

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: Koolieelse õppeasutuse õpetaja õppekava

Annethe Toomeoks

Elis Hõbejõgi

**MULTIFILMITEGELASED EESKUJUDENA 6–7-AASTASTE LASTE
SOTSIAALSETE JA ENESEKOHASTE OSKUSTE KUJUNEMISEL
LASTEVANEMATE HINNANGUL**

Bakalaureusetöö

Juhendaja: Lastekirjanduse nooremlektor Mari Niitra

Tartu 2025

KOKKUVÕTE

Multifilmitegelased eeskujudena 6–7- aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste kujunemisel lastevanemate hinnangul

Pidevalt arenevas meediakeskkonnas kasvab ka laste huvi animatsiooni ja multifilmide vastu, mis võivad lapsi nii positiivses kui ka negatiivses suunas mõjutada. Multifilmid võivad olla koguni nii köitvad, et need muudavad laste hoiakuid, suhtlemisoskusi ja väärtushinnangute arengut. Bakalaureusetöö eesmärk on välja selgitada, milline on lastevanemate hinnangul multifilmitegelaste roll positiivsete ja negatiivsete eeskujudena 6–7-aastastele lastele ning kuidas need nende hinnangul täpsemalt laste sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi kujundavad. Uurimuses osales kokku 17 lapsevanemat. Andmete kogumisel kasutati avatud küsimustikku, mille tulemusi analüüsiti kvalitatiivse sisuanalüüsi abil.

Olulisima tulemusena selgus, et paljude lastevanemate arvates mõjutavad multifilmitegelased nende laste sotsiaalseid ja enesekohaseid oskuseid. Lisaks selgus uuringust, et suurem osa lapsevanemaid on teadlikud multifilmide mõjudest ja teevad multifilmide sisu põhjal teadlikumaid valikuid enda lapsele.

Võtmesõnad: sotsiaalsed oskused, enesekohased oskused, multifilmid, multifilmitegelased, lapsevanemad.

ABSTRACT

Cartoon Characters as Role Models in the Development of 6–7-Year Old Children's Social and Self-Related Skills According to Parents' Assessments

Due to the constantly evolving media environment, children's interest in animation and cartoons is growing, which can influence them both positively and negatively. Cartoons can be so engaging that they shape children's attitudes, communication skills, and the development of value systems. The aim of this bachelor's thesis is to determine the role of cartoon characters as positive and negative role models for 6–7-year old children, according to their parents, and how these characters influence the development of children's social and self-related skills, in the parents' view. A total of 17 parents participated in the study. Data was collected using an open-ended questionnaire, and the results were analyzed using qualitative content analysis.

One of the key findings was that many parents believe cartoon characters influence their children's social and self-related skills. Additionally, the study revealed that most parents are aware of the impact of cartoons and make more informed choices based on the content of the animations their children watch.

Keywords: social skills, self-related skills, cartoons, cartoon characters, parents

SISUKORD

SISSEJUHATUS	5
1. TEOREETILINE ÜLEVAADE	6
1.1 Sotsiaalsed oskused	6
1.2 Enesekohased oskused	7
1.3 Multifilmid ja nende võimalik mõju sotsiaalsetele ja enesekohastele oskustele	8
2. UURIMISPROBLEEM, EESMÄRK JA UURIMISKÜSIMUSED	10
2.1 UURIMISMETOODIKA	10
2.1 VALIM JA ANDMEKOGUMINE	10
2.2 ANDMEANALÜÜS	11
3. TULEMUSED	12
3.1 Sotsiaalsed oskused	13
3.1.1 Positiivsed mõjutused	14
3.1.2 Negatiivsed mõjutused	14
3.2 Enesekohased oskused	15
3.2.1 Emotsionaalsed oskused	16
3.2.2 Iseseisvad tegevused	16
3.3 Positiivsed ja negatiivsed eeskujud	17
4. ARUTELU	18
TÄNUSÕNAD	20
AUTORSUSE KINNITUS	21
KASUTATUD KIRJANDUS	22
LISA 1. LASTEVANEMATELE SAADETUD KÜSIMUSTIK	

SISSEJUHATUS

Varajast lapsepõlve, vanuses 0–6 aastat, nimetatakse sageli hariduses kullaajaks, kuna kognitiivne areng toimub väga kiiresti (Intisari & Akib, 2020). Oleme ümbritsetud meedia kaudu paljudest multifilmitegelastest, kes laste arusaamu ja käitumist mõjutavad ning mille kaudu saame õpetada lastele erinevaid situatsioone (Wijethilaka, 2020). Kiiresti arenevas infotehnoloogilises keskkonnas on inimeste ja peamiselt laste suhtlus ja emotsioonide vahetamine märgatavalt vähenenud (Yuasa, 2020). Juba 20. sajandist on multifilmid olnud laste hobiks, nad tunnevad nende vastu suurt huvi, mis on mõjutanud laste arengut (Wijethilaka, 2020). Võttes arvesse ka kiiresti arenevat digitaalset keskkonda, siis ei käi arenev keskkond ja uuringud käsikäes, mis uuriks meedia mõju laste sotsiaalsete oskuste ja enesekohaste oskuste arengule (Canadian Paediatric Society, 2017, viidatud Derya, 2021 j).

Sotsiaalsete oskuste arendamine läbi erinevate päris elu situatsioonide on laste suhtluses hakanud järjest vähenema (Yuasa, 2020). Sotsialiseerumisega seotud teadusuuringud on hakanud viitama sellele, et järjest rohkem mängib televisioon ja meedia laste elus olulist rolli (Wijethilaka, 2020). Sellest tulenevalt ei ole saanud lapsed arendada olulisi sotsiaalseid oskuseid, mille alla kuuluvad näiteks inimeste vahelised vestlused ja oskus stressiga toime tulla (Yuasa, 2020). Nõrku sotsiaalseid oskusi, näiteks ülbus, vägivaldsus ja mitte sobilike sõnade kasutamine, tuleks parandada, et õpilased saaksid arendada paremaid sotsiaalseid oskusi nagu näiteks abivalmidus, hoolivus, sõbralikkus (Rahmawati, 2021). Nende oskuste õppimine aitab tõsta moraalitunnet ja luua positiivseid suhteid (Haslip *et al.*, 2019).

Sotsiaalsete oskuste arendamine läbi meedia ei ole ainus laste puhul arendatav aspekt – mõjutatud saavad ka enesekohased oskused. Kuna lapsed tarbivad oma igapäevaelus üsna tihedalt meediat, siis saavad nad multifilmidest palju inspiratsiooni ja indu teha nähtut järgi, näiteks meeldimisi, mitte-meeldimisi või millist stiili riideid kanda soovivad (Wijethilaka, 2020). Lapsed omandavad teavet kiiremini, kui nad näevad ja kuulevad teavet enda lemmik multifilmitegelaste käest (Ariska & Khalid, 2022). Sellest tulenevalt õpivad lapsed multifilmide ja meedia kaudu igapäevaselt vajaminevaid enesekohaseid oskuseid, näiteks hammaste pesu (Syaputri *et al.*, 2023).

Lapsevanemad mängivad olulist rolli oma lapse arengus meediategelastega suhestumisel, seetõttu peaks olema tegelane atraktiivne nii lastele, kui ka vanematele (Brunick *et al.*, 2016). Huvipakkuva ja informatiivse materjaliga saavad nii vanemad kui ka lapsed meelt lahutada, õppides samal ajal uusi teadmisi (Ridha & Rubino 2023).

1. TEOREETILINE ÜLEVAADE

1.1 Sotsiaalsed oskused

Sotsiaalsed oskused on sotsiaalselt aktsepteeritavad õpitud käitumisviisid, mis võimaldavad inimesel tõhusalt teistega suhelda ning vältida sotsiaalselt sobimatuid reaktsioone (Gresham ja Elliott, 1990, viidatud Elliott *et al.*, 2024). Sotsiaalsed ja emotsionaalsed oskused hõlmavad empaatiavõimet, enesetõhusust, vastutustunnet ja koostööoskust (Mitsea *et al.*, 2021). Sotsiaalsed oskused ei ole olulised üksnes sotsiaalse aktsepteeritavuse ja suhtlemise seisukohalt vaid mängivad ka olulist rolli lapse koolivalmiduse, kuulamis- ja rääkimisoskuste ning akadeemilise motivatsiooni kujunemisel (Akyar & Tuncer, 2022).

