

Взаимосвязь тревожности и использования цифровых устройств в старшем дошкольном возрасте

Научный руководитель – Бухаленкова Дарья Алексеевна

Михитаева Маликат Шамильевна

Студент (специалист)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет психологии, Кафедра психологии образования и педагогики, Москва, Россия

E-mail: mikhitaevam@gmail.com

С каждым годом использование цифровых устройств становится все более неотъемлемой частью жизни детей (2; 5). Общее время, которое дети дошкольного и младшего школьного возраста проводят перед экраном, просматривая видео-контент и используя игровые приложения, составляет от 1 до 3 часов в день (8; 9). При этом иногда дети используют цифровое устройство самостоятельно и не имеют ограничений в типе потребляемого контента (10). При самостоятельном использовании цифрового устройства дети могут столкнуться с несоответствующим для их возраста контентом (содержащим сцены насилия и агрессии, а также имеющим возрастное ограничение 18+). Потребление несоответствующего возрасту контента, содержание которого сложно понять детям, создает для ребенка ситуации реальной или мнимой угрозы, что может приводить к увеличению количества страхов и высокому уровню тревожности (4; 6; 7). Несмотря на актуальность проблемы, исследований взаимосвязи детской тревожности и потребляемого детьми цифрового контента почти нет.

Целью данного исследования стало изучение взаимосвязи между тревожностью и потреблением несоответствующего возрасту контента детьми старшего дошкольного возраста. Мы предположили, что у детей, потребляющих контент, не соответствующий возрасту, более высокий уровень тревожности, а также большее количество страхов, чем у детей, не потребляющих подобный контент.

В исследовании приняли участие 104 ребенка (54,3% мальчиков) в возрасте 6-7 лет ($M = 6,8$; $Sd = 0,29$), воспитанников подготовительных групп детских садов г. Москвы.

Для изучения тревожности дошкольников были использованы следующие методы: Тест тревожности (1), Методика «Страхи в домиках» (3). *Для изучения особенностей использования цифровых устройств* индивидуально с каждым ребенком была проведена беседа. Данная беседа содержала разработанные нами вопросы о том, как ребенок использует цифровое устройство: какие фильмы, мультфильмы и видео ему нравится смотреть и в какие игры он любит играть, выбирает ли он для просмотра и игры страшный, пугающий контент.

Полученные результаты показали, что у детей, потребляющих контент, не соответствующий возрасту (содержащий сцены насилия и агрессии, а также имеющий возрастное ограничение 18+), выше уровень тревожности, чем у детей, не потребляющих подобный контент. Однако мы не обнаружили значимых связей между количеством страхов и потреблением несоответствующего возрасту контента. Можно предположить, что при взаимодействии с пугающим видео и игровым контентом дети могут воспринимать вымышленные истории за реальные и впоследствии чувствовать потенциальную угрозу.

Проведенное исследование позволило расширить понимание того, как цифровые устройства влияют на уровень тревожности в старшем дошкольном возрасте. Полученные результаты могут лечь в основу рекомендаций родителям и педагогам для обеспечения более качественной и эффективной медиации в использовании ребенком цифровых устройств.

Источники и литература

- 1) Амен В. Тест тревожности: Прил. к кн. «Практикум по возрастной психологии» // Амен В., Тэмпл Р., Дорки М. – СПб.: Речь, 2002 – 15 с.
- 2) Веракса, А.Н., Чичина, Е.А. Сравнение особенностей использования цифровых устройств детьми старшего дошкольного возраста до начала и в ходе пандемии COVID-19 // Современное дошкольное образование. – 2022. – № 2(110). – С. 30-39.
- 3) Панфилова М. А. Игротерапия общения: тесты и коррекционные игры. Практическое пособие для психологов, педагогов, родителей // М.: Издательство «ГНОМ и Д», 2002.
- 4) Kruuse K., Kalmus V. Supernatural Creatures, Accidents, and War: Young Childrens Television-related Fears and Coping Strategies // Television & New Media. – 2016. – № 18.
- 5) Lowrie, T., Larkin, K. Experience, Represent, Apply (ERA): A Heuristic for DigitalEngagement in the Early Years // British Journal of Educational Technology. – 2020. – № 51(1). – С. 131–147.
- 6) Lynch T., Martins N. Nothing to fear? An analysis of college students' fear experiences with video games // Journal of Broadcasting & Electronic Media. – 2015. – №59.
- 7) Pearce L.J., Field A.P. The Impact of “Scary” TV and Film on Children’s Internalizing Emotions: A Meta-Analysis // Human Communication Research. – 2015. – №42(1). – С. 98–121.
- 8) Shatskaya, A., Gavrilova, M., Chichinina, E. Voluntariness and type of digital device usage: A study in terms of Vygotsky’s cultural–historical perspective // Frontiers in Psychology. – 2023. – №14.
- 9) Soldatova, G.U., Vishneva, A.E. Features of the development of the cognitive sphere in children with different online activities: is there a middle ground? // Konsul’tativnaya psikhologiya i psikhoterapiya. – 2019. – №27(3). –С. 97–118.
- 10) Swider-Cios E., Vermeij A., Sitskoorn M. Young children and screen-based media: The impact on cognitive and socioemotional development and the importance of parental mediation // Cognitive Development. – 2023. – №66.