

Tartu Ülikool  
Filosoofiateaduskond  
Kultuuriteaduste ja kunstide instituut  
Etnoloogia osakond

Triin Pöldver  
**Laste mängud ja mänguasjad 20. saj II poolel ja 21. saj alguses ning  
mängimine osana peresuhtlusest**  
Bakalaureusetöö

Juhendajad: teadur Astrid Tuisk, MA  
dots Ene Kõresaar, PhD

Tartu, 2014

# Sisukord

1. Sissejuhatus.....	3
1.1. Uurimuse eesmärk ja taust.....	3
1.2. Uurimislugu.....	4
1.3. Allikad ja meetodid.....	7
1.4. Töö struktuur.....	8
2. Põhimõisted, ajastukontekstid.....	11
2.1. Mäng.....	11
2.2. Lapsepõlv.....	12
2.3. Sugu.....	15
2.4. Põlvkond.....	17
2.5. Põlvkondlike lapsepõlvede ajastukontekstid.....	18
3. Mängud ja mänguasjad.....	21
3.1. Õuemängud.....	21
3.2. Toamängud.....	25
3.3. Mänguasjad.....	30
4. Pere ja järjepidevus mängimise kontekstis.....	35
4.1. Muutuv pere.....	35
4.2. Mängimine peres.....	36
4.3 Perekondlik järjepidevus.....	42
5. Kolme põlvkonna lapsepõlve võrdlus.....	46
6. Kokkuvõte.....	56
Allikad ja kirjandus.....	58
Summary.....	64
Lisa 1. Mängude loend ja seletused.....	66
Lisa 2. Küsitluskava.....	77

# 1. Sissejuhatus

## 1.1. Uurimuse eesmärk ja taust

Uurimustöö eesmärgiks on vaadelda mängude ja mänguasjade muutumist 20. sajandi teisel poolel ja 21. sajandi alguses, eraldi teemaks on mängud peresuhtluses ja mängude põlvkondlik edasi kandumine. Vaadeldav periood kätkeb endas mitmeid ühiskondlikke muutuseid ja murdepunkte, mis seostuvad vahetult ka laste eludega, luues tingimused, milles lapsepõlv kujunevad. Antud uurimuses vaadeldavad lapsepõlved paigutuvad enamjaolt 1950.—1960. aastate „sula aega“, nõukogude perioodi viimasesse kümnendisse / 1990. aastate esimesse poolde ning 21. sajandi algusesse. Lähtun kultuurikonstruktivistlikust vaatepunktist (vrld Lancy 2007); erinevalt tunnetuspsühholoogilisest vaatepunktist, mille järgi lapsepõlv on universaalne nähtus, on lähtekohaks, et lapsepõlv on kultuuri poolt määratletud (lapsepõlv ei ole „loomulik“ elufaas, mille käigus läbitakse ühed ja samad etapid, vaid selle olemasolu, vorm ja tähendus varieeruvad ühiskonniti). Mitmeid mängu on lapsed justkui alati mänginud, olgu nendeks kull, peitus või „Uka-uka“, lapsed on mängualtid, lõimides sujuvalt mängu oma ellu, olenemata sellest, kas mäng tuleb vanematelt, toimub eakaaslaste seltsis või omapead. Laste eluilm kujundavad mitmed tegurid (pere, lasteaed, mängukaaslased, meedia jm), millest moodustub lapse jaoks sidus maailm ning eristused (näiteks „mäng-mittemäng“, „üks mäng - teine mäng“, mängu päritolu) viivad kaugemale sellest, kuidas lapsed ise maailma tajuvad. Samas, mängu ja kultuuri seostamisel on tarvis mängimissituatsiooni eri külgi ka lahus vaadelda. Põhilisteks teemadeks antud uurimuses on, millised on vaadeldaval perioodil põhilised mängud ja mänguasjad, millised muutused selle aja jooksul seoses mängimisega toimunud on. Laia valdkonna piiritlemiseks keskendusin eelkõige kodusel territooriumil ja/või pereliikmetega mängimisele (st ametlikud lasteasutused jäid välja poole uurimisala). Teiseks vaatlesin lähemalt mängu osana peresuhtlusest, lähtudes seisukohast, et mäng on üks viis suhtlemiseks, erinevate kvaliteetide väljendamiseks (nagu pere idenititeet, lähedus vm) ning huvitusin perekondlikest mängimispraktikatest (kuidas eri pereliikmete vahel mängud erinesid jm). Kuna pere mõju lapsele on väga suur ning eriti just noorimas lapseas kontakt vanemate-lapse vahel tihe, uurisin ka mängude pärandumist vanemalt põlvkonnalt nooremale, ehk mis ulatuses põlvkondlik ülekandumismehhanism mängutraditsiooni puhul toimib.

## 1.2. Uurimislugu

Käsitlusi lapsepõlve kohta pärineb ka varasemast ajast, kui 19. sajandi lõpus ja 20. alguses laste elu ja mängu teaduslikult uurima hakati. Kirjeldusi lapsekasvatuse praktikate kohta võib leida näiteks rännumeeste ja kristlike misjonäride ülestähendustes, samuti kirikuõpetajate nõuannetes lapsevanematele. Kuigi kristlike misjonäride kirjeldused eri kultuuride (sh laste elu) kohta olid vähem süstematiseeritud ja võrdlevad, kui teadustööle omane, siis nende väärtuseks on see, et misjonärid tundsid kohalikku keelt ja elu, mis annab neile kirjeldustele kaalu. Seega, misjonäride eri piirkondadest (Okeaania, Aasia, Aafrika, Ameerika) pärinevad andmed moodustasid baasi teaduslikuks uurimiseks, andes tunnistust kultuuride vahelistest erinevustest. (LeVine 2007: 248—249) Tõmmates paralleeli lapsepõlve uurimislooga Eestis, leidub siinses kontekstiski 19. sajandist pärinevaid teadusliku uurimistöö eelseid käsitlusi lastest (ajakirjandus, klerikaalide õpetused). (Pakosta 1993: 50, 59—60)

Teaduslikult hakati lapsepõlve uurima 19. sajandi lõpust, mil sotsiaalteadused oma modernse vormi võtsid. Juba varane antropoloogiline uurimistöö tõi välja suured kultuurierinevused lapsepõlvede võrdluses. Näiteks Margaret Mead uuris laste töötegemist ja mängimist Samoal ja leidis, et lapsepõlv Samoal ja Läänes on väga erinev (*Samoan Children at Work and Play*, 1928). 1920. aastatel saavutasid Freudi ideed laste tundeelu ja haavatavuse kohta laia poolehoiu ning avalikkuses hakati palju tähelepanu pöörama küsimustele, kuidas lapsed maailma kogevad, kuidas oleks õige neid kohelda. Freudi ideede mõjul tekkis ka antropoloogias psühhoanalüütiline suund. Bronislaw Malinowski (*The Sexual Life of Savages in North Western Melanesia*, 1929) aga vaidlustas Freudi teooria Oidipuse kompleksi üldkehtivuse psühholoogilistes protsessides, tuginedes etnograafilistele andmetele Trobriandi saarelt, kus valitses matriarhaat ja pereliikmete vahel olid teistsugused suhted. (LeVine 2007: 248—249) Psühholoogilise suunitlusega „kultuuri ja isiku“ koolkonna antropoloogid 1930ndatel—1940ndatel, eesotsas Edward Spairi, Ruth Benedicti ja Margaret Meadiga, lähtusid neofreudistlikust psühhoanalüüsi teooriast, kuid erinevalt freudistidest oldi avatud kultuurivariatiivsusele ning nende teooriad olid rakendatavad sotsiaalsete praktikate uurimisel. (LeVine 2007: 251) Laste sotsialiseerimise kaudu püüti seletada täiskasvanute isiku- ja kultuurimustreid (Bluebond-Langer, Korbin 2007: 241).

Peale 1963. aastat muutus mõjukaks Piaget` tunnetuspsühholoogiline teooria, mille järgi kõik lapsed läbivad oma arengus ühed ja samad etapid ning mäng on arenguks hädavajalik. Teooria järgi vältavad lapse kaks esimest eluaastat harjutusmängud, sellele järgnevad kuni kaheksanda eluaastani sümbolmängud ja seejärel on lapsed valmis reeglitega mängudeks, mis vältavad kaheteistkümnenda eluaastani. (Saar 1997: 17—19) Piaget` teooriat on selle universalistliku

loomuse tõttu kritiseeritud ning antropoloogid on kogu 20. sajandi vältel pidanud tooma näiteid mitte-Lääne ühiskondadest, et tekiks arusaam kultuurinähtuste varieeruvast iseloomust (LeVine 2007: 250).

Valdavalt on mängu käsitletud kahe kategooria abil: „mäng kui mitte-töö“ või „mäng kui esitus“, pöörde mängu mõtestamisesse tõi 1970. aastatel Clifford Geertz, kes tõstis mängimise olulisima omadusena esile tähenduse loomise. Mänge iseloomustab ka lõpu ettemääramatus; see seob neid teiste kogemusvaldkondadega, millele samuti omased ootamatused. (Malaby 2008: 4) Mängude uurimist on oluliselt mõjutanud ka Ameerika antropoloogi Brian Sutton-Smithi ideed ja uurimistöö. Sutton-Smith on seadnud kahtluse alla mängu ühemõtteliselt positiivse iseloomu, toonitades ka negatiivse poole olemasolu mängudes — peale surutus, agressiivsus, vägivaldsus jm (Smith 1995: 14). Samuti leidis Sutton-Smith (1995), et mängu loovust ja mõtlemist arendav mõju on ülerõhutatud, laste areng on nii kompleksne, et ei ole võimalik üheselt tõestada, millist mõju avaldavad sellele mängud. Tekib küsimus, milleks on 20. sajandi täiskasvanutel vaja mängu nii pragmaatilisest vaatepunktist mõista ning ehk ei seisne mängu tähtsus mingite oskuste harjutamises ja mängu ilmnemine on vähem pragmaatiline. (Sutton-Smith 1995: 280—282) 20. sajandi teisel poolel oli laste antropoloogilises uurimises mitmeid suundi. Psühholoogilised eksperimendid tõid välja, et lapsed on võimelised tajuma, mõtlema, jäljendama, meenutama, kontakti saavutama juba õige pea peale sündi (Osofsky 1987, LeVine 2007: 254 kaudu), ilmnes, et lapsed on varem tundlikud, kui enne oletati. 1960. aastatel uuriti laste sotsiaalset suhtlust ja osalust (nt Lev Vögotski (1978) sotsiaalse arengu teooria) (LeVine 2007: 254).

Alates 1990. aastatest praeguseni välja on lapsepõlve ja mängimise uurimine ulatuslikum kui mistahes varasemal ajal, välja on kujunenud iseseisev uurimissuund („lapsepõlve uurimine“, „lapsepõlve antropoloogia“). (Bluebond-Langer, Korbin 2007: 241, LeVine 2007: 247). Üheks aktuaalseks teemaks, millega tuleb arvestada nii poliitikas kui antropoloogias, on laste õigused, nii nagu need rahvusvahelistes seadustes nagu *United Nations Convention on the Rights of the Child* (UNCRC) kehtestatud on. Lastekaitse printsiibid nagu piisavate kasvutingimuste tagamine, kaitse, on rahvusvahelises laste poliitikas ühised, kolmas printsiip — osalemine — on toonud antropoloogilisse lapsepõlve uurimisse lapsekesksema perspektiivi: selle asemel, et lähtuda täiskasvanute arusaamadest, lastakse kõlada laste endi häälel. Globaliseerunud maailma kontekstis tõusevad laste eludega seotud probleemid nagu sõda, vaesus, nälg jne teravalt esile. Püstitatud on ka teema, kuidas oleks õigem lapsi käsitleda — kui tegutsejaid või kui kaitsetuid olendeid. (Bluebond-Langer, Korbin 2007: 241—242) Euroopa etnoloogia raames tasub välja tuua Pirjo Korkiakangase lapsepõlveuuringud.

Korkiakangas (1996a) käsitleb lapsepõlve 20. sajandi Soome maakeskkonna kontekstis, võrreldes põlvkondade vahel toimunud muutuseid nii ühiskonnaarenguid kui mäluprotsesse arvestades. Eesti etnoloogias on lapsepõlve ja mängimist käsitletud eluloolisest, mäletamise vaatepunktist ning vaadeldud ajastutingimuste mõju lapsepõlvele (Grauberg 2002, Kõresaar 2003, Mulla 2003). Mainida tasub ka Eesti Rahva Muuseumis tehtavat uurimistööd (2007.—2010. aastal väldanud projekti „Lapsed ja noored kujunevas info- ja tarbimisühiskonnas“).

Folkloristlik lapsepõlve uurimine on kulgenud suures osas paralleelselt etnoloogilise lapsepõlve uurimisega, olles mõjutatud samadest teooriatest ja teaduslikest paradigmuuutustest. Näiteks Ariés` (1960) lapsepõlveajaloo käsitlemise mõjul, mis tõi esiplaanile lapsepõlvede variatiivsuse sõltuvalt ajastutingimustest, hakati selleaegses folkloristikaski uurima mitte folkloori, vaid folkloori konkreetse aegruumis (mitte niivõrd, millist folkloori lapsed omavahelises suhtluses kasutavad, vaid kuidas nad kasutavad) (Vissel 2004: 16). Uuritavat valdkonda on tähistatud terminiga lastepärimus, lastefolkloor (esimena 1920. aastatel Georgi Vinogradov) (Bartaševitš 1993: 383, Vissel 2004a: 13 kaudu), kuid hiljem on rohkem hakatud kasutama terminit lastekultuur. Mõlema mõiste tähenduspiirid on algusest peale olnud küllaltki laiad (sinna alla on paigutatud nii täiskasvanute poolt lastele kui laste endi loodud kultuur, hõlmates mitmesuguseid folkloorižanre). (Vissel 2004a: 12—15) Varajased lastefolkloori uurijad lähtusid eeldusest, et lastemängudes võivad olla säilinud iidised uskumused ja tavad, mis on muidu välja surnud ning püüdsid mängu uurides jõuda selle „kaduva“ kihistuseeni. Antud seoses on oluline Iona ja Peter Opie lastefolkloori kogu (1969), mis põhineb 1950.—1960. aastatel Suurbritannias talletatud materjalil. Käsitluses toodi välja lastefolkloori samaaegne konservatiivsus ja dünaamilisus — eemalduti vaateviisist, et lastefolkloor on väljasurev nähtus ja autentsuse leidmiseks peab kaevuma minevikku, selle asemel keskenduti elujõulisele, kaasaegsele mängutraditsioonile. Metodoloogilisest vaatenurgast oli nende käsitlus oluline, sest erinevalt selleaegsest valdavast teadustavast, võeti lähtekohaks lapse perspektiiv, mitte ei lähtunud täiskasvanute nägemusest, mida ja kuidas lapsed mängivad. (Huges 1981: 18—19)

Eestis alustati süstemaatilist lastefolkloori kogumist 1920. aastatel, 1921. aastal koguti Walter Andersoni eestvedamisel koolides küsitluslehtede abil teavet lastelaulude kohta. Aastatel 1934—1936 koguti Richard Viidalepa küsitluskava alusel koolides lastemänge. Nõukogude ajal piirdus lastefolkloori uurimine lauludega. Mujal 1960. aastatel puhkenud huvi lastefolkloori vastu jõudis Eestisse 1990. aastal (Mare Kõiva, Ants Johanson, Eda Kalmre, Astrid Tuisk, Anu Vissel jt), (Vissel 2004a: 19—20) viimane suurem mängukirjelduste ja lapsepõlvemälestuste kogumine toimus 2013. aastal Kultuuripärandi aasta raames Eesti

Kirjandusmuuseumi kaudu.

### **1.3. Allikad ja meetodid**

Antud uurimuse allikaks on poolstruktureeritud küsitluskava alusel tehtud teemaintervjuud, mis toimusid ajavahemikus 2012—2014. Valimi moodustasid kolm vanuserühma (põlvkonda), mis võimaldas võrrelda lapsepõlvesid kolmel ajastul. Vanimal intervjuueeritavate vanuserühmal jäid sünniajad vahemikku 1944—1956, keskmisel 1977—1985 ning noorima vanuserühma moodustasid lapsed, kelle vanused intervjuueerimise ajal jäid vahemikku 1 kuust 8 aastani (ehk kõik olid sündinud 21. sajandil). Uurimaks põlvkondlikku järjepidevusemuutumise suhet ja mängutraditsiooni edasi kandumist, valisin uurimisüksuseks ühe perekonna kolm järjestikkust põlvkonda; kokku moodustas valimi 6 perekonda (6 praegust vanaema, 6 ema ja nende lapsed). Intervjuueeritavateks olid täiskasvanud; noorima põlvkonna lapsepõlve käsitus põhineb nende emade ja vanaemade kirjeldustel (lapsi endid ei küsitlenud). Seega, saadud lapsepõlvepildid väljendavad täiskasvanute perspektiivi ja rõhuasetusi, lapsed ise võivad maailma kogeda ja mõista teisiti (vrld James 2007). Kuna lapsepõlv ja mängud on läbi aegade olnud soospetsiifilised, võtsin fookusesse naisliini — ühte gruppi kuuluvate uuritavate arv oli väike (6 inimest) ning seetõttu pidasin vajalikuks saada andmeid ühtlustatamatelt alustelt, mis võimaldaks natuke ka üldistada. Siiski, noorima põlvkonna hulka kuulus kolme tüdruku kõrval üheksa poissi, nii et vähesel määral on kajastatud ka poiste lapsepõlv. Kaks vanemat põlvkonda rääkisid lapsepõlvest mitmelt positsioonilt — nii enda kui oma laste laps olemise ajast (vanaemad ka lastelastest), mis minu uurimishuvi silmas pidades võimaldas intervjuueeritavatel vabamalt lapsepõlve teemal seoseid luua, samuti tõi see esile mälestuse seotuse mäletamispositsiooniga (näiteks vanaema positsioonilt enda lapsepõlve olevikuliste arengute taustal kas idealiseerida või alaväärtustada). Kuna vanemad põlvkonnad jutustasid oma lapsepõlvest tagasivaatavalt, omades tervikpilti sellest, saab nende lapsepõlve käsitleda ühiselt aluselt. Enamikul noorimasse põlvkonda kuulujatel jäi aga vanus alla 3 aasta (vaid kolm last olid vanemad: kaks 6-aastased ja üks 8-aastane), seega piirdusid nende lapsepõlvekirjeldused noorema lapsepõlveeaga, mil süstematiseeritud ja reeglitega mängud ei ole veel välja arenenud ning nende mängu-mänguasju kogu lapsepõlve ulatuses iseloomustada ei saa, võrdlus vanemate põlvkondadega on võimalik vaid vähesel määral. Eeldades, et mängud piirkonniti erinevad, püüdsin saavutada selle teguri alusel mingit ühtlust ning piiritlesin uuritavate lapsepõlvepäritolu Tallinnaga, kuid see tingimus täitus vaid keskmise põlvkonna juures

(nende emad olid enamuses maalt pärit ja mitmed olid oma täiskasvanuea perega maale kolinud). Kuigi intervjuude koguhulga arvestuses oli intervjueeritavate lapsepõlve päritolupiirkond pigem erinev (mis nagu ei looks ühtset pinda), tuleb arvestada ka sellega, et vanima põlvkonna lapsepõlve ajal olid maa- ja linnaümbrus mõneti sarnasemad kui tänapäeval (mis määrab mänguruumi) ning tänapäeval sarnastavad linna- ja maaelu tehnoloogia ja interneti levik.

Intervjuuerimiskäiku mõjutasid mitmed asjaolud, mis intervjuutulemustes kajastuvad. Sellisteks „varjatud“ mõjutajateks võisid olla intervjuerija-intervjueeritavate vahelised suhted (tuttavate ja mitte-tuttavatega suheldakse erinevalt, intervjueeritavate võimalik soov anda meelepäraseid vastuseid), intervjuu pikkus (olles põhjalikult esimese poole küsimustele vastanud, võidakse lõpuküsimustest kiiremini „üle libiseda“), tuli ette ka „mälestuste lukustumist“, sel juhul ei soovitud/suudetud raskeid mälestusi meenutada.

Uurimuse sisesed viited intervjuudele on paigutatud sulgudesse, ära on toodud intervjuu number (ühte perekonda kuuluval vanima ja keskmise põlvkonna esindajal üks ja sama number), intervjueeritava sünniaasta ning sünnipäritolu (maa/linn).

Uurimus ei põhine mängimise vaatlemisel, vaid tekstianalüüsil. Materjali kogunes helisalvestusena 13 h, 56 min, 12 s, transkriptsioonina 212 arvutilehekülge.

#### **1.4. Töö struktuur**

Uurimus koosneb sissejuhatausest, kokkuvõttest, neljast peatükist ja lisadest. Esimene peatükk avab teemasse puutuvate põhimõistete — mäng, lapsepõlv, sugu, põlvkond — mõned tähenduskihid ja mõtestamisviisid. Vaadeldes nähtuseid nende kestvuses ajas ja ruumis, tuleb endale teadvustada, et mõistega tähistatav tegelikkus on ülimalt variatiivne, võrreldes mõiste tavatähenduspiiridega. Seega, iga vähegi täpsem teemakäsitus nõuab mõiste (antud kultuuriruumis) tavatähenduse suhestamist mõiste teiste teaduslike, kultuuriliste, ajalooliste kontseptsioonidega, võttes arvesse ka nendega tähistatava tegelikkuse ajalooliskultuurilisi protsesse. Samuti kirjeldan ajastukontekste, millesse uuritud kolme põlvkonna lapsepõlved paigutuvad (1950.—1960. aastad, 1980ndad/1990. aastate esimene pool, 21. sajandi algus). Lapsepõlved kujunevad ajas ja ruumis ning ajastumõjud on lahutamatu osa inimeste lapsepõlvekogemusest (vaatamata sellele, et mõned lapsepõlve iseloomustavad kvaliteedid võivad olla kestvamad, vähem ajastust sõltuvad (mängurõõm vm)).

Teine peatükk annab intervjuudele tuginedes ülevaate peamistest mängudest ja mänguasjadest 20. sajandi teisel poolel ja 21. sajandi alguses (uurimistingimustega seoses põhirõhuga



tüdrukute lapsepõlvel), mängud on jaotatud õue- ja toamängudeks. Küsimusteks on, millised on populaarsemad mängud ja mänguasjad üldiselt vaadeldaval perioodil ning kasutades võrdlevat perspektiivi, milliseid dünaamikaid mänguvaldkonnas kolme põlvkonna vältel täheldada võib.

Kolmandas peatükis on vaatluse all mäng perekontekstis, lähtudes eeldusest, et pere on üks olulisim last mõjutav keskkond. Ajastutingimused peegelduvad pereinstitutsiooni struktuuris ja rollis, ehk pere on ajamõjutustele avatud. Käsitlen laste mängu pereliikmetega ning nii palju, kui suhteliselt vähene uurimismaterjal võimaldab, võrdlen peresuhtlust mängimise kaudu kolme põlvkonna ulatuses. Võrdluse kõrval pööran tähelepanu isiklikumat laadi seostele ja praktikatele — kas ja kuidas erinevad mängud eri pereliikmete vahel, millised on peresisesed mängimissituatsioonid, mis roll mängudel eri olukordades peresuhtluses olla võib. Eraldi alapeatükk käsitleb küsimust mängutraditsiooni järjepidevusest perekonna kontekstis — kui palju kandub ühelt põlvkonnalt teisele, kui palju vanavanemad ja vanemad õpetavad oma lapsepõlvemänge edasi lastele ja lastelele. Antud uurimisküsimus seostub märksa laiemal temaatikaga sotsialiseerimisest ning mängud-mänguasjad on vaid kitsas valdkond raskesti määratletavast väärtuste-hoiakute-tõekspidamiste kogumist, mida muuhulgas vanemad lapsele vahendavad. Esile kerkis ka mäletamise küsimus, nimelt lapse jaoks on esmane ilmselt mängu elamust pakkuv ja emotsionaalne külg ning „kõrvalised asjaolud“, nagu mängu päritolu või kontekst, ununevad.

Neljas peatükk on üles ehitatud kolme põlvkonna lapsepõlvede võrdlusele, võttes aluseks intervjuusid, kuid kasutan ka teisi käsitlusi, et välja tuua olulisemad erinevused ja suundumused vaadeldaval perioodil.

Lisamaterjaliks on mängude loend koos seletustega (lisa 1) ja küsitluskava (lisa 2).

Loendis on mängud järjestatud tähestiku alusel, lähtudes sellest, mida minu intervjuueeritavad mänguna nimetasid (st seal ei kajastu sihipäraselt teistest käsitlustest pärinevad mängud, millel samuti oma uurimuses tuginen). Mängude seletused põhinevad mu enda teadmistel, intervjuudel, samuti Aleksander Kalamehe (2007) ja Jaanika Oksa (2011) mängukogumikel. Juhul, kui mäng oli ainukordne, seostudes konkreetse intervjuueeritavaga, lisan ka intervjuud tähistava viite.

Küsitluskava koosnes kahest peamisest küsimuste blokist: küsimustest enda lapsepõlve ning laste (ja lastelaste) lapsepõlve kohta. Need omakorda sisaldasid tausta loovaid küsimusi lapsepõlvekohtade ja -pere kohta, küsimusi mängude ja mänguasjade kohta, pöörates tähelepanu mängimise kontekstile. Mitmed küsimused puudutasid mängimist ja mänguolukordi pereliikmetega, milliseid mängu õpiti vanematelt põlvkondadelt. Küsimused

laste lapsepõlve kohta (väljendades ühtlasi lapsevanema positsiooni) suures osas kattusid esimese küsimuste blokiga, kuid oluline oli ka lapsepõlvede võrdlus ja põlvkondliku järjepidevuse-muutumise vahekord.

## 2. Põhimõisted, ajastukontekstid

### 2.1. Mäng

Teaduslikus kirjanduses on mängu sageli laste tegevusena käsitletud, mille tähendust ja tähtsust on seletatud arengulisest, psühholoogilisest vaatenurgast. See pragmaatiline vaatenurk, mille üks mõjukamaid esindajaid on Piaget, on loomult kronoloogiline, sidudes lineaarselt ealist arengut ja mänguvormi. Piaget eristas lapse mängulises arengus kolm etappi — esimesed kaks eluaastat vältavad harjutusmängud, kaheksanda eluaastani sümbolmängud ja kaheteistkümnenda eluaastani reeglitega mängud. Mänguvormide vaheldumine tuleneb lapse arengulistest vajadustest, sest mängides harjutatakse uusi oskuseid ja õpitakse vanusega järjest enam avanevat maailma tundma (näiteks imikute mängimine häält tegevate, vilkuvate, eri suuruse ja tekstuuriga mänguasjadega, mille kaudu laps õpib tundma asjade omadusi, omaenda kehalist mootorikat jm). (Saar 1997: 17—19, 113—155). Teine vaatenurk on kultuurikonstruktivistlik, kus lähtekohaks ei ole arenguline universaalsus, vaid mängu seotus mängimise konteksti, sotsialiseerimisega, võttes arvesse kohalike-ajalisi mõjusid. Kui juhinduda Piaget` laste mängulise arengu mudelist, võib see viia eksliku laste (kui ebakompetentsete ja -küpsete, kes peavad püüdema teatud arengutaseme poole) ja täiskasvanute (kui kompetentsete ja küpsete) vastandamiseni. Mängimine ei kuulu ainult lapsepõlve, vaid olenedes määratlusest (nt Huizinga 2004, Malaby 2008) on mänguline tegevus omane ka täiskasvanutele. Tavatahenduses suhestatakse laps ja mäng valdavalt positiivselt, sama kehtib teadustöö kohta (nt Dunn, Youngblade 1995, Fein 1995, Pent 1996, Retter 1998, Saar, Tuuling 1998) — mäng on eneseväljendusvõimalus ja arengueeldus, nõ lapse töö. Siiski on välja toodud ka mängu võimalik negatiivne pool — alati ei ole mäng vabatahtlik, vaid võib olla kaaslaste poolt peale surutud, sõbralike mängude kõrval on agressiivsed mängud ning kaheldav on ka mängu arendav mõju teiste tegevustega võrreldes. (Sutton-Smith 1986, Singer 1995: 195 kaudu, Smith 1995: 11, 14, Sutton-Smith 1995: 281—282) Mängu olemuslik kuulumine elutegevuse juurde tuleb selgelt välja, kui kõrvuti vaadelda mängu ilmnemist nii lastel kui loomadel, mis võimaldab mängu pidada bioloogiliseks nähtuseks; nimelt, mängides harjutatakse ellujäämiseks vajalikke oskuseid (näiteks loom õpib, kuidas ohule reageerida) ja kohandatakse keskkonnaga (näiteks luuakse sotsiaalseid suhteid) (Fagen 1995: 32—40). Ümberlükamata mängu pragmaatilist otstarvet, ei saa seda taandada

bioloogilistele kasutaotlustele; oma teoorias kultuuri mängulisest iseloomust nimetab Johan Huizinga immateriaalse elemendi olemasolu mängus, mängitakse „lõbu“ pärast, mängimise eesmärk ongi mängimises eneses (Huizinga 2004: 10—11, 17—18).