Sotsiaalsed-emotsionaalsed oskused, nagu enesehinnang, enesejuhtimine, suhtlemisoskus ja vastutustundlik otsuste tegemine, aitavad lastel paremini kohaneda ja saavutada häid tulemusi mitte ainult koolis, vaid kogu elu jooksul (Khjumatova, 2021). Varajases lapsepõlves omandatud sotsiaalsed oskused on sageli aluseks edule hilisemas elus (Zhu *et al.*, 2021). Head sotsiaalsed oskused võivad aidata lapsel saavutada oma potentsiaali ning üldiselt suurendavad need lapse elus rahulolu ja õnnetunnet (Rahmawati, 2021). Viimastel aastatel on sotsiaalsete oskuste õpetamisele hakatud pöörama suurt tähelepanu (Aksoy & Baran, 2020). Seetõttu on oluline õpetada sotsiaalseid oskusi juba varases eas (Rahmawati, 2021).

Heade kommunikatsioonioskustega ning sõbraliku, empaatilise ja koostöövalmis hoiakuga lastel on suuremad võimalused luua uusi sõprussuhteid, mis omakorda soodustavad paremaid õpitulemusi (Aksoy & Baran, 2020). Tuleviku tervisliku ühiskonna kujundamiseks on laste alushariduse perioodil antav enesekohaste oskuste ja sotsiaalse pädevuse õpetus ning selle rakendamise meetodid äärmiselt olulised (Alkan & Cavusoglu, 2024).

Suhtlemisprobleemid, mis tulenevad nõrkadest sotsiaalsetest oskustest, võivad tekitada tulevikus palju tõsisemaid probleeme, nagu kuritegevuses osalemine, narkootikumide tarvitamine ja depressioon (Aksoy & Baran, 2020). Seetõttu on oluline selgitada sotsiaalsete oskuste arengut lasteajal perioodil, tuvastada lapsed, kellel esinevad sotsiaalsete oskuste puudujäägid, rakendada sekkumisi, mis on suunatud nende oskuste arendamisele, ning tagada sobivate ennetusmeetmete rakendamine (Zhu *et al.*, 2021).

1.2 Enesekohased oskused

Enesekohaste oskuste areng võimaldab lapsel teadvustada ja eristada oma võimekust, oskuseid ja emotsioone ning juhtida oma käitumist (Männamaa & Marats, 2008).

Enesekohased oskused ehk enese eest hoole kandmine on üks põhioskusi, mis sisaldab näiteks häid söömiskombeid, head hügieeni hoidmist, riietumist ja turvaliste teadmiste omandamist (Zhu *et al.*, 2021). Varases lapsepõlves võivad lapsed, kelle enesekohased oskused ei ole veel täielikult arenenud, kogeda raskusi oma emotsioonide kontrollimisel (Pratiwi & Ayriza, 2018). Eneseregulatsiooni määratletakse kui inimese võimet kohandada oma emotsioone ja käitumist nii, et ta suudaks edukalt vastata sisemistele ja välistele nõudmistele (John *et al.*, 2022). Eneseregulatsioonivõimed võimaldavad inimestel kontrollida oma emotsioone, käitumist ja mõtteid (Akyar & Tuncer, 2022). Need on oskused, mis mõjutavad indiviidi käitumist ning soodustavad positiivset, tulemuslikku ja tõhusat suhtlust teistega (Fuchs & Fuchs, 2023). Lisaks aitab see muuta või pidurdada oma mõtteid, emotsioone, impulsse ja käitumist (Mitsea *et al.*, 2021).

Interpersonaalne intelligentsus on võime tuvastada teiste inimeste meeleolusid, motivatsioone ja soove ning neile asjakohaselt reageerida (Rasul *et al.*, 2023). Interpersonaalset intelligentsust võib määratleda kui võimet mõista ennast ja tegutseda selle arusaama põhjal (Intisari & Akib, 2020). See oskus hõlmab olukordade nägemist teise inimese vaatenurgast, empaatiavõimet, nõustamisioskusi ja koostöövalmidust (Rasul *et al.*, 2023). Sellised lapsed on kohanemisvõimelised, suudavad aktsepteerida teiste öeldut, oskavad teistega koostööd teha, neil on empaatiatunne ja suhtuvad teistesse austusega (Intisari & Akib, 2020). Siiski on mitmeid inimesi, kellel on kehvemad interpersonaalsed oskused, mistõttu on neil raskusi suhete loomisel teistega (Pratiwi & Ayriza, 2018). Seetõttu on täiskasvanutel oluline leida tõhusaid viise, kuidas aidata lastel avastada strateegiaid oma probleemide lahendamiseks ja arendada sotsiaal-emotsionaalseid ja eneseregulatsiooni oskusi nende jätkusuutlikuks arenguks (Niu *et al.*, 2022).

Intrapersoniline intelligentsus on võime olla eneseteadlik ning kooskõlas oma sisetunnete, väärtuste, uskumuste ja mõtteprotsessidega, see hõlmab enese tugevuste ja nõrkuste äratundmist, reflektiivsust ning teadlikkust sisemistest tunnetest (Rasul *et al.*, 2023). Olukordades, kus lapsed ei suuda veel näidata häid interpersonaalseid ja intrapersonaalseid oskusi, peaksid õpetajad neid juhendama ja arendama harjumusi, mis stimuleerivad nende sotsiaalset ja enesekohast intelligentsust (Pratiwi & Ayriza, 2018). Soovitav lähenemine hõlmab aktiivset vanemate kaasamist, ajakasutuse haldamist, emotsioonide vaoshoidmise

vältimist, laste õpetamist fantaseerimise ja reaalsuse erinevuse kohta ning interaktiivsete ja füüsiliste tegevuste edendamist, et soodustada terviklikku arengut väljaspool ekraaniaega (Prithviraj *et al.*, 2024).

1.3 Multifilmid ja nende võimalik mõju sotsiaalsetele ja enesekohastele oskustele

Meedia on tänapäeval kõikjal – televisioonis, arvutimängudes, mobiilides, arvutites ja nii edasi, seega ei jää ükski laps selle eest piisavalt kaitstuks (Malhotra, 2019). Multifilm on joonistatud liikumine, kus eluta objektidele on antud elu läbi mudelite ja joonistuste (Dobson, 2020). Multifilmide seriaalid on üks levinumaid meediaformaate tüüpe, mis on püüdnud laste tähelepanu üle kogu maailma (Siddiqui & Islam, 2022). Neid saab kasutada ideede tutvustamiseks, kuid samal ajal võivad need täielikult lapsi endasse haarata, mille tulemuseks on vähem sotsiaalset suhtlemist (Ahmed *et al.*, 2018). Multifilmide vaatamine on üks olulisi tegevusi laste varases arengus (Meng *et al.*, 2020). Neid peetakse üldiselt laste jaoks üheks kõige turvalisemaks ja populaarsemaks meelelahutusvormiks (Siddiqui & Islam, 2022).

Multifilmide ainulaadne stiil ja väljendusviis teevad neist tänapäeval laste seas väga populaarsed meelelahutusallikad (Meng *et al.*, 2020). Enne selle trendi levikut veetsid lapsed rohkem aega õues mängides, suheldes eakaaslastega ning osaledes erinevates tegevustes, nüüd eelistavad nad pigem vaadata oma lemmiktegelasi teleriekraanil, veetes tunde järjest televiisori ees, kodustes tingimustes (Siddiqui & Islam, 2022).

Sotsiaalse õppimise teooria järgi lapsed kalduvad samastuma televisioonis, eriti multifilmides, kujutatavate tegelastega ning omandavad nende käitumis- ja hoiakumustreid sihipärase jäljendamise kaudu (Alkan & Cavusoglu, 2024). Need multifilmid toimivad õppeplatvormidena, tutvustades lastele keelt ja probleemide lahendamist, pannes lapsi mõtlema ja võrdlema (Kabadayi, 2024). Multifilmid võivad toimida kui võimsad tööriistad sotsiaalse hariduse valdkonnas, manipuleerides laste hoiakute, suhtlemisoskuste ja moraalse arengu kujunemisega (Shah *et al.*, 2025).

