-021-00087-5
66. Roche, S., Otarra, C., Fell, I., Torres, C. B., & Rees, S. (2023). Online sexual exploitation of children in the Philippines: A scoping review. *Children and Youth Services Review*, *148*, 106861. https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0190740923000567
67. Rustad, M. B., Parsanoglou, D., Symeonaki, M., Mifsud, L., Hyggen, C., & Ghetau, C. (2024). 'Of Gaming and Other Demons': Defining Children and Young People's Meaningful Leisure Activities in the Digital Era. In *Understanding the everyday digital lives of children and young people* (pp. 281-319). https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/88342

68. Schittenhelm, C., Kops, M., Moosburner, M. *et al.* Cybergrooming Victimization Among Young People: A Systematic Review of Prevalence Rates, Risk Factors, and Outcomes. *Adolescent Res Rev* (2024). https://doi.org/10.1007/s40894-024-00248-w
69. Schoeps, K., Hernández, M. P., Garaigordobil, M., & Montoya-Castilla, I. (2020). Risk factors for being a victim of online grooming in adolescents. Psicothema, 32(1), 15. https://roderic.uv.es/rest/api/core/bitstreams/d8bd0464-b245-43ca-838b-ad37cac581bf/content
70. Shi, H., Chu, X., Liu, Y., Wachs, S., Cao, M., Peng, J., & Zhou, Z. (2024). Changing trends of internet use across late childhood: A three-wave longitudinal study. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *92*, 101646. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0193397324000157?via%3Dihub
71. Sirola, A., Savela, N., Savolainen, I. et al. (2021). The Role of Virtual Communities in Gambling and Gaming Behaviors: A Systematic Review. Journal of Gambling Studies, 37, 165–187. https://doi.org/10.1007/s10899 020-09946-1
72. Steel, C. M., Newman, E., O'Rourke, S., & Quayle, E. (2020). A systematic review of cognitive distortions in online child sexual exploitation material offenders. *Aggression and violent behavior*, *51*, 101375. https://www.pure.ed.ac.uk/ws/portalfiles/portal/131466259/SteelEtalAVB2020SystematicReview.pdf
73. Steel, C. M., Newman, E., O'Rourke, S., & Quayle, E. (2024). Improving child sexual exploitation material investigations: Recommendations based on a review of recent research findings. *The Police Journal*, *97*(1), 150-165. https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0032258X221142525
74. Stop Sexting Initiative. (n.d.). Analytical Report on Cyberbullying in Ukraine. Retrieved from https://cyber.bullyingstop.org.ua/storage/media-archives/docuweek_analytical-report.pdf
75. Sullivan, M., (2020). Child sex abuse livestreams increase during Coronavirus lockdowns. https://www.npr.org/sections/coronavirus-live-

updates/2020/04/08/828827926/child-sex-abuse-livestreams-increase-during-coronavirus-lockdowns

76. Thorn. (2022). Online Grooming Report. Retrieved from https://info.thorn.org/hubfs/Research/2022_Online_Grooming_Report.pdf
77. Tinker, R., & Smith, J. (2023). Understanding and Deterring Online Child Grooming: A Qualitative Study. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/378215753_Understanding_and_Deterring_Online_Child_Grooming_A_Qualitative_Study
78. Tolman, D. L., & McClelland, S. I. (2011). Normative sexuality devel opment in adolescence: A decade in review, 2000–2009. Journal of Research on Adolescence, 21(1), 242–255. https://doi.org/10.1111/j.1532-7795.2010.00726.x
79. UNICEF. (2021). *Child sexual abuse – Recommended reforms*. https://www.unicef.org/vietnam/media/3396/file/Child%20Sexual%20Abuse%20recommended%20reforms.pdf
80. United Kingdom. (2003). *Sexual Offences Act 2003, c. 42*. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2003/42/contents
81. United Kingdom. (2016). *Investigatory Powers Act 2016, c. 25*. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2016/25/contents
82. United Kingdom. (2019). *Crime (Overseas Production Orders) Act 2019, c. 5*. https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2019/5/contents
83. United Nations. (1989). *Convention on the Rights of the Child*. https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child
84. United Nations. (2000). *Optional Protocol to the Convention on the Rights of the Child on the sale of children, child prostitution and child pornography*. https://www.ohchr.org/en/instruments-mechanisms/instruments/optional-protocol-convention-rights-child-sale-children-child
85. United States Congress. (2008). *PROTECT Our Children Act of 2008, Pub. L. No. 110–401, 122 Stat. 4229*. https://www.congress.gov/110/plaws/publ401/PLAW-110publ401.pdf

