

Tartu Ülikool

Sotsiaal- ja haridusteaduskond

Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut

**5-7-AASTASTE LASTE VANEMAD LASTE
MEEDIAKASUTUSE JUHENDAJATENA RAHAMAA NÄITEL**

Bakalaureusetöö

Koostaja: Inga Kald

Juhendaja: prof. Veronika Kalmus

Kaasjuhendaja: Kristi Vinter, MA

Tartu 2011

SISUKORD

1. SISSEJUHATUS	4
2. TEOREETILISED JA EMPIIRILISED LÄHTEKOHAD	6
2.1 Laste internetikasutus	6
2.1.1 Interneti ohud.....	7
2.1.2 Interneti võimalused	7
2.1.3 Positiivne meediasisu.....	8
2.2 Laste kujunemine teadlikeks tarbijateks	10
2.3 Lapsevanemate roll	13
2.3.1 Vanema roll laste internetikasutuse juhendamisel	13
2.3.2 Vanema roll lapse kujunemisel teadlikuks tarbijaks	15
2.4 Mäng	16
2.4.1. Arvuti- ja <i>online</i> -mängud.....	17
2.5 Rahamaa internetimäng	20
2.6 Uurimisküsimused	21
3. MEETOD JA VALIM	22
3.1 Meetod.....	22
3.2 Valim	23
4. TULEMUSED	25
5. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON	39
5.1 Millised on lapse üldised arvutikasutamise harjumused?	39
5.2 Milline on lapsevanema roll lapse meediatarbimise suunamisel?.....	41
5.3 Kuidas kajastub Rahamaa mängu mängimine lapse arusaamades ja käitumises?	44
5.4 Soovitused vanematele	46
5.5 Meetodikriitika	47
6. KOKKUVÕTE	51
7. SUMMARY	53

KASUTATUD KIRJANDUS	55
LISA 1. INTERVJUUDE KAVAD	60
Laste fookusgrupp.....	60
Lapsevanemate fookusgrupp	61
LISA 2. LASTE FOOKUSGRUPI-INTERVJUU NR 1	62
LISA 3. LAPSEVANEMATE FOOKUSGRUPI-INTERVJUU NR 1	70
LISA 4. LASTE FOOKUSGRUPI-INTERVJUU NR 2	76
LISA 5. LAPSEVANEMATE FOOKUSGRUPI-INTERVJUU NR 2	82
LISA 6. KIRJAD LAPSEVANEMATELE.....	87

1. SISSEJUHATUS

Tänapäeva info- ja tarbimisühiskonnas kasvavad lapsed puutuvad internetiga tahes-tahtmata väga varakult ja sageli kokku. Kuna lapsed on oma olemuselt uudishimulikud, siis huvitab neid uus meedia eriti. Eesti lapsed on internetikasutuse poolest Euroopas esirinnas: *EU Kids Online*'i uuringust selgub, et eesti lastest kasutab vähemalt iganädalaselt internetti 93% (Livingstone et al 2011). Kasutajate hulga kasvamise kõrval langeb aga interneti esmakasutajate vanus – Euroopa keskmine on 9 aastat ning Eesti keskmine 8 aastat (Livingstone et al 2011). Kõrge internetikasutuse kõrval kuulub Eesti ka kõrge riskitasemega riikide hulka (Kalmus 2008a).

EU Kids Online'i (Livingstone & Haddon 2009) andmetel on Eestis laste internetikäitumise kohta läbi viidud keskmisel määral uuringuid. Peaaegu kõik neist käsitlevad *online*-maailma ohte ja negatiivseid aspekte ning seepärast võib jääda mulje, et internet on kahjulik paik, milles ei leidu midagi positiivset. Viimane mõte ei vasta aga kindlasti tõe. Õigesti kasutades sisaldab uus meedia suurepäraseid võimalusi õppida, areneda, silmaringi laiendada, meelt lahutada, suhelda, infot otsida ning lõbusalt aega veeta.

Selleks, et internet jääks lapse jaoks meeldivaks ja turvaliseks keskkonnaks, peaks ta külastama vaid positiivse ja eakohase sisuga veebilehekülgi. Siinkohal peaksid appi tulema vanemad. Vanemad on need, kes õpetavad oma lapsi ning kaitsevad neid ohtlike olukordade eest. Suur enamus (87%) lapsi kasutab internetti kodus (Livingstone et al 2011). Seega on lapsevanemal hea võimalus oma lapse algavat internetikasutamise teed kontrollida, suunata ja juhendada. See on äärmiselt vajalik ohutute, positiivsete ja arendavate internetikasutuse mustrite väljakujunemise jaoks.

Kuigi Eesti on üks nendest Euroopa riikidest, kus lapsed kasutavad internetti mõnevõrra rohkem kui nende vanemad (Livingstone et al 2011), siis nooruse ja kogenumatuse tõttu vajavad lapsed siiski vanema juhendavat kätt. Eelkooliealine võib positiivses internetikeskkonnas edukalt hakkama saada, kuid abi läheb vaja juba ohutult keskkonnani jõudmiseks. Samuti puuduvad interneti esmakasutajatel teadmised neile mõeldud arendavate veebikeskkondade kohta, seega on vanemate ülesandeks juhatada oma lapsed positiivse meediasisu suunas. Vanemate roll on interneti ohtude kõrval lapsele rääkida ka uue meedia

võimalustest ning julgustada last arendavaid mängu mängima. Siinkohal ilmneb ka vajadus vanemate rolli uurida.

Käesoleva bakalaureusetöö peamiseks eesmärgiks on uurida interneti eeldatavat positiivset mõju koolieelikutele. Antud teema uurimisel võtan fookusesse hariva internetimängu Rahamaa ning tuginen laste ja vanemate arvamustele. Võrdlen laste ja vanemate kogemusi ja ütlusi. Samuti heidan pilgu laste internetikasutuse suunamisele vanema poolt. Eesmärgi täitmiseks kasutan kvalitatiivset meetodit ning viin läbi fookusgrupi-intervjuud 12 Tartu lapse ning nende vanematega. Töö peamised uurimisküsimused on järgmised: millised on lapse üldised arvutikasutamise harjumused; milline on lapsevanema roll lapse meediatarbimise suunamisel; kuidas kajastub Rahamaa mängu mängimine lapse arusaamades ja käitumises.

Eelkooliealiste laste kogemusi uue meediaga on veel võrdlemisi vähe uuritud ning eriti vähe on uuritud laste ja vanemate ütlusi paralleelselt ning analüüsitud lapse internetikasutust ning vanema juhendamist positiivse sisuga veebimängust lähtudes. Seega võiks antud töö olla hüppelauaks edasistele positiivset meediasisu ning vanemlikku juhendamist hõlmavatele uuringutele.

Töö jaguneb neljaks põhiosaks. Esimene osa, teoreetilised ja empiirilised lähtekohad, annab ülevaate teoreetilisest taustast: peatükk räägib laste internetikasutusest (uue meedia ohud ja võimalused, positiivne meediasisu); laste kujunemisest teadlikeks tarbijateks; lapsevanema rollist lapse internetikasutuse suunamisel ning tarbijaks kujunemisel; mängu teooriast ja olulisusest, arvuti- ja *online*-mängudest ning konkreetselt Rahamaa internetimängust. Välja on toodud ka uurimisküsimused. Teine osa, meetodi ja valimi peatükk, kirjeldab kasutatud meetodit, samuti heidab pilgu valimi koosseisule ning valiku tegemise peamistele kriteeriumidele. Kolmas ehk tulemuste osa annab ülevaate põhilistest tulemustest ning illustreerib neid tekstinäidetega. Viimane osa, järelduste ja diskussiooni peatükk, püüab neid tulemusi üldistada ning lahti seletada. Sellest osast leiab ka meetodikriitika ja soovitusid vanematele.

2. TEOREETILISED JA EMPIIRILISED LÄHTEKOHAID

2.1 Laste internetikasutus

Internetil on väga palju erinevaid funktsioone (meelelahutus, hariduslik funktsioon, tööalaste oskuste täiendamine, ühiskondlik tegevus, ülemaailmne kontakt ja ühendus jpm) ning seetõttu võib interneti kasutamise mõju inimesele lugeda suuremaks kui teiste meediumide puhul. Eriti vastuvõtlikud ja haavatavad on lapsed, kes tänapäeval saavad üha varem tarbijateks ning kes kasutavad meediat, eriti interneti, pidevalt.

Eesti lapsed kasutavad interneti eelkõige meelelahutuseks, mängimiseks, teabeotsinguks, suhtlemiseks ja hariduslikeks eesmärkideks. Tunduvalt vähem kasutatakse uue meedia võimalusi kodanikuühiskonnas osalemiseks ja loomingulisteks tegevusteks. Need tendentsid on sarnased kõikjal Euroopas (Kalmus & Pruulmann-Vengerfeldt 2009).

Teadlaste seisukohad infoühiskonna mõjust lastele võib laias laastus kaheks jagada: kriitikud-lastekaitsjad ja optimistid. Esimesed arvavad, et lapsed vajavad kaitset infoühiskonna pealetungi ning manipuleerimise eest ning seostavad lapsepõlve sõnadega “süütu” ja “kaitsetu” (Kalmus & Keller 2008). Buckinghami kohaselt nähakse selle käsitluse järgi lapsi meedia mõju poolt haavatavatena ning meedial nähakse olevat märkimisväärne võim juhtida käitumist, vormida hoiakuid ning kujundada laste identiteeti. See mure on viinud rangema tsensuuri ja meedia regulatsiooni soovimiseni. Kommertsettevõtteid süüdistatakse laste teadvuse koloniseerimises, valede ideoloogiate pealesurumises ning materiaalsete väärtuste sisendamises, millele lapsed vastupanu esitada ei oska (Buckingham 2000). Optimistliku lähenemise järgi kujunevad lapsed aga ise loomulikult teel pädevateks infoühiskonna tarbijateks, nad orienteeruvad vabalt tarbimis- ja meediakeskkonnas ega vaja kaitset (Kalmus & Keller 2008). Optimistliku suuna üks esindajatest on näiteks Tapscott, kes on veendunud laste internetikasutuse pooldaja ning usub, et kriitikud muretsevad liigselt. Ta rõhutab avatud perekonna olulisust, kus vanemad ja lapsed saavad vabalt omavahel uue meedia omaduste üle arutleda (Tapscott 1998).

2.1.1 Interneti ohud

Internet sisaldab potentsiaalseid ohte, mis on *EU Kids Online*'i lõppraportis liigitatud järgmiselt: kommertsriskid (reklaam, spämm), agressiivsed riskid (vihkamisele õhutav infosisu), seksuaalse alatooniga riskid (pornograafiline infosisu) ja väärtuselised riskid (rassistlik, kallutatud infosisu). Kõige ohtlikumaks ja levinumaks riskiks peetakse aga oma isikuandmete avaldamist internetis. Kuigi *online*-tuttavaga silmast silma kohtumine on üks suuremaid ohte, ei peeta seda *EU Kids Online*'i uuringu tulemuste järgi eriti riskantseks. Uurimus näitab ka, et mida rohkem lapsed internetti kasutavad, seda suurem on võimalus, et nad kogevad seal kardetud riske (Livingstone et al 2011).

Lapsed ja vanemad tajuvad sageli riske erinevalt. Paljud veebikeskkonnad, mis vanemate arvates avaldavad lastele pigem negatiivset mõju (nt *YouTube*, *Limewire*, *MySpace*, *Wikipedia*, *Warcraft* jms), tunduvad lastele just kõige nauditavamad (Livingstone 2009). Selgub, et paljud vanemad pole isegi teadlikud, kui nende lapsed on *online*-keskkonnas kahjuliku sisuga kokku puutunud. Üle poole (56%) vanematest, kelle lapsed on saanud internetis vastikuid või haavavaid sõnumeid, ütlevad, et nende lapsed ei ole sarnaseid sõnumeid saanud. Lausa 61% vanematest, kelle laps on reaalses elus *online*-tuttavaga kohtunud, ütlevad, et nende laps ei ole seda teinud (Livingstone et al 2011). Seega on ilmne, et vanemate teadlikkust oma laste internetikasutuse ning riskidega kokkupuutumise osas tuleks suurendada.

EU Kids Online'i uuringutulemuste järgi on interneti riskid ning võimalused tugevalt omavahel seotud. Mida rohkem lapsed internetti kasutavad, seda enam areneb nende digitaalne kirjaoskus, seda rohkem saavad nad kasu virtuaalmaailma võimalustest ning paraku kogevad nad seda enam ka *online*-maailma riske (Livingstone et al 2011).

2.1.2 Interneti võimalused

Kindlasti ei maksa interneti riskide kõrval unustada uue meedia laia võimalustevalikut. Last ei tohiks ohtude kartuses internetist eraldada, vaid tuleks leida arendavaid ja eakohaseid veebikeskkondi, kus laps saaks õppida ja silmaringi avardada (Siibak 2010). Samuti ei tasuks

meediat karta ning pigem peaks mõtlema sellele, kuidas saaks laps meediast õppida (Tamm 2010).

Internet pakub lastele laias valikus erinevaid võimalusi: meelelahutus (mängud, sõpradega suhtlemine, erinevad videod jms), õppimine (erinevad abimaterjalid), silmaringi laiendamine (lehtede lugemine, videote vaatamine, info otsimine jms), eneseväljendus/loomingulisus (sõpradega suhtlemine, blogi pidamine), kodanikuühiskonnas kaasalöömine jm. Vanemate ja laste vahel võib selles osas tekkida arusaamatusi: vanemad võivad hinnata eeskätt interneti hariduslikku eesmärki, kuid lapsed võivad peamiseks funktsiooniks pidada meelelahutust ja sõpradega suhtlemist (Kalmus 2008a).

Mida rohkem lapsed internetti kasutavad, seda enam nad naudivad seal uue meedia pakutavaid positiivseid võimalusi. Samas on siis ka riskidega kokkupuutumise tõenäosus mõnevõrra suurem (Kalmus et al 2010). Tänapäevases infoühiskonnas oleks äärmiselt keeruline last internetist lahutada, seega oleks kõige mõistlikum just lapsele õpetada vastutustundlikku ja arukat käitumist virtuaalmaailmas. Selline lähenemine toob lapsele kindlasti kahju asemel kasu.

2.1.3 Positiivne meediasisu

Lapse esimesed internetikülastused määravad suures osas tema edasised hoiakud ning interneti kasutamise viisid. Seepärast on eriti oluline, et 5-7-aastased lapsed külastaksid positiivse sisuga ning eakohaseid veebilehekülgi. Ja kuna üldiselt kipuvad lapsed kordama sisseharjunud tegevusi, siis on kindlate internetilehtede külastamine hea viis juurutada lastes ohutu ja meeldiva arvutikasutamise tavasid (*Young People Safe Online* kodulehekülg).

Sonia Livingstone (2009) mainib, et laste ja meedia suhe on väga lai teema laste õigustest haridusele, sõnavabadusele, mängule, identiteedile, tervisele, väärrikusele jms. Tema kohaselt tähendab positiivne meediasisu seda, et virtuaalmaailm aitab kaasa laste haridusele, osalusele, kommunikatsioonile ja eneseväljendusele.

Eelkooliealistele lastele on üsna lai valik eestikeelseid veebikeskkondi. Järgnevalt toon ära mõned e-õppe kodulehel väljatoodud veebikeskkonnad lastele (Veebimaterjal...):

- Lastekas - väga levinud internetikeskkond, mis on mõeldud 2-15-aastastele lastele. Sellel leheküljel saab mängida mängu, vaadata multfilme ja videoid, kuulata lastejutte ja -laule, lugeda koomikseid, oma värviraamatu alla laadida ja välja printida jms. Üldiselt on leht küll meelelahutuslik, kuid sisaldab ka õpetlikke lühifilme näiteks liiklusohutuse teemal.
- Mängukoobas - populaarne veebileht, mis sisaldab väga laia valikut erinevatest *online*-mängudest.
- Meieoma - lastele mõeldud lehekülj, kus saab mängida mängu, jutustada foorumis ja kuulata erinevaid lastelaule.
- Delfi Täheke - laia valikuga keskkond, kus lapsed saavad sarnaselt teistele lehtedele mängida, multfilme vaadata, nuputada, nalju ja jutte lugeda jpm. See lehekülj sisaldab samuti mõningal määral õpetlikku sisu: näiteks räägitakse loodusest ja “Ohhoo!” rubriigis seletatakse lastele huvitavaid teadmisi ja fakte.
- Muinasjutukate Toidumaa - õpetlik ja meelelahutuslik internetileht, kus antakse lastele huvitavate tegelaste kaudu ülevaade tervislikust toitumisest. Lehelt saavad ka lapsevanemad lugeda õigest toitumisest.
- Pokumaa - huvitav kodulehekülj ja lastele kindlasti atraktiivne, sisaldades mängu (ka õpetlikke, näiteks seente tundmaõppimise mäng), puslesid, pilte pokudest, e-kaarte, hariduslikku infot Edgar Valterist jpm.

Lehel on märgitud veel teisigi äärmiselt huvitavaid ning arendavaid veebikeskkondi. Samuti on välja toodud Rahamaa, mis ongi ainuke finantsteemaline internetimäng lastele. Esindatud on ka veebipõhine lauamäng Rahatsirkus, kus saavad oma finantsalaseid teadmisi proovile panna minu hinnangul aga veidi vanemad mängijad.

EU Kids Online'i uuringust nähtus, et lapsed ei ole aga positiivse meediasisu valikuga väga rahul. Vaid 34% 9-10-aastastest lastest mainis, et nende vanustele on internetis mõeldud suurel hulgal positiivseid lehekülgi. Siiski nõustub suur enamus (90%) kõigist lastest väitega, et internetis leidub neile palju positiivset tegevust. 92% eesti lastest usub, et väide „Internetis on minuvanustele lastele palju häid tegevusi“ on täiesti tõsi või pigem tõsi (Livingstone et al 2011).

Liis Sandre (2010) kaardistas oma seminaritöös „Positiivne veebisisu lastele Lastekas.ee näitel“ peamised Eesti lastele mõeldud positiivse sisuga internetileheküljed. Autor tõi välja kümme suuremat veebikeskkonda: Hopsti, Delfi Täheke, Meieoma, Mängukoobas, Solnet, Miksike, Lõvi Leo Lastenurk, Veebivend, Lastekas ja Jänku Juss. Need kõik loeb autor positiivseks meediasisuks. Sandre tõdeb, et kõiki riske laste veebisisu puhul ära hoida ei saa, kuid kindlasti saab neid vähendada. Laste internetilehekülgedel peaks reklaami sisu äärmiselt hoolikalt valima ning tegema kindlaks, et see ei sisaldaks vägivalda, pornograafiat, hasartmänge, kiusamist, rassismi jms.

Erinevad eestikeelsed lastele mõeldud *online*-leheküljed on väikestele inimestele suurepäraseks võimaluseks meelt lahutada, areneda, õppida ja silmaringi laiendada. Enamik veebikeskkondi pakub mängude ja lõbu abil lastele palju uusi teadmisi. Samuti on see suurepärase viisi lapsevanemale aitamaks kujundada oma lapsest kohustustundlikku, teadlikku ja tarka tarbijat.

2.2 Laste kujunemine teadlikeks tarbijateks

Me elame infoajastul ja tarbimisühiskonnas. Tarbimine on eluviis ja kultuur, milles põimuvad tarbimisega seotud väärtused, hinnangud ja tegevused (Kalmus et al 2003). Slateri järgi tähendab tarbimisühiskond kaasaegset kultuuri, mis väljendab valikuvõimalust, individualismi ning turusuhteid. See tähistab sotsiaalset korraldust, milles kultuuri ja sotsiaalsete ressursside ning eluviiside, sümbolsete ja materiaalsete ressursside (millest eluviisid sõltuvad) suhet vahendab turg (Slater 1997).

Meie ühiskond on keeruline ja mitmetahuline ning tihti ei orienteeru täiskasvanudki kõikides toimivates protsessides. Seega võime vaid ette kujutada, kui keeruline on väikesel lapsel kõike toimuvat õigesti aduda. Seepärast toimub lapse arenemine pädevaks tarbijaks pika protsessi jooksul. Lapse sotsialiseerumine tarbijaks algab juba varases eas ning eriti olulised ongi lapsepõlves kinnistunud arusaamad ja harjumused. Tänapäeval on laste sotsialiseerumist põhjalikult uurinud Roedder John (2002), kes peab eriti oluliseks lapse arengut sünnist murdeeni, mil toimub lapse sotsiaalne küpsemine ja kognitiivsete funktsioonide areng.

Lapse arengu mõistmisel on abiks erinevad teooriad. Üks tuntumaid on Jean Piaget' (1896-1980) kognitiivse arengu mudel, mille järgi läbib laps arengus neli staadiumit: sensomotoorne (kuni 2. eluaasta), operatsioonide-eelne (3.-7. eluaasta), konkreetsete operatsioonide (7.-12. eluaasta) ja formaalsete operatsioonide (alates 12. eluaasta) staadium. Piaget arvas, et lapse arengu aluseks on manipuleerimine esemetega ja edasi ka abstraktsete objektidega. Piaget' teooria järgi pole laps operatsioonide-eelses staadiumis veel omandanud loogilist mõtlemist ning tema seisukohtades valitseb egotsentristlik vaade. See tähendab, et laps näeb maailma vaid enese positsioonilt ega oska mõista teiste vaatenurki. Domineerib see, kuidas asjad vahetult näivad olevat (Butterworth & Harris 2002).

Erinevad leiud näitavad, et eelkooliealiste laste mõtlemine on pigem kontekstispetsiifiline ja objektidest arusaamine tekib igas olukorras erinevalt (Hannust 2009). Laste kognitiivsete oskuste arenedes oskavad nad näiteks mõista ostmise protsessi, erinevatele toodetele väärtust anda ja valida mitmesuguste alternatiivide vahel (Roedder John 2002).

Lev Vögotski sotsiaalkultuurilise teooria kohaselt mõjutab keskkond otseselt lapse arengut. Keskkonna mõju lapsele varieerub vastavalt vanusele, kuna lapse teadlikkus ja situatsioonide interpreteerimine on pidevas muutumises. Vögotski eristab loomulikku ja kultuurilist arengut. Esimese all mõtleb ta lapse bioloogilist kasvamist ja küpsemist, teise all hoiakuid ja väärtushinnanguid (mida mõjutavad raamatud, televiisor ja kindlasti internet). Kultuurikontekst mõjutab erinevate oskuste omandamise määra ja aega (Butterworth & Harris 2002).

Brophy & Alleman (2006) kirjutavad, et lapsed usuvad heldesse maailma, kus inimesed saavad pangast vaid paludes nii palju raha nagu soovivad ning kus poodides müüakse kaupu samade hindadega kui nad ise neid ostsid. Isegi kui laste teadmised rahast on korrektsed, on need tihti lünklikud: näiteks võivad nad teada, et raha trükitakse valitsuse poolt, kuid ei pruugi aimata, et ringluses oleva raha kogus on hoolikalt reguleeritud; nad võivad teada, et pank on koht, kus inimesed oma raha hoiavad, kuid ei pruugi mõista panga teisi funktsioone; samuti võivad nad arvata, et kauba hind sõltub ainult tootmiseks vajaminevast allikast. Laste seas on väga levinud ka kindlad valearusaamad: näiteks et kauba hind sõltub selle suuruselt ning et raha väärtus sõltub selle värvusest, pildist, suuruselt või seerianumbrist (Brophy & Alleman 2006).

Berti (2002, Brophy & Alleman 2006 kaudu) arvab, et eelkooliealistel lastel pole veel välja kujunenud õigeid arusaamu raha väärtusest ja sellest, kuidas seda kasutatakse kaupade

ostmiseks ja müümiseks. Näiteks kui pakkuda lastele münste, siis võivad nad väärtuslikumale eelistada suuremat, ilusamat või tuttavamat. Üldiselt lapsed teavad, et nende vanemad teenivad raha tööl käies, kuid valitseb ka arusaam, et raha saab lihtsalt palve peale pangast. 6-8-aastaselt areneb lastel esialgne arusaam rahast ja nad hakkavad panka nägema mitte enam kui raha allikat, vaid kui turvalist kohta, kuhu saab raha paigutada näiteks kaitseks varguste eest (Brophy & Alleman 2006).

Viimastel aastakümnetel on lastele suunatud turundus olulisel määral suurenenud. McNeal (1998) jagab laste kulutuste iseloomustamiseks turu kolmeks: põhiturg, mõjutatav turg ja tulevikuturg. Esimese all mõeldakse turgu, kus laps realselt kontrollib ja kulutab (Ruskin 1999). Raha, mida lapsed kulutada saavad, tuleb McNeali (1998) järgi neljast allikast: taskuraha, majapidamises tehtud tööde eest saadav raha, kingitused vanematelt ja kingitused teistelt sugulastelt. Tähelepanuväärne on hinnang, et laste põhiturg on alates 1960. aastatest iga kümnendiga kahekordistunud. Mõjutatav turg peegeldab vanemate kulutusi, mida lapsed otseselt või kaudselt mõjutavad (Ruskin 1999). Ka see turg on ülikiirel tõusuteel. Tulevikuturg aga iseloomustab laste poolt tulevikus tehtavad kulutusi (Ruskin 1999). McNeal (1998) usub, et tulevikuturg omab suuremat potentsiaali, kui põhi- ning mõjutatav turg kokku.

