

Tartu Ülikool
Sotsiaal- ja haridusteaduskond
Ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut

5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud

Bakalaureusetöö

Liivika Lapp

Juhendajad:
Prof. Veronika Kalmus
Kristi Vinter, MA

Tartu 2011

Sisukord

Sissejuhatus	3
1. Teoreetilised ja empiirilised lähtekohad	5
1.1 Lapse vaimne ja sotsiaalne areng	5
1.2 Sotsiaalse õppimise teooria	6
1.3 Televisiooni mõju laste käitumisele	8
1.4 Eeskujud	9
1.5 Soolised erinevused ja eeskujud	11
1.6 Varasemad uuringud Eestis	13
1.7 Seminaritöö ülevaade	14
1.8 Uurimisküsimused	15
2. Metoodika ja valim	17
2.1 Meetodi kirjeldus	17
2.2 Valimi moodustamine ja kirjeldus	18
3. Uuringu tulemused	20
3.1 Eeskujude füüsilised omadused	20
3.2 Eeskujude tegevus	23
3.3 Poiste lemmiktegelased	27
3.4 Tüdrukute lemmiktegelased	30
3.5 Põhilised meediumid	34
3.6 Tegelaste olulisus	35
4. Järeldused ja diskussioon	37
4.1 Missugused on 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud?	37
4.2 Missuguseid soolisi iseärasusi saab täheldada lemmiktegelase valikul?	39
4.3 Milliseid kanaleid pidi eeskujud lasteni jõuavad?	41
4.4 Diskussioon	42
4.5 Järeldused uurimismetoodika kohta	44
4.6 Edasised uuringud	46
Kokkuvõte	47
Summary	49
Kasutatud kirjandus	50
LISA 1	52
Kiri lapsevanematele	52
LISA 2	53
Rühmaintervjuu küsitluskava	53
LISA 3	54
Laste fookusgrupi intervjuud	54
LISA 4	60
Tabel laste valitud tegelastest	60

Sissejuhatus

Üha rohkem televiisorit vaatavad ja arvuti taga istuvad lapsed teevad murelikuks lapsevanemaid ning pakuvad mõtteainet meedia-uurijatele, seetõttu on just laste meediakasutusest saanud meediauuringute üks põhilisemaid suundi. Märkimisväärne osa inimkonnast tarbib igapäevaselt meediat, sealhulgas ka lapsed. Meediumite rohkus ning lastele mõeldud programmide üleküllus võimaldab laste kui eriti tundliku sihtgrupini kiiresti ning edukalt jõuda.

Ent kui palju mõtlevad tootjad kvaliteetsele meediasisule? Lapsed on lummatud populaarsetest meediakangelastest, keda igal võimalusel jäljendatakse ja eeskujuks seatakse. Kangelased luuakse äärmiselt kaasahaaravateks müügiartikliteks, kelle tegevuses peitub üldjuhul ka mingisugune moraal või õpetus, kuid tihti ei saa just väiksemad lapsed tegelase käitumise tagamaadest või loo mõttest aru. Lapsed seavad endale tihti eeskujuks (pseudo)kangelasi, mis avaldub ka nende igapäevaelus – lasteaias, sõprade seas, kodus. Taolised eeskujud on aga laste endi seisukohalt väga olulised tegelased, sest lapsed ise ei saa selles vanuses veel tihti aru, kus jookseb piir fantaasiamaailma ja tegeliku elu vahel. Laste kui sihtgrupini on üsna kerge jõuda ja neid mõjutada, seega on oluline roll ka sõnumitel, mida laste eeskujud neile edastavad, millises maailmas nad tegutsevad ning kui võrd reaalsed nad on.

Käesoleva töö eesmärgiks on anda ülevaade 5-7 aastaste laste hetkelemmikutest ning püüda mõista, kuidas lapsed oma lemmiktegelaste käitumist tõlgendavad ning kas ja kuidas see nende igapäevaelus avaldub. Töö fookus on just laste endi arusaamadel ja põhjendustel, kuigi usaldusväärsema tulemuse saamiseks oleks vaja laste ideid kõrvutada ka neile lähedalseisvate täiskasvanute ideedega.

Töö jaguneb neljaks põhiosaks. Esimene osa annab ülevaate teoreetilistest ja empiirilistest lähtekohtadest – lapse sotsiaalsest ja vaimsest arengust, sotsiaalse õppimise teooriast, televisiooni mõjust lapse käitumisele ning konkreetsemalt ka meediaeeskujudest. Teine peatükk kirjeldab töö valimit ja uurimismetoodikat. Uuringu tulemuste osas analüüsitakse fookusgrupi-intervjuude tulemusi analüüsikategoriates, mis tulenevad uurimisküsimustest ning intervjuude ülesehitusest. Neljas osa, järelused ja diskussioon, võtab kokku

bakalaureusetöö tulemused, kõrvutades neid ka seminaritöö tulemustega ning asetab tehtud järeldused üldistuste ja diskussiooni näol laiemasse perspektiivi.

Väärtuslike nõuannete eest tänan oma juhendajaid Veronika Kalmust ja Kristi Vinterit.

1. Teoreetilised ja empiirilised lähtekohad

Teoreetiliste ja empiiriliste lähtekohtade peatükis annan ülevaate lapse arengust, sotsiaalse õppimise teooriatest, televisiooni mõjust eeskujude kujunemisel ning eeskujudest konkreetselt. Samuti annan põgusa ülevaate varasematest uuringutest, mis meediaeeskujude teemaga haakuvad.

1.1 Lapse vaimne ja sotsiaalne areng

Tänapäevastele teadmistele arengupsühholoogiast on aluseks Jean Piaget teooriad. Piaget' ideed on need, mis on enamasti aluseks paljudele arengupsühholoogiat puudutavatele käsitlustele ning empiirilistele uuringutele (Butterworth & Harris 2002).

Käesolev töö keskendub 5-7aastastele lastele, kes kuuluvad Piaget' kirjeldatud neljast arengustaadiumist teise, operatsioonide-eelsesse staadiumisse, mis iseloomustab lapsi 2.-7. eluaastani. Selles konkreetses arengustaadiumis pole eelkooliealine laps veel päris loogilist mõtlemist omandanud. Ometi on iga staadiumi vanusepiirid keskmised ning võivad erineda üsna arvestataval määral nii laste kui erinevate kultuuride vahel (Butterworth & Harris 2002).

Operatsioonide-eelse staadiumi saab omakorda jagada kaheks. Mõiste-eelne staadium (2.-4. eluaastani) ning intuiitivne staadium (4.-7. eluaastani). Intuiitivset staadiumit iseloomustab lapse egotsentriline käitumine, ent samas usub laps täiskasvanuid pimesi ning täidab nende antud reegleid. Samas ei suuda laps mõista, et kellegi teise mõtted võivad erineda tema omadest mistõttu on väga keeruline arendada lapsega loogilist vestlust või arutelu. Selles vanuses laps ei erista tihti elusat elutust ning keskendub objektide puhul vaid ühele omadusele, jättes teised omadused tähelepanuta (Piaget 1972).

Operatsioonide-eelses staadiumis on imiteerimine väga loomulik. Laps jälgendab teiste käitumist ning tegutsemist sellest ise aru saamata. Näiteks joonistab laps samasuguse pildi nagu tema pinginaaber, ise teise imiteerimist eitades (Beard 1969:44).

Meediaeeskujud jõuavad varem või hiljem ka imiteerimise kujul laste mängudesse. Piaget' mänguteooria kohaselt hakkavad 4.-7. eluaastani sümbolilised mängud oma olulisust kaotama ning need muutuvad üha enam tegelikkuse poolt piiritletuks. Soov jäljendada reaalsust muutub järjest olulisemaks ning mängus osalejate sotsiaalsed rollid hakkavad üksteist täiendama (Butterworth & Harris 2002).

Laste ning meedia uurimise seisukohalt on oluliseks autoriks ka Lev Võgotski. Erinevuseks Piaget' ja Võgotski vahel võib pidada asjaolu, et Võgotski sidus omavahel keele omandamise ning mõtlemise arengu, rõhutades kultuuri tähtsust arenguprotsessis. Võgotski arvates täiendab lapse loomulikku arengut lapse kultuuriline areng ja vastupidi ning selle käigus kujuneb iseloom (Wertsch 2003).

Võgotski teooriad on aktuaalsed ka tänapäeval ning nende rakendamise võimalustest on rääkinud pedagoogikadoktor Karl Karlep (2005). Karlep rõhutab koostegevuse (nii lapse ja lapsevanema kui ka eakaaslaste vahel) ja matkimise osatähtsust arengu ning õppimise seisukohalt.

1.2 Sotsiaalse õppimise teooria

Lapse arengu seisukohalt on oluline ka sotsiaalne õppimine, mis tähendab õppimist sotsiaalses keskkonnas, arvestades sealsete sotsiaalsete suhetega. Sotsiaalsest õppimisest tuleneb oluline mõiste mudelõppimine, mis tähendab teiste inimeste käitumise vaatamist ning selle jäljendamist. Jäljendada saab kaht tüüpi mudeleid: inimesi, kes reaalselt käitumismudeleid demonstreerivad ja sümboolseid mudeleid, kelle käitumist portreeritakse erinevate meediumite vahendusel (Bandura 1977). Kõiksugu mudeleid pakub ka televisioon ning muud audiovisuaalsed väljundid. Televisioonist võetakse üle sotsiaalse käitumise mudeleid, kuid tihti ei selgitata nende mudelite eesmärke, mistõttu võib esineda valestimõistmist. Näiteks võib laps, kes on näinud agressiivse käitumise mudelit, kopeerida ka ise sellist käitumist, kui ta arvab, et nähtu tulemus oli positiivne.

Bandura (1977) on välja toonud sotsiaalse õppimise neli etappi:

- märkamine – esmalt peab mudel pälvima tähelepanu
- meeldejätmine – teiseks jäetakse meelde, et on konkreetset mudelit nähtud

- taastootmine – kolmandaks on oluline võime taastoota nähtud mudelit
- motivatsioon – mudel leiab hilisemalt rakendust siis, kui see toob jäljendajale kasu

Erinevad käitumismudelid, mis omandatakse, ei pruugi avalduda mitte koheselt, vaid mõnes hilisemas sobivas olukorras.

Kuulsaimaks eksperimendiks sotsiaalse õppimise teoorias peetakse Bandura 1961. aastal läbi viidud eksperimendi Bobo-nukuga. Eksperimendi käigus moodustati viis lasterühma, kes nägid erinevaid käitumismudeleid, mida täispuhutava nukuga rakendati. Esimene rühm nägi tegevust reaajas, kus Bandura täiskasvanust abiline karjus nuku peale, lõi ja ründas seda. Teisele rühmale näidati sama tegevust filmilindilt, kolmas rühm nägi sama käitumist multifilmina. Neljas rühm nägi täiskasvanu sõbralikku käitumist nukuga. Viies rühm oli kontrollrühm, kes ei näinud ühtki stseeni. Hiljem jäeti lapsed nukuga üksinda ning jälgiti, kuidas laps järgnevalt käitub. Kõige agressiivsem käitumine avaldus multifilmi näinud laste puhul, järgnesid tavalist filmi näinud lapsed ning reaalselt olukorda näinud lapsed. Kontrollrühma laste puhul esines agressiivset käitumist poole vähem ning sõbralikku käitumist näinud laste käitumises nukuga puudus agressioon peaaegu üldse (Cialdini 2005).