86. United States Congress. (2023). *Eliminating Abusive and Rampant Neglect of Interactive Technologies Act of 2023 (EARN IT Act), S. 1207*. https://www.congress.gov/bill/118th-congress/senate-bill/1207

87. Wachs, S. (2014). Cybergrooming-Erste Bestandsaufnahme einer neuen Form sexueller Onlineviktimisierung. *Enzyklopädie Erziehungswissenschaft Online. Weinheim, Germany*.

88. Wachs, S., Mazzone, A., Milosevic, T., Wright, M. F., Blaya, C., Gámez-Guadix, M., & Norman, J. O. H. (2021). Online correlates of cyberhate involvement among young people from ten European countries: An application of the Routine Activity and Problem Behaviour Theory. *Computers in Human Behavior*, *123*, 106872. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106872

89. Wachs, S., Wolf, K. D., & Pan, C. (2012). Cybergrooming: Risk factors, coping strategies and associations with cyberbullying. Psicothema, 24(4), 628-633. https://reunido.uniovi.es/index.php/PST/article/view/9714

90. Webster, S., Davidson, J., Bifulco, A., Gottschalk, P., Caretti, V., Pham, T., Grove-Hills, J., Turley, C., Tompkins, C., Ciulla, S., Milazzo, V., Schimmenti, A., & Craparo, G. (2012). European online grooming project—final report. https://europeanonlinegroomingproject.com/wp-content/file-uploads/European-Online-Grooming-Project-Executive-Summary.pdf

91. Weingraber, S., Plath, C., Naegele, L., & Stein, M. (2020). Online victimization–an explorative study of sexual violence and cyber grooming in the context of social media use by young adults in Germany. *Social Work & Society*, *18*(3). https://ejournals.bib.uni-wuppertal.de/index.php/sws/article/view/683

92. Whittle, H. C., Hamilton-Giachritsis, C. E., & Beech, A. R. (2014). In their own words: Young peoples' vulnerabilities to being groomed and sexually abused online. *Psychology*, *5*(10), 1185-1196. https://research.birmingham.ac.uk/en/publications/in-their-own-words-young-peoples-vulnerabilities-to-being-groomed

93. Whittle, H., Hamilton-Giachritsis, C., Beech, A., & Collings, G. (2013). A review of online grooming: Characteristics and concerns. *Aggression and violent behavior*, *18*(1), 62-70. https://doi.org/10.1016/j.avb.2012.09.003
94. Winters, G. M., L. E. Kaylor, and E. L. Jeglic. 2021. Toward a Universal Definition of Child Sexual Grooming. Deviant Behavior 43(8): 1–13. https://doi.org/10.1080/01639625.2021.1941427.
95. Witting, S. K. (2021). Transnational by Default: Online Child Sexual Abuse Respects No Borders. The International Journal of Children's Rights, 29(3), 731–764. https://doi.org/10.1163/15718182-29030010
96. Wolak, J., Finkelhor, D., Mitchell, K. J., & Ybarra, M. L. (2008). Online "predators" and their victims: Myths, realities, and impli cations for prevention and treatment. American Psychologist, 63(2), 111–128. https://doi.org/10.1037/0003-066X.63.2.111
97. Woodhams, J., Kloess, J. A., Jose, B., Hamilton-Giachritsis, C. E. (2021). Characteristics and Behaviors of Anon ymous Users of Dark Web Platforms Suspected of Child Sexual Offenses. Frontiers in Psychology, 12, Frontiers | Characteristics and Behaviors of Anonymous Users of Dark Web Platforms Suspected of Child Sexual Offenses
98. World Health Organization. (2025). *Adolescent health*. https://www.who.int/health-topics/adolescent-health

ДОДАТКИ

Додаток А

Гайд інтерв'ю із фахівцями

Добрий день!

