

**Феноменология цифрового опыта и страхов у детей старшего дошкольного
возраста: данные эмпирического исследования**

Научный руководитель – Бухаленкова Дарья Алексеевна

Михтаева Маликат Шамилъевна

Аспирант

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

E-mail: mikhitaevam@gmail.com

Дети в старшем дошкольном возрасте активно используют цифровые устройства для игры и просмотра видео-контента [1, 4]. При этом родители часто не ориентируются в критериях выбора качественного, соответствующего возрасту контента и не ожидают, что его содержание может оказаться травмирующим для ребенка [3].

Для создания безопасной цифровой среды и защиты детей от несоответствующего возрасту контента используются системы возрастных рейтингов. В Российской Федерации соответствующая правовая основа установлена Федеральным законом № 436-ФЗ [2], который вводит систему маркировки (0+, 6+, 12+, 16+, 18+), основанную на категоризации информации по степени потенциального вреда. Критерии включают сцены насилия, девиантного поведения и контент, способный вызвать у детей страх или панику. Для старших дошкольников соответствующим возрасту является контент с маркировкой 0+ и 6+, включающий сцены насилия и девиантного поведения. В отличие от него, контент для более старших возрастных групп (12+, 16+) может содержать эпизодические изображения жестокости, насилия, и другие элементы, способные вызвать страх.

Однако возрастная маркировка затруднена на популярных среди детей видео- и игровых онлайн-платформах (например, Rutube, Roblox), где контент загружается без строгого контроля. Это приводит к появлению большого количества низкокачественного контента, не имеющего информации о возрастных ограничениях. Внешне безобидное видео или мультфильм может иметь несоответствующее возрасту содержание [5, 6, 7]. Такие изменения в цифровой социализации современных дошкольников создают новые риски для эмоционального благополучия детей, что требует специального изучения и разработки профилактических мер.

Цель исследования заключается в качественном анализе страхов и переживаний детей при потреблении несоответствующего возрасту цифрового контента.

В исследовании приняли участие 155 детей в возрасте 6–7 лет ($M = 6,8$; $Sd = 0,29$), среди них 77 мальчиков (49,7%), посещавших подготовительные группы детских садов г. Москвы.

Для изучения особенностей потребляемого детьми цифрового контента было разработано полуструктурированное интервью, содержащее вопросы о том, что чаще всего они смотрят и во что играют, смотрят ли «страшные» фильмы/мультфильмы/видео и играют ли в «страшные» игры. Кроме того, в ходе интервью детей просили поделиться, как они справляются в ситуациях, когда увидели на экране что-либо неприятное или пугающее, а также рассказать о том, снятся ли им страшные сны.

Результаты исследования указывают на то, что треть дошкольников сталкивалась с цифровым контентом с возрастным ограничением 16+ [5]. Как правило, дети упоминали о взаимодействии с подобным контентом в формате цифровых игр или видео, размещенных на онлайн-платформах. Как упоминалось ранее, такие платформы предполагают менее

строгую модерацию контента, а родительский контроль может быть затруднён, в том числе по техническим причинам [5].

Описывая свои чувства и эмоции во время столкновения с пугающим контентом, дошкольники сообщали как о страхе, так и о чувстве любопытства, радостном возбуждении. При этом часть детей, даже при регулярном взаимодействии с пугающим контентом, сообщала об отсутствии каких-либо ярко выраженных эмоций. В качестве способов совладания с негативными переживаниями дети также называли различные стратегии: прекращение просмотра, эмоционально-поведенческие реакции («я закрываю глаза») и обращение за поддержкой к окружающим. Часть детей также сообщала о кошмарных сновидениях, в которых присутствовали персонажи или сюжеты из хоррор-игр и видео. Проникновение цифровых образов в сновидческую активность можно рассматривать как один из возможных индикаторов интенсивности переживания контента.

Полученные данные актуализируют задачу разработки психолого-педагогических рекомендаций для родителей и специалистов, направленных не только на ограничение продолжительности экранного времени, но и на обсуждение с ребенком его цифрового опыта и способов совладания с негативными переживаниями.

Источники и литература

- 1) Веракса А. Н., Бухаленкова Д. А., Чичина Е. А., Алмазова О. В. Взаимосвязь использования цифровых устройств и эмоционально-личностного развития современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2021. Т. 26, № 1. С. 27–40. DOI: 10.17759/pse.2021260103
 - 2) О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию: Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ: ред. от 30.11.2024: с изм. и доп., вступ. в силу с 30.11.2024. (2010). М. 3. Смирнова С. Ю., Клопотова Е. Е. Взаимодействие детей с цифровыми устройствами: обзор исследований и рекомендаций // Современная зарубежная психология. 2023. Т. 12, № 4. С. 91–100. DOI: 10.17759/jmfp.2023120408
 - 4) Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L., & Edwards, S. (2024). Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, 100652. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2024.100652>
 - 5) Henderson, D., Bailes, T., Sturza, J. et al. (2024). YouTube for young children: what are infants and toddlers watching on the most popular video-sharing app? *Frontiers in Developmental Psychology*, 2, 1335922. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1335922>
 - 6) Pattee, A. (2022). “[A] story about a child is scarier than one about an adult roughly 80% of the time”: Creepypasta, Children’s media, and the child in media discourse. *Childhood*, 29(2), 204–218. <https://doi.org/10.1177/09075682221093843>
 - 7) Radesky J. S., Weeks H. M., Yu C., Nemer D. Algorithmic content recommendations on a video-sharing platform used by children // *JAMA Network Open*. 2024. Vol. 7, № 8. Article e2415896. DOI: 10.1001/jamanetworkopen.2024.15896
- 2) О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию: Федеральный закон от 29.12.2010 № 436-ФЗ (ред. от 30.11.2024, с изм. и доп., вступ. в силу с 30.11.2024). М., 2010.
 - 3) Смирнова С.Ю., Клопотова Е.Е. Взаимодействие детей с цифровыми устройствами: обзор исследований и рекомендаций // Современная зарубежная психология. 2023. Т. 12, № 4. С. 91–100. DOI: 10.17759/jmfp.2023120408
 - 4) Chu C., Paatsch L., Kervin L., Edwards S. Digital play in the early years: A systematic review // *International Journal of Child-Computer Interaction*. 2024. Vol. 40. Article 100652. DOI: 10.1016/j.ijcci.2024.100652

- 5) Henderson D., Bailes T., Sturza J. et al. YouTube for young children: what are infants and toddlers watching on the most popular video-sharing app? // *Frontiers in Developmental Psychology*. 2024. Vol. 2. Article 1335922. DOI: 10.3389/fdpys.2024.1335922
- 6) Pattee A. "[A] story about a child is scarier than one about an adult roughly 80% of the time": Creepypasta, children's media, and the child in media discourse // *Childhood*. 2022. Vol. 29, No. 2. P. 204–218. DOI: 10.1177/09075682221093843
- 7) Radesky J.S., Weeks H.M., Yu C., Nemer D. Algorithmic content recommendations on a video-sharing platform used by children // *JAMA Network Open*. 2024. Vol. 7, No. 8. Article e2415896. DOI: 10.1001/jamanetworkopen.2024.15896