Lapse arengu puhul on oluline rääkida jäljendamisest kui loovuse arendajast. Loovus ei saa areneda vaid lapse individuaalsest leidlikkusest, abiks on erinevad käitumismudelid ja hinnangud, mida annavad edasi laste eeskujud (Bandura 2001). Käesoleva töö seisukohalt on olulised meediategelased kui laste loovuse arendajad. Selekteerides välja juba varem eksisteerinud innovatsioonid ning rakendades neid uutesse protsessidesse, lisades uuenduslikke elemente, arenebki lapse loovus.

Erinevaid mõtteviise ning käitumismudeleid omavate eeskujude puhul erineb see, kuidas konkreetsed vastuvõtjad, siinkohal lapsed, eeskujude väga erinevaid käitumismustreid omaenese ellu üle võtavad. Olgugi et tegemist võib olla kõigile tuntud eeskujuga, võib üks käitumismudel saada tohutul hulgal tõlgendusi, millest selekteeritakse välja just see konkreetne nüanss, mis enda käitumisse üle võetakse. Loovus areneb eelpool kirjeldatud protsessi arvesse võtte seetõttu, et võttes üle uusi käitumismustreid ning uuenduslikke ideid, heidetakse kõrvale tavapärased ja kulunud mõtteviisid (Harris & Evans 1973).

1.3 Televisiooni mõju laste käitumisele

Meediauuringute puhul pole enam ammu küsimus selles, kas televisioon mõjutab, kuivõrd selles, mil viisil ja kui suures ulatuses lapsed televisioonist mõjutatud on. Uurijaid on kõige enam huvitanud see, millist materjali täpselt lastele näidatakse ning mis mõju on sellel laste kognitiivsele, sotsiaalsele ja emotsionaalsele arengule väga erinevates vanustes (Van Evra 1990).

Väga palju on uuritud televisiooni ja vägivalda seoseid. Uurimistulemused on tihti viinud erinevate järeldusteni – on uuringuid, mis väidavad, et televisioonis nähtud vägivald avaldub laste käitumises ning on uuringuid, mis ei ole leidnud märkimisväärset seost vägivaldsel televisioonisul ja laste käitumisel (Hearold 1986).

Vägivaldse meediasisu koheseid efekte ja avaldumist laste käitumises on uurinud Geen & Thomas (1986), kes analüüsisid suurt hulka teoreetilisi vaatepunkte, sealhulgas jäljendamist ja matkimist ning kahe viimase tegevuse seost agressiooniga. Uuringu tulemustest selgus, et lapsed võivad televiisorist nähtuna küll õppida agressiivset käitumist, kuid see ei pruugi avalduda nende endi käitumises ilma kõrvalise välismõjutajata näiteks teiste laste näol.

Meedias nähtud vägivald aktiveerib teisi ideid ja tendentse, mis on küll seotud agressiooniga, kuid mis loob pigem kindlate seoste võrgustiku, mis haakuvad emotsioonide ning käitumismallidega. Samas võib pärast televisioonist vägivalda nägemist tunduda, et agressioon on just kõige õigem vastus provotseerimisele. Uuringu põhjal järeldati ka, et mõnel harvemal juhul võib televiisorist nähtud vägivald mõjuda ka vastupidi – hoopis vähendada vaataja enda tahet agressiivseks käitumiseks.

Vastukaaluks negatiivsetele mõjudele on uuritud ka televiisori vaatamise positiivsemaid külgi nagu näiteks televiisori hariv roll. Televiisor võib olla heaks õpetajaks nii akadeemiliste kui ka sotsiaalsete oskuste välja kujunemisel. Paljud teleprogrammid on arenenud selles suunas, et õpetada lapsi kriitiliselt televiisorit vaatama ning sisu analüüsima. Enamjaolt on need meelelahutusliku ent õpetliku sisuga programmid, mille puhul üritatakse minimeerida nende programmide negatiivset mõju (Van Evra 1990).

Meedia positiivseid ja negatiivseid mõjusid lastele on uurinud ja kaardistanud Buckingham (2007), kes on võtnud arvesse mitmeid erinevaid käsitusi ning toonud kokkuvõtlikult välja nii positiivsed kui negatiivsed efektid, mis laste meediakasutusega kaasnevad.

Lähtudes Buckinghami liigitusest, on käesoleva töö seisukohalt olulised järgmised positiivsed ja negatiivsed aspektid, mida võivad lapsed jäljendada või eeskujuks seada:

Positiivsed mõjud:

- uued teadmised – teadmised tervishoiust, akadeemilised teadmised, silmaring
- sotsiaalse käitumise ja moraalsete väärtuste kinnistumine
- sotsiaalne interaktsioon
- kognitiivsete võimete arendamine
- loovus ja eneseväljendus

Negatiivsed mõjud:

- vägivaldne sisu ning sellega kaasnev jäljendamine
- seksuaalne sisu ning sellega kaasnev jäljendamine
- ebasobiv sisu (nt narrimine)
- ebatervislikud eluviisid
- toitumisharjumused (ülekaal või toitumishäired)
- valed arusaamad väärtustest ja uskumustest (nt soolised ja rassilised stereotüübid)

Buckingham rõhutab muuhulgas, et oluline on analüüsida just positiivseid ja negatiivseid mõjusid koos, sest nii mõnigi nähtus, mis liigitub negatiivsete mõjude alla, võib olla vältimatu, kui isegi mitte vajalik osa lapse normaalsest arengust. Autori sõnul on keeruline eraldada positiivset ning kasulikku meediasisu negatiivsest ja riskantsest sisust ning tihti võib püüd vältida negatiivset ja riskantset sisu vähendada ka võimalust potentsiaalsele kasulikule meediasisule.

1.4 Eeskujud

Võttes arvesse eelpool kirjeldatud teooriaid, mille kohaselt õpivad lapsed just jäljendades ja imiteerides, on oluline ka see, keda ja mis põhusel nad jäljendavad. Kui meedia üldistest

mõjudest lapse arengule ning sotsiaalsetele oskustele on palju kirjutatud, siis konkreetselt meediaeeskujusid, keda lapsed idealiseerivad, oma mängudes kujutavad ning imiteerivad, on uuritud võrdlemisi vähe.

Lapsed seavad üldjuhul eeskujuks oma vanemaid, õpetajaid ning teisi täiskasvanuid, kuid televisioon pakub lisaks palju atraktiivseid kangelasi.

Ent miks on oluline, milliseid eeskujusid lapsed jäljendavad ning missugust informatsiooni need tegelaskujud edastavad? Strasburger (2004) on tõestanud, et lapsed on meedia sisu suhtes vastuvõtlikumad kui täiskasvanud. Esiteks on lapsed tõsielulistes situatsioonides vähem kogunud ning arenenud, mis võib põhjustada teisitimõistmist. Sellest peavad lapsed meedia vahendusel saadud informatsiooni tihti tõsemaks, kui see tegelikkuses on, kuna lastel puudub võrdlusmoment, kogemused ning oskus informatsiooni kriitiliselt hinnata. Probleem, mis kerkib esile nii nooremate laste kui ka isegi teismeliste seas, on see, et lapsed kogevad televisioonis nähtut kui täiesti reaalselt toimivat elumudelit. Seega võivad lapsed ekslikult eeldada, et nende endi elu peab toimima samade reeglite ning käitumismudelite järgi.

Wishful identification ehk soov samastuda on keskne mõiste, mida kasutavad meediaeeskujude puhul paljud autorid. See on psühholoogiline protsess, mille käigus soovib indiviid sarnaneda mõne teise persooniga (üldjuhul tegelasega meediast). Selle protsessi käigus mõtleb indiviid end eeskuju asemele ning võtab oma käitumisse üle tema tegevused ja kogemused (Feilitzen & Linne 1975; Hoffner 1996). Taolist suhet on nimetatud ka pseudosõpruseks indiviidi ning tema meediaeeskuju vahel. (Horton & Wohl 1956).

Põhiliseks mõjuks meediaeeskujude idealiseerimisel on olulised muutused suhtumises, väärtushinnangutes ning muudes iseloomuomadustes, mida konkreetse eeskuju jäljendamine põhjustada võib. Sellised muutused on tingitud soovist olla üha enam oma eeskuju sarnane, millest tulenevalt toimub teatud käitumismudelite kasutamine oma igapäevaelus ning teatud käitumismudelite teadlik või mitteteadlik kõrvale jätmine (Boon & Lomore 2001)

1.5 Soolised erinevused ja eeskujud

Väite, et lapsed valivad eeskujudeks iseendaga samast soost tegelase, on mitmed autorid ümber lükanud, pidades seda lähenemist liiga lihtsustatuks. Soolised erinevused ilmnevad pigem selles, kas jäljendatakse suures osas iseendaga samast soost tegelasi või segunevad omavahel sookaaslastest eeskujud ja vastassoost eeskujud (Bussey & Perry 1982).

Bandura (1986) väidab, et nii poisid kui tüdrukud õpivad mõlemast soost eeskujude kaudu: Nad teavad, milline käitumine on omane naissoole ning milline meessoole, kuid valivad ise väga hoolikalt, milliseid nähtud käitumismalle iseenda jaoks rakendavad. Mida enam on ühiskonnas kinnistunud soolis-stereotüüpne mõtteviis ning mida enam on kindlad käitumismustrid omistatud konkreetsele soole, seda suurem on tõenäosus, et lapski jäljendab tegevusi ning võtab üle mõtteviise, mis assotsieeruvad nende endi sooga (Bussey & Perry 1982).

Suur erinevus mees- ja naiskarakterite kasutamisel erinevates meediumites on kõneainet pakkunud ka feministidele. Olgugi et feministide vaated on käesoleva töö jaoks liiga radikaalsed, on just nemad tähelepanu juhtinud mitmetele naissoost teletegelaste iseloomulikele joontele, mida võib laiendada ka selle uuringu konteksti.

Feminist Kahta Pollitt (1991) oli esimene, kes kasutas mõistet „smurfeti printsiip“ (The Smurfette Principle), mille kohaselt ei kujutata naistegelasi eelkooliealistele lastele suunatud teleprogrammides, filmides ning muudes meediumites meessoost tegelastega võrdselt ning mis veel tähtsam – nii, et eelkooliealistel poistel ja tüdrukutel tekiks selge nägemus soorollidest. „Smurfette“ pärineb tuntud Disney multifilmist „The Smurfs“, kus meessoost karakterite seltskonnas leidub ka üks stereotüüpne naistegelane, kellel pole konkreetset ülesannet ning kes jääb oma tegevusega tagaplaanile. Pollitt kirjeldab, kuidas just enamasti filmides ning telesaadetes on peategelasteks meessoost isik, naised sealjuures mängivad pigem kõrvalosa, toetavat rolli.

Samuti on poiste ja tüdrukute meediaeeskujude analüüsimisel ning võrdlemisel järeldatud, et poisid jäljendavad märgatavalt rohkem iseendaga samast soost tegelasi, jättes sealjuures kõrvale vastassoost tegelased. See tähendab, et poisid kasutavad neid käitumismudeleid, mida edastavad neile meessoost kangelased, kuid eiravad tugevalt neid, mida edastavad naissoost kangelannad (Bussey & Perry 1982).