Мене звати Кирикова Яна, я студентка 2-го курсу магістратури Національного університету «Києво-Могилянська академія» за спеціальністю «Соціальна робота». Я проводжу дослідження щодо соціальних мереж, додатків та онлайн-ігор як факторів ризику поширення кібергрумінгу серед підлітків та молоді. Це дослідження дозволить визначити основні чинники, які підвищують ризик потрапляння у ситуації кібергрумінгу, проаналізувати, які платформи та інструменти злочинці найчастіше використовують щодо підлітків та молоді і визначити найбільш ефективні стратегії профілактики кібергрумінгу. Ви потрапили у цю вибірку дослідження, адже є фахівцем із протидії торгівлі людьми. Ваша участь є важливою для даного дослідження, адже воно має на меті дізнатися думку фахівців, що безпосередньо залучені до практичної роботи.

Участь є добровільною, зберігатиметься конфіденційність відповідей, тому ваші особисті дані будуть використовуватися лише в узагальненій формі та не підлягатимуть розголошенню, разом із результатами опитування інших учасників дослідження.

Орієнтовна тривалість опитування - 45 хв.

З Вашого дозволу, під час опитування, буде використовуватися диктофон, для того, щоб зафіксувати інформацію максимально повно. Файли, які записують під час розмови, зберігаються на захищених носіях і будуть видалені після захисту роботи. У будь-який момент, Ви можете відмовитися від участі у дослідженні.

Якщо Ви маєте бажання ознайомитися із результатами дослідження, я зможу їх Вам надати.

Скажіть, будь ласка, чи погоджуєтеся Ви взяти участь у дослідженні?

Дякую!

I. Соціально-демографічні характеристики

• Місце роботи (стаж роботи)

• Посада та функції, які виконуєте на даній посаді (профілактика, виявлення постраждалих, надання допомоги, покарання злочинців, освіта)

• Розкажіть, будь ласка, ваш досвід роботи у сфері протидії торгівлі людьми/кібергрумінгу/ у сфері молодіжної роботи.

• З якими цільовими групами Ви найчастіше працюєте (діти, підлітки, молодь, дорослі, біженці, ВПО, тощо)

• Якими компетентностями мають володіти соціальні працівники/ці, працюючи у цій сфері?

II. Кібергрумінг та ризики, пов'язані із використанням соціальних мереж, додатків та онлайн-ігор

1. Як ви розумієте поняття «Кібергрумінг» та на яку нормативно-правову базу опираєтеся?

2. Які є труднощі у виявленні кібергрумінгу?

3. Які чинники роблять підлітків та молодь більш вразливими до потрапляння в кібергрумінг?

а) Яку роль в цьому відіграють соціальні мережі, месенджери, ігрові платформи?

4. Які стратегії/методи використовують злочинці для встановлення довіри та вербування підлітків/молоді на сьогодні?

5. Які є найпоширеніші міфи серед підлітків та молоді щодо ризиків в оналйн-середовищі?

III. Заходи з профілактики та освіти

1. Які превентивні заходи, на Вашу думку, є найефективнішими? (тренінги, ігри, відео, інтерактивні платформи)?

2. Як можна підвищити цифрову грамотність дітей/батьків/вчителів у контексті кібергрумінгу?
3. Що, на вашу думку, найбільше бракує підліткам та молоді у плані обізнаності?
4. На вашу думку, яку роль відіграє медіаграмотність у попередженні торгівлі людьми та кібергрумінгу?
5. Як, на вашу думку, ефективно впроваджувати розвиток медіаграмотності серед молоді?

Завершення:

«Дякую дуже, що ви знайшли час поділитися вашим досвідом роботи. Ваша думка дуже важлива для цього дослідження!»

Заповнюється інтерв'юером після проведення інтерв'ю:

1. Номер інтерв'ю: № ____
2. Дата: «___» _____ 2025 р.
3. Місце проведення інтерв'ю: _____
4. Початок інтерв'ю: ____ год. _____ хв.
5. Завершення інтерв'ю: ____ год. _____ хв.
6. Тривалість інтерв'ю: _____ хв.