Järjest enam vaadatakse lapsi tarbimismaailma eraldiseisva sihtgrupina. Lapsed on väga paljude toodete sihtrühmaks: näiteks mänguasjad, maiustused (eriti kompvekid, šokolaad ja jäätis), karastusjoogid ja hommikusöögihelbed (Pajula 2008). Reklaamid on üha enam suunatud just lastele, kuna nemad mõjutavad suurel määral pere ostuotsuseid (Kängsepp 2006). Juliet Schor pakub, et laste poolt mõjutatava turu suurus ulatub USAs 670 miljardi dollari väärtuseni (Seckler 2004). Ettevõtted töötavad välja üha uusi strateegiaid, et lastes kauba vastu huvi tekitada. Lapsed on tootjatele ideaalne sihtgrupp, kuna üldiselt ei oska nad veel reklaami veenvat eesmärki ja turundusstrateegiate peidetud tagamõtteid näha ega mõista. Turundajad võtavad lapsi kui tuleviku tarbijaid ning nad usuvad, et varases eas välja kujundatud brändilojaalsus kestab ka täiskasvanueas (McNeal 1999). Sellest võib tootjatele isegi kasu olla, kuna lapsed on pigem brändi- kui hinnateadlikud (Brophy & Alleman 2006).

Kuna tarbimine on tänapäeva ühiskonnas vältimatu, siis oleks vaja lastele peamisi tarbimise ja rahaga seotud teemasid selgitada. Marko Uibu kirjutab oma bakalaureusetöös, et kuna lapsed ei ole majanduslikult iseseisvad, siis vastutavad laste vajaduste rahuldamise eest reeglina vanemad. Lapsevanemad peaksid asetsema tarbimisühiskonnas turunduse ja oma lapse vahel ning filtreerima turundajate poolt lastele saadetavad teated. Lapsevanem omab mõlemast

subjektist oma nägemust ning käitub kohati last kaitstes ning suunates kui väravavaht (Uibu 2005). Enamik eesti lapsevanemaid arvab, et raha saamise ja kulutamise algtõdede õpetamine lastele on nende kohus (*YouGov Zapera* 2010).

2.3 Lapsevanemate roll

Juba aegade algusest peale on lapsevanemad need, kes oma järeltulijaid kasvatavad, õpetavad ja suunavad. Perekond on kahtlemata kõige tugevam lapse arvamuste ning käitumismustrite kujundaja. Laste kujunemist teadlikuks tarbijaks ja internetikasutajaks ühendab üldine sotsialiseerumine. Mõlema puhul on käsitlused sarnased ja jagunevad kaheks: kriitikud ja optimistid (vt ka peatükk 2.1). Vanematel on kahtlemata lapse internetikasutajaks ja tarbijaks arendamisel äärmiselt oluline roll. Lapse internetikasutajaks kujunemine on paljuski vanema teha, kuna esimene kokkupuude arvuti ja internetiga toimub reeglina kodus. Siis on just vanemal hea võimalus õpetusi ja seletusi jagada. Ka tarbijaks sirgumisel mängib kodune keskkond suurt rolli. Kuna lapsed hakkavad tavaliselt üsna varajases eas vanematega poes kaasas käima, siis näevad nad juba varakult ostmise protsessi. Kuna rahakasutust ei saa esialgu kool õpetada (ning tavaliselt toimub rahaga kokkupuude juba enne kooli), siis on kodustel oluline ülesanne lapsele rahaga seotud teemasid valgustada.

2.3.1 Vanema roll laste internetikasutuse juhendamisel

EU Kids Online'i uuring näitab, et laste kõrval on ka vanemate internetikasutus tõusuteel (Livingstone & Haddon 2009). See on positiivne, kuna Eurobaromeetri 2008. aasta uuring viitab, et kui lapsevanem on ise internetikasutaja, siis kontrollib ta ka sagedamini lapse tegemisi arvutis (Eurobarometer 2008). *EU Kids Online*'i uuringu kohaselt on aga hoopis väiksema interneti-levikuga riikides vanemad rohkem mures lapse võimaliku kokkupuute pärast *online*-riskidega (Livingstone & Haddon 2009). Võib-olla tuleneb asjaolu, et internetikasutajatest vanemad muretsevad vähem lapse potentsiaalse kokkupuute pärast ohtudega, sellest, et arvutikasutajatest vanemad on teadlikumad ka interneti pakutavatest

võimalustest. Samas tuleb tõdeda, et vanemate teadlikkuse ja järelvalve poolest asub Eesti Euroopas viimaste seas (Kalmus & Pruulmann-Vengerfeldt 2009).

Enamik (70%) Euroopa vanemaid arutavad lapsega, mida viimane *online*-keskkonnas teeb. Üle poole vanematest kinnitavad, et nad asuvad alati lähedal, kui laps internetis aega veedab (Livingstone et al 2011). Kindlasti võiks need protsendid suuremad olla, kuid siiski jääb üle loota, et ka need arvud peegeldavad tegelikkust, mitte sotsiaalselt soovivat vastamist. Murettekitav on asjaolu, et iga kaheksas vanem ei vii kunagi ellu mitte ühtegi järelvalve vormi. See arv peegeldus laste vastustest (Livingstone et al 2011).

EU Kids Online'i andmetel on levinumad strateegiad, mida vanemad laste internetikasutuse kontrollimisel ellu viivad, ajaline piirang, lapsega interneti võimalustest ja riskidest rääkimine ja koos lapsega *online*-keskkonna külastamine. Kõige suuremal määral püüavad eesti vanemad lastega rääkida ja olla interneti kasutamise ajal läheduses. Tehnoloogilised abivahendid lapse internetitegevuse jälgimiseks ei ole väga levinud: veidi üle neljandiku vanematest kasutab internetilehekülgede filtreid või blokeeringuid ning alla neljandiku vanematest jälgib tehnoloogia abil lapse poolt külastatavaid internetikeskkondi (Livingstone et al 2011).

2005. aasta Eurobaromeetri uuring näitab, et eesti lapsevanemad kontrollivad oma lapse tegemisi internetis suhteliselt vähesel määral: 32% vanematest on interneti kasutamisele reeglid seadnud (võrdluseks: Euroopa keskmine on 38%) ja filtreid või blokeerimissüsteeme kasutab 7% vanematest (võrdluseks: Euroopa keskmine on 28%) (Kalmus 2008a). Eestis on kõige vähem (61%) neid lapsevanemaid, kes on lapsel keelanud internetis võõraste inimestega suhtlemise (võrdluseks: Euroopa keskmine on 83%) (Kalmus & Pruulmann-Vengerfeldt 2009).

Kõige rohkem kardavad vanemad, et nende lapsed võivad internetis näha seksuaalseid või vägivaldseid kujundeid. Kõige vähem kardavad vanemad, et lapsed võivad *online*-keskkonnas oma isiklike andmeid levitada (Eurobarometer 2008).

Vanemad ise saavad informatsiooni interneti ohutuse kohta kõige rohkem perekonnalt ja sõpradelt, seejärel traditsioonilisest meediast, siis lapse koolist, internetisaitidelt ja veebilehtedelt. Üldiselt soovivad kõik vanemad rohkem informatsiooni, vaid 9% väidab vastupidist (Livingstone et al 2011).

Internet on võimalusi täis keskkond, milles laps saab turvaliselt aega veeta, kuid seda vaid juhul, kui lapsevanem aitab, juhendab ja selgitab. On tõendeid, et nn positiivsed internetikasutuse reeglid, mis lubavad erinevaid tegevusi ja on laste poolt heaks kiidetud, aitavad kaasa laste arengule ja vähendavad riskialdist käitumist (Livingstone & Haddon 2009).

2.3.2 Vanema roll lapse kujunemisel teadlikuks tarbijaks

Lapse kujunemisel kohusetundlikuks tarbijaks on kahtlemata väga oluline ümbritsev keskkond ning eelkõige perekond. Vanemad on alati olnud lastele eeskujuks ja õpetajaks. Vanemad on need, keda lapsed jälgivad ja kelle käitumismustreid jäljendavad ning omaks võtavad. Seega on eriti oluline, et lapsevanemad näitaksid head eeskju ja kujundaksid lapses kriitilist ja asjakohast mõtlemist. Laps omandab tarbimiskäitumise mustrid pereliikmete hoiakuid jälgides ning ka suhtlusprotsessi kaudu.

Eesti lapsed elavad üsna hästi ning neil on palju hüvesid. Uuringufirma *YouGov Zapera* (2010) viis Sampo Panga tellimusel läbi uuringu, millest selgus, et 90% 5-7-aastastest lastest omab jalgratast, 66% oma tuba, 45% lemmiklooma ja 40% mobiiltelefoni. Antud andmed võivad küll olla natuke kallutatud, kuna tegu oli internetiuuringuga ja seetõttu võisid sellest osa võtta mõnevõrra jõukamad eesti inimesed (Kalmus 2010). 24% 5-7-aastastest eesti lastest saab taskuraha (kuni 100 krooni kuus) ja kolm neljandikku neist panevad taskurahast kõrvale. Enamik taskuraha saavaid lapsi peab selle jaoks ka koduseid töid tegema (*YouGov Zapera* 2010). Ka McNeal (1998) usub, et majapidamistöde eest taskuraha andmine on tõusuteel. See näitab kindlasti ka muutunud mentaliteeti, kus vanemad püüavad lastele juba varakult õpetada majanduse üldreegleid ja seda, et raha saamiseks peab tööd tegema.

Väga positiivne on asjaolu, et 98% 5-7-aastaste laste vanematest peavad lastega rahast rääkimist oluliseks (Kalmus 2010). Loomulikult võib nii suur protsent kajastada sotsiaalselt soovitatavat vastamist, kus vanemad teavad, mida neilt oodatakse ning väljendavad oma arvamust vastavalt. Samuti ei ole tegelikult kindel, kui paljud vanemad regulaarselt oma lastega rahateemadel räägivad. Vanemad võivad küll antud teemat äärmiselt oluliseks pidada, kuid ei oska ega leia aega oma lapsega põhjalikult rahast rääkida või teevad seda liiga vähe selleks, et lapses rahaga seotud arusaamad kinnistuks. Kalmuse (2010) järgi usub suur osa

eesti vanematest (95-96%), et rahaga seotud teemade õpetamine lastele on nende enda töö. Vanemad arvavad ka, et nende enda selgitustöö kõrvalt võiksid rahateemasid lastele seletada kool, seejärel ühiskond või valitsus ja siis pangad (Kalmus 2010).

Sampo Panga korraldatud uurimuse (*YouGov Zapera* 2010) järgi on peaaegu kõik eesti vanemad seisukohal, et nende lapsed võiksid rohkem teada rahast ja selle kasutamisest. Siinjuures on väga tunnustatav see, et 85% vanematest rääkisid uuringule eelneva kuu jooksul lastega rahast ja selle kulutamisest. Siin võib arvata, et vanemad tahaksid, et nende lapsed rahast teadlikumad oleksid ning ka tegelevad sellega. Paraku ei selgu uuringust jutuajamise peamine teema (kas pikem arutlus või lihtsalt raha mainimine).

Väga olulisel kohal laste arengus on loomulikult väikeste inimeste põhitegevus - mäng. Ja kuigi mäng on peamiselt laste tegevus, siis osalevad selles siiski ka vanemad. Nemed suunavad mingil määral laste mängu, õpetavad neid, ostavad ja valivad lastele mänguasju jms. Mängu võib pidada ka heaks võimaluseks, et lastele erinevaid reaalse elu teemasid seletada.

2.4 Mäng

Tuuling kirjutab oma konspektis „Mäng ja lapse areng“, et Aristotelese (384-322 e.Kr) aegadel peeti mängu meeltlahutavaks, pinget maandavaks ja hinge puhastavaks tegevuseks. J. Locke (17. sajand) uskus, et mäng on arendav vabaaja tegevus. Juba tema pidas oluliseks lapsevanema rolli lapse juhendamisel. Rousseau (18. sajand) arvas, et mäng aitab arendada lapsel looduse poolt kaasa antud võimeid. F. Schiller oli esimene, kes pidas oluliseks mängu psühholoogilist mõju. Psühholoog K. Groos nägi mängu tähtsust selles, et see valmistab last tulevaseks eluks ette. Tema pidas oluliseks just eksperimenteerimis- ja interpreteerimismänge (Tuuling 2009).

Johan Huizinga (2004) usub, et mäng on vanem kui kultuur, kuna kultuur eeldab inimkooslust ja loomad mängisid juba enne inimkultuuri tekkimist. Loomade mängus on olemas kõik mängu põhijooned. Loomade elus on mängul samuti väga oluline roll: loomad õpetavad mängu kaudu oma poegadele käitumisviise, mis pole neile geneetiliselt automaatselt kaasa antud. Huizinga (2004) ütleb, et mäng on tegevus, mis seisab väljaspool tavalist elu, millest ei

saada (materiaalset) kasu, mis leiab aset kindlas ajas ja ruumis ja millel on kindlad kehtestatud reeglid.

Vanemad kontrollivad mingil määral laste mängu ning vahel on see ka vajalik. Arvan, et vanemate ettepanekud ning pealtvaatamine võib mõningal määral laste fantaasiat pidurdada, kuid õiges koguses suunamine tuleb kindlasti kasuks. Platon usub, et kui lapsepõlve spontaansus jätta täiesti järelvalveta, võib mängu kontrolli alt väljuda. Mängu sisseelavad lapsed võivad kogemata esemeid lõhkuda või teineteist vigastada. Seetõttu vajab laste mäng mingil määral vanemlikku kontrolli ja suunamist (Ogden 2001).

Mäng on väikese inimese töö. Kuna mäng moodustab lapse igapäevaelust suurema osa, siis toimub mänguga koos pidev kasvamine ja arenemine. Mäng aitab lapsel kujuneda suhtlemiskaaslaseks, õppida tundma oma emotsioone ning arendada baasoskusi, mida hiljem elus ja õppimisel vaja läheb. Mäng arendab lapse kognitiivseid võimeid, keelt, suhtlemisoskust, loovust, teistega arvestamise võimet ja palju muud. Mäng lubab luua ja läbi elada olukordi, kus reaalses elus ei ole veel osaletud. Mäng lubab eksida ja eksimustest õppida. Kuna lapsed kipuvad mängima rollimänge imiteerides täiskasvanuid, siis õpivad ja mängivad nad läbi erinevaid tegeliku elu situatsioone.

Kuna mäng on lastele oluline ja tuttav tegevus ning moodustab lapse elust suurema osa, siis on eriti kasulik siduda seda õppimisega. Lapsevanematel oleks mõistlik keerulisi teemasid (näiteks raha) lapsele seletada just läbi viimasele turvalise mängu.

2.4.1. Arvuti- ja *online*-mängud

Arvuti- ja *online*-mängude peamiseks erinevuseks on see, et viimased võimaldavad enamasti interaktsiooni teiste mängijatega ning eeldavad mängimiseks internetiühenduse olemasolu. Rahamaa mängu puhul on aga interaktsioonivõimalus laste turvalisuse kaalutlustel välistatud ning lihtsuse huvides käsitletlen arvuti- ja *online*-mänge antud peatükis koos.

Kuna laste põhitegevus on mängimine, siis ka uue meedia avarustes tegelevad nad enamasti mängimisega. USAs läbiviidud uuringu kohaselt kasutab enamik 4-6-aastastest lastest arvutit iga päev. Samast uuringust tuli ka välja, et 14% alla 3-aastastest lastest ja 50% 4-6-aastastest

lastest mängib arvutimänge (Rideout et al 2003). Kuna internetikasutus on laste seas tõusuteel, siis suureneb pidevalt ka laste *online*-mängude kasutamine.

Paljud täiskasvanud, eelkõige vanemad, arvavad, et *online*-mängud on lastele kahjulikud. Kõige levinum on arvamus, et arvutimängud on agressiivse sisuga ning neid mängides omandab laps vägivaldse hoiaku ning võib kasvada asotsiaalse käitumisega kriminaaliks. Samuti arvatakse, et kui laps pidevalt virtuaalmaailmas mängib, siis võõrandub ta reaalsest elust, kaotab kontakti sõpradega ega viibi enam piisavalt värskes õhus. Seejuures usutakse ka arvutimängude halba mõju tervisele: pidevalt ekraani vaadates kannatavad silmad, istudes ning liiga vähe kehalist koormust saades võib lapsel tekkida risk muutuda ülekaaluliseks jms. Kindlasti peitub nendes hirmudes ka tõetera. Näiteks selgus varem mainitud USAs läbiviitud uuringust, et isegi alla 6-aastased lapsed veedavad ekraanimeedia taga umbes kaks tundi päevas. See on umbes sama pikk aeg, mis lapsed veedavad õues, ning märksa lühem aeg sellest, mis kulub lugemisele või ettelugemisele (Rideout et al 2003). Muretsemiseks võib mõningal määral põhjust olla, kuid samas peab küsima: kas oleks üldse võimalik viia laste arvutikasutus miinimumini tänapäeva maailmas, kus internet on saanud niivõrd loomulikuks elu osaks? Maailm areneb pidevalt ja nõnda ka lapsed ning mina usun, et lapsi tuleb kasvatada olles ühiskonnaga kooskõlas - kuidas muidu sirguksid lastest teadlikud, targad ja osavad kodanikud?

Samuti peab mõtlema, kas üldse peaks tahtma laste mängimist internetis vähendada. Järjest rohkem on levinud erinevad hariduslikud *online*-mängud, millel on laste arengule väga palju positiivseid mõjutegureid. Gunteri (1998) teosest "*The effects of video games on children: the myths unmasked*" selgub, et sellised mängud arendavad laste kognitiivseid oskusi. Samuti võivad *online*-mängud aidata kaasa mälu paranemisele: on tõestatud, et lastele vanuses 4-7 jäävad paremini meelde pildid, mis esitati tavalise õppetunni vormi asemel arvutimängude ajal (Gunter 1998).

Lepperi (1985) järgi sõltub arvutimängust õppimise efektiivsus sellest, mil määral on õpitav materjal seotud fantaasiaga mängus. Oyen & Bebko (1996) jagavad arvutimängud kahte rühma:

- eksogeensed mängud, milles on fantaasiakomponent mängus nõrgalt seotud õpitava materjaliga ning
- endogeensed mängud, kus fantaasia on lahutamatult seotud mängu endaga.

Nende läbiviidud uuringust selgus, et parema tulemuse õppimisel annab endogeenne mäng. Arvatavasti teeb fantaasiarikas arvutimäng õppimise palju huvitavamaks ning seetõttu püüavad lapsed tugevamini õppimisel ettetulevatest raskustest üle saada (Corno & Mandinach 1983).

Gunter (1998) kirjutab, et arvutimängud töötavad paremini, kui nad pakuvad lastele kindlat eesmärki, mida täita. Samas peaks efektiivse mängu lahendus olema piisavalt ebakindel, et pakkuda tõsist väljakutset. Samuti valmistavad arvutimängud last ette reaalse elu situatsioonideks: paljudes *online*-keskkondades mängitakse läbi erinevaid tegeliku elu rolle, mis aitab lastel turvaliselt erinevaid reaktsioone ja käitumismalle katsetada. Märkimist väärib ka mõte, et kui mängus ollakse edukas, tõstab see lapse enesekindlust (Gunter 1998). Võib küll vaielda, et mängu ebaedu korral enesekindlus ju jällegi langeb, aga sellisel juhul on võimalik, et laps püüab veel rohkem ning lõpuks saabuva edu korral tõuseb nii enesekindlus kui ka oskused.

Gunter (1998) on välja toonud, et enamik populaarseid *online*-mänge sisaldavad endas tugevat vägivaldset komponenti. Autor tõdeb, et enamik menukatest arvutimängudest on üles ehitatud sellisele sisule nagu päästmine, kättemaks ning hea ja halva omavaheline võitlus ning just need teemad toovad kaasa agressiivsuse. Sarnased teemad tunduvad aga lastele justnimelt kõige põnevamad ja väljakutsuvad. Isegi arendavad mängud võivad sisaldada vägivaldset komponenti: näiteks väga head väljakutset esitav *Sim City*, kus lapsed peavad ise linna ehitama, peidab endas agressiivsust näiteks maaväriinate ja *Godzilla* rünnaku näol. Barol (1989, Gunter 1998 kaudu) selgitab: mängu loojad lisavad selliseid elemente, et mäng liiga hariduslik ei paistaks ning lastele ikka huvitav tunduks. Sellest seletusest tundub, et kõige efektiivsem on lapsele mängu kaudu midagi õpetada, peites haridusliku komponendi agressiivse mängu sisse ära, nii et laps vägivalla kõrval ka “kogemata” midagi kasulikku õpiks.

Internetiväljaande *Raise Smart Kid* artiklist “*The good and bad effects of video games*” selgub aga, et alati ei pruugi ka vägivaldsed mängud lastele vaid kahjuks tulla. Artiklis kirjutatakse, et arvutimängud teevad lapse targaks - paljudes mängudes peab võitmiseks kasutama abstraktset ja kõrgetasemelist mõtlemist, mis annab lapse ajule väga hea treeningu. Artiklis tuuakse välja ka suur hulk oskusi, mida laps arvutimänge mängides arendab: juhiste järgimine, probleemide lahendamine, loogika, peenmotoorika, silma-käe koordineerimine, ruumilised oskused, limiteeritud ressursside kõige efektiivsem kasutamine, kiire mõtlemine,

kiirete analüüside ja otsuste tegemine, prognoosimine, lugemise ja matemaatika oskuste arendamine, sihikindlus (*The good...*).

2.5 Rahamaa internetimäng

Antud töö keskendub Rahamaa veebimängule, mis avati eesti lastele 2010. aasta 6. septembril. Rahamaa mängu eesmärk on pakkuda lastele reklaamivaba keskkonda, kus nad saavad õppida rahaga seotud teemasid: milleks raha vaja on, kust see tuleb, kuidas seda säästa ning miks kogumine vajalik on. Lapsed peavad mängus raha teenimiseks õunu korjama, aitama postkontoris pakke sorteerida ning värvavat värvida. Vastutasuks saavad lapsed münte, mille eest saab poest igasuguseid huvitavaid asju osta. Samuti saab laps raha kulutada elamuste peale - ta saab ajamasinaga lennata erinevatesse aegadesse ja riikidesse ning seal põnevaid ülesandeid täita. Rahamaal on ka 7-9-aastastele lastele mõeldud Peremäng, kuid antud töö keskendub Rahamaa 5-7-aastastele lastele mõeldud materjalile.

Rahamaa veebimäng on moodustatud *Danske Bank Group*'i poolt loodud internetimängu *Moneyville* põhjal. Mäng on siiani leidnud heakskiitu Skandinaavias. Sampo Panga brändijuhi sõnul on mäng loomulik jätk haridusse panustamisel ning pank loodab tänastest lastest kasvatada vastutustundlikud ning rahamaailmas hästi orienteeruvad kodanikud (Kann 2010). Eestis räägivad vanemad oma lastega rahast isegi mõnevõrra sagedamini kui mujal Skandinaavias, kuid Sampo Panga poolt läbiviidud uuringus märkis osa vanemaid, et neil on raske lastega näiteks sissetulekute ja kulutuste tasakaalust rääkida. Usun, et rahateemasid selgitav mängukeskkond ongi vanematele suurepäraseks abivahendiks lastele finantsmaailma selgitamisel. Seda enam, et 67% vanematest loodab leida internetist abivahendeid lastele rahast ülevaate andmisel (*YouGov Zapera* 2010).

Sampo Panga andmetel on praeguseks hetkeks Rahamaa keskkonnas loodud juba üle 160 000 kasutajakonto. Laste huvi Rahamaa vastu ei piirdu vaid ühekordse külastusega, kuna iga kasutajaks registreerunu on Rahamaad kasutanud keskmiselt 6 korda. Kasutamise erinevusi 5-7-aastastele lastele mõeldud mängu ning Peremängu vahel ei ole võimalik välja tuua, kuna Peremängu saab mängida Rahamaa üldise kasutajakontoga ja see ei eelda eraldi sisselogimist mängukeskkonda (Tökke 2011).

2.6 Uurimisküsimused

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada, kas ja kuidas mõjutab Rahamaa õpetlik veebimäng 5-7-aastaste laste käitumist ja teadmisi nende enda ning nende vanemate väljendustest lähtudes. Laste käest uuriti seda peamiselt küsimusega, kas nad enda arvates on mängust midagi õppinud. Samuti on eesmärgiks välja selgitada vanemate roll lapse internetikasutuse juhendamisel laste ja vanemate öeldust lähtudes. Heidetakse pilk ka laste üldistele arvutikasutamise harjumustele ning võrreldakse laste vastuseid vanemate öelduga. Töö eesmärki silmas pidades püstitan järgmised uurimisküsimused:

1. Millised on lapse üldised arvutikasutamise harjumused?

- Mil määral kasutab laps arvutit? Mida teeb laps peamiselt arvutis?
- Millise sisuga internetilehekülgi laps peamiselt külastab?
- Kas laps kasutab arvutit peamiselt üksi või kellegagi koos? Kellega?

2. Milline on lapsevanema roll lapse meediatarbimise suunamisel?

- Mil määral ja mida arvutist/internetist räägivad vanemad oma lastele?
- Milliseid piiranguid, kui üldse, seavad vanemad laste internetikasutusele?
- Kuidas aitab lapsevanem last Rahamaa mängu mängimisel?

3. Kuidas kajastub Rahamaa mängu mängimine lapse arusaamades ja käitumises?

- Kuidas meeldib lapsele Rahamaa internetimäng?
- Kui tihti mängib laps Rahamaa leheküljel (mitu tundi päevas/nädalas)?
- Mida on laps enda ja vanema hinnangul Rahamaa mängust õppinud?
- Kuidas on lapse käitumine poes võrreldes eelnevaga (enne Rahamaa internetileheküljega tutvumist) muutunud?

3. MEETOD JA VALIM

Antud peatükis seletan uurimismeetodi valikut ning läbiviimist. Annan ka ülevaate valimi koosseisust ning valimi moodustamise peamistest tingimustest. Meetodikriitikast räägin lähemalt järelduste peatüki all. Töö lisades (Lisa 1, 2, 3, 4, 5 ja 6) on antud ka kasutatud meetodika näidised (intervjuu kavad, vestluste transkriptsioonid ja kirjad vanematele).