Märksõna, mis iseloomustab poiste ja tüdrukute erinevaid eelistusi tegelaste jäljendamisel, on ka võim. Näiteks peavad poisid eeskujude puhul tähtsaks ning oskavad paremini eristada võimu vahekordi erinevate eeskujude puhul. Poisid, kes täheldasid naissoost kangelanna puhul suurt sotsiaalset võimu, imiteerisid naissoost eesujusid samal tasemel nagu võimukat meessoost eeskujut. Samas ei tekitanud võimu küsimus erinevusi tüdrukute eelistuste puhul imiteerida kas mees- või naissoost eeskujut (Bussey & Bandura 1984).

Kangelasi, kes on pärit televisioonist, videomängudest ning keda peetakse üldjuhul poiste kangelasteks, on uuritud rohkem, kuna seesugused tegelased on vähemal või rohkemal määral agressiivsed ning seetõttu on uuritud just nende agressiivsete kangelaste mõju lastele.

Populaarseimad poiste kangelased on üldjuhul füüsiliselt tugevad ja karismaatilised meessoost olendid, kes on agressiivsed ja nutikad. Taoliste kangelastega samastumine laseb poistel end tunda rohkem iseseisva ja täiskasvanulikuna. Need kangelased kasutavad erinevate probleemide lahendamisel agressiivseid võtteid ning üldjuhul ei saa nad oma käitumise eest karistada (Dietz, 1998).

Tihti seostavad poisid end pigem tegelastega videomängudest kui televiisorist. Võttes arvesse, et vägivaldsed mängud on poiste seas märgatavalt populaarsemad kui mitte-vägivaldsed mängud (Gentile et al 2004), võib järeldada, et poisid soovivad sarnaneda pigem vägivaldsetest kui rahulikest arvuti- ja videomängudest pärit tegelastega. Vägivaldsed tegelased on videomängudes tavaliselt olukordades, kus neil on kontroll riskantsete olukordade ning suhete üle. Just sellised tegelased on eeskujuks poistele, kes soovivad olla iseseisvad ja täiskasvanulikud (Moffitt et al 1996).

Ka tüdrukud eelistavad iseendaga samast soost kangelannasid, kuid tüdrukute puhul ei ilmne niivõrd tugevalt vastassoost kangelaste vältimist. Tüdrukud ei pruugi meessoost kangelaste

käitumist küll jäljendada, kuid nad ei heida meessoost kangelasi ka teadlikult kõrvale (Bussey & Perry 1982).

Omadus, mida tüdrukud idealiseerivad poistest tunduvalt rohkem, on füüsiline atraktiivsus ning seda peavad tüdrukud oma meediaeeskujude puhul esmatähtsaks. Kuna tüdrukute puhul ilmneb rohkem samastumist ka meessoost kangelastega, siis nende puhul peavad tüdrukud tähtsaimaks kangelaste vaimukust (Hoffner 1996). Poisid hindavad meessoost kangelaste huumorimeelt tüdrukutest vähem, sest peavad naljakaid kangelasi tihti veidrikeks (Eisenstock 1984:420).

1.6 Varasemad uuringud Eestis

Uuringuid, mis puudutavad laste tele- ja internetikasutust, on nii Eestis kui ka mujal maailmas läbi viidud üsna palju, ent meediaeeskujusid, sellisel kujul nagu käesolevas töös, on uuritud vähe. Enamasti seostatakse laste meediatarbimist ning meediat ning meediaeeskujudelt õpitud käitumist just vägivallaga. Viimasest aspektist tulenevalt on uuringud tihti pigem psühholoogilisemat laadi ning orienteeritud käitumisele ning lapse arengule. Käesoleva töö seisukohalt on eeskujude rolliks pigem väärtuste kinnistamine ning meediatarbimisharjumuste kujundamine.

Üldisemaid meediatarbimisharjumusi on uurinud Kristi Vasemägi, kes kaitses 2003. aastal Tartu Ülikooli pedagoogikaosakonnas bakalaureusetööd „Televisioni tänapäeva koolieeliku elus“. 2-7 aastaseid lapsi uurinud Vasemägi sõnul armastavad selles vanuses lapsed kõige rohkem multifilme ja lastesaateid, samuti ka loodus- ja loomafilme. Vasemägi uuris põgusalt ka poiste ja tüdrukute eelistuste erinevusi ning järeldas, et poistele meeldivad pigem põnevus- ja seiklusfilmid, tüdrukud aga eelistavad perefilme ja seebiseriaale (Vasemägi 2003).

Elen Lukase 2003. aastal Eesti Humanitaarinstituudis kaitstud bakalaureusetöö „Teletarbimise mõju laste arusaamadele soorollidest“ uuris lähemalt küll 7-12 aastaseid lapsi, ent üht autori järeldust tuleks kindlasti arvesse võtta ka käesoleva töö puhul. Lukase sõnul on lastel keeruline vahet teha reaalsel ja ebareaalsel meediasisul ning nende hinnangud on tihti vasturääkivad ning ebastabiilsed. Lukase bakalaureusetöös olid sarnaselt käesoleva bakalaureusetööga vaatluse all ka poiste ja tüdrukute erinevused lemmiktegelaste valikul. Peamiste erinevustena tüdrukute ja poiste eelistustes rõhutas Lukas, et tüdrukud eelistavad

oma lemmikuid näha ilusate ning hästi käituvatena, ent poisid hindavad pigem töökaid ja õiglaseid *action*-kangelasi.

Tartu Ülikooli ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituudis 2008. aastal kaitstud Kristiina Kruuse bakalaureusetöö „Telesaadete representatsioon lasteaialaste hulgas“ annab ülevaate laste teletarbimisharjumustest ning nende harjumuste kandumisest laste igapäevaellu. Töö tulemusena järeltas autor, et lastel on välja kujunenud kindlad eelistused telesaadete näol, mida nad ka regulaarselt jälgivad. Laste lemmikud televisioonis on küll lastesaated, ent samas räägivad lapsed meelsamini täiskasvanutele mõeldud saadetest. Autori hinnangul võib taoline käitumine tingitud sellest, et telekanalid ei paku piisavalt lastesaateid ning lapsed on vanemate tele-eelistuste kaastarbijateks. Käsitledes põgusalt ka lemmiktegelaste teemat, sai autor teada, et laste lemmiktegelasteks olid antud hetkel Lotte, Pipi ja Barbie, kes on kõik positiivsed ning rahumeelsed tegelased. Teisalt meeldib lastele rohkem kirjeldada sündmusi, mis tekitavad neis tugevaid emotsioone – rõõmu ja hirmu (Kruuse 2008).

Tööst ilmneb ka, et lapsed võivad ise olla agenda-loojad. Teisisõnu võivad rühmakaaslased hakata vestlusringis üksteist mõjutama ning lähtuvad vastamisel rühma arvamusiidri seisukohast (Kruuse 2008).

1.7 Seminaritöö ülevaade

Laste meediaeeskujude teemat käsitlesin ka 2011. aasta jaanuaris kaitstud seminaritöös „5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud“. Otsustasin jätkata bakalaureusetöö kirjutamist samal teemal, kuna seminaritöös tehtud järeldused pakkusid huvi ning võimalusi temaatika laiemaks analüüsimiseks suuremas mahus. Seminaritööst järelendus, et pole olemas väga kindlaid ning absoluutselt kõigi hulgas populaarseid meediategelasi, keda lapsed ühtlasi ka eeskujuks seavad. Pigem oli võimalik ära tunda iseloomulikke jooni, mida esines kangelastel, kes lastele teistest rohkem meeldisid. Näiteks pole laste lemmikud pärit reaalsest elust ning neid võib liigitada isegi fantaasiakangelaste hulka. Tegelased pakuvad küll palju vaatamängu ning meelelahutust, kuid hariduslikku või lihtsamat õpetlikku laadi teadmisi lastele edasi ei anna. Ühe probleemina ilmnes tegelaste puhul ka vägivaldne käitumine, sest enamus vaeleusaamu ning laste jaoks segaseid kohti, seostus vägivaldse sisu või kangelasega.

Nagu eeldatud, võis eristada tüdrukute ning poiste lemmikuid. Poiste lemmiktegelased olid eriliste oskuste ning võimetega ning pakkusid palju vaatamängu. Tüdrukud hindasid oma lemmikkangelannades pigem füüsilist atraktiivsust ning ei osanud tihti tegelaste käitumist ning tegevusi kirjeldada ja mõtestada.

1.8 Uurimisküsimused

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on välja selgitada, millised on 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud, kuidas laste lemmiktegelased käituvad ning milliseid omadusi lapsed neis hindavad. Töö seisukohalt on oluline võrrelda omavahel poiste ja tüdrukute lemmikuid ning teha üldistusi sooliste eelistuste kohta. Töö eesmärgist lähtuvalt sõnastasin kolm uurimisküsimust. Kuna töö fookus on seatud eelkõige eeskujudele, siis kolmas ehk kanaleid puudutav uurimisküsimus on väikesemahulisem kui kaks esimest:

- 1) Missugused on 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud?
 - Kes need tegelased on?
 - Missugused on nende välised omadused?
 - Millega nad tegelevad?

- 2) Missuguseid soolisi iseärasusi saab täheldada lemmiktegelase valikul?
 - Missuguseid omadusi hindavad tegelastes poisid?
 - Missuguseid omadusi hindavad tegelastes tüdrukud?
 - Milline on suhtumine vastassoost kangelastesse?

- 3) Milliseid kanaleid pidi eeskujud lasteni jõuavad?
 - Millest on tingitud konkreetse kanali valik?

Esimese uurimisküsimuse eesmärgiks on kirjeldada üldjoontes 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujusid – leida lemmiktegelaste olulisi ühiseid omadusi ning tuua välja need omadused, mis laste jaoks kõige olulisemat rolli omavad. Samuti kirjeldab uurimisküsimus tegelaste välimust, käitumist ning üldist muljet, mida tegelased lastele jätnud on.

Teise uurimisküsimuse eesmärgiks on välja selgitada, kas laste hulgas on välja kujunenud nn poiste ja tüdrukute tegelased ning kuidas soolised eelistused laste vastustes peegelduvad. Teise uurimisküsimusega tuuakse välja eraldi poiste ja tüdrukute lemmiktegelaSte olulised omadused. Samuti selgitatakse välja, milline on suhtumine vastassoost kangelastesse.

Kolmas ning kõige lühem uurimisküsimus annab ülevaate kanalitest, mille kaudu olulisemad tegelased lasteni jõuavad. Samuti on oluline järeldada, millest on tingitud konkreetsete kanalite valik.

2. Metoodika ja valim

Metoodika ja valimi peatüki esimene osa kirjeldab ning põhjendab käesoleva bakalaureusetöö uurimismetoodikat ning selle sobivust konkreetse uuringu tarbeks. Peatüki teine osa kirjeldab uuringu valimit ning selle moodustamise põhimõtteid.

2.1 Meetodi kirjeldus

Empiirilise algmaterjali kogumiseks korraldati kaks fookusgrupi-intervjuud ning intervjuudes osalenud lastele väike eksperiment. Nii fookusgrupi-intervjuu kui ka eksperiment korraldati eraldi poiste ja tüdrukute gruppides, kuna väga oluline oli just sooliste eripärade rõhutamine laste vastustes, mis segagruppides poleks nii konkreetselt esile kerkinud.

Fookusgrupi-intervjuu kava (LISA 2) koostati Kristi Vinteri doktoritöö fookusgrupi-intervjuu kavast (2010) ning autori seminaritöö (2011) kogemustest ning tulemustest lähtuvalt. Kõige olulisem oli intervjuu kava koostada nii, et see oleks laste vanust arvesse võttes piisavalt lihtne ning kergesti jälgitav, liikudes üldisemalt üksikule. Ometi oli intervjuerimise käigus vajalik küsimuste kohandamine olukorrale vastavaks. Vastavalt olukorrale oli intervjuerija sunnitud küsimusi ümber kohandama, kokku tõmbama või üleüldse ära jätma.