Huizinga ei piiritle mängu laste tegevusena, vaid käsitleb seda kultuuritegurina, mis on omane inimeste ja ühiskondade toimimisele üldiselt; olles midagi enam kui meelelahtus või laste oskuste harjutamine, võib mängu kirjeldada mõtet omava aktiivsusega, millele omene intensiivsus ja esteetiline kvaliteet. Mänguelemente leidub lisaks laste mängudele näiteks keeles, ametialastes rollitäitmistes-stsenaariumides, pühades riitustes. (Huizinga 2004: 13—14, 28—30) Näiteks Huizinga illustreerib Ad. E. Jenseni kirjeldusele tuginedes mängulise ja usulise hoiaku läbipõimitust põliskultuuridesse kuuluvate religioossetest pidustustest osavõtjate suhtumises—ühelt poolt olid osavõtjate emotsioonid ja hirmuväljendused vaimude saabumisel ehtsad, teiselt poolt oli emotsioonide esitamine traditsiooniline kohustus, mis käis „mängu“ juurde. Siiski eristab religioosseid väljendusi mängust usulise elemendi ilmumine neis, vaatamata sellele, et vormilt võivad need sarnaneda. (Huizinga 2004: 33—36)

Mängu on käsitletud ka semiootilisest vaatenurgast. Juri Lotmani modelleerivate mudelite (kunstiline, teaduslik-tunnetuslik, mänguline mudel) seoseid kirjeldava käsitluse järgi on mängulisel mudelil oluline ühisosa kunstilise mudeliga; neile mõlemale on omane praktilise ja tingliku käitumise süntees, samaaegne teadmine, et tajutav/mängitav ei ole tegelikult see, mida tajutakse/mängitakse ja on just see; mänguoskus seisneb selle kaheplaani käitumise valdamises. Näiteks päris tiigrit laps ainult kardab, tiigritopist laps ainult ei karda, mängutiigrit laps üheaegselt kardab ja ei karda. (Lotman 2006: 9, 13, 21) Kaheplaani eristab kunstilist ja mängulist käitumist teaduslik-tunnetuslikust mudelist, mida iseloomustab tavalise/praktilise ja tunnetusliku käitumise selge lahutatus; Lotman toob näite maakaardi kasutamisest, seda tehes ei kujutata ette, et paiknetakse tegelikult geograafiliselt ümber; mängu aga selline lahutatus ei iseloomusta (Lotman 2006: 11).

Oma uurimuses käsitlesin mängu ja mängimist lapsepõlve raames. Mõiste määratlemisel olin avatud intervjuueeritute arusaamadele ning vastavalt kontekstile käsitlesin mänguna näiteks ka käsitööd, teiseid toimetusi või jutuajamisi.

## **2.2. Lapsepõlv**

Mõiste lapsepõlv tekitab kujutluse universaalsest, üldkehtivate omadustega iseloomustatavast nähtusest, tegelikkuses on mõistesisene varieeruvus väga suur, hõlmates erinevaid, koguni vastandlikke suhtumisi ja kogemusi (Ariès 1979, Korhonen 1996a, Montgomery 2009a),

kasvatust (Pakosta 1993). Ühiskondlikult kõrgel positsioonil, rikkast perest pärit tüdruku lapsepõlv on väga teistsugune kui madalamast klassist pärineval vaesesse perekonda kuuluval poisil; on väidetud, et lapsepõlv on privilegeeritute hüve — rikkamad seisused, klassid ja perekonnad on saanud lastele võimaldada pikema eemaloleku täiskasvanute kohustustest, vaesemates perekondades on laste täiskasvanuks saamist pigem tagant kiirustatud, et lapsed saaksid kiiremini töökõlblikeks ja annaksid oma osa ühisesse majapidamisse (Goldstein 1998: 389—395, Montgomery 2009b: 54 kaudu).

Toomaks välja mõiste „lapsepõlv“ suhtelisust ja variatiivsust, võib vaadelda arusaamade-praktikate kujunemist ajaloolisest perspektiivist. Kuigi bioloogiliselt on lapsed, täiskasvanud ja vanad alati olemas olnud, muutuvad ajaga kontseptsioonid, kuidas lapsepõlve, täiskasvanuiga ja vanaduspõlve piiritletakse ja mõistetakse. Näiteks võib tuua vanaduspõlve nihkumist järjest vanemasse ikka kaasaegses ühiskonnas; indiviidide enesetaju ja ühiskondlikud kontseptsioonid on paljude tegurite koostoime tulemus — meditsiin (tervis ja keskmine eluiga), seadusandlus ja poliitika (näiteks kehtestatud pensioniiga), meedia võimendatud-levitatud kuvandid jne. Moodsas Lääne ühiskonnas juhindutakse vanuselisel piiritlemisel valdavalt bürokraatiast tulenevast tähistusest (lastel kooliminekuiga, seadusandlusest tulenevad õigused teatud vanuses jm), paljudes mitte-Lääne ühiskondades on lapsepõlv erinevatest faasidest koosnev seeria, täpsest kronoloogiast olulisem on faasidega kaasnev vastutuse ja kohustuste muutumine (Raum 1940, Gravrand 1983, Ahmed et al. 1999, Montgomery 2009b: 53 kaudu). Philippe Ariès` (1979) järgi, kes lapsepõlve ajaloolises käsitluses tugineb Euroopa kunstiteoste analüüsil, on lapsepõlve „tekkimine“ ja ideede kujunemine ajalooliselt jälgitavad — keksaegne kunst ei kujuta lapsi loomutruult ega nende endi pärast, vaid kui väikeseid täiskasvanuid. Kuna kunst ei ole lahus üldistest sotsiaalsetest protsessidest, viitab laste mitte-kujutamine omaaegsele sotsiaalsele suhtumisele lastesse, nimelt, et lapsepõlve ei tuntud siis (Ariès 1979: 31—32). Philippe Ariès` teooriat on kritiseeritud, sest keskaegne religioosne kunst ei tundnudki huvi lapse vastu iseeneses, millest ei saa teha otseseid järeldusi suhtumiste kohta väljaspool kunsti (Montgomery 2009b: 51—52), kuid tervikuna, luues seoseid lapsepõlve kujutamise-kujunemise ning vastavate sotsiaalsete kontekstide ja ideede arengu vahel, on Ariès` käsitlus mõjukas. Lapsepõlve kontseptsiooni kujunemisel omab olulist tähtsust 17. sajand; sellest ajast pärinevad lasteportreed, mille keskmesse asetatigi laps, niisamuti paigutati pereportreedel laps keskele; hakati väärtustama last iseeneses, tema surematut hinge, milles avaldub kristluse mõju suurenemine eluviisidele. Samal ajal eristusid laste ja täiskasvanute ning kõrgema ja madalamate seisuste mängud üksteisest, varem olid kogu ühiskonnas samad mängud. (Ariès

1979: 41—44, 89) Tuleb rõhutada, et kiindumus laste vastu ja lapsepõlve kontseptsioon ei ole üks ja sama — et keskajal lapsepõlv puudus, tuleneb selleaegsest demograafiast, laste suremus oli nii suur, et lapseiga peeti põgusaks üleminekuperioodiks, mida ei tasu eraldi esile tõsta, see ei sea aga kahtluse alla vanemliku armastuse olemasolu (Ariès 1979: 37, 125—126). Kultuuridevaheline võrdlus on selgelt välja toonud, et lapsepõlv ei ole universaalne, vaid sotsiaalselt konstrueeritud nähtus. Moodsale Lääne maailmale omasele vaateviisile küsimuses, kes on laps ja mis on lapsepõlv, ei ole otsest vastet paljudes mitte-Lääne ühiskondades. *United Nations Convention on the Rights of the Child* (UNCRC) (1989) käsitleb lapsi kui täiskasvanutega võrdväärseid indiviide, kellel osalemisõigus; lapsepõlve aga täiskasvanueast eraldatud perioodina, mis on spetsiaalselt kaitstud ja möödub spetsiaalsetes tingimustes (Montgomery 2009c: 6). See käsitlus aga väga lääne liberaalse humanistliku filosoofia keskne, kus ideaaliks on õiguseid omav autonoomne individ (Bruman 1996, Montgomery 2009b: 62 kaudu). Antropoloogilisi kirjeldusi erinevate lapsepõlvega seotud kontseptsioonide kohta leidub palju; näite võib tuua bengide ja mendede erinevast hinnangust laste arengutasemele. Mended Sierra Leonel on arvamusel, et lastel puudub arusaamine ning võime oma käitumist ning kehatalitlusi kontrollida; lapsi tähistatakse mõistega *kpowanga*, mis tähendab ühtlasi „hull“, „puuduliku mõistusega“; enne, kui lastele antakse edasi vajalikke teadmisi maailma kohta, mõistavad nad maailma ebatäielikult ega suuda tegutseda sotsiaalsete koodide järgi. (Ferre 2001: 200—201, Montgomery 2009b: 57 kaudu) Lääne-Aafrikas elavad bengid arvavad aga, et juba väga väikesed lapsed omavad keelelist ja sotsiaalset kompetentsust; usutakse, et enne sündi elavad lapsed paralleelses vaimuilmas, kus neil on kogu teadmine inimeste keeltest ja kultuuridest; kasvamist vaadeldakse kui selle teadmise kaotamise protsessi ja lapsed muutuvad vähem kompetentseks (Montgomery 2009b: 61). Tänapäevased kontseptsioonid laste ja lapsepõlve kohta jagavad sarnaseid põhimõtteid UNCRC teemakäsitlusega, laps on täisväärtuslik individ, kelle huvisid tuleb kaitsta ning ühiskondlikul ja poliitilisel tasandil on hakatud tähtsustada laste õigustele, lapsed pole passiivsed vastuvõtjad, vaid neil on õigus kaasa rääkida enda, lähiümbruse, riigi, koguni Euroopa Liidu tasandi küsimustes (Tulva 2008: 26, Bluebond-Langer, Korbin 2007: 241); laste poliitikasse kaasamisel ei olda rahvusvahelise poliitika tasandil siiski üksmeelel (Montgomery 2009: 62). Tuleb rõhutada, et antud kontseptsioon lapsest kui õigustekandjast on kontekstikeskne, mis ei laiene mitte-Lääne ühiskondadele ning paljud lapsed ise ja nende perekonnad ei identifitseeri laps olemist nii (Montgomery 2001, Montgomery 2009c: 8 kaudu). Laste aktiivsust ja tegutsemist rõhutavate kontseptsioonidega kaasnevad ka metodoloogilised probleemid, teravalt nähtub see laste ja noorte kuritegevuse teema puhul.

Läbi ajaloo ja erinevate piirkondade on arvukalt näiteid lastest, kes on osalenud sõdades, terroriaktides, kuritegudes; küsimus selles, kuidas neisse lastesse suhtuda — on nad vägivaldsete ühiskonnatingimuste süütud ohvrid või vastutavad nad oma tegude eest. Meeleldi nähakse lapsi aktiivsetena ja tegutsejatena, kui see seostub positiivsete tegude ja omadustega, negatiivse puhul ollakse raskustes lastele vastutuse ja aktiivsuse omistamisel. (Rosen 2007, Bluebond-Langer, Korbin 2007: 243—244 kaudu) Eelmisel sajandil toimus oluline nihe laste positsioonis — laps muutus tootjast teenuste ja toodete tarbijaks (Morrow 1996, Montgomery 2009b: 67 kaudu). Jälgides lapsepõlve muutumist Soome maaühiskonnas 20. sajandi vältel, leidis Pirjo Korkiakangas (1996) eri põlvkondade mälestusi võrreldes, et sajandi alguses rakendati lapsi juba varasest east alates majapidamises tööle (vanemad suhtusid mängu kui mitte-tööle raisatud aega). Sajandi keskpaiku hakkasid mängu ja tööd puudutavad suhtumised muutuma — talude mehaniseerimine vähendas vajadust laste tööjõu järele, samuti suurenesid kogukonna välised mõjud. (Korkiakangas 1996a: 350) Ajaloolane Viviana Zelizer kirjutab Põhja-Ameerika lastest, et nad on muutunud tootjaist tarbijaiks, majanduslikult väärtuslikest emotsionaalselt hindamatuteks. Moodsa vaate järgi on laps pigem privilegeeritud külaline, keda tänatakse ja kiidetakse abi eest kui kaastöötajaks, kelle panust majapidamises heaks võetakse loomulikuna. (Zelizer 1985: 209, Montgomery 2009b: 67 kaudu)

Oma uurimuses piiritlesin lapsepõlve „avatult“, see tähendab, seadmata rangeid vanuselisi piire, järgisin intervjuueeritava mõistetaju, võib öelda, et üldjoontes kattus lapsepõlv „suurema mängimise ajaga“.

### **2.3. Sugu**

Laste sotsialiseerimine vastavalt sugupoolele poisteks ja tüdrukuteks algab juba varases eas, mitmed uuringud annavad tunnistust, et poiste ja tüdrukute soospetsiifilised erinevused enesepildis ja -väljenduses on märkimisväärselt kujunenud juba eelkooliealistel lastel (Boyatzis, Eades 1999, Carver, Perry, Yunger 2006: 96, Davis 1999: 499, Keskinen, Leppiman 1998). Sotsialiseerimise mõju on lihtsam tähele panna materiaalsel tasandil (millise keskkonna vanemad lapsele loovad, sh riided, mänguasjad) ja kultuuri väljenduslikumas osas (näiteks mängud, kunstiline enes väljendus), keerulisem on ligi pääseda hoiakute, tundeelu omandamisele. Sotsialiseerimise vahendeid on mitmeid: keelamine, kiitmine, õpetamine, samuti vanemate endi käitumine; sotsialiseerimisprotsess on suures osas mitteverbaalne (Bloch 1991, Perälä-Littunen 2008: 86 kaudu), käitumisviisid omandatakse jäljendamise

(Bandura 1973, Perälä-Littunen 2008: 86 kaudu), tunnetuse kaudu. Penelope J. Davise autobiograafiliste lapsepõlvemälestuste uurimus (1999) tõi välja, et tüdrukute ja poiste (ning naiste ja meeste) lapsepõlvemälestused erinevad — viie katse tulemusel selgus, et naiste ligipääsetavus lapsepõlvemälestustele on suurem kui meestel (suurem hulk mälestusi meenuvad kiiremini). Mälestuste erinevus on seotud tundeelu sotsialiseerimisega — poistelt ja tüdrukutelt eeldatakse erinevate tunnete välja näitamist / vaos hoidmist ning tüdrukute puhul pööratakse rohkem tähelepanu emotsionaalsele tasandile. Autobiograafilised lapsepõlvemälestused on juba loomult enamjaolt emotsionaalsed; seega tüdrukute ja naiste suurem ligipääsetavus mälestustele tuleneb lapsepõlveast algavast tundeelu kujundamisest, kui poiste ja tüdrukute puhul rõhuasetused erinevad ning pigem soodustatakse tüdrukute emotsionaalsust. (Davis 1999: 498—499) Mäletamisviisid omandatakse samuti suhtluse käigus ning on täheldatud soospetsiifilisust poistele ja tüdrukutele minevikust jutustamises. Juttude kuulmine mineviku kohta vormib ühtlasi laste teadmist mäletamisprotsessist — milliseid sündmuseid esile tõsta, kuidas jutustust üles ehitada jne. Uurijad nimetavad kahte erinevat jutustamisstiili — üksikasjalikku ja pragmaatilist; kuigi vanemad kasutavad lastega mõlemat, on täheldatud, et tüdrukutega kasutatakse rohkem üksikasjalikku ja poistega pragmaatilist, mis omakorda vormib tundeelu. (Fivush ja Reese 1992, Davis 1999: 498—499 kaudu)

Soospetsiifilisus mänguasjade eelistustes tuli selgelt välja Soili Keskineni ja Anu Leppimani uurimusest (1998). See hõlmas 30 soome poissi ja 30 tüdrukut ning 30 eesti tüdrukut ja 28 poissi. Tuli välja, et kultuurilised erinevused olid sooliste erinevustega võrreldes väiksed (suurim kultuuriline erinevus oli tüdrukute eelistuste osas—soome tüdrukud eelistasid eesti tüdrukutest maskuliinsemaid mänguasju). Tüdrukute ja poiste mänguasjaelistused osutusid aga päris erinevaks. Eesti tüdrukute lemmikud olid nukumaja, nukuriided, mängunõud ja Miki Hiir; poiste lemmikud olid Miki Hiir, ekskavaator, auto, mängubensiinijaam, puust tööriistad ja jalgpall. Soome tüdrukute lemmikud olid ksülofon, nukuriided, koduloomad, nukumaja, teetassid ja trumm, poiste lemmikud olid püstol, puust tööriistad, Miki Hiir ja mängusõdur. (Keskinen, Leppiman 1998: 135—136) Soorollid ja -stereotüübid on sügavamini juurdunud, kui ühiskonna suundumuste ja väärtushoiakute muutumise põhjal oletada võiks, traditsiooni mõju soospetsiifilisele käitumisele, eelarvamustele ja ootustele on tugev (vrdl Schreuder, Timmerman 2008). Ühiskonnanihked muidugi kajastuvad poiste ja tüdrukute soolises sotsialiseerimises—on täheldatud soospetsiifiliste mängude ja mänguasjade eelistuste muutumist (tüdrukud on enam hakanud poiste mängu-mänguasju üle võtma) (Korkiakangas 1996a: 350).



Minu uurimus käsitleb peamiselt tüdrukute mängu naissoost intervjueeritute lapsepõlvemälestuste kaudu, kuigi vähemal määral kajastab ka poiste lapsepõlve.

#### **2.4. Põlvkond**

Põlvkonna kontseptsiooni on ühiskonna uurimisel palju rakendatud; mõistega „põlvkond“ on tähistatud vanuserühma, peresiseselt eelkäijate-järehtulijate järgnevust, elustaadiumi (näiteks „tudengite põlvkond“) või ajaloolisest perioodist tulenevat kuuluvust (ehk kultuurilised põlvkonnad) (Elder ja Pellerin 1998: 264—294, Edmunds, Turner 2002: 5—6 kaudu). 1980. aastatel toimus pööre põlvkondade uurimisel; nimelt hakati enam käsitlema põlvkonda kollektiivse identiteedi tegurina (Corsten 1999: 249—250, Edmunds, Turner 2002: 3 kaudu). Kronoloogilised vanuserühmad ei pruugi üks-ühele kattuda kultuuriliste põlvkondadega, vanuserühmale omane teadvus ja identiteet võivad levida üle oma piiride, näiteks 1980. aastatel sündinud võivad samastuda 1960. aastatel levinud protestikultuuridega (Mannheim 1997: 308, Edmunds, Turner 2002: 6—7 kaudu). Paljustruktuurses ühiskonnas ei ole põlvkonnal täielikku ühtlustavat mõju; indiviidi identiteet on paljutahuline, sünniajaline päritolu on üksnes osa sellest; ometi on see oluline osa, sest annab kindlalt määratletud koha ajas, ühendades teiste samasse vanuserühma kuuluvate inimestega, kellega ühel ja samal ajal jõutakse järgnevasse vanuseliustesse staadiumitesse ning ollakse ühiskondlike sündmuste mõjuväljas (vanus otseselt ei taga kogemuste ühtsust oma vanuserühmaga, aga loob ühise pinna).

Põlvkonna kontseptsioonil põhineb Julia Branneni (2004) lapsepõlvede võrdlus. Kõrvutades uurimise momendil vanavanaemade lapsepõlvemälestusi Esimese maailmasõja ajal (1911—1921), vanaemade lapsepõlvemälestusi Teise maailmasõja ajal (1940—1948) ja emade lapsepõlvemälestusi 1960ndate lõpus / 1970ndate alguses Suurbritannias, joonistused välja ühiskondlikud tingimused, mille raames lapsepõlved kuju võtsid. Näiteks uuritud vanavanaemade põlvkonna lapsepõlv jäi umbes 1920. aastatesse, mil Suurbritannias ei olnud heaoluühiskond veel välja kujunenud. Võis täheldada, et see põlvkond ei toonud lapsepõlve välja kui erilist eluperioodi ning paljud kogesid lapsepõlves vaesust, raskete kogemuste tõttu olid nad lapsepõlvemälestused „lukustanud“ (vaesus ei olnud aga põlvkonna ühine kogemus, vaid puudutas eelkõige tööliklassi kuuluvaid peresid). Vanaemade lapsepõlve ajal peale Teist maailmasõda hakkas Suurbritannias heaoluühiskond arenema ning lapsepõlvemälestustes võib täheldada rõhuasetuse kandumist materiaalse heaolu vajadustelt emotsionaalse heaolu vajadustele. Erinevalt eelmisest põlvkonnast oli tõusnud tuumikperede osatähtsus, laste

lapsepõlv möödus väikeses, lähedalt seotud inimeste ringis. (Brannen 2004: 411—419)

Lisaks lapsepõlve kujundanud tingimuste määrab põlvkondlik kuuluvus positsiooni, millest lähtuvalt minevikku meenutatakse, lapsepõlvekirjeldusi luuakse. Mälu suhestub alati mineviku kõrval oleviku ja tulevikuga, andes mäletajale vahendid, sidumaks minevikukogemused olevikuvajadustega, olles osa ühiskondlikust mäletamisprotsessist, kus ühed seigad valitakse mäletamiseks välja, teised aga unustatakse (Bourdieu 2000: 300, Ollila 1999: 9). Selgelt tuli mälu sõltuvus vajadustest ja taotlustest välja Branneni (2004) uurimuses emade põlvkonna juures, ühelt poolt oli neil lapsepõlvest piisavalt vähe aega möödas ja mälestused „värskemad“, teiselt poolt olid neil endil väikesed lapsed ning seega suhestusid teemaga aktiivselt. Neil tuli omavahel kokku sobitada kaks perspektiivi — esitada enda lapsepõlve hea lapsepõlvena (ühtlasi oma ema hea emana) ning ennast hea emana. Ühiskondlik ideoloogia rõhutas selle põlvkonna emaks saamise ajal 1990. aastatel individuaalset vastutust ja tegevust, vanemaid kujutati oma laste lapsepõlve aktiivsete kujundajatena, nende enda lapsepõlv nii lapsekeskne ei olnud. Lapsepõlve hindamisel kasutasid nad nii nende emaks olemise aegseid mõõdupuusi — kritiseerisid oma vanemaid, ei nad ei tegelema lastega nii palju ja rõhutasid enda aktiivsust lastega tegelemisel, kui ka oma lapsepõlve aegseid mõõdupuusi—toonitasid, et emad olid alati nende jaoks olemas. (Brannen 2004: 419—423)

Minu uurimuses on põlvkonna kontseptsioon kui üks alusmõiste rakendatud kahel moel. Kuna üheks huviks oli pere roll mängude vahendajana (ja kas võib täheldada mängude põlvest-põlve edasi kandumist), tingis see põlvkonna määratlemist perekonna raames eelkäijate-järehtulijate vaheldumisena — intervjueeritavate valikul oli printsipiiks, et esindatud oleks sama perekonna kolm järjestikkust põlvkonda (vanaema, ema, laps). Teiseks huviks oli järjestikkuste põlvkondade lapsepõlve võrdlemine, millest tulenes sarnase sünniajaga intervjueeritavate vaatlemine ühise vanusrühmana ning nende sidumine üldisema ajastustaustaga.

## **2.5. Põlvkondlike lapsepõlvede ajastukontekstid**

Vaatluse all on kolme põlvkonna lapsepõlved, ajaliselt hõlmab see perioodi 20. sajandi keskpaigast 21. sajandi alguseni; seega vaadeldav lapsepõlvede aegruum sisaldab järske üleminekuid, laiaulatuslikke ühiskondlikke ümberkorraldusi, muutuseid argielu tasandil. Nõukogude võimu kehtestamine Eestis 1940. aastal katkestas vägivaldselt senised ühiskonnaarengud ning nõukogudeliku ideoloogia alusel korraldati ümber kogu ühiskond

selle kõikidel toimimistasanditel. Stalini surma järel 1953. aastal hirmuõhkkond mõnevõrra vähenes ja keskvõimu kontroll leevenes. (Viies 2008: 48—50) Vanimasse põlvkonda kuulujatel möödus lapsepõlv valdavalt 1950.-1960. aastatel (üks intervjueeritav sündis 1944. aastal), jäädes seega põhiosas „sula aega“. Ametlikus hariduspoliitikas pöörati laste ja noorte „õigele“ ideoloogilisele kasvatamisele tähelepanu juba laste varasest east alates — nõukogudelik retoorika kujutas noori jõuna, kes ehitavad tulevikku, viivad lõpule kommunismi ehitamise — nii et õpilased olid haaratud poolsunduslikkesse ühiskondlikpoliitilistesse pioneeri- ja komsomoliorganisatsioonidesse (Värv 2008: 564). Haridusasutuste kaudu toimus inimeste ideoloogiline ühtlustamine ja kontrollimine, nii nõukogude-aegne lasteaed kui kool soosis individuaalsuse asemel kollektivismi ning hariduskorraldus kogu Nõukogude Liidus oli äärmiselt tsentraliseeritud. Haridusideaaliks oli kommunistlik kasvatus, mis ühendab moraalse puhtuse, vaimse rikkuse, kehalise täiuslikkuse. (Ugaste 2005: 4) Selleaegse alushariduse puhul on negatiivsete joontena nimetatud lapse individuaalsusega mitte arvestamist, hierarhilist „ülevalt alla“ suhtlusviisi, täiskasvanukeskset lähenemisviisi (nt lapse käitumist, sooritusi hindasid teised lapsed ja täiskasvanud, selle asemel, et laps ennast ise hindaks). Tugevusteks on peetud laste „eneseteenindamise“ oskuse, tööharjumuste arendamist, samuti loovuse arendamist kunstiliste, muusikaliste jne tegevuste kaudu. Nõukogude riigi psühholoogiateaduses oli laste mängu käsitlemiseks välja arendatud tugev teoreetiline raamistik (eelkõige Lev Vögotski) ning laste mängu peeti laste arengus oluliseks. (Ugaste 2005: 5—6) 1940.—1950. aastate meedias ilmunud kasvatusalaste artiklite põhjal leiab Helena Grauberg, et nõukogude-aegne arusaam mängust ei erine kuigivõrd tänapäevasest — valdavalt seostati see erinevate oskuste arendamisega ning mängu arendavat funktsiooni peetakse endiselt oluliseks. (Grauberg: 2002: 28—29) Argielu tasandil oli üheks ühiskogemuseks ruumipuudus; kiire linnastumine toimus põllumajanduse sundkollektiviseerimise tõttu maalt linna tulijate, tööstuse arendamise, üldise rahvastikupoliitika tõttu; seetõttu pidid pered sageli leppima toaga ühiskorterist. (Mäsak 2008: 529) Kodu ja privaatsfäär muutusid avalikust sfäärist lahus seisvaks isiklike vabaduste kandjaks; lõhe privaatse ja avaliku vahel iseloomustab kogu nõukogude perioodi. Kodus oli inimestel võimalus eneseväljenduseks (pereliikmetega suheldes, kodu kujundades) ning suur osa inimeste vabast ajast läkski koduga tegelemise peale. (Kannike 2008: 541—545) Nõukogude riigi pakkumisel põhinev kaubandus tingis tarbe- ja toidukaupade defitsiidi, mis vältas kogu nõukogude perioodi (tugevnedes eriti 1970.—1980. aastatel, mil olid kaupade hankimiseks kasutusel ostukaardid ja toidutalongid). Loomulikult eluosaks oli nii toidu kui riiete isetegemine kodus. Inimeste suhestatust avaliku sfääriga võib kirjeldada kohandumise-

vastupanu sümbioosina; kuigi eitav positsioon püsis, võeti sobivaid elemente nõukogudelikust kultuurist ka omaks. (Kannike 2008: 543, 545, 547) Keskmisesse põlvkonda kuulujatel möödus osa lapsepõlvest nõukogude perioodi lõpukümnenditel (kaks intervjueeritavat sündisid vastavalt aastatel 1977 ja 1978, teised aastatevahemikus 1982—1985), osa aga 1990. aastate taasiseseisvunud Eestis. Seega, 1980ndatel sündinud põlvkond on viimane, kes nõukogude aega koges. Sellest vaatepunktist on tegu „ülemineku põlvkonnaga“ — lapsepõlvemälestused toiduainete defitsiidist, ülerahvastatud ühistranspordist, omaaegsetest lastesaadetest jne on väga elavad, samas arvestatav osa nende lapsepõlvest möödus lääneliku kursi võtnud ühiskonnas, mis tähendab ka teistsugust ideoloogiat, eesmärke, argikeskkonda. 21. sajandil osaleb Eesti globaalses kultuuriruumis, olles ühendatud pidevasse infovoogu. Internet võimaldab varasemaid ajast ja ruumist tulenevaid piire ületada, põhjustades teistsuguse maailma kogemise, üheks kaasnähuks sellega on turvatunde kadumine, sest meedia vahendab maailmas toimuvaid sõdasid, looduskatastroofe, probleeme, kaotades ära varasema, enam abstraktse teadmise maailmas toimuvast. (Aarelaid 2012: 8—9) Muutused ei toimu ühiskonna kõikidel tasanditel võrdselt, on täheldatud, et inimeste alusväärtused — mida nad elus keskseiks väärtuseiks peavad—on suhteliselt püsivad. Mitmed empiirilised uurimused on välja toonud, et vaatamata suurtele muutustele majanduses ja ideoloogiates (eriti Ida-Euroopas) 21. sajandil, on Lääne- ja Ida-Euroopa alusväärtustes oluline erinevus säilinud (Läänes rõhutatakse eelkõige isikuvabadusi ja hedonismi, Idas turvalisust). (Lilleoja, Sõmer, Tart 2012: 47) Ühiskonnas ja kultuuris toimuvad muutused on tugevas seoses põlvkondade vaheldumisega. 2005. aasta küsitluse „Mina. Meedia. Maailm“ andmetest nähtub, kuidas inimese kultuurisuhe on seotud vanuserühmaga. 45-aastaste ja vanemate jaoks, kes said veel nõukogudeliku koolihariduse, seostus kultuur identiteediga, ühistundega, nad pidasid oluliseks ka kultuuri-asjatundlikkust. Noorim küsitletute rühm (15—19 aastased) pidasid ebaoluliseks kultuuri rahvusliku identiteedi kandjana ja samastasid kultuuri meelelahutusega; nad olid selgelt kosmopoliitse suunitlusega ja võisid eelistada võõrkeelset kultuurikeskkonda eestikeelsele. Seni kui kultuuriloojate ja -tarbijate seas püsib esiplaanil senine põlvkond, on esiplaanil ka seninised kultuuridefinitsioonid, põlvkondade vaheldumine toob kaasa definitsioonide muutumise. (Lauristin 2012: 32—33)

### 3. Mängud ja mänguasjad

Mahuka ainese haldamiseks on mängud jaotatud õue- ja toamängudeks. Kuna ühte gruppi kuuluvate intervjueeritavate arv on väike (6 inimest), siis seon oma intervjueerimistulemused teiste uurimustega, peamiselt kõrvutan oma andmed Karmen Kõrnase (2012) uurimustööga, mis käsitleb kolme põlvkonna mängu ja mänguasju Pärnus, kajastades 104 inimese lapsepõlve (praegused 6- kuni 13-aastased lapsed (kokku 57 küsitletut), praegused emad-isad ja vanavanemad (kokku 47 küsitletut)). Minu tehtud intervjuudes kajastub noorima põlvkonna lapsepõlv nende emade ja vanaemade pilgu läbi.