3.1 Meetod

Antud bakalaureusetöös on tegemist kvalitatiivuuringuga ning meetodiks on fookusgrupp ehk rühmaintervjuu. Fookusgrupi meetod sai valitud just seetõttu, et see on parim viis uurimaks loominguks ja vabas õhkkonnas vastajate arvamusi, kogemusi ning suhtumist. Rühmaintervjuul osalejad tunnevad end mugavalt, nad vastavad spontaanselt ja vabalt. Fookusgrupp on hea võimalus mõtetevahetuseks ning läbi arutluse oma kogemuste kirjeldamiseks.

Mina viisin läbi neli rühmaintervjuud: kaks 5-7-aastaste laste ning kaks nende vanematega. Kokku intervjuueerisin kuuestes rühmades 12 last ja 12 vanemat. Laste vestlus võttis aega umbes 25 minutit, vanematega rääkisin umbes 35 minutit.

Laste intervjuud alustasin enese ja fookusgrupi läbiviimise tutvustamisega. Seejärel alustasin sissejuhatavate küsimustega, kus soovisin teada laste nime ja vanust (transkriptsioonidest on nime küsimine välja jäetud). Siis küsisin laste käest nende arvuti kasutamise kohta, seejärel Rahamaa mängu kohta. Vahepeal küsisin poes käimise küsimusi ning seejärel uurisin laste nägemust vanemate juhendamise kohta (vaata Lisa 2 ja 4).

Lapsevanemate fookusgrupis tutvustasin ma samuti kõigepealt iseennast ning intervjuu läbiviimist, kuid sissejuhatavaid küsimusi ma ei küsinud ning üldiselt proovisin lapsevanemate vestluse üsna kiiresti läbi viia, kuna vanemad ei leidnud kuidagi ühtset aega, kus nad saaksid kõik tund või üle tunni fookusgrupile pühendada. Seetõttu otsustasin küsida vaid kõige olulisemaid küsimusi ning umbes poole tunniga hakkama saada. Esimesena küsisin lapsevanemate enda arvutikasutamise kohta ning seejärel uurisin lapse arvutikasutamist.

Pärast üldise arvutikasutamise uurimist küsisin lapsevanemate nägemust lapse juhendamise kohta ning viimasena küsisin Rahamaa-teemalisi küsimusi (vaata Lisa 3 ja 5).

Kuna osalejate nimesid ma oma töös ei kasuta, siis omistasin transkribeerides igale osalejale oma koodi. Näiteks 7-aastase tüdruku kood on T7. Kuna 6-aastaseid poisse oli kuus, siis lisasin kõigile ühe numbriga 1-6, näiteks P6.1, P6.2 jne. Et lõpus oleks vanema ja tema lapse öeldut kergem võrrelda, siis nimetasin vanemad laste järgi: näiteks 5-aastase poisi isa kood on Isa-P5 ja 7-aastase tüdruku ema kood Ema-T7 (vaata Tabel 1). Lapsevanemate vanust ei pidanud ma antud uuringu raames oluliseks küsida.

3.2 Valim

Bakalaureusetöö laste fookusgruppide valimiks on kaheksa 6-aastast, üks 5-aastane ja kolm 7-aastast last. Valimisse kuulus kaheksa poissi ja neli tüdrukut. Nad kõik on eestlased ning käivad ühes Tartu lasteaias. Kõik lapsed omavad kodus internetiühendusega arvutit. Samuti on nad tuttavad Rahamaa veebimänguga. Laste fookusgrupi moodustamisel oligi peamine tingimus lapse vanus (5-7-aastane) ning eelnev Rahamaal mängimise kogemus. Soole ma niivõrd rõhku ei pannud, kuigi ideaalis soovisin mõlemast soost lapsi. Tuli välja, et vähemalt minu uuritud Tartu lasteaias on Rahamaa veebimängu mänginud enamasti poisid ning poistest mõnevõrra raskem oli vestlusesse tüdrukeid leida.

Lapsevanemate fookusgruppide valimiks on laste intervjuus osalenud laste vanemad. Nende hulgas on kaheksa ema ja neli isa. Vanemad on samuti kõik eesti päritolu. Vanemate fookusgrupi moodustamisel oli peamine tingimus just laste vanus ning Rahamaal mängimise kogemus. Samuti oli määrav vanema nõusolek (vaata Lisa 6) ning võimalus rühmaintervjuus osaleda. Üldiselt olid kõik vanemad väga vastutulelikud ning samuti polnud kellelegi vastumeelt lastega läbiviidav rühmavestlus.

Lasteaia valikul oli tegemist mittetõenäosusliku mugavusvalimiga, kuna antud lasteaias töötab bakalaureusetöö koostaja ema.

Tabel 1. Valimi koosseis kahe fookusgrupi lõikes.

Lapse kood	Lapse sugu	Lapse vanus	Lapsevanem
<i>Valimi koosseis: I fookusgrupp</i>			
P5	Poiss	5-aastane	Isa
P6.1	Poiss	6-aastane	Ema
P6.2	Poiss	6-aastane	Isa
P6.3	Poiss	6-aastane	Ema
P6.4	Poiss	6-aastane	Ema
T7.1	Tüdruk	7-aastane	Ema
<i>Valimi koosseis: II fookusgrupp</i>			
P6.5	Poiss	6-aastane	Isa
P6.6	Poiss	6-aastane	Ema
P7	Poiss	7-aastane	Ema
T6.1	Tüdruk	6-aastane	Ema
T6.2	Tüdruk	6-aastane	Ema
T7.2	Tüdruk	7-aastane	Isa

4. TULEMUSED

Järgnevalt tutvustan laste ja vanemate fookusgruppide läbiviimisel saadud peamisi tulemusi. Peatüki eesmärgiks on anda ülevaade rühmavestluste olulisemast resultaadist ning võrrelda laste ja nende vanemate nägemusi arvutikasutamisest üldiselt, Rahamaa veebimängu kasutamisest ja lapsevanema juhendamisest. Tulemused on esitatud uurimisküsimuste lõikes ning illustreeritud tekstinäidetega. Esmalt analüüsin lapse üldist arvutikasutamist, seejärel lapsevanema rolli lapse juhendamisel arvutis ning siis Rahamaal mängimise seost lapse käitumisega.

Uurimisküsimus nr 1: Millised on lapse üldised arvutikasutamise harjumused?

Fookusgruppide moodustamisel oli oluliseks tingimuseks see, et kõikidel lastel oleks kodus võimalus kasutada internetiühendusega arvutit ning et nad oleksid tuttavad Rahamaa veebimänguga. Seega on kõik lapsed mingil määral kasutanud arvutit. Seminaritöö jaoks läbiviidud fookusgrupis küsisin laste käest, kui tihti nad tavaliselt arvutit kasutavad. Selgus, et selline küsimus osutus eelkooliealiste jaoks keeruliseks, kuna alguses hakkasid lapsed hoopis rääkima, millega nad tavaliselt arvutis tegelevad. Ka Jean Piaget' teooria ütleb, et operatsioonide-eelses staadiumis (3.-7. eluaasta) on lastel kujunemata laekuvat informatsiooni korrastavad mõisted nagu näiteks põhjuslikkus, kogus ja aeg (Piaget & Inhelder 1969). Sellises vanuses lapsed ei oska veel täpselt ajalist mõõdet väljendada. Seega otsustasin bakalaureusetöö jaoks tehtud laste fookusgrupis ajalise küsimuse välja jätta. Kuna internetikasutamise harjumuste väljaselgitamisel on ajaline aspekt siiski üsna oluline, küsisin seda lapsevanemate käest. Ka vanematel oli raskusi kindla aja väljatoomisega. Ühes olid vanemad kindlad:

Ema-P6.3 - No ta kasutaks ilmselt iga päev, kui saaks.

Teised - Just, kasutaks iga päev!

Vaid üks isa mainis, et tema poeg ei taha veel oskuste puudumise tõttu arvutis nii kaua olla:

Isa-P5 -Meil ta ei oska seal...ee...vist nii palju nagu teha seal veel. Et ta noh, kaua ei tahagi olla seal. Mängib oma mängu ära ja...noh, siis on kõik.

Kaks vanemat mainisid, et nende lapsed on arvutis iga päev. Teised ütlesid, et nende lapsed kasutavad uut meediat tavaliselt ülepäeviti või mõned korrad nädalas.

Küsimusele, mida lapsed arvutis teevad, vastasid kõik korraga, et põhitegevuseks on mängimine. Samuti mainisid lapsed muusika kuulamist, töö tegemist (selgub, et selle all mõtles laps oma ema aitamist arvutis) ning multifilmide vaatamist:

T7.1: Ja muusika kuulamiseks mina!

T7.1: Ee... emmel on niukesed tööd, hästi rasked. Ja mina... ee...aitan ka teda. Et tal on küsimused ja mina tean neid küsimusi.

T6.1 - Mängin ja vaatan lastekaid.

Mis need on?

T6.1 - Multikad!

Külastatavate internetilehekülgedena mainisid lapsed Mängukoobast, Lastekat, Rahamaad, Jänku Jussi ja Miksikest. Esimesed kaks lehekülge olid mainitud mõlemas rühmavestluses ning tundusid kõige populaarsemad olevat. Vanemad mainisid Lasteka, Rahamaa ning Jänku Jussi kodulehekülgi.

Küsimusele, kas vanem on lapse kõrval, kui viimane arvutit kasutab, vastas vaid üks ema, et tema on arvutikasutamise ajal alati oma tütre kõrval. Samas mainis ta ka, et nad istuvad ühe laua taga, kuid tema tegeleb hoopis lugemisega:

Ema-T6.2 - Mina olen alati kõrval, me istume siis sama laua taga, mina siis loen näiteks.

Kolm vanemat mainisid, et nemad üritavad alati lapse arvutikasutamise ajal olla samas toas või läheduses. Valdav oli aga vastus, et enamasti on laps arvutis ilma lapsevanemata. Mainiti, et ollakse lapsega koos mängu alustamise ajal ning et peamiselt aitab last internetis hoopis vanem õde või vend:

Ema-P6.1 - Eeee... meil ta läheb sinna oma õega. Ja siis ta võib...ta võib sinna jääda mingisugust õe valitud mängu mängima.

Isa-P6.2 - Meie oleme seal...samas toas, aga arvutis on ka tavaliselt ise...üksi.

Ema-T6.1 - No, ütleks, et ikka samas ruumis. Alati. Aga mitte alati kõrval.

Isa-T7.2 - Enamasti ei ole, ta asjatab seal üksi või vennaga.

Ka laste vastustest peegeldub, et valdavalt kasutavad nad internetti üksi. Siin võib olla tegemist loomulikult ka sooviga näida vanema ja iseseisvamana ning lapsed võivad vastusega veidi liialdada. Samas kui arvestada ka vanemate vastuseid, siis näib, et üsna levinud ongi tendents, et lapsed kasutavad arvutit omapäi. Paljud vanemad mainisid küll püüet samas toas viibida, kuid see, kui palju nad sel ajal realselt lapse tegemisi jälgivad ja juhendavad, on selgusetu. Mõned lapsed mainisid vanemate sarnaselt ka õdede-vendade abi:

P6.2 - Minul...vahepeal käib venna vaatamas seal, et mida ma mängin.

T7.2 - Ma ka. Vahepeal kellegagi koos ka.

Näiteks kellega?

T7.2 - Näiteks...ee...kasuõega ja ühe õega ja teisega.

Kui aga küsisin vanemate käest õdede-vendade vanust, vastas üks isa hoopis, et lapse juures on noorem vend:

Isa-T7.2 - Tegelikult on vend noorem, 4-aastane. Aga eks teda huvitab ja õde näitab talle ka mingeid mängu. Poiss muidugi veel ise arvutis ei ole, kõrvalt natuke vaatab lihtsalt õe tegevust.

Siinkohal on 7-aastane tüdruk ise nooremale vennale arvutimaailma tutvustajaks ja juhendajaks. Arvatavasti ei oska sellises vanuses laps interneti sisu veel adekvaatselt tõlgendada, rääkimata nooremale vennale seletamisest. Siis on aga täiskasvanu abita virtuaalmaailma ekslema jäetud juba kaks last.

Uurimisküsimus nr 2: Milline on lapsevanema roll lapse meediatarbimise suunamisel?

Valdav osa vanematest ütlesid, et nemad on rääkinud ning räägivad oma lapsega arvutist ja internetist. Vaid üks ema rääkis, et tema 6-aastasele tütrele räägib arvutist pigem tema 11-aastane vend. Nii noor laps ei pruugi internetist nähtut-kuuldut adekvaatselt tõlgendada. Samas ütles ema, et ta püüab alati arvutikasutamise ajal olla lastega samas ruumis, nii et jääb üle vaid loota, et täiskasvanu selgitused on lastele vajadusel siiski tagatud.

Üldiselt räägivad vanemad lastele arvutiviirustest ning ohtudest teiste kasutajate näol:

Ema-P6.3 - /.../ Midagi alla laadida ta ei tohi. Jah ei tohi panna millelegi. No "jah" ei tohi klikkida...ee...kuskile. Ja rääkisin, et need viirused ka levivad seal, et nende pärast peab noh seal ettevaatlik ka olema.

Ema-T6.2 - Mina olen rääkinud näiteks arvutiviirustest. Isa rääkis meil ka seda, et võõraste inimestega ei tohi rääkida internetis.

Üks ema mainis, et tema selgitab lapsele ka virtuaalmaailma olemust ning selle erinevust pärismaailmaga:

Ema-P6.6 - Olen rääkinud, et ega see arvutimängud ja arvutielu ei ole päris elu ja selliseid asju oleme ikka arutanud.

Samuti räägitakse lapsele arvuti mõjust tervisele:

Ema-P7 - Jah, meie oleme rääkinud ka, et kaua ei tohi olla, kuna see pole silmadele hea. Et kaua korraga.

Mõned vanemad märkisid, et lapsed on veel liiga noored ega suhtle teiste kasutajatega ning seetõttu ei valgusta nad veel lastele oma andmete jagamisest ning võõrastega suhtlemisest tulenevaid võimalikke riske:

Ema-P6.1 - /.../ Aga õnneks nad on veel nii noored ja, jaja käivad ainult...kaks kolm saiti ainult on, et...kus nad käivad. /.../ Täna meil õnneks veel sellised igasugused jututoad, et see pole nagu päevakorras /.../

Isa-P6.2 - Jah, õnneks need...tead need jututoad, et nendes veel ei käi. Siis peaks küll ikka...ee...rääkima, et ei tohi seal...oma nime öelda ja et...noh võõrastega...ei tohiks ju üldse tegelt rääkida...seal.

Laste käest vanemate rääkimise kohta küsides ütles üks 7-aastane poiss ja üks 7-aastane tüdruk, et nende vanemad ei ole neid arvutiteemadel üldse valgustanud. Samas ütlesid nende vanemad, et nad on lapsega arutanud näiteks viiruseid ja mõju tervisele:

Isa-T7.2 - Jah, meie oleme ka registreerimisel abiks olnud. Samas ka viirustest ja reklaamidest olen rääkinud.

Ema-P7 - Jah, meie oleme rääkinud ka, et kaua ei tohi olla, kuna see pole silmadele hea. Et kaua korraga.

Võib-olla tuleb antud erinevus sellest, et vanemad pole lihtsalt teemast piisavalt palju rääkinud ning see on lastel ära ununenud. Põhjuseks võib olla ka varem mainitud laste soov näida teadlik ning iseseisev. Samuti on võimalik, et vanemate vastused tuginevad sotsiaalsele soovitatavusele ning nad püüavad näida suuremal määral järelevalvajatena kui nad tegelikult on. Arvatavasti on tegelik põhjus kombinatsioon eelnimetatutest.

Üldiselt lapsed aga nõustusid, et arvutist rääkides tutvustavad vanemad neile peamiselt viiruseid ja mõju tervisele:

P6.3 - Aa...näiteks...näiteks...tead küll, antiviiruse kohta. Pahad on need viirused.

P6.4 - Jaa...minul on nii, et...ütlevad, et...kui kaua arvutis oled, siis võib niimoodi juhtuda, et sa võid...prillidega hakkama käima. Ja siis ei saa jalgpalli trennis käia enam.

T6.2 - Seda, et...emme ütleb koguaeg, et lähedalt ei tohi vaadata.

Üks laps ütles, et vanem õpetab teda arvutimängu paremini mängima:

P6.5 - Minul rääkis näiteks MindCraftist. Et seal on selline nipp, kuidas peab mängima...

Isa vastus kinnitas lapse öeldut:

*Isa-P6.5 - /.../ milliseid mängu nagu tasuta mängida, kuidas neid tasuta mängida ja... milliseid ta saab üldse mängida, millised on tasulised mängud ja kuidas see süsteem üldse käib ja mis võib juhtuda kui ta registreerib valesti.
/.../*

Lastele arvutikasutamisel seatavatest piirangutest rääkides mainisid peaaegu kõik vanemad ajalisi limiiti. Selgus, et enamik vanemaid peab sobivaks veebikeskkonnas veedetud ajaks ühte tundi:

Ema-P6.1 - /.../ aga ajaliselt on piiratud, et ee...nädala sees üldjuhul nagu üldse mitte. Et nädalavahetusel või siis...noh ütleme kui on vaheajad. Ütleme...maksimaalselt tund päevas.

Ema-T6.1 - Ajalist piirangut.

Isa-T7.2 - Meil on ka kindel aeg, kaua ta olla võib. /.../ Muid piiranguid nagu pole.

Ja kui pikk see aeg tavaliselt on?

Ema-T6.1 - Maksimum tund aega. Korraga, päevas.

Ema-P7 - Maksimum tund jah korraga, aga meil on vahepeal nii, et on kakskend minutit kõigepealt ja pärast veel pool tundi. /.../

Mõned vanemad mainisid ka lehekülje sisust tulenevaid piiranguid:

Isa-P6.5 - /.../ mõnikord mängulised ka, aga need ei ole nagu nii ranged, et... ise ei suuda jälgida, et mõnikord ta tahab selliseid sõjamänge mängida. Et neid nagu ei taha, et ta mängib. /.../

Ema-T6.2 - /.../. Mingid kindlad leheküljed ka, mida ta võib kasutada.

Ühe ema jutust selgus ka, et tema keelab vahel lapsel ajutiselt arvutikasutamise. Järeldan, et see toimub näiteks siis, kui laps ei ole sõna kuulnud või on pahandust teinud:

Ema-P6.6 - /.../ aga jaja vahel olen ka öelnud, et kui näiteks midagi on halvasti olnud, siis arvutisse täna ei saa või...

Ka lapsed tõid välja ajast tulenevad piirangud ning konkreetsed internetileheküljed, kus nad käia võivad:

P5 - Issi...issi...ütleb tavaliselt, et seda, et kui kaua ma võib olla.

T7.1 - Mulle ütleb ka tihti. Ja ütleb mul vahest niimoodi, et...et ma võin minna Lastekasse ja...siis Mängukoopasse ja ee...joutubesse [YouTube].

P6.2 - Minu emme...minu emme ja issi ei luba mul püssimängu mängida!

Kõige noorema poisiga tuli sisse ka väike segadus. Nimelt ütles laps alguses, et isa ütleb talle, kui kaua ta arvutis võib olla. Hetke pärast sõnas ta aga hoopis, et ta võib arvutisse iga kell minna ning isa ei keela. Segadus võis tekkida seepärast, et laps võib arvutisse minna tõesti igal ajal, kuid korraga väga kaua olla ei tohi. Isa mainis lapsevanemate vestluses aga, et laps ise ei soovigi nii palju arvutis olla ning eelistab õues aja veetmist.

Kui räägime lapsevanema rollist Rahamaa mängu mängides, siis tuli välja, et see on üsna sarnane üldisele juhendamisele internetis. Vanemate õdede-vendade olemasolul aitavad tavaliselt lapsi nemad:

Ema-T6.1 - Mina ei ole olnud juures. Suurem vend võib-olla.

Isa-P6.5 - Õega on mänginud. /.../

Kuna mängud on tihti läbi vanemate sugulaste lapseni jõudnud, siis tekib ka selline olukord, kus vanem ise ei ole mänguga eriti kursis:

Ema-P6.1 - Ei ole olnud vajalik, sellepärast, et ma arvan, et see Rahamaa mäng on tulnud läbi vanema õe ja veel omakorda meil on veel natukene vanemad sugulased. /.../ Ja ausaltöeldes ma ise ka väga ei ole...kursis sellega. /.../

Ema-P6.6 - Tema...mina ei olegi temaga seal olnud, tal on siis vanem õde temaga seal käinud, kes talle tutvustab seda ja...mina nagu ei teagi seda mängu väga.

Samas aitavad vanemad lapsi just registreerimise ja sisselogimise ajal:

Isa-P5 - Meil ongi seal sisselogimise ajal...ja alguses oli, kui see registreerimine...

Ema-P7 - Meil eriti ei ole. Alguses küll registreerisime koos, aga abi kui sellist ta rohkem küsinud ei ole.

Mõned vanemad ütlesid siiski, et laps on Rahamaal käies abi palunud. Palve peale täpsustada töid vanemad esile lugemise, registreerimise ja sisse logimise:

Ema-T6.1 - Lugemise poolest. Ta pole osanud seal nii kiiresti lugeda.

Ema-T6.6 - Registreerimise ajal oli ja nüüd, kui sisse logib.

Üks laps mainis, et vanemad on mängu mängimise ajal tema juures, kuid ema rääkis hoopis, et last aitab õde ning tema pole Rahamaa mänguga eriti tuttavgi.

6-aastase poisi ema mainis, et temal on pojaga kokkulepe, et laps teda arvutimängudesse ei segaks. Vanem mainis, et vajaduse korral aitab last enamasti õde, kuid laps on küsinud abi ka ema käest ning siis on vanem last aidanud küll.

Intervjuust selgus ka, et mõned lapsed on juba Peremängu katsetanud ning seal on neil küll vanemate abi vaja läinud. Lapsed mainisid, et abi läheb vaja just Peremängu sisenemisel, kus küsitakse õigeid vastuseid arvutusülesandele.

Uurimisküsimus nr 3: Kuidas kajastub Rahamaa mängu mängimine lapse arusaamades ja käitumises?

Üldiselt kirjeldavad lapsed Rahamaa mängu väga positiivselt. Teises rühmavestluses küsisin ma lastelt, mis neile arvuti juures üldiselt kõige rohkem meeldib ning lapsed vastasid, et Rahamaa mäng. Kindlasti meeldib neile mäng väga, kuid seda vastust võis mõjutada ka nn meeldida tahtmine. Lapsed teadsid, et ma küsin nende käest Rahamaa-teemalisi küsimusi ning nad arvasid ehk, et see (“mulle meeldib arvuti juures kõige rohkem Rahamaa”) on vastus, mida mina neilt ootan. Kui aga küsisin konkreetselt, mis neile mängu juures kõige enam meeldib, toodi välja näiteks tädi Anni pood, õunte korjamine, pakkide sorteerimine ja ajamasinaga lendamine:

T7.1 - Mulle meeldib see...ee...ee...ühe selle...hästi suure ära värava värvima. Ja kus saab nagu selle lendava taldrikuga lennata neisse kohtadesse ja mängida ja meeldib ka veel seda, et peremäng.

P6.2 - Ajamasinaga reisida.

T7.1 - Mulle meeldib poes osta ja õunu korjata.

See näitab, et lapsed on mänguga väga hästi kursis ning neile meeldivad mängu juures kõik osad. Küsisin ka, et mis Rahamaa juures ei meeldi. Mõned lapsed ei osanudki midagi välja

tuua, kuid mõned lapsed mainisid näiteks pakkide sorteerimist, Peremängu ja õunte korjamist. Põhjenduseks tõid lapsed nende ülesannete raskuse:

P6.3 - Posti koht!

Aa kus peab sorteerima pakke? Aga miks?

P6.3 - Ma ei tea...noh see...raske vahest

T6.2 - Sellepärast, et...õunu ei tohi kolm tükki maha kukkuda. Siis ei ole enam elusid.

Samas on osa väljatoodud tegevusi esindatud ka meeldivate hulgas. Siit võib järeldada, et näiteks õunte korjamine meeldib lastele siis, kui neil selles parasjagu hästi läheb ning kui nad kaotavad, siis tundub tegevus nende jaoks negatiivsem. Tegelikult usun, et Rahamaa “mittemeeldivad” harjutused on tihti just kõige väljakutsuvad ja arendavamad.

Seminaritöö raames läbiviidud rühmaintervjuul küsisin vanematelt ka seda, kui tihti ning kui kaua korraga lapsed Rahamaal toimetavad. Vanematel oli väga raske sellele küsimusele vastata juba seetõttu, et enamik vanematest ei jälgi kogu aeg, mida laps internetis teeb. Seega ei tea vanem ka, millal ning kui kaua laps Rahamaal mängib. Teiseks on sellele küsimusele keeruline üheselt vastata, kuna vanemate sõnul mängivad lapsed Rahamaal arvatavasti üsna ebaregulaarselt:

Ema-P6.3 - Ei teagi, tal on neid mängu veel hästi palju, praegu hoopis mingeid muid mängu mängib. Ma ei oska öelda, raske öelda. /.../ aga noh, need lapsed ju ikka...et tuleb uus mäng ja...

Seetõttu ma bakalaureusetöö jaoks tehtud fookusgrupis mängu ajalise aspekti ei uurinud.

Eranditult kõik lapsed arvasid, et Rahamaa mäng on mõeldud õppimise jaoks:

P6.1 - Õppimise.