Uurija ise oli fookusgrupi intervjuus moderaatori rollis, kuna lapsi oli vaja ohjeldada ning anda neile sõna kordamööda. Kuna intervjuerimise ajal ei viibinud ruumis ka lasteaiaõpetaja, oli intervjuerimise protsess keerulisem, sest lapsed ei suutnud pikka aega paigal püsida ning algul tekkis raskusi võõra inimese küsimustele vastamisega. Ometi on moderaatori roll just laste fookusgruppide puhul oluline, sest tihti saavad lapsed küsimusest teisiti aru või kipuvad rääkima ikka seda, mis neile parasjagu vajalik tundub.

Leidmaks vastuseid uurimisküsimustele, kasutati kvalitatiivse tekstianalüüsi meetodit, mis võimaldab kodeerida latentset sisu. Oluline on leida, rõhutada ning omavahel seostada neid kategooriaid, mis võtaksid kokku kõik teksti olulised tähendused. Kvalitatiivse tekstianalüüsi puhul saavad tähelepanu ka unikaalsed ning vähesagedased tekstinähtused (Kalmus 2009).

Intervjuude ülesehitus ning uurimistulemuste kategooriatesse jagamine võimaldab intervjuude analüüsimiseks kasutada vertikaalanalüüsi (*cross-case analysis*). Selle meetodi puhul saab vaadelda üht probleemi läbi erinevate vastuste ning vastuseid omavahel kõrvutada ning võrrelda. Tähtsamate teemade ning probleemide edukamaks analüüsimiseks ning rõhutamiseks on uuringu tulemuste analüüsimiseks kasutatud analüüsikategooriaid. Kokkuvõtlikud ning järeltuste tegemist lihtsustavad analüüsikategooriad on järgmised:

- 1) Eeskujude füüsilised omadused
- 2) Eeskujude tegevus
- 3) Poiste lemmiktegelased
- 4) Tüdrukute lemmiktegelased
- 5) Põhilised meediumid
- 6) Tegelaste olulisus ja väljundid

Kinnitamaks laste antud vastuseid, korraldati pärast intervjuud mänguline eksperiment, mille käigus oli lapse ette lauale asetatud kaheksa populaarse televisioonist tuttava tegelase pildid. Piltide seas leidis nii-öelda poiste ja tüdrukute tegelasi ning eksperimendi eesmärk oli saada kinnitust hüpoteesile, et lapsed valivad iseendaga samast soost tegelase. Kuna eksperimendist võtsid osa vaid fookusgruppides osalenud lapsed, ei saa paraku olulisi üldistusi teha, küll aga toetab lapse valik tema eelnevalt antud vastuseid.

2.2 Valimi moodustamine ja kirjeldus

Fookusgrupi intervjuud viidi läbi 1. aprillil 2011. aastal Viljandi maakonnas, Viiratsi lasteaias Rüblik. Valimi komplekteerimisel konsulteeriti lasteaia juhatajaga, kes määras rühma, mille lapsed jäävad uuringu jaoks sobivasse vanusevahemikku ehk on 5-7 aastased. Et lapsed uuringus osaleda saaksid, oli vajalik küsida nõusolek lapsevanematelt, kellele edastati lasteaia juhataja kaudu vastavasisuline pöördumine (LISA 1). Seega osalesid fookusgrupi intervjuudes need lapsed, kelle vanemad olid andnud nõusoleku ning kes olid 1. aprillil lasteaias kohal.

Käesoleva töö seisukohalt oli oluline analüüsida poisse ja tüdrukuid eraldi, et rõhutada laste soost tulenevaid eripärasid lemmiktegelaste valikul, seetõttu toimusid intervjuud eraldi poiste ja tüdrukute gruppides. Poiste fookusgrupis osales 5 poissi, kelle keskmine vanus oli 6,6

eluaastat. Tüdrukute fookusgrupist võttis osa 4 tüdrukut ning keskmine vanus grupis oli 6,5 eluaastat. Kui bakalaureusetöö valimi hulka sattusid pigem 7-aastased lapsed, siis analüüsi osas võetakse arvesse ka seminaritööd, mille valimi moodustasid nooremad, pigem 5-aastased lapsed.

3. Uuringu tulemused

Uuringu tulemused on esitatud kuue analüüsikategooriana, mis tulenevad eelkõige intervjuude ülesehitusest ning uurimisküsimustest. Neli esimest kategooriat on sisuliselt mahukamad, kaks viimast, mis analüüsivad käsitletud meediume ning intervjuudes kõlama jäänud tegelaste ja mängude olulisust, on pigem taustaks ja abiks hilisemate järelduste tegemisel. Analüüsi osa toetavate tekstikatketete juurde lisan märke, kas vastajaks on poiss (P) või tüdruk (T).

3.1 Eeskujude füüsilised omadused

Võiks arvata, et esmakordsel kokkupuutel on tegelase välimus esimene asi, mis lapse tähelepanu köidab ning alles hiljem saadakse aru, millistest omadustest tegelase puhul rääkida saab. Intervjuude põhjal saab teha kaks järeldust: esiteks püüavad laste pilku tegelased, kes on tuttavad ka mujalt kui ainult telemaailmast, näiteks loomad, kellega on reaalses elus kohtunud ning kelle puhul tekivad lapsel ka elulisemad seosed:

Intervjueerija: Aga kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa tahaksid ise olla?

Vastaja 2(T): Mulle meeldib oravake

Vastaja 4(T): Mulle meeldib kasside multikas

Intervjueerija: Aga kui sa nüüd mõtled, kas on mõni tegelane televiisorist ka, kes sulle meeldib ja kelle moodi sa ise tahaksid olla?

Vastaja 2(P): Mulle meeldib üks loomade saade, kus madud ja ahvid ja igasugused loomad on.

Intervjueerija: Mis saade see selline on?

Vastaja 2(P): Loomade planeet

Loomade kui teletegelaste eeskujuks seadmist peetakse iseloomulikuks just eelkooliealistele lastele, sõltumata lapse soost (Singer & Singer 2001).

Vastukaaluks loomadele kui üpris elulistele tegelastele, meeldivad lastele ka kangelased, kelle välimus on sootuks ebamaine ning reaalse eluga otsene seos puudub:

Intervjueerija: Aga kui sa nüüd mõtled, kas on mõni tegelane televiisorist ka, kes sulle meeldib ja kelle moodi sa ise tahaksid olla?

Vastaja 3(P): Mulle meeldib Bakugani multikas

Vastajad läbisegi(P): Bakugani multikas!

Mainitud Bakuganid on fookusgruppides jutuks tulnud tegelastest kõige ebamaisema välimusega. Bakuganide puhul pole võimalik (vähemalt esmapilgul) rääkida nende soost või muudest iseärasustest, sest nad näevad välja pigem robotid kui inimesed või loomad. Samuti on neid tegelasi palju – olgugi et välimusest suhteliselt sarnased, on kõigil oma füüsilised iseärasused ning nendest tulenevalt ka oskused, mis neid teistest Bakuganidest eristavad.

Samuti teavad lapsed nimetada tegelasi, kelle puhul just füüsilised omadused esikohal on ning kes seetõttu pikka aega populaarsed püsinud, ning mitmete generatsioonide lastele tuttavad on. Printsess on tegelane, keda võib leida väga paljudest lasteraamatutest ja –filmidest ning kelle puhul ei ole kohe kindlasti iga kord tegemist täpselt sama tegelasega, ent kellel on ometi sõltumata ajastust ning kontekstist alati sama füüsiline omadus – ta on ilus. Just seetõttu ei pea lapsed oluliseks täpsustada, millisest muinasjutust tegelane pärit on, sest alati on printsessid ühesugused – näevad ilusad välja, kannavad uhkeid rõivaid ning tegutsevad õnnelike lõppudega muinasjuttudes:

Intervjueerija: Aga kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa tahaksid ise olla?

Vastaja 1(T): Mulle meeldib printsess

Intervjueerija: Missugune printsess?

Vastaja 1(T): Lihtsalt printsess!

Füüsiliselt atraktiivsete tegelaste kõrval jäävad lastele eredalt meelde ka vastandlikud tegelased – need, kes on laste arvates miskipärast koledad või muul moel hirmuäratavad. Siiski on sellised hinnangud väga individuaalsed ning kindlasti ei saa järeldada, et on olemas „koledad“ tegelased, sest kindlasti sõltub sel juhul palju lapse soost ning maitse-eelistustest. Kedagi, kes on mõne lapse arvates „kole“, võib teine laps huvitavaks ja lahedaks pidada:

Intervjueerija: Aga kas mõni tegelane on sul selline ka, kes sulle üldse ei meeldi ja kes sa ise üldse olla ei tahaks kohe?

Vastaja 1(T): Ma olen makis näinud ühte hästi kurja looma. Ühte hall draakonit, keda ma vihkan

Intervjueerija: Oot, kus sa nägid teda?

Vastaja 2(T): Arvutis vä?

*Vastaja 1(T): Eii..makis. Panin maki käima ja siis sain telekas vaadata ühte Jäaaeg 3-
e ja siis seal oli üks koletis, keda ma vihkasin. Ja hästi kole*

3.2 Eeskujude tegevus

Nagu võis eeldada, pälvisid laste tähelepanu tegelaste füüsilisest atraktiivsusest enam nende lemmikute erilised omadused ja oskused. Laste jaoks on tähtis, et tema lemmiktegelane oleks pidevalt tegevuses ning sündmuste käik tempokas, vastasel juhul võib lapsel lihtsalt igav hakata ning tähelepanu hajuda. Näiteks vastas üks poiss, et talle ei meeldi teatud tegelane, sest tegelasel puudub huvitav ja iseloomulik tegevus, samuti ei olnud poisi jaoks oluline ei tegelase nimi ega film või lastesaade, kust tegelane pärit on:

Intervjueerija: Aga kas on mõni tegelane, kes sulle nagu üldse ei meeldi?

Vastaja 1(P): Mulle ei meeldi selline tegelane, kes tegeleb kogu aeg kosmoses ja ei mängi kellegagi ja ei tee nalja

Pole oluline, kas tegelaseks on inimene, loom või fantaasiategelane. Tähtis on, et lemmik tegeleks millegi sellisega, mis tundub lapse jaoks erakordne ja põnev ning mis vääriks kas teistele edasi rääkimist või jäljendamist. Kui laps oskab nimetada väga täpselt oma lemmiku nime, teab ta ka hästi ning detailselt kirjeldada, millega kangeline tegeleb. Kui aga tegelase nimi ei meenu ja hinnang väga üldiseks jääb, ei osata täpselt ka kõnealuse tegelase omadusi ning tegevust kirjeldada:

Intervjueerija: Kas mõni tegelane on ka, kelle moodi sa ise tahaksid olla arvutimängudest või mujalt?

Vastaja 3(P): Ma tahaks olla üks selline ninja ühest arvutimängust, kes pidi võitlema draakoniga ja pahade luukerega veel

Kui pöörata tähelepanu kirjeldustele, mida lapsed oma lemmiktegelaste tegevusele annavad, võib järeldada, et põnevamaks peetakse neid tegelasi ja süžeesid, mis ei ole üks-ühele igapäevaelust jäljendatud, vaid mis on fantaasiaküllasemad ning kohati utoopilisedki. Kuna 5-7 aastastele lastele on väga iseloomulik, et neile meeldivad loomad ning erinevad loomade tegelaskujud, siis ei ole üllatav, et tihti omistatakse loomadele inimvõimed või inimestele omased tegevused:

Intervjueerija: Kus sa seda oravat näinud oled?