#### 3.1. Õuemängud

Minu intervjuudest tuli välja, et nii vanimasse kui keskmisesse vanuserühma kuuluvad intervjueeritavad mängisid lapsena väga palju õues. Sama tulemus on ilmnenu mitmes uurimustöös (Pent 1996, Mulla 1999, Grauberg 2002, Kõrnas 2012). Karmen Kõrnase uurimuse järgi jäi praeguste laste mänguaeg õues keskmiselt 1—2 tunni piiresse päevas, paigutades eriti just nädalavahetustele ja koolivaheaegadele (lasteaialapsed mängisid rohkem kui kooliealised), vanemate ja vanavanemate põlvkonda kuulujad mängisid lapsena õues hoopis rohkem (2012: 18). Helena Grauberg oletab, et 1940.-1950. aastatel ei olnud eriti kombeks üksteise juures kodudes mängimas käia nii ruumipuuduse kui vanemate väärtushinnangute tõttu (2002: 19—22). Minu intervjueeritud vanima vanuserühma esindajatest elas enamik maal, mis võis tingida rohke õues mängimise, kuid õuemängude suur osakaal ilmnis ka Tallinnas elanud vanima ja keskmise vanuserühma intervjuudest.

Järgnevalt toon õues mängimise rolli kohta intervjuunäited maal elanud vanima vanuserühma esindaja ja linnas elanud keskmise vanuserühma esindaja kaudu. Intervjueeritav vanimast põlvkonnast: *[---] Aga kuna meid oli neli õde, siis meil olid oma mängud ja neid me mängisime ikka ühtemoodi. Tol ajal olid ju... tegime palju puuokstest, nagu vanasti ikka tehti, loomi. Noh, seal kodu ehitasime... väiksed oksakesed ja liivakastimängud. Need olid ju tollal põhilised. Noh, jooksmised, hüppamised, muidugi kõrgushüpped, kaugushüpped laste moodi. Ja noh, kui tagaajamist tollal mängiti, sest kuna olime ju maakohas, siis enamasti ajast, kui vähegi ilm lubas, olime õues. Neli last tuppa ei mahtunud. Eriti see esimene koht oli niimoodi, et toas olid ainult voodid, tuba oli voodeid täis. Neli last, isa, ema, hiljem elas ja vanaema*

meie juures. Niiet mängud olid, kui vähegi võimalik, õues. Väga huvitavad mängud olid ka talvel. Noh, vanasti oli, üks ole, rohi rohelisem, lumi sügavam. Lume sisse tegime koopaid, mis mul tuleb meelde, tuisanud lumevalli ääred seal, me olime seal koobastes. Noh, vaat, et neli last, meil oli, kellega mängida. Ja see tegi need mängud täiesti huvitavaks. [---] (2/1944/s maal) Intervjueeritav keskmisest põlvkonnast: [---] Ikka, onju, ma arvan, et vanemad hästi palju suunasid õue. Ikka, kui olid vähegi normaalsed ilmad ja. Noh, suvel niikuinii olime koguaeg õues. Kui vähegi nagu võimalus oli, onju, kui vähegi, kui hullult ei sadand. Minu arust isegi kui sadas, olime õues. (naer) Ma ei tea. Minu arust vihm ju on suvel nii soe ka, et ei olnud nagu väga suurt vahet. Aga siis, kui me läksime, kui me koolis hakkasime käima, aga see oli juba tõsiselt hilja. Ma mõtlen ka, et kui ma koolis käisin, siis oli ikka see, et peale kooli alguses me olime pikapäevarihmas, esimene aasta äkki, esimene klass. Ja siis pärast seda, see oli ikkagi see, et sa tulid nagu koolist koju, viskasid koti koju, võib olla õppisid ära, kui midagi oli ja siis läksid ikka nagu õue, said nagu teistega kokku või siis tuli sulle keegi külla või käisid kellelgi külas. Nagu oma maja lastest siis või midagi sellist. (5/1978/s linnas) Õuemängud kuuluvad ka praeguste laste tegevuste hulka, kuid peamiselt uute alternatiivsete ajaveetmisviiside (arvutimängud, multifilmid) ilmumise ning ühiskondliku turvatunde vähenemise tõttu kaldub tubaste tegevuste osakaal suurenema. Praegune vanaema lastelaste mängudest: [---]Et et, ma jah, ma ikka üritan neile seda huvi raamatute vastu ka ikka tekitada. Et ei ole ainult mingisugused. Aga noh muidugi ta ikka jube keeruline on, noh, et autos sõiteski on ikka see, et kas ma võin su mobiiliga mängida, eksole, et noh, mängitakse, et noh et nagu et see auto see läheks kiiremini. [---] tegelikult noh, neid annab suunata, aga see on see, et ei tohi seda lihtsalt, seda ei tohi lihtsalt saatuse hooleks jätta, et seda pead ise nagu ikka väga-väga pingsalt järgima, et nad ikka seda õiget rada läheksid, et päris seda arvutitega nagu seda asja ei oleks liiga palju. Aga jah, just see, et hästi. Et tõesti kui vähegi ilma, siis ikka väga palju väljas olla. Ja noh, ma vaatan praegu rõõmuga seda, et Ingridi lapsedki seal Männikul, et neil on nagu ka oma tänavalapsed, kellega mängitakse koos, et ei ole nii, et sa mängid aint niimoodi, eksole, õde-vend või noh oma mängu, vaid ka tänavalapsed või nendega koos mängitakse, et niuke vahva seltskond [---] (5/1952/s maal) Üldistatult võib öelda, et kõik vanuserühmad mängisid õuemänge, olenemata maa- või linnakeskonnast, märgatavam on kahe vanema ja noorima vanuserühma vaheline eraldusjoon, nimelt praegustel lastel on varasemast suurem toas veedetud aja osakaal.

Siiski, üks vanima põlvkonna esindaja ((3/1954/s linnas)) tõi enda ja oma laste lapsepõlve võrreldes välja erinevuse, et tema lapsepõlves olid väga populaarsed õues mängitavad

seltskondlikud jooksu- ja pallimängud nagu näiteks rahvastepall, „Uka-uka“ jt, tema lastel oli seltskonnaga mängitavaid õuemänge märgatavalt vähem, samuti lõpetasid lapsed mängimise mitu aastat varem kui nemad omal ajal. Intervjueeritav leidis, et õues üheskoos mängimise puudumine võis tingitud olla elamispiirkonnast, nimelt tema laste lapsepõlvkodu piirkonnas olid eramajad, kuid oletas, et see muutus võib iseloomustada ka põlvkonda laiemalt. Teistest intervjuudest ei ilmnenud põlvkondlikku erinevust kahe vanema grupi vahel õues mängimise sageduse osas.

Mõlemad vanemad vanuserühmad mainisid mängimist vene lastega. Ka Helena Graubergi laste õuemängudele Tartus 1940.—1950. aastatel keskendunud uurimuse järgi töid vene lapsed kaasa mõned mängud: „Kasakad“, „Röövliid“ ja „Aarete peitmine“ (Grauberg 2002: 47). Üks vanimasse vanuserühma kuuluv intervjueeritav meenutas mängu, mis pärinesid just vene lastelt ja mida nende mõjul ka eesti lapsed mängisid; üheks selliseks mänguks oli jooksumäng „*Pjatovo desjatovo ... nam sjudaa*“, vene poisid mängisid pallimängu, mida kutsuti „*Persekas*“, vene tüdrukute mäng oli „*Sekretõ*“: *Küsimus: Aga kuidas muidu erinesid poiste ja tüdrukute mängud ja kas nad erinesid? Vastus: Ma arvan, et erinesid, tähendab et. Enamus teised lapsed olid venelased ja venelastega me mängisime ka. Minul olid kaks vene sõbrannat, mõlemad olid Ljudad. Mõlemad olid hästi toredad tüdrukud. Aga siis vene poisse oli meie majas, siiski oli ka lisaks sellele Serjožale olid veel niisuguseid natuke suuremaid poisse. Ja poisid mängisid palli ja siis nad mängisid, ma ei tea, mis selle mängu nimi on. (naer) Noh, mingisugune oli palliga taguotsa (naer). Noh, jalad püsti kuidagi, noh, ma ei tea, mis selle nimi oli päriselt. Vist „Persekas“. (naer) Aga ma ei tea, kas noh, üldiselt venelased hüüdsid seda kuidagi teisiti. Ma arvan, et ma hiljem olen selle nime teada saanud lihtsalt, aga ma ei mäleta, kuidas venelased seda mängu kutsusid. Ja siis oli venelastel veel siuke mingisugune mäng „*pjatovo desjatovo*“, noh, siis oli inimese nimi ja „*nam sjudaa*“ ja siis tuli mingitest tõketest läbi joosta, et kas said kätte või ei saanud kätte, et kas ta jooksis sealt läbi või ta saadi kätte, see oli mingi venelaste mäng, aga seda me ka mängisime. Siis neil oli „*Sekretõ*“, see oli ka mingi mäng, see oli „*Saladused*“. Siis tuli korjata klaasikilde ja hästi ilusaid kivisid ja siis need maeti, tehti mingi auk ja siis pandi need sinna sisse ja siis pandi klaas peale, see oli saladus, aint parim sõbranna võis seda teada ja siis sa käisid seda vahetevahel vaatamas seal oma saladust, kas see on alles ja siis korjasid sinna midagi ilusat juurde, sellised erilised ilusad valged noh, värvilised klaasid ja kivid. Et need olid nagu vene tüdrukute mängud ja siis me mängisime nendega ikka kodu ka. Aga jah... ja noh, rahavastpalli sai nende poistega mängitud ka, noh, majalastega. [---] Aga siis, kui need*

*baraki poisid olid, siis me mängisime „Kapsapead“, ma mäletan ja siis mingi värvidemäng oli. Aga ega ma ei mäleta täpselt, kuidas see käis. (3/1954/s linnas)* Nagu intervjuukatkest nähtub, oli vene lastel mitmeid eesti lastele varem tundmatuid mänge, kuid oli ka ühiseid mänge nagu „Kodu“, rahvastepall. Ka keskmisesse vanuserühma kuuluv intervjuueeritav ((6/1985/s linnas)) rääkis vene lastega mängimisest, kuigi vene lapsed võeti mängu peamiselt siis, kui mängukambast liige puudu jäi.

Tuginedes nii enda tehtud intervjuudele kui Karmen Kõrnase uurimistöole, võib väita, et suur osa õuemänge on tuttavad lastele läbi põlvkondade. Karmen Kõrnase uurimuse järgi olid kolme põlvkonna õuemängud sellised (protsent väljendab mängu esinemissagedust lähtudes 104 küsitlusest): peitus, kelgutamine, kull, luuremängud, rattaga sõitmine, „Mädamuna“, rahvastepall, kiikumine (90—100%), suusatamine, „Kalamees“, uisutamine, jalgpall (82—87%), korvpall, hüppenõoriga hüppamine, võrkpall, keks (73—76%), „Heeringas, heeringas, üks, kaks, kolm“ (60%), „Kartulikuhi“ (63%), batuudil hüppamine (75%), „Muusikakujud“ (40%), pallikool, „Siga“ (35%), „Ussisaba“, „Keerukuju“ (26%), rulaga sõitmine (7%), lumelauaga sõitmine (5%). (Kõrnas 2012: 19) Minu intervjuueeritud vanima ja keskmise vanuserühma esindajad nimetasid pallimänge (vanim vanuserühm nimetas kõige sagedamini rahvastepalli, pallikooli, võrk- ja sulgpalli, keskmine vanuserühm „Mädamuna“, „Tribla“ ehk „Nelja ruutu“, samuti rahvastepalli), luuramis- ja peitmismänge (mõlemad vanuserühmad nimetasid „Uka-ukat“, noolekat või luurekat ja peitust), jooksu- ja osavusmänge (mõlemad vanuserühmad nimetasid „Kapsapead“ ja kulli, vanim vanuserühm nimetas mänge nagu „Tagumine paar välja“, „Pjatovo, desjatovo... nam sjudaa“, keskmine „Kummalt poolt“, „Keerukuju“), „Värvide mängu“, liivakastimänge, sportlikke tegevusi nagu suusatamine, kelgutamine, ujumine ning lumega mängimist, kiikumist, mereäärseid mänge ja tõiseid tegevusi.

Minu tehtud intervjuudes mainiti noorima vanuserühma õuemängudena kõige rohkem liivakastimänge ja kiikumist. Selgelt eristus noorim vanuserühm vanematest mänguväljakutel mängimise poolest, seda nimetas 4 intervjuueeritavat, vanemate ja vanavanemate lapsepõlve ajal mänguväljakuid lihtsalt ei olnud või olid need väga kehvast seisusest. Samapalju toodi välja ka sportlikke tegevusi (kelgutamine, suusatamine, ujumine). 3 korral nimetati rattaga sõitmist, jalutamist-matkamist, erinevaid toimetusi ja kullimängu. Mainiti ka jooksumänge, lumekujude ehitamist, pallimänge (jalg-, korv-, sulgpall). Tegevused, mida vanematel vanuserühmadel intervjuude põhjal ei esinenud, olid batuudil hüppamine (2 intervjuueeritavat) ja õuebasseinis müramine (1 intervjuueeritav). Nimetati veel peitust, turnimist, autodega



mängimist, mängumaja. Tuleb rõhutada, et kokkuvõtte noorima vanuserühma õuemängudest peegeldab peamiselt nooremad lapsed, lapsepõlve kogu ulatuses see ei kirjelda.

Vanuserühmi võrreldes ilmnisid mõned erinevused. Õues mängimine on endiselt osa laste lapsepõlvest, kuid võrreldes varasemate põlvkondadega on õuemängude osakaal vähenenud. Aja jooksul ühed mängud unustatakse, asemele tulevad teised mängud, muutub ka mängude populaarsus. Karmen Kõrnas toob mänguna, mille populaarsus põlvkondade vältel muutunud on, välja jalgpalli; seda mängisid lapsena ka praegused täiskasvanud, kuid jalgpalli kõrgaeg näib olevat praeguste laste lapsepõlve ajal. Eelmistele põlvkondadele tuttavad, kuid praegu unustatud mängud on Karmen Kõrnase uurimuse järgi pallikool, „Koer“, hüppekool. (Kõrnas 2012: 18—19) Minu tehtud intervjuudest tuli lisaks välja, et kui kastikeks oli tuttav mäng nii vanima kui keskmise vanuserühma jaoks, siis kummikeks oli väga populaarne praeguste emade põlvkonnas (5 intervjuueeritavat), vanim põlvkond seda ei mänginud, vaid üks praegune vanaema ((5/1952/s linnas)) mainis, et mängis lapsena harva kummikeksu. Meeleldi turnisid praegused emad ka vaibakloppimispuudel (3 intervjuueeritavat), vanim vanuserühm jutustas küll turnimistest-ronimistest, vaibakloppimispuusid ei nimetatud aga kordagi. Vanimal vanuserühmal ei olnud lapsepõlves võimalik ka rulluisukudega sõita.

### 3.2. Toamängud

Toamängude piiritlemisel lähtusin sellest, mida intervjuueeritavad seostasid mänguga (sh erinevad tegevused nagu lugemine, käsitöö jm). Seon selleski alapeatükis oma uurimistulemused Karmen Kõrnase (2012) uurimistööga, kuid johtuvalt erinevast mängude liigitusest joonistus intervjuueeritavate toamängudest siiski veidi teistsugune pilt. Kõik vanima ja keskmise vanuserühma intervjuueeritavad mängisid väiksena nukkudega. Samapalju mängiti lauamänge. Kõrnase uurimustöö järgi osutusid populaarseimateks lauamängudeks kolme vanuserühma arvestuses (praegused vanavanemad, vanemad, 6- kuni 13-aastased lapsed) „Reis ümber maailma“ (91% küsitletutest), „Doomino“ (86%), kabe (83%), „Tsirkus“ (74%), male (67%), järgnesid „Alias“ (51%), „Monopol“ (46%), „Memory“ (42%) ja „Eesti mälumäng“ (32%). Uute lauamängude hulka, mida olid mänginud vaid praegused lapsed, kuulusid „Operation“, „Napsa ära“, „Targem, kui 5b“, „Mees, kes teadis ussisõnu“, „Kelgukoerad“ ja „Scrabble“. Noorima põlvkonna jaoks täiesti tundmatu mäng oli „Trilma“. (Kõrnas 2012: 12—13) Lisaks eelpool nimetatud lauamängudele nimetasid minu intervjuueeritud vanimasse vanuserühma kuulujad veel „Reisi kuule“, „Lotot“, kabemängu

„Nurgast nurka“, keskmisesse vanuserühma kuulujad aga nuppudest võrestikule laotavaid mosaiike ja „Tamkat“. 8 korral nimetati käsitööd / nukuriie õmblemist / joonistamist ja 7 korral lugemist (keskmine vanuserühm kuulus ka lastejuttude plaate). Meeleldi mängiti kaarte (8 intervjueeritavat), nimetati mängu nagu „Viis lehte“, „Perekonna tola“, „Kaksteist lehte“, „Marjaas“, „Podkidnoi“, „Bismark“, „Päike“, „Peldik“, pasjansi ladumine, „Tuhat“, „Turakas“, „Must notsu“. 7 intervjueeritavat nimetas sõna- ja paberimänge nagu „Lind, loom, linn, riik...“, „Laevade pommitamine“, „Millega eelmine sõna lõpeb, sellega järgmine algab“, „Poomine“/„Sõnade tegemine“, „Trips-traps-trull“, „Vanaisa vanad püksid“, luuleridade kirjutamine, „Üks kirjutab lause, teine joonistab selle järgi pildi“, „Vastandsõnad“, ristsõnad; üks vanima vanuserühma esindaja mängis mängu, kus tuli meenutada võimalikult palju sama nimetähega kirjanike raamatuid. Mõlemad vanuserühmad mainisid veel peitust / pimesas peitust, kirjadevahetust ning esinemist/nukuteatrit. Vanimasse vanuserühma kuuluvad intervjueeritavad tõid välja pimesiku ja „Kivimängu“, keskmine vanuserühm pehmete loomade ja autodega mängimise, (konstruktor)klotsidega ehitamise, onni või nukumaja ehitamise, liikumis- ja müramismängud, mängitused ja hüpitismängud („Patsu-patsu pannile...“, „Hobuse rautamine“, „Timmu-tammu teile...“, „Miilu-maalu miisu...“, „Varese-ema keetis putru...“, „Pimpel-pampel, piila-paala...“), taldriku keerutamise, enda väljamõeldud ajalehe koostamise.

Noorima vanuserühma toamängudest nimetati kindlate reeglitega, välja arendatud struktuuriga mängu laste madalast eest sõltuvalt vähe. Kõige populaarsemad tubased mängulised tegevused, mida mainisid kõik intervjueeritavad, olid meisterdamine-joonistamine-värvimine ja klotsidest, legodest ehitamine, samuti mainisid peaaegu kõik intervjueeritavad autodega mängimist ja raamatute vaatamist-lugemist. Sageduselt järgmisena nimetati rollimänge (millest omakorda populaarseimaks osutus „Kohvik“/„Teepidu“ (3 intervjueeritavat), peitust, mängimist nukkudega ja (tarbe)esemetega (nagu näiteks tühi kodujuustutops) ning laulmist-tantsimist-esinemist. 3 korral toodi välja lauamängude mängimist (millest populaarseim oli pusle (3 intervjueeritavat)), müramist, pehmete loomadega mängimist, laulu-, hüpitismänge ja liisusalme, samuti erinevaid toimetusi (näiteks loomade eest hoolitsemine). Nimetati ka onni/pesa ehitamist, sõnamänge („Sõnade tegemine“), lastejuttude plaatide kuulamist.

Kõrnas jaotas toamängud sellistesse alaliikidesse nagu rolli- ja lavastus-, ehitus-, laua-, sõna- ja tähe- ning arvutimängud; kuigi kõik küsitatud (kokku 104 last ja täiskasvanut) olid kõikidesse neisse liikidesse kuuluvaid mängu mänginud, tulid välja ka mõned erinevused kolme põlvkonna vahel. Ehitanud olid lapsena kõik; praegused lapsed ja nende vanemad

lastena olid konstruktormängude ja legodega tegelenud samapalju, praegustel vanavanamatel valmisdetaile ehitamiseks ei olnud, ehitustöökasutati peamiselt looduslike materjale nagu puit, kivid, oksad, lumi. (Kõrnas 2012: 11—12) Tuli välja, et sõnamänge mängisid praegused koolialised lapsed päris palju, populaarseimateks osutusid ristsõnad ja sudokud. Ka praeguste emade-isade põlvkond tegeles lapsepõlves ristsõnade lahendamise (40%), praeguste vanavanemate põlvkond aga vaid vähesel määral (12%). Sudokud olid tuttavad vaid noorimale põlvkonnale (Kõrnas 2012: 13—14).

Eraldi võiks välja tuua fantaasia- ja rollimängud, stereotüüpsele vaatamata võib selles mängudeliigis leiduda ka kordumatuid mängu, intervjuudes jutustati mitmetest fantaasiarikastest ja erelistest mängudest. Siiski, tuginedes ka Karmen Kõrnase uurimistööle, näib, et põlvkondade vältel on rollimängud jäänud peaaegu samaks. Rollimängude populaarsus protsentides kõigi 104 küsitletu arvestuses oli selline: „Kodu“ ja „Pood“ (92%), „Kool“ (87%), „Arst“ (81%), „Pätt ja võmm“ (75%), lemmikfilmi või -saate jälgimine (72%), „Sõda“ (70%), „Juuksur“ (68%), „Kohvik“ (66%), lemmikraamatu tegelaste jälgimine (64%), „Autojuht“, „Reisimine“ (58%), „Tsirkus“ (39%) (Kõrnas 2012: 9—11). Ka minu intervjuueeritustest jutustasid toas või õues mängitud fantaasia- ja rollimängudest kõik vanuserühmad; lisaks eelpool nimetatutele mängiti mängu nagu „Sünnipäev“/„Teepidu“, „Keemialabor“, „Pank“, „Raamatupidamismäng“, „Salamaailm ja salakeel“, et ollakse suur ja tark ja õpetatakse rumalat või väikest, samblast või käbidest fantaasiamaailmade loomine, „Nööbimäng“, pilvede vaatamine, „Karupojad“, „Kuju, Tuha-Juhanid!“, „Pallide ja pliiatsite lasteaed“. Keskmisesse vanuserühma kuuluvintervjuueeritav mängis õega „Pallide ja pliiatsite lasteaeda“: [---] *Aa, ja siis oli meil tegelikult palle, pallidega me hästi palju mängisime... neid igas suuruses. Ja siis me mängisime „Pallide lasteaeda“, vot see tuleb mulle meelde. Vot siis panime need niimoodi pikkuse järjekorras ritta, et siis oli seal pallide lasteaed ja siis pliiatsite lasteaed oli ka meil. Vot, need mängud olid jah vist meil omavahel õega, et sellest teisest ei saanud aru, mis pallide lasteaed, mis pliiatsite lasteaed. Aga... ja need pliiatsid me panime ka siis nagu pikkuse järgi ritta ja nendega me midagi niimoodi mängisime siis pallidega. Ja siis isa sahtlist leidsime väikesed niisugused kuulikesed, rattalaagrid vist, neid oli ka igas suuruses, neid me panime ka ritta. Ja need olid siis meil olid ainult omavahelised mängud, jah. (2/1977/s linnas)*

Üks praegune vanaema jutustas oma välja mõeldud mängudest, mida mängisid õdedega omavahel. Neil olid nõ hirmumängud ja põnevust esile kutsuvad mängud, näiteks kujutasid

ette, et voodi all on hiir või hunt või vaenlane luurab akna taga, samuti ajasid nad meelega isa kuivatatud herneid maha, et siis enne isa tulekut kiiresti jõuda need üles korjatud, üheks mänguks oli „Klirradi-klõrradi“, kus nad mängult lõhkusid ema nõusid ja vaase: [---] *Ma ei mäleta, mis nende mängude nimed olid, need olid niisugused välja mõeldud mängud, et näiteks hiir oli voodi all ja siis ei tohtinud voodist välja (naer) maha minna, et siis pidi seal voodi peal toimetama, see oli nagu hirmuga pooleks ja. Ja noh, kui me isa herved maha ajasime, see oli ka nagu mäng ikkagi, et me ajasime isa kuivatatud herved maha ja korjasime ruttu üles enne isa tulekut ja siis jõudsime veel maha uuesti ja jälle saime üles korjata ja noh, niisugused, noh, oma välja mõeldud, noh, naljakad asjad. [---] Noh, kui me väiksemad olime, siis olid need oma välja mõeldud mängud, mingi „Klirr-klõrr“ oli, kus me mängult lõhkusime mänguasju või „Klirradi-klõrradi“ või ma täpselt ei mäletagi, mis selle nimi oli (naer). „Klirradi-klõrradi“ vist jah. Et lõhkusid mänguasju ja siis see mänguasi läks või ema vaase või taldrikuid ja siis see asi läks igal juhul katki „klirradi-klõrradi“ ja siis tuli kuskilt mänguema, kes riidles. Noh, niuke mäng oli küll, see on mul kuidagi meeles. [---] Aga ka mingid huntide mängud, kuidagi nii, et ise tegime jubedamaks selle asja kuidagi et, et kuskil toas keegi luuras meid ja siis me pidime (naer) kuidagi noh, päriselt ma tean, et me kartsimegi. Ja noh, me olime palju üksi ka ja siis hirm oli alati ka kuskil tagataskus. Ja et noh, päris palju ikka kartsime. Ja siis olid niisugused mängud ka, et pidi kuskil sealt, et keegi vaenlane sind ei näeks kuskilt akna tagant ja, eks need filmid ka, mis sel ajal olid, soosisid niisuguste mängude välja mõtlemist. Jah, aga noh, natuke hirmus oli mängida ka. Küsimus: Et nagu mingid filmid, mida te nägite? Vastus: Jah, sõjafilmid, jah, ja vaenalane oli kusikl ja, kes tahtis meid lasta ja. Noh, mulle ei mõjunud need hästi, mulle ei meeldinud. Tähendab, mängida, ma mängisin, ju siis oli põnev ja huvitav, aga noh. Noh, ma ei tea, kas mulle oleks neid filme vaja olnud või mitte. (3/1954/s linnas) Fantaasiamängud annavad võimaluse „läbi mängida“ mitmesuguseid emotsioone, ka selliseid, mida mänguväliselt soovitakse vältida. Samuti on fantaasiamängud sobivaks pinnaseks erinevate mõtteskeemide, käitumisviiside katsetamiseks—need mängust tulenevad kvaliteedid näivad püsivad kogu uuritute ulatuses, olenemata põlvkondlikust kuuluvusest. Kuid ajastumõjud ilmnevad mängudes ka, eelpool toodud näites meenutati omaaegseid filme, mis hirmutundeid tekitasid ja mängusisule mõju avaldasid. Ka rollimängud, olgugi suhteliselt püsivad, muutuvad kooskõlas ühiskondlike arengutega, peegeldades ajastut. Näiteks üks praegune vanaema rääkis oma lapselapse ühest põhilisest mängust, milleks on „Pangamäng“, mänguks kasutab lapselaps vana taskukalendrit, mis on „pangakaart“ (4/1956/s maal).*

Enamik minu uuritavatest noorima põlvkonna esindajatest olid kuni 3-aastased ning arvutimänge veel ei mänginud (vaid kahel emal lapsed mängisid). Arvutit kasutanud olid aga kõikide intervjueritute lapsed, peamiselt vaadati arvutist multifilme.