P6.2 - Õppimise.

Lapsed saavad mängu eesmärgist väga hästi aru. Näiteks 7-aastased tüdrukud põhjendasid oma arvamust järgmiselt:

T7.1: Sellepärast, et siis sa saad nagu teada, et kuidas rahaga nagu tegelda ja kuidas saada raha.

T7.2 - Natuke ikka õppimine. Jah et sellepärast tehtigi see Rahamaa, et lapsed saaksid käia ja kuidas osta ja kuidas õunu korjata.

Sama 7-aastane tüdruk mainis ka, et Rahamaa mängus saab tädi Anni poes ostmist harjutada.

T7.2 - No...ee...ma arvan, et seal saab vahepeal asju harjutada.

Mida harjutada?

T7.2 - No seda, et kui nad lähevad poodi näiteks, siis seal tädi Anni poes on erinevaid kaupu ja kui palju maksab ja...

See illustreerib väga ilusti töö teoreetilises osas mainitud *online*-mängude ühte väga suurt plussi: lapsed saavad virtuaalmaailmas läbi mängida tegeliku elu situatsioone. *Online*-keskkond on turvaline koht, kus rahaga ümberkäimist harjutada. Internetimaailmas võib ilma tõsiste tagajärgedeta eksida ning korrektset käitumist õppida. Kui lõpuks toimub situatsioon reaalses elus, on seda juba virtuaalmaailmas läbi mängitud ning vigadest õpitud.

Kõik lapsed arvasid, et nemad on Rahamaa mängust midagi õppinud. Lapsed tõid välja, et mängus peab palju mõtlema ja peab arvutada oskama. Üks laps mainis, et mängus peab oskama näha, kus milline õun loksab, et seda siis kinni püüda. See näitab, et lapsed võivad mängust õppimise all mõelda hoopiski õppimist, kuidas mängu edukamalt läbida. Aja peale õunte erinevatest kohtadest korjamine arendab aga kindlasti laste reaktsiooni kiirust ning käe-silma koordineerimist.

Lapsed ütlesid, et nad õpivad tädi Anni poes, mis on ka mõistetav, kuna seal toimubki ostmine ning rahaga tegelemine. Konkreetsemalt küsides tõid lapsed välja, et nad õpivad näiteks seda, kui palju mingi kaup maksab ja kuidas ostmine käib. Samuti ütlesid lapsed, et nad on mängust õppinud, et kõikide kaupade jaoks raha ei jätku ning raha peab asjade ostmiseks kõigepealt koguma:

T7.2 - Näiteks mõni asi...noo...seal poes maksab üks ja üks, üks kuldmiinti ja üks hõbemüinti. Et siis ma tean, kui palju mul selle asja ostmiseks vaja on raha.

Ja poes käib ka nii... Seal õpib seda, et... kuidas osta ja kui palju asjad maksavad.

T6.1 - Seda ka, et kui on raha ühe jaoks, siis osta see, mis sulle kõige rohkem meeldib.

T6.2 - Et rahaga ümber käia. Et enne peab raha koguma ja siis alles saab asja.

Vanemad aga usuvad, et lapsed ei ole vähemalt senini mängust eriti midagi õppinud:

Ema-P6.3 - Mina ei tea, tema ilmselt väga mitte. Ma ei ole rääkinud temaga sellel teemal eriti.

Vaid üks ema usub, et Rahamaa on last õpetanud:

Ema-P6.6 - Ma arvan küll, et ta on õppinud. Ta on õppinud, et missugused need, mismoodi see rahaga ümberkäimine on. Et on ikka õppinud.

Üks isa seletas väga ilusasti lahti oma arvamuse, et laps ei õpi Rahamaa mängust oluliselt palju, kuna ta saab aru, et see on arvutimäng ning et arvutimängu reeglid ei laiene reaalsesse ellu:

Isa-P6.5 - Ee...minu hinnangul on laps mitte eriti õppinud. Ma olen pigem juba sellisel seisukohal, et laps nagu ei taju ära, et kus see piir läheb. Et arvutimäng on arvutimäng, seal võib tappa ja veriseks lüüa, päriselus on teistmoodi. Ja samamoodi ka Rahamaa. Et see on arvutimäng, seal tuleb vastata niimoodi küsimustele, aga kui see sama situatsioon tekib poes, siis ta valib ikka...et kui ma tahan kahte asja, siis ma tahan kahte asja. Ta ei saa aru, et ta ei saa mõlemat valida.

Ka teised vanemad olid selle mõttekäiguga nõus. Sama ideed toetab ka ühe lapse vastus, et Rahamaal õpitakse õunu korjama. Ei ole kindel, mil määral lapsed Rahamaa mängu reaalse eluga seostavad, õppimise all mõtlesid nad võib-olla hoopis seda, kuidas mängu edukamalt läbida.

Üks isa oli kursis aga Peremänguga ning ütleb, et isegi kui noorematele mõeldud Rahamaa mäng nii palju ei õpeta, siis Peremäng arendab last kindlasti:

Isa-T7.2 - Aga samas seal Peremängus näiteks... see tuleb kindlasti näiteks arutamisel kasuks. Meil tuttavatel laps mängib seal, ta on suurem.

Kõik vanemad olid aga kindlad, et just Rahamaa mängust rahaga seotud teemade mõistmine algab. Vanemad usuvad, et lapsed on ehk veel liiga vähe mängu mänginud selleks, et oleks näha selgeid õppimise märke. Samas mainis üks isa, et Rahamaa on reaalse elu situatsioonides teemaks tulnud ning seega laps ikka mõtleb nende asjade peale:

Isa-P6.2 - Meil vahest küll, et... ükskord ta näiteks, tead, küsis, et issi, kas päris elus ka nii on. Et kas suvel õunu kui ma korjan, et kui aitan... ee... kas siis saan ka kuldraha (naerab)... et see ikka paneb jah nagu mõtlema ja nende asjade peale nagu niimoodi.

Ema-P7 - Jah, seda arvestamist ma usun, et küll õpivad sealt. Ja seda ka, et raha pole lõpmatult, et ikkagi peab selleks midagi tegema. Seda jah muidugi ei tea, kuidas nad seda täpselt reaalse eluga seostavad, aga... ma usun, et mingil määral vast ikka. Võib-olla avaldub see poes siis, kui ta on rohkem mänginud või natukene vanemaks saanud.

Kõik vanemad nõustusid, et Rahamaal õpitakse pigem üldiselt rahateemast mõtlema ja arutlema, kuid midagi konkreetset vanemad märganud ei ole. Mitte ükski lapsevanem ei seosta lapse käitumise muutumist poes ja Rahamaa veebimängu. Kõik nõustusid aga sellega, et kahjuks ei saa mäng küll kuidagi tulla.

Tabel 2. Laste ja vanemate arvamuse võrdlus küsimuses, kas laps on Rahamaa mängu mängides midagi õppinud.

Kas lapsed on Rahamaa mängust midagi õppinud?	„Jah“	„Ei“
Laste arvamus	<p><u>Kõik lapsed</u></p> <p><i>T7.2 - Näiteks mõni asi...noo...seal poes maksab üks ja üks, üks kuldmünti ja üks hõbemünti. Et siis ma tean, kui palju mul selle asja ostmiseks vaja on raha. Ja poes käib ka nii... Seal õpib seda, et... kuidas osta ja kui palju asjad</i></p>	<p><u>Mitte ükski laps</u></p>

	<p><i>maksavad.</i></p> <p><i>T6.1 - Seda ka, et kui on raha ühe jaoks, siis osta see, mis sulle kõige rohkem meeldib.</i></p> <p><i>T6.2 - Et rahaga ümber käia. Et enne peab raha koguma ja siis alles saab asja.</i></p>	
Vanemate arvamus	<p><u>Kolm vanemat</u></p> <p><i>Ema-P6.6 - Ma arvan küll, et ta on õppinud. Ta on õppinud, et missugused need, mismoodi see rahaga ümberkäimine on. Et on ikka õppinud.</i></p> <p><i>Isa-P6.2 - Meil vahest küll, et...ükskord ta näiteks, tead, küsis, et issi, kas päris elus ka nii on. /.../</i></p> <p><i>Ema-P7 - Jah, seda arvestamist ma usun, et küll õpivad seal. Ja seda ka, et raha pole lõpmatult, et ikkagi peab selleks midagi tegema.</i></p> <p><u>Paljud vanemad arvasid, et mäng paneb last õiges suunas mõtlema.</u></p> <p><i>Ema-P6.1 - Aga ma arvan, et on, sellepärast, et natukene tekitab see seda...seda tundmust, et raha ei teki niisama /.../</i></p> <p><i>Ema-T7 - Jah, sealt vist nagu algab...</i></p>	<p><u>Enamik vanemaid</u></p> <p><i>Isa-P6.5 - Ee...minu hinnangul on laps mitte eriti õppinud. Ma olen pigem juba sellisel seisukohal, et laps nagu ei taju ära, et kus see piir läheb. Et arvutimäng on arvutimäng, seal võib tappa ja veriseks lüüa, päriselus on teistmoodi. /.../</i></p> <p><i>Ema-P6.3 - Mina ei tea, tema ilmselt väga mitte. /.../</i></p> <p><i>Ema-T6.1 - Raske öelda. Ta on nii vähe mänginud ja... et raske öelda.</i></p>

Küsisin laste käest ülevaatlilikult ka poes käimise kohta. Kõik lapsed on poes käinud ning enamasti käivad nad seal ikka ema või isaga. Siiski vastasid üllatavalt paljud lapsed, et nemad käivad poes üksi või koos sõprade-sõbrannadega. Siin peab jällegi arvestama võimalusega, et lapsed liialdavad ning tahavad näida vanemad ja iseseisvamad. See aga ei pruugi nii olla ning lapsed võivad tõesti tihti üksi poodi külastada. Näiteks üks tüdruk mainis, et tema käib vahel poes ema kaasa antud nimekirjaga:

T7 - Vaata, kui emme annab nimekirja poodi, et mida on vaja, siis peab neid asju ostma.

Küsimuse peale, mille jaoks poed mõeldud on, nõustusid kõik lapsed sellega, et poest saab endale vajalikke kaupu osta. Lapsed nimetasid peamiselt toitu ja mänguasju. Mainiti aga ka igapäevases majapidamises vajaminevaid esemeid:

P6.1 - Ja uusi vetsupabereid osta.

T7.1: Näiteks sööki...ja mänguasju ja pesupulberit ja saia ja leiba.

Lapsed teadsid, et kaupade soetamiseks on vaja raha. Nad teadsid ka üldjoontes erinevate asjade hindu:

P6.1 - Aga mänguasjad maksavad kallimalt, kui tegelikult sul raha on.

P6.2 - Ja kunagi süüa...söök on isegi kallim.

Ka ostmise protsessiga tundusid lapsed hästi kursis olevat. Üks tüdruk seletas enda nägemust ostmisest järgmiselt:

T7.2 - See käib nagu... võtad need asjad ja lähed nagu leti juurde ja siis paned selle laua peale. Ja siis vaadatakse kui palju maksab ja siis tädi ütleb ja siis annad raha tema kätte ja saad asjad endale. Vahel maksad kallimalt ja saad raha tagasi ka.

Nad mainisid erinevaid toimingute juurde kuuluvaid asju, näiteks järjekord, lett, PIN-kood, kaart, nn liikuv laud jms. Lapsed olid kenasti kursis ka rahavahetusega ning rääkisid eurodest. Samuti teadsid lapsed üllatavalt palju valerahast ning sellest, kuidas aru saada, et raha on õige:

P6.3 - Turvaelement peab peal olema!

P6.4 - Ja siis mina tean seda, et proovid seda näppu peal...et kui siis sa katsud seda kohta ja kui ei ole krobeline, siis on vale...valeraha.

Kõik lapsed olid ka juba ise midagi ostnud ning oma raha omamise kogemus on samuti kõikidel vestluses osalenud lastel olemas.

5. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON

Järgnevas peatükis annan ülevaate bakalaureusetöö peamistest järeldustest, mis on samuti struktureeritud uurimisküsimuste kaupa. Järelduste osas arutlen saadud tulemuste üle ning püüan neid üldistada ja tõlgendada. Samas osas toon välja ka soovituselapsevanematele. Järelduste ja diskussiooni peatükis võib leida veel meetodikriitika ning soovituselapsevanematele.

5.1 Millised on lapse üldised arvutikasutamise harjumused?

Fookusgruppidest võib järeldada, et lastele meeldib internetis aega veeta ning neid huvitab uus meedia väga. *EU Kids Online*'i uuringu kohaselt on keskmine interneti esmakasutaja vanus Eestis 8-aastat (Livingstone et al 2011). Kuna bakalaureusetöö valimi peamisteks eeldusteks olid vanus (5-7 aastat) ning eelnev Rahamaal mängimise kogemus, siis osalesid fookusgruppides mõnevõrra nooremad virtuaalmaailma avastajad. Kuna eelkooliealisi lapsi, kes internetiga kursis on, polnud raske leida, siis eeldan, et lapsed asuvadki internetis tegutsema järjest nooremas eas. Sarnaselt *EU Kids Online*'i uuringule, millest selgub, et 60% lastest kasutab internetti igapäevaselt või peaaegu igapäevaselt, kasutavad ka käesolevas töös osalenud lapsed internetti enamasti iga päev või ülepäeviti (Livingstone et al 2011). USAs läbiviidud uuringu kohaselt on 63% lastest kodus olemas internet, mis on peaaegu poole rohkem kodudest, kus tellitakse regulaarselt ajalehte (Rideout et al 2003). Ka eesti laste hulgas kasutatakse kõige rohkem (87%) arvutit kodus (Livingstone et al 2011). See kõik kinnitab tendentsi, et üha nooremate laste elukeskkonnas mängib internet aina olulisemat rolli.

Eelkooliealiste laste põhitegevus on mängimine. Ka kõik rühmaintervjuus osalenud lapsed nimetasid oma peamise tegevusena sarnaselt Euroopas levivatele tendentsidele (Livingstone et al 2011) internetis meelelahutust (mängimine, videote vaatamine). See on positiivne, kuna mida rohkem erinevaid mängu laps mängib – näiteks lauamänge, rollimänge, sportmänge ja *online*-mänge -, seda mitmekesisem ja arendavam lapse nn põhitöö on. Ja kuna paljud eelkooliealised ei oska veel lugeda ning neil ei lähe üldiselt tarvis infootsingut või suhtlust uues meedias, siis veedabki enamik noori lapsi internetis aega mängides või videoid vaadates. Ka rühmavestlusel mainiti Lasteka leheküljel multifilmide vaatamist. See on mõistetav ka seetõttu, et järjest enam luuakse lastele eakohaseid ning põnevaid virtuaalkeskkondi, kus

arendavalt ja lõbusalt aega veeta.

Vanemad paistavad laste poolt külastatavate lehekülgedega üsna hästi kursis olevat. Laste ja vanemate ütlused külastatavate lehtede osas üldjoontes kattuvad. Peamiselt kasutatavate *online*-keskkondadena nimetatakse Mängukoobast, Lastekat ja Rahamaad. Eraldi mainitakse veel Lasteka kodulehel olevaid Jänku Jussi multifilme. Need leheküljed pakuvadki Eesti lastele kõige suuremat valikut huvitavatest mängudest ning arendavast ajaviitest. Siiski, kuna lapsed saavad ühe lehekülje kaudu otse minna ka paljudesse teistesse, siis peab kindlaks tegema, et ka need keskkonnad on arendava ning eakohase sisuga. Seda peab jälgima eriti veel seetõttu, et lapsed veedavad tihti arvutimaailmas aega üksinda.

Paljud vanemad küll mainivad, et nad püüavad olla lapsega samas toas või tema lähedal, kui viimane internetis aega veedab, kuid vastustest võib järeldada, et hädavajalikuks nad seda ei pea. Usun, et selles mängib suurt rolli lihtsalt vajadus - kuna vanematel on tööpäev seljataga, siis ei jõua nad õhtul energilise eelkooliealisega mängida. Ka Kalmus (2008b) mainib oma artiklis „Üksinda veebidžunglis ja telepurgi ees“, et perekonna tasandil võib ükskõiksus lapse internetikasutuse suhtes teadmatuse ja meedia mõjude alahindamise kõrval tuleneda vanemate väsimusest ja ajapuudusest. Samuti võivad rolli mängida majapidamiskohustused, nii et lapsega mängimiseks ei jää aega ega jõudu. Nii on lihtsam jätta laps internetti, eriti, kuna uus meedia huvitab ju lastki väga. Rideout et al (2003) uuringus tunnistab lausa 45% vanematest, et nad jätaksid väga suure või suure tõenäosusega lapse ekraanimeedia “hooldes”, kui neil on parasjagu vaja midagi olulist ära teha. Samas ei tohiks vanemaid ka ülemäära süüdistada, kuna tihti pole väiksema koormusega töö leidmine võimalik ning lapsega tegelemiseks jääb paratamatult vähem aega. 2004. aastal läbiviidud sotsiaalkampaania „Laps ei ole nukk“ mõju uuring toetab arvamust, et piisavalt aega ei leita laste jaoks justnimelt töögraafiku või majapidamiskohustuste tõttu. Neid vanemaid, kes arvasid, et nemad või nende abikaasa ei veeda lastega küllaldaselt aega, oli lausa 57%. Vanemad tõid välja ka põhjused: väsitav igapäevane töö (56%), ebaregulaarne tööaeg või ületunnitöö (51%) ning majapidamis- ja kodutööd (50%) (Lepane 2004). Seega on murettekitavalt suur hulk vanemaid, kellel ei jätku oma lapse jaoks piisavalt aega, ja kahjuks on sellist olukorda materiaalsete kohustuste tõttu ka keeruline muuta. Samas leiavad paljud vanemad oma eelkooliealistele juhendajad ja õpetajad teiste laste näol.

Rühmavestlustel tuleb välja tendents, et vanemate õdede-vendade olemasolul aitavad lapsi arvutimaailmas peamiselt just nemad. Paljudel juhtudel võivad teismelised omada uue meedia

kohta isegi rohkem teadmisi kui vanemad. *EU Kids Online*'i uuringus nõustub 67% 9-16-aastastest lastest väga või mõningal määral väitega "Ma tean internetist rohkem kui minu vanemad" (Livingstone et al 2011). Mõned vanemad tunnistavad ka, et nad ei olegi oma lapse külastatavate lehtede sisuga eriti kursis. Seega võivad vanemad õed-vennad lapsi noortele mõeldud keskkondades isegi vanematest paremini juhendada. Kuigi noored võivad vanematest internetikeskkonnas pädevamad olla, on viimastel siiski rohkem kogemust (internetis tekkivate) probleemide lahendamisel (Kalmus 2008b). Samuti on paljudel juhtudel koos eelkooliealise lapsega internetiavarustes temast vaid mõned aastad vanem või koguni noorem laps. Viimasel juhul on virtuaalmaailma jäetud ekslema juba kaks kogenematut ning riskidele vastuvõtlikku last. Sellisel juhul loodan siiski, et vanem on arvutikülastuse ajal läheduses ning jagab oma selgitusi mõlemale lapsele.

Tuleb ka välja mõningane erinevus laste ja vanemate vastustes, kui küsida, kas laps on arvutis üksi. Laste vastused on arvatavasti mõjutatud soovist näida iseseisev ning "suur", kuna peaaegu kõik vastavad, et nemad on arvutis üksi. Samas venna või õe abi mainivad lapsed küll. Võib-olla tuleneb see asjaolust, et vanem on ikkagi lapse kasvataja ja reeglite määraja, samas kui õed-vennad on pigem kaaslased ja sõbrad. Siis võibki lapsele tunduda, et õe või vennaga arvutis olles on ta "suur" ja "iseseisev", mitte "väike" ega "sõltuv". Samuti võib laps tunda, et vanem vend või õde teab uue meedia meelelahutusest rohkem ega keela teda nii palju, samas kui lapsevanem on murelikum ega pruugi lastele mõeldud internetilehtedest kuigivõrd teada. Vanemate vastused antud küsimusele on ehk aga mõnevõrra mõjutatud soovist näida hoolitsevam ning kehtestavam, kuna pea kõik vanemad ütlevad, et nad on mõnikord lapse kõrval ning üldiselt samas toas. See võib olla ka tõsi, kuna lapse käest vanema toas viibimise kohta ei küsitud. Paraku ei selgu see, kas samas toas viibides jälgib vanem lapse tegevust ning vajadusel aitab, või ajab vanem toas omi asju ega pööra internetis viibivale lapsele suuremat tähelepanu.

5.2 Milline on lapsevanema roll lapse meediatarbimise suunamisel?

Tundub, et küsitletud lapsevanemad eelistavad infoühiskonna mõju seisukohtades pigem nn optimistide vaateid (Tapscott 1998). Kuigi vanemad püüavad laste internetikülastusi jälgida,

siis ei muretse nad väga suurel määral interneti negatiivsete aspektide pärast ning on pigem usaldaval ja avatud seisukohal. Selline suhtumine võib tuleneda ka laste noorusest, mida mitmed vanemad mainivad. Optimistlik vaade toetab internetist võimaluste kaudu saadavat kasu, kuid noorte laste puhul ei peaks lähenemine olema siiski liiga optimistlik. Kriitikute kombel võiks laste *online*-maailma kasutust siiski kontrollida ja juhendada, mida käesoleva töö raames küsitletud vanemad mingil määral ka teevad. Siiski tundub, et mõnes küsimuses ei ole vanemad ei kriitikud ega optimistid, vaid ükskõiksed. Sellises suhtumises võib rolli mängida liberaalse ideoloogia võidukäik, totalitaarse ühiskonna vaevast vabanemise jätkuv pendliefekt ning noore põlvkonna kohati põhjendamatu üleskiitmine (Kalmus 2008b). Kuna tegemist on aga olulise teema ja kogenematute lastega, siis võiksid vanemad näiteks *online*-mängude sisu vastu rohkem huvi tunda, et vajadusel last aidata.

Siiski ei ole vanemad ainukesed, kellel lasub suur roll laste mediakasutuse juhendajatenä. Kuna eesti lastest käib lasteaia lausa 91% (Statistikaamet 2009) ning nad veedavad seal suurema osa oma päevast, siis peaksid ka lasteaiaõpetajad meedia riskide ja võimalustega kursis olema ja lapsi meediaavarustes suunama. Lasteaiaõpetajate hinnangul on eelkooliealised lapsed aktiivsed mediakasutajad, mis kinnitab ka varasemalt mainitud tendentsi, et interneti esmakasutajate keskmine vanus aina langeb. Vaatamata selgele vajadusele ei valmista Eesti lasteaiaõpetajate koolitus õpetajaid siiani ette mediakasvatuse läbiviimiseks. Meedia sisu selgitamine ja tõlgendamine on jäetud vaid koduste ülesandeks. Lasteaiaõpetajad ise näeksid oma ülesandena laste valgustamist terviseriskide ja internetiturvalisuse küsimustes, meedia sisu üle arutlemist ning valikute tegemise suunamist. Lapsevanematele võiksid õpetajad enda sõnul teavet jagada nii interneti kasulikest kui ohtlikest teguritest ning informeerida vanemaid rühmas väljenduvatest võimalikest meedia mõjudest (Vinter et al 2009).

Eelnevalt nähtus juba, et vanemad ei pea lastega koos internetis olemist hädavajalikuks. Tihti juhendavad eelkooliealist virtuaalmaailmas vanemad õed-vennad. Siiski ilmneb rühmavestlustest positiivne asjaolu, et kõik vanemad räägivad oma lastega arvutist ja internetist. Ka *EU Kids Online*'i uuringu tulemused näitavad, et lapsega internetist rääkimine on üks levinumaid lapse arvutikasutuse suunamise strateegiaid (Livingstone et al 2011). Socha ja Stamp (2009: 233) kirjutavad, et isegi lihtne lause, näiteks „Reklaamid püüavad meid meelitada asju ostma, aga me ei vaja neid õnnelik olemiseks“ võib olla arusaadav ja efektiivne juba väga noore lapse jaoks. Seega võiksid vanemad veelgi julgemalt lastele meedia ja eeskätt interneti iseärasustest rääkida. Peamiste jututeemadena mainivad

fookusgruppides osalenud lapsed arvutiviiruseid ja mõju tervisele (silmadele). Vanemad vastavad sellele küsimusele aga pikemalt ning mainivad, et nemad räägivad lastega veel näiteks sellest, et internetis ei tohi võõraste inimestega suhelda ning et arvutimaailm ei ole reaalne elu. Siiski mainivad vanemad, et lapsed on veel liiga noored selleks, et näiteks jututubades käia, ning teemad selle kohta, et arvutis ei tohi enda andmeid avaldada, jäävad tulevikku. Samas, kui lapsed peaaegu igapäevaselt ja enamjaolt omapäi internetis tegutsevad, peaks nad olema teadlikud kõikidest riskidest. Üks vale klõpsatus võib lapse viia ohtlikusse olukorda. Samas on läbiv ka tendents, et vanemad räägivad pigem interneti riskidest ning negatiivsetest omadustest, mitte niivõrd võimalustest. Positiivseid aspekte valgustavad lastele pigem õed-vennad ning eakaaslased: nemad soovivad lastele uusi põnevaid veebikeskkondi ja nendega arutletakse ka näiteks filmide ja telesaadete sisu üle (Kalmus 2008b).

Vanematel õdedel-vendadel on laste internetikasutuse mustrite väljakujunemisel arvestatav roll. Kuna vanematel on tihti kiire ning nad ei ole lastele mõeldud veebilehtedega piisavalt kursis, siis pöörduvadki eelkooliealised oma vanemate sugulaste poole. Kuna säärane tendents tundub olevat valdav, siis peaks mõtlema vanemate laste interneti-teadmiste suurendamisele. Siin peaksid kaasa lööma nii lapsevanemad, kool kui ka meedia. Vanemad peaksid jälgima, millist eeskuju õde-vend nooremale interneti käitumismustrites annab ning kool ja meedia peaksid edastama veelgi enam adekvaatset informatsiooni uue meedia riskide ja võimaluste kohta.