/.../

Vastaja 3(T): Minul on see karuga, kus oravad räägivad viskavad siis pähk..ei, kuusekäbisid

Kui loomade tegevus lastesaadetes, filmides ja arvutimängudes on veel suhteliselt elutruu ning loomadele on omistatud ainult mõni utoopiline (ent siiski eluline) oskus, siis fantaasiakangelasteks liigituvate tegelaste puhul ei saa tegevusi seostada igapäevaeluliste nähtustega, millega lapsel seosed tekiksid või veel enam – kust midagi õppida oleks.

Vastaja 1(P): Mina tahaksin olla arvutimängudest no üks üks rüütel.

Intervjuerija: Mida see rüütel teeb?

Vastaja 1(P): No selline rüütel, kellel on võluvõimud

/.../

Vastaja 3(P): Ma tahaks olla üks selline ninja ühest arvutimängust, kes pidi võitlema draakoniga ja pahade luukerega veel

Intervjuerija: Mis need ägedad asjad on? Mida nad teevad?

Vastaja 3(P): Huvitavaid.

Intervjuerija: Näiteks?

Vastaja 3(P): No kui nad teevad vägevaid trikke

Vastaja 2(P): Need Bakuganid..kui sa paned ühe magnetiga kaardi sinna peale siis nad lähevad lahti ja elukateks

Oht, mida rõhutavad paljud autorid ning mida võib järeldada ka intervjuude põhjal, on probleem, et lapsed saavad nähtust tihti teisiti aru, sest tegelaste käitumist ei põhjendata piisavalt esiteks telesaates või filmis, mida laps vaatab ning teiseks lapsevanema poolt, kelle selgitused oleks väga paljude teleprogrammide ning tegelaste suhtes hädavajalikud. Lapsed on aga meediasisus suhtes vastuvõtlikumad, kuna nad on tõsielulistes situatsioonides vähem kogenud ning arenenud, kuna neil puudub võrdlusmoment omaenese eluga (Strasburger 2004). Just konkreetsete selgituste ning isikliku kogemuse puudumine võib olla põhjuseks, miks lapsed ei suuda oma lemmiktegelase käitumist ja tegevusi mõtestada.

Kuigi lapsed ei täpsusta, mida nende nimetatud „pahad tegelased“ teevad, tõdevad nad mitmel korral, et neile ei meeldi kuritegevus ja kurjategijad. Olgugi et lapsed ei pruugi mõista erinevate käitumiste tagamaid, on neil siiski olemas ettekujutus õiglustundest:

Intervjueerija: Aga kas on mõni tegelane, kes sulle nagu üldse ei meeldi?

/.../

Vastaja 4(P): Mulle ei meeldi pealiselt et pätid ei kakleks minuga

Intervjueerija: Aga kas sul on ka tegelasi, kes sulle ei meeldi?

/.../

Vastaja 4(T): Mulle ei meeldi kurjategijad.

Olgugi et piir reaalse ja ebareaalse vahel kipub 5-7 aastastel lastel kohati arusaamatu olema, teavad vanemad lapsed mõnel juhul väga hästi, et nähtu pole reaalne elu ja nemad ise ei saa lemmiktegelasteks kehastuda:

Intervjueerija: Aga kui sa arvutiga mängid, kas siis seal on mõni tegelane, kelle moodi sa ise väga olla tahaksid?

Vastaja 1(T): Mina ei saa olla tegelane. Sest seal on suht asjad

Intervjueerija: Nojah..

Vastaja 2(T): A mina ka ei saa olla tegelane, sest seal on loomad

Veel üks põhjus, miks lapsed väga konkreetseid programme jälgivad ning kindlaid tegelaskujusid eelistavad, on eeldus, et nähtu oleks naljakas. Hoffner (1996) on väitnud, et tegelaskujudes hindavad humoorikust enamasti tüdrukud, poiste jaoks pole lemmiktegelaste puhul nende humoorikus eriti tähtis. Eisenstock (1984:420) on järeldanud, et poistele ei meeldi humoorikad kangelased, sest nad peavad naljakaid kangelasi tihti veidrikeks. Käesoleva uuringu puhul ei saa Hoffneri ja Eisenstockiga nõustuda, sest humoorikust ja nalja hindasid nii poisid kui tüdrukud:

Intervjueerija: Aga miks teile need tegelased meeldivad, keda te nimetasite? Mida nad teevad?

Vastaja 1(P): Naljakaid asju

Intervjueerija: Aga kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa tahaksid ise olla?

Vastaja 4(T): Mulle meeldib kasside multikas, kus nad nalja teevad

3.3 Poiste lemmiktegelased

Bussey & Perry (1982) järgi eelistavad poisid jäljendada meessoost kangelasi, eirates sealjuures tugevalt naissoost kangelannade jäljendamist oma mängudes või muudes situatsioonides. Küsides poistelt, keda neile kõige rohkem mängida meeldib, nimetavad nad mängu, mille puhul on tegelaste sugu üsna raske määratleda, sest nimetatakse pigem traditsioonilisi laste mängu, mida võivad mängida nii poisid kui tüdrukud, vajamata sealjuures kellekski teiseks kehastuda. Vaid üks laps nimetab arvutimängu Need For Speed, kus mängijal on iga kord väga konkreetne roll:

Intervjuueerija: Keda teile kõige rohkem mängida meeldib?

Vastaja 1(P): Mulle meeldib mängida kõige rohkem öökulli

Vastaja 2(P): Mulle meeldib mängida hiirelõksu.

Vastaja 3(P): Mulle meeldib tagaajamine

Vastaja 2(P): Mulle ka

Vastaja 4(P): Mulle meeldib mängida mäng PlayStationil Need For Speed mäng

Vastaja 5(P): Mulle meeldib mäng puukull

Mänge, mis kujutavad tagaajamist ning aktiivset tegutsemist, võib seostada muidugi laste vajadusega liikuda ning olla aktiivses tegevuses, samas ei ole võimalik eristada, kuivõrd on see seotud televiisorist või arvutimängudest tuttava ning põnevust tekitava situatsiooniga, mis kujutab tagaajamist, sest lapsed võivad mängulises situatsioonis ühel hetkel iseennast mängida ning teisel hetkel kehastuda kellekski sootuks teiseks.

Poiste lemmikkangelased televisioonist on tõepoolest meessoost tegelased, ainult Bakuganide puhul pole sugu määrata. Kindlasti leidub programmides, kust nimetatud kangelased pärit on, ka naistegelasi, kuid neid ei nimeta poisid ühelgi korral.

Olulisemad omadused, mis poisse lemmiktegelaste puhul köidavad, on vaatamängulisus, põnevus ning erilised efektid. Ometi ei suuda poisid esimesel küsimisel anda täpseid selgitusi, miks neile teatud kangelased meeldivad, sest hinnangud jäävad väga üldiseks:

Intervjueerija: Aga miks teile need tegelased meeldivad, keda te nimetasite? Mida nad teevad?

Vastaja 1(P): Naljakaid asju

Vastaja 2(P): Mõned teevad ägedaid

Intervjueerija: Mis need ägedad asjad on? Mida nad teevad?

Vastaja 3(P): Huvitavaid.

Intervjueerija: Näiteks?

Vastaja 3(P): No kui nad teevad vägevaid trikke

Põhjus, miks sellele küsimusele vastamisel probleeme tekkis, võib olla ka see, et 5-7 aastastel lastel tekib raskusi miks-küsimusele vastamisel, sest puudub veel vajalik analüüsivõime. Seega võib probleem olla ka küsimuse formuleerimises, sest hiljem tulevad põhjendused ning kirjeldused muu jutu sees siiski välja.

Omadused, mida poisid intervjuu käigus nimetavad, on näiteks võluvõimete omamine ja pahadega võitlemine. Esimene neist, võluvõimete omamine ning nende rakendamine, on seotud pigem fantaasiamaailmaga. Pahade tegelastega võitlemine on aga elulisem ning teenib ka konkreetsemat eesmärki.

Vägivalla ja üleloomulike võimete tõlgendamine sõltub aga igast lapsest individuaalselt. Sealjuures võivad rolli mängida lapse vanus, arusaam maailmast ning lapsevanemate selgitused. Dietz (1998) on väitnud, et poiste meediakangelased kasutavad probleemide lahendamisel küll vägivaldseid võtteid, kuid ei saa sellise käitumise eest kunagi karistada. Selline sündmuste käik võib tekitada segadust – kui lapse kangelane ei saa vägivalla eest karistada, siis võib ka laps ekslikult eeldada, et vägivaldne käitumine on õigustatud. Ei saa üheselt väita, kas nähtu võib avalduda laste vägivaldse käitumisena ning kui avaldub, kas siis lühi- või pikaajaliselt. Poisid, kes vaatavad enamasti vägivaldse sisuga lastesaateid, mängivad siiski televisioonis nähtut arvesse võttes üsna rahumeelseid mängu ning nähtud-kirjeldatud tegelased ei kandu otseselt igapäevamängudesse üle.

Poisid teavad ka väga hästi nimetada, millised tegelased meeldivad tüdrukutele, ent näitavad tüdrukute lemmiktegelaste suhtes vastumeelt:

Intervjueerija: Aga näiteks kes võiksid tüdrukutele meeldida?

Vastaja 2(P): Hello Kittyd meeldivad tüdrukutele

Vastaja 3(P): Vuhh!

Intervjueerija: Aga kas sa tüdrukute lemmikuid ka nimetada oskad?

Vastaja 4(P): On ikka jaa. Barbied ja Hello Kittyd ja merineitsid.

Ka hilisema eksperimendi käigus valisid poisid oma lemmikuteks tegelased, kes on pigem traditsioonilised poiste lemmikud, kusjuures ühelegi tüdrukute valitud tegelasele tähelepanu ei pööratud. Poiste valitud tegelasteks osutusid kolmel korral Bakugan, ühel korral Shrek ning Ben10. Bakuganide populaarsust võis prognoosida ka seminaritöö tulemustele toetudes. Seega võib nõustuda Bussey & Perryga (1982), sest poisid ei valinud tõepoolest ühtki naissoost kangelannat ning olid nende suhtes pigem negatiivselt meelestatud.

3.4 Tüdrukute lemmiktegelased

Tuginedes mitte ainult käesoleva bakalaureusetöö fookusgruppidele, vaid ka seminaritöö tarbeks läbi viidud rühmaintervjuudele, ilmneb kõige selgem seaduspärasus just selles osas, kui võrd erinevad on poiste ja tüdrukute meediaeeskujud. Ka tüdrukute fookusgrupi puhul saab tugineda varasemale kogemusele, et tüdrukud hindavad kõige enam küll naissoost kangelannasid, ent ei välista oma eelistustes vastassoost tegelasi niivõrd tugevalt kui poisid välistavad naissoost tegelasi (Bussey & Perry 1982). Fookusgrupi-intervjuule järgnenud eksperimendis osutasid tüdrukute poolt valituks kahel korral Lotte, ühel korral Barbie ning Bakugan. Seega valisid kolm tüdrukut neljast endale naissoost tegelase.