Додаток Б

Анкета для молоді та підлітків

Соціальні мережі та онлайн-ігри як фактори ризику поширення кібергрумінгу серед підлітків та молоді

Шановний/а респондент/ка,

мене звати Кирикова Яна, я студентка 2-го курсу магістратури Національного університету «Києво-Могилянська академія» за спеціальністю «Соціальна робота». Наразі Я проводжу дослідження щодо соціальних мереж, медіаплатформ та онлайн-ігор як факторів ризику поширення кібергрумінгу серед молоді. Ви потрапили у цю вибірку дослідження, адже є молоддю, яка активно користується соціальними мережами, і ваш досвід допоможе нам краще зрозуміти, як саме ви їх використовуєте та які фактори впливають на вашу безпеку в онлайн-просторі.

Ваша участь є важливою та цінною для даного дослідження, оскільки воно спрямоване на вивчення поглядів та досвіду, що допоможе виявити основні ризики кібергрумінгу в умовах сучасного цифрового середовища.

Мета дослідження: виявити рівень обізнаності молоді щодо ризиків кібергрумінгу під час онлайн-ігор та спілкуванню в соціальних мережах та шляхів протидії з поширення цього явища.

Згода на обробку даних: Ваші відповіді будуть використані лише для цілей дослідження. Участь є добровільною, а зібрана інформація - конфіденційною. Дані не будуть передані третім особам, а результати будуть представлені в узагальненому вигляді.

1. Чи погоджуєтеся ви взяти участь у дослідженні?

- Так
- Ні

Блок 1. Соціально-демографічні характеристики

1. Ваша стать

- Жіноча
- Чоловіча
- Не хочу відповідати
- Інше (вкажіть)_____

2. Вкажіть ваш вік
   - 13-15
   - 16-19
   - Інше (вкажіть)_____
3. Звідки ви?
   - Україна
   - Німеччина
   - Інше (вкажіть) _____

Блок 2. Використання молоддю соціальних мереж, медіаплатформ та додатків

1. Якою операційною системою ви користуєтеся ?
   - iOS (iPhone)
   - Android (Samsung, Xiaomi, Huawei тощо)
   - Інше(вкажіть)_____
2. Які соціальні мережі ви використовуєте найчастіше? Будь ласка, оберіть всі можливі варіанти відповідей.
   - Facebook
   - Instagram
   - TikTok
   - Snapchat
   - Linkedin
   - Pinterest
   - Telegram
   - WhatsApp
   - Інше (вкажіть) _____
3. Скільки годин щоденно ви проводите в соціальних мережах ?
   - Менше 1 години
   - 1-2 години
   - 3-4 години
   - 5-6 годин
   - Більше 6 годин
4. Чи публікуєте ви особисті фотографії чи відео у своїх соціальних мережах чи платформах?
   - Так

- Так, по приколу
- Так, коли нема, чим зайнятись
- Інколи
- Ні
- Інше (вкажіть) _____

5. Чому ви викладаєте свої фотографії /відео в соціальних мережах? Будь ласка, оберіть всі варіанти, які вам підходять.
   - Показати свої досягнення, таланти
   - Отримати підтримку від інших
   - Знайти нових друзів або підписників
   - Вести блог або створювати контент
   - Зберігати спогади
   - Популяризувати певні ідеї або соціальні теми
   - Підзаробити (наприклад, через рекламу, співпрацю з брендами)
   - Просто, бо всі так роблять
   - Я не публікую фото/відео
   - Інше (вкажіть) _____
6. З якою віковою категорією ви більше спілкуєтеся в інтернеті?
   - Діти молодші за мене (до 13 років)
   - Підлітки 14–17 років
   - Молодь 18–25 років
   - Дорослі 26–40 років
   - Дорослі 40+ років
   - Важко відповісти
7. Чи знаєте ви, скільки років вашим онлайн- друзям?
   - Знаю
   - Не знаю
   - Мені все одно
   - Інше(вкажіть)_____
8. Чи приймали ви запити в друзі або повідомлення від незнайомців у соцмережах?
   - Так
   - Ні
   - Можливо
   - Інше (вкажіть) _____
9. Чи спілкуєтесь ви з незнайомцями в соціальних мережах?
   - Так
   - Ні
   - Інколи
   - Рідко
   - Важко відповісти