EU Kids Online'i uuringu kohaselt on kõige levinumad vanemliku juhendamise strateegiad lapsega internetist rääkimine ning arvutikasutamise ajal lapse läheduses viibimine (Livingstone et al 2011). On väga positiivne, et fookusgruppides osalenud vanematest viivad neid tegevusi ellu kõik osalejad. Sarnaselt Euroopa tendentsile ei ole lapse internetikasutuse suunamisel ja kontrollimisel väga levinud tehnoloogilised abivahendid (Livingstone et al 2011). Intervjuudes ei maininud keegi vanematest filtrite või blokeeringute kasutamist. Seetõttu arvan, et neid peaks tulevikus vanematele rohkem tutvustama ning julgustama neid kasutama ka tehnoloogilisi meetmeid. Need vahendid võivad vanemliku kontrolli lihtsamaks ja efektiivsemaks muuta.

On väga positiivne, et kõik vanemad seavad laste internetikasutusele kindlaid reegleid. Kalmus, Runnel ja Siibak (2009) arutlevad artiklis „*Opportunities and benefits online*“, et vanemlikud reeglid on õiges ulatuses efektiivsed ning suunavad lapsi interneti ohtudest võimaluste poole. Reeglid peaksid olema mõõdukad, kaitstes last küll ebameeldiva sisu,

kaaskasutajate ja teiste ohtude eest, kuid piisavalt paindlikud, jättes lapsele ruumi loominguliseks tegevuseks ning arenemiseks. Selgub, et kõik rühmaintervjuudes osalenud vanemad kasutavad ajalist limiiti. See piirangu vorm on ka Euroopa vanemate hulgas kõige populaarsem (Livingstone et al 2011). Arvatavasti tuleneb see mõistmisest, et internet on lapsele kasulik vaid mõõdukalt kasutades. Mõned vanemad mainivad ka sisulist piirangut, mis tähendab, et lapsed võivad külastada vaid teatud eakohaseid veebikeskkondi. Vastustest järeldeb aga, et sisulise piirangu osas loodavad vanemad pigem laste teadmatusetele ning oskamatusetele internetis vabalt ringi liikuda. Tundub aga, et eakohased mängud huvitavad last selles vanuses veel palju ning lapsed saavad positiivsest meediasisust huvi uue meedia vastu rahuldatud.

Võib öelda, et vanema juhendamine sellel ajal, kui laps Rahamaal mängib, sarnaneb palju üldisele juhendamisele. Mitmed vanemad ei ole ise mänguga kursis ning tõdevad, et probleemide korral aitab last õde või vend. See võib tuleneda lapsevanema kiirest elutempost või mõningasest huvi puudusest. Vanemaid huvitab lapse üldine internetikäitumine, kuid konkreetsele keskkonnale nad suurt tähelepanu ei pööra. See võib olla põhjustatud näiteks lapsevanema usaldusest veebikeskkonna tegijate suhtes - kui leht on mõeldud ja arendatud lastele, siis usub vanem, et laps saab sealt vaid kasu. Veebilehtede mõju on aga subjektiivne ja internetist omandatud info sõltub lapse enda tõlgendustest. Siiski mainib osa vanemaid, et laps on Rahamaal tegutsemise ajal täiskasvanult abi palunud. Selgub, et põhiliseks probleemiks on lugemine. Kuigi Rahamaal selgitab instruksioone ka sõbralik hääl, siis võib arvata, et ehk vajavad lapsed vahel täiendavat selgitust või ei suuda nad nii kiiresti infot haarata.

5.3 Kuidas kajastub Rahamaa mängu mängimine lapse arusaamades ja käitumises?

Selgub, et lastele meeldib Rahamaa mäng väga. Nad mainivad ka asju, mis neile mängu juures ei meeldi. Võib järeldada, et lapsed nimetavad ebameeldivate ülesannetena neid, mis on neile rasked ning tekitavad seega negatiivseid emotsioone. Lasteaed Mesimumm kodulehel avaldatud lapse sotsiaalsete oskuste järgi on 5-6-aastased lapsed oma tegevuses orienteeritud tunnustusele, emotsionaalsele toetusele ja positiivsele tähelepanule. 6-7-aastaseid lapsi

iseloomustatakse püüdlikkusega olla kõiges edukas ja tundlikkusega oma ebaedu ning teiste hinnangute suhtes. Seetõttu ei meeldigi lapsele raske ülesanne, milles mõnikord ebaõnnestutakse. Siiski on ebameeldivad tegevused nimetatud ka meeldivate hulgas ja sellist tegevust, mis kellelegi ei meeldiks, ei ole. Usun, et raskemad tegevused võivad lastele just arendavad ja väljakutsuvad olla. Ka Gunter (1998) mainib, et väljakutset esitavad ülesanded arendavad last enam ning kui sellega hakkama saadakse, paraneb kõige muu hulgas ka lapse enesekindlus. Mida lõbusam ja huvitavam mäng lapse jaoks on, seda enam otsib ta viise, kuidas enda sooritust mängus parandada (Eagan 1996). Seega on ilmne, et ka hariduslik ja arendav mäng peaks lapsele olema atraktiivne, põnev ja parajalt väljakutsuv.

Vanematel on raske välja tuua seda, kui tihti ning kui kaua lapsed Rahamaal mängivad. See võib tuleneda sellest, et vanemad ei jälgi kogu aeg lapse tegemisi internetis, aga ka sellest, et lapsed mängivad Rahamaal üsna ebaregulaarselt. Võib järeldada, et lapsed satuvad ühest mängust vaimustusse ning mängivad seda mõne aja väga tihti, siis väsivad konkreetsest mängust ning leiavad endale uue huvitava keskkonna. Pärast uuest tüdinemist võivad nad eelmise juurde tagasi pöörduda või leida veel omakorda uue. On selge, et kõik uus on lapse jaoks huvitav ning harjumuspärane mäng muutub aja jooksul üksluiseks. Seega peaks lapse mäng olema mitmekesine ja varieeruv. Samuti on eelkooliealiste laste tähelepanu kergesti hajuv, nad suudavad enamasti keskenduda vaid ühele aspektile ning on kergesti mõjutatavad väljastpoolt tulevatest häältest ja objektidest (Keenan & Evans 2009: 190). Sellest saab järeldada, et lastel on huvi püsimiseks vaja põnevust ja väljakutseid. Nad mängivad Rahamaal haaratult nii kaua, kuni nad seal end hästi tunnevad ning kuni nõutud ülesanded välja tulevad. Samas võivad lapsed mängu pooleli jätta, kui see tundub neile liiga raske ning tekitab negatiivseid emotsioone ja seega ebakindlust. Tundub, et Rahamaa pakub lastele just parajal määral nii lõbu kui väljakutseid, kuna keskmiselt on Rahamaa kasutajakontot omavad lapsed keskkonda külastanud kuus korda (Tökke 2011). See näitab, et lapsed ei tüdine mängust kiiresti ning soovivad ikka ja jälle Rahamaa veebilehel aega veeta.

Lapsed on kindlad, et Rahamaa mängu eesmärk on õppimine. Samuti on lapsed veendunud, et nemad õpivad Rahamaa keskkonnas, üldiselt arutamist ja rahaga ümberkäimist. Vanemate seisukoht on aga vastupidine. Arvamuste erinevus võib tulla sellest, et lapsed küll õpivad mängust, kuid ei rakenda teadmisi reaalsesse ellu. Lapsed peavad arutamängu arutamänguks, mille reeglid ei laiene tegelikku ellu. Ka vanemad mainivad, et näiteks vägivaldsete mängude puhul teavad lapsed, et reaalses elus püstoliga lasta ei tohi. Sarnane mõtteviis on neil arvatavasti ka Rahamaa puhul: Rahamaa reeglid kehtivad vaid selles

mängus. Siin mängib arvatavasti olulist rolli see, mida vanemad lastele arvutimängudest rääkinud on. Kui lapsed kinnitavad, et nemad õpivad mängust, siis võivad nad selle all mõelda hoopis mängu edukamat läbimist: nad võivad näiteks õppida pakke õigesti sorteerima või õunu eksimusteta korjama. Isegi, kui lapsed ei omanda teadmisi reaalse rahamaailma toimimise kohta, siis ka need tegevused (õunte korjamine jne) arendavad last. Näiteks areneb kiire reaktsioon ning keskendumis- ja mõtlemisvõime, samuti käe ja silma koordinatsioon (*The good...*). Usun, et olukorra, kus lapsed ei kanna mängust omandatud teadmisi-oskusi reaalsesse ellu üle, lahendaks vanemate sekkumine. Vanem võiks lapsele ka omaltpoolt rahateemasid selgitada ning arutleda virtuaalsete mängude paradoksi üle, kus osa teadmisi tuleks käitumisse üle võtta ning osa mitte. Samas võib vanemate arvamus, et lapsed mängust rahateadmisi ei õpi, tuleneda sellest, et lapsed on veel liiga vähe ning ebaregulaarselt Rahamaal aega veetnud. Aegamööda hakkaksid võib-olla teadmised kinnistuma ning vanemate selgituste kaasamisel muutuks ka laste käitumine poes ning suhtumine kaupade tarbimisse. Kahjuks nähtub aga Maarja Pajula (2008) bakalaureusetööst, et sarnaselt internetikasutuse juhendamisele ei leia vanemad sageli aega õpetlikeks poeskäikudeks, kus vanem lapsele ostmist ja rahateemasid põhjalikumalt selgitaks. Lapsed sooviksid õpetusi kuulda küll.

Lapsed hakkavad tarbijaks kujunema üsna noorelt. Juba 2-3-aastased lapsed esitavad poes verbaalselt oma soove ning suudavad ära tunda brände (Weller 2002). Ka kõik küsitatud lapsed on juba iseseisvalt poest kaupu ostnud. Eelkooliiga ongi tarbijaks sotsialiseerumisel väga oluline, sest just selles vanuses on laste huvi ostuprotsessis osaleda suurim ning nad on vanemate õpetustele viimaste autoriteedi tõttu vastuvõtlikumad (McNeal & Yeh 1993). Seetõttu oleks vanematel eriti efektiivne ja vajalik õpetlike poeskäikude jaoks aega leida.

5.4 Soovitused vanematele

Fookusgrupi-intervjuurest tuli välja, et eelkooliealised lapsed kasutavad internetti küllaltki ulatuslikult ning tihti. Vanemad püüavad küll arvutikasutamise ajal läheduses viibida, kuid alati ei pruugi see õnnestuda ning last võib ebameeldiva sisuga veebilehest või arvutiviirusest lahutada vaid üks klõpsatus. Vanemad küll räägivad lastega internetist, kuid nad ei tutvusta laste nooruse tõttu neile kõiki riske. Laste internetikasutuse ulatust silmas pidades peaks aga ka eelkooliealistele rääkima võõrastega suhtlemise ja oma andmete jagamise ohtlikkusest.

Samuti peaksid vanemad teadvustama, et eelkooliealine laps vajab internetis siiski mingil määral abi ja juhendamist. Last ei tohiks täiesti üksi uue meedia avarustesse seiklema jätta. Laps vajab suunamist nii ohtudest hoidumise kui ka võimalustega tutvumise jaoks. Samuti ei peaks 5-7-aastane laps olema internetis nooremate õdede-vendade juhendajaks. Nii noor laps ei pruugi ise *online*-maailmas toimuvat adekvaatselt aduda, rääkima selle selgitamisest mitmeid aastaid nooremale lapsele.

Kuna lapse internetikasutajaks kujunemisel on väga suur roll vanematel õdedel ja vendadel, siis peaksid vanemad uue meedia erinevatest aspektidest rääkima ka teismeliste lastega. Noored võivad küll tunduda vanematest adekvaatsemad, kuid neil puudub tihti kogemus internetis ettetulevate probleemide lahendamisel. Lapsevanem peaks jälgima, millist eeskuju vanem õde-vend eelkooliealisele näitab. Noorte internetikäitumise vallas harimise küsimuses peaksid kaasa lööma kindlasti ka kool ja meedia, kus võiks veelgi enam propageerida turvalist internetikasutust ja probleemide tekkimisel vanema poole pöördumist.

Vanemate seatud piirangud ja reeglid peaksid samas jääma siiski mõõdukuse piiridesse. Laste internetikasutust tuleks jälgida ja suunata, kuid liiga karmide piirangute seadmine võib kasu asemel kahju tuua. Lapsevanem peaks interneti negatiivsete aspektide kõrval last valgustama ka positiivsetest. Kindlasti võiks tutvustada lapsele arendavaid ja eakohase sisuga veebilehti ning julgustama last loomingulisi ja harivaid *online*-mänge mängima.

5.5 Meetodikriitika

Kokkuvõtvalt võib öelda, et valitud meetodika abil oli võimalik uurimisküsimustele põhjalikult vastata. Fookusgrupi-meetod võimaldas vastajatel end hubaselt tunda ning arutluse käigus oma mõtteid jagada. Vestluse eestvedajana ei jäänud mulle muljet, et grupi kultuur oleks mõjutanud osalejate vastuseid. Igas rühmas oli küll domineerivamaid ning tagasihoidlikumaid osalejaid, kuid seda mitte nii suurel määral, et see vastuste kvaliteeti kahandanud oleks.

Lastega rühmavestluse läbiviimisel probleeme ei tekkinud. Üldiselt oli ka lastega kontakti leidmine kerge. Nad olid elevel, et said teha midagi tavalisest lasteaiapäeva rutiinist erinevat samal ajal, kui teised lapsed rühmas on. Siiski tundsin intervjuu alguses enda eesmärgi ning

intervjuu läbiviimist selgitades end lastest natuke kaugel olevat. Oli mõnevõrra veider rääkida enda bakalaureusetööst ja diktofonist, mis laste juttu salvestab. Tundus, et lapsed ei saa sellest täpselt aru ning ma näisin nende jaoks vanema ja võõrana. Probleemi oleks lahendanud minu kui uurija lapsesõbralikum seletus. Võib-olla piisaks, kui lõputööst teaksid vanemad, lastele oleks küllalt teadmisest, et olen koolilaps.

Kuna intervjuerisin lapsi esimest korda elus, siis kindlasti peaksin järgmine kord eelnevalt rohkem uurima laste vanuselisi eripärasid. Seminaritöö jaoks läbiviidud intervjuus küsisin lastelt näiteks seda, kui tihti nad tavaliselt internetti kasutavad. Lapsed ei osanud sellele aga vastata, kuna eelkooliealistel on raske ajalist mõõdet täpselt väljendada. Nagu eelnevalt mainitud, ütleb ka Jean Piaget' teooria, et operatsioonide-eelses staadiumis (3.-7. eluaasta) on lastel kujunemata laekuvat informatsiooni korrastavad mõisted nagu näiteks aeg (Piaget & Inhelder 1969). Seetõttu jätsin järgnevas intervjuus selle küsimuse välja ning uurisin ajalist aspekti vaid vanematelt. Järgmisel korral lapsi intervjuerides mõtleksin küsimused veel hoolikamalt läbi ning püüaksin neid sõnastada ja esitada nii, et lapsed end vastates mugavamalt tunneksid. Esiteks püüaksin küsimuste formuleerimisel arvestada rohkem lapse vanuse ning lapsesõbralikuma sõnastusega. Kindlasti küsiks ka rohkem sissejuhatavaid küsimusi, et kõik lapsed avaneksid. Järgmisel korral esitaksin just loomingulisi sissejuhatavaid küsimusi, mis paneksid lapsed õhinal neile meeldival teemal jutustama ja selle kaudu ka rohkem avanema.

Rühmaintervjuudes olid selgelt näha laste iseloomude erinevused. Mõned lapsed tahtsid väga rääkida ja olid vestluses domineerivad. Seetõttu rääkisid lapsed mitmes kohas korruga, mis tegi hilisema transkribeerimise oluliselt raskemaks. Samas on ka lastele rääkimise järjekorra kehtestamine raske, kuna vestlemisel hoogu sattudes unustavad lapsed oma järje ning hakkavad ikkagi korruga jutustama. Samuti pärsiks järjekorra kehtestamine ehk vastuste loomingulisust, kuna järje lapseni jõudmise ajaks võib ta oma vastuse juba unustanud olla. Samuti võib järjekorra kehtestamine läbisegi rääkimisest enam mõjutada vastuseid just teiste laste arvamuste kaudu. Mõnele lapsele pidi aga paari küsimuse puhul eraldi tähelepanu suunama, et nad kaasa räägiks. Samas ei osutunud see väga suureks probleemiks. Lapsed olid teistega võrreldes natuke tagasihoidlikumad ja vaiksemad, kuid soovisid siiski arvamust avaldada. Selle olukorra lahendamiseks pikemate sissejuhatavate küsimuste esitamine. Kõige rohkem meeldis lastele rääkida Rahamaast, veidi kidakeelsemad olid nad vanemate juhendamise rääkides. Viimane teema tundus neile ehk teiste kõrval lihtsalt igavam.

Laste vestlusringid ei kinnitanud minu esialgset kartust, et lapsed hakkavad nihelema ja tahavad küsimustele vastamise asemel ringi joosta ja mängida. Võib-olla oli tegemist mõnevõrra kuulekamate lastega või püsis nende tähelepanu vestlusel tänu neid mingil määral huvitavatele küsimustele. Mõlemas intervjuus osales ka erineva vanusega lapsi erinevatest rühmadest, mis muutis nad ehk tagasihoidlikumaks. Samas ei saa tagasihoidlikkust väita vastuste kohta. Kindlasti mängis rolli ka see, et rühmaintervjuu kestis küllaltki lühikest aega ning toimus just enne laste lõunauinakut, mil lapsed võib-olla kõige energilisemad ei olnud.

Lastega läbiviidud vestlustest õppisin, et alati pole mõtet rangelt intervjuu kavast kinni hoida. Lastele meeldib rääkida sujuvalt ning teemadest, mis parasjagu pähe tulevad. On vajalik hoida lapsi fookuses, kuid vahel võib neil lasta ka pikalt jutustada – see laseb lastel mugavalt ja õhinal oma kogemustest rääkida. Intervjuu kavast karmilt kinni hoides võivad lapsed oma esialgsed mõtted unustada ning vastustes ei peegeldu nii palju tõe ja avatust. Seega peaks kindlasti arvestama fookusgrupi-meetodile iseloomulikku paindlikkust (Vinter et al 2009). Laste rühmaintervjuud osutusid kokkuvõttes väga lõbusaks ning siiraks vestluseks.

Ka vanematega polnud raske kontakti saavutada, kuigi hindaksin seda siiski mõnevõrra raskemaks kui laste puhul. Vanemad olid väga vastutulelikud ning sõbralikud. Siiski osutus kõige suuremaks probleemiks vanematega aja kokkuleppimine, kus kõik osalejad saaksid intervjuule tund või rohkem pühendada. Kuna kõige parem koht vestluse läbiviimiseks oli lasteaed, siis pidi arvestama ka kellaajalise piiranguga, kuna lasteaed suletakse kell 18.00. Samas oli paljudel vanematel lastele järele tulles kiire ning isegi kui leiti umbes pool tundi aega, siis oli väga raske seda leida kõigil vanematel korraga. Seminaritöö jaoks läbiviidud vanemate fookusgruppi moodustades sain nendest puudustest aimu ning järgmise fookusgrupi-intervjuu aega hakkasin kokku leppima juba tunduvalt varem. See tegi aja leidmise mõnevõrra lihtsamaks.

Siiski tundsin vanematega vestlust läbi viies, et aega ei ole piisavalt. Tundsin, et pean kiiresti intervjuuerima, kuna vanemad tahavad juba edasiste toimingute juurde asuda. Seetõttu jäid minu hinnangul mõned olulised küsimused esitamata. Selle probleemi lahendamaks vanematele teise küsitlusmeetodi, näiteks süvaintervjuu, valimine. Kõikide vanemate eraldi intervjueerimine võtaks küll kauem aega, kuid vastused oleksid arvatavasti põhjalikumad ning samuti oleks oluliselt lihtsam leida vestlemiseks aega korraga vaid ühe vanemaga.

Samas tundus mulle, et vanematele meeldis grupis rääkida. Süvaintervjuus oleks neil ehk olnud raske tunnistada, et nad ei pea lapse juhendamist arvutis hädavajalikuks, kuid rühmavestlusel, kus selle arvamusega nõustusid ka paljud teised, tundus antud hoiaku väljendamine ehk lihtsam. Samas ei olnud näha ka seda, et vanemad kardaksid avaldada arvamust, mis teiste omast lahku läheb.

Antud uuringu valim ei ole piisavalt suur, et teha üldistavaid järeldusi. Samas on saadud tulemused kindlasti abiks laste internetikasutuse, vanemate juhendamise ja positiivse meediasisu vajalikkuse mõistmisel. Käesoleva töö tulemused kinnitavad paljusid laste internetikasutuse ja vanemliku juhendamisega seotud tendentse (Livingstone et al 2011). Töö tulemused toovad välja aga ka mõningaid uusi edasist kontrollimist ja vaatlemist vajavaid aspekte. Mõtlemisainet on kindlasti nii vanematele, lasteaia- ja algkooliõpetajatele kui ka laiemale ühiskonnale.

Kuna bakalaureusetöös on kasutatud vaid kvalitatiivset uurimismeetodit, siis edasi võiks teemat uurida ka kvantitatiivselt. Sedasi toimides saaks tõenäoliselt veel mitmekesisemad, usaldusväärsemad ning laiemalt tõlgendatavad tulemused. Edasistes töödes võiks ka valimi mahtu suurendada ning intervjuuerida lapsi ning vanemaid erinevatest Eesti paikadest. Samuti oleks huvitav uurida, kas eelkooliealiste internetikasutuses, vanemlikus juhendamises ja Rahamaal tegutsemises esineb soolisi erinevusi.

6. KOKKUVÕTE

Uue meedia võidukäik kogu maailmas on ilmne. Internet levib üha enam ning siseneb aina jõulisemalt järjest nooremate laste ellu. Internet on aga kontrollimatu ja peidab endas erinevaid riske ja võimalusi. Eelkooliealistel lastel võib olla raske niivõrd uudes ja mitmekesisises keskkonnas turvalist ja ettevaatlikku käitumismustrit rakendada ning seetõttu peaksid abi osutama kogenud vanemad. Nemad võiksid lastele võimalusi täis keskkonda tutvustada ja suunata lapsed arendavate ja hariduslike mängude poole.

Käesoleva bakalaureusetöö peamiseks eesmärgiks oli uurida interneti eeldatavat positiivset mõju 5-7-aastastele lastele. Töö fookuses oli hariv internetimäng Rahamaa, mille toimet laste ja vanemate ütlustest lähtudes uuriti. Samuti oli eesmärgiks uurida, mil määral ja kuidas suunavad ja juhendavad vanemad oma lapse arvutikasutamist. Heideti ka pilk koolieelikute üldisele arvutikasutamisele ja tarbijaks kujunemisele.

Antud bakalaureusetöö teoreetiline osa annab ülevaade laste internetikasutusest (interneti ohud ja võimalused, positiivne meediasisu), laste kujunemisest teadlikeks tarbijateks, lapsevanema rollist lapse internetikasutuse juhendamisel ja tarbijaks sirgumisel, mängu teooriast ja olulisusest, arvuti- ja *online*-mängudest üldiselt ning konkreetselt Rahamaa veebimängust. Teoreetiline osa kujundab vajaliku tausta töö empiirilise osa mõistmiseks.

Bakalaureusetöö eesmärkide täitmiseks rakendasin kvalitatiivset meetodit ja viisin nii laste kui nende vanematega läbi fookusgrupi-intervjuud. Need toimusid neljal korral – kahel korral kuuestes gruppides lastega ning kahel korral kuuestes gruppides samade laste vanematega. Tulemusi analüüsisin tekstinäidete põhjal.

Kokkuvõttes võib välja tuua tööst selgunud olulisemad järeldused:

- Esiteks kinnitub tendents, et aina nooremad lapsed veedavad meelsasti internetis üha enam aega.
- Selgub, et eesti lapsevanemad on laste internetikasutuse hindamisel üsna muretud ning jätavad lapsed sageli uue meedia avarustesse üksi tegutsema. Vanemad rakendavad küll mõningal määral piiranguid, kuid hädavajalikuks nad lapse arvutikasutamise ranget jälgimist ei pea. Kõik vanemad väidavad aga, et räägivad lastega internetist.

- Tuleb välja, et vanemate õdede-vendade olemasolul abistavad koolieelikuid internetis enamasti just nemad.
- Rahamaa mängust rääkides selgub, et lastele meeldib mäng ebaregulaarsest kasutamisest hoolimata väga. Lapsed on kindlad, et nad õpivad mängust, kuid vanemad on pigem seisukohal, et eelkooliealised ei suuda arvutimängust õpitud käitumist reaalsesse ellu rakendada.

Eestis ei ole veel väga palju uuringuid, mis keskenduksid uue meedia võimalustele ja positiivsetele aspektidele ning seda eriti nii laste kui vanemate kogemustest ja ütlustest lähtuvalt. Seega on käesolev bakalaureusetöö kindlasti oluliseks alustalaks edasistele põhjalikumatele uuringutele. Antud töö aitab mõista laste internetikasutust ja vanemlikku juhendamist ning annab aimu eksisteerivatest kitsaskohtadest. Samuti aitavad kõnealuse töö tulemused vanematel, lasteajaoõpetajatel ning laiemal ühiskonnal rakendada edaspidiseid käitumispraktikaid laste veelgi arendavamaks internetikasutuseks.