Kõrnase uurimuse järgi olid arvutimängudest laste seas (küsitleti 57 last vanuses 6—13) enim mängitavad „*Grand Theft Auto*“ (37%), „*Sims*“ ja „*Sims 2*“ (28%), „*Combat Arms*“ (7%), rahamaa.ee (7%), „*SimCity*“ (4%), vähem nimetati mängu „*Age of Mythology*“, „*Civiballs*“ ja „*Save the Sheriff*“. Ainult poisid mängisid mängu „*Battlefield 1942*“, „*Mirror`s Edge*“, „*RuneScape*“ ja „*Car Town*“, ainult tüdrukud mängisid mängu „*Horse Eventing*“ (Kõrnas 2012: 17).

Vaadates ajakasutust, oli üheks erinevuseks vanima ja kahe noorema vanuserühma vahel see, et praegused vanaemad peale ühe (5/1952/s maal) ei käinud lasteaias, praegustest emadest ei käinud lasteaias aga vaid üks intervjueritav, teised olid lasteaialapsed, ka praegused lapsed käisid lasteaias, seega nende aeg oli enam organiseeritud kui vanimal vanuserühmal. Näiteks üks praegune ema ((5/1978/s linnas)) jutustas, et toamängudeks ei olnudki eriti aega, lasteaiast või koolist jõuti koju alles õhtul, siis ajati natuke juttu, räägiti, kuidas päev läks ja oligi aeg magama minna.

Vabaaja veetmisega on seotud ka teleri vaatmine. Kuigi minu tehtud intervjuudest tuli välja erinevus vanima ja keskmise vanuserühma teleri vaatamise praktikate vahel — vanimasse vanuserühma kuulujatel kas ei olnud lapsena telerit või nad pidasid seda ebaoluliseks, keskmisel vanuserühmal oli teleritel natuke märgatavam roll — oli tugevaim eristusjoon kahe vanema vanuserühma ja praeguste laste vahel. Ainult üks praegune ema ((6/1985/s linnas)) ütles, et vaatas lapsena väga palju telerit, isegi rohkem, kui tema lapsed praegu, teised keskmise vanuserühma esindajad vaatasid küll lastesaateid, kuid pidasid nagu vanim vanuserühm teleri rolli oma lapsepõlves vähetähtsaks. Meenutused ei pruugi kuigi täpselt tegelikke lapsepõlveaegseid praktikaid kajastada, hinnanguid antakse ajaliselt distantsilt, olevikureaalsusest lähtuvalt. Noorima põlvkonna kohta rääkisid kõik emad, et lapsed vaatavad palju telerit, peamiselt vaadatakse lastesaateid ja multifilme („*Lamma Shaun*“, „*Tegus Timmu*“, „*Minuscule*“, „*Mamma Muu*“, „*Lotte*“, „*Tweenies*“, „*Autod*“, „*Maša ja karu*“, Disney multikad, samuti „vanaaegsed“ lastesaated ja multifilmid nagu „*Mõmmi aabits*“, „*Must ja valge koer*“, „*38 papagoid*“). Kolm ema rääkis tekkinud vajadusest ekraanile suunatud aega ja ekraanisisu piirata ja reguleerida.

Kõrnase uurimistulemused, mis tuginevad mahukamal uurimismaterjalil, on teistsugused. Ilmnevad ühiskonnamuutused kolme põlvkonna jooksul; kui praeguste vanavanemate

lapsepõlves hakkasid telerid alles kodudesse jõudma (29-st küsitletud vanaemast-vanaisast ei olnud lapsena kodus telerit 10-l), siis praeguste vanemate lapsepõlves olid telerid juba tavalised (need olid kõikidel küsitletud emadel-isadel) ning telerit vaadates veedeti päris palju aega (18-st küsitletud vanemast 7 vaatasid telerit üle 3 tunni päevas), praegustest lastest 6- kuni 8-aastased vaatasid telerit keskmiselt alla 2 tunni ja 11- kuni 13-aastased keskmiselt 3 tundi (2012: 14—16).

Nii enda kui Kõrnase uurimistulemusi kokku võttes võib väita, et uuritustest kõik vanuserühmad on mänginud kõikidesse liikidesse kuuluvaid mängu (erandiks arvutimängud, mis vanima vanuserühma lapsepõlves puudusid, kuid noormas vanuserühmas on neil suur kaal). Muutunud on mänguvahendid (näiteks täheklotside asemel ehitatakse legodega või lasteraamatute lugemise kõrval kuulatakse lastejuttude plaate), mis aga ei oma laste mängule väga suurt mõju, kui ei määra tegevuse sisu. Praeguste laste lapsepõlves on võrreldes varasemaga lauamängude valik mitmekesisem. Olenemata põlvkonnast, annavad rolli- ja fantaasiamängud lapsele võimaluse kogeda tundeid ja katsetada käitumisviise, kuid mängudes peegelduvad ka ajastumõjud. Vanuserühmad eristusid üksteisest vabaajakasutuse poolest (lasteaias käimine, teleri vaatamine).

### **3.3. Mänguasjad**

Kahe vanema vanuserühma intervjuudest jäi kõlama hinnang, et mänguasju oli vähe. Siiski võib märgata erinevust vanuserühmade vahel — vanimasse vanuserühma kuuluvatel intervjuueeritavatel olid peamised sportlikud ja õuemänguasjad (pall, hüpenöör, reketid jne), neil olid kodus ka mõned nukud ja lauamängud, kuigi eelpool nimetatud olid ka keskmisel vanuserühmal ühed põhilistest mänguasjadest, oli nendel mänguasjade nimetuste hulk siiski laiem.

Praeguste emade hulgas oli üks intervjuueeritav, kellel oli lapsepõlves palju mänguasju; tema ((3/1954/s linnas)) sõnul olid mänguasjad siis (1980ndatel) odavad ning eri poodides, eri linnades olid erinevad ja huvitavad mänguasjad. Mänguasju oli kodus nii palju, et ühed olid lastele mängimiseks, teised olid aga kappi ära pandud ja siis aeg-ajalt toimus vahetus. Intervjuueeritav (3/1954/s linnas) rääkis, et ilmselt ostis ta lastele nii palju mänguasju sellepärast, et temal lapsena oli asju väga vähe, ühelt poolt tahtis ta lastele rõõmu teha, kuid mänguasjade ostmine oli vajalik ka talle endale, kompenseeris puudujääki lapsepõlves.

Noorimast põlvkonnast rääkides ütles ainult üks ema ((3/1984/s linnas)), et neil pole kodus

väga palju mänguasju, kõik teised emad rõhutasid mänguasjade rohkust praegustel lastel.

Mänguasjad, mis kuulusid nii vanima kui keskmise vanuserühma mänguasjade loetellu, olid tarbeesemed ja looduslikud materjalid, pabernukud, mängukaardid, nukuvarustus (-mööbel), raamatud, liivakastimänguasjad, vurr. Sellised mänguasjad, mis vanima vanuserühma mänguasjanimetuste hulgast puudusid, kuid mida keskmine vanuserühm sageli nimetas, olid pehmed loomad või kummiloomad ja jalgratas (5 intervjueeritavat), (konstruktor)klotsid ja nukuvanker (4 intervjueeritavat), mänguautod (3 intervjueeritavat). Keskmisesse vanuserühma kuuluvad intervjueeritavad nimetasid veel selliseid mänguasju nagu jonnipunn, puldiga mängukoer, pulgaga lükatav liblikas, trollid, „udukad“, Rubiku kuubik, muinasjutuplaadid, rulluisud, kaks intervjueeritavat nimetas ka teleka- ja arvutimänge.

Noorimal vanuserühmal osutusid kõige populaarsemaks mänguasjaks klotsid, legod. Nukkude ja mänguautode kõrval, mis on laste ajatud lemmikud, olid sama populaarsed raamatud ning (tarbe)esemed ja looduslikud materjalid (nagu näiteks tühi kodujuustutops ja puuhallud) (5 intervjueeritavat) ning 4 korral nimetati pehmeid mänguloomi. Nimetati ka lauamänge, hakkas silma, et võrreldes varasemate põlvkondadega oli lauamängude eri nimetuste hulk hoopis mitmekesisem (endiselt mängitakse läbi põlvkondade populaarseid mänge nagu „Reis ümber maailma“, „Tsirkus“, „Doomino“, „Loto“ ja emade põlvkonnale ka tuttavat nuppudest mosaiigi ladumist, samuti pusled, kuid lisandunud on mitmeid uusi mänge: „Laste Alias“, „Eesti mäng“, „Focus“, „Jenga“, „Mees, kes teadis ussisõnu“, „Carcassonne“, „Sabotöör“, „Mõmmi ja maasikad“). 2 korral nimetati isetehtud mänguasju, joonistustarbidvärviraamatuid, liivakastimänguasju, lastefilmide, -juttude, laulude DVD-id ja CD-id, pealeistutavat autod ja nukuvarustust. Nimetati ka jalgratast, autoradasid, tööriistakomplekti ning x-boxi, arvuti- ja telekamänge.

Mänguasjade valik ja eelistused on tugevasti sooliselt orienteeritud, enda läbi viidud uurimuse põhjal ma seda aspekti eriti välja tuua ei saa (sest vanima ja keskmise põlvkonna intervjueeritavateks sai sihilikult valitud sama pere järjestikkused naisliini esindajad, st vastavalt ema ja tütar, mistõttu ei moodustunud ka ligilähedaseltki sarnase koosseisuga omavahel võrreldavaid grupe), kuid teiste uurimuste alusel (Saar, Tuuling 1998, Keskinen, Leppiman 1998) võib mõned soolised erinevused ära märkida. 1995.—1996. aastal toimunud eelkooliealiste laste mänguasjade-mängude eelistuste ning nende vanemate hinnangute uurimisest selgus (Tallinnas ja Tartus 267 ja maal 210 vastajat), et poistel oli enam mehhaanilisi mänguasju, nad mängisid rohkem autode ja rongidega, tüdrukutel oli enam

nukke, nad mängisid ka majapidamistarvetega. Uurimistulemuste järgi olid nii poistel kui tüdrukutel eelistatavateks mänguasjadeks raamatud, sooliselt neutraalsed olid ka pehmed mänguasjad, just poiste eelistuseks olid autod, ehitusklotsid (nagu lego) ja pallid, maal elavatel poistel rattad ja muu õuemänguvarustus, tüdrukutel nukud koos varustusega, joonistusmaterjal. (Saar, Tuuling 1998: 13—15) 1998. aastast pärinevast eesti ja soome laste mänguasjade eelistusi käsitlevast uurimusest tuli samuti poiste ja tüdrukute vaheline erinevus selgelt välja (Keskinen, Leppiman 1998: 135). Soolised stereotüübid hakkavad laste eelistusi ja käitumist mõjutama varasest east peale (Turner, Gervai 1995, Martin, Eisenbund, Rose 1995, Keskinen, Leppiman 1998: 135—136 kaudu), sellega kaasneb poiste ja tüdrukute mängude lahknevus, nad saavad erinevaid kogemusi, harjutavad erinevaid oskuseid ning strateegiaid (Miller 1987, Keskinen, Leppiman 1998: 140—141 kaudu).

Vanima vanuserühma puhul oli märgatav, et kuna neil oli lapsena mänguasju vähe, siis seetõttu mäletati ja kirjeldati neid väga detailselt: [---] *Et jah et aga, ei, sellised nagu noh, et nagu asju noh et, mulle küll tundub, et meil oligi nagu, ütleme, need nagu need emotsioonid ja ja ja mälestused võib olla noh siuksed, need olid nagu rohkem väärtustatud kui asjad, et noh nagu. Selles mõttes jah, nii palju asju ei olnud. Ma mäletan, et kui mul oli mingisugune plekk-kohver igaljuhul, mis käis niimoodi, siuke plekist ilus värviline, roheline, mingid lilled ja asjad olid seal peal, siis see käis niimoodi krõpsuga mingi kaas oli, käis seal peal, et see oli ka kuskilt, vist Leningradist toodud, keegi kunagi kes käis, sest meil olid üle tänava naabrid olid meil ingerisoomlased ja siis nendel käis siis ka nagu üks õde, kes seal elas Ingerimaal, siis kui tema tuli külla, siis ta tõi kas üle Moskva või üle Leningradi, siis tema tõi vahest ka niisuguseid huvitavaid asju, teistsuguseid asju, mida nagu meil ei olnud. [---] (5/1952/s maal) [---] ja noh, minul oli üks nukk, kelle nimi oli Vaike. Tselluloidist nukk, kellel oli müts kohe peas, sündides saadik, muidu oli paljas, noh, sellele ema tegi mingid riided ja siis hiljem õmblesime ka ise riideid sellele nukule. Evel oli nukk, kellel nimi oli Eva, see oli ka tselluloidist, tema oli selline pikk, sale, minul oli selline nagu päris imik, niisugune väike pronsakas, Evel oli noh, nad väga väiksed ei olnud, nad oli ikka 15-20 senti pikad. Aga Evel oli niisugune pikk ja peenike. Ja siis tema tegi jälle temale riideid, see oli tema laps. Ja siis Eha oli esimene, kes sai endale uhke nuku, kellel käisid silmad kinni ja lahti ja kellel olid juuksed ja kes ütles „mamma“ või „emme“, ma ei mäleta, „mamma“ vist (naer) või „maama“ või. Ja selle nuku nimi oli Tiina, kuna igal ühel oli ainult üks nukk, siis on elulõpuni nimed meeles. (naer) Ja noh, need olid nagu niisugused väga erksad mänguasjad, mis on väga erksalt meelde jäänud [---](3/1954/s linnas) Mänguasjade valdkonnas moodustub*



kontrast eelkõige vanima ja noorima vanuserühma vahel, kui palju see mängulist käitumist mõjutab, jääb siiski lahtiseks. Selle küsimusega seostub Sutton-Smithi seisukoht mängu transsendendest olemusest, mis ei võimalda käsitleda mänguasjade ja mängu või tarbimisühiskonna ja mängu seost lihtsustatud otsemõju skeemi alusel, sest mäng ei ole piiratud nende tingimustega, vaid võib neid ületada. (Sutton-Smith 1986: 204, Kline 1995: 165—166 kaudu) Näiteks, võib olla on mure, et tänapäeval on lastel liiga palju mänguasju, mis pärsib nende loovust, liialdatud, sest mänguasjadega (isegi standartsetega) saab laps mängida oma fantaasiast lähtudes. Minu uurimistulemuste järgi ei määra mänguasjade kättesaadavus noorimal vanuserühmal üks-üheselt, kuidas nad asjadega mängivad, näitajaks on seegi, et peaaegu kõik praegused emad (5 intervjueeritavat) nimetasid mänguasjarohkusele vaatamata lapse ühtede peamiste mänguasjadena tarbeesemeid ja looduslikke materjale.

Ajastuid iseloomustab ja eristab üksteisest esememaailm, millised asjad on „tavalised“ ja mida peetakse ihaldusväärtteks. Praeguste vanaemade lapsepõlvemälestustes kordus „saksa nukk“ kui ihaldusväärne mänguasi, need olid teistest nukkudest erilisemad ja ilusamad, praeguste emade jaoks oli ihaldusväärsem nukk aga Barbie, mis peaaegu kõikidel intervjueeritavatel ka kodus olemas oli. Praegused lapsed, elades tarbimisühiskonnas, on kommertsmaailma surve all viisil, mida ei kogenud eelmised põlvkonnad. Kõikidel praegustel lastel oli kodus „moemänguasju“, üks ema ((3/1984/s linnas)) ei tajunud eriti reklaamide survet, sest tema laps oli liiga väike veel, teised emad tundsid vähemal või rohkemal määral ühiskonna survet tarbida, moemänguasju osta. Mõju avaldavad nii reklaamid kui eakaaslased ja lasteaed. Intervjueeritav (5/1978/s linnas), kelle lapsed olid 6- ja 8-aastane, rääkis, et telereklaamid väga lastele ei mõju, võib olla natuke vanemana mõjuvad rohkem, mänguasju hakatakse tahtma kõige enam mängukaaslaste mõjul, samuti kui lasteaias populaarseid mänguasju nähakse. Ka teised intervjueeritavad ((2/1977/s linnas) ja (6/1985/s linnas)) rõhutasid lasteaias suurt rolli lastele eeskujude loomisel.

Mänguasjade valdkonnas toimunud muutused 20. sajandi keskpaigast kuni 21. sajandi alguseni peegeldavad ühiskonnamuutuseid sellel perioodil. Kahel vanemal vanuserühmal oli lapsepõlves vähe mänguasju, kuid suurim kontrast joonistus vanima ja noorima vanuserühma vahel. Peaaegu kõik praegused emad rõhutasid mänguasjade rohkust tänapäeva lastel, siiski ei ole otseselt selge, kuidas tarbimisühiskonna surve ja mänguasjade rohkus laste mängulisele käitumisele mõjub.

## 4. Pere ja järjepidevus mängimise kontekstis

### 4.1. Muutuv pere

Pere kui esmane keskkond, kus toimub lapse sotsialiseerimine, on märgatavalt muutunud, kui võrrelda traditsioonilist taluühiskonda moodsa linnaühiskonnaga. Dünaamilise üksusena muutub pere johtuvalt nii oma sisemisest arengust (kooselu algus, laste saamine ja kasvatamine, laste kodust lahkumisele järgnev periood) kui ka vastavalt ühiskonnas toimuvatele protsessidele (soorollide muutumine, perepoliitika jm). (Kempainen 1996: 66) Pereliikmete jaoks väljendub seotus laiemate ühiskondlike muutustega omavaheliste suhete struktuuris (mida on kellega tavaks koos teha, milliseid emotsioone väljendada jne), perede suuruses (traditsioonilises taluühiskonnas olid tavalised laiendatud pered, linnaühiskonnas on tuumikpered), levinud kasvatuspõhimõtetes (näiteks kas lähtutakse autoritaarsetest või liberaalsetest põhimõtetest). Taluperedes elas koos kolm põlvkonda ning ühiselt võeti osa erinevatest sündmustest — tehti töid, peeti pulmi või matuseid, tähistati pühi — ehk erinevate põlvkondade kogemusmaailm oli küllaltki sarnane. Tuumikpered, mis koondavad vanemaid ja lapsi, ei soosi kolme põlvkonna ühist kogemusmaailma ning vanavanemad on noorematest põlvkondadest rohkem lahus. Seoses laiendatud perede asendumisega tuumikperedega tasub välja tuua ka individualiseerimisega kaasnenud muutuse; nimelt taluperedes veedeti aega koos, moodne vabaajaveetmine on aga kodust väljapoole suunatud ning institutsionaalselt organiseeritud — lapsed veedavad aega huviringides ning vanemate vabaaja suhtlusgrupid on sageli ealis-professionaalsel alusel moodustunud. (Kuutma 1996: 73—74)

Tänapäevased peredega toimuvad arengud on mitmesuunalised — ühelt poolt omab läänelik, lapsekeskne kasvatusmudel, mille järgi laps on täiskasvanule võrdväärne partner, järjest laiemat kõlapinda, teiselt poolt sunnivad kõrged elustandardid vanemaid rohkem töötama ning tegelikult jääb neil laste jaoks vähem aega. Teemat on käsitletud Inna Järva (2008), keskendudes peresuhete muutumisele Eesti vene peredes, kuid uurimusega tuvastatud suundumused iseloomustavad praegust ühiskonda laiemalt. Järva uurimuse empiiriliseks materjaliks olid 1970.—1982. aastal sündinud lastevanemate autobiograafilised esseed (kokku 57, kogutud aastatel 2000—2002) ja intervjuud lasteaiadepetajatega (kokku 52, tehtud aastatel 2001 ja 2007). Uurimistulemuste järgi oli vanemate üheks hoiakuks püüd mitte maha suruda laste individuaalsust. Orienteeritus individualismile väljendub vabadustes, mida lubatakse lapsele käitumises, riietuses, arvamuse avaldamises. See, kasvatus demokraatlikumaks

muutumine, suhtumine lapsesse kui autonoomsesse ja võrdväärsele indiviidile, on märgatav nihe, mis toimunud uuritud Eesti vene peredes (118). Teine märkimisväärne hoiak oli suhtluse tunnetusliku funktsiooni tähtsustamine, ehk vanemate püüe last mitmekülgseks arendada juba varasest east, et lapsel oleks tulevikus kergem edu saavutada. Kodus olid lastega tegelemisel tähtsad erinevad arendavad mängud, kuid üldjuhul ei püüdnud vanemad lapsi ise arendada, vaid arendusteenust osteti lasteaiast ja -ringidest (119). Üldistatult tuli uurimusest välja, et 2/3 uuritud peredest valitsesid head suhted, kus vanemad hoolisid lastest, tegelesid nendega ja tundsid nende tegemiste vastu huvi. 1/3 uuritud peredest osutus aga probleemseks — ilmnes nii peresisese kui -välise suhtluse defitsiit. Üldise suundumusena tuli välja emotsionaalse suhtlemise vähenemine peredes, mis põhjustatud vanemate liigsest töökoormusest, vähene suhtlemine ei anna aga lastele võimalust tunda end vajalike ja erilistena (Järva 2008: 118—119, 124)

Teisalt on uurijad (Charles, Crow, Harris 2008, Crow 2008, Edwards 2008: 5, Kuutma 1996: 74—75) põlvkondade vaheldumisega seotud muutuste kõrval välja toonud pere rolli järjepidevuse, konservatiivsuse tagajana. Ühelt poolt iseloomustab muutumise-stabiilsuse kombinatsioon peresisest dünaamikast. Muutused võivad järjepidevuse tagamiseks vajalikud olla — näiteks kui pere jõuab faasi, mil lapsed on suureks kasvanud, võivad vanemad nende iseseisvumist ja ära kolimist toetada, et pikemas perspektiivis toimida endiselt sidusa võrgustikuna. (Crow 2008: 11, 18) Teiselt poolt muutuvad pered asetatuna ühiskondlike muutuste raamistikku, kuid see ei välista perekondlike põhiväärtuste või traditsioonide säilimist või isegi tugevnemist. Näiteks Nickie Charles'i, Charlotte A. Davies'i ja Chris Harrise uurimus (2008) ühiskonnaarengutest Lõuna-Walse'is, Swansea's, mis hõlmas perioodi 1960ndatest kuni 2002. aastani, tõi välja aja jooksul toimunud muutuseid nii ühiskonnas kui pere struktuuris. Ometi ei olnud muutumine üks-ühene, sest kuigi laiendatud perede hulk käsitletava aja jooksul vähenes, siis suhete iseloom ja tugevus olid muutunud väga vähe. (Charles, Davies, Harris 2008: 114—116, 119—120, 122, 129—130) Niisiis, ka ühiskondlikul tasandil tasub perede dünaamikast käsitleda muutumise-stabiilsuse kombinatsioonina.

#### **4.2. Mängimine peres**

Alljärgnevalt käsitlen ma mängimist pere keskel, vaadeldes, kuidas ja mida mängivad omavahel lapsed ja vanemad, lapsed ja vanavanemad ning õed ja vennad. Mängimine on muuhulgas suhtlusvorm, mis võimaldab osalistel koos olla ja kontakti saavutada, kujundab

omavahelisi suhteid, see on loomulik osa peresiseses suhtluses. Kuna intervjuueeritavad kuulusid erinevatesse põlvkondadesse (6 praegust vanaema, 6 ema ning viimaste lapsed), saab tähelepanu pöörata ka põlvkondade vahelistele sarnasustele-erinevustele (noorima põlvkonna lapsepõlvest rääkisid nende emad ja vanaemad).

Kõik intervjuueeritavad rääkisid mängimisest vanematega, kuid 5 intervjuueeritavat, kes kuulusid vanimasse ja keskmisesse põlvkonda, ütlesid, et vanemad mängisid nendega vähe ning 4 intervjuueeritavat ütles, et just emad olid koguaeg toimetustega hõivatud ning isad mängisid lastega rohkem. Vanemate vähest mängimist lastega põhjendati ajast ja keskkonnast tulenevate asjaoludega — enamiku vanimasse põlvkonda kuuluvate intervjuueeritavate lapsepõlv möödus maal, seal oli koguaeg vaja tööd teha ning laste ja vanemate koos tegemine oli eelkõige koos töötegemine. Emade pidevast hõivatusest koduste toimetustega rääkisid nii vanima kui keskmise põlvkonna intervjuueeritavad, palgatöö välisel ajal emad õmblesid perele riideid, tegid hoidiseid, valmistasid süüa, pesid nõusid ja pesu; isetegemine oli sel ajal tavaline ning tegevused võtsid abivahendite puudumisel kauem aega kui tänapäeval. Toodi ka perekondlikke põhjuseid, miks koos mängimist vähe oli, nimelt kolme intervjuueeritavat kasvasid ainult emad, ühel elas isa küll kodus, kuid lastega ei tegelenud, emad pidid vastutama nii rahateenimise kui kõigi koduste tööde eest (siiski, üksikemaga perest pärit intervjuueeritavad (4/1983/s linnas) ja (6/1985/s linnas) rääkisid, et kuigi otsesid mängu oli vähe, võeti emaga vabal ajal teisi tegevusi üheskoos ette; palju käidi koos väljas, näiteks teatris, kinos, muuseumis, samuti käidi jalutamas, suusatamas, rannas, metsas seeni korjamas jm). Üks vanimasse põlvkonda kuuluv intervjuueeritav leidis aga, et varem tegelesid vanemad lastega rohkem kui tänapäeval, vaatamata sellele, et sel ajal olid 6-päevased töönädalad. Oma lapsepõlvest mäletas ta, kuidas õhtuti pere keskel aega veedeti. Mängiti laua-, kaardi-, paberi- ja sõnamänge, samuti peitust ja pimesikku: [---] *Et kui me kodus olime, siis tubased mängud olid nii, et meil olid hästi õdusad õhtud, mul on need meeles. Aga kui ma räägin oma õdedega, siis neil on natuke vähem meeles. Aga minul on niimoodi meeles, et põrandalamp põles ja hästi hubane oli, just nimelt, hästi hubane. Ja siis ema mängis kas meiega koos, isa mängis alati meiega koos, aga ema mõnikord mängis ja mõnikord mitte. Mõnikord ta lihtsalt kudus seeaeg. [---]. Ja siis mängisime me ema ja isaga peitust. Sellest võtsid ema ja isa ka osa, see on mul erksalt meeles. Ja et ma mäletan, kuidas ema ronis laua otsa. Isa pärast otsis kogu aeg ema taga, mitte meid, meie olime väga kurvad selle üle (naer). Ja siis laual jalad tudisesid, seda ma mäletan ka, et kui ema ronis laua otsa. Aga tähendab, see oli väga põnev ja väga huvitav, sest siis oli tuba pime alati, kui me sellist peitust mängisime. Ja siis oli nii hirmus, kui see noh, tihtipeale me mängisime seda pimesikuna ka. Ja see oli nii õudne, kui see*

*pimesikk tuli su poole, tähendab, see oli tõeliselt õudne (naer). Noh, ja siis aeti taga, aga ei pääsünd jooksu, aga meil olid küllaltki suured toad tolle aja kohta, et siis andis natuke eest ära ka rabeleda, aga õudne oli igal juhul. [---](3/1954/s linnas)*

Noorimasse põlvkonda kuuluvate lastega mängisid kõik emad väga palju koos. Muidugi avaldab hinnangutele suurt mõju see, kas räägitakse olevikus toimuvast ja aktuaalsest või aastakümnete tagusest ajast (nagu vanim põlvkond, meenutades oma laste lapsepõlve). Võimalik, et igapäevased väikesed mängud, mida nende toimumise ajal märgatakse, ununevad aja jooksul ning alles jäävad üksnes eredamad mälestused ja üldine mulje (oli ülekaalus töö või mäng, kui palju vaba aega oli). Intervjueeritud emad olid lapsepuhkusel (välja arvatud üks) ja sel põhjusel veetsid rohkem aega koos lastega kui isad, kuid rõhutati, et peale tööd tegelevad isad lastega väga palju.

Kui lapsel oli peres kaks vanemat, siis joonistusid ema ja isa erinevad rollid välja, kõikidest vastustest tuli välja see, et ema ja isa mängud ja tegevused lastega on erinevad, kuigi on ka ühiseid mängu. Näiteks vanimasse põlvkonda kuuluv intervjueeritav (2/1944/s maal) jutustas, et ema koguaeg toimetas, koos mängimist ta ei mäletanud; ema õpetas praktilisi oskuseid, käsitööd; isa aga mängis lastega lauamänge (male, kabe), kaarte, mõttemänge (ühe tähega laulja, näitleja jne). Ta meenutas ka vahvat mängu koos isaga, mida mängiti, kui kooli-tööle mindi. Kuna elati külakeskusest eemal, tuli minna mitu kilomeetrit, et tee huvitavam oleks, võisteldi, kes suudab kõige kauem raudteerööpaid pidi minna. Vanim põlvkond eristus teistest sellepolest, et emaga mängitud mängu peaaegu ei nimetatud, emaga seostus käsitöö, nukumööbli ja -riiete valmistamine. Kõiki intervjuusid arvesse võttes oli mängude ja tegevuste hulk nii ema kui isaga üpris mitmekesine — emaga seostati õuemänge (nagu pallikool ja keks), liivakasti-, laua-, kaardi-, sõnamänge (nagu „Lind, loom, linn...“), tehti pabernukkudele riideid, loeti raamatuid, mürati, käidi koos muuseumis-teatris, ema jutustas jutte, luges luuletusi ette, õpetas praktilisi tegevusi. Isaga seostati pallimänge, sulgpalli, sportlikke tegevusi, suusatamist, kelgutamist, jalutamist, tagaajamist, joonistamist, kabet, samuti töötegemist, praktilisi õpetusi ja koos ajaveetmisest (nt autoga sõitmine); isa luges ka raamatust ette, jutustas lugusid, mängis pilli, osales mõnikord mingis passiivsemas rollis laste mängus.