Kuid üha enam uuringuid viitab ka sellele, et ekraanimeedia kasutamine võib avaldada negatiivset mõju laste eneseregulatsiooni oskuste arengule (Uzundağ *et al.*, 2022). Multifilmid arendavad mitte ainult laste emotsionaalset ja intellektuaalset maailma, vaid ka nende esteetilist maitset (Kabadayi, 2024). Lapsed omandavad uusi sõnu, riietumisstiili, suhtlemisviise, hoiakuid ja käitumisviise multifilmide kaudu (Noor *et al.*, 2024). Lapsed kalduvad samastuma seal nähtavate tegelastega ning proovivad olla nende sarnased,

imateerides nende käitumist (Alkan & Cavusoglu, 2024). Need rikastavad lapse maailmavaadet ning aitavad tal lõbusal viisil omandada universaalseid ja rahvuslikke väärtusi (Kabadayi, 2024). Multifilmid tutvustavad sageli uusi sõnu, väljendeid ja mõisteid noortele vaatajatele, laiendades nende sõnavara (Prithviraj *et al.*, 2024). Lapsed võtavad üle nende kõne- ja kõnnakustiili, riietumisviisi ning isegi söömisharjumusi (Siddiqui & Islam, 2022).

Vägivaldsuse elemente sisaldavad multifilmid võivad avaldada negatiivset mõju laste käitumisele (Nainggolan *et al.*, 2023). Vägivald on suur osa multifilmidest, mis avaldab laste hoiakutele ja keelekasutusele negatiivset mõju, kuna nad ei ole veel võimelised eristama head ja halba ega tegelikkust ja fantaasiat (Siddiqui & Islam, 2022). See võib muuta neid lapsi, kes seda vaatavad, üha enam veendunuks, et vägivaldsed teod on lõbusad ja neid saab kasutada isiklike väärtustena (Nainggolan *et al.*, 2023). See mõjub kõitvalt ja lapsed püüavad neid jäljendada, rakendades sageli agressiivseid käitumisviise nii kodus kui ka lasteaias (Siddiqui & Islam, 2022). Multifilmide kangelased, nagu näiteks Power Rangers, kasutavad sageli vägivalda konfliktide lahendamiseks või probleemidest väljapääsuks ning saavad vägivaldset tegu sooritades preemiaid (Nainggolan *et al.*, 2023).

Peale selle, et multifilmidel võib olla nii positiivne kui ka negatiivne mõju, siis multifilmi põhised sekkumised on osutunud väga tõhusaks haridusliku sisu edastamisel väikelastele (Steinbauer *et al.*, 2025). Multifilmid aitavad luua lastele kaasahaaravama ja meeldivama õpikeskkonna (Şentürk & Şimşek, 2021). Lapsesõbralikke õpetamise meetodeid ja kaasahaaravat visuaalset materjali kasutades edastame teavet eelkooliealistele lastele tõhusamalt (Steinbauer *et al.*, 2025). Visuaalse ja kuuldava materjali kaasamine muudab õppimise tõhusamaks (Kabadayi, 2024). Lisaks lihtsustavad need keerukaid mõisteid, köidavad laste tähelepanu ning toetavad õpitu meelde jätmist visuaalse jutustuse ja korduste abil. Uuringud näitavad, et multifilmipõhine sekkumine hariduses ja koduses keskkonnas on tõhus hügieenialaste teadmiste (enesekohaste oskuste) parandamisel (Steinbauer *et al.*, 2025). Kuigi multifilmid võivad olla väärtuslikud õppevahendid ja meelelahutuslikud, on oluline leida tasakaal selle ja arengut toetavate tegevuste vahel (Kabadayi, 2024).

Vanemate teadlikkus multifilmide sisust ja võimalikust mõjust kujundab nende otsuseid seoses sellega, millist audiovisuaalset sisu nad oma lastele lubavad tarbida (Sopekan *et al.*, 2020). Paljud vanemad juhendavad ja suunavad oma lapsi vaatama vaid lastele sobilikku sisu (Mokua & Kamina, 2024). Mõistes multifilmide mõju saavad vanemad ja õpetajad kasutada multifilmide potentsiaali lapse tervisliku arengu toetamiseks ning elukestva õpihuvi kujundamiseks (Kabadayi, 2024). Vanemad peaksid teadlikult jälgima ja reguleerima oma laste vaatavaid multafilme, pöörates tähelepanu nii vanuse sobivusele kui ka

vägivaldse käitumise kujutamisele, et ennetada võimalikke negatiivseid mõjusid laste arengule (Sopekan *et al.*, 2020). Seega leiavad mõned teadlased, et vanemad peaksid vaatama multafilme koos lastega, et aidata neil eristada kasulikku sisu (Meng *et al.*, 2020).

1. UURIMISPROBLEEM, EESMÄRK JA UURIMISKÜSIMUSED

Praegusel ajal, koos meedia pideva muutumisega vaatavad lapsed üha rohkem multafilme ja leiavad sealt endale eeskujuna vanemate ja õpetajate kõrval. Kuna Eestis on meedia teemat lasteaedades vähe uuritud, siis sellest tulenevalt on meie uurimisprobleemiks, kuidas hindavad lapsevanemad multafilmitegelaste positiivseid ja negatiivseid aspekte eeskujudena sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste kujunemisel. Sellest tulenevalt on bakalaureusetöö eesmärk välja selgitada, milline on lastevanemate hinnangul multafilmitegelaste roll positiivsete ja negatiivsete eeskujudena 6–7-aastastele lastele, kuidas need nende hinnangul täpsemalt laste sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi kujundavad.

Bakalaureusetöö uurimisküsimused on järgmised:

1. Kuidas mõjutavad multafilmitegelased eeskujuna lastevanemate hinnangul 6–7-aastaste laste sotsiaalseid oskuseid?
2. Kuidas mõjutavad multafilmitegelased eeskujuna lastevanemate hinnangul 6–7-aastaste laste enesekohaseid oskuseid?
3. Milliste aspektide põhjal hindavad lapsevanemad multafilmitegelasi positiivsete ja negatiivsete eeskujudena?

2.1 UURIMISMETOODIKA

Bakalaureusetöö eesmärgist ja uurimisküsimusest lähtuvalt kasutati kvalitatiivset lähenemist. Andmete kogumiseks kasutati küsimustikku, mis koosnes avatud tüüpi küsimustest. Saadud andmete põhjal kasutati kvalitatiivset kirjeldavat analüüsi ja tehti saadud vastuste põhjal järeldusi.

2.1 VALIM JA ANDMEKOGUMINE

Oleme oma töös kombineerinud mugavus- ja lumepallivalimit. Mugavusvalimis valitakse liikmeid selle põhjal, kes on uurija jaoks kergesti kättesaadavad (Rämmer, 2014). Kasutasime uuringus mugavusvalimit, ning selle põhjal valisime algul ühe Tartu lasteaia, kuhu

küsimustiku laiali saatsime. Lumepallivalimis valitakse uuritavaid, kes omakorda uurijaid järgmiste uuritavate juurde viivad (Rämmer, 2014). Vastuste saamise kindlustamiseks kasutasime hiljem ka lumepallivalimit, et jõuda rohkemate vastajateni. Kuna algselt valitud lasteaiast ei saanud me piisavas koguses vastuseid, siis pidime enda valimit laiendama. Uuringusse kaasasime hiljem ka peretuttavad, kes omakorda saatsid selle edasi oma tuttavatele. Uuringute põhjal on öeldud, et mõnedeks takistavateks teguriteks uuringutes osaleda lapsevanemana on näiteks, otsese kasu puudumine lapsele või ebamugavustunne lapse esindamisel (Tromp *et al.*, 2016). Väheste andmete saamise tõttu tuli tegutseda kiiresti ja muuta andmekogumise strateegiat, seega kasutasime mugavus-ja lumepallivalimit. Neid valimed kasutades saime kokku 17 vastust. Osalemiseks oli seatud kaks kriteeriumi, milleks oli, et laps peaks olema koolieelik ehk vanuses 6–7 ja ühe lapse kohta vastab üks lapsevanem. Küsimustiku saatsime laiali Tartu lasteaedadesse, kellega oli meil varasem kontakt ja kes olid valmis meiega koostööd tegema. Eelnevalt kooskõlastasime koos lasteaija juhtkonnaga uuringu läbiviimise lastevanemate seas. Vanematele saadeti küsimustik koos avatud küsimustega ja tutvustava kirjaga. Uuringus osalemisel tagasime lastevanematele täieliku anonüümsuse ja küsimustele vastamine oli lastevanemate jaoks vabatahtlik. Anonüümsuse tagamiseks saatsime laiali *Google Drive* küsimustiku, kus vastajate andmeid näha ei ole ja kasutatud *Google Drive* programm ei näidanud vastamise kellaega, et ei oleks aru saada, kes kuna vastas. Lisaks ei ole uuringus osalenud rühmade lastevanematega kontakti, mis võimaldaks meil vastused kindla inimesega siduda.