Edasiste soovitusena kõnealuses valdkonnas võiks kindlasti jätkata positiivse meediasisu uurimist ja vaadelda eelkõige seda, kuidas lapsed arvutimängudesse suhtuvad. Võiks uurida, kuidas eristavad lapsed arvuti-maailma ning reaalsel elu ning kas ja miks on lastel keeruline *online*-keskkonnast õpitut tegelikku ellu üle viia. Järgnevaid uuringuid võiks teha juba suurema ning representatiivsema valimiga erinevatest Eesti paikadest. Samuti võiks kvalitatiivse meetodi kõrval rakendada ka kvantitatiivset, et saada veelgi usaldusväärsemad ja mitmekesisemad tulemused.

7. SUMMARY

Parental mediation of 5 to 7 year old children's media use: the Rahamaa (Moneyville) case

Internet is spreading more and more and it is entering forcefully into ever younger children's lives. Internet is unenforceable and includes different risks and opportunities. Pre-school aged children may have difficulties to implement safe and precautionous behaviour in such a diverse and new environment. Therefore, experienced parents should come to help. They should introduce environment full on opportunities to children and guide them towards developmental and educational online-games.

The main objective of this bachelor thesis was to examine Internet's presumable positive effect on 5 to 7 year old children. In focus of the thesis was an educational online-game Rahamaa (Moneyville), which effect was examined through parents' and children's statements. In addition, the bachelor thesis examined to what extent and how parents mediate their children's Internet use. The thesis explored also general computer usage of pre-schoolers and their development into a cognizant consumer.

The theoretical part of this study gives an overview of children's Internet use (risks and opportunities of Internet, positive media content), children's development into cognizant consumers, parents' role in mediating their children's Internet use and developing them into a cognizant consumer, the theory and importance of game, computer- and online-games and Rahamaa game. Theoretical part gives the background to understand the empirical material.

In order to gather empirical data on above mentioned matter I used qualitative research method and carried out focus group interviews with children and their parents. I conducted four interviews – two of them in a group of six with children and two in a group of six with parents. I analysed results using text examples.

The analyses showed that children are spending more and more time on the Internet. It turned out that parents do not worry much about their children's Internet use and they are frequently left alone in the new media. Parents utilize some restrictions but they do not consider it indispensable to invigilate children's Internet use. However, all of the parents claim that they have discussed topics about Internet with their children. The bachelor thesis also showed that

older siblings often help and supervise pre-schoolers in matters of Internet. It also appeared that children enjoy playing Rahamaa online-game. All of the questioned children think that they have learned from this game but parents' opinions are different. They presume that children cannot put learned skills into practice.

There are not many studies in Estonia that concentrate on the positive aspects and opportunities of Internet and especially taking into account the statements of children and their parents. Present study is certainly a considerable groundwork for further investigation. The results of this bachelor thesis bestow consideration upon children's Internet use and parental mediation. The results also help parents, kindergarten teachers and media to find effective strategies to make children's Internet usage more developmental.

This topic certainly needs further research. The focus should be on how children distinguish between online-world and real life. Following studies should be conducted with more representative sample. In addition to qualitative method it would be interesting to use quantitative research method as well.

Kasutatud kirjandus

Brophy, J. & Alleman, J. (2006). *Children's thinking about cultural universals*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Buckingham, D. (2000). *After the death of childhood: growing up in the age of electronic media*. Malden: Blackwell Publishing Inc.

Butterworth, G., Harris, M. (2002). *Arengupsühholoogia alused*. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus

Corno, L., & Mandinach, E. B. (1983). The role of cognitive engagement in classroom learning and motivation. *Educational Psychologist*.

Eagan, R. (1996). *Indoor Games that Teach: Activities for Learning and Fun*. Teaching and Learning Company. URL (kasutatud mai 2011) http://books.google.ee/books?id=Rmi1GYO8zuIC&pg=PA8&dq=what+keeps+child+interest+ed+game&hl=et&ei=3MzgTY6zIMaY8QPet9CaBw&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=3&ved=0CDUQ6AEwAg#v=onepage&q&f=false

Finantsteadlikkus ja rahaline kirjaoskus 5-7 ja 8-9aastaste Eesti laste seas. (2010) *Uuring*. Uuringu viis Sampo Panga tellimusel läbi YouGov Zaperi.

Flash Eurobarometer 248 (2008). *Towards a safer use of the internet for children in the EU - a parents' perspective: analytical report*. The Gallup Organisation.

Gunter, B. (1998). *The Effects of Video Games on Children. The Myth Unmasked*. England: Sheffield Academic Press

Hannust, T. (2009). *Arengupsühholoogia*. Käsikirjaline loengukonspekt. Tartu Ülikool, psühholoogia instituut

Huizinga, J. (2004). *Mängiv inimene. Kultuuri mänguelemendi määratlemise katse*. Tallinn: Varrak

- Kalmus, V. & Karu, K. & Komp, L. et al (2010). *Riskid ja turvalisus internetis: Euroopa laste vaatenurk*. URL (kasutatud jaanuar 2011) [http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsII%20\(2009-11\)/EUKidsExecSummary/EstoniaExecSum.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EUKidsII%20(2009-11)/EUKidsExecSummary/EstoniaExecSum.pdf)
- Kalmus, V. & Keller, M. & Pruulmann-Vengerfeldt, P. et al (2003). *Elukvaliteet tarbimis- ja infoühiskonnas*. Tartu Ülikool.
- Kalmus, V. & Pruulmann-Vengerfeldt, P. (2009). Laste ja noorte internetikasutus - riskid ja võimalused. *Infoühiskonna aastaraamat 2009*. Majandus- ja kommunikatsiooniministeerium 2010. Tallinn: POS Print
- Kalmus, V. & Runnel, P. & Siibak, A. (2009). *Opportunities and benefits online*.
- Kalmus, V. (2008a). Riskialtid tiigrakutsud: Eesti lapsed kui (uue) meedia kasutajad. L. Ots (toim.). *Uued ajad - uued lapsed*. Tallinn: TLÜ Kirjastus.
- Kalmus, V. (2008b). Veronika Kalmus: üksinda veebidžunglis ja telepurgi ees. *Postimees*, 30. oktoober
- Kalmus, V. (2010). Rahamaa väikesed kodakondsed. *Märka Last*, sügis 2010
- Kann, L. (2010). Internetimäng Rahamaa arendab lapse rahalist kirjaoskust. *Raamatupidaja kodulehekülg*. URL (kasutatud november 2010) <http://www.raamatupidaja.ee//default.aspx?publicationid=46B83443-0A90-4B6A-9BBC-8F076FFB3A44>
- Keenan, T. & Evans, S. (2009). *An Introduction to Child Development*. London: SAGE Publications Ltd
- Keller, M. & V. Kalmus (2008). Lapsed, turg ja meedia: hoiakud protektsionismist optimismini. *Estonian Social Science Online*, 4: 1.
- Kängsepp, L. (2006). Lastele müüakse tooteid sotsiaalreklaami varjus. *Äripäev*, 12. mai, URL (kasutatud november 2010) http://www.ap3.ee/?PublicationId=31503ED6-39D4-4163-9D98-74AA1E3959CE&code=3218/uud_uudid_x_321804

- Lepane, L. (2004). *Sotsiaalkampaania „Laps ei ole nukk“ mõju uuring*. Eesti Konjunktuurinstituut.
- Lepper, M. R. (1985). Microcomputers in education: Motivational and social issues. *American Psychologist*, 40, 1–18.
- Livingstone, S. & Haddon, L. & Görzing, A. et al (2011). *Risk and safety on the internet: The perspective of European children. Full findings*. LSE, London: EU Kids Online
- Livingstone, S. & Haddon, L. (2009). *EU Kids Online: lõppraport*. URL (kasutatud november 2010)
[http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I%20\(2006-9\)/EU%20Kids%20Online%20I%20Reports/ee_summary.pdf](http://www2.lse.ac.uk/media@lse/research/EUKidsOnline/EU%20Kids%20I%20(2006-9)/EU%20Kids%20Online%20I%20Reports/ee_summary.pdf)
- Livingstone, S. (2009). A rationale for positive online content for children. *Communication Research Trends*. London School of Economics.
- McNeal, J. U. & C. H. Yeh. (1993) Born to Shop. *American Demographics*, 15 (6)
- McNeal, J. U. (1998). Kids' Markets. *American Demographics*.
- McNeal, J. U. (1999). *The Kids Market: Myths and Realities*. Ithaca, NY: Paramount Market Publishing.
- Ogden, C. K. (2001). *Plato's Theory of Education*. London: Routledge
- Oru Lasteaed Mesimumm. *Lapse sotsiaalsed oskused*. URL (kasutatud mai 2011)
<http://www.orula.ee/?id=43&keel=ee>
- Oyen, A. S., & Bebeko, J. M. (1996). *The Effects of Computer Games and Lesson Contexts on Children's Mnemonic Strategies*. *Journal of Experimental Child Psychology*, 62 (2).
- Pajula, M. (2008). *Laste ja lastevanemate käsitlused taskurahast*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni osakond.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1969). *The Psychology of the Child*. Basic Books
- Rideout, V. J. & Vandewater, E. A. & Wartella, E. A. (2003). *Electronic media in the lives of infants, toddlers and preschoolers*. A Kaiser Family Foundation Report, CDMC

Roedder John, D. (2002). Consumer Socialization of Children – A Retrospective Look a Twenty-Five Years of Research. F. Hansen et al (toim.). *Children – Consumption, Advertising and Media*. Copenhagen: Copenhagen Business School Press, 25–89.

Ruskin, G. (1999). The Cost Of Commercialism Multinational Monitor.

Sandre, L. (2010). *Positiivne meediasisu lastele Lastekas.ee näitel*. Seminaritöö. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Seckler, V. (2004). The Dangers of Tween Marketing. WWD: Women's Wear Daily, 22. september.

Siibak, A. (2010). Meediamailma mõjud ei ole mustvalged. *Õpetajate Leht*, 4. juuni, URL (kasutatud november 2010). http://www.opleht.ee/?archive_mode=article&articleid=3671&print=1

Slater, D. (1997). *Consumer Culture and Modernity*. Cambridge: Polity Press

Socha, T. J. & Stamp, G. H. (2009). *Parents and Children Communicating with Society. Managing Relationships Outside of Home*. New York: Routledge

Statistikaamet (2009). URL (kasutatud mai 2011) <http://www.stat.ee/?lang=en>

Tamm, M. (2010). Kasvatusteadlane soovib meediat rakendada lapse arenguks. *Postimees*, 28. august, URL (kasutatud november 2010) <http://www.tarbija24.ee/?id=305352>

Tapscott, D. (1998). Growing up digital: the rise of the net generation. New York: Journal of Broadcasting & Electronic Media, 52(4): 581-599. McGraw-Hill.

The Good and Bad Effects of Video Games. *Raise Smart Kid*. URL (kasutatud märts 2011) <http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>

Tuuling, L. (2009). Mäng ja lapse areng. *Õppematerjal*. URL (kasutatud detsember 2010) http://www.eope.ee/download/euni_repository/file/333/Lehte%20Tuuling.zip/2.%20teema/MANGU%20TEOORIAD.pdf

Tökke, T. (2011). Rahamaa kasutajate arv, Sampo Pank. *Kiri*.

Uibu, M. (2005). *Lapsed ja tarbimisühiskond: Eesti lapsevanemate käsitlused*. Bakalaureusetöö. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Veebimaterjal lastele. *E-õppe Arenduskeskuse kodulehekülg*. URL (kasutatud november 2010) http://www.e-ope.ee/e-oppest/e-oppe_paev/2010/veebimaterjal_lastele

Weller, D. C. (2002). *When is a brand not a brand? Advertising & Marketing to Children*.

Vinter, K. & Siibak, A. & Kruuse, K. (2009). Eelkooliealiste laste meediatarbimise võimalikud mõjud ja meediakasvatuse võimalused nende suunamisel: Eesti lasteaiaõpetajate nägemus. *Haridus*, aprill 2010

Young People Safe Online kodulehekülg. URL (kasutatud november 2010) http://laste.arvutikaitse.ee/est/html/v_turvallisuus_ja_lapsen_ika.htm#

LISA 1. Intervjuude kavad

Laste fookusgrupp

Sissejuhatavad küsimused

Mis on teie nimed?

Kui vanad te olete?

Küsimused arvutikasutamise kohta

Kas teil on kodus arvuti?

Kas te kasutate arvutit?

Mida te peamiselt teete arvutis?

Milliseid internetilehekülgi te kasutate? (Kui lapsed ei oska nimetada, siis pakun neile mõned lastele mõeldud veebilehed: Lastekas, Miksike, Mängukoobas jms)

Kas te kasutate arvutit tavaliselt üksi või kellegagi koos? Kellega?

Küsimused Rahamaa internetimängu kohta

Mis teile Rahamaa mängu juures meeldib?

Aga mis ei meeldi?

Mis te arvate, mille jaoks mäng mõeldud on?

Mis te arvate, kas te õppisite sellest mängust midagi? Mida?

Kas te kavatsete edaspidi ka Rahamaa mängu mängida?

Küsimused poes käimise kohta

Kas te käite poes? Tavaliselt kellega?

Mille jaoks poed mõeldud on?

Kuidas ostmine käib?

Kas te olete ise ka kunagi midagi ostnud?

Küsimused lapsevanema juhendamise kohta

Kas arvuti kasutamise ajal on vanemad teie juures?

Kas vanemad räägivad teile kunagi arvutist? Mida?

Mida veel olete kuulnud vanemaid/õdesid-vendi jt arvuti kohta rääkivat?
Kas kodus Rahamaa mängu mängides olid vanemad koguaeg teie juures?
Kas teil läks mängu mängides vanemate abi vaja? Milles?

Lapsevanemate fookusgrupp

Sissejuhatavad küsimused

Mis on teie nimed?
Kas te ise kasutate arvutit? Peamiselt milleks ja kui tihti?

Küsimused laste arvutikasutamise kohta

Mida teeb teie laps peamiselt arvutis?
Milliseid lehekülgi teie laps arvutis külastab?
Kui tihti kasutab teie laps internetti? Kui kaua ta tavaliselt seal korraga on?
Kas laps kasutab arvutit tavaliselt üksinda või kellegagi koos? Kellega?

Küsimused lapsevanema juhendamise kohta

Kas räägite lapsele midagi arvutist? Mida?
Kas olete teadlikud, milliseid internetilehekülgi teie laps külastab?
Kas seate lapsele arvutikasutamisel ka mingisuguseid piiranguid? Milliseid?

Küsimused Rahamaa internetimängu kohta

Kui tihti laps Rahamaal mängib? Kui kaua umbes korraga?
Kas laps mängib Rahamaa mängu tavaliselt üksi või kellegagi koos? Kellega?
Kas laps on palunud teie abi Rahamaad kasutades? Millist abi?
Kas teie hinnangul on laps midagi Rahamaa mängust õppinud? Mida?
Kas ja kuidas on muutunud lapse käitumine poes, suhtumine kaupade ja teenuste tarbimisse, raha olulisusesse?

Lisa 2. Laste fookusgrupi-intervjuu nr 1

Tere lapsed. Mina olen Inga, ma olen 21-aastane ja ma käin juba koolis, ülikoolis. Täna räägin ma teiega arvutist, rahast ja Rahamaa mängust. See on vajalik ühe minu koolitöö pärast. Ma küsin teie käest küsimusi ja teie vastake täpselt nii, nagu teile pähe tuleb, pikalt ja vabalt. Kui te millelegi vastata ei taha, siis te ei pea seda tegema ja te võite igal hetkel katsest ära minna. Ma salvestan teie jutu oma mobiiltelefoni peale, näete siia, aga seda kasutan ma ainult oma koolitöö jaoks ja teie nimesid ma ei maini. Kas teil on küsimusi? Nii, olete valmis? Ma panen nüüd selle siia niimoodi, et siis ma kuulen teie juttu.

Kõigepealt, kui vanad te olete?

T7.1: Mina olen seitse!

Sina oled seitse.

P5: Ja mina olen viie!

P6.1 - Mina olen kuue!

P6.4 - Kuue!

P6.2 - Mina olen ka kuuene.

P6.3 - Mina kaa.

Nii, nüüd ma küsin teie käest arvuti kohta. Kas teil on kodus arvuti?

Kõik koos: Jaaa!

Jaa. Kõigil on. Kas te kasutate ka seda?

Kõik koos: Jaaa!

T7.1: Mul on...mul on kaks arvutit, üks on emmele, emmel on läpakas ja mul on suur arvuti.

Aga kuidas teil arvutid on, et kas teil on oma toas ka arvuti?

T7.1 - Ei.

P6.3 - Minul on oma toas!

P6.4 - Minul on oma toas!

P5 - Minu ei ole.

P6.2 - Minul oma toas!

P6.1 - Aga mul on...mul on tegelikult...minu...minu arvuti on tegelikult elutoas. Seal kus telekaski on. Aga meil on palju suurem telekas.

P6.4 - Meil on see ko...kolm D telekas.

P6.2 - Mul ka.

P6.3 - Minul on see...3D isegi film üks. Niukene. See Jääoa...Jääaeg. Jääaeg.

Okei. Kui tihti te umbes kasutate arvutit?

P6.2 - Eee...meil on...

P6.1 - Mina!

P6.2 - Meil on nagu sellised päevad...

P6.1 - Mina mängin... mina mängin...

T7.1: Mina kasutan mängimiseks ja...emm...töö tegemiseks.

P5: Ja mina ka mängimiseks.

T7.1: Ja muusika kuulamiseks mina!

Okei. Ja peamiselt te siis mängite ja kuulate muusikat, jah. Aga mis töö sul oli arvutis?

T7.1: Ee...emmel on niukesed tööd, hästi rasked. Ja mina...ee...aitan ka teda. Et tal on küsimused ja mina tean neid küsimusi.

Aga kas te kasutate iga päev või iga nädal või kuidas?

P6.3 - Mina mängin õhtul ja hommikul!

T7.1: Mina! Mina kasutan iga päev! Aga vahepeal vahest.

P5: Aga...

T7.1: Näiteks eile käisin.

P6.1 - Aga mina! Mina teen alati nii. Mina mängin alati arvutis.

P6.4 - Meie vennaga käime niimoodi, et...et kõik saavad oma päevadel olla. Niikaua kui tahavad.

P5: A mina...eee...harva natuke.

Aga mida te põhiliselt veel arvutis teete?

P6.3 - Mina mängin!

P6.1 - Aga mina...mina mängin rohkem Rahamaal (uhke nägu).

P6.3 - Ma mängin mõlemat! Ma mängin teisi ja...teisi ja...ägedaid

P6.4 - Ma mängin neid...teisi natukene rohkem.

P6.2 - Ma mängin oma *playstation* mängu, mis issi mulle ostis. Ta pani selle arvutisse.

Aa, okei, jaa. Aga milliseid internetilehekülgi te kasutate, kas te teate?

P5: Mina tean..ee...

T7.1: Minu venna...

P5: Tean...ee...seda Jänku Jussi.

T7.1: Mina tean Mängukoobast ja..ee..

P6.1 - Jaa, ma tean Mängukoobas! Mina kaa!

P5: Mina...

T7.1: Ja siis ee...Mängukoobast ja...ee...Lastekat ja Miksikest. Aga teisi ka mängin ka vahel.

P6.1 - Ma käin kõikides mängukohtades...ainult et emme ei tea ühte kohta...

P6.3 - Aga mina...olen mänginud ka *fireboy*'d. Mul on juba kõik levelid teises osas ära tehtud (räägib pikalt levelitest).

Aga kas te kasutate tavaliselt arvutit üksi või on keegi ka teie juures?

P6.2 - Minul...vahepeal käib venna vaatamas seal, et mida ma mängin.

P6.4 - Mina kasutan üksi seda arvutit.

P6.1 - Mina kasutan...kasutan üksi, isegi siis, kui need on vanema omad. Aga minu...issi sai

uue arvuti!

P6.3 - Aga mina...

P6.1 - Ja mina saan ise seal olla! Mina isegi juhendasin issi arvutisse ära. Ma lihtsalt ei teadnud enne, kuidas seda...seda teha, aga siis ma teadsin, et mina...mina tean, kuhu neid juhtmeid panna.

P6.4 - Mul on...mul on enda arvuti.

Okei...nüüd, te kindlasti olete mänginud ka Rahamaa mängu.

Kõik koos: Jaaa.

P6.4 - Mitu korda!

Jaa. Et...kui palju te olete seda mänginud?

T7.1: Ma mängin...

P5: Ma mängin nagu harva natuke.

T7.1: Ma mängin iga päev, aga mitte iga päev. Harva natuke.

P6.1 - Mina mängin kõige kauem.

P6.4 - Mina mängin tavaliselt nii kaua, kuni minu päev otsas, siis on venna kord.

P6.2 - Mina olen seal nii kaua...enda arvutis...kui ma tahan.

Aga mis teile selle mängu juures meeldib?

P6.3 - Mulle meeldib!

P5: Mulle meeldib see...see, kus seal neid pakke peab ja neid õunu.

Aa, neid pakke sorteerima ja õunu korjama, jah?

P5: Jah, ja see pood kah.

P6.3 - Mulle meeldib ka õuni kinni püüda.

T7.1: Mulle meeldib see...ee...ee...ühe selle...hästi suure ära värava värvima. Ja kus saab nagu selle lendava taldrikuga lennata neisse kohtadesse ja mängida ja meeldib ka veel seda, et Peremäng.

P6.4 - Mulle meeldib see, kus see...kus selle võluri vastustele peab õigesti vastama.

P6.1 - Jaa, mulle ka.

P6.2 - Mulle ka.

P5: Aga mina...

T7.1: Ja...

P5: Aga mina...mina pole Peremängu veel mänginud. Ma ei saa sisse. Ma ei saa sinna, ma ei oska sinna kirjutada.

T7.1: Aga ma oskan arvutada!

P5: Mina oskan ka!

P6.1 - Mina kaa!

P6.3 - Mina ka oskan!

T7.1: Kolm pluss kolm on...kuus.

Väga tublid. Aga kas on midagi, mis teile selle mängu juures ei meeldi?

P5: Mmm...mkm.

T7.1: Ei.

P6.3 - Mulle ei meeldi see...

P6.1 - Mulle ei meeldi...see...

P6.3 - Posti koht!

Aa kus peab sorteerima pakke? Aga miks?

P6.3 - Ma ei tea...noh see...raske vahest.

P6.2 - Mulle ei meeldi see...

P6.1 - Mulle ei meeldi see Peremäng, kuna ma ei saa kohe...õige numbri võtta. Ma tegin kõik numbrid lõpuni, aga kõik olid valed...

P6.3 - Ma sain küll sisse, tegin nii, sain.

P6.2 - Mulle ei meeldind see...eee...see...ajamasinas...see otsas seal pidi ise ehitama neid....

P6.3 - Jaa, aga...

P6.1 - Minule...minule...ei meeldinud see...minule...kui ma lähen dinosauruse mune otsima...aga kõige vastikum on see seal osa, koguaeg sured ära.

P6.4 - Enne ma koguaeg kukkusin ainult kivi alla. Või kui...läksin selle koletise juurde.

P6.3 - Mina! Ma olen selle olümpiavõitu teinud! Ei ole tegelt.

P6.1 - Aga minu õde on selle eest...on selle eest juba võitu saanud!

P6.4 - Ma saan niimoodi kõik tehtud.

Okei. Aga mis te arvate, et mille jaoks see mäng mõeldud on, et kas pigem nagu mängu enda pärast või õppimise pärast?

Kõik koos: Õppimise! Õppimise pärast!

P6.1 - Ja raha teenimise jaoks.

P6.2 - Sest kui sa kooli lähed...siis sa pead oskama raha lugeda.

P6.1 - Ja siis...aga siis sa pead nii tegema, et eee...et noh...no kui sul on raha nullis, siis sa ei saa midagi osta. Ja...ja tegelikult on nii ka, et Rahamaal teenitakse raha, aga kui Rahamaale saada, siis peaks oskama lugema. Ja kirjutama oskama.

Miks te arvate, et Rahamaa on õppimise pärast?

T7.1: Sellepärast, et siis sa saad nagu teada, et kuidas rahaga nagu tegelda ja kuidas saada raha.

P5: Aga see...see oli ka äge, kui see võlur küsis küsimusi...

T7.1: Jah.

P6.3 - Jaah.

Aga kas see raha, mis te seal teenite, on teil päriselt ka olemas?

P6.4 - Ei!

P5 - Ei.

P6.1 - Jaa.

P6.4 - Mul on tuhat eurot praegu olemas tegelikult.

Aga see raha, mis te seal teenite, mängus?

P6.1 - Mina...mina...teenin hallid rahad rohkem ja mina teenin ka hõbedat.

T7.1 - See on mängu raha seal, seda päriselt ei ole!

P6.2 - Ei ole jah!

P6.1 - Jah!

Okei...Aga...nü, et te õpite ka sellest mängust midagi jah?

Kõik koos: Jaa!

P6.3 - Peab olema taik! (näitab näpuga oimukohale)

P6.4 - Et arvuta...arvutamiseks.

P6.2 - Ja mõtlemist!

P6.1 - Aga tegelikult peab ka oskama...ee...näha, mis enne hakkab lok...mis õun enne hakkab loksuma, selle juurde peab minema, muidu kukud selle õuna katki. Kui oled kolm tükki juba ära kulutanud, siis enam ei saa mängida. Siis juhtub nii, et sa pead uuesti alustama...inimesena.

P5 - Jah, elud on seal!

Nü. Kas te kavatsete edaspidi ka Rahamaa mängu mängida?

Kõik koos: Jaa.