Noorima põlvkonna emade ja isade mängu võrreldes kordus intervjuudes erinevus, et isad mängivad lastega rohkem müramismänge, aktiivset liikumist nõudvaid ja sportlikumaid mängu. Siiski, ühes intervjuus ((5/1978/s linnas)) toodi jalgpall välja kui mitte rollispetsiifiline mäng, mida sama hästi võivad lastega mängida nii isa kui ema, olenevalt,

kellel aega on. Intervjueeritav oli pärit sportlikust perest ja mängis jalgpalli ka enda lapsepõlves. Isade ja laste ühiste mängudena nimetati müramist (turnimist, seljas ratsutamist, tõstmist), pallimänge (korv-, jalgpall), džuudovõtteid, kahel korral legodega ehitamist (emal ei tule välja, isale sobib paremini), samuti kaasasid isad lapsi oma töödese-tegevustesse (garaažis ja õues — kalal-, jahilkäik, riisumine, koristamine, parandamine jne).

Emade ja laste ühised tegevused olid intervjuude põhjal rahulikumad. Üks praegune ema ((3/1984/s linnas)) ütles, et mängivad ka pojaga müramismänge, kuid nad ei müra nii palju ja nii hoogsalt kui laps ja isa. Õue tegevustest nimetati jalutamas käimist (kuigi käiakse ka terve perega, siis igapäevaselt käivad rohkem emad), samuti asjalikke toimetusi (nagu lehe või puude toomine), kahel korral nimetati liivakastis mängimist (üks intervjueeritav mainis, et selliseid „valvamismänge“ isal lastega ei ole kunagi). Tubaste mängudena nimetati raamatute vaatamist, lauamängude mängimist, mõtestatud tegevusi, mis nõuavad ettevalmistusi nagu — joonistamine, kaasavatest tegevustest nimetati söögitegemist.

Kolmel intervjueeritaval oli nii poeg kui tütar, kahest intervjuust tuli välja, et isal oli rohkem ühiseid tegevusi pojaga, emadel-tütardel oli omavahel aga mõned tüdrukute mängud. Mõlemal juhul oli poeg vanem kui tütar, nii et huvide erinevus võis lisaks soolisele erinevusele tuleneda ka vanuselisest erinevusest. Näiteks intervjueeritav (4/1983/s linnas) arvas, et kui poja ja tütre vanusevahe oleks vastupidine, võib olla lähemad siis tütre ja isa huvid rohkem kokku. Praegu käivad isa ja poeg koos jahil ja kalal, parandavad autot, poeg on hästi julge ja valmis kõike isaga kaasa tegema, tütrele pole nende „isa-poja tegevuste“ vastu huvi. Intervjueeritav (5/1978/s linnas) nimetas lisaks eelpool mainitutele isa ja poja ühiste tegevustena kooli teadusprojektide väljamõtlemist, legodega ehitamist ja *x-boxi* mängu (neil on ühel ja samal päeval sünnipäev ning said kahepeale kingituseks *x-boxi*). Ema-tütre kahevaheline mäng on näiteks nukumäng või „Juuksur“.

Suur osa mängu aga ei olnud rollispetsiifilised ning kattusid; selliste mängudena nimetati rollimänge, autodega mängimist, lauamänge, puslesid, intervjueeritav (2/1977/s linnas) nimetas ka legodega ehitamist. Intervjueeritav I(5/1978/s linnas) ütles, et kui lapsed päris väiksed olid, siis valvasid nad lapsi ühtemoodi, kes parajasti vaba oli, näiteks kui tema tegi süüa, mängis lastega isa, ehitas klotsidest torni, veeretask palli vm, samuti lugesid mõlemad õhtujuttu. Intervjueeritaval (5/1978/s linnas) töötasid nii ema kui isa spordivaldkonnas ning mängudki olid enamasti sportlikud; nad käisid õega sageli ema töö juures spordikoolis, kus nad said palli mängida, ka isa õpetas neile pallimänge. Lauamänge mängiti samuti nii isa kui emaga.

Toodi välja kogu perega ühiseid mängimisi, mängimine on ühtlasi rituaalne tegevus, millega kaudu saab väljendada kokkukuuluvust, tekitada lähedust; mängimise rituaalne külg lastevanemate suhetes tuli kas kaudsemalt või otse välja kõikidest intervjuudest. Eelkõige mängitakse perega ühiselt lauamänge. Intervjueeritav (2/1977/s linnas) ütles, et nad mängivad lauamänge nii kodus kui vanaema juurde külla minnes, kus on palju lauamänge ning intervjueeritav (5/1978/s linnas) kirjeldas lauamängude mängimist nende peres, nimelt mõnikord õhtul mängitakse enne magamaminekut kõik koos veel ühte mängu. Mainiti spetsiaalselt aja võtmist last huvitavate tegevuste jaoks, näiteks intervjueeritav (4/1983/s linnas) rääkis, et kui ta tütreaga koju jääb ja poeg lasteaias on, võtavad nad nukumaja välja ning intervjueeritav (1/1982/s linnas) rääkis kokkuleppest, mis nende peres on, et õhtuti, kui noorem poeg magama läheb, mängib ta vanema pojaga ühte poja valitud mängu, mida päeval väikse venna pärast mängida ei saa, see on rahulik tegevus enne magamaminekut ning poeg saab üks-ühele tähelepanu ja temale pühendatud aega. Intervjueeritav (3/1984/s linnas) kirjeldas enda ja poja ning isa ja poja igapäevaseid rituaalseid tegevusi, mida poeg alati teha tahab. Kui isa töölt koju tuleb, peidab poeg ennast ära ja isa peab ta üles otsima ja poeg tahab, et isa ta üles tõstaks, siis mängivad nad müramismänge ning vaatavad arvutist multikaid. Tema ja poja igapäevased ühised tegemised on õues käimine, seal lehe toomine ja puude tassimine, neid tahab poeg teha ka siis, kui tegelikult vaja ei ole.

Kolm intervjueeritavat olid üksikud lapsed, teistel aga oli õdesid-vendi ning sel juhul mängiti omavahel palju, siiski kolm intervjueeritavat ütles, et õe või vennaga ei mängitud palju, sest iseloomud ja huvid olid erinevad — siis erinesid ka mängukaaslased, koos mängivatele õdedel-vendadel mängukaaslased kattusid. Koos mängivatest õdedest-vendadest oli 5 korral õde noorem ja vend vanem; hinnati ühtemoodi, et domineerivam on vanem vend ning mänguvalik lähtub vennast (õed mängivad koos vendadega autodega, ehitavad legodega, joonistavad) ja koos mängimisest on rohkem huvitatud noorem, kes mängu toimumise nimel mängutingimustega nõus on. Mängitakse just poiste mängu, siiski intervjueeritav (2/1977/s linnas) sõnul mängib poeg mõnikord õega ka tüdrukute mängu, näiteks nukuga.

Kuuel intervjueeritaval meenusid mängud, mida mängiti vaid õdede-vendadega omavahel, intervjueeritav (1/1956/s linnas) nimetas nukuriiete õmblemist, intervjueeritava (6/1985/s linnas) sõnul kaasasid vanemad vennad teda oma pättustesse, ülejäänud jutustasid aga iseväljamõeldud mängudest. Intervjueeritav (1/1982/s linnas) mängis vennaga pallimängu: mõlemad lamasid põrandal ja veeretaskid palli, nii et see kehapiiridest välja ei läheks. Intervjueeritaval (3/1984/s linnas) oli õega mäng, et nad on suured tüdrukud ja on „paha“

poiss Sitsi, intervjueeritav (2/1977/s linnas) mängis õega „Pallide ja pliiatsite lasteaeda“ ning intervjueeritav (3/1954/s linnas) jutustas mitmest õdedega mängitud fantaasia- ja hirmumängust: näiteks mäng „Klirradi-klõrradi“, kus nad mängult lõhkusid ema vaase ja nõusid või siis kujutasid ette, et voodi all on hiir ja põrandale ei tohi minna, üks mäng seisnes selle, et nad ajasid isa kuivatatud herved põrandale ja siis püüdsid need kiiresti enne isa kojutulekut üles korjata.

Laste ja vanavanemate koos mängimise osas oli märgatav erinevus vanima ning kahe noorema põlvkonna vahel. Vanimasse põlvkonda kuuluvatel intervjueeritavatel ei meenunud vanavanematega seoses peaaegu ühtegi mängu; intervjuudest tuli küll välja laste lähedane seotus vanavanematega (suvel oldi vanaema-vanaisa juures külas, elati vanavanamate ligidal või koos nendega), kuid laste ja vanavanemate suhtlus seisnes teistes tegevustes. Siiski, üks vanimasse põlvkonda kuuluv intervjueeritav nimetas kaardimängu vanaisaga, vanaemast jutustas ta, et vanaema teadis kõige paremaid metsmaasika kohti ja tema juures sai alati maasikaid süüa, samuti oli vanaemal lastelastele alati kommi pakkuda: *Vanaisa õpetas mind mängima kaarte. Ja ma ei õppinud esimene kaardimäng ei olnud mitte mingi „Podkidnoi“ või „Must notsu“, vaid mina õppisin mängima „Marjaasi“ kohe. Et vanaisa õpetas meid ja vanaisa juures me mängisime kaarte. Jaa. See oli nagu sikuene ikka siukene väga. Seda ma nagu mäletan, et noh niisama vanaema käest sai alati värvilisi hernekesi ja piparmündidražee komme ja kui ma olin juba keskkoolis ja Tallinnas koolis olin ja tulin rongi pealt ja tulin vanaema-vanaisa juurest läbi, siis vanaemal oli alati, vanaisa oli selle aja peale juba surnud, aga vanaema, vanaema Paulal oli alati värvilisi hernekesi, merekivikesi ja piparmündidražeesid olid seal kummutisahtlis olemas ja siis või siis olid väikses klaaskaasis välja pandud alati kommid olemas oma lastelaste jaoks. (5/1952/s maal)*

Keskmissesse põlvkonda kuuluvatest intervjueeritavatest meenus mängu vanavanematega rohkematele, kuigi kaks intervjueeritavat ütles, et vanavanematega ei mängitud kunagi, koos vanaemaga hoolitseti näiteks loomade eest või jutustas vanaema oma lapsepõlvest, siis ülejäänud rääkisid ka mängudest. Vanavanematega mängiti koos kaarte, laua-, sõna- ja paberimänge, tehti käsitööd (õmmeldi nukke ja nukuriideid), joonistati, lauldi, intervjueeritav (1/1982/s linnas) nimetas vanaemaga tagaajamismängu „Kummalt poolt“ mängimist.

Intervjuudest tuli välja, et vanavanemate roll ja toetus on ka tänapäeval tuumikperede puhul väga suur. Märgatav oli ka kohasuhete osa inimestevahelises suhtluses, täpsemalt, et ka elukoha lähedus määrab, kui tihedalt suheldakse, millised suhted on. Näiteks intervjueeritaval



(2/1977/s linnas) laste üks vanaema elab nagu nemadki Tallinnas ja on lastega palju koos, kui ta ise tööl on, tuleb vanaema nende juurde lapsi hoidma. Teised vanavanemad elavad maal, seetõttu näevad nad lapsi harvem, kuid just sellepärast mängivad lastega koos olles rohkem, kuna siis on ka vaimustus suurem. Intervjueeritav (3/1984/s linnas) ütles, et mõlemad vanavanemad tegelevad lastega meeleldi, kuid kuna nad perega elavad Lõuna-Eestis, mis ühtlasi tema vanemate suvekodu, siis sellepärast on tema poolsed vanavanemad sagedamini lastega koos. Intervjueeritaval (5/1978/s linnas) elab vanaema koos nendega, teised pered elavad eraldi, vanavanematega käiakse teineteisel külas ning vajadusel vanavanemad hoiavad-valvavad lapsi. Kõik emad nimetasid vanavanemate ja laste omavahelisi mängu või töid välja vanavanemate-lapselaste suhte eripära. Näiteks (4/1983/s linnas) rääkis enda poolsest vanaemast, kuidas ta võtab lastelaste jaoks aega, et nendega mängida, juttu ajada, et neil on mingid „omad jutud“. Vanavanemate-lapselaste omavaheliste mängude-tegevustena nimetasid emad veel rongijaamas rongi vaatamas käimist, „Rongi-/Trammimängu“, peitust, „Pangamängu“, „Teepidu“, ujumas käimist, raamatute, liisusalmide lugemist, mängumajas, liivakastis mängimist, jahil käimist, looduses seiklemas käimist ja pikniku pidamist, lauamänge, nõõpidega mängimist, automängu, müramist, koos pilli mängimist ja laulmist jne. Lai mängude skaala tuli välja ka vanaemade endi vastusest; mängitakse kõike, mida kaasa mängima kutsutakse, mis last huvitab. Vanaemad toonitasid ka ema ja vanaema rolli erinevust, et lastelaste jaoks on enam aega kui laste jaoks oli, sest emadel läheb suurem osa ajast olmeküsimuste peale, mängimiseks jääb aega vähem. Vanaemana pannakse rohkem tähele nüansse lapse juures, kõik tundub erilisem; öeldi ka, et küllap lapsed on samasugused, muutunud on tema ise, roll.

### **4.3 Perekondlik järjepidevus**

Samamoodi nagu peretraditsioonide ja -pärimuse puhul, kerkib ka perekeskse mängimise uurimisel küsimus perekondlikust järjepidevusest ja muutumisest. Kui palju ja milliseid mängu oma lapsepõlvest õpetavad vanemad oma lastele, millised sarnasused-erinevused mängude, suhtumiste, väärtuste osas joonistuvad välja järjestikkuseid põlvkondi võrreldes. Perekondliku ja ühiskondliku eristamine on muidugi problemaatiline, põlvkondi kestnud traditsioonidki kujunduvad ühtlasi oma aja ja koha mõjuväljas ning lõpuni ei ole võimalik välja tuua, kust üks või teine lapse mängudemaailma komponent pärineb. Mängides on loomulik, et üks mäng läheb teiseks üle ja mängud arenevad spontaanselt erinevates suundades ning oma lapsepõlve meenutades on mängude kõrval, mis kindlalt ühe või teise mängukaaslase ja situatsiooniga seostuvad, lai nõ teadvustamata ala — võivad meenuda

mängud, kuid täpsem kontekst mitte, sest mängides ongi oluline mäng, mitte küsimused miks või mis mõjudel mängitakse.

Vanimasse põlvkonda kuuluvatel intervjueeritavatel oma vanemate lapsepõlvest pärinevaid mänguasju ei olnud. Tegevusi-mänge koos vanematega nimetasid kõik intervjueeritavad, kuid mängu, mis pärinesid vanemate lapsepõlvest, eriti välja tuua ei osatud, sama kehtib vanavanemate kohta. Intervjueeritav (3/1954/s linnas) nimetas selliseid vanematega seostuvaid mängu nagu „Mädamuna“, „Söödav ja mittesöödav“, „Keerukuju“, rahvastepall, kuid ta ei olnud kindel, kas neid õpetasid vanemad või jõudsid need mängud temani teistmoodi. Intervjueeritav (5/1952/ s maal) nimetas isa lapsepõlvest pärineva tegevusena pajupilli tegemist, ka tema lapsepõlves voolis isa kevaditi pajukoorest pille. Intervjueeritav (4/1956/s maal) meenutas ema lapsepõlvest pärinevat „Kivimängu“: kive täis purk kummutati käeseljale, võitis see, kellel jäi käele kõige rohkem kive.

Keskmissesse põlvkonda kuuluvatest intervjueeritavatest kolmel olid mõned vanemate lapsepõlveaegsed mänguasjad, nimetati nukke, pabernukku. Intervjueeritav (5/1978/s linnas) rääkis, et vanemate mänguasju peale mõne ema nuku eriti alles jäänud ei olnud, kuid isa õel, kellega nad koos elasid, oli lapsepõlvest jäänud mänguasju, need olid tema välismaal elavate tädidelt poolt saadetud ja seetõttu väga põnevad, nendega võis mängida, kuid pidi väga hoolikas olema, et asju mitte ära lõhkuda. Samade intervjueeritute jutust tuli välja, et vanemate lapsepõlve mänguasju leidis ka vanavanemate juures, näiteks intervjueeritav (1/1982/s linnas) mängis vanaema juures isale kuulunud nuku, karu ja piimapakist tehtud tugitooliga; intervjueeritavad (5/1978/s linnas) ja (4/1983/s linnas) said vanavanemate juures mängida emale kuulunud nukkudega. Ühel intervjueeritaval ((4/1983/s linnas)) oli koguni vanaema lapsepõlvest pärinev mängulõvi, kuid sellega võis mängida vaid väga harva, praegu mängivad sellega tema lapsed.

Ka mängu, mis vanemate lapsepõlvest pärinesid, meenus keskmisele põlvkonnale rohkem. Kõik peale ühe intervjueeritava seostasid mõne mängu või tegevuse vanemate lapsepõlvega; näiteks kuulati huviga jutte vanemate lapsepõlvest. Üks intervjueeritav ütles, et vanemad eriti mängu ei õpetanud, kuid vanemate juttude põhjal jäljendasid nad õega mõnda vanemate lapsepõlvemängu: *Küsimus: Ja kas oli selliseid mänguasju või mängu, mis pärinesid sinu isa või ema lapsepõlvest? Vastus: Ma arvan, et oli, aga mul nagu ei tule praegu konkreetselt näidet, aga see tundus tuttav, et sa niimoodi küsisid. Et ma tean, me nagu hästi tahtsime kuulata, mis mängu... Aa ja mingite kepphobustega ema ja ta õed mängisid ja siis meie,*

vaata, ka mängisime mingit hobustega. Küsimus: Kas sa oskad...? Vastus: Ei, me lihtalt umbes et mingi puuhalu või suure puupalgi peal istusime ja mängisime umbes et need on hobused või midagi sellist. [---] (3/1984/s linnas) Kahel korral nimetati pabernukkudega mängimist, ema õpetas, kuidas nukkudele riideid teha ning mainiti ka vanematega lauamängude mängimist („Reis ümber maailma“ jt), vanemad õpetasid mängureegleid.

Koos mängimisest jutustasid mõlemad põlvkonnad — vanim põlvkond ka ema positsioonilt oma laste lapsepõlve kohta ning keskmine põlvkond lapse positsioonilt, seega tekkis võimalus kõrvutada ema ja tütre mälestusi ning neid võrrelda. Mäletamise erinevus väljendus ema ja tütreaga tehtud intervjuudes, kelle mõlema lapsepõlv möödus Saaremaal (tütrel pooleldi Tallinnas) ühes ja samas talus ((4/1983/s linnas) ja (4/1956/s maal)), mõlema lapsepõlves kordusid samad mängud. Emal oli väiksena lemmikmäng „Nööbimäng“, tal olid isa-nööp, ema-nööp, laps-nööp ja nööbiloomad, ta õpetas ka tütrele seda mängu. Ka põhiline mängukaaslane oli mõlemal naabritüdruk, tütre ema lapsepõlvesõbranna tütar — samamoodi nagu emal ja naabritüdrukul oli vaheaia sisse pandud postkast, kuhu nad üksteisele kirju jätsid, vahetasid ka tütar ja tema naabritüdruk kirju, nii emal kui tütrele oli põhiline mängukoht mere äär, kus savist kujukesi vooliti. Ema ütles intervjuus, et kuigi tütar huvitus juttudest, kuidas vanasti oli, siis ta teadlikult ei õpetanud tütrele neid mängu (välja-arvatud nööbimängu), mängud kordusid iseenesest, tütar mäletas aga, et kuulis neist mängudest ema käest.

Vanemasse põlvkonda kuuluvad intervjuueeritavad mäletasid ema positsioonilt rohkem lastele õpetatud oma lapsepõlve mängu kui keskmine põlvkond lapse positsioonilt. Näiteks kui intervjuueeritav (3/1984/s linnas) tõi välja pabernukud ja „Hobusemängu“, mis tema vanemate lapsepõlvest pärinesid, nimetas tema ema mängu nagu „Kapsapea“, „Värvide mäng“, „Kingsepamäng“ (tuli joosta ühe kanalisatsioonikaevu kaane pealt teise peale), „Keerukuju“, kivikull, „Söödav ja mittesöödav“, „Mädamuna“. Intervjuueeritaval (2/1977/s linnas) ei meenunud otseselt lapsepõlvemänge, mida ka tema vanemad väiksena mängisid; tema ema nimetas aga paberimänge nagu „Sõnade tegemine“ ja „Laevade pommitamine“, mida ta ka lastelastega mängib. Ning intervjuueeritav (5/1952/s maal) mainis oma lapsepõlvest pärinevate mängudena lisaks lauamängudele veel peitust, pallikula, kasti- ja kummikeksu, mängiti ka oma pere jalgpalli. Mälestused erinesid ka selles, et tütar mäletas ühiselt mängitava lauamänguna „Reisi ümber maailma“, ema tõi aga eraldi välja, et ei mänginud seda lastega, sest ta ise on kehv kaotaja, lapsed olid aga veel kehvemad kaotajad.

Vanavanemate lapsepõlve mängu ei tulnud eriti välja ka keskmise põlvkonnaga tehtud

intervjuudes, kaks intervjuueeritavat ütles, et vanavanemad jutustasid neile oma lapsepõlvest. Lisaks meenutas üks intervjuueeritav vanaema õpetatud mänguna kastikeksu, samuti voolisid nad õega vanaema lapsepõlvejuttude mõjul plastiliinist kujukesi. Vanaisaga seostus joonistamine, vanaemaga laulmine, vanavanemad mängisid nendega ka sõna- ja paberimänge, kuid mitme mängu puhul ei ole kindel, kes neid õpetas: *Vanaema vist mängis oma õdede ja vendadega, et nad tegid mingeid savist asju mingi voolisid, ta elas Viimsis mere ääres, kus oli palju savi. Ja siis meil küll ei olnud savi kuskilt võtta, aga ma mäletan, et see tundus hästi huvitav meile või nagu kuidagi, et ma arvan, et me üritasime ka teha mingi võib olla siis plastiliinist kuidagi või et ühesõnaga, see inspireeris või tundus huvitav. Rohkem praegu ei meenugi. [---] Ja vanaema ka kindlasti rääkis sellest, kuidas nemad olid keksu mänginud nagu kreemi või siukse nagu vana „Nivea“ kreemi... Mul seostub „Nivea“ kreemiga just. Siuke lapik, selline ümmargune nagu toos, et sinna sisse panid vist liiva või midagi, et see raskem oleks, siis mängiti kesksu, kastikeksu nagu, et vanaema ja vanaisaga, just vanaemaga seostub see ka nagu. (3/1984/s linnas)*

Enamikul noorimast põlvkonnast oli vanemate lapsepõlvest jäänud mänguasju, vaid kaks intervjuueeritavat ei nimetanud neid. Noorimasse põlvkonda kuuluvad lapsed mängisid vanematele kuulunud „vanaaegsete“ mänguautodega (nimetati kolmel korral), nukkudega, mänguloomadega (plastikust öökull, kähikjanes ja -karu), klotsidega, liivakastimänguasjadega, intervjuueeritav (6/1985/s linnas) on lastele lugemiseks ostnud raamatuid, mida oma lapsepõlves luges. Kuigi kolm intervjuueeritavat ütlesid, et lapsed on veel nii väikesed, et ei ole saanud eriti mängu õpetada, rääkisid kõik praegused emad oma lapsepõlve aegsetest mängudest, mida on lastele õpetanud. Nimetati korvpalli, jalgpalli, kiikumist, liivakasti, „Kohvikut/Teepidu“, lauamänge („Tsirkus“, „Reis ümber maailma“), laulmist, hüpitus- ja laulumänge, liisusalme („Patsu-patsu pannile...“, „Hobuse rautamise mäng“, „Timmu-tammu teile, tule homme meile...“, „Miilu-maalu, miisu, kus elab väike kiisu...“, „Varese-ema läks putru keetma...“, „Pimpel-pampel, piila-paala...“) ja nõ universaalseid mängu (näidatakse, kuidas mõne mänguasjaga mängida, kuidas käib kullimäng vms).

## 5. Kolme põlvkonna lapsepõlve võrdlus

Iga lapsepõlv on kooslus üldisest ja isiklikust, igaühe lapsepõlves ilmnevad ajastule omased tunnused ainulaadsel moel ning paljude tegurite mõjuväljas. Põlvkonnakaaslaste kogemustes ühisosa leidmine aitab põlvkonna kõrval mõista ka üksikut, laiaulatuslikud üldistused ja hinnangud jäävad aga tahes-tahtmata tinglikuks— oli elu parem, lihtsam, õnnelikum ühel või teisel põlvkonnal või on ühel ajal elanud laps liikuvam, loomingulisem, vabam teisel ajal elanud lapsest — sest küllaltki üheselt tuvastatavad ajastutunnused on alati kokkupõimitud ajaülese ja isiklikuga. Õnneliku lapsepõlve suhtelisust puudutab muuhulgas Tiiu Jaago 20. sajandi kodumõiste käsitluses (2002); lapse kodu on seal, kus on ta vanemad, isegi äärmuslikes ja keerulistes oludes võib lapsepõlv täisväärtuslik olla, ühe näite toob ta Eesti Elulugude kogust, kus 1940. aastal sündinud naine, kelle pere 1949. aastal Siberisse küüditati, jutustab, et kuigi emal võis tohutult raske olla, siis lastel oli seal päris tore — talvel oli palju lund ja suvel sai jões supelda. (Jaago 2002: 93)

Intervjuude põhjal domineeris vanima ja keskmise põlvkonna lapsepõlves õues mängimine (keskmisel mõnevõrra vähem), sellega seostati ka vabaduse mõiste, eriti vanima põlvkonna intervjuueeritavad, kes lapsena elasid maal, kuna ka lasteaias ei pidanud käima, oli neil vabadus mängida õues, nii palju kui soovisid. Kuigi üks praegune vanaema ((2/1944/s maal)) tõi välja, et võrreldes tema lapsepõlvega maal, oli tema linnas kasvanud tütarde vähem vabadust — lasteaias käimine tingis märksa rangema päevakava ning keskkonna tõttu pidi lapsi õues rohkem valvama — olid vanima ja keskmise põlvkonna lapsepõlved iseseisvuse määra osas küllaltki sarnased, kontrastiks praeguste laste põlvkonnale. Nii praegused vanaemad kui emad pidid iseseisvuma päris vara, vanemad olid tööga hõivatud ja lapsepuhkuse aeg oli lühike, ilmselt ka kasvatusideoloogia oli teistsugune kui tänapäeval, laste omapead mängimist peeti loomulikuks, ka sidepidamisvahendid ei võimaldanud seeaeg pidevalt kontaktis olemist ja kontrolli omamist. Praegustest lastest rääkides tõid aga nii nende emad kui vanaemad välja, et tänapäeval peab palju kauem lapsi valvama, väikseid lapsi ei lasta enam üksinda õue mängima. Praegune vanaema: [---] *Meil oli, tegelikult kohutav oli see, et meil ei olnud kodus ka telefoni [tema lapse lapsepõlves]. Meil ei olnud, noh, ma ei saanud temaga ühendust võtta ju, kui ta käis algklassides. Kool oli kaugel ja noh. Ta oli ju üks, ta oli ju kodus ja siis naabrinaine nägi, et meil oli, uks oli lahti. Ja keel oli väljas, sest Maritil oli nii kiire, et ta oli ukse küll lukku keeranud, aga pidi kinni tõmbama. Noh, et*

*selliseid, mida praegu, noh, palju rohkem kardad, et uks jääb lahti või või. Või laps üksinda, ta läheb üksinda kuskile kooli või. Minu arust kuueaastaselt ta käis üksinda lasteaias noh. Praegusel ajal lapsi ei lasta niimoodi. No et tegelikult, noh, lapsed on palju targemad, no tehnilist taipu on neil palju rohkem ja palju targemad ja palju rohkem arenenud ja teavad paljusid-paljusid rohkem asju kui minu ajal. Ja ja ütleme minu lapse ajal. Aga samas on nendel see, noh, et neid peab palju kauemini kantseldama või, noh, ei julge niimoodi jätta nagu siis, ma ei kujutaks ette, et saadaks lapse üksinda mere äärde minna, see ei tule kõne allagi ju. Mitte see ainult et, mina kui vanaema olen pabistaja, vaid ka ema ei lase ju niisugust võimalust, et see ei tule kõne allagi ju. [---] (4/1956/s maal) Praegune ema: Küsimus: Aga siis jah, selline viimane küsimus on nagu selle kohta, et kui sa nüüd nagu võrdled nagu nii jah, enda lapsepõlve ja siis praegust, et kuipalju on muutunud ja mis on muutunud, et oskad sa niimoodi? Vastus: Ma arvan, et see, kui palju lastel on vabadust ja suunatud aega. Et minu lapsepõlv oli kindlasti palju suurema vabadusega teha omi asju. Et praegu on nagu laste mäng on nagu planeeritud rohkem. Nad on nii väiksed veel, aga kui me jääme siia sellesse kohta elama, mida ma loodan, et me ei jää, et siis noh, siis siin ongi, sa pead olema nagu koguaeg kõrval ja jälgima, kuhu lapsed lähevad ja autoteed on ju siin ja. Et võib olla, kui ma oleksin kasvanud Lasnamäel ülesse, et oleks mingi teistsugune oleks mingisugune teine tulemus, aga seal Laagris, seal metsade vahel ja Saaremaal mere ääres, et kas ma oma lapsed nüüd julgen nõndaviisi lahti lasta, minge, mängige karjamaal, üks ole. [---] Siis meres koguaeg, mis maist, poolest maist sai hakatud juba käima suurema lapsena või. Pärast käisin ise üksi ka, kui hakkas just, praegu juba nii väikseid, noh, eriti ei lubata ju alla, ütleme, neljateist, kahteteist ei tohi vist käia. (4/1983/s linnas)*

Võrreldes varasemaga on praegustel lastel teistsugune mängukeskkond, tavapärane on mänguväljakutel ja -tubades mängimine (sellest rääkisid kõik intervjueeritud praegused emad), selles väljendub mängutegevuse suurem organiseeritus; ühest vastust sellele, kas ja kuidas see lapsi mõjutab, ei ole. Mängu arendaval funktsioonil on pedagoogilises ideoloogias ja praktikas tähtis roll, kuid osa uurijaid (Retter 1998, Kinon 1998) on tänapäevaseid arenguid silmas pidades väljendanud murelikkust; kui mänguvaldkond on nii institutsionaliseeritud, haridusele suunatud, spetsialistide poolt juhendatud, siis jääb lastele liiga vähe ruumi ja aega vabaks omavaheliseks mänguks (Retter 1998: 163—165), ka üks intervjueeritud praegune ema (4/1983/s linnas) esitas küsimuse organiseerituse toimest lastele; see võib mõjutada laste edasist eneseväljendust, näiteks, kas lapsed teevad veel kaltsunukke või tammetõruloomi. Intervjueeritav (2/1977/s linnas) iseloomustas lapsepõlve tänapäeval võimalusterohkena —

mänge-tegevusi on palju, mängutoad ja -väljakud pakuvad lastele võimalusi veeta vaba aega huvitavalt — sellest tulenevalt on tema laste lapsepõlv mitmekesisem ja mängulisem kui temal omal ajal. Üks praegune ema ((5/1978/s linnas)) tõi enda ja lapse lapsepõlve võrreldes välja erinevusi, kuid leidis, et baasasjad on samad, see, et materiaalne pool ja vahendid on teistsugused, on vähetähtis. Nii nagu nüüd, mängiti ka varem mänguväljakutel, olgugi, et nüüdisaegsed mänguväljakud on palju atraktiivsemad, on põhimõtte ikkagi sama — et lapsed saaksid turnida. Praegu on populaarne legodega ehitamine, varem legosid ei olnud, lapsed ehitasid näiteks pappkarpidest, puidust, kuid tegevus on sama. Ühtemoodi mängitakse ka lauamänge, olgugi, et nüüd on lauamänge rohkem kui tema lapsepõlves. Selle poolest on lapsed alati samasugused, et ikka kasutatakse palju fantaasiat ja mõeldakse erinevaid tegevusi välja.