Ka intervjuus nimetavad tüdrukud esimesena oma lemmikuteks naissoost tegelase või looma:

Intervjueerija: Aga kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa tahaksid ise olla?

Vastaja 1(T): Mulle meeldib printsess

Intervjueerija: Missugune printsess?

Vastaja 1(T): Lihtsalt printsess!

Vastaja 2(T): Mulle meeldib oravake

Vastaja 3(T): Mulle ka printsess.

Vastaja 4(T): Mulle meeldib kasside multikas

Ometi oskavad tüdrukud hästi kaasa rääkida ka meesoost tegelaste teemal ning ka intervjuule järgnenud eksperimendis valis üks tüdruk Bakugani, tegelase, kes liigitub üldjuhul „poiste tegelaste“ alla. Selle konkreetse tüdruku eelistus võib olla tingitud ka asjaolust, et tal on eelkooliealine vend, kellega koos ta televiisorit vaatab ning mängib.

Vastukaaluks seminaritööle ei saa siinkohal väita, et tüdrukud terve intervjuu vältel tegelaste kirjeldamisel hätta jääksid või liiga pealiskaudsed oleksid. Ometi hindavad nad esmapilgul oma lemmiktegelasi sootuks teiste tunnuste alusel kui poisid:

Intervjueerija: Aga miks teile need tegelased meeldivad, keda te nimetasite? Printsess ja orav ja..

Vastaja 1(T): Printsess jäi magama ja siis üks prints tuli ja...suudles teda

Vastaja 2(T): Mulle meeldivad printsessid sellepärast, et mul on printsessidega voodipesu

Intervjueerija: Aga miks sulle see oravake meeldis?

Vastaja 3(T): Et pähkleid toob. Oma pojakestele

Võrreldes tüdrukute põhjendusi lemmiktegelase valiku osas poiste tehtud valikuga, ei saa järeldada midagi konkreetset, mida tüdrukud tähtsaks peavad. Mitte ükski tüdruk ei nimeta otseselt kangelanna füüsilist atraktiivsust, samas jäävad ka tegevuse kirjeldused tagasihoidlikuks. Ometi teab üks vastanu hiljem väga hästi võrrelda, mille osas erinevad tüdrukute ja poiste lemmikud:

Intervjueerija: Aga kas te teate, kas on olemas selliseid tegelasi ka, kes meeldivad ainult poistele või siis ainult tüdrukutele?

Vastaja 1(T): Poistele meeldivad need, kes on sõjakad. Ja tüdrukutele need, kes on ilusad

Kui analüüsida tegelasi, kellest tüdrukud kogu intervjuu käigus juttu teevad, saab siiski kinnitust eeldatu, et tüdrukute lemmikud on rahumeelsemad. Just tegelaste rahumeelsus võib olla üks põhjuseid, miks tegevuste kirjeldamisel tihti hätta jäädakse, sest tegelasi, kes pole pideva sündmustiku keskmes, on ka keerulisem analüüsida.

Samas olid just tüdrukud need, kes juhtisid tähelepanu sellele, et mõnede tegelaskujude moodi ei saa kuidagi olla, sest tegemist on asjadega ning asju ja inimesi ei saa omavahel võrrelda. Tüdrukud said väga hästi aru, kust jookseb piir reaalse elu ja fantaasiamaailma vahel. Selline arusaam kerkis eriti hästi esile just arvutimängude kirjeldamisel:

Intervjueerija: Aga kui sa arvutiga mängid, kas siis seal on mõni tegelane, kelle moodi sa ise väga olla tahaksid?

Vastaja 1(T): Mina ei saa olla tegelane. Sest seal on suht asjad

Intervjueerija: Nojah..

Vastaja 2(T): A mina ka ei saa olla tegelane, sest seal on loomad

Suutes hästi vahet teha reaalsest elust pärit tegelastel ning fantaasiategelastel, on ka tüdrukute igapäevased lemmikmängud ja nendes kehastatavad tegelased rahumeelsed ning tuttavad mitte tele- ega arvutiekraanilt, vaid igapäevaelust. Kolm tüdrukut neljast mängivad kõige meelsamini looma. Vaid üks tüdruk neljast ei osanud esialgu vastata:

Intervjueerija: Kõigepealt küsin, et keda sulle kõige rohkem meeldib mängida?

Vastaja 1(T): Auh-auh. Kutsut

Vastaja 2(T): Kiisuga

Intervjueerija: Aga keda sa ise mängid?

Vastaja 2(T): Kiisu-kiisu

Vastaja 3(T): Ei tea

Vastaja 4(T): Kassi meeldib mängida

Kui tüdrukutelt uurida, kas nad lasteaias ka tele- või arvutiteemalisi mänge mängivad, vastavad nad üksmeelselt, et sellised mängud ei ole nende seas kõige populaarsemad ning põhjendavad, miks teatud mängud pinget pakuvad ning mõned mitte:

Intervjueerija: Mis te mängite siis?

Vastaja (T)1: Neid mänge, mis meile rohkem meeldivad.

Vastaja 2(T): Minule ei meeldi enam üldse kodu mängida, sest ma ei ole enam tita

Vastaja 3(T): Minule ei meeldi enam mänguasjad, sest mulle meeldivad vihikud

Vastaja 2(T): Me lähme see sügis ju kooli kah. Kui kevad lõpeb, siis läheme kohe kooli.

Tüdrukute vastustest võib järeldada, et traditsioonilised mängud ning televisioonist või arvutimängudest inspireeritud tegemised ei paku neile enam pinget, sest pigem valmistutakse kooliminekuks ning ei mängita enam neid mänge, mida varem. Kooliminekuks valmistumine jääb mõne tüdruku puhul kõlama ka arvutimängudest rääkides. Näiteks räägitakse mängudest, mis pole niisama meelelahutuslik, vaid mille kaudu saab ka midagi õppida:

Intervjueerija: Mida see Barni teeb?

Vastaja 2(T): Seal saab arvutada ja siis seal all on ühed numbrid ja siis seal üleval on karupead ja siis pead lugema kokku, mitu karupead on.

/.../

Intervjueerija: Aga kas sa arvutis ka midagi teed muidu?

Vastaja 2(T): Mina mängin ja siis vahepeal arvutan seal numbreid, mis peab kirjutama ka

Üldiselt jääb mulje, et tüdrukud veedavad arvuti taga vähem aega kui poisid, sest mitmel korral rõhutavad nad, et saavad harva arvutiga mängida ning üleüldse arvutit kasutada. Kui muidu jäävad tüdrukud kirjeldustes üsna tagasihoidlikuks, siis enda tegevust arvuti taga oskavad nad täpsemalt kirjeldada kui poisid. Kõrgem teadlikkus võib tuleneda sellest, et tüdrukute nimetatud arvutimängud on eesmärgipärasemad ning tüdrukud teavad hästi, milleks nad oma vähest aega arvuti taga kasutavad. Arvuti kasutamisest rääkides nimetavad tüdrukud ka oma vanemaid ning õdesid-vendi, ent poisid ei nimeta mitte kedagi. Seega võib oletada, et tüdrukute tegemisi arvutis jälgivad ning piiravad lapsevanemad rohkem.

3.5 Põhilised meediumid

Kuna käesoleva bakalaureusetöö eesmärk on uurida meediast pärit eeskujusid, siis on põhilise tähelepanu all just televisioonist ning arvutimängudest tuttavad tegelased, sest just nendest kahest meediumist oskavad lapsed kõige paremini rääkida, kuna just arvutile ning televiisorile on 5-7 aastastel lastel kõige parem ligipääs. Vaatluse alt jäi sel korral välja lastele suunatud kirjandus, sest uuringu puhul ei olnud eelduseks see, et laps oskaks lugeda.

Tuginedes laste hinnangutele ning lemmiktegelase valikule nii intervjuu käigus kui ka eksperimendis, võib öelda, et laste lemmikud pärinevad siiski televisioonist, mitte arvutist. Ometi ei saa öelda, kas lapsed veedaksid rohkem aega televiisori ees või arvuti taga. Kui televiisorit vaadates saab laps lülituda muust maailmast välja ning keskenduda vaid ekraanil toimuvale, siis arvutimängus saab ta sündmuste kulgu vähemal või rohkemal määral sekkuda ning tegevust kontrollida.

Kui teletegelaste puhul räägivad lapsed tegelasest kui kellestki kaugemast ning mõneti kõrgemal positsioonil olevast, soovides ise väga tema moodi olla kas väliste omaduste või mõne erilise oskuse poolest, siis arvutimängudest kõneledes räägivad lapsed, kuidas peab käituma ning milline on tegevuste täpne järjekord. See tähendab, et nad teadvustavad, et omavad tegevuse üle isiklikult kontrolli.

Kuna uurija ei küsinud intervjuu käigus eriti palju lisa teiste meediumite kohta, ei saa televisiooni ja arvutit kõrvutada teiste meediumitega. Ka intervjuueerija kaudne küsimus, mille eesmärgiks oli välja selgitada ühe tegelase esindatus mitmes meediumis, ei andnud tulemust:

Intervjuueerija: Aga need tegelased, keda te siin nimetasite, kas neid võib peale televiisori ja arvuti kuskil kohata?

Vastaja 1(T): Ei

Vastaja 2(T): Ei

Vastaja 3(T): Mina olen ainult arvutis

3.6 Tegelaste olulisus

Nii poiste kui tüdrukute fookusgrupi-intervjuust selgub, et esimese eelistusena ei mängi lapsed sugugi mitte meediast inspireeritud mängu. Kindlasti ei saa väita, et meedia teema laste mängudes üldse ei kajastu, sest mänguhoos on piir reaalse ja fantaasiamaailma vahel kerge kaduma. Olgugi et lapsed nimetavad oma lemmiktegelasteks igapäevamängudes enamasti loomi, ei selgu, millist looma täpselt jäljendatakse ning kas tegu on mõne konkreetse isendi või suvalise loomaliigi esindajaga.

Mängud, mida lapsed kõige meelsamini mängivad, on pigem traditsioonilised laste mängud, olgugi et mõned vastanud pidasid neid mängu oma vanusele mitesobivaks. Kui küsida lastelt nende lemmikmängude kohta ilma, et juhiks teemat teletegelastele, ei tule lastel meediategelased esimese hooga meeldegi. Mängudest nimetatakse kulli, tagaajamist, hiirelõksu jms. Ainult üks poiss nimetab ilma suunava küsimuseta, et tema mängib *PlayStationil*:

Intervjueerija: Keda teile kõige rohkem mängida meeldib?

/.../

Vastaja 4(P): Mulle meeldib mängida mäng PlayStationil Need For Speed mäng

Põhjus, miks on tegelaste olulisust keeruline individuaalselt mõõta, on ka selles, et lapsed võivad tihti üksteise vastuseid mõjutada. Mitmel korral jäi mulje, et laps, kes ei suutnud kiiresti vastust välja mõelda või kellel ei tulnud miski esimese hooga meelde, läks kergema vastupanu teed ja rääkis samast asjast, millest grupi liider. Teiste järgi vastasid pigem grupi nooremad liikmed.

Samuti esines üksteise mõjutamist, elevust ja sagimist siis, kui tuli juttu teemadest, mis lapsi eriti köitsid. Sellist käitumist võis täheldada Bakuganidest rääkimisel, samuti ka arvutimängu *Need for Speed* puhul:

Intervjueerija: Aga kui sa nüüd mõtled, kas on mõni tegelane televiisorist ka, kes sulle meeldib ja kelle moodi sa ise tahaksid olla?