Andmete kogumiseks kasutasime *Google Drive*'is loodavat küsimustiku vormi. Küsimused koostasime avatud küsimustena, et saada võimalikult palju taustainformatsiooni. Kõik küsimused koostasime uurimisküsimuste põhjal.

2.2 ANDMEANALÜÜS

Uurimisküsimuste vastuste saamiseks kasutasime avatud küsimusi. Kogutud andmed: lapse sugu, lapse lemmik multifilmitegelased, lapse enim vaadatud multifilmid või kanalid, lapse enesekohased oskused, lapse sotsiaalsed oskused ja lapsevanemad arvamus nende oskuste kujunemisest läbi multifilmide. Analüüsisime neid sisuanalüüsiga, ehk koondasime vastused teemade kaupa gruppidesse ja kodeerisime ühtse mõistena. Kõiki küsimusi analüüsisime algselt eraldi, leides iga küsimuse kõige populaarsema vastuse ja seejärel kõige rohkem eristuvad vastused. Pärast kodeerimist ehk koodide loomist, milleks olid näiteks „sotsiaalsed oskused”, „enesekohased oskused”, „jäljendamine” ja „superkangelased”, saime enda

vastustest parema ülevaate, mida kõige rohkem välja toodi ja mida oli erilist. Panime küsimused uurimisküsimuste järgi gruppidesse, et näha küsimuse kõiki vastuseid, mille alusel koostasime üldisema sisuanalüüsi, kus tõime välja kõige olulisema. Näiteks eristasime lemmik multifilmi tegelased erinevatesse kategooriatesse: ei ole lemmikut multifilmitegelast; superkangelased; karakterid, kes ei ole multifilmitegelased; muud multifilmitegelased, kes ei figureeri superkangelasena. Seejärel, üldisemas sisuanalüüsis, vaatasime ka teiste küsimuste vastuseid ja panime ühtivad kategooriad kokku, mille põhjal saime ühtsemad vastused meie uurimisküsimustele.

3. TULEMUSED

Uuringut alustasime lisainfo kogumisega, et teada saada laste sugu ja multifilmieelistused, selleks lisasime uuringusse viis sissejuhatavat küsimust. Uuringus osales kokku 13 poisi ja 4 tüdruku lapsevanemat. Teisest sissejuhatavast küsimusest selgus, et 6 lapsel vastanutest ei ole lemmikut multifilmitegelast ja 5 vastanutest oli nende lemmikuteks „superkangelased”, näiteks Batman ja Spiderman, mida nimetati kokku 4 korral. Ülejäänud 5 vastust kaldusid pigem „muude kangelaslike multifilmitegelaste” alla, kelleks osutusid Käsnakalle, Lepatriinud ja Must kass, Käpapatrull ja Moana. Samuti esines 3 vastust, kus oli tegelasi, kes ei kuulunud konkreetsete multifilmitegelaste alla, milleks olid näiteks dinosaurused. Vastustest saab järeldada, et laste lemmikud ei pruugigi olla alati superkangelased ja humanistlikud tegelased, vaid võivad olla ka muud silmapaistvad tegelased, keda on huvitav jälgida, näiteks loomad, linnud ja dinosaurused.

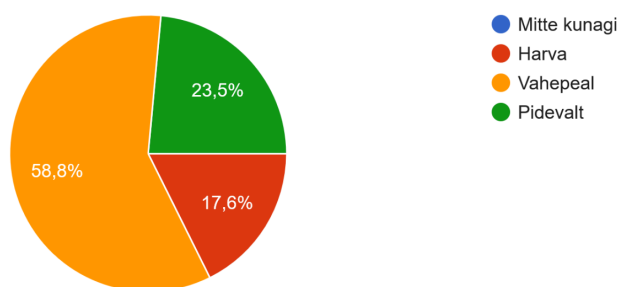
Kolmas küsimus sisaldas, milliseid multifilme lapsed kõige sagedamini vaatavad. Kõige populaarsemaks osutus 6 vastusega „21. sajandi multifilmid”, milleks on üldisemalt Disney filmid, näiteks Frozen, Moana ja Rapuntsel või eestimaine Lotte. Järgmisena juhtis 4 vastusega ETV/ERR kanali multifilmid, milleks olid Peeter Pikk-kõrv, Kirbu-Krants, Väike nõid Zouk, Muumioru lood, Põrsas Peppa jne. Toodi 4 vastusega välja ka „mitte multifilmid”, kus jälgitakse rohkem loodussaateid ja teadussaated, näiteks Our Planet või jälgitakse koguni Youtube. Eraldi toodi 2 vastusega ka välja „superkangelased” ja 1 vastusega „möödunud sajandi multifilmid”, millele ühtegi konkreetset näidet ei esitatud. Tuleb välja, et kanalid, kust lapsed multifilme jälgivad varieeruvad. Lisaks oli mainitud, et multifilmide ja telesaadete huvi sõltub sellest, mis programmi telekast parasjagu näidatakse. Peamiselt vaadatakse Disney multifilme, kuid palju jälgitakse ka ETV/ERR kanalitest või hoopis loodus-ja teadus saateid mõnelt muult kanalilt. Mõned lapsed jälgivad Youtube või

vaatavad Netflixis olevaid multikaid. Palju jälgitakse superkangelasi või teisi kangelaslikke tegelasi või vähemal määral multikaid sajandi algusest või möödunud sajandist.

Neljas küsimus puudutas multifilmide sisu kontrollimist ja jälgimist. Uurisime, kas lapsevanemana kontrollite ja jälgite, mis multifilme Teie laps vaatab? 15 inimest ehk 88,2% kõigist vastajatest jälgivad pidevalt seda, mida nende laps vaatab või näeb. 2 vastajat ehk 11,8% kõikidest lapsevanematest teeb seda harva. Vastusevariandile „mitte kunagi” ei esinenud ühtegi vastust. Seega küsimustikus osalenud lapsevanemad kontrollivad pidevalt seda, mida nende lapsed vaatavad, kuid oli ka neid, kes teevad seda harva.

Viies küsimus: Kui tihti arutlete lapsega, milliseid omadusi ja käitumisviise tasub järgida, põhinedes multifilmitegelastele? Taaskord vastust „mitte kunagi” ei esinenud. Vastus „harva” esines 3 korral ehk 17,6% vastanutest. „Vahepeal” esines 10 korral ehk 58,8% vastanutest ja „pidevalt” arutlevad lapsevanemad 23,5% ehk 4 lapsevanemat. Tuleb välja, et arutletakse multifilmide sisu üle, mida lapsed näevad, suuremal hulgal ainult vahepeal, kuid on ka neid, kes teevad seda pidevalt ja ka neid, kellel juhtub seda harva.

Joonis 1. Iseloomustav graafik viienda küsimuse kogutud andmetele



3.1 Sotsiaalsed oskused

Esimene uurimisküsimus, millele otsisime vastust on multifilmitegelased eeskujuna 6–7-aastaste laste sotsiaalsete oskuste kujunemisel lastevanemate hinnangul, kus samuti küsisime 5 küsimust. Esimesena soovisime teada saada, kas laps jälgendab multifilmis nähtud tegelasi ja nende sotsiaalseid oskusi. Vastust “Jah jälgendab” vastati 7 korral. Selle kategooria alla kuulusid ka sõnavara ja abivalmiduse jälgendamise näited: “Jälgendab käitumist ja sõnavara pidevalt, näiteks rollimängudes”. Sotsiaalsete oskuste jälgendamisel nimetas füüsilist jälgendamist 3 lapsevanemat, kus toodi eraldi välja “jookseb kiiresti, hüppab kaugele”. Lisaks tõi üks lapsevanem veel füüsilise jälgendamise alla välja, et selline jälgendamine on toonud päris palju laste vahelist löömist ja kaklemist. Kahel korral vastati ka seda, et laps jälgendab multifilmis nähtut mänguasjadega: “Peale multika vaatamist teeb neid liigutusi ja võtteid

pehmete mänguasjade peal” ja “Jäljendab mänguasjadega mängimisel”. Üks lapsevanem tõi ka välja selle, et tema laps dinosauruseid savist puhastades on jäljendanud ennast geoloogina. Tulemustest näeme ka seda, et laps on otseselt tegelase reageeringut olukorrale jäljendanud: “Multifilmist “Rebased ja mägrad”, siis hakkas paha meele ja solvumise märgiks käsi rinnale risti panema ja selga pöörama, täpselt nagu tegelased seda tegid”. Viiel korral toodi välja, et laps ei jäljenda sotsiaalseid oskuseid põhjendades seda sellega, et laps ei vaata multifilme, vaid eelistab muid saateid. Vastustest selgub, et vanemad on märganud, et lapsed jäljendavad endale meeldivaid tegelasi, kas siis peamiselt füüsilise jäljendamise või otseselt mingi reageeringu üle võtmisega.

