

* * *

ИНТЕГРАТИВНАЯ МОДЕЛЬ ВОСПРИЯТИЯ ЦИФРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ ДЕТЬМИ

Курганский А.М.

Национальный медицинский исследовательский центр
здоровья детей Минздрава России, Москва, Россия

Ключевые слова: *дети; цифровая информация;
восприятие; моделирование*

Актуальность. Широкое распространение различных цифровых устройств привело к значительному увеличению экранного времени (ЭВ) у детского населения. При этом ЭВ не дифференцируется на различные виды, единичные работы разделяют его на активное и пассивное, есть подход, дифференцирующий по видам деятельности (социальное, учебное, игровое и пр.). Физиологической классификации видов ЭВ в данный момент не разработано. **Цель:** является разработать модель для физиолого-гигиенической классификации видов ЭВ.

Материалы и методы. Теоретический анализ литературных источников, построение физиолого-гигиенической модели.

Результаты. За основу интегративной модели были взяты три блока теории функциональных систем П.К. Анохина циклически сменяющих друг друга: 1 блок — внимания и афферентного синтеза; 2 блок — действия программирования и контроля; 3 блок — состояния системы в покое дефолтное состояние, которое наступает после принятия положительного результата и срабатывания акцептора результата действия. Гипотетически при работе 1-го блока активна крупномасштабная мозговая сеть «Сеть выявления значимости — SN», работой 2-го блока управляет «Центральная исполнительная сеть — CEN», работой 3-го блока — «Дефолтная сеть мозга — DMN». Предлагается классификация видов экранного времени: 1-й блок определяет «клиповое» экранное время — скроллинг ленты в соц-сетях, просмотр коротких клипов с выявлением понравившейся информации. При данном виде ЭВ не происходит переход от 1-го к 2-му блоку — не запускаются полноценные исполнительные функции, т. е. восприятие информации остается поверхностным — «клиповым». 2-й блок — игровое экранное время — увлечение сложными играми, особенно стратегическими, когда на прохождение уровня может уходить несколько часов напряжённого труда, сравнимого со сложной операторской работой. При этом не происходит переход от 2-го к 3-му блоку, т. е. ребёнок переутомляется, что может приводить к невротизации и нарушениям сна. 3-й блок — просмотр видео, когда ребёнок длительно находится в покое за просмотром фильма, при этом могут идти процессы социального познания, ассоциативные процессы, характерные для DMN, что может провоцировать лень, потерю времени. «Мобильные игры» объединяет все 3 блока функциональной системы, когда имеет-

ся высокая динамичность, цикличность и последовательная сменяемость блоков, без погружения, поскольку они срабатывают на короткие промежутки времени — средне статистическая игра (партия) на смартфоне не более 3 мин.

Заключение. На основе данной модели можно разработать подходы к гигиенической оценке экранного времени у детей.

* * *