Mingist ajastust ülevaate andmisel võib kirjeldada muu hulgas sellel ajal kasutatavaid esemeid, kuid võib toimida ka vastupidi — asjademaailma alusel kirjeldada ühiskonda, kus need tehtud ja kasutusel on, sest iga ese asetseb kindlas kontekstis, peegeldades ühtlasi tootjas- ja kasutajaskonna uskumusi, väärtuseid ja soove, seostudes ka üldisemate ühiskonnaprotsessidega (tootmisviisid, „moelained“, reklaam jm) (Kline 1995, Korikiakangas 1996, Piiri 2005). Talulaste mänguasjad olid tavaliselt kodus valmistatud ning kujutasid lastele tuttavat koduümbrust — puust voolitud loomad, nukud, miniatuursed tööriistad, samuti osavust ja taibukust arendavad mänguasjad. Ajaomane peegeldub ka nukuriiete, -mööbli ja -nõude valmistamises — kus kanti rahvarõivaid, õmmeldi nukulegi need ning nii nagu valmistati nukkudele puust, laastudest, tohust, juurtest, savist nõusid, olid sellised kasutuses ka majapidamistes (Piiri 2005: 3—5). Vaadeldes, kuidas peegeldavad mänguasjad Soome külaühiskonnas toimunud muutuseid 20. sajandi vältel, toob Pirjo Korikiakangas (1996) näite 1950. aastatest, mil Soome talumajapidamistesse jõudis traktor, peagi asetus traktor ka laste mängudes hobuse asemele. Hobuse funktsioonimuutus — tööloomast harrastusloomaks — väljendus samuti laste mängudes, enne kuulus mänguhobune rohkem poiste mänguasjade hulka, nüüd on sellest saanud pigem tüdrukute mänguasi; seda võimendab mänguasjatööstus, tootes nukke, millel rekvisiidiks hobune (Korikiakangas 1996: 74).

Esemelises maailmas toimunud muutustest kolme põlvkonna vältel oli intervjuude põhjal märgatavaim asjade hulga suurenemine, vastupidiselt vanematele põlvkondadele, on praegustel lastel mänguasju väga palju. Samas oli märgatav erinevus ka vanima ja keskmise põlvkonna vahel — eranditult kõigil praegustel vanaemadel oli lapsena mänguasju väga vähe, peamised olid õuemänguasjad, praegustel emadel oli mänguasju mõnevõrra rohkem ja need

olid mitmekesisemad. Kuigi ka praeguste emade lapsepõlves oli moemänguasju, näiteks võib tuua selleaegse „Barbie-hulluse“, siis nende osakaal noorima põlvkonna mänguasjade seas on kahtlemata suurem — survet avaldavad nii reklaamid, multifilmid kui mängukaaslased ning poodides on kõik saadaval. Üks vanimasse põlvkonda kuuluv intervjuueeritav (5/1952/s maal) pidaski peamiseks erinevuseks enda lapsepõlve ja lapselaste lapsepõlve vahel, et tänapäeval on materiaalne pool palju enam tähtsustatud, varasest lapseeas alates on ühiskonna ootused kõrged ja surve normidele vastata suur. Tarbimisühiskonnas on turunduse sihtrühmaks ka lapsed, kes hakkavad tarbimissuhetes osalema juba varasest eest alates, saades taskuraha, väljendades oma toote-eelistusi vanematele, oluliseks sihtrühmaks muudab tänapäeval lapsi see, et nende käes on arvestatav hulk raha, mida oma soovide täitmiseks kulutada saavad ning nad moodustavad „tuleviku turu“ (Valkenburg, Canotor 2001, Andersalu-Targo 2008: 234 kaudu). Tarbimissuhted on osa laste igapäevareaalsusest, mille mõju alt päriselt distantseeruda ei saa. 2004—2005. aastal toimunud uurimus tõi välja laste rahaga seotud tunnete seose mitmete teiste tunnete, hoiakute ja hinnangutega. Kui laps hindas, et tal on sõpradest vähem raha ja ei saa osta meelepäraseid asju, seostus see ka madalama enesehinnanguga ning vastupidi, kui leiti, et raha on piisavalt, seostus see kõrgema enesehinnangu ja eluga rahuloluga. Sotsiaalne võrdlemine avaldas tugevamat survet poistele (Andersalu-Targo 2008: 241—249). Praegune vanaema tänapäevasest kasvukeskkonnast: *No ilmselt on laps olla keerulisem praegusel ajal, kui siis, kui mina olin laps. Sest juba see, ühiskonna ootused noh nagu juba nagu on juba lapsest peale, eksole, et. Ma ei tea, kui mina olin laps, siis noh, see ei olnud nii tähtis, et kus ma kooli lähen või mis mul ühesõnaga noh, et ma olen nagu tähele pannud praegu vähemalt oma lastelaste pealt, et hästi palju nagu vaadatakse selle järgi, et mis sul on. Mitte see, et kes sa oled, vaid mis sul on, eksole ju et. Et see on kuidagi nagu väga-väga kuidagi julm. Et noh, kuigi sellel ajal, kui mina olin laps, ma tean, et noh, oli ka meie tänaval selliseid peresid, kus ema kasvatas last üksinda ja keegi ikka, kes oli siukne niukene õelam ja kui mindi riidu, siis ikka õeldi, ah, kuule, aga kus su isa on? Või noh mingid siuksed noh, et lapsed tegelikult noh on suhteliselt ikka sellised noh sellised vahest ikka õelad või kuidagi. Aga noh, minu meelest siis ei olnud nagu see noh minu lapsepõlves ilmselt ei olnud võimalik, et see materiaalne pool oleks nii tohutult tähtis olnud. Et praegu tundub ikka, et hästi palju noh... see olenebki täpselt nii kui ma ennegi ütlesin, eksole, et mis su jaoks tähtis on, eksole, et mul on küll selline tunne, et väga palju ikkagi noh nagu tähtsustavad seda, et sa oma lapsele siis väga palju seda materiaalselt kas siis noh, et seda kui sul aega endal ei ole laste jaoks, et siis sa nagu üritad asjadega seda osta, et last enda poolele, eksole, noh. [---] (5/1952/s maal)*



Viimase poolsajandi jooksul on põhjalikult muutunud meediamaastik. Tänapäevasesst meelelahutus-, suhtlus- ja meediakeskkonnast lähtudes on otstarbekas käsitleda erinevaid, varem lahutatud meediakanaleid üheskoos, sest suur osa tarbitavast meelelahutusest ja meediast on internetipõhine, koondades endasse teletööstuse toodangut, raadiosaateid, muusikapankasid jm. Mitmed 21. sajandi alguse (ja 20. sajandi lõpu) kohta käivad uuringud näitavad teleri vaatamise vähenemist (Luik 2000, Ruusmann 2010, Suni 2011), samal ajal on arvutikasutamine järjest levinud, võimaldades paindlikumalt meediat ja meelelahtust kasutada kui teised massiteabevahendid (saadete järelvaatamise võimalus jm). Kristi Vinter (2013) uuris digitaalse ekraanimeedia tarbimist 5- kuni 7-aastaste lasteaialaste seas (valimisse kuulus 25 lasteaiaõpetajat, 61 last ja 20 lapsevanemat), ilmses, et lapsed hakkasid arvuti vastu huvi tundma umbes 3-aastaselt, 5. eluaastaks olid kõik lapsed erinevate digitaalsete meediakandjatega kokku puutunud. Tuli välja, et lapsed kasutavad arvutit peamiselt meelelahutuseks (põhitegevuseks arvutimängude mängimine), vähem eneseväljenduseks või õppimiseks. Arvutimängude esmasust kinnitavad ka teised uurimused (Luik 2000, Tohver 2009, Kaupmees 2010, Ruusmann 2010). Hele-Mai Kaupmees (2010) uuris esimese kooliastme õpilaste mängu Põlvas (valimisse kuulus 116 last), seal hulgas tegevusi arvutiga. Uuritud lastest 4 ei kasutanud arvutit, arvutikasutajatest 103 last (90%) mängis arvutimänge, 68 last (60%) tegi koolitöid, 39 last (34%) surfas Internetis (Kaupmees 2010: 28). Erinevalt varasematest põlvkondadest kuuluvad erinevad digitehnoloogilised seadmed algusest peale praeguste laste lapsepõlve, mistõttu arvutikasutusoskused omandatakse loomulikult kasvamise käigus, varasemasse põlvkonda kuulujatel on osa elust möödunud „arvutieelsel ajastul“, mis asetab neid vähemoskaja, mitteteadja positsioonile (Prensky 2001). Pål André Aarsand (2007) kirjeldab põlvkondade vahelist erinevust arvutioskuste osas terminiga „digitaalne jaotumine“, pidades seda sotsiaalseks ressursiks, mis on pinnaks erinevatele suhtlussituatsioonidele ja sotsiaalsele suhestatusele, näiteks lapsed võivad arvutioskuste erinevust kasutada, hoidmaks vanemaid eemal oma arvutitegevustest, vanemad aga, et asetada laps keskele kohale või lapsega dialoogi alustamiseks. „Digitaalne jaotumine“ tingib traditsioonilise põlvkondade vahelise teadmiste asümmeetria ümberpööratuse—lapsed omavad kompetentsust ning vanemad on õppijad. (Aarsand 2007: 237—238, 250—252) Peresuhete vastupidiseks muutumist muidugi üheselt väita ei saa; laste ja täiskasvanute uue meedia kasutuses on eelistuste, harjumuste ja oskuste osas järjest rohkem ühisjooni (Livingstone ja Haddon 2009, Vinter 2013 kaudu) ning digitehnoloogia esitab sarnaseid väljakutseid mõlemale põlvkonnale (Vinter 2013: 14).

Televisiooni rolli laste elus uurivad empiirilised uurimused rõhutavad teleri vaatamise suurt osakaalu laste vabaajategevuste seas (Ots 2000, Vasemägi 2003). 1999.—2000. aastal viidi Eestis läbi uurimus 2- kuni 6-aastaste laste televisiooni tarbimise kohta (osales 371 last); tuli välja, et telerit vaadati keskmiselt 2—3 tundi päevas ning lapsed sattusid täiskasvanute filmide ja saadete mõjuvälja küllaltki vara (4- kuni 5-aastaselt, nooremad vaatasid peamiselt looma- ja loodusfilme), 6- kuni 7-aastased vaatasid juba spordi- ja politseisaateid, põnevus-, seiklus- ja armastusfilme (Vasemägi 2003: 41). Telerist nähtu tugev mõju lastele avaldus laste hirmude uuringus (Taimalu 2010). Uuring oli kaheosaline, esimene toimus 1993. aastal (osales 115 last), teine 2002. aastal (osales 91 last) Tartus; selgus, et kümne aasta jooksul olid laste hirmud muutunud, suurimaks erinevuseks kahe aasta vahel oli laste fantaasiaga seotud hirmude märgatav suurenemine — pahade unenägudega seotud hirmud olid suurenenud 3%-lt 36%-ni, televisiooniga seotud 19%-lt 55%-ni ning kujuteldavate olenditega seotud 23%-lt 37%-ni, kusjuures televisioon on seotud teiste fantaasihirmude suurenemisega (Taimalu 2010: 22—31). Muutuste põhjuseid võib olla mitmeid — perekondlikud (vanemliku stiili, kasvatusväärtuste muutumine), ühiskondlikud, samuti meediamaastiku arengutest tulenevad (muutunud on saadete sisu, pikenenud vaatamise aeg (Valkenburg jt 2000, Taimalu 2010: 39 kaudu), vanemate kontroll on vähenenud (Cantor & Wilson 1988, Palmer jt 1983, Taimalu 2010: 39 kaudu)). Tuli välja, et kõik televisioonisaated ja -filmid on lastele potentsiaalseks hirmuallikaks—lapsed nimetasid selles seoses nii täiskasvanute saateid („*Danger Bay*“, „Häire 911“, „Metsi Roos“ jt) kui lastesaateid („*Digimon*“, „*Lumivalgeke*“, „*Tom Sawyer*“ jt) (Taimalu 2010: 39—40).

Televisioon võib ka mängu vahendada, laste mängurepertuaari suunata. 1990. aastatel jõudsid laste mängurepertuaari telemängud „*Reisile sinuga*“ ja „*Kuulus või kummaline*“, mida mängiti nii sünnipäevadel, valentinipäeval kui klassiõhtutel ja koolipidudel (Vissel 2004b). Televisiooni mõju on täheldatav laste loov-, rolli- ja imiteerimismängudele (Veidenbaum 2003, Vissel 2004b) — lapsed saavad sealt eeskujusid ja ideid. Ammu tuntud kodu-, kooli-, arstimängu kõrval on levinud kuulsate lauljate, näitlejate jt jäljendamine, näiteks 1998. aastal oli tüdrukute lemmik *Spice Girls*, keda jäljendati omavahel olles, ametlikel esinemistel, pidudel (Vissel 2004b: 187, 194—196).

Intervjuude põhjal eristas kahte vanemat põlvkonda „arvutiajastu lastest“ ekraani ees veedetud aja maht. Kõik praegused emad ütlesid, et lapsed vaatavad palju multifilme ja kasutavad ka arvutit, kuid johtuvalt laste madalast vanusest, vaadati arvutist peamiselt multifilme, arvutimänge mängisid kahe intervjuueeritava lapsed. Kõik praegused emad leidsid,

et arvutitegevusi, teleri vaatamist tuleb piirata, jälgida, et lapse tegevused oleksid vaheldusrikkad. 5 praegust vanaema või ema tõi välja arvutid ja ekraanile suunatud aja kui tänapäeva lapsepõlve iseloomustavad tegurid. Ühelt poolt leiti, et praegune kasvukeskkond on harivam ja arendavam, seda võimaldavad nii arvutimängud kui televisioonisaated ((2/1944/s maal)), teiselt poolt on arvutiajastul lastel oht muutuda passiivseks, veeta peaaegu kogu vaba aeg ekraani ees: *Küsimus: Ja nüüd, kui sa võrdled. Võrdled enda lapsepõlve, noh, seda lapsepõlveaega ja võrdled nagu praegust, et mis sarnasusi ja erinevusi sa näed? Vastus: Ma arvan, et erinevus on see, et ikkagi praegu on rohkem nagu selline interneti- ja arvutiajastu ja võib olla ka telekamängud ja siuksed, mida siis ei olnud, kui meie olime väiksed, onju. Et kui lapsepõlvele mõelda. Et siis sellest tulenevalt on võib olla ka lapsel sellist üksi tegutsemist nagu praegu rohkem. Noh, või noh, selles mõttes seda ongi või telekast tuleb 24 tundi järjest sisuliselt multikaid, onju. Et ikka mingi multikakanal, et sa või tegelikult koguaeg näiteks multikaid vaadata. Meie ajal seda ei olnud, oli aint mingi teatud, ma ei tea, kell viis või kell kuus, onju, oli see lastesaade, onju. Või kell kaheksa vist oli see, siis saigi vaadata seda lastesaadet, onju. Praegu sa võid salvestada, võid mingeid filme, plaate, mida iganes, telekast salvestusi vaadata et. Et selle mõttes nagu need võimalused on nagu praegu palju suuremad ja mis nagu võib olla seda last siis selles mõttes suunab rohkem, kui siis, kui meie olime väiksed, onju. Et siis oli ikkagi see, et kui sa noh, mulle tundub siis, võib olla meie olime ikkagi aktiivsemad et. Sul ei olnud võimalik lihtsalt niisama kasvõi passida telekat, ekraani. Isegi, kui sa olid üksi, siis sa tegid midagi. Kas sa lugesid, kas sa siis mängisid, onju, kas sa ehitasid või midagi sellist. Aga praegu on seda ekraanile suunatud nagu aega nagu kipub palju olema. Ükskõik, kas see on siis telekamäng, on see arvuti või siis multikate vaatamine, onju. Et tegelikult on see kõik see, kus noh, multikad on eriti, sa võid nagu täitsa mingi võid seal zombistuda seal televiisori ees, sa ei pea ise üldse nagu tegema. Arvutis on veel see, et sul on endal mingid liigutused, mis seal teha või sa pead midagi mõtlema või midagi siukest. Ja seal telekamängus ka, et ikkagi nagu noh, sa oled koguaeg kohapeal. Et ma arvan, et ma olin ikkagi väiksest peast ka, kui ma olin, ma ei tea, kuuene või kaheksane, et noh, ma nagu ei lugenud nagu nii pikalt ka, et ma oleksin kehaga mingis ühes asendis olnud, et midagi sellist, onju. Et see on nagu see, mis on erinev ja noh, mida sa lapsevanemana, ma ei tea, püüad koguaeg ikkagi nagu ohjata või, et oleks sellist aktiivse liikumise aega rohkem, onju. Et niikuinii nad küsivad, et kas ma võin minna arvutisse või kas ma võin multikaid vaadata või kas ma võin x-boxi minna. Hugo küsib seda, kas mulle võib keegi külla tulla, et mängime koos näiteks, onju. Noh, siis nad istuvadki kumbki oma toolis ja siis nad mängivad seal, aga näpud liiguvad peamiselt, onju, ja ülakeha ka. Aga ülejäänud kõik kängub, onju. See on, ma arvan,*

*erinev. [---](5/1978/s linnas)*

Kuigi nii vanimasse kui keskmisesse põlvkonda kuuluvad intervjueeritavad vaatasid lapsepõlves vähe telerit, oli ka nende kahe põlvkonna vahel märgata erinevust. Näiteks üks praegune ema ((6/1985/s linnas)) vaatas lapsena väga palju telerit, rohkem, kui tema lapsed praegu ning kaks intervjueeritavat mängisid lapsena teleka-/arvutimänge. Karmen Kõrnase uurimuse järgi tegelesid praeguste vanemate põlvkonda kuulujad teleri vaatamisega palju (18 uuritust seitse vaatas lapsena telerit üle kolme tunni päevas) (Kõrnas 2012: 15).

Samuti mainisid mõned noorima põlvkonna emad ja vanaemad, et lastel on palju tehnilist taipu, üks praegune vanaema ((4/1956/s maal)) rääkis, et tema lapsepõlves oli lastel tehnika suhtes aukartus ja lastele oli selge, et tehnikat ei puututa, tänapäeval võtavad lapsed tehnikat täiesti iseenesest mõistetavana, loomulikuna, näiteks tema 3-aastane lapselaps on osav tehnikakasutaja, paneb CD ja DVD plaate mängima, käsitseb telerit.

Erinevuste kõrval leiti põlvkondasid võrreldes ka sarnasusi. Kuigi kolme põlvkonna vältel on ühiskond läbi teinud väga suuri muutuseid, tuleb lapsepõlvest tervikliku pildi loomiseks ühiskondliku tasandi kõrval arvestada ka isikliku tasandiga — millised on lapse huvid, milliseid väärtuseid on vanemad lastele edastanud, millised on peresisesed suhted, kas lapsel on õdesid-vendi jne. Küllap on üksikute laste lapsepõlvekogemus mingis osas sarnane, olenemata sellest, mis kümnendil lapsepõlv möödus, nii nagu on sarnasusi mistahes ajal elanud mitmelapseliste perede laste lapsepõlvekogemuses, samal ajal võivad ühe põlvkonna laste kogemused olla väga erinevad, sõltuvalt näiteks sellest, kui lähedased suhted pereliikmete vahel on. Kõik intervjueeritavad tõid välja perekondlikke asjaolusid kui tähtsaid lapsepõlve tunnusjooni, mis kordudes eri põlvkondades, lapsepõlve sarnastavad — ühisosa leiti õdede-vendade olemasolus, lugemise ja raamatute tähtsustamises, huvides ja maitstes (huvi kultuuri vastu), peretraditsioonides (ühine õhtusöök), suhetes (isa suur roll lastega tegelemisel, laste tähtsustamine) ja väärtustes (olulised ei ole asjad, vaid emotsioonid ja koosolemine). Üks praegune vanaema rääkis, et vaatamata sellele, et aeg on teistsugune, võrreldes tema enda, lapse ja lapselaste lapsepõlve, on neil oluline ühisosa: *[---] Aga seda ma tahan ikka kangesti suunata, et lastele jääks ikka see lugemise, noh, et et nad vähelmalt kuuleksid lugemist, et see lugemine tuleks sisse, sest ma tahtsin, et oma lapsele, et see lugemine oleks sees ja jumal tänatud, temale tuligi see ja ta armastab raamatuid ja ja noh, kultuuri, eks ju. Et see on, noh, sinnera poole mina püüan, sinna tahan, noh, nii ma vaatan Marit kasvatab ka samamoodi oma lapsi, et käib seal folgil, noh, beebifolgis on käinud ja nii,*

*kõik need laste neid sõimelugude laulusid ja mis on saanud, noh, mida mina siis ju ei teadnudki. Ma ei tea, mulle ema õpetas küll jah, mõned need „Timmu-tammud“ ja samamoodi, mis on nüüd praegu, mida ka väike Saskia see „Timmu-tammu“ need on, sest need on, see on tulnud juba minu vanaemalt, ega need on need pärimuslaulud või, noh, laste liisumängud või mis nad on. On jäänud ikkagi, need lähevad ajast aega ja lähevad edasi, et... Ma kohe ei tea, kas... (paus) Oma last tahad ju kõige paremini kasvatada, et kõige paremini välja tuleks, aga. Aga kas see õnnestub, see on juba ka. Aga no üllatas see suundumus, et minu meelest juba, ma olen nii uhke selle üle, et lapsele meeldib kangesti laulupidu. Et see, et kuidas mul Maritile meeldis laulupidu 6-aastaselt kui ta käis [---] Ja nüüd on Johannesel on täpselt sama asi, laulupeol, „Lähme laulupeole!“ Aga laulupidu ei ole ju! (naer) Täpselt noh... See on nagu iseenesest, see ei ole mitte mingisugune, vat, nüüd me hakkame laulupidu ja sulle hakkab laulupidu meeldima! See ei tule kõne allagi! See on ju iseenesest et noh. See on niimoodi, ma ei tea, kuidas see sees on. Sest mul on koguaeg nii kahju, et ma ise ei ole laulupidudest osa võtnud, sest ma ei oska korralikult, ma ei oska laulda. Ja seda ma olen kogu aeg tahtnud, et mu laps oskaks laulda, mida mina ei, noh. Ma ei saa ennast väljendada ja mul on nii kohtutvalt hea meel, et mu laps on laulunud ja nüüd selgub, et mu lapselaps on laulupeost nii vaimustuses. Ja siis võib olla see kusagil minu soovid või minu tahtmised või minu unistused on kusagil edasi läinud siis, jumal tänatud. (naer) [---] Jah, see ei ole ju ainult niimoodi suunatud, et see on kohe sisemine vajadus, vä. Ja nüüd on, kui kuskil nappusid kätte saab, kus saaks sõrmed taha, kus saaks nappusid katsuda, kui on laulupidu, siis... See on nii uskumatu! Aga ma nüüd ei tea jah, mis nüüd erinevused veel. Noh, ongi, ma ei oska nüüd öelda, on väga palju sarnasusi, noh, selles, selles... noh, mõtete või tähendab, selles maitstes on sarnasus, aga aga elu on ju hoopis teistsugune ja. (paus)*

Kokkuvõttes, intervjuude põhjal oli enam ühisjooni vanima ja keskmise põlvkonna lapsepõlves (õues mängimine, iseseisvus ja mängukeskkond, teleri vaatamise ja mänguasjade vähesus) ning lapsepõlvesid võrreldes tõmmati eraldusjoon sageli tänapäeva laste ja varasema vahele, kahtlemata kujundas saadud tulemust see, et kaks vanemat põlvkonda meenutasid lapsepõlve minevikus, erinevalt olevikus kestvast noorima põlvkonna lapsepõlvest (mis juba iseenesest tingib vastandava konstruktsiooni „enne-nüüd“). Näiteks tagantjärele ei pruugi kuigi täpselt meenuda, kui palju telerit vaadati, hinnates seda lihtsalt väheoluliseks teiste vabaajategevuste seas, eriti, kui täiskasvanuna väärtustatakse ja rõhutatakse oma lapsepõlves muud — mängu, pere keskel ajaveetmist vm. Karmen Kõrnase samasid põlvkondasid hõlmava uurimuse järgi vaatasid praegused emad lapsena aktiivselt telerit (Kõrnas 2012: 14—

16). Lapsepõlvede vahelised sarnasused olid peamiselt, olenemata põlvkonnast, perekondlikku laadi.

## 6. Kokkuvõte

Uurimustöö eesmärgiks oli välja selgitada, millised olid peamised laste mängud ja mänguasjad 20. sajandi teisel poolel ja millised on need praeguste, 21. sajandi alguses sündinud laste hulgas (peegeldades eelkõige tüdrukute lapsepõlve). Eraldi teemana käsitlesin mängude osa peresuhtluses — kuidas erinevad mängud eri pereliikmetega, millised on peresised mängimissituatsioonid, samuti huvitusin perekondliku mängutraditsiooni põlvkondlikkust edasikandumisest. Uurimisallikaks olid teemaintervjuud, uurimisühikuks sama perekonna kolm põlvkonda (vanaema, ema, tema lapsed); ühtekokku intervjuerisin kuute perekonda (st kahteteist inimest). Praeguste lastega ma intervjuusid ei teinud, noorima põlvkonna lapsepõlvest rääkisid täiskasvanud vastavalt ema või vanaema positsioonilt. Põhjusel, et intervjueeritavate hulk oli suhteliselt väike, sidusin üldistuste tegemiseks enda talletatud materjali teiste uurimustega, kõige rohkem Karmen Kõrnase (2012) uurimistööga. Lapsepõlve ja mängimist käsitlesin kultuurikonstruktivistlikult aluselt (vrđl Lancy 2007), mis vastupidiselt universaalsuse rõhutamisele, toob esiplaanile kultuurilise variatiivsuse.