- Інше (вкажіть) _____

10. Як ви реагуєте, якщо отримуєте підозрілі повідомлення?
    - Відповідаю на повідомлення
    - Блокую відправника
    - Ігнорую, не відповідаю
    - Розказую про це друзям
    - Розказую про це батькам
    - Інше (вкажіть)_____
11. Які заходи безпеки ви використовуєте, щоб захистити свою особисту інформацію в інтернеті? Будь ласка, оберіть всі можливі варіанти відповідей.
    - Використовую складні паролі та двофакторнуавтентифікацію
    - Налаштовую конфіденційність акаунтів (лише для друзів/знайомих)
    - Не приймаю запити в друзі від незнайомців
    - Уникаю публікації особистих даних (адреса, номер телефону тощо)
    - Регулярно перевіряю налаштування безпеки в соцмережах
    - Не відкриваю підозрілі посилання або файли
    - Інше (вкажіть)_____
12. В які онлайн-ігри ви граєте найчастіше? Будь ласка, оберіть всі можливі варіанти відповідей.
    - Fortnite
    - Roblox
    - Minecraft
    - Я не граю в онлайн-ігри
    - Інше (вкажіть)_____
13. Чи питав хтось у вас особисту інформацію (наприклад, вік, місце проживання, фото) під час гри? Якщо ви не граєте в онлайн-ігри, будь ласка, пропустіть це питання.
    - Так, і я відповідав(-ла)
    - Так, але я не відповідав(-ла)
    - Ні
    - Інше (вкажіть)_____
14. З ким ви зазвичай спілкуєтеся в онлайн-іграх? Будь ласка, оберіть всі можливі варіанти відповідей. Якщо ви не граєте в онлайн-ігри, будь ласка, пропустіть це питання.
    - Друзі, яких знаю особисто
    - Онлайн-друзі
    - Інші гравці, яких не знаю в реальному житті
    - Випадкові гравці
    - Не спілкуюсь
    - Інше (вкажіть)_____
15. Чи вважаєте ви онлайн-ігри безпечним середовищем для спілкування?
    - Так, цілком безпечним
    - Більше так, ніж

- Ні
- Не знаю
- Важко відповісти
- Інше (вкажіть)_____

Блок 3. Обізнаність молоді з явищем «кібергурмінг»

1. Чи знаєте ви, що таке кібергурмінг?

   - Так
   - Ні
   - Важко відповісти

2. Якщо так, то звідки ви дізналися про кібергрумінг? Оберіть всі можливі варіанти.

   □ Школа
   □ Інтернет (соціальні мережі, блоги, форуми)
   □ Телебачення / радіо
   □ Друзі / знайомі
   □ Батьки / родичі
   □ Поліція або правоохоронні органи
   □ Соціальні працівники та працівниці
   □ Не знаю
   □ Інше (вкажіть) _____

3. Як ви можете пояснити, що таке кібергурмінг? Будь ласка, оберіть всі варіанти, які вважаєте правильними.

   □ Спілкування дорослого з дитиною в інтернеті з метою маніпуляції та подальшої експлуатації
   □ Просто онлайн-дружба
   □ Просто гра
   □ Коли хтось в інтернеті використовує фейковий профіль, щоб поспілкуватися
   □ Не знаю, що це таке
   □ Важко відповісти
   □ Інше(вкажіть) _____

4. Що, на вашу думку, можна віднести до кібергрумінгу? Будь ласка, оберіть всі варіанти, які вважаєте правильними.

   □ Повідомлення від незнайомців із компліментами або запрошеннями до дружби
   □ Запити надати особисту інформацію (вік, адресу, номер телефону, місце навчання тощо)
   □ Надсилання інтимних повідомлень
   □ Запити надіслати особисті або інтимні фото/відео
   □ Пропозиції зустрітися особисто після онлайн-спілкування

- Маніпуляція та тиск (шантаж, погрози, емоційний вплив)
- Використання фейкових акаунтів для знайомства
- Обговорення тем сексуального характеру
- Інше (вкажіть)_____