/.../

Vastaja 3(P): Mulle meeldib Bakugani multikas

Vastajad läbisegi: Bakugani multikas!

Just Bakuganid on tegelased, kellest lapsed hetkel kõige rohkem rääkida soovivad ning keda nad ka ise mängudes jäljendavad. Kuigi Bakuganid meeldivad kõige enam poistele, teavad neist rääkida ka tüdrukud. Samuti oskas üks poiss väga täpselt kirjeldada, kuidas ta kodus ise Bakuganiks kehastub:

Intervjueerija: Jaa, räägi, mida sa oled mänginud?

/.../

Vastaja 5(P): Mina tegin niimoodi Bakugani mängu, et ma panin ennast koti sisse ja issi pani mulle ühe magneti koti peale ja ma lendasin lahti.

Kuigi käesolevas töös on rõhk tegelastel, kes lastele meeldivad, saab teha järeldusi ka selle kohta, millised tegelased lastele ei meeldi. Kuigi siinkohal võivad rolli mängida ka soolised erinevused eelistustes, saab väita, et lastele ei meeldi negatiivsete ja hirmu tekitavate tegelaste ning kurjategijate kõrval tegelased, kes millegi erilisega silma ei paista ning kelle tegevuses nad mõtet ei näe:

Intervjueerija: Aga kas on mõni tegelane, kes sulle nagu üldse ei meeldi?

Vastaja 1(P): Mulle ei meeldi selline tegelane, kes tegeleb kogu aeg kosmoses ja ei mängi kellegagi ja ei tee nalja

4. Järeldused ja diskussioon

Järelduste ja diskussiooni peatükis on esitatud põhilised järeldused, mida uuritu põhjal teha saab. Kuna autori seminaritöö ning bakalaureusetöö teemad kattusid, on võimalik mõningaid järeldusi üldistada kahe töö kokkuvõttes. Olulisemad järeldused on esitatud uurimisküsimuste kaupa. Samuti on esindatud kriitilised järeldused uurimismeetodi kohta ning ettepanekud edasiseks uurimistööks.

4.1 Missugused on 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud?

Laste tähelepanu ning poolehoiu võidavad tegelased, kellel on lastele midagi erilist ning meelde jäävat pakkuda, olgu selleks siis eredad emotsioonid või vaatamänguline sündmustik. Nii seminari- kui bakalaureusetöö raames analüüsitud fookusgruppidest selgus, et lastele meeldivad pigem utoopilisest maailmast pärit fantaasiakangelased, mitte igapäevaelust tuttavad tegelased, kellega tekiks tugev samastumismoment. Ometi ei saa väita, et palju kõneainet pakkuv vägivaldne meediasisu märgatavalt domineeriks ning *action*-tegelased laste igapäevamängudes murettekitavalt palju matkimist leiaksid. Geeni & Thomase (1986) järgi võivad lapsed agressiivsest meediasisust küll erinevaid käitumismustreid õppida, ent need ei pruugi pikemas perspektiivis avalduda. Samuti võib vägivaldse käitumise nägemine mõjuda ka vastupidiselt – tekitada lapses vastumeelsust vägivallale. Lapsed küll räägivad põnevusega vaatamängulistest võitlusseenidest ning tagaajamistest, ent tõdevad, et kurjategijad ja „pahad tegelased“ neile ei meeldi. Laste vastustest ei tule ka välja, et võitluslikud mängud nende igapäevategemistes olulist rolli omaksid.

Kui seminaritöö fookusgruppides osalesid nooremad lapsed kui käesoleva töö fookusgruppides, võib järeldada, et 7-aastased lapsed kasutavad ja hindavad rohkem haridusliku sisuga materjali, kuna valmistuvad kooliminekuks ning ka lugemisoskus on arvatavasti parem kui kaks aastat noorematel. Tegelased, kes lapsi arvutama-kirjutama õpetavad, on küll tavapärased ja tuttavad laste lemmikud, ent tegu pole niivõrd meelelahutusega ning lapse lemmiktegelasel on õpetlikus mängus või veebilehel pigem motiveeriv roll.

Võttes arvesse programmide ning meediumite mitmekesisust ning lastesaadete rohkust võis eeldada, et lastele lemmiktegelased muutuvad väga kiiresti ning lemmiktegelane on pigem hetkeline populaarne müügiartikkel. Ometi on laste lemmikute seas väga traditsioonilisi ning mitmetele põlvkondadele tuttavaid tegelasi ning ka uuema aja tegelasi. Uurimaks millised tegelased säilitavad populaarsuse ja millised mitte, tuleks vaadelda laste lemmikute muutumist ajas pikema perioodi jooksul. Seega ei saa oletada, et tegelased, kes on populaarsed täna, oleksid seda kindlasti ka aasta-paari pärast.

Populaarsemad tegelased, kellega lapsed kõige enam sarnaneda soovivad, on poistel ja tüdrukutel erinevad. Samuti tundub, et otsene soov kellegi moodi olla esineb pigem poistel, kuna oma soove põhjendatakse rohkem ning tegelaste kirjeldused on põhjalikumad. Just seetõttu jäid rohkem kõlama pigem poiste nimetatud tegelased ning seetõttu on neid võimalik otsesemalt analüüsida.

Kõige rohkem rääkisid lapsed loomadest. Nendega taheti sarnaneda, neid mängida ning vaadata erinevaid loodussaateid. Loomad on tegelaskujudena rahumeelsed ning loomade jäljendamine ja loodussaadete vaatamine on intervjuudes osalenud lastele kõige südamelähedasem ning lihtsam. Loomade jäljendamist peetakse eriti iseloomulikuks just eelkoolialistele lastele (Singer & Singer 2001).

Järgmised populaarsed tegelaskujud on laste seas Bakuganid. Kuna tegemist on võrdlemisi uue aja tegelastega, ei saa veel hinnata, kas tegelased säilitavad oma populaarsuse, küll aga pakkusid nad lastele kõneainet nii seminaritöö fookusgrupi-intervjuude kui ka bakalaureusetöö fookusgrupi-intervjuude ajal, mis toimusid rohkem kui pooleaastase vahega. Bakuganide näol on tegemist fantaasiakangelastega, kes meeldivad enamasti küll poistele, ent neist teavad rääkida ka tüdrukud. Lapsed teavad neist rääkida ning oskavad Bakuganide tegevust matkida. Probleemiks Bakuganide puhul on, et tegelased on sootud olevused, kelle tegevust ei oska lapsed mõtestada ning fantaasiaküllase *action*-sisu kõrval jääb multifilmi mõte arusaamatuks.

Kuigi ei saa väita, et lapsed ohtlikult palju vägivaldset meediat tarbiksid, võib nii mõnigi laste jaoks naljakas multifilm või saade peita endas vägivaldset sõnumit, millest lapsed esmapilgul aru ei saa ning kogu nähtud sisu naljaks ning karistamatuks tegevuseks peavad. Seminaritööst tuli välja, et lapsed armastavad vaadata multifilmi „Tom & Jerry“, mida hindavad just selle

humoorikuse tõttu. Käesoleva töö fookusgruppide lapsed ei täpsustanud küll multifilmide pealkirju, ent rääkisid samuti „naljakatest multifilmidest“. Näiteks „Tomi & Jerry“ puhul peavad lapsed kassi ja hiire käitumist aga lihtsalt naljakaks ning tundub, et nad ei suuda mõista, mis on nähtud „huumori“ tegelikud tagamaad. Strasburger (2004) on tõestanud laste suuremat vastuvõtlikkust meediasisule, mis tähendab, et lastel puudub tihti võrdlusmoment reaalse eluga ning oskus nähtut kriitiliselt hinnata. Just selliseid ohte võivad põhjustada ka käesolevast uuringust selgunud lemmiktegelased.

4.2 Missuguseid soolisi iseärasusi saab täheldada lemmiktegelase valikul?

Nagu eeldatud, on võimalik poiste ja tüdrukute lemmiktegelaste seas erinevusi märgata ning seda nii tegelaskujude kui ka meediumi valikut arvesse võttes.

Kõige ettearvatavam tulemus oli see, et lapsed valivad jäljendamiseks või lihtsalt eeskujuks iseendaga samast soost tegelase. Sellist tendentsi kinnitas lisaks intervjuudele ka neile järgnenud mänguline katse, kus lapsed pidid suhteliselt kiiresti ning ilma pikemalt mõtlemata erinevate piltide seast oma lemmiktegelase valima, kelle moodi ka ise olla tahaks. Nagu arvata võis, valisid poisid mehelikke ja tüdrukud naiselikke tegelaskujusid. Vaid ühel korral osutus valituks vastassoost tegelane.

Tüdrukute eeskujud on traditsioonilisemat laadi tegelased, kes ei tegutse vaid ühes konkreetses meediumis, vaid kelle tegevus kajastub mitmetes „lugudes“. Sellisteks tegelasteks olid näiteks printsessid, haldjad ja erinevad loomad, keda võib seostada väga mitmete telesaadete, muinasjuttude ja multifilmidega.

Vanematel lastel on olemas arvuti kasutamise kogemus. Nii poisid kui ka tüdrukud kasutavad arvutit enamasti mängimiseks, ent erinevus ilmneb mängudes, mida lapsed mängivad ning ka selles, kui võrd lapse arvutikasutust kontrollitakse ja piiratakse. Tüdrukud mängivad küll meelelahutuslikke ja tuttavate tegelaskujudega arvutimänge, ent mängude mõte on hariduslik ning õpetlik. Näiteks õpitakse läbi mängimise lugemist, kirjutamist ja arvutamist. Poisid seevastu mängivad mängu, mis on sportliku või võitlusliku alatooniga ning kus nendel on kogu toimuva üle kontroll. Kuigi intervjuus ei olnud ühtegi küsimust, mis puudutaks

konkreetselt arvuti kasutamisele kuluvat aega, jäi mulje, et tüdrukute arvutikasutus on rohkem piiratud ja kontrollitud kui poistel. Kui tüdrukud rõhutasid lapsevanema rolli, siis poisid tundusid olevat pigem iseseisvad arvutikasutajad.

Analüüsid omadusi, mida lapsed oma jutus rõhutavad ning tegelaskujude puhul hindavad, saab enamjaolt nõustuda erinevate autoritega (Hoffner; Bussey & Perry) ning nagu eeldatud, hindavad tüdrukud ja poisid meediategelaste puhul üsna erinevaid aspekte.

Esimeseks ning kõige tähtsamaks erinevuseks võib pidada seda, et poiste tegelased on märksa vägivaldsemad kui tüdrukute lemmikud. Olgugi et bakalaureusetöö fookusgrupist vägivaldne meediasisu niivõrd esile ei kerkinud, räägivad poisid siiski kõige elavamalt nendest tegelastest, kes on vägivaldsed, tugevad ning omavad erilisi võimeid. Poisid oskavad oma lemmiktegelase valikut võrreldes tüdrukutega paremini põhjendada ning kirjeldada täpsemalt süžeed ja karakterit.

Tüdrukud hindavad poistest rohkem tegelaste füüsilist atraktiivust, samas on poistele olulisem see, millega lemmiktegelane tegeleb ning kuidas käitub. Ometi on tüdrukute nimetatud tegelased elulisemad, mistõttu võiks neid olla lihtsam analüüsida. Poisid kirjeldavad oma lemmiktegelaste käitumist küll detailsemalt ning uurimise seisukohalt paremini, ent samuti esineb poiste puhul rohkem valearusaamu. Näiteks jäävad nii mõnegi kangelase puhul arusaamatuks tema käitumise ja tegevuse põhjused ning tagamaad. Ühena probleemidest on näinud autorid seda, et kui positiivsed kangelased ei saa vägivaldse käitumise eest üldjuhul karistada, siis võib ka lapsel tekkida nii-öelda karistamatuse tunne.