Uurimus tõi välja mõned dünaamikad mänguasjade ja mängude valdkonnas põlvkondlikus (vanuserühmade) võrdluses. Paljud mängud on jäänud samaks (peitus, kelgutamine, kull, luure-, laua-, sõnamängud jm), kuid toimuvad ka muutused, näiteks vähetuntud mängud saavad mingil ajal üldtuntuks (kummikeksu mainis oma lapsepõlvemänguna vaid üks praegune vanaema, praeguste emade lapsepõlves oli see aga väga populaarne) või tekivad uued mängud (näiteks batuudil hüppamine noorimal põlvkonnal). Tuli välja, et õuemängude osakaal on noorimal põlvkonnal vähenenud.

Mõned põlvkondlikud erinevused ilmnisid ka peresuhtluse osas. Kuigi kõik intervjueeritavad rääkisid mängimisest vanematega, siis 5 vanimasse ja keskmisesse põlvkonda kuuluvat intervjueeritavat ütles, et vanemad mängisid nendega vähe, praegused emad ja vanaemad mängivad endi sõnul aga laste ja lastelastega väga palju. Vanemate lapsepõlvest pärinevaid mängu vanim põlvkond eriti nimetada ei osanud, keskmisest põlvkonnast enamikukule seostus mõni mäng/mänguasi vanemate lapsepõlvega, kõigile noorimasse põlvkonda kuulujatele oli mõnda vanemate lapsepõlvemängu õpetatud. Oletatavasti peegeldavad uurimistulemused lisaks muutuvatele kasvatuspraktikatele jutustamis-/meenutamispositsiooni: praeguste laste mängud toimuvad olevikus ning nii emadel kui vanaemadel on kergem neid märgata ja välja tuua, kui enda aastakümnetetaguseid mängu.

Märgatavaimad muutused kolme põlvkonna vältel, nii nagu intervjuudest välja tuli, on

toimunud mänguasjade valdkonnas ja vabaajakasutuses, eluviisis. Vanimal ja keskmisel põlvkonnal oli mänguasju vähe, praeguste laste emad ja vanaemad aga rõhutasid mänguasjade rohkust tänapäeval. Vabaajakasutuse poolest eristusid ühelt poolt vanim ja nooremad põlvkonnad ning teiselt poolt vanemad põlvkonnad ja noorim. Nimelt praegustest vanaemadest käis vaid üks lasteaias, kahe noorema põlvkonna lapsepõlve ajal on lasteaias käimine tavaline olnud, ajakasutus ja tegevused on muutunud planeeritumaks. Teleri vaatamise osas sarnanesid aga vanemad põlvkonnad, kelle jaoks see oli väheoluline tegevus (kuigi Karmen Kõrnase (2012: 14—16) uurimuse järgi vaatasid praegused lapsevanemad väiksena palju telerit), samas kui nii enda intervjuude kui teiste uurimuste põhjal (Ots 2000, Vasemägi 2003, Vinter 2013 jt) võib väita, et praeguste laste varajane ja pidev digitaalmeedia kasutamine on üks nende lapsepõlve silmatorkavamaid tunnuseid.

Olles kombinatsioon paljudest teguritest, võivad lapsepõlved üksteisest väga erineda, ometi määravad ühiskondlikud tingimused ja nihked lapsepõlve taustsüsteemi, seades piiranguid ja andes võimalusi.



# Allikad ja kirjandus

## Allikad

(1/1982/s linnas), (1/1956/s linnas), (2/1977/s linnas), (2/1944/s maal), (3/1984/s linnas), (3/1954/s linnas), (4/1983/s linnas), (4/1956/s maal), (5/1978/s linnas), (5/1952/s maal), (6/1985/s linnas), (6/1951/s maal) — intervjuud, asuvad autori valduses.

## Kirjandus

**Aarelaid, Aili** 2012. Sissejuhatus: kultuurimuutused tagasivaatepeeglis. — Nullindate kultuur I. Teise laine tulemine. Koost. Aili Aarelaid-Tart. Tartu Ülikooli Kirjastus, 7—12.

**Aarsand, Pål André** 2007. Computer and Video Games in Family Life: The digital divide as a resource in intergenerational interactions. — *Childhood* 14. SAGE, 235—256.

(<http://chd.sagepub.com/content/14/2/235.abstract>) viimati vaadatud 25.05.2014

**Andersalu-Targo, Auli** 2008. Laste tarbijaks sotsialiseerumine ja rahaga seotud hoiakud. — Uued ajad—uued lapsed. Teadusartiklite kogumik. Koost. ja toim. Loone Ots. Tallinn: TLÜ Kirjastus; 233—253.

**Ariès, Philippe** 1973. *Centuries of Childhood*. Harmondsworth: Penguin Books.

**Bluebond-Langner, Myra, Korbin, Jill E.** 2007. Challenges and Opportunities in the Anthropology of Childhoods: An Introduction to „Children, Childhoods, Childhood Studies“. — *American Anthropologist*, Vol. 109, Issue 2, 241—246.

(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/aa.2007.109.2.241/abstract>) viimati vaadatud 25.05.2014

**Bourdieu, Pierre.** 2000. The biographical illusion. — *Identity : A Reader*. Eds. Paul du Gay, Jessica Evans, Peter Redman. London: Thousand Oaks, New Dehli: SAGE, 299—305.

**Boyatzis, Chris J., Eades, Julie** 1999. Gender Differences in Preschoolers' and Kindergartners' Artistic Production and Preference. — *Sex Roles*, Vol. 41, No 8, 627—638.

**Brannen, Julia** 2004. Childhoods Across the Generations: Stories from women in four-generation English families. — *Childhood* ,11. SAGE, 409—428.

(<http://chd.sagepub.com/content/11/4/409>) viimati vaadatud 25.05.2014

**Carver, Priscilla R., Yunger, Jennifer L., Perry, David G.** 2006. Gender Identity and Adjustment in Middle Childhood. — *Sex Roles*, Vol. 49, Nos. 3/4, 95—109.

- Charles, Nickie, Davies, Charlotte Aull, Harris, Chris** 2008. The family and social change revisited.. — Researching families and communities. Social and generational change. Ed. Rosalind Edwards. Routledge: London and New York, 114—132.
- Crow, Graham** 2008. Thinking about families and communities over time. — Researching families and communities. Social and generational change. Ed Rosalind Edwards. Routledge: London and New York, 11—24.
- Davis, Penelope J** 1999. Gender Differences in Autobiographical Memory for Childhood Emotional Experiences. — Journal of Personality and Social Psychology Vol. 76, No 30, 498—510
- Dunn, Judy, Youngblade, Lise M.** 1995. Social Pretend with Mother and Sibling: Individual Differences and Social Understanding. — The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Ed. Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 221—239.
- Edmunds, June, Turner, Bryan S.** 2002. Generations, culture and society. Buckingham, Philadelphia: Open University Press.
- Edwards, Rosalind** 2008. Introduction. — Researching families and communities. Social and generational change. Ed Rosalind Edwards. Routledge: London and New York, 1—10.
- Fagen, Robert** 1995. Animal Play, Games of Angels, Biology, and Brian.—The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Ed. Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 23—44.
- Fein, Greta G.** 1995. Toys and Stories.—The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Ed. Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 151—164.
- Grauberg, Helena** 2002. Linnalaste mängimine ja mängud 1940.-1950. aastatel (Tartu linna näitel): diplomitöö.
- Hughes, Linda A.** 1981. Children`s Games. — Children`s Literature Association Quarterly, Vol. 6, No. 2, 18—22.
- Huizinga, Johan** 2004. Mängiv inimene. Tallinn: Kirjastus Varrak.
- Jaago, Tiiu** 2002. Kodu mõiste muutumisi 20. sajandil. — Dialoog privaatse ja avaliku elu vahel: inimese ja keskkonna suhete peegeldus pärimuses. [võrguteavik] Toim. Tiiu Jaago ja Mare Kõiva. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum ja Tartu Ülikool, 88—98.
- (<http://www.folklore.ee/rl/pubte/ee/cf/dialoog/dialoog.pdf>) viimati vaadatud 22.05.2014
- James, Allison** 2007. Giving Voice to Children`s Voices: Practices and Problems, Pitfalls and

Potentials.— American Anthropologist, Vol. 109, Issue 2, 261—272.

(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/aa.2007.109.2.261/abstract>) viimati vaadatud 25.05.2014

**Järva, Inna** 2008. Muutuvad inimsuhted: lapsed ja nende nende vanemad nüüdisaja Eestimaa vene peredes. — Uued ajad — uued lapsed. Teadusartiklite kogumik. Tallinn: TLÜ Kirjastus, 112—129.

**Kalamees, Aleksander** 2007. Eesti rahvamänge.

**Kannike, Anu** 2008. Argikultuur nõukogudeajal. — Eesti rahvakultuur. Koost. ja toim. Ants Viires ja Elle Vunder. Tallinn: Eesti Entsüklopeediakirjastus, 541—548.

**Kaupmees, Hele-Mai** 2010. Esimese kooliastme õpilaste mängud. Bakalaureusetöö.

**Kemppainen, Raja** 1996. Communication and the Development of Family Rules and Customs. — The Family as the Tradition Carrier. Conference Proceedings Volume 1. Ed Ingrid Rüütel, Kristin Kuutma. Tallinn, 64—66.

**Keskinen, Soili, Leppiman, Anu** 1998. Cross-cultural study of Estonian and Finnish children`s toy preferences. — Mäng kultuurikontekstis. A 12 Humaniora. Acta Universitatis Scientiarum Socialium Et Artis Educandi Tallinnensis. Toim. Aino Saar, Pentti Hakkarainen. Tallinn, 135—142.

**Kinos, Jarmo** 1998. Play, education and culture — a problematic combination. — Mäng kultuurikontekstis. A 12 Humaniora. Acta Universitatis Scientiarum Socialium Et Artis Educandi Tallinnensis. Toim. Aino Saar, Pentti Hakkarainen. Tallinn, 153—159.

**Kline, Stephen** 1995. The Promotion and Marketing of Toys: Time to Rethink the Paradox?. — The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Toim Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 165—185.

**Korkiakangas, Pirjo** 1996a. Summary. — Muistoista Rakentuva Lapsuus. Argaarinen perintö lapsuuden työnteon ja leikkien muistelussa = The Childhood of Memory: The agrarian ethos in the recollection of childhood work and play. Kansatieellinen Arkisto 42. Helsinki, 348—352.

**Korkiakangas, Pirjo** 1996b. Mängud ja mänguasjad kultuuri ja elukeskkonna kajastajana— Mängult-päriselt. Tänapäeva folkloorist II. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv ja Eesti Keele Instituut, 66—78.

**Kuutma, Kristin** 1996. Generations in Tradition Transmitting from the Aspects of Family and society. — The Family as the Tradition Carrier. Conference Proceedings. Vol 1. NIF

Publications No. 31. Toim. Ingrid Rüütel, Kristin Kuutma. Tallinn, 72—76.

**Kõresaar, Ene** 2003. Lapsepõlv kui ajaloopilt: Rahvuse ja riigi metafoorne kujutamine vanemate eestlaste lapsepõlvemälestustes. — Mälu kui kultuuritegur: etnoloogilisi perspektiive. Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus, 60—91.

**Kõrnas, Karmen** 2012. Mänguasjad ja lastemängud enne ja nüüd.

([http://akadeemiake.ee/wp-content/uploads/2012/01/Kõrnas\\_Karmen\\_m2nguasjad.pdf](http://akadeemiake.ee/wp-content/uploads/2012/01/Kõrnas_Karmen_m2nguasjad.pdf))

viimati vaadatud 25.05.2014

**Lancy, David F.** 2007. Accounting for Variability in Mother-Child Play. — American Anthropologist, Vol. 109, Issue 2, 273—284.

(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/aa.2007.109.2.273/abstract>) viimati vaadatud

25.05.2014

**Lauristin, Marju** 2012. Eestlaste kultuurisuhte muutused liikumisel siirdeühiskonnast võrguühiskonda. — Nullindate kultuur I: teise laine tulemine. Koost. Aili Aarelaid-Tart. Tartu Ülikooli Kirjastus, 13—43.

**Levine, Robert A.** 2007. Ethnographic Studies of Childhood: a Historical Overview. — American Anthropologist, Vol. 109, Issue 2, 247—260.

(<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/aa.2007.109.2.247/abstract>) viimati vaadatud

25.05.2014

**Lilleoja, Laur, Sõmer Marko, Tart Indrek** 2012. Alusväärtused Eestis teise laine perioodil. — Nullindate kultuur I: teise laine tulemine. Koost. Aili Aarelaid-Tart. Tartu Ülikooli Kirjastus, 44—70.

**Lotman, Juri** 2006. Kunst modelleerivate süsteemide seas. Teesid — Kultuurisemiootika. Tallinn: Olion, 8—28.

**Luik, Piret** 2000. Lapsed ja koduarvuti—Haridus 2; 32—35.

**Malaby, Thomas M.** 2008. Anthropology and Play: The Contours of Playful Experience

([http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1315542](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1315542)) viimati vaadatud 25.05.2014

**Montgomery, Heather** 2009a. Childhood within Anthropology — An Introduction to Childhood. Anthropological Perspectives on Children`s Lives. West Sussex: Wiley-Blackwell, 17—49.

**Montgomery, Heather** 2009b. What is a Child? — An Introduction to Childhood. Anthropological Perspectives on Children`s Lives. West Sussex: Wiley-Blackwell, 50—78.

**Montgomery, Heather** 2009c. Introduction — An Introduction to Childhood.

Anthropological Perspectives on Children`s Lives. West Sussex: Wiley-Blackwell, 1—16.

**Mulla, Triin** 1999. Lapsepõlvemälestused eestlaste elulugudes (1930.-1950. aastad):

bakalaureusetöö.

**Mäsak, Ene** 2008. Uued osakultuurid: tööliskultuur. — Eesti rahvakultuur. Koost ja toim Ants Viires ja Elle Vunder. Tallinn: Eesti Entsüklopeediakirjastus, 513—531.

**Ollila, Anne** 1999. Introduction: History as Memory and Memory as History. — Historical Perspectives on Memory. *Studia Historica* 61. Helsinki: SHS, 7—18.

**Oks, Jaanika** 2011. Õue mängima!

**Ots, Signe** 2000. Lapsed ja televisioon. Diplomitöö

**Pakosta, Liisa** 1993. Lastekasvatuse ideoloogia Eestis

**Pent, Sirle** 1996. Meie laste mängud: mängurõõm või mängumure? — Mängult-päriselt. Tänapäeva folkloorist II. Tartu: Eesti Rahvaluule Arhiiv ja Eesti Keele Instituut, 59—65.

**Perälä-Littunen, Satu** 2008. Ülevaade uurimustest vanemliku mõtlemise pärandumise kohta —käbi ei kuku kannust kaugele? — Uued ajad — uued lapsed. Teadusartiklite kogumik. Tallinn: TLÜ Kirjastus, 83—95.

**Piiri, Reet** 2005. Talulaste mänguasjad. Tartu: OÜ Vali Press.

**Prensky, Marc** 2001. Digital Natives, Digital Immigrants—On the Horizon, Vol 9, No. 5 (<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>) viimati vaadatud 25.05.2014

**Retter, Hein** 1998. The future of children`s play in a changing society and task of educational theory — Mäng kultuurikontekstis. A 12 *Humaniora. Acta Universitatis Scientiarum Socialium Et Artis Educandi Tallinnensis*. Toim Aino Saar, Pentti Hakkarainen. Tallinn, 160—168.

**Ruusmann, Kadri** 2010. Arvutimängude mängimine I kooliastmes Valgamaa linna-ja maakoolides: magistritöö

**Saar, Aino** 1997. Laps ja mäng. Tallinn: Riiklik Eksami- ja Kvalifikatsioonikeskus.

**Saar, Aino, Tuuling, Lehte** 1998. Estonian Parents`Comprehension of Children`s Play and Toys — Mäng kultuurikontekstis. A 12 *Humaniora. Acta Universitatis Scientiarum Socialium Et Artis Educandi Tallinnensis*. Toim Aino Saar, Pentti Hakkarainen. Tallinn, 11—20.

**Schreuder, Pauline, Timmerman Gretje** 2008. Gendered Constructions of Professionals in Daycare. — *Sex Roles* 59, 199—213.

**Singer, Jerome L.** 1995. Imaginative Play in Childhood: Precursor of Subjunctive Thought, Daydreaming and Adult Pretending Games. — *The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith*. Toim Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 187—219

**Smith, Peter K.** 1995. Play, Ethology and Education: A Personal Account. — *The Future of*

- Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Ed. Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 3—21
- Sutton-Smith, Brian** 1995. Conclusion: The Persuasive Rhetorics of Play. — The Future of Play Theory. A Multidisciplinary Inquiry into the Contributions of Brian Sutton-Smith. Ed. Anthony D. Pellegrini. NY: State University of New York Press, 275—295
- Suni, Raivo** 2011. Noorte suhe televisiooniga tekitab paanikat. — Sirp 17 (3343) ([http://www.sirp.ee/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12365:noorte-suhe-televisiooniga-tekitab-paanikat&catid=9:sotsiaalia&Itemid=13&issue=3343](http://www.sirp.ee/index.php?option=com_content&view=article&id=12365:noorte-suhe-televisiooniga-tekitab-paanikat&catid=9:sotsiaalia&Itemid=13&issue=3343)) viimati vaadatud 25.05.2014
- Taimalu, Merle** 2010. Koolieelikute hirmudest Eesti taasiseseisvumise järel laste endi pilgu läbi. — Tulnukad ja internetilapsed. Uurimusi laste- ja noortekultuurist. Tänapäeva folkloorist 8. Toim. Eda Kalmre. Tartu: EKM Teaduskirjastus, 21—48.
- Tohver, Inga** 2009. 5—7 aastaste laste arvutimängud kahe Tallinna lasteaia näitel. Bakalaureusetöö
- Tulva, Taimi** 2008. Uue sajandi lapsed: valikud, võimalused ja heaolu. — Uued ajad-ueded lapsed. Koost. ja toim. Loone Ots. Tallinn: Tallinna Ülikooli kirjastus, 23—34.
- Ugaste, Aino** 2005. Tagasivaade nõukogude alusharidusele. — Haridus 12, 4—6. (<http://haridus.opleht.ee/Arhiiv/122005/04-06varv.pdf>) viimati vaadatud 25.05.2014
- Vasemägi, Kristi** 2003. Televisioon tänapäeva koolieeliku elus. Bakalaureusetöö
- Veidenbaum, Kristina** 2003. Tahan saada Teletupsuks! Televisiooni mõjust lasteaialaste loovmängudele. — Pro Folkloristica X. Teekond. Toim Mall Hiimäe ja Kanni Labi. Tartu: Eesti Kirjandusmuuseum (<http://www.folklore.ee/era/nt/PF10/>) viimati vaadatud 22.05.2015
- Viires, Ants** 2008. Ajalugu ja rahvakultuur. — Eesti rahvakultuur. Koost ja toim Ants Viires ja Elle Vunder. Tallinn: Eesti Entsüklopeediakirjastus, 40—50.
- Vissel, Anu** 2004a. Sissejuhatus.— Lastepärimus muutuvus ühiskonnas. Ars Musicae Popularis 15. Toim. Mare Kõiva, Martin Boiko, Eda Kalmre, Tõnu Seilenthal. Tartu, 8—22.
- Vissel, Anu** 2004b. Meedia kui mängude vahendaja ja uute mängude allikas. — Lastepärimus muutuvus ühiskonnas. Ars Musicae Popularis 15. Toim. Mare Kõiva, Martin Boiko, Eda Kalmre, Tõnu Seilenthal. Tartu, 179—205.
- Vinter, Kristi** 2013. Digitaalse ekraanimeedia tarbimine 5—7 aastaste laste seas ja selle sotsiaalne vahendamine Eestis: Tallinna Ülikooli sotsiaalteaduste dissertatsioonid. ([http://e-ait.tlulib.ee/318/1/vinter\\_kristi.pdf](http://e-ait.tlulib.ee/318/1/vinter_kristi.pdf)) viimati vaadatud 25.05.2014
- Värv, Ellen** 2008. Nõukoguliku noortekultuuri kujunemine. — Eesti rahvakultuur. Koost ja toim Ants Viires ja Elle Vunder. Tallinn: Eesti Entsüklopeediakirjastus, 564—567.

## Summary

The subject of this study is *Playing and Toys of Children of the Middle and the Late 20th Century and of the 21st and Playing as a Part of Family Relationships*. The main aim has been to find out which were the main games and toys in the second half of the 20th century and which are these now, among the children born in the beginning of the 21st century (primarily the childhood of girls has been reflected here). As a separate theme I have discussed how playing participates in family relationships – how playing with several family members differs, what are playing situations like inside the family, also I was interested in the transmission of play-bound family traditions between generations.

The resources of this study were thematic interviews, the unit of study consisted of three generations of a family (grandmother, mother, her children); in all six families (that is, twelve people) were interviewed. I have not conducted interviews with children of present time, grown-ups told about the childhood of the youngest generation from the position of mother or grandmother. As the number of people interviewed for his study was rather moderate, I have drawn connections between the materials I recorded and other studies (mostly with the study conducted by Karmen Kõrnas (2012)), in order to generalize. I have discussed childhood and playing according to the approach of cultural constructivism (as in Lancy 2007) which emphasizes cultural variability, conversely to emphasizing of universality.

This study has indicated some dynamics of the field of toys and playing while comparing generations (age groups). Many games have been maintained (hide-and-seek, sleighing, tag, playing espionage, board games, word games et al). But changes occur also, for example games that are not very well known may become widely known at some time (hopscotch played with rubber band was mentioned as her childhood game by only one among the present grandmothers, but in the childhood of the present mothers it was very popular) or new games come into being (hopping on trampoline by the youngest generation, for example). It has been indicated that the youngest generation plays outdoors less.

In family relationships also some differences between generations were indicated. While all the people interviewed told about playing with parents, five of them belonging to the oldest and the middle generations said that their parents played with them rather a little, while

present mothers and grandmothers say that they play with their children and grandchildren very much. The oldest generation could not mention many games from the childhood of their parents, but most of the women interviewed from the middle generation connected some games or toys with the childhood of their parents, and all the children in the youngest generation had learnt to play some game from the childhood of their parents. As well as the changing practices of nurturing these study results probably also reflect the positions of telling and remembering: playing of the present children takes place in the present and both for mothers and grandmothers it is easier to notice this and talk about this as it would be with what was played decades ago.

The most evident changes between the three generations, as the interviews indicate, have occurred in the selection of toys and in the leisure activities, in the life style. The oldest and the middle generation did not have many toys, but according to the mothers and grandmothers the children today do have rather many. In leisure activities the oldest generation differs from the two younger ones, but also the youngest generation differs from the two older ones. Among the present grandmothers only one has been to the kindergarten, in the childhoods of the two younger generations going to kindergarten has been common. The spending of time and activities have become rather more planned. The two older generations were similar in holding the watching of television as an activity of minor importance (although according to Karmen Kõrnas (2012: 12—16) the present parents did watch a lot of television in their childhood), yet according to my interviews and other studies (Ots 2000, Vasemägi 2003, Vinter 2013) as well it can be argued that one of the most evident characteristics of the childhood of the present day children is their early and continuous using of digital media.

Consisting of multiple factors, childhoods can differ greatly, nevertheless social conditions and shifts do determine a frame of reference for each childhood, both setting limits and giving possibilities.



## Lisa 1. Mängude loend ja seletused

- „Alias“ — lauamäng, kus tuleb aja peale sõnu seletada.
- Autodega mängimine
- „Autojuht ja kaassõitja“ — rollimäng
- Arvuti- ja telekamängud
- Batuut
- „Bismark“ — kaardimäng, mis koosneb paljudest alamängudest (tihtide võtmine, tihtide andmine, trumbiga võtmine, trumbiga andmine jne).
- „Carcassonne“ — lauamäng, kus mängijatel tuleb kaarte mängupinnale kõrvuti asetada, iga mängu lõpus valmib uus pilt maastikust.
- „Doomino“ — lauamäng, kus mänguvahendiks on täppidega doominoklotsid või piltidega doominokaardid; mängijate vahel jagatakse klotsid/kaardid ära. Mängijad peavad oma käes olevaid klotse/kaarte kokku sobitama mängualal olevatega (klotse/kaarte võib asetada vaid otsadesse sarnase täpikombinatsiooniga / pildiga klotsi/kaardi vastu).
- Džuudovõtted
- „Eesti mälumäng“ — lauamäng Eestit puudutavate küsimustega
- enda väljamõeldud ajalehe koostamine — ajalehe pealkiri oli Majade Hää!; leht sisaldas uudiseid, kuulutusi, ilmateadet ja naljanurka. (2/1977 / s linnas)
- Esinemine/nukuteater
- „Focus“ — lauamäng
- Hirmu- ja põnevusmängud — kujutati ette, et voodi all on hiir või et hunt või vaenlane luurab akna taga. Ajati meelega isa kuivatatud herved maha, üritades need enne isa tulekut üles korjata. (3/1954 / s linnas)
- „Hobuse rautamine“ — mängitus. Last süles hoides räägitakse, kuidas hobusel on vaja kapja rautada, tehakse vastavaid tegevusi: võetakse vana raud ära, puhastatakse, pannakse uus raud.
- Hüppekool — mängijad hüppavad kordamööda hüppenööriga, läbides erinevaid „klasse“ (nt 1. klassis hüpatakse jalad koos, 2. klassis jalalt jalale jne). Võidab mängija, kes kõige vähem vigu teeb ja esimesena „klassid“ läbib.
- Hüppenööri hüppamine
- jalgpall

- Jalutamine-matkamine
- „Jenga“ — lauamäng, mis arendab osavusust. Mängijatel tuleb kordamööda klotsidest konstrueeritud torni küljest tükk võtta ning see torni ülaossa paigutada, torni tasakaalustamine muutub mängu käigus järjest keerulisemaks.
- „Juuksur“ — rollimäng
- Kabe
- „Kaksteist lehte“ — kaardimäng
- „Kapsapea“ — rolli- ja jooksumäng, kus saab ka jõudu proovile panna. Rollideks on kapsakasvataja, varas ja kapsapead. Kapsapead valivad, kas nad on pehmed või kõvad ning vastavalt sellele lasevad peal norgu vajuda või hoiavad kaela kange, kui varas nende värskust katsuma tuleb. Varas püüab kõvade kapsaste rolli valinud mängijate nimed meelde jätta ja neid hüüdes kapsad endale saada. Kui varas on kõik kõvad kapsad endale saanud, toimub jõuproov — kõvade kapsaste kamp ja pehmete kapsaste kamp püüab vastastikku teineteist pikali tõmmata, võidab kamp, kellel see õnnestub.
- „Keemialabor“ — rollimäng. Kujutati ette, et ollakse keemikud. Keemialabor oli laua all, guašš-värvidest tehti eri värvi vedelikke. (1/1982 / s linnas)
- „Keerukuju“ — õuemäng. Üks mängija hakkab esimesena keerutajaks, ta peab ükshaaval teisi mängijaid kätest hoides kiiresti keerutama ja kui hoog on piisavalt suur, lahti laskma. Keerutatav peab jääma liikumatult mingisse huvitavasse poosi seisma. Võidab mängija, kes aja jooksul, kui ta on „lukust lahti keeratud“, kõige naljakam on (võib teha mingeid liigutusi, laulda, erinevaid rolle etendada jm).
- Kelgutamine
- Kiikumine
- „Kingsepamäng“/rauakull — kullimäng, mis toimub kanalisatsioonikaevude kaantel (kaas on „kodu“, seal olles ei saa kull kinni püüda). (3/1954 / s linnas) [Intervjueeritav ei mäletanud, kust tuleb mängu nimi „Kingsepamäng“]
- Kirjadevahetus—mäng toimus naabritüdrukute vahel, postkastid asusid piirdeaias, kirjutati päevikuvormis päevasündmustest. (4/1984 / s linnas) (4/1956 / s maal)
- kivikeks — keksumäng. Maha tuleb joonistada suur ristkülik ning see põikjoontega viieks võrdseks osaks ning pikijoonega kaheks võrdseks pooleks jaotada, keksuruudud nummerdatakse ühest kümneni. Alumise ja ülemise keksuristiküliku külje vastu tuleb joonistada poolring, alumine on „põrgu“ ja ülemine „taevas“. Mängu läbimiseks tuleb kivi visata õigesse keksuruutu ning ühel jalal hüpatas ja (jalaga) kivi järgmises keksuruutu

nügidest tuleb jõuda algusesse tagasi. Järgmises „ringis“ tuleb kivi visata teise keksuruutu jne. Kui kivi satub „taevasse“ või „põrgusse“, peab mängija mängu täiesti algusest alustama.