3.1.1 Positiivsed mõjutused

Uurisime, milliseid positiivseid mõjutusi on multifilmitegelased lastele andnud. Positiivseid mõjutusi sotsiaalsete oskuste puhul on täheldanud 5 lapsevanemat. “Mängu sees on olnud ikkagi kuulda fraase: “Ma aitan sind!” ; “Teeme seda koos” jne”. Positiivseid mõjutusi ei ole näinud 7 vastajat, kus toodi põhjenduseks see, et lapsed ei jälgi multifilme, vaid muid meediakanaleid. Täheldati ka muudest faktoritest põhjustatud mõjutusi 5 vastaja poolt. Tsiteerime lapsevanema vastust: “Me räägime sageli sellest, mis multifilmis juhtus/juhtub ja kommenteerime, mis oli hea, mis oli halb, mida oleks võinud teha teisiti ja kuidas teisiti”; “Tuleb küll selliseid hetki ka ette. See tuleb kõik hetke emotsioonidest. Siis on lahke ja soovib ainult kallistada. Omi asju ta ei jaga tavaliselt kellegagi. See pigem erand. Koostööd teeb siis kui on see talle kasulik”.

Uurisime, millised tähtsad sotsiaalsed oskused, peaksid multifilmitegelased edasi kandma lastevanemate arvamusel. Vastuseid oli palju, kuid kõige populaarsem vastus oli abivalmidus, mida vastas 6 lapsevanemat. Lisaks toodi veel välja mõisted nagu: empaatia, headus, sõprus, konfliktide lahendamine, koostöö, suhtlus, emotsioonid, austus ja loovus. Vastustest selgus, et lapsed on positiivselt mõjutatud multifilmi või teistest televisioonis nähtud tegelastest.

3.1.2 Negatiivsed mõjutused

Uurisime lastevanematelt, milliseid negatiivseid mõjutusi on nemad märganud oma laste käitumises, mis on tingitud multifilmitegelaste jälgimisest. Esimene teema, mida uurisime oli suhtlemine eakaaslastega, kus 9 vanemat ei olnud märganud mitte mingit muutust. Soovimatu käitumise mõjutusi multifilmidest ei ole märganud 7 vastajat. “Ei ole märganud, et see multifilmiga seostuks. Aga võibolla ehk nt jalgpalli mängu või mõne muu

mängu kaotus, ei tule kaotusega toime siis jonnib natuke”. 6 vanemat olid aga märganud soovi kuuluda gruppi. “Ilmselt soovib ta kuuluda gruppi ja sealt tulenevalt soovib ka kangelast mängida”, “Kui on vaadatud samu multifilme, siis mängitakse koos filmides nähtud teemadel.“ Kahel juhul oli täheldatud ka vägivaldset käitumist. “Väga mõjutavad multifilmid suhtlust eakaaslastega, sest teeb vägivaldseid rünnakuid ja lähenemisi multikategelaste eeskujul” ja ”Lasteaias samaealised mängivad pidevalt superkangelasi. Tuleb ette ka löömist ja hirmutamist (tüdrukud kardavad mingeid tegelasi)”. Negatiivset mõju on välja toodud 7 vastuses, kus peamiselt toodi välja agressiivset käitumist, sobimatuid sõnu ja rahutut käitumist. “Kaklust, kägistamist (lasteaias kasvataja peal isegi), mänguasjade peal enda välja elamine ja samal ajal verbaalne kõne saateks, mis on ka vägivaldset laadi”, “Kui vaatab kiiretempolisi, "välkuvaid-vilkuvaid" multikaid, siis peamine mõju on otsene "ringi rapsimine": tormamine, jooksmine, rahutu käitumine, rumaluste otsene imiteerimine, lollitamine. Seepärast ma selliseid multikaid vaadata ei luba (kui vähegi võimalik).”. Vastustest saab järeldada, et multifilmide tegelastel on ka negatiivseid mõjutusi laste sotsiaalsete oskustele. Lisaks võib see mõne lapse puhul väljenduda äärmiselt vägivaldse käitumisena.

3.2 Enesekohased oskused

Teiseks uurimisküsimuseks oli multifilmitegelased eeskujuna 6–7-aastaste laste enesekohaste oskuste kujunemisel lastevanemate hinnangul. Kõigepealt uurisime, kas multifilmitegelased mõjutavad laste arusaama nende enda tugevustest ja nõrkustest. Tulemused näitasid, et vanemate hinnangul mõistavad lapsed hästi multifilmitegelaste tugevusi ja nõrkusi. Sellest tingituna ei olnud 10 lapsevanemat täheldanud lapse enda tugevuste ja nõrkuste mõistmises muutusi. 4 lapsevanemat on aga täheldanud, et laps pigem jäljendab tegelasi. “Meie 6 aastane ei ole ennast võrrelnud ei kehvemaks ega paremaks, kui ninjad. Talle meeldib jäljendada ja see pakub rõõmu ja teiste lastega koosmängu võimalust.”; “Lapsele meeldib väga ronida, ka ämblikmees ronib, seega see on teda vast motiveerinud trennis pingutama”. 3 lapsevanemat on aga vastanud, et laps saab aru, et ta ei ole sama tugev või nõrk kui multifilmitegelane. “Saab ikka aru, et ei ole sama tugev kui spiderman, aga samas ikka püüab oma tugevust näidata”. Üks lapsevanem on aga välja toonud selle, et lapse arusaamad enda tugevusest on muutunud: “Samastub multikakangelasega ja arvab, omal olevat samad tugevused ja võimed”. Seega, suurem osa vanematest ei ole märganud või täheldanud laste enesekohaste oskuste muutust peale multifilmide vaatamist.

3.2.1 Emotsionaalsed oskused

Uurisime, kuidas multifilmitegelased on muutnud laste arusaamu emotsioonidest ja nende väljendamisest. Lapse tunnete väljendamise ja paremini mõistmise mõjutusi multifilmide eeskujul ei ole täheldanud 9 lapsevanemat: “Ei ole märganud, et tunnete väljendamisel multikatest kasu oleks. See vajab oluliselt pidevamat ja põhjalikumat harjutamist”. Negatiivseid mõjutusi on täheldanud 4 lapsevanemat. “Kui paha tuju, siis väljendab agressiivselt enda tuju ja emotsioone. Žestid on tihtipeale vägivaldset laadi ja kui peaks mõni eakaaslane lähedal viibima, siis saab füüsiliselt tema selle kõige osaliseks”. Positiivseid mõjutusi on aga tähele pannud 5 lapsevanemat. “Kui ta tunneb, et tal on liiga palju energiat, siis ta ütleb seda, kuna vahest jäljendab Sonicut”. Toodi välja ka probleemide lahendamise õppimist multifilmidest. 8 lapsevanemat on vastanud, et nemad ei ole tähele pannud mingeid muutusi: “Ei oska vastata multifilmide kohta. Samas meeldib neile vaadata ka Rakett69, mis on küll mõjutanud uurima, kuidas asjad töötavad”. 3 vanemat on vastanud ka seda, et mõjutused on tulnud mujalt. Näiteks toodi välja “Pigem on need meie enda poolt loodud pereliikmetega arutelud-läbimängud, mitte multifilmidest”, “Multifilmidest pole, teadussaadet on parandanud lapse teadmisi ja laps on proovinud neid elus rakendada”. Negatiivse mõjutuse tõi välja üks vastaja: “Tema lahendab keerulisi olukordi ainult vägivaldselt”. Positiivseid mõjutusi tõi välja 5 vastajat, kus toodi välja “Sõprade leidmist ja suhtlemist nendega”, “Oskab küsida abi ja väljendada oma tundeid, ka negatiivseid tundeid”. Vastustest saab järeldada, et lastel on näha nii positiivseid kui ka negatiivseid mõjutusi emotsioonide arusaamisest ja väljendamisest.