P6.1 - Mina teen niimoodi, et kõigepealt käin pea...peavärava juures...ja siis ma lähen oma...majja...ja siis ma käin postkontoris, siis ma käin õunatehases. Ja...ja siis ma käin veel peremängus. Noh, noh õde valib õige vastuse. Ja siis on nü, et siis...siis ma käin veel ühes kohas veel.

P6.3 - Tädi Anni poes või?

P5 - Ma teaann!

P6.1 - Ma käin...isegi võluri juures. Ja ma käin siis...postkontoris...seda ma juba ütlesin. Okei, seal mahlatehases.

P6.3 - Seda sa juba ka ütlesid!

P6.2 - Jah.

T7.1 - Jah.

Okei. Nüüd ma küsin teie käest mõned küsimused poes käimise kohta. Et ee...kas te käite ka vahepeal poes?

Kõik koos: Jaa.

P6.3 - Mina ostsin sealt [tädi Anni poest] raketti! Aga ta kohe lendas ära...eest. (räägivad pikalt, mida keegi tädi Anni poest ostnud on)

Ja kellega te tavaliselt käite poes?

P5: Emmega.

P6.1 - Emmega!

P6.3 - Emmega.

T7.1: Vanaisaga ja emmega ja issiga.

P5: Jaa...

P6.4 - Mina käin üksi!

P6.2 - Ma käin ka tavaliselt emmega.

T7.1: Ja ma käin sõbrannadega!

P5: Ja ma käin i...issiga harva, aga emmega koguaeg.

P6.1 - Aga mina käin...oma sõber, kes elab oma emaga ja isaga, aga ma lähen tema juurde ja emme ja issi lähevad koju ja mina lähen tema motikaga. Aga at enam ei sõida temaga. Ta ostis auto.

T7.1: Ja sõbrannadega ja ühe suure...ühe tädiga. Ja siis vanaisaga.

Aga mida poes tehakse, mille jaoks poed mõeldud on?

P5: Saab, asju saab.

P6.2 - Süüa saada!

P6.3 - Ja juua!

T7.1: Jah.

P5: Omale vajalikke asju.

P6.1 - Ja uusi vetsupabereid osta.

T7.1: Näiteks sööki...ja mänguasju ja pesupulberit ja saia ja leiba.

P6.3 - Ja uusi mänguasju saada!

P6.1 - Aga mänguasjad maksavad kallimalt, kui tegelikult sul raha on.

P6.2 - Ja kunagi süüa...söök on isegi kallim.

P6.1 - Kui mina! Kui mina sain viie aastaseks, siis mina...siis oli nii, et mina sain tegelikult juba...siis ma tellisingi juba...aga tegelikult pidi...

P6.4 - Aga mina...Mina ostsin mänguasja (räägib pikalt mänguasjast)...ja siis see maksis tuhat krooni ja siis ma ostsin selle tegelikult juba ära.

Jaa...aga kuidas ostmine käib?

T7.1: Niimoodi, et...poes käib...käiakse niimoodi, et sa...kui...kui sa oled ära lõpetanud...siis sa pead...

P5: Järjekord!

T7.1: Leti juurde...

P5: Järjekord!

T7.1: Peab maksma...jaa...järjekorda. Ja kui sinu aeg on, siis sa pead maksma.

P6.1 - Jaa, sa pead alati ostude eest maksma. Muidu...

P6.3 - Valeraha...

P6.1 - Jaa, tegelikult sa pead PIN-koodi ja siis seda ei tohi kellelegi näidata ega öelda ka.

P5: Jaaa, ja siis...siis peab nagu selle laua peale asjad...see liigub.

T7.1: Ja siis on...siis on ka see, kuhu pantakse kaart...ja...kirjutatakse...ja saab välja võtta.

P6.3 - Aga see valeraha kasutatakse. Ja valerahaga ei tohi maksta!

P6.4 - Jah, isetehtud rahaga ei tohi maksta.

P6.2 - Aind vargad maksavad selle...maksavad sellega.

P6.1 - Veel mis on liiga tugev raha, sellega saab ainult, sa pead enne proovima, siis sa tunned et on tugev. Kohe näeb ära, et on valeraha.

P6.2 - Politsei!

P6.3 - Turvaelement peab peal olema!

P6.1 - Tähe kujundid.

P6.4 - Jaa seda...seda...triipu. Jah.

P6.2 - Turvavööd...

P6.3 - Turvaelementi!

P6.4 - Ja siis mina tean seda, et proovid seda näppu peal...et kui siis sa katsud seda kohta ja kui ei ole krobeline, siis on vale...valeraha.

P6.3 - Jah...kui valeraha...valeraha kasutada...siis...siis viiakse sind pantvangi!

P6.1 - A mina saan ise maksta raha! Mul on ju praegu eesti kroonid juba...pangas.

Aga kas te ise olete ka kunagi midagi ostnud?

T7.1: Jaa!

P6.1 - Mina olen!

P6.2 - Mina ei ole.

P5: Minul on enda raha.

T7.1: Mina samutigi. Mulle kingiti hästi palju raha sünnipäevaks. Ja mul on enda...raha...pangakaart.

P6.1 - Mina olen tegelikult ostnud endale väga suure lego...väga väga suure. Kapi suuruse.

P6.4 - Tead mis on vä. Mina ostsin endale...

P6.1 - Aga see pakk oli nii suur. Kott oli liiga suur. Lego ei olnud nii palju.

P6.3 - Aga mina...käisin Juku poes ja ostsin endale ninja lego!

P5: Aga seal...ma sain...ma sain esimesed eurod ka endale!

P6.2 - Mina ka!

P6.1 - Mina ka!

T7.1: Ma tean. Mul on eurosendid ja euroraha. Emmel on uus rahakott.

P5: Ma kulutasin Jukus mänguasjade peale paberraha ära.

Nii, väga tublid. Nüüd ma küsin natukene teie emme-issi kohta. Et kas tavaliselt on arvuti kasutamise ajal emme-issi või siis keegi suurem teie juures?

T7.1: Ei...minul on üks tädi ja teine tädi. Tema nimi on Kelli ja at on juba kaksteist ja üks on...ee...kelle...kui vana...ma ei tea tema vana.

P6.2 - Ei.

P6.3 - Ei.

P6.4 - Eii...ainult vahel käivad.

P6.2 - Minu emme...minu emme ja issi ei luba mul püssimängu mängida!

P6.1 - Aga minu emme lubab mul igas kohas käia. Aga tema...ütleb et Mängukoopa koht on hoopis mängukoobas.

Okei. Aga kas vanemad räägivad teile kunagi arvutist?

P5 - Ma ei tea.

P6.4 - Jaa.

P6.3 - Aa...näiteks...näiteks...tead küll, antiviruse kohta. Pahad on need viirused.

P6.2 - Jaa.

P6.1 - Aga arvutiviirused on sellised asjad...et kui teiste...no...ma ei lähe teistesse kohtadesse, mis on teiste omad. Need kohad on. Aga mina...

T7.1 - Emmel on niimoodi koguaeg, ütleb, et...kui...et...minu emme, et siis tavaliselt ma tulen arvutist ära.

P6.1 - Jaa!

P6.4 - Jaa...minul on nii, et...ütlevad, et...kui kaua arvutis oled, siis võib niimoodi juhtuda, et sa võid...prillidega hakkama käima. Ja siis ei saa jalgpalli trennis käia enam.

P6.2 - Jah!

P5 - Jah, mul ka emme ja issi ütlevad seda.

P6.3 - Jah, kui sa mängid jalgpalli, siis lendab sul põhhh! jalgpall prillide peale.

P6.4 - Aga sa võid siis prillid ära võtta!

Aga...kas nad seavad mingeid piiranguid teile, et kui kaua te tohite olla arvutis või kui tihti te tohite käia või?

P5: Issi...issi...ütleb tavaliselt, et seda, et kui kaua ma võib olla.

T7.1: Mulle ütleb ka tihti. Ja ütleb mul vahest niimoodi, et...et ma võin minna Lastekasse ja...siis Mängukoopasse ja ee...joutubesse (*Youtube*).

P5: Aga mina...minul...minul ei ütle, ma võin iga kell minna.

T7.1: Ma ka!

Aga...kui te kodus mängisite seda Rahamaa mängu, kas siis vanemad olid teie juures?

T7.1: Jaa.

P6.1 - Jaa, minul on!

P6.3 - Minul on!

P5: Eee...jaa. Mul ei ole iga päev!

P6.4 - Minul vend vahel.

P6.1 - Minul on endal juba kaks väikest venda.

Aga kas teil mängu mängides läks vanemate abi ka vaja?

T7.1: Eiii.

P6.1 - Jaa.

P6.3 - Mul vahel...

P5: Mul...mul...

P6.1 - Aga mina olen võluri juures olnud juba kaheksa viis korda. Kaheksa ja viis.

P6.4 - Ma olen tuhat korda olnud.

T7.1: Mul läks selle peremänguga vaja. Abi vaja.

Olgu. Nüüd ongi tegelikult mul küsimused otsas. Kas tahate midagi veel küsida? Okei, siis ma ütlen teile suure-suure aitäh!

Lisa 3. Lapsevanemate fookusgrupi-intervjuu nr 1

Nii, tere! Minu nimi on Inga, väga meeldiv tutvuda. Hehee. Suur-suur aitäh, et...et olite nõus mind täna siin aitama. Nimelt...ma teen oma seminaritööd ning teie arvamus ning...teie arvamus ja teie kogemused on mulle suureks abiks. Ma hakkan teie käest nüüd erinevaid küsimusi küsima... ja teie vastake nii, kuidas pähe tuleb...ee... täiesti vabalt. Ma salvestan teie jutu oma mobiiltelefoni peale... ning pärast kirjutan selle siit maha ning kustutan teibid. Jah. Ma ei kasuta mitte kuskil teie ega teie lapse nime ega muid andmeid. Noh, peale siis lapse vanuse ning teie ja...ee... lapse soo. Ka lasteaia nime ma ei maini. Tulemusi kasutan ma ainult koolitöö eesmärgil. Kui te mingile küsimusele vastata ei taha, siis...ee... te ei pea seda tegema, eks. Ka võite te alati intervjuus osalemisest loobuda. Nii, kas teil on küsimusi? Okei, alustame siis!

Kõigepealt, kas te ise kasutate arvutit? Peamiselt milleks ja kui tihti?

Emä-P6.3 - Jaa...mina... ma ei tea, kodus ei kasuta. Midagi ma kodus ei tee seal...no töö juures ja. Jah, tööd teen. Siis arvete maksmiseks ka...et vahepeal ikka asjalik ka. No ma ei tea.

Emä-P6.1 - Jah, mina ka arvete maksmiseks. Muidu töö selline...no selline pole.

Isa-P6.2 - Mina...mina ikka kasutan. Nii tööil kui, jah, kui kodus ka. Ee...vajalikke asju, et kodus, arved ja...niisama ka, loen...

Isa-P5 - Mina loen ka lehti, et Postimees ja...ee...delfi.ee kaa.

Emä-T7.1 - Jah, sama.

Emä-P6.4 - Mul ka, lehti ja...noh, arved.

Kas teie laps kasutab arvutit?

Kõik koos - Jaa.

Kui tihti kasutab teie laps internetti ja... Kui kaua ta tavaliselt seal korruga on? Nii umbes.

Emä-P6.3 - No ta kasutaks ilmselt iga päev, kui saaks.

Teised - Just, kasutaks iga päev!

Emä-P6.3 - No ma ei tea, ütleme et võib-olla üle päeva. Korruga ei tea, oleneb korrast, ega ta iga kord...eee...seal pole sama kaua iga kord. No ütleme võib-olla kaks tundi.

Isa-P6.2 - Meil tahab ka iga õhtu...olla...ja ta noh, ikka on ka. Aga korruga ta...ee...ei ole kaua, võib-olla pool tundi ütleme.

Isa-P5 -Meil ta ei oska seal...ee...vist nii palju nagu teha seal veel. Et ta noh, kaua ei tahagi olla seal. Mängib oma mängu ära ja...noh, siis on kõik.

Ema-T7.1 - Meil tahab kaua olla...ikka et arvutisse ja arvutisse...ee...aga me ei luba nii palju.

Ema-P6.1 - Et jah, piiratud.

Kas olete teadlikud, milliseid internetilehekülgi teie laps külastab?

Ema-P6.1 - Ee...jaa...Lastekas.ee, siis...eee...tüdruk, ee...kasutab...mul ei tule praegu ette, see...no ei tule meelde...see... No ja igatahes Rahamaa ka siis, et kas nad lähevad läbi millegi või ise otse panevad sinna, et ma isiklikult ei oskagi öelda. Jah, seal Lastekas on seal ee...see viide, et ee...lähevad sealt läbi selle.

Ema-P6.4 - Jah, nad saavad jah nendelt lehtedelt...sinna...teistesse. Et mängivad seal.

Isa-P6.2 - Jaah.

Ema-P6.3 - Ega ta jah kuskile mujale ei saagi, et ...no sealt laste lehekülgedelt saab edasi liikuda. Ee...et vajutab seal järgmise peale ja... Ega mina muidu täpselt ei tea. Mozilla järjekorrast võin vaadata, noh seal see salvestab ära, sealt ajaloost saab vaadata. Laste leheküljed on ikka põhilised, eeeeet neid ta kasutab.

Isa-P5 - Mina tean, et meil ta käib seal Lastekas ja siis Jänku Juss.

Ema-T7.1 - Jänku Juss jah! Meil ka. *YouTube* ka meil, kuulab vahel lastelaule.

Kas te olete lapse kõrval ja juhendate teda arvutis olles?

Ema-P6.3 - Reeglina mitte.

Ema-P6.4 - Meie ka mitte. Vend on tal seal kõrval.

Aga kas laps on tavaliselt ükski...arvutis olles või on kellegagi koos?

Ema-P6.1 - Eeee... meil ta läheb sinna oma õega. Ja siis ta võib...ta võib sinna jääda mingisugust õe valitud mängu mängima.

Kui vana ta õde on?

Üheksa.

Mhm, okei.

Isa-P5 - No meie natuke ikka...natuke oleme tal kõrval seal vahepeal...et, noh...ta tavaliselt...ta ise kutsub, et ei oska midagi seal...teha jah.

Isa-P6.2 - Meie oleme seal...samas toas, aga arvutis on ka tavaliselt ise...ükski.

Et tegelikult te väga vajalikuks ei pea lapse juhendamist arvutis?

Isa-P6.2 - Praegu mitte...
Ema-P6.3 - Ei.
Ema-P6.4 - Jah, võib-olla tulevikus.

Kas te räägite lapsele midagi arvutist ja siis... Mida?

Ema-P6.3 - No ikka räägin jah. Midagi alla laadida ta ei tohi. Jah ei tohi panna millelegi. No "jah" ei tohi klikkida...ee...kuskile. Ja rääkisin, et need viirused ka levivad seal, et nende pärast peab noh seal ettevaatlik ka olema.
Isa-P5 - Jah, mina rääkisin ka, et need...viirused. Et ainult...ainult teatud lehtedel, kus ta võib käia.
Ema-T7.1 - Jaaa.
Ema-P6.1 - Ikka räägime. Ee...sellest ohu...ohtlikkusest. Aga õnneks nad on veel nii noored ja, jaja käivad ainult...kaks kolm saiti ainult on, et...kus nad käivad. Ja need on siis tasuta laste mängu sellised...kohad. Ja mitte ka mingid tulistamise mängud, need on sellised, tõesti väga sellised, noh, lihtsad ja kerged ja...et aga me oleme rääkind. Eriti veel siis, kui televiisoris on mingisugune saade, et siis ma räägin veel üle ka, et... Täna meil õnneks veel sellised igasugused jututoad, et see pole nagu päevakorras, aga vanema lapsega küll jah, no nooremaga ka siiski jah noh räägime.
Isa-P6.2 - Jah, õnneks need...tead need jututoad, et nendes veel ei käi. Siis peaks küll ikka...ee...rääkima, et ei tohi seal...oma nime öelda ja et...noh võõrastega...ei tohiks ju üldse tegelt rääkida...seal.
Ema-P6.4 - Jah, meie ka...et igal pool ei tohi käia...

Kas seate lapsele arvutikasutamisel ka mingisuguseid piiranguid?

Ema-P6.3 - No põhimõtteliselt ei sea, sest kui ma ütlen, et tule nüüd ära, siis ta tavaliselt ütleb, et... ma lõpetan mängu ja kohe tulen! Ja siis ta tulebki. Et ma ei näe...noh...vajadust ka, et piiranguid panna, et kui usaldamatult tahab olla, siis piirangud. Aga ta kuulab sõna ja tuleb ära kui vaja.
Isa-P6.2 - Hehee, meil ka ütleb, aga ega ta kohe ei tule!
Ema-T7.1 - Meil tahab ka kaua olla...aga kui jälgida, noh...siis las olla...ta seal noh.
Ema-P6.1 - Õnneks meil on ta teadmised veel...veel suhteliselt piiratud ja ta kasutab neid...neid lastemänge. Ja vanem õde talle näitab ja...aga ajaliselt on piiratud, et ee...nädala sees üldjuhul nagu üldse mitte. Et nädalavahetusel või siis...noh ütleme kui on vaheajad. Ütleme...maksimaalselt tund päevas. Kui, noh, ütleme...aga noh, et üldjuhul ainult nädalavahetusel.
Isa-P6.2 - Jaah, mhm. Meil ka nädalalõppudel. Siis saame...ee...ise ka rohkem jälgida.
Isa-P5 - Meil vahel õhtul. Ta ise tahab rohkem õues...ja nii.

Kas teie laps mängib kodus Rahamaa mängu?

Kõik koos: Jaa.

Kui tihti nad seda mängivad?

Ema-P6.3 - Ei teagi, tal on neid mängu veel hästi palju, praegu hoopis mingeid muid mängu mängib. Ma ei oska öelda, raske öelda. Nädalas korra võib-olla, kui nii öelda. Aga ma noh...ei tea...see ka võib-olla natuke liiga palju, võib-olla ei ole sedagi. Vahepeal oli küll väga vaimustuses...aga noh, need lapsed ju ikka...et tuleb uus mäng ja...

Ema-P6.1 - Jaah, tuleb uus mäng neil jah...siis vana kohe...ära unustatud, hehee.

Isa-P5 - Jah, meil praegu Jänku Juss.

Aga kui kaua nad umbes korraga tegutsevad Rahamaal?

Ema-P6.3 - Hmm...Raske öelda.

Ema-P6.1 - Jah, et...erinevalt.

Isa-P6.2 - Aga meil ta mängib...nii paarkend minutit ehk... oleneb korrapärast. Kui hilja, siis ei tohi kaua mängida...et magama.

Ema-P6.4 - Jah, oleneb. Kui seal palju raha kogub, siis...siis on kauem...tuleb nagu hasart sisse (naeravad). Kui seal mängus jälle no...nii hästi ei lähe, siis tuleb ära.

Kas laps mängib Rahamaa mängu tavaliselt üksi või kellegagi koos ja siis...kellega?

Ema-P6.3 - No üksi mängib aga ta tavaliselt palub abi ikka. Ta ei oska lugeda ja siis seal vahepeal ei saa aru, et...mis seal teha vaja on nüüd. Palub jah kas siis minu käest, et emme tule aita...või noh, tal vanem õde ka, et jah...tema aitab ka siis.

Ema-P6.1 - No meil tavaliselt ta õega...et õde teab neid asju seal paremini...et kui meie...ja siis aitab ja...kui vaja on.

Ema-P6.4 - Meil vennaga...kuigi ta no tihti seal üksi ka...aga venna aitab ja vaatab.

Isa-P5 - Meil ta...kui ta läheb mängu, siis meie oleme juures, et sisselõikimine seal ja nii...aga siis hakkab juba mängima ja...

Isa-P6.2 - Jah, meil, kui arvuti käima paneme ja siis...siis oleme seal, aga muidu mängu ajal, mis me seal ikka vahime (naeravad).

Ema-T7.1 - Jaah, meil kaa...

Küsiksingi siis, et kas laps on palunud teie abi Rahamaad kasutades? Ja kui, siis millist abi?

Isa-P5 - Meil ongi seal sisselõikimise ajal...ja alguses oli, kui see registreerimine...

Isa-P6.2 - Mhm, meil ka.

Ema-P6.1 - Ei ole olnud vajalik, sellepärast, et ma arvan, et see Rahamaa mäng on tulnud läbi vanema õe ja veel omakorda meil on veel natukene vanemad sugulased. Eet seal 10 pluss ja neliteist et jah. Ja ausaltöeldes ma ise ka väga ei ole...kursis sellega. Aga ma saan aru, et neil on seal väga põnev. Et nad seal korjavad neid rahasid ja neil on seal...jah.

Ema-P6.4 - Meil aitabki venna. Aga tihti...et emme, tule vaata! Kutsub nagu, et mis ta jälle...sealt ostis...ja...

Kas teie hinnangul on laps midagi Rahamaa mängust õppinud ka?

Ema-P6.3 - Mina ei tea, tema ilmselt väga mitte. Ma ei ole rääkinud temaga sellel teemal eriti. Ma usun, et sellest aru saanud, et seal kohustused on. Aga no sellest...ma ei tea...vahel hõiskab, et oo mul nii palju raha! Et sellest saab ta nagu...noh...aru, et seal raha teenitakse, aga noh... Mul on tegelikult kokkulepe ka, et mind ta ei kaasaks arvutimängudesse. Mulle ei meeldi neid kunagi mängida, ma ei tea...noh, ma olen talle öelnud ka, et mina ei taha...et vanem õde siis pigem.

Ema-P6.1 - Mina näiteks... ei ole...no nii kursis selle asjaga jah. Aga ma arvan, et on, sellepärast, et natukene tekitab see seda...seda tundmust, et raha ei teki niisama, et seda...justnimelt...et ei ole ainult see jutt, et emal on raha. Et piirata igasugu sellist ostmist eksole...et jah tundub, et noh...paneb natukene mõtlema.

Ema-T7.1 - Jah, sealt vist nagu algab...

Isa-P6.2 - Meil vahest küll, et...ükskord ta näiteks, tead, küsis, et issi, kas päris elus ka nii on. Et kas suvel õunu kui ma korjan, et kui aitan...ee...kas siis saan ka kuldraha (naerab)...et see ikka paneb jah nagu mõtlema ja nende asjade peale nagu niimoodi.

Isa-P5 - Jah, veel nagu...veel nagu ei ole märganud, aga ma arvan, et jah, noh kindlasti, et ta sealt midagi ikka saab...

Et midagi konkreetset mitte?

Isa-P5 - Ei jah, et pigem selline üldine.

Ema-T7.1 - Jah...

Ema-P6.4 - Mhmh...ee...ma arvan ka, et...hakkavad nagu selle asja peale vaatama, et kust see raha siis tuleb, kust saadakse. Et mitte niisama, et ee...selleks peab nagu midagi tegema ka...

Et siis lapse käitumine poes ja suhtumine kaupade ja teenuste tarbimisse...et see ei ole siis muutunud kuidagi?

Ema-P6.3 - Ma arvan, et Rahamaa teene see ei ole, kui ta ka käituks...teistmoodi. Aga praegu ei ole ma ka.... Seda märganud...no nii otseselt. Ei oska neid küll seostada. Aga kuna ta arvutada veel ei oska... et võib-olla on sellest tulevikus küll kasu...aga ei tea noh... praegu mitte jah.

Ema-P6.1 - Ei ole jah märganud. Aga ma arvan ikka, et see sealt hakkab. Veenmise või äraseletamise, et miks ei saa või miks ei ole vaja või midaiganes, et...et ma ei oska küll sinna võrdusmärki panna. Et ta vähemalt ise ei ole kasutanud seda väljendit, et sealt, et see tuli sealt või et Rahamaal öeldi niimoodi või et jah...täna veel mitte, täna on see kasutusaeg veel nii lühike olnud. Ja nii harv ka, et...jah...et päris mulle seda nagu näitena küll ei tuua.

Isa-P5 - Jah, et kui rohkem võib-olla...hakkab kasutama...ja poes ka räägime juurde. Siis ehk kindlasti, jah siis muutuks, ma arvan.

Isa-P6.2 - Jah, et see vist ikka nagu mäng...et ma ei tea, et kuivõrd nad seda seostavad päris...päris eluga. Et kas meid nagu emmet ja issit seostavad. Et kas siis meie ka korjame õunu töö! (naeravad)

Ema-P6.4 - Mhm, ma usun, et lõpuks...noh...tuleb see kasuks ikka...ega kahjuks ikka ei tule!
Kõik nõustuvad.

Okei. Aaga...sellega on nüüd siis fookusgrupp läbi meil. Et suur-suur tänu teile veelkord!

Lisa 4. Laste fookusgrupi-intervjuu nr 2

Tere, lapsed. Mina olen Inga, ma olen 21-aastane ja ma käin juba koolis, ülikoolis. Täna küsin ma teie käest arvuti, raha ja Rahamaa mängu kohta. Ma küsin teie käest küsimusi ja teie vastake täiesti vabalt, nii nagu teile pähe tuleb. See on vajalik ühe minu koolitöö jaoks. Kui te millelegi vastata ei taha, siis te ei pea seda tegema ja te võite igal hetkel katsest ära minna. Ma salvestan teie jutu oma mobiiltelefoni peale, näete siia, aga seda kasutan ma ainult oma koolitöö jaoks ja teie nimesid ma ei maini. Okei, kas teil on küsimusi? Nii, olete valmis?

Ma panen nüüd selle siia niimoodi, et siis ma kuulen teie juttu.

Nii, kõigepealt, kui vanad te olete?

P6.5 - Kuus.

T6.1 - Kuus.

P6.6 - Kuus.

T6.2 - Kuus.

P7 - Mina olen seitse.

T7.2 - Ma olen ka seitse.