- kivitõmmet — kullimäng. Kui kull kellegi kinni püüab, muutub kinnipüütud kivitõmmet. Jällegi jooksmata hakata võib kinnipüütud siis, kui keegi kaasmängijatest teda puudutab. Kullimängi eesmärk on kõik mängijad kivitõmmet muuta.
- „Kivimäng“ — kive täis purk tuleb käeseljale kummutada, kellel rohkem kive käele püsima jääb, on võitja. (4/1956 / s linnas)
- „Klirradi-klõrradi“ — fantaasiamäng. Lõhuti mängult ema nõusid, need läksid katki „klirradi-klõrradi“. (3/1954 / s linnas)
- „Kodu“ — rollimäng
- „Kuju, Tuha-Juhanid!“ — fantaasiamäng. Asfaldile joonistati suur ruut, mis kujutas kodu — selle piiresse erinevad toad mõõbliga. Mängiti kolmekesi; Tuha-Juhanid olid loomult laisad ja mittesõnakuulelikud, nad ei tahtnud üldse kodus püsida. Kolmas mängija oli Tuha-Juhanite kuri kasvataja või ema, kes neid tõukerattaga taga ajas ja karjus: „Kuju, Tuha-Juhanid!“ (3/1984 / s linnas)
- (konstruktor)klotsidega, legodega ehitamine
- „Kool“ — rollimäng
- Koroona
- Korvpall
- Kull
- „Kummalt poolt“ — tagaajamismäng, mida mängiti ümber maja. Tagaajaja võis järsult hakata teises suunas jooksmata või ennast peita ja põgenejat ehmatada. (1/1982 / s linnas)
- Kummikeks — kaks mängijat panevad kummi jalgade ümber, olles teineteisest sobival kaugusel, et kumm oleks piisavalt pingul. Mäng algab esimesest klassist — st keksukumm on pandud pahklude kõrgusele. Kui hüppekombinatsioon on veatult läbitud, saab teise klassi (kumm põlve kõrgusel) jne, väga osavad mängijad võivad koguni seitsmenda klassini mängida (kus kumm tõstetakse pea kohale). Vea korral läheb hüppejärjekord teisele mängijale. Erinevaid hüppekombinatsioone on väga palju.
- Kõrgus-, kaugushüpped
- Käsitöö / nuku riide õmblemine / meisterdamine / joonistamine
- „Laevade pommitamine“ — paberi- ja pliiatsimäng, kahe osavõtjaga. Paberile tuleb joonistada kaks suurt ruutu ning ruudu üks külge tähistada numbriga (1—10) ja teine

tähtedega (a—j). Üks ruut on enda laevade jaoks, teine vastasmängija laevade märkimiseks. Laevad tohivad olla kokkulepitud suurusega ja neid võib olla ainult kindel arv. Mängijad hakkavad kordamööda numbrist-tähest koosnevaid kombinatsioone ütlema ning tulemuse (kas „möödas“, „pihtas“ või „pihtas—põhjas“) kannavad vastase territooriumi kujutavasse ruutu. Võidab mängija, kes teise laevad enne põhja laseb.

- „Laste alias“—lauamäng
- Lastejuttude plaatide kuulamine
- Laulmine-tantsimine
- Liivakast
- „Lind, loom, linn, riik...“ (või: ühe tähega laulja, näitleja jne) — paberi- ja pliiatsimäng. Lepitakse kokku kindlad kategooriad (lind, loom...), milles soovitakse teadmisi proovile panna. Iga mängija teeb endale tabeli, kus igal kategoorial on oma lahter. Lepitakse kokku täht, millega tuleb igas kategoorias võimalikult palju nimetusi kirja panna. Mängijatel on aega nii kaua, kuni kiireim ütleb: „Stopp“. Siis loetakse vastused ette: kui mängijal mingis kategoorias midagi meelde ei tulnud, siis selle eest ta punkti ei saa, kui mängijal tuli meelde nimetus, mida keegi veel nimetas, annab see ühe punkti, nimetus, mida kellelgi teisel ei ole, annab kaks punkti. Seejärel valitakse järgmine täht jne. Võidab see, kellel lõpuks kõige rohkem punkte.
- „Loto“ — lauamäng, mis käis kiiruse peale. Mängijatel olid numbrikaardid, üks mängijatest luges numbreid ja kui kellegi kaardil vastav number oli, pani ta sellele nupu. Võitja oli see, kes esimesena numbrid täis sai. (3/1954/ s linnas)
- Lugemine
- Lumega mängimine, lumekujude ehitamine
- luuleridade kirjutamine — paberi- ja pliiatsimäng. Istutakse ringis. Iga mängija kirjutab paberile vabal valikul ühe rea (mis tema meelest luuletuseks sobib), seejärel keerab paberi nii kokku, et rida näha ei jää ja ulatab selle järgmisele, öeldes vaid viimase sõna oma kirjutatud reast. Saades paberi, peavad mängijad kirjutama rea, mis öeldud sõnaga riimuks. Seejärel keeratakse paber kokku ja ulatatakse edasi. Nüüd kirjutatakse vabal valikul uus lause, millele järgneb jälle viimase sõnaga riimuva lause kirjutamine. Kui luuletus on juba piisavalt pikk, keeratakse paberid lahti ja loetakse luuletused ette.
- Luurekas — luuramis- ja peitmismäng. Parim mängida suure kambaga, vajalik on piisavalt suur ja mitmekesine territoorium (mis võimaldaks peituda, hiilida, joosta). Mängijad jaotuvad kaheks kambaks, mõlemad kambad määravad vastaspoole eest salajase

peakorteri ja vangla asukohad. Mõlemal kambal on kindel arv vastaspoolele teada olevaid aardeid, mis ära peidetakse. Mängijate eesmärk on kõik vastaspoole aarded enda kätte saada.

- Male
- „Marjaas“ — kaardimäng
- „Mees, kes teadis ussisõnu“ — lauamäng, Muinas-Eesti teemaline
- Mereäärsed mängud
- „Miilu-maalu miisu / kus elab väike kiisu? / Trepist üles, alla läksin / seal kiisu elab ka“ — mängitus
- „Millega eelmine sõna lõpeb, sellega järgmine algab“ — sõnamäng. Mängijad ütlevad kordamööda sõnu (näiteks kui üks mängija ütleb auto, võib teine öelda orav).
- „Monopol“ — lauamäng. Strateegia- ja õnnemäng, teemaks kinnisvara omandamine ja ärilised tehingud.
- „Must notsu“ — kaardimäng. Loomapiltidega kaardid jagatakse mängijate vahel ära. Kaardipakis on iga looma pildiga kaks kaarti, ainult musta notsu kaart on üksik. Mängijad hakkavad ringiratast üksteiselt kaarte tõmbama. Saades kaks ühe ja sama looma pilti, võib selle kaardipaari maha panna. Kaotab mängija, kellele jääb musta notsu kaart kätte.
- „Mõmmi ja maasikad“ — lauamäng, mis õpetab arve tundma, arendab käelist tegevust, suhtlemist.
- „Mädamuna“ — pallimäng. Alustuseks joonistatakse maha ring, kus kõik mängijad asuvad. Mängija, kelle nimi palli üles visates hõigatakse, peab palli võimalikult kiiresti kinni püüdma ja „Stopp!“ hüüdma, teised mängijad püüavad samal ajal ringist võimalikult kaugemale joosta. Palliga mängija eesmärk on kellelegi palliga pihta visata, teistel mängijatel aga pihta saamist vältides tagasi ringi jõuda. Kui palliga mängija kedagi ei taba, saab ta esimese „mädamuna“ ning peab välja hõikama uue püüdja nime. Kolme „mädamuna“ korral mõeldakse mängijale hüüdnimi ja edaspidi võib teda vaid selle nimega välja hõigata.
- mäng, kus tuleb meenutada võimalikult palju sama nimetähega kirjanike raamatuid (2/1944 /s maal)
- Mäng, mis seisneb omavahelises võistlemises, kes suudab kõige kauem raudteerööbastel kõndides tasakaalu hoida. (2/1944 / s maal)
- Mäng, mis seisneb selles, et ollakse suur/tark ja õpetatakse rumalat/väikest.
- Mängimine tarbeesemetega

- Mängumaja
- Mänguväljakud
- Müramine
- Noolekas — luuramis- ja peitmismäng, mida sobivaim mängida tänavatel. Mängijad jagunevad kahte kampa: ühed hakkavad põgenejateks ja teised tagaajajateks. Põgenejad joonistavad teatud vahemaade tagant kriidiga maha noole, mis nende liikumissuunda näitab, teede sõlmpunktidesse vm „keerulistesse kohtadesse“ jõudes võivad nad tagaajajate eksitamiseks joonistada ka eri suundadesse näitavaid nooli, millest vaid üks on õige. Viimaks peidavad põgenejad ennast viimasest noolest arvestades varem kokku lepitud raadiusesse ära. Kui tagaajajad on kõik üles leidnud, võib mäng uuesti alata, nüüd vastupidistes rollides.
- Nukumäng
- Nuppudest võrestikule laotavad mosaiigid — lauamäng
- „Nurgast nurka“ — lauamäng
- „Nööbimäng“ — fantaasiamäng. Eri suuruse, kuju ja värviga nööbid tähistasid eri tegelasi; olid laps-nööp, ema-nööp, isa-nööp, nööbiloomad. (4/1983 / s linnas) (4/1956 / s maal)
- okstest loomade, majade ehitamine
- Onni / nukumaja ehitamine
- Pabernukud
- „Pallide- ja pliiatsite lasteaed“ — fantaasiamäng. Pallid ja pliiatsid jaotati suuruse ja värvi järgi erinevatesse lasteaia rühmadesse. (2/ 1977 / s linnas)
- Pallikool — pallimäng. Palli visatakse vastu seina. Mängus edasi saamiseks tuleb läbida klasse. Igas klassis tuleb palli eri moodi visata, järgmisesse klassi saab siis, kui vise on kolm korda veatult sooritatud. Vea korral läheb viskejärjekord teisele mängijale.
- Pallikull/pallikula — kullimäng. Kull peab mängijaid püüdma neid palliga visates, kui mõnele mängijale pihta saab, hakkab pihtasaanu kulliks.
- Pallimäng, kus lamati põrandal ja veeretati teineteisele palli nii, et see kehapiiridest välja ei läheks. (1/1982 / s linnas)
- „Pank“ — rollimäng, mis seisneb selles, et ollakse pankur või käiakse pangas, pangakaardiks on vana taskukalender. (4/1984 s linnas) (4/1956 / s maal)
- Pasjansi ladumine

- „Patsu-patsu pannile / veere-veere, kakuke / sili sealihaga / kasta kana munaga / pista ahju —sups! / võta välja—lups! / söö ära — nämm, nämm, nämm!“ — mängitus
- Pehme loomadega mängimine
- Peitus
- „Peldik“ — kaardimäng. Kaardid laotatakse lauale, neile asetatakse servapidi koos kaks kaarti, nii et neis moodustuks majake, mängijad peavad kordamööda majakese alt kaarte välja tõmbama. Kaotab see, kes kaarti tõmmates majakese ära lõhub.
- „Perekonna tola“ — kaardimäng. Mängu eesmärgiks on esimesena oma kaartidest lahti saada. Mängijad laovad kaarte vastavalt õigele järjestusele (numbrid, poiss, emand, kuningas, äss) kesksele kaardipakile, kui üks kaardiring kuuest ässani on laotud, algab uus. Mängija, kelle käimise kord on, saab tõmmatud kaardi asetada kaasmängija kaardipakile, kui see keskmisele pakile ei sobi, kuid kaasmängija pakile sobib (nt kui kaasmängija kaardipaki pealmine kaart on 10 ja tõmmatud kaart on poiss).
- „Persekas“ — pallimäng. Palli võib lüüa jalaga (ja peaga), üks mängijatest on väravavaht, teised püüavad palli väravasse lüüa. Kui väravavaht ei suuda palli püüda, saab ta miinuse, palli sisse löönu läheb tema asemel väravasse. Kui keegi mängijatest on kümme miinust täis saanud, järgneb kõksimise voor — ta peab palli võimalikult kaua järjest jalaga kõksima. Seejärel läheb karistatav väravasse ning teised mängijad seisavad nii mitu sammu temast kaugemale, kui ta kõksida suutis ning järgnevad karistuslöögid. Teised mängijad proovivad talle palliga vastu tagumikku lüüa, esimese mööda löögi järel läheb lööja väravasse ja mäng algab otsast.
- Pilvede vaatamine — fantaasiamäng (4/1956 / s maal)
- Pimedas peitus
- Pimesikk
- „Pimpel-pampel, piila-paala / saksad sõivad ümber laua/ kokk oli keskel, lõikas praadi / mampsel valas šokolaadi“ — mängitus
- „*Pjatovo desjatovo ... nam sjudaa*“ — vene laste jooksumäng, kus hüüde peale: „*Pjatovo desjatovo* [inimese nimi] *nam sjudaa*“ pidi hüütu jooksuma hakkama ja jõudma tõketest läbi. Samal ajal proovis hüüdja teda enne tõkkeid kinni püüda. (3/1954 / s linnas)  
[Intervjueeritav ei mäletanud täpselt, kuidas mäng käis]
- „Podkidnoi“ ehk „Turakas“ — kaardimäng. Võidab mängija, kes esimesena kaartidest lahti saab. Teise mängija välja käidud kaart tuleb tappa sama masti kuuluva tugevama kaardi või trumbiga.

- „Pood“ — rollimäng
- „Poomine“/“Sõnade tegemine“ — paberi- ja pliatsimäng. Üks mängija mõtleb välja mingi huvitava sõna ning kirjutab sellest esimese ja viimase tähe paberile (kui algus- või lõputähte esineb ka sõna keskel, kirjutab ta ka need välja). Teisi tähti markeerib ta kriipsukestega. Teine mängija proovib sõna ära arvata, hakates tähti pakkuma. Iga õige täht kirjutatakse kriipsukese peale, iga vale tähe korral tõmmatakse üks joon (mis valmissaanuna kujutab üles poodud kriipsujukut).
- Pusled
- „Päike“ — kaardimäng. Kaardid laotatakse lauale ringi kujuliselt, mõlemad mängijad tõmbavad kaardi, kelle kaart tugevam, saab tõmmatud kaardid endale.
- „Raamatupidamismäng“ — rollimäng. Perfokaartidest kataloogide ja süsteemide tegemine. (4/1983 / s linnas)
- Rahvastepall
- Rattaga sõitmine
- „Reis kuule“ — lauamäng (1/1956 /s linnas) [intervjueeritav mäletas, et selline mäng oli, kuid midagi täpsemat selle kohta ei mäletanud]
- „Reis ümber maailma“ — lauamäng, mida mängitakse täringu ja nuppudega
- „Reisimine“ — fantaasiamäng
- Ristsõnad
- Rulluiskudega sõitmine
- „Sabotöör“ — lauamäng, mille süžeeks on maa-aluses kaevanduses varanduse otsimine. Varanduse leidmise nimel koostööd tegevate põialpoiste kõrval on ka sabotöörid, kes nende eesmärki nurjata proovivad.
- „Salamaailm ja salakeel“ — fantaasiamäng. Üheks variandiks keele moonutamine (näiteks kaashäälikutele mingi liite lisamine). Teiseks mäng, mis seisnes ette kujutamises, et pööningul asub Salamaailm, kus elab Salaemand, räägitakse salakeeles. (2/1977/ s linnas) (3/1984 / s linnas)
- Samblast või käbidest fantaasiamaailma loomine
- „Sekretõ“ — vene tüdrukute mäng. Korjati erilisi kivikesi, värvilisi klaasikilde jm, need peideti mingisse salajasse kohta, mida ainult parim sõbranna võis teada. Aeg-ajalt käidi oma saladust vaatamas ja sinna midagi juurde panemas. (3/1954/s linnas)
- Sulgpall



- Suusatamine
- „Söödav ja mittedöödav“ — pallimäng. Üks mängijatest on palliviskaja, teised seisavad tema ees rivis. Palliviskaja ja rivi vahele tõmmatakse kümme joont. Palliga mängija hakkab mängijatele järjest palli viskama, öeldes sõnu, mis mõnikord tähistavat söödavat objekti, mõnikord mittedöödavat. Kui rivis seisev mängija kuuleb söödava objekti nimetust, peab ta palli kinni püüdma, mittedöödava objekti nimetust kuuldes palli püüda ei tohi. Vea korral jääb mängija endisele kohale, õigesti vastates liigub joone võrra edasi. Võidab see, kes esimesena palliviskajani jõuab ning temast saab uus viskaja.
- „Sünnipäev“/„Teepidu“/„Kohvik“ — rollimäng
- „Tagumine paar välja“ — jooksumäng. Mängijad seisavad paaridena üksteise taga rivis, üks mängijatest on püüdja, kes seisab rivi ees. Püüdja hüüde peale: „Üks, kaks, kolm — tagumine paar välja!“ hakkab rivi viimane paar üks ühelt, teine teiselt poolt rivi ette poole jooksmas, et kokku jõuda, enne kui püüdja kumbagi neist puudutada jõuab. Kui püüdja on kiirem, moodustab ta kinnipüütuga uue paari ning paariliseta jäänu hakkab uueks püüdjaks.
- taldriku keerutamine — vaimude välja kutsumine. Paberile kirjutatakse tähestik, osalised panevad käed kummuli taldrikule ning esitavad vaimudele osalejaid huvitavaid küsimusi. Taldriku liikumist vaadates saadakse vaimudelt vastuseid. (4/1983 / s linnas)
- „Tamka“ — nipsu laskmisega kabemäng
- „Timmu-tammu teile / tule homme meile! / Meilt saad sooja saia / pitka putku piima“ — hüpituslaul
- „Tramm“/„Troll“ — rollimäng
- „Treppkeks“ ehk „Lennuk“ — keksumäng. Kõigepealt tuleb maha joonistada ruudustik: kaks üksikut keksuruutu järjestikku, seejärel ühekordselt nendega põiki olevad paaris ruudud jne, kuni kümme ruutu on koos. Mängu läbimiseks on vaja visata kivi õigesse keksuruutu ning seejärel viga tegemata keks läbida (esimesel „ringil“ tuleb kivi visata esimesse kasti, teisel „ringil“ teise jne). Vea korral läheb hüppejärkekord järgmisele mängijale. [Mängunimi pärineb Jaanika Oksa (2011) õuemängude kogumikust, intervjuueeritavad ei nimetanud mängu nii, kuid eristasid ja kirjeldasid erinevaid keksumänge].
- „Tribla“ ehk „Neli ruutu“ — pallimäng. Maha joonistatakse ruut, mis jagatakse neljaks võrdseks osaks. Iga mängija peab oma ruudu piire kaitsma. Tingimusel, et ruutu põrganud palli ei või üle ühe korra puudutada, ei tohi mängija lasta pallil oma ruudupiiridest

välja lennata, vaid peab selle lööma mõne teise mängija ruutu, nii et see põrgaks seal vastu mängijat või maapinda.

- „Trips-traps-trull“ — paberi- ja pliiatsimäng, mida mängitakse kahekesi. Paberile tõmmatakse kaks püstjoont ja neist läbi kaks põikjoont. Ühe mängija tingmärgiks on X ja teisel O. Mängijad hakkavad kordamööda paberile joonistatud kujundisse oma tingmärki tegema, proovides saada järjest kolm tingmärki kas diagonaalselt, vertikaalselt või horisontaalselt. Kui see õnnestub, tõmbab mängija neist joone läbi ja saab punkti. Võidab see, kes enim punkte saab.
- „Tsirkus“—rollimäng
- „Tsirkus“ — lauamäng, mängitakse täringu, nuppudega
- „Tuhat“ — kaardimäng
- Turnimine
- Tõised tegevused
- Ujumine
- „Uka-uka“ — luuramis- ja peitmismäng. Üks mängijatest loeb kokkulepitud kohas silmad kinni sajani, teised peidavad end selle ajaga ära. Lugeja püüab mängijaid leida, kellegi leidnud, peab ta kokkulepitud kohta jõudma enne leitud ja sinna jõudes teise „kotti panema“ („Uka-uka, [mängija nimi] kotis!“). Peidetute eesmärk on aga ennast vabaks lüüa (kokkulepitud kohas, öeldes: „Uka-uka, mina prii!“). Mäng lõpeb, kui kõik mängijad on kotti püütud.
- Vaibakloppimispuudel turnimine
- „Vanaisa vanad püksid“ — üks mängija hakkab teistelt küsimusi küsima. Mängijad võivad vastata kõikidele küsimustele ainult: „Vanaisa vanad püksid“ ilma et naerma hakkaks.
- „Varese-ema keetis putru...“ — mängitus, salmi ajal tehakse ringe lapse peopesal. Varese-ema annab järjest poegadele süüa, selleks tõstetakse järjest ükshaaval lapse näpud püsti. Pöidlani jõudes ütleb varese-ema: „Sina paks ja paljusöönud, ata, ata ata!“
- „Vastandsõnad“ — sõnamäng
- „Viis lehte“ — kaardimäng. Mängijatel peab püsivalt käes olema viis kaarti. Tõmmatakse aluskaart, edasi tuleb see kaart suurema kaardiga tappa ning panna sellele kaart, mille järgmine mängija peab tapma. Kui kaarti tappa pole võimalik, peab mängija paki üles võtma. Võidab mängija, kelle kaardid esimesena otsa saavad.
- Vörkpall
- „Värvide mäng“ — üks mängija seisab teiste poole seljaga, teised paiknevad temast

kokkulepitud kaugusel. Seljaga seisev mängija hakkab nimetama erinevaid värve, sammude arve ja pikkuseid (tibu-, kuke-, elevandisamm). Edasi võib astuda siis, kui riietuses leidub natukenegi nimetatud värvi. Võidab see, kes esimesena hüüdjä juurde jõuab.

- Õuebassein
- „Üks kirjutab lause, teine joonistab selle järgi pildi“ — paberi- ja pliiatsimäng. Istutakse ringis. Iga mängija kirjutab vabal valikul mingi lause ja ulatab paberi edasi. Nüüd tuleb saadud lause võimalikult täpselt üles joonistada. Paber keeratakse kokku, nii et ainult pilt jääb näha ning antakse edasi. Seejärel tuleb pildi järgi mõistatada, mida sellega öelda tahetakse ning selle järgi lause kirjutada. Kui piisavalt kaua on kirjutatud-joonistatud, võib paberid lahti keerata ja vaadata, kui lähedale või kaugemale ollakse algsest lausest jõutud.

## Lisa 2. Küsitluskava

Sünniaasta

Päritolu (maa/linn)

1. Küsimused oma lapseõlve kohta

### **Perekondlik taust:**

Kus möödus sinu lapseõlv, kui palju tuli ette kolimisi, kuhu kolisite?

Mis muutus kolimisega (mänguliigid, -kohad, -kaaslased)?

Esimeses kodus millistes kohtades mis mängud ja järgmises kodus (kas teatud mängude jaoks sobisid teatud kindlad kohad)?

Kui lihtne/raske oli uute mängukaaslaste leidmine, kas jäid kolimisel mõnest mängukaaslasest puudust tundma?

Kirjelda oma lapseõlvepere, kes sinna kuulusid, kuidas omavahel läbi saadi, millega teised pereliikmed tegelesid?

Kes olid need lähedasemad inimesed, sugulased, kellega rohkem koos olid, kes sinuga tegelesid?

Kas sa käisid lasteaias, hoidis sind keegi?

Kuidas veedeti peres vaba aega, kui palju oldi koos ja mida siis ette võeti?

Kui palju ajast sisustas mängimine (õues, toas), sportimine, raamatute lugemine, teleka vaatamine? Milliseid saateid vaatasid?

### **Mängimine, mängud, mänguasjad:**

Kas perekondlike pidude või tähtpäevade pidamisel tegid lapsed ja täiskasvanud midagi ühiselt, kas oli mingeid ühiseid mängu, kirjelda?

Kes olid su peamised mängukaaslased, kas poiste, tüdrukutega olid erinevad mängud, millised? Kas tavatsesite ka üksteise juures kodus mängimas käia, kuivõrd vanemad mängimisse sekkusid, mängukaaslaste tundsid?

Millised olid peamised toamängud, millised õuemängud?

Millised mänguasjad sul kodus olid, mida nendega mängisid ja kellega?

Kes sulle mänguasju ostis/kinkis ja mille puhul?

Kas mänguasjadega seoses kehtisid vanematega mingid kokkulepped, reeglid; millised?

Kui palju mängisite õdede-vendadega, kas oli mängu, mida ainult omavahel mängisite?

Kas oli õdede-vendade vahel mängimisel mingeid hierarhiaid soost, vanusest tulenevaid?

Kui sul oli vend, kuidas tema mänguasjad-mängud erinesid sinu omadest, millised olid teie

ühised mängud?

Kas õel oli ka omi mängu või jagasite kõiki mängu, kust pärinesid need „erimängud“?

Kuivõrd õdede-vendadega mängukaaslased kattusid või oli ka erinevusi?

Kas selles oli erinevusi, kuidas ja mis mängu mängisid sinu ja su vennaga ema ja isa?

Kas olid ka mingid vanemate poolsed reeglid mängimisega seoses, millised?

Milliseid mängu õpetasid sulle vanemad, kirjelda neid mängu ja mängu-situatsioone?

Kuidas erinesid isa ja ema roll sinu kasvatamisel, sinuga tegelemisel?

Mida tavapäraselt tegid-mängisid koos isaga, mida koos emaga?

Kas sul oli selliseid mänguasju-mängu, mis pärinesid su isa või ema lapsepõlvest?

Kui palju hoidsid sind vanavanemad, mida tegite koos olles, kas te mõnikord mängisite koos?

Kas ja milliseid mängu õpetasid vanavanemad?

## 2. Küsimused laste (ja lastelaste) lapsepõlve kohta

### **Perekondlik taust:**

Kes kuulusid sinu täiskasvanu-ema perekonda, mitu last, mis soost ja millise vanusevahega?

Kus teie pere elas, kas tuli ette kolimisi, kuhu?

Kuidas kohanesite; kuivõrd muutusid lapse mängud (mänguliigid, -kohad, -kaaslased)?

Kui palju oli perel ühist vaba aega, palju veedeti seda koos, mida ühisel vabal ajal tegite?

### **Väikelapse-iga:**

Kaua olid lastega kodus, millised olid teie ühised tegevused-mängud sel ajal, millised mänguasjad? Kas käisite ka beebikoolis, beebiringides, mis kaalutlustel?

Kui palju käisite mänguväljakutel, avalikes mängukohtades?

Kui palju tegelesid lapsega teised pereliikmed, lähedased, mis mängu mängisid?

Kuivõrd lähtusite lapsega tegelemisel-mängimisel kirjandusest, vastavatest teooriatest?

Kas hiljem läksid lapsed lasteaeda või hoidis neid keegi?

### **Mängimine, mängud, mänguasjad:**

Kas perekondlikel pidudel, tähtpäevadel tegid lapsed-täiskasvanud midagi koos, mängiti midagi ühiselt?

Milliseid kodust saadud põhimõtteid oled rakendanud laste kasvatamisel, mida oled teinud teisiti?

Kuidas jaotusid teie peres ema ja isa rollid lastega tegelemisel, mil viisil erines see, kuidas ja mis mängu mängis isa sellest, kuidas ja mis mängu mängis ema?

Kuidas erinesid poegade-tütarde mängud ja see, mis mängu nendega mängisite (poiste-tüdrukute mängud)?

Kui palju te mängisite (ema ja isana) koos lastega, mis mängu, mis puhkudel?

Kas õpetasite lastele mängu, mida oma lapsepõlves mängisite, milliseid?

Kas teie lastel oli mänguasju, mis pärinesid su enda lapsepõlvest?

Kui võrdled oma laste lapsepõlve enda omaga, siis mis erineb, kuidas erinevad mängud?

Mis puhul osteti/kingiti lastele mänguasju, kas olid mingid reeglid, kokkulepped seoses mänguasjadega?

Kas ja millised kokkulepped-reeglid olid seoses mängimisega?

Kui palju võtsid laste kasvatamisest osa vanavanemad, kas esines ka erimeelsusi kasvatusküsimustes?

Kas ja milliseid mängu mängisid vanavanemad lastelastega?

Mis mõjutas või kust said teavet, milliseid mänguasju osta, milliseid mängu mängida?

### **Lapselapsed:**

Kui palju aega veedad koos lastelastega, mida koos olles teete, mida mängite?

Kui võrdled oma laste ja lastelaste lapsepõlve omavahel, mis on muutunud, kuidas on muutunud mängud?

### **Praeguste laste lapsepõlv:**

Kui palju mängitakse teie peres arvutimänge; lapsed, teie ise?

Kas olete seadnud mingid reeglid seoses arvutimängudega (kui palju, kui kaua, millal, mis mängu võib mängida)?

Kui hästi teate või oskate ise neid arvutimänge, mida laps mängib?

Millised on lapse lemmikud arvutimängud, miks?

Kellega koos tavatseb laps arvutimänge mängida?

Milline osa on arvutimängudel mängude seas üldiselt, millised on muud põhilised mängutegevused-mänguasjad?

Mida telekast vaadatakse?

Kui palju mõjutab reklaam seda, milliseid mänguasju osta, kui suur surve on üldistel trendidel, populaarsetel mängudel-mänguasjadel?

Kui palju olete ostnud lapsele nõ moemänguasju, milliseid?

Kui suur huvi lapsel nende mänguasjade vastu on võrreldes teiste mänguasjadega?

## **Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks**

Mina, **Triin Pöldver** (isikukood 48502270225)

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose  
**„Laste mängud ja mänguasjad 20. sajandi II poolel ja 21. sajandi alguses ning  
mängimine osana peresuhtlusest“**,

mille juhendajad on teadur **Astrid Tuisk** ja dotsent **Ene Kõresaar**,

1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil,  
sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja  
lõppemiseni;

1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas  
digitaalarhiivi DSpace`i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.

2. olen teadlik, et punktis 1 toodud õigused jäävad alles ka autorile.

3. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega  
isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õiguseid.

**Tartus, 26.05.2014.**