3.2.2 Iseseisvad tegevused

Enesekohaste oskuste teema alt uurisime mõjutusi ka laste isiklike toimingutega toime tulemisel. Mõjutusi multifilmist, isikliku hügieeni eest hoolitsemise või riietumise kohalt pole 12 vastajat näinud: “Ei oska sellist seost näha. Pigem on suuremad mõjutajad lasteaiarühm ja vanem vend. Kui laps päev otsa teleri ees istuks, siis oleks ehk mõju suurem. Meil on ekraaniaeg limiteeritud”. 3 vastajat aga on täheldanud, et on näinud neid mõjutusi. “Üks juutuuber meeldib talle, siis tema moodi soovib riietuda”. Lapse iseseisvust otsuste langetamise, riietusstiili, soorollide või isikuomaduste muutmise kohapealt ei ole muutusi täheldanud 8 vastajat. Kindlaid mõjutusi on aga pannud tähele 7 vastajat, kus peamisteks põhjusteks oli soov kanda särke tegelase piltidega. “Laps soovib ise end riietada ja tahab olla rohkem iseseisvam”, “Dinosauruse pildiga pluuse meeldib kanda või mõni muu loom ja sellele alati kaasneb info looma kohta ja miks ta just seda soovib.” Ühe vastusena toodi ka

välja kostüümide kandmine “On soetatud Marveli tegelaste kostüüme, kuna lapsele on osad tegelased peale vaatamist suureks eeskujuks”. Uurisime ka, mis on lastevanemate arvates need enesekohased oskused, mida üks multifilmi tegelane peaks omama. Lapsevanemad tõid välja sellised mõisted nagu: viisakus, emotsioonide positiivne väljendamine, heatahtlikkus/ abivalmidus, sõprus ja enese toimingutega seotud oskused. 3 vanemat ei osanud enda vastust sellele küsimusele anda.

3.3 Positiivsed ja negatiivsed eeskujud

Viimane uurimisküsimus, millele vastuseid otsisime on aspektid, mille põhjal hindavad lapsevanemad multifilmitegelasi positiivsete ja negatiivsete eeskujudena. Positiivseteks tegelasteks peavad lapsevanemad selliseid tegelasi nagu Lotte- 5 vastust, Kāpapatrulli koerad- 3 vastust, superkangelased- 3 vastust ja hulganisti teisi tegelasi, näiteks Moana, Muumid, Värviklotsid jne. Positiivseid tegelasi jäljendab vastanute sõnul 8 last. Uurisime, millised positiivsed käitumismustrid, on lastevanemate arvates lapsi mõjutanud. Toodi välja sellised mõisted nagu heatahtlikkus, julgus, meeskonnatöö, kangelaslikkus, uudishimu. “Laps oskab analüüsida, kas ekraanil nähtud tegelase käitumine on hea või halb - võib-olla kaudselt siis ka mõjutatud neist”. Mitte mingisugust mõjutust ei näinud 5 vastajat. Uurisime, millised positiivsed isikuomadused teevad multifilmi tegelase nende arvates positiivseks. Seal toodi välja sellised mõisted, nagu lahkus/hoolivus- 7 vastanut, ning võrdsus ja headus- 4 vastanut. 2 vastanut aga ei osanud sellele küsimusele vastata. Kaks vanemat tõid välja ka selle, et: “Enda lapse puhul ei pea ma multifilmitegelasi eeskujudeks” ja “Ei ole sellist konkreetset tegelast. Olen rahul, et laps soovib vaadata multikale midagi muud ja samal ajal omandab teadmisi”.

Negatiivsete eeskujudena toodi välja superkangelased: “Kõik superkangelased (jah, teevad head ja päästavad ka), aga selle "PÕNEVUSE" pakkumiseks on meie pere hinnangul seal liiga palju ebasobivat sõnavara/meeletut kiirust ja toimetamist. Selline ärevuse süstimine...”. Toodi välja ka multifilmides olevad kurjad tegelased. “Pea kõikides multikates on peategelase kõrvale toodud mõni negatiivne tegelane, kellega peategelane rinda peab pistma, seega ei hakka kedagi konkreetset välja tooma”. Eraldi toodi välja ka halba sõnavara kasutavad tegelased, näiteks “Vanamehe multikas”, “Grizzy and the Lemmings”, “Kapten Aluspüks”- Mis on täielik rumalus””. 3 vastanut on välja toonud ka seda, et laps jäljendab negatiivseid tegelasi: “Negatiivsus köidab rohkem tähelepanu”. 5 vanemat aga märkisid, et nende laps ei jäljenda üldse multifilmitegelasi. Negatiivseid käitumismustreid on tähele pannud 3 vastajat: “Teatud halva emotsiooni puhul teiste halvustamine”, “Kindlasti

kangelaslikkus, aga paraku omab laps kangelaslikkuse negatiivset poolt ainult”. Samuti uurisime, millised negatiivsed isikuomadused muudavad lastevanemate arvates multifilmitegelased negatiivseteks eeskujudeks. Lapsevanemad tõid välja sellised mõisted, nagu: halb sõnavara/ rumalused- 8 vastanut ja agressiivsus/vägivald- 9 vastanut.

4. ARUTELU

Bakalaureusetöö eesmärgiks oli välja selgitada, milline on lastevanemate hinnangul multifilmitegelaste roll positiivsete ja negatiivsete eeskujudena 6–7- aastastele lastele, kuidas need nende hinnangul täpsemalt laste sotsiaalseid ja enesekohaseid oskusi kujundavad.

Meie tööst selgus lastevanemate arvamus, kuidas mõjutavad multifilmitegelased sotsiaalseid oskusi. Seitse vastanut 17st vanemast ei ole täheldanud multifilmitegelastelt saadud mõjutusi laste sotsiaalsetele oskustele. Põhjendusi oli mitmeid, näiteks oli välja toodud, et lapsed ei vaata multifilme, vaid teadus- ja loodussaateid või muid seriaale. Lisaks võis põhjuseks olla ka see, et vanemad pole neid aspekte jälginud ja ei osanud seda hinnata. Suur osa vastanutest oli aga täheldanud multifilmitegelastest saadud mõjutusi laste sotsiaalsetele oskustele. Saame enda uurimuses välja tuua, nii negatiivseid kui ka positiivseid mõjutusi. Mitmete vastajate poolt oli välja toodud positiivseid mõjutusi, näiteks laps jäljendab tegelase käitumist ja žeste, et lahendada probleeme. Rohkem jäid silma negatiivsed mõjutused, näiteks tegelaste eeskujul agressiivsuse ja sobimatute sõnade kasutamine. Lisaks saame välja tuua ühe erilise vastuse, kus multifilmid on mõjunud lapsele äärmiselt agressiivselt. Nimelt on multifilmides nähtav vägivald motiveerinud last käituma enda eakaaslastega vägivaldselt ja agressiivselt. See tõestab meie eelnevalt teoorias leitud seisukohti, et multifilmid mõjutavad mingil määral laste igapäevast käitumist, kuna need haaravad tugevalt laste tähelepanu ning võivad kujundada nende arusaamu sotsiaalselt aktsepteeritavast käitumisest (Nainggolan *et al.*, 2023). Lisaks meie teada pole varasemalt uuritud, milliseid sotsiaalseid oskuseid lastevanemate arvates võiksid multifilmitegelased lastele õpetada. Saadud töö uurimuste kohaselt pidasid lapsevanemad kõige tähtsamateks sotsiaalseteks oskusteks multifilmitegelastele headust, abivalmidust, sõprust, empaatiat ja emotsioonidega toimetulemist.

Meie uuringust selgus lastevanemate arvamus, kuidas multifilmitegelased mõjutavad enesekohaseid oskuseid. Tuli välja, et väike osa vanematest ei ole täheldanud mingeid mõjutusi lapse enesekohastele oskustele. Taaskord oli põhenduseks see, et osad lastest vaatavad teisi kanaleid, näiteks mõnda loodussaadet või Youtube või kui jälgivad multifilme

ei ole nad lapsevanema sõnul suuresti sellest mõjutatud. Pigem on arvamused, et enesekohased oskused on tulnud mujalt, näiteks elulisest praktikast ja vanematelt õdedelt, vendadelt. Sellel põhjusel võib takistavaks teguriks olla trend, et laste multifilmide sisu jälgitakse äärmiselt palju. See tuli ka meie uuringust välja, et lapsevanemad on väga valivad, millist sisu nad enda lastel vaadata lubavad. Siiski tuli välja väheseid mõjutusi, mis toetavad meie eelnevat teooriat. Lapsed püüavad matkida erinevate multifilmitegelaste tegevusi (Siddiqui & Islam, 2022). Nimelt on multifilmi tegelased peamiselt mõjutanud laste enesekohaseid oskusi, näiteks riietusstiili ja emotsioonide reguleerimist. Lisaks saame välja tuua ka negatiivset poolt, mida on samuti ka teised uuringud välja toonud. Nimelt on multifilmitegelased mõjutanud agressiivse käitumisega ja ei ole otseselt mõjutanud laste muid enesekohaseid oskuseid. Vägivald on suur osa multifilmidest, mis avaldab laste hoiakutele ja keelekasutusele negatiivset mõju, kuna nad ei ole veel võimelised eristama head ja halba ega tegelikkust fantaasiast (Siddiqui & Islam, 2022). Meie teada ei ole seni uuritud, milliseid enesekohaseid oskusi lapsevanemad soovivad, et multifilmitegelased edasi annaksid. Nimelt toodi meie uuringus välja peamiselt enesega seotud oskused, näiteks isiklik hügieen ja enesetunnetus. Lisaks toodi välja emotsioonide reguleerimise oskus ja probleemi lahendamine.