Okei. Nii. Nüüd ma küsin teie käest natuke arvuti kasutamise kohta. Mida te peamiselt arvutis teete?

Kõik koos - Mängime.

T6.1 - Mängin ja vaatan lastekaid.

Mis need on?

T6.1 - Multikad!

Selge. Mis te veel arvutis teete?

P7 - Ma käin Rahamaal ja siis ma teen mängu ja siis...ee...ongi kõik.

T6.2 - Mina ka!

T7.2 - Ma käin ka Rahamaal ja ostan sealt endale uusi riideid ja asju.

P6.5 - Ma vahepeal mängin seda...ee...MindCrafti ka.

T6.2 - Ma mängin ka mõnikord MindCrafti!

Aga milliseid internetilehekülgi te veel kasutate?

T6.1 - Mängukoobast.

P6.5 - ...ja Lastekat.

T7.2 - Mina kasutan ka Mängukoobast. Aa ja mul on veel üks kohake, kus ma käin, seal on hästi hästi palju mängu. Ma ei tea selle koha nime, seda ma pean oma õe käest küsima.

Okei. Siis kas te kasutate arvutit tavaliselt üksi või kellegagi koos?

P7 - Ma kasutan üksi.

P6.5 - Üksi.

T6.2 - Üksi.

P6.6 - Mina ka üksi.

T7.2 - Ma ka. Vahepeal kellegagi koos ka.

Näiteks kellega?

T7.2 - Näiteks...ee...kasuõega ja ühe õega ja teisega.

Aga mis teile arvuti juures kõige rohkem meeldib?

P7 - Mulle meeldib kõige rohkem Rahamaa.

T7.2 - Mulle ka meeldib Rahamaa.

Aga mis ei meeldi? Kas midagi sellist on?

Kõik koos - Ei.

Ei ole. Nii, nüüd ma küsingi Rahamaa internetimängu kohta. Et mis teile Rahamaa mängu juures kõige rohkem meeldib?

P6.6 - Ajamasinaga reisida.

P6.5 - Aa mulle meeldib ka see.

T7.2 - Mulle meeldib poes osta ja õunu korjata.

T6.1 - Mulle meeldib riideid osta sealt...

Tädi Anni poest?

T6.1 - Jah.

Mis teile veel meeldib?

P7 - Mulle meeldib postitadi juures olla ja enda kodus olla ja seal...enda toas.

T6.2 - Mulle meeldib ka osta ja reisida.

Aga kas on midagi sellist ka, mis ei meeldi?

T7.2 - No mulle näiteks ei meeldi seal Rahamaal vahepeal seda raha palju koguda, siis mul saab raha kiiresti kõik otsa.

P6.6 - Õunade see...

Õunte korjamine?

P6.6 - Jah...

T6.1 - Mulle ka ei meeldi õunade korjamine.

P7 - Mulle ka ei meeldi.

Aga miks see ei meeldi, kas see on raske?

Mitu last korruga - Jaa.

T6.1 - Minule...

T6.2 - Sellepärast, et...õunu ei tohi kolm tükki maha kukkuda. Siis ei ole enam elusid.

Aga mis te arvate, et mille jaoks Rahamaa mäng mõeldud on, et kas pigem õppimise või mängu enda pärast?

T7.2 - No...ee...ma arvan, et seal saab vahepeal asju harjutada.

Mida harjutada?

T7.2 - No seda, et kui nad lähevad poodi näiteks, siis seal tädi Anni poes on erinevaid kaupu ja kui palju maksab ja...

Okei. Aga kas mängu mõte on pigem selline õppimine või pigem mängimine?

P6.5 - Õppimise.

P6.6 - Õppimise.

T7.2 - Natuke ikka õppimine. Jah et sellepärast tehtigi see Rahamaa, et lapsed saaksid käia ja kuidas osta ja kuidas õunu korjata.

P7 - Jaa.

T6.1 - Minu arust ka.

Et pigem siis õppimine jah. Aga mis te ise arvate, kas teie õpite sellest mängust midagi?

Kõik koos - Jaa.

Aga näiteks mida?

P7 - Ma õpin tädi Anni poes.

T7.2 - Ma õpin ka Anni poes.

Aga mida nimelt? Et kas seda kuidas osta või kuidas õunu korjata või...?

T7.2 - Näiteks mõni asi...noo...seal poes maksab üks ja üks, üks kuldmünti ja üks hõbemünti. Et siis ma tean, kui palju mul selle asja ostmiseks vaja on raha. Ja poes käib ka nii... Seal õpib seda, et... kuidas osta ja kui palju asjad maksavad.

T6.1 - Seda ka, et kui on raha ühe jaoks, siis osta see, mis sulle kõige rohkem meeldib.

Et kõige jaoks raha ei jätku jah?

T6.1 - Mhmm.

P6.5 - Aa, mulle meeldis ka see!

Aga mis te veel olete õppinud sellest mängust, kas oskate veel midagi öelda?

T6.2 - Et rahaga ümber käia. Et enne peab raha koguma ja siis alles saab asja.

P6.5 - Jaa.
P7 - Mhmmh.

Jaa. Aga kas te kavatsete edaspidi ka Rahamaa mängu mängida?

Kõik koos - Jaa.

Nii. Nüüd ma küsin teie käest natuke poes käimise kohta. Et kas te vahepeal päris poes käite?

Kõik koos - Jaa.
T7.2 - Ma käin oma sõbrannaga kogu aeg.
P7 - Ma käin üksi!

Jah, just see ongi mu järgmine küsimus, et kellega koos te tavaliselt poes käite?

T6.2 - Mina käin üksi.
P6.5 - Mina käin ka üksi.
T7.2 - Ma olen käinud Karmeniga.
P6.5 - Ma olen käinud isaga ka. Ja oma väikse õega.
P7 - Mina käin ka oma õega.
P6.6 - Mul on ka väike õde.
P6.5 - Ta on mul ühe aastane.

Aga vanematega?

T7.2 - Ma käin ka vahepeal vanematega.
P6.5 - Ma ka.
P7 - Ma käin ka.
T6.2 - Mina käin ka emmega.

Okei. Aga mida poes tehakse? Mille jaoks poed mõeldud on?

T6.1 - Et asju osta.
T7.2 - Sellepärast, et inimesed saaksid osta sealt mänguasju ja süüa. Ja et kui nad vaeseks jäävad, siis neil polegi toitu. Rahakott on kaasas ja vaatad asju, et kui palju maksab ja... ostad selle, mida on vaja ja...
P6.6 - Poest saab endale mänguasju ja sööke.
P7 - Jaah...

Okei. Aga mida teie poes teete?

P7 - Mina ostan näiteks saiakesi.
P6.6 - Mina ostan coca-colat.
T7.2 - Vaata, kui emme annab nimekirja poodi, et mida on vaja, siis peab neid asju ostma.

Mida ostmiseks vaja on?

Kõik koos - Raha!

Jaa. Aga kuidas ostmine käib?

P6.5 - Ei mäleta (naeravad).

T7.2 - See käib nagu... võtad need asjad ja lähed nagu leti juurde ja siis paned selle laua peale. Ja siis vaadatakse kui palju maksab ja siis tädi ütleb ja siis annad raha tema kätte ja saad asjad endale. Vahel maksad kallimalt ja saad raha tagasi ka.

Jaa... Aga kas te olete kunagi ise üksi ka midagi ostnud?

Mitu last korraga - Jaa.

P7 - Jaa, mina olen. Saiakesi ostsin.

T7.2 - Mina pole, aga varsti.

Okei. Nüüd ma küsin teie emme-issi kohta. Et kas arvuti kasutamise ajal on tavaliselt vanemad teie juures või ei ole?

P6.5 - Ei.

P6.6 - Eii.

T6.1 - Jaa.

T7.2 - No esimene kui ma tahtsin Rahamaale minna, siis nad olid, siis ma ei saanud aru, aga siis aitasid, et ma saaksin Rahamaal mängida.

Aga kas sul on nii ka näiteks, et lähed sinna vanematega ja jääd pärast üksi mängima.

T7.2 - Mul on juba nii, et ma olen üksi koguaeg. Ma lähen ka ise.

Kas vanemad või õed-vennad või sugulased räägivad teile kunagi midagi arvutist?

P6.5 - Jaa.

T6.2 - Jaa.

T6.1 - Jaa.

T7.2 - Minul ei räägi.

P7 - Minul ka mitte.

Aga mida nad teile räägivad?

P6.5 - Minul rääkis näiteks MindCraftist. Et seal on selline nipp, kuidas peab mängima...

Aga kas vanemad räägivad teile veel midagi arvutist?

T6.2 - Seda, et...emme ütleb koguaeg, et lähedalt ei tohi vaadata.

Ahah, et see pole kasulik jah.

T6.2 - Jah.

Aga mida veel?

P6.5 - Et pimedas ei tohi mängida, muidu saab prillid.

Ja rohkem ei tule praegu meelde midagi?

P6.6 - Mkm.

P7 - Ei.

Okei. Et ühesõnaga Rahamaa mängu mängides teil vaemate abi ei läinud vaja?

T7.2 - No mul läks natukene, aga ma saan üksinda nüüd mängida.

P7 - Mina mängin ka üksinda.

T6.2 - Ma ka

Nii, nüüd mul ongi küsimused otsas. Suur-suur aitäh teile küsimustele vastamise eest! Olite suureks abiks. Aga kasvataja viib teid nüüd oma rühma tagasi...

Lisa 5. Lapsevanemate fookusgrupi-intervjuu nr 2

Tere! Minu nimi on siis Inga Kald ja ma õpin Tartu Ülikoolis kommunikatsiooni. Ma hakkan teie käest küsimusi küsima. See on siis selleks, et ma saaksin oma bakalaureusetöös neid vastuseid kasutada ja analüüsida ja nendest järeldusi teha. Teie vastake täiesti vabalt, nii nagu pähe tuleb. Ma salvestan meie jutu siia oma mobiiltelefoni peale. Pärast ma kirjutan selle siit maha ja kustutan teibid. Ja ma ei kasuta mitte kuskil teie nime ega lapse nime. Vaid teie ja lapse sugu ja lapse vanust. Tulemusi kasutan ainult koolitöö eesmärgil. Ja kui te ei soovi, siis te ei pea kõikidele küsimustele vastama...ja te võite igal ajal loobuda katses osalemisest. Nii, kas on küsimusi? Ja suur-suur aitäh katses osalemise ees ka! Kas alustame?

Nii, kõigepealt selline küsimus, et kas te ise kasutate arvutit?

Kõik koos - Jaa.

Ja peamiselt milleks?

Ema-T6.1 - Igapäevaseks töökohustuseks.

Isa-P6.5 - Töö tegemiseks.

Ema-P7 - Samuti töö. Samas loen ka lehti ja suhtlen sugulastega.

Ema-T6.2 - Ütleme töö ja vaba aeg.

Ema-P6.6 - Peamiselt vaba aja tegevused, meelelahutus. No töös kasutan vähe, aga siiski ka.

Isa-T7.2 - Kõige rohkem loen lehti ja käin pangas ja... töö juures arvutis olema ei pea.

Aga kui tihti umbes kasutavad teie lapsed arvutit?

Ema-T6.2 - Vahel iga päev, vahel harvem.

Ema-T6.1 - Noo... üle päeva keskmiselt.

Isa-T7.2 - Tavaliselt igapäevaselt.

Isa-P6.5 - Iga päev.

Ema-P6.6 - No, vast ikka siin paar korda nädalas.

Ema-P7 - Meil ka mõned korrad nädalas.

Okei. Ja kas te olete tavaliselt lapse kõrval, kui ta on arvutis?

Ema-P7 - Üldiselt küll, alguses aitame tal mängu käima saada. Aga siis enam koguaeg kõrval ei ole.

Ema-T6.1 - No, ütleks, et ikka samas ruumis. Alati. Aga mitte alati kõrval.
Ema-T6.2 - Mina olen alati kõrval, me istume siis sama laua taga, mina siis loen näiteks.
Isa-P6.5 - Ee...nii ja naa. Ütleme niimoodi, et toas, samas toas viibin.
Ema-P6.6 - No vahel, aga ei, mitte alati.
Isa-T7.2 - Enamasti ei ole, ta asjatab seal üksi või vennaga.

Isa-T7.2, kui vana vend on?

Isa-T7.2 - Tegelikult on vend noorem, 4-aastane. Aga eks teda huvitab ja õde näitab talle ka mingeid mängu. Poiss muidugi veel ise arvutis ei ole, kõrvalt natuke vaatab lihtsalt õe tegevust.

Okei. Ee...aga kas te räägite või olete kunagi rääkinud lapsele midagi arvutist või internetist?

Isa-T7.2 - Jaa.
Ema-T6.2 - Ikka olen rääkinud.
Ema-P6.6 - Jaa, ikka olen rääkinud.
Ema-T6.1 - Ma arvan, et ta saab pigem vanema venna käest. Pigem võib-olla räägib ta vanema vennaga jah.
Ema-P7 - Meie natukene oleme rääkinud küll.
Isa-P6.5 - Natukene ikka jah.
Ema-T6.1, kui vana vend on?
Ema-T6.1 - Üksteist.

Selge. Aga näiteks mida te lastele arvutist ja internetist räägite?

Ema-T6.2 - Mina olen rääkinud näiteks arvutiviirustest. Isa rääkis meil ka seda, et võõraste inimestega ei tohi rääkida internetis.
Isa-P6.5 - No igasugustest asjadest, et kui ta mängib mängu mingeid, siis milliseid mängu nagu tasuta mängida, kuidas neid tasuta mängida ja... milliseid ta saab üldse mängida, millised on tasulised mängud ja kuidas see süsteem üldse käib ja mis võib juhtuda kui ta registreerib valesti. Kas ta saab registreerida ja no mida iganes.
Isa-T7.2 - Jah, meie oleme ka registreerimisel abiks olnud. Samas ka viirustest ja reklaamidest olen rääkinud.
Ema-P6.6 - Olen rääkinud, et ega see arvutimängud ja arvutielu ei ole päris elu ja selliseid asju oleme ikka arutanud.
Ema-P7 - Jah, meie oleme rääkinud ka, et kaua ei tohi olla, kuna see pole silmadele hea. Et kaua korraga.
Ema-P6.6 - Jah, ja seda ka, et lähedalt ei tohi vaadata ekraani.
Ema-P7 - Jah.

Kas te teate, milliseid lehekülgi teie laps internetis külastab?

Kõik koos - Jaa.

Kas te seate lapsele arvutikasutamisel ka mingisuguseid piiranguid ja kui siis milliseid?

Ema-T6.1 - Ajalist piirangut.

Isa-T7.2 - Meil on ka kindel aeg, kaua ta olla võib. Aga lasteaiapäevadel ta õhtuti väga ei tahagi, pigem nädalavahetusel, kui me just maale ei sõida. Muid piiranguid nagu pole.

Isa-P6.5 - No ajaline piirang tavaliselt. Mõtlen, et muud nagu ei ole, et mõnikord mängulised ka, aga need ei ole nagu nii ranged, et... ise ei suuda jälgida, et mõnikord ta tahab selliseid sõjamänge mängida. Et neid nagu ei taha, et ta mängib. Aga vaikselt vaikselt ta kaob sinna, et läheb ära ja...

Ema-P6.6 - No jaa, olen ikka vahel, olen öelnud vahel, et ei ole tervet õhtut, oleme kokku leppinud, kui kaua ta võib arvutis olla, et pool tundi saab mängida või... aga jaja vahel olen ka öelnud, et kui näiteks midagi on halvasti olnud, siis arvutisse täna ei saa või...

Ema-T6.2 - Ajaline piirang jah. Mingid kindlad leheküljed ka, mida ta võib kasutada.

Ema-P7 - Jaah, sama.

Ja kui pikk see aeg tavaliselt on?

Ema-T6.1 - Maksimum tund aega. Korraga, päevas.

Isa-P6.5 - Oleneb päevast. Mõnikord on niimoodi, et pool tundi kuni tund...poolteist. Enamasti.

Ema-T6.2 - Meil ka tund umbes.

Ema-P7 - Maksimum tund jah korraga, aga meil on vahepeal nii, et on kakskend minutit kõigepealt ja pärast veel pool tundi. Aga korraga kaua olla ei tohi jah, siis ikka ütleme, et tule nüüd meie juurde või lähme õue...

Isa-P6.5 - Jah, meie peame ütlema, et läheme magama nüüd ära. Talle meeldib õhtuti olla.

Ema-P6.6 - Jah, aga siis ei taha ju magama minna (muigavad).

Isa-P6.5 - Seda küll jah.

Okei. Kas te teate, kui tihti umbes mängib teie laps Rahamaa veebimängu?

Ema-T6.1 - Olen näinud, et ta on mänginud mõned korrad.

Ema-T6.2 - Ma ei oskagi öelda, see on erinev. Vahel mängib mitu päeva järjest, aga vahepeal on selline pikem vahe.

Isa-P6.5 - Ee...ta kunagi mängis, aga ta nüüd viimasel ajal ei ole mänginud. Meil oli arvuti vahetus ja nüüd ei ole seda aadressi sees, rahamaa on juba keerulisem sõna ja ta pole küsinud ka. Ei ole see enam ette tulnud. Kaks kuud ei ole või kuu aega mänginud nüüd.

Isa-T7.2 - Meil oli ka vahepeal vahe, mingid teised mängud huvitavad vahepeal rohkem. Aga ega ma täpselt ei tea, kui tihti ta just seal mängib.

Ema-P7 - Ei oska täpselt öelda, kui tihti mängib...

Ema-P6.6 - Noh, ta mängib ikka vast korra nädalas või paar korda.

Aga kui laps Rahamaal mängib, siis kas ta on tavaliselt üksi või on keegi tema juures?

Isa-T7.2 - Meil on ta üksi olnud, vahel ainult hõikab, et tulge vaadake või kui ei saa millestki aru seal.

Ema-T6.1 - Mina ei ole olnud juures. Suurem vend võib-olla.

Isa-P6.5 - Õega on mänginud. Aga muidu on üksi mänginud, aga siis ta küsib nagu küsimusi, ta ei oska veel nii palju lugeda, et...

Ema-T6.2 - Mina olen kõrval.

Ema-P6.6 - Tema...mina ei olegi temaga seal olnud, tal on siis vanem õde temaga seal käinud, kes talle tutvustab seda ja...mina nagu ei teagi seda mängu väga.

Ema-P6.6, kui vana õde on?

Ema-P6.6 - Tema on kaksteist.

Okei. Kas laps on palunud abi Rahamaal mängides?

Ema-P6.6 - Jah, vanema õega on nad küll arutanud, et mismoodi need asjad seal käivad.

Ema-P7 - Meil eriti ei ole. Alguses küll registreerisime koos, aga abi kui sellist ta rohkem küsinud ei ole.

Ema-T6.1 - Jaa.

Isa-T7.2 - Jah.

Ema-T6.2 - Jaa.

Millist abi peamiselt?

Ema-T6.1 - Lugemise poolest. Ta pole osanud seal nii kiiresti lugeda.

Isa-P6.5 - Lugemiseks ikkagi jah.

Isa-T7.2 - Meil ka lugemiseks, muud pole nagu olnud. Vahel niisama tahab, et läheksime vaatama, mida ta ostnud on ja...

Ema-T6.6 - Registreerimise ajal oli ja nüüd, kui sisse logib.

Kas teie hinnangul on laps ka midagi Rahamaa mängust õppinud?

Ema-T6.1 - Raske öelda. Ta on nii vähe mänginud ja... et raske öelda.

Isa-P6.5 - Ee...minu hinnangul on laps mitte eriti õppinud. Ma olen pigem juba sellisel seisukohal, et laps nagu ei taju ära, et kus see piir läheb. Et arvutimäng on arvutimäng, seal võib tappa ja veriseks lüüa, päriselus on teistmoodi. Ja samamoodi ka Rahamaa. Et see on arvutimäng, seal tuleb vastata niimoodi küsimustele, aga kui see sama situatsioon tekib poes, siis ta valib ikka...et kui ma tahan kahte asja siis ma tahan kahte asja. Ta ei saa aru, et ta ei saa mõlemat valida.

Ema-T6.2 - Hehee, eks see vist nii ole jah. Samas kahjuks ei tule see mäng küll kuidagi.

Isa-T7.2 - Jah, eks nad on juba nii nutikad, et saavad aru. Poes ikka jah tahetakse ühte ja teist koguaeg. Aga samas seal Peremängus näiteks... see tuleb kindlasti näiteks arvutamisel kasuks. Meil tuttavatel laps mängib seal, ta on suurem.

Ema-P6.6 - Ma arvan küll, et ta on õppinud. Ta on õppinud, et missugused need, mismoodi see rahaga ümberkäimine on. Et on ikka õppinud.

Ema-P7 - Jah, seda arvestamist ma usun, et küll õpivad sealt. Ja seda ka, et raha pole lõpmatult, et ikkagi peab selleks midagi tegema. Seda jah muidugi ei tea, kuidas nad seda täpselt reaalse eluga seostavad, aga... ma usun, et mingil määral vast ikka. Võib-olla avaldub see poes siis, kui at on rohkem mänginud või natukene vanemaks saanud.

Kas lapse käitumine poes, suhtumine kaupade ja teenuste tarbimisse ja rahasse on kuidagi muutunud? Et kas olete märganud mingisuguseid erinevusi?

Ema-T6.1 - Ei oska välja tuua küll.

Ema-T6.2 - Ei ole vist.

Ema-P7 - Praegu konkreetselt ei oska küll öelda...

Isa-P6.5 - Ei, ma ei ole nagu sellist küll täheldand jah. Noh, et lapsed tajuvad juba tänapäeval ka ju, et mäng on mäng ja sellel ei ole nagu reaalse eluga midagi pistmist

Isa-T7.2 - Tajuvad vist jah...

Ema-P6.5 - Ei tea, seda ei oska küll öelda. Jah, laps peab ikka arvutimängu arvutimänguks. Et need on vist eraldi jah, need on lahus. Ma arvan, et Rahamaa mäng õpetab võib-olla arvestama küll natuke, aga päriselus ostmist ja poes käimist, seda ei...

Nii, aga nüüd olekski tegelikult kõik. Suur-suur tänu veelkord fookusgrupis osalemise eest!

Lisa 6. Kirjad lapsevanematele

Hea ... lasteaia lapsevanem!

Minu nimi on Inga Kald ja ma olen Tartu Ülikooli kommunikatsiooni 3. aasta üliõpilane. Koostan seminaritööd/bakalaureusetööd, mille uurimisteenaks on **eesti laste internetikasutus**. Uuring hõlmab ka **vanemate juhendamise** ning sügisel eesti lastele avatud põneva internetimängu **www.rahamaa.ee** eeldatava positiivse mõju analüüsimist. Viin laste ja vanematega läbi uurimuse ning selleks palun ma Teie abi.

Viin lasteaias läbi **vestlusringi**, kuhu ootaksin väga osalema 4-6 lapsevanemat. Samuti viin eraldi rühmavestluse läbi juba osalenud vanemate lastega. Vanemate intervjuu võtab aega 35-45 minutit ja laste intervjuu 15-25 minutit. Osalema ootaksin **5-7-aastaseid lapsi ja nende vanemaid**, kellel on võimalus kasutada **kodus internetiühendusega arvutit**.

Ootan osalema lapsi, kes on juba kasutanud või kes enne intervjuude läbiviimist kasutavad lõbusat ja harivat **veebimängu Rahamaa**.

Vestlusring salvestatakse hilisemaks analüüsiks diktofonile, kirjutatakse lindilt maha ja kustutatakse. Saadud materjali kasutatakse ainult õppetöö eesmärgiks. Mitte kuskil ei kasutata Teie, Teie lapse ega lasteaia nime ega muid andmeid (va lapse vanus ja Teie ning lapse sugu).

Rühmaintervjuu on tore ja lõbus võimalus avaldada oma arvamust ning saada informatsiooni laste internetikasutuse võimaluste ja riskide kohta. See on võimalus mõnusaks mõtetevahetuseks kohvi/tee ja küpsistega.

Kui Teie ja Teie laps olete nõus vestlusringis osalema, siis palun jätke lasteaiakasvatajale **enda nimi ning kontakt** (e-mail). Palun mainige ka **endale sobivad ajad**. Seejärel saame kokku leppida kindla aja ning vestlema hakata! ☺

Vastan meeleldi kõikidele küsimustele nii vestlusringi kui ka laste internetikasutuse kohta!

Suur tänu ette!

Päikest soovides,

Inga Kald

59052679, pinnuke@hotmail.com

Hea lapsevanem!

Kirjutan oma bakalaureusetööd eesti laste internetikasutusest ja selle juhendamisest vanemate poolt, samuti Rahamaa veebimängust ning selle mõjust lapse käitumisele. Bakalaureusetöö valmimisel oleks mul vaja Teie ja Teie lapse abi. Lastega viin läbi fookusgrupi-intervjuu, mis kestab umbes 20-30 minutit. Intervjuus osaleb neli kuni kuus 5-7-aastast last. Kõik lapsed käivad ... lasteaias. Intervjuu toimub lasteaia vabas rühmas lasteaiaõpetaja järelevalve all enne lõunauinakut. Räägin lastega nende üldisest internetikasutusest, vanemate juhendamisest, poeskäimisest ja Rahamaa veebimängust. Pöördel on toodud ka intervjuu kava. Tulemusi kasutatakse vaid õppetöö eesmärgil ning mitte kusagil ei mainita Teie lapse ega lasteaia nime. Kui olete nõus sellega, et Teie laps rühmavestlusel osaleb, siis palun jätta lehe alla oma nimi ja allkiri ning anda nõusolekust ka lasteaiaõpetajale teada. Vastan meeleldi kõikidele küsimustele!

Ette tänades,

Inga Kald