5. Які, на вашу думку, мотиви кібергрумерів? (Оберіть всі можливі варіанти відповідей)
   - Маніпуляція та контроль
   - Фінансова вигода
   - Задоволення особистих бажань
   - Використання в подальшій сексуальній експлуатації
   - Інше (вкажіть) _____
6. Чи стикалися ви з наступних ситуацій в інтернеті? Будь ласка, оберіть всі можливі варіанти відповідей.
   - Отримував(ла) повідомлення від незнайомців із невідомим змістом
   - Хтось запитував про вік, адресу, номер телефону, місце навчання
   - Тиск, маніпуляції чи шантаж з боку незнайомців в інтернеті
   - Пропонували зустрітися після онлайн-спілкування
   - Інше (вкажіть) _____
7. Чи знаєте ви куди звернутися для захисту у разі кібергрумінгу?
   - Так, я знаю, куди я можу звернутися
   - Чув(ла), але не знаю, що робити
   - Ні, не знаю
   - Важко відповісти
8. На Вашу думку, як можна запобігти проблемі кібергрумінгу?
   - Встановити інформаційні банери в школах
   - Провести тренінги для учнів, батьків та вчителів
   - Посилити контроль за використанням Інтернету
   - Створити інформаційні кампанії для підвищення обізнаності
   - Не знаю
   - Інше (вкажіть)_____
9. Чи вважаєте ви кібергрумінг проблемою?
   - Так
   - Ні
   - Важко відповісти
   - Не знаю
10. Чи користуєтеся ви штучним інтелектом (ШІ)?
    - Так
    - Ні
11. Як Ви думаєте, чи може штучний інтелект бути використаний для маніпуляцій або обману в інтернеті
    - Так, може, і це небезпечно
    - Так, але є способи захиститися
    - Ні, я не думаю, що це можливо
    - Не знаю

- Інше (вкажіть)_____

Завершення анкети

Дякуємо вам за участь у дослідженні. Ваша думка та досвід надзвичайно цінні для нас і допоможуть нам у майбутньому створити програму медіаграмотності, що допоможе молоді розпізнавати червоні прапорці та ризик в онлайн-середовищі. Якщо ви бажаєте отримати результати дослідження, будь ласка, напишіть вашу електронну пошту нижче, і ми поділимось ними з вами.

Додаток В

Поінформована згода на участь дитини у дослідженні

Дослідницький проєкт:	Соціальні мережі та онлайн-ігри як фактори ризику поширення кібергрумінгу серед підлітків та молоді
Час виконання:	01.09.2024 – 31.05.2025

Виконавча установа: Національний університет «Києво-Могилянська академія», Факультет охорони здоров'я, соціальної роботи та психології (Оксана Михайлівна Бойко , Д-р філософії (PhD) з соціальної роботи, к.пед.н., MSW доцент, керівник магістерської програми з соціальної роботи, зав. кафедрою Школа соціальної роботи імені професора Володимира Полтавця Національного університету "Києво-Могилянська академія)

Керівник/-ця проєкту:	Романова Н.Ф., кандидат педагогічних наук, доцент
Дослідниця	Кирикова Яна

Я отримав(ла) інформацію про дослідження та зрозумів(ла) її. Мені були надані відповіді на мої запитання. Питання анкетування будуть науково проаналізовані. При цьому всі дані, які можуть призвести до ідентифікації особи, будуть змінені або видалені з тексту.

Усі особисті дані обробляються конфіденційно та не передаються третім особам. Вони зберігатимуться дослідником у безпечних умовах. Після завершення дослідницького проєкту мої особисті дані та моєї дитини будуть автоматично видалені.

Участь у дослідженні є добровільною. Моя дитина може припинити анкетування в будь-який момент або відмовитися відповідати на певні запитання. Я маю право в будь-який момент відкликати свою згоду без жодних негативних наслідків для себе та моєї дитини.

Я ознайомився(лась) з інформаційною брошурою і даю згоду на участь моєї дитини в опитуванні в рамках зазначеного дослідницького проєкту ТА:

□ Даю згоду
□ Не даю згоду

…… / …… / …….
Дата

…… ……

Ім'я учасника/учасниці Підпис

…… ……

Ім'я батька/матері дитини Підпис

……
Підпис законного представника/
опікуна