Meie uuringust selgus, mis aspektide põhjal hindavad vanemad multifilmitegelasi positiivsete ja negatiivsete eeskujuna. Peamiselt hinnatakse multifilmitegelasi positiivseteks ja negatiivseteks eeskujudeks tegelase käitumise ja üldiselt multifilmi pealt. Paljud vanemad ei eelista lastele näidata uuemaid kiiretempolisi multifilme, kus on palju sobimatuid sõnu ja agresiivsust. Nad pigem eelistasid aeglasema tempoga vanemaid multifilme, kus on selgelt eristatav hea ja halb tegelane, ning tulevad esile headus, abivalmidus ja sõprus. Meie teada pole varem seda vanematelt uuritud, millised aspektid nende arvates teevad multifilmi tegelase positiivseks või negatiivseks eeskujuks. Pidevalt muutuva ühiskonnaga on vaja, et lapsevanemad ja õpetajad oleksid teadlikud multifilmide mõjust lastele. Meedia peaks olema piisavalt usaldusväärne näitama saateid ilma vägivalleta vaid rohkema positiivsusega (Malhotra, 2019).

Meie uuringu piiranguteks on vähene vastajate arv ehk tegemist on väikesemahulise uuringuga, mis ei näita kogu statistikat kõikide Eesti 6–7-aastaste laste kohta. Vastanute seas oli 76,5% poisse ja 23,5% tüdrukuid, mis võib mõjutada laste multifilmide vaatamise harjumusi või eelistusi ja kuivõrd võetakse multifilmidest eeskujut. Lisaks olid vastajad kõik ühest linnast, mis võis samuti mõjutada uuringus saadud tulemusi.

TÄNUSÕNAD

Soovime tänada oma juhendajat Mari Niitrat, kes andis nõuandeid töö valmimise osas.

Täname kõiki uuringus osalejaid. Suur aitäh kõikidele Tartu lasteaedade juhtkondadele ja õpetajatele, kes aitasid uurimistöö ellu viia.

AUTORSUSE KINNITUS

Mõlemad töö autorid panustasid töösse võrdselt. Iga tööetapp räägiti omavahel läbi ja pandi ühisel kokkuleppel kirja. Kui üks autor panustas töösse mingil ajahetkel rohkem, siis kompenseeris teine autor selle tehes mõnda teist tööd rohkem või sisukamalt.

Kinnitame, et oleme koostanud ise käesoleva lõputöö ning toonud korrektselt välja teiste autorite ja toetajate panuse. Töö on koostatud lähtudes Tartu Ülikooli haridusteaduste instituudi lõputöö nõuetest ning on kooskõlas heade akadeemiliste tavadega.

Elis Hõbejõgi & Annethe Toomeoks

16.05.2025

Digitaalselt allkirjastatud

KASUTATUD KIRJANDUS

- Ahmed, Z., Khan, M., & Tahir, M. A. (2018). *Detection of violent content in cartoon videos using multimedia content detection techniques*. In 2018 International Conference on Emerging Technologies (INMIC). IEEE.
<https://doi.org/10.1109/INMIC.2018.8595563>
- Aksoy, P., & Baran, G. (2020). The Effect of Story Telling-Based and Play-Based Social Skills Training on Social Skills of Kindergarten Children: An Experimental Study. *Egitim ve bilim-education and science*, 45(204), 157-183.
- Alkan, B. I., & Cavusoglu, H. (2024). Examining the effectiveness of education based on social learning theory in fostering self-care and social skills in school children: A randomized controlled trial. *Journal of Pediatric Nursing*, 78, 448-449.
<https://doi.org/10.1016/j.pedn.2024.08.007>
- Ariska, S., & Khalid, M. (2022). The Effect of using Cartoon Film on Students' English Vocabulary Mastery. *Education & Learning*, 2(2), 111–114.
<https://doi.org/10.57251/el.v2i2.416>
- Brunick, K. L., Putnam, M. M., McGarry, L. E., Richards, M. N., & Calvert, S. L. (2016). Children's future parasocial relationships with media characters: the age of intelligent characters. *Journal of Children and Media*, 10(2), 181–190.
<https://doi.org/10.1080/17482798.2015.1127839>
- Derya, A. (2021). Cartoons: A Profound Outlook within the Scope of Children and Media. *International Journal of Research in Education and Science*, 7(1), 93-111.
<https://doi.org/10.46328/ijres.1663>
- Dobson, N. (2020). Animation and cartoons. *Rowan & Littlefield*.
- Elliott, S. N., Anthony, C. J., & Murthy, H. (2024). Teaching social skills that enable learning and healthy relationships of high achieving students. *Gifted Education International*, 41(1), 32-56. <https://doi.org/10.1177/02614294241300908>
- Fuchs, A., & Fuchs, H. (2023). The effects of Classroom Management Base C.B.T. on the development of self-management skills in young children. *Economics, Management & Business 2023 - Contemporary Issues, Insights and New Challenges*, Faculty of Management and Business, University of Presov, 1056–1065.
- Haslip, M. J., Allen-Handy, A., & Donaldson, L. (2019). How do Children and Teachers Demonstrate Love, Kindness and Forgiveness? Findings from an Early Childhood Strength-Spotting Intervention. *Early Childhood Educational Journal*, 47, 531-547.

- Intisari,. & Akib, T. (2020, Detsember 12). *Improvement of children's intrapersonal abilities with applying the approach Emilia Reggio in TK Nurul Taqwa Gowa district*. [Conference presentation]. 1st INTERNATIONAL CONFERENCE On Health, Education, and Computer Science Technology. Makassar, Universitas Megarezky, Yayasan Intelegensia Indonesia.
- John, A., Bates, S., & Zimmermann, N. (2022). Media use and children's self-regulation: a narrative review. *Early Child Development and Care*, 193(1), 18–32.
<https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2047036>
- Kabadayi, A. (2024). From screen to skills: investigating cartoons influence on preschoolers development. *Distance Education in Ukraine: Innovative, Normative-Legal, Pedagogical Aspects*, 1(4), 17–24. <https://doi.org/10.18372/2786-5495.1.18876>
- Khjumatova, K. (2021). The importance of enhancing social skills of preschoolers. *European Scholar Journal*, 2(3).
- Malhotra, G. (2019). Study on effects of cartoons on socio-emotional development of preschoolers. *Research Review Journal*, 4(4).
- Meng, Q., Sheng, X., Zhao, J., Wang, Y., Su, Z. (2020). Influence of mothers/grandmothers covieing cartoons with children on children's viewing experience. *Social impact of research in psychology*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.01232>
- Mitsea, E., Drigas, A., & Mantas, P. (2021). Soft Skills & Metacognition as Inclusion Amplifiers in the 21st Century. *International Journal of Online & Biomedical Engineering*, 17(4). <https://doi.org/10.3991/ijoe.v17i04.20567>
- Mokua, M. O., & Kamina, M. (2024). Association between Disney cartoon program watching and prosocial behaviour change of children aged 7 to 11 years in Nairobi county, Kenya. *Journal of humanities and social sciences*. 3(2).
- Männamaa, M., & Marats, I. (2008). Lapse üldoskuste areng. Üldoskuste areng koolieelses eas.
- Nainggolan, M. F., Hutagaol, R., Panggabean, Y. R., & Ondina, S. (2023). The effect of watching cartoon movies that contain violence against aggressive behaviour in primary school students. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1(1). <https://doi.org/10.51178/jsr.v1i1.1559>
- Noor, I., Ehsan, T., & Parveen, Q. (2024). Effect of cartoon programs on children's language and behavior at early childhood level of education. *Pakistan Journal of Educational Research*, 7(2), 104–113. <https://doi.org/10.52337/pjer.v7i2.1066>