Siiski ilmnes just vanemate tüdrukute puhul see, et hinnatakse ka hariduslikku meediasisu ning tegelasi, kes aitavad midagi vajalikku õppida. Näiteks kaustavad tüdrukud erinevaid arvutimänge just lugemise, kirjutamise ja arvutamise õppimiseks. Just vanemad tüdrukud on need, kes rõhutavad, et teatud mängud jäävad nende vanuses liiga igavateks ning on mõeldud väiksematele lastele. See näitab, et laste ootused meediasisu osas on üllatavalt kõrged.

Olgugi et lapsed valivad enamasti iseendaga samast soost lemmiktegelase, teavad nad väga hästi, millised tegelased meeldivad vastassoole ning oskavad neid tegelasi ka nimetada, samas, kui iseenda lemmiktegelase nimi nii kergelt meelde ei tulegi. Boon & Lomore (2001) väitsid, et lemmiktegelase valikul kinnistuvad teatud käitumismudelid ning ülejäänud ning

mittesobivad jäetakse teadlikult või mitteteadlikult kõrvale. Vastassoo lemmikutele iseloomulike omaduste kõrvalejätmist võis laste puhul kõige rohkem täheldada. Bussey & Perry (1982) hinnangul eiravad vastassoost kangelaste omadusi ning käitumismudeleid rohkem poisid. Just poisid olid need, kes ei valinud enda lemmikuks ühtegi naissoost tegelast ning näitasid intervjuu käigus vastumeelt tüdrukute lemmiktegelaste suhtes.

4.3 Milliseid kanaleid pidi eeskujud lasteni jõuavad?

Kuna käesoleva bakalaureusetöö raames uuriti lastelt enamasti televisiooni ning arvutite kohta, ei saa teha olulisi järeldusi teiste meediumite kohta. Põhjus, miks teised meediumid sel korral niivõrd palju tähelepanu ei saanud, on seminaritöö käigus tehtud järeldus, et 5-7 aastased lapsed kasutavad põhiliste meediumitena just neid. Esiialgu oli uurimisküsimuse mõtteks see, et populaarsed tegelased on saanud niivõrd tugevateks müügiartikliteks, et lapsed kohtavad neid lisaks televisioonile ja arvutimängudele veel väga erinevates paikades. Ent küsides lastelt, kus nende nimetatud tegelasi veel näha võib, ei oska nad vastata. Muidugi võib olla 5-7 aastastel raske mõista erinevate kanalite olemasolu ja toimimist, mistõttu käiks paljude kanalite kohta uurimine neile üle jõu ning teeks kogu jutuajamise segasemaks.

Selgitamaks välja kanalite eripäradest tulenevaid erinevusi, oleks pidanud lastelt küsima absoluutselt iga kanali kohta erinevalt ning veenduda, et nad räägivad ikka õigest asjast. Paraku ei saa eeldada, et 5-7 aastased lapsed üht tegelast mitmes erinevas „süsteemis“ ehk kanalis vaadelda oskaksid.

Olgugi et lapsed sellest ei räägi ning võib-olla kanalitevahelisi erinevusi ei mõista, tegutsevad nende nimetatud lemmikud tõesti kõikvõimalikes kanalites. Need tegelased pole kaugeltki mitte vaid ühe meediumi kangelased, vaid neist on saanud kaubamärgid omaette. Näiteks võib tuua kas või kodumaise Lotte, kellest lapsed ise küll juttu ei teinud, ent keda eksperimendi käigus enda lemmikuks valisid.

Televisiooni kui kõige tähtsama meediumi põhjus võib peituda tõepoolest selles, et 5-7 aastaste laste lugemisoskus ei ole veel niivõrd hea, et vabalt ning iseseisvalt teisi meediume kasutada. Arvutis mängivad näiteks 5-aastased selliseid mängu, mis ei eelda lugemisoskust,

samas kui 7-aastased mängivad mängu, mis eeldavad ning arendavad nii lugemis- kui ka kirjutamisoskust.

4.4 Diskussioon

Esiteks on oluline rõhutada, et nii seminaritöö kui ka bakalaureusetöö valimid on siinkohal suurte üldistuste tegemiseks liiga väikesed ning intervjuude vahele jäänud ajaperiood liiga väike, et mõista, kui kiiresti laste lemmikud vahelduvad. Ometi on võimalik ka nende uurimistulemuste põhjal oletada, millised võiksid olla kõige üldisemad mõjud, millest laste meediaeeskujude puhul rääkida saab, võttes arvesse kas konkreetseid laste nimetatud tegelaskujusid või muid taoliste omadustega tegelasi.

Kindel on see, et isegi 5-7 aastastel lastel on välja kujunenud väga kindlad eelistused nii oma igapäevaste mängude, teleprogrammide ning ka arvutimängude suhtes. Tõsi, lapsed (just eriti poisid) hindavad küll vägivaldset meediasisu ning vägivaldselt käituvaid meediategelasi, ent üllataval kombel eelistavad lapsed isekeskis mängida mängu, mis on meediast nähtu kõrval märksa rahumeelsemad ning mida võiks liigitada pigem traditsioonilisteks laste mängudeks.

Võttes arvesse näiteks meedia positiivseid ja negatiivseid mõjusid kaardistanud Buckinghami (2007) teooriat, saaks käesolevat tööd arvesse võttes tähelepanu juhtida mitmele positiivsele ja negatiivsele aspektile. Buckinghami positiivsetest mõjudest ilmnes kõige paremini loovuse ja eneseväljenduse areng. Negatiivsete mõjude puhul saab kõige olulisemaid paralleele tõmmata vägivaldse meediasisu ja selle jäljendamise ning valearusaamade ja uskumuste kinnistumisega. Kui Buckingham tõi kõige olulisema positiivse mõjuna välja uute teadmiste kogumise läbi meedia (nt teadmised tervishoiust, üldise silmaringi teadmised), siis paraku tundub, et seda positiivset omadust ei osata meediat tarbides märgata. Muidugi ei saa 5-7 aastane laps ise sellest veel aru ning ei oska teha teadlikku valikut, ent jällegi on oluline rõhutada lapsevanema rolli nii meediumi kui sisu valikul.

Kõige tõsisem ning mõtlemapanevam moment on meedia negatiivseid mõjusid käsitledes valearusaamade kinnistumine. Isegi kui lapsed televiisorist nähtud tegelasi niivõrd mängida ja jäljendada ei armasta, näevad nad televiisorit vaadates tegevusi, mida on keeruline mõista. Nähtud tegevus ei pruugi olla ilmtingimata vägivaldne, vaid võib lapses tekitada ka lihtsamaid

valearusaamu. Tihti ei saa lapsed selgeks, mis on tegelase eesmärk ning miks ta teatud viisil käitub. Just seepärast oleks oluline, et laps ei vaataks televiisorit üksi, vaid täiskasvanu juuresolekul, kes talle nähtut rohkem elulisemas võtmes selgitaks. Lapsega koos televiisori vaatamine ja sinna juurde kuuluv selgitustöö jääb tihti tagaplaanile ning laps on televiisori ees üksi. Televiisor või arvuti on aga paljude lapsevanemate jaoks üks moodus, kuidas muidu üliaktiivset last maha rahustada ning tema tähelepanu kas või paarikümneks minutiks ühele asjale koondada. Ometi võib selline tähelepanuta jätmine ohtlikuks osutuda, sest lemmiktegelase, lemmiksaate või lemmikmängu hoolde usaldatud laps võib sattuda nägema midagi, mis vajaks hädasti vanemlikke selgitusi.

Samuti on oluline rõhutada stereotüüpsete tegelaste kasutamist lastele suunatud meedias. Stereotüüpe laste lemmiktegelastes võib põhjendada sellega, et lapsed õpivad seeläbi meestele ja naistele omaseid käitumismudeleid, küll aga võib tegelaste stereotüüpne kujutamine viia selleni, et meessoost ja naissoost tegelaste kujutamine pole tasakaalus. Ka Pollitt (1991) täheldas, et meessoost tegelastel on üldjuhul kandev roll ehk peaosa ning naissoost tegelased täidavad enamasti kõrvalosatäitja rolli, omamata erilist eesmärki. Veel rohkem pakub mõtlemisainet see, et ka lapsed ise teavad ka ise öelda, et tüdrukute lemmikud on ilusad ja poiste lemmikud on sõjakad. Seetõttu seavad tüdrukud juba varases eas eesmärgiks välise ilu, poisid aga tunnevad survet olla tugevad ja agressiivsed.

Bandura (2001) on rõhutanud meediategelaste olulisust laste loovuse kujunemisel ja arendamisel. See meediategelaste omadus teenib küll vajalikku eesmärki, ent on oluline läbi mõelda, milliste tegelaste kaudu lapse loovust arendada ning millised tegelased kõrvale jätta. Bandura järgi rakendavad lapsed varem eksisteerinud innovatsioone uutesse protsessidesse, läbi mille arendataksegi loovust. See teooria võikski rakendada näiteks õpetlikes arvutimängudes, kus tuttava tegelase ning temale omaste tegevuste läbi õpitakse uusi ning kasulikke asju nagu arvutamine, kirjutamine, lugemine. Sellises olukorras on tuttavast ja populaarsest meediategelasest isegi kasu, sest lemmiktegelane motiveerib last arvatavasti rohkem mänguga kaasa minema ja seeläbi õppima kui tundmatu „kaaslane“.

Samas rõhutavad ka autorid, et on oluline vaadelda meedia positiivseid ja negatiivseid mõjusid koos. Buckingham (2001) on rõhutanud, et nii mõnigi nähtus, mis liigitub küll negatiivsete mõjude alla, on vältimatu osa lapse arengust. Buckinghami sõnul tehakse tihti viga, kui püütakse teadlikult hoiduda negatiivsest ja riskantsest meediasisust, ent seeläbi

vähendatakse võimalust potentsiaalsele kasulikule ja positiivsele meediasisule. Buckinghami ideed arvesse võttes on ka „pahadel“ tegelastel oma koht. Ka lapsed teadsid ise väga hästi nimetada, millised tegelased on „pahad“ ja millised „head“, küll aga tekkis vasturääkivusi nende positiivsete ja negatiivsete tegelaste käitumise kirjeldamisel, seega oleks oluline tegelaste käitumise tagamaid veel enam selgitada.

Küll aga leidub lapsevanemaid, kes laste televiisori vaatamist piiravad, võttes sealjuures arvesse vaid televisiooni negatiivseid omadusi. Telemeedia suhtes eitaval hoiakul olevaid lapsevanemaid on uurinud oma bakalaureusetöös Egle Oja (2011). Uuringust selgus, et televiisori vaatamist keelavad lapsevanemad just seetõttu, et ei näe televisioonil rolli lapse arendamisel. Samuti peetakse väikelastele suunatud meediasisu vaid väljakujunemata isiksusega manipuleerimiseks. Oja bakalaureusetöö on siinkohal heaks näiteks, et leidub ka lapsevanemaid, kes laste meediatarbimisse väga tõsiselt suhtuvad, sest senini on käesolevas töös rõhutatud just lapsevanemate vähest sekkumist. Ometi ei olnud käesolevast tööst kõlama jäänud laste lemmiktegelased