- Niu, S. J., Niemi, H., & Furman, B. (2022). Supporting K-12 students to learn social-emotional and self-management skills for their sustainable growth with the solution-focused Kids' Skills method. *Sustainability*, *14*(13), 7947. <https://doi.org/10.3390/su14137947>
- Pratiwi, A. R., & Ayriza, Y. (2018). Improvement of interpersonal and intrapersonal intelligence through traditional games. *Psychological Research and Intervention*, *1*(1), 1-9.
- Prithviraj, M. M., Alam, M. R., & Devi, N. (2024). The impact of cartoon characters on childhood development in the digital age. *Indian Journal of Psychiatry*, *66*(2), 201-210. https://doi.org/10.4103/indianjpsychiatry.indianjpsychiatry_201_24
- Rahmawati, C., & Mustadi, A. (2021). The Importance of Sociocultural-Based Reflektive Picture Storybook Media to increase Reading Interest and Social Skills of Elementary School Students. *Acta Educationis Generalis*, *11*(1). <https://doi.org/10.2478/atd-2021-0008>
- Rasul, S. G., Por, F. P., & Kanessin, T. (2023). Multiple intelligence: Learning with interactive eGuide books for enhancing young children's intrapersonal and interpersonal intelligences. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *15*(1). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v15i1.17342>
- Ridha, M., & Rubino. (2023). The Application of Islamic Da'wah Functions on Cartoon Visual Media in Nussa Animation. *Jurnal Dakwah dan Komunikasi Islam*, *9*(1). <https://doi.org/10.54471/dakwatuna.v9i1.2162>
- Rämmer, A. (2014). Valimi moodustamine. <https://samm.ut.ee>
- Şentürk, M. & Şimşek, U. (2021). Educational Comics and Educational Cartoons as Teaching Material in the Social Studies Course. *African Educational Research Journal*, *9*(2), 515-525. <https://doi.org/10.30918/AERJ.92.21.073>
- Shah, S. A. H., Shahzadi, R & Gulfam, H. (2025). The influence of Cartoons in Swapping the social behavior of School Children. *Social Science Review Archives*, *3*(1), 2664–2674. <https://doi.org/10.70670/sra.v3i1.580>
- Siddiqui, M. A., & Islam, R. (2022). Role and Impact of Cartoons in Building Children's Attitude at Primary Level. *Propel Journal of Academic Research (PJAR)*, *2*(1). <https://doi.org/10.55464/pjar.v2i1.30>
- Sopekan, S., Alade, O. S., Uchechukwu, M., & Ihejirika, I. (2020). Parents' Perceptions of Influence of Violent Cartoons on Primary School Pupils' Social Behaviors. *International Society for Educational Planning*, *27*(2), 41-50.

- Steinbauer, P., Bichler, M., Fuiko, R., Seferagic, S., Haas, H., Lisy, T., Weinmüller, S., Berger, A., Olischar, M., Panagl, A., & Giordano, V. (2025). Cartoon-based educational intervention for children to foster hygiene knowledge and emotional resilience in preschool children: a randomized controlled trial. *Frontiers in pediatrics*, 13. <https://doi.org/10.3389/fped.2025.1514793>
- Syaputri, O. I., Anggreni, E., Ngatemi, N., & Widiyastuti, R. (2023). Animation cartoon media as an increase in dental health knowledge in elementary school children. *Journal Center of Excellent : Health Assistive Technology*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.36082/jchat.v1i1.1024>
- Tromp, K., Zwaan, C. M. & Van de Vathorst, S. (2016). Motivations of children and their parents to participate in drug research: a systematic review. *Eur J Pediatr* 175, 599–612. <https://doi.org/10.1007/s00431-016-2715-9>
- Uzundağ, B. A., Altundal, M. N., & Keşşafoglu, D. (2022). Screen Media exposure in early childhood and its relation to children’s self-regulation. *Human behaviour and emerging technologies*, 1. <https://doi.org/10.1155/2022/4490166>
- Zhu, Y.-T., Li, X., Jiao, D.D., Tanaka, E., Tomisaki, E., Watanabe, T., Sawada, Y., Zhu, Z., Ajmal, A., Matsumoto, M., & Anme, T. (2021). Development of Social Skills in Kindergarten: A Latent Class Growth Modeling Approach. *Children*, 8(10), 870. <https://doi.org/10.3390/children8100870>
- Zhu, Z., Tanaka, E., Tomisaki, E., Watanabe, T., Sawada, Y., Li, X., Jiao, D., Ajmal, A., Matsumoto, M., Zhu, Y., & Anme, T. (2021). Do it yourself: The role of early self-care ability in social skills in Japanese preschool settings. *School Psychology International*, 43(1), 71-87. <https://doi.org/10.1177/01430343211063211>
- Wijethilaka, R. G. T. S. (2020, Oktoober 31). *Effect of cartoons on children*. [Conference paper] Conference: Effect of Cartoons on Children, SriLanka.
- Yuasa, M. (2020). *Social Skills Training System in Social Settings using Multiple Animated Characters*. Joint 11th International Conference on Soft Computing and Intelligent Systems and 21st International Symposium on Advanced Intelligent Systems (SCIS-ISIS), 1-4. doi: 10.1109/SCISISIS50064.2020.9322751.

LISA 1. LASTEVANEMATELE SAADETUD KÜSIMUSTIK

1. Teie lapse sugu
2. Kes on Teie lapse lemmik multifilmitegelane?
3. Milliseid multifilme Teie laps kõige sagedamini vaatab?
4. Kas lapsevanemana kontrollite ja jälgite, mis multifilme Teie laps vaatab?
5. Kui tihti arutlete lapsega milliseid omadusi ja käitumisviise tasub järgida põhinedes multifilmitegelastele?
6. Kas Teie arvates on laps jäljendanud enda lemmik multifilmitegelase sotsiaalset käitumist või võrdleb ennast multifilmitegelastega? Selgitage.
7. Kuidas mõne multifilmi tegelase jäljendamine on mõjutanud Teie lapse suhtlust enda eakaaslastega? Selgitage.
8. Mil määral on multifilmitegelased mõjutanud Teie lapse positiivseid sotsiaalseid oskuseid, näiteks teeb koostööd, jagab asju või on teiste vastu lahke?
9. Kas ja millist soovimatut käitumist olete lapse puhul märganud, mida saaks seostada multifilmidega (nt agressiivsus, jonnakus)?
10. Mis on Teie jaoks tähtsad sotsiaalsed oskused, mida multifilmitegelased peaks edasi kandma?
11. Mismoodi on multifilmitegelased mõjutanud Teie lapse arusaamu enda tugevustest ja nõrkustest?
12. Kuidas on multifilmide vaatamine aidanud Teie lapsel paremini mõista ja väljendada enda tundeid (nt multifilmitegelaste sõnade või žestide kasutamine emotsioonide väljendamiseks)? Selgitage.
13. Milliseid probleemide lahendamise viise või toimetulekuoskusi keerulistes olukordades on Teie laps õppinud multifilmidest?
14. Kas Teie arvates on multifilmitegelased mõjutanud Teie last iseseisvate tegevuste õppimisel, näiteks riietumine, isiklik hügieen, asjade eest hoolitsemine? Põhjendage.
15. Kuidas on multifilmitegelased mõjutanud Teie lapse iseseisvust näiteks otsuste langetamisel, riietumisstiili valikul, soorollides või isikuomaduste muutumises?
16. Mis on Teie jaoks tähtsad enesekohased oskused, mida multifilmitegelased peaks edasi kandma?
17. Millised multifilmitegelased on Teie arvates positiivseteks eeskujudeks? Selgitage.
18. Millised multifilmitegelased on Teie arvates negatiivseteks eeskujudeks? Selgitage.

19. Kas Teie laps jäljendab rohkem positiivseid või negatiivseid multifilmitegelasi?
Selgitage.
20. Millised käitumismustrid on Teie lapsele mõju avaldanud (nt kangelaslikkus, hoolimatus, heatahtlikkus)?
21. Millised iseloomuomadused muudavad Teie arvates multifilmitegelase negatiivseks/positiivseks?
22. Kas on küsimusi või tähelepanekuid seoses küsimustiku või bakalaureusetööga?

Litsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Hõbejõgi Elis & Toomeoks Annethe,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose
Multifilmitegelased eeskujudena 6-7-aastaste laste sotsiaalsete ja enesekohaste oskuste
kujunemisel lastevanemate hinnangul,

mille juhendaja on Mari Niitra,

reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni
autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks
Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commonsi
litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja
üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni
autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega
isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Elis Hõbejõgi & Annethe Toomeoks

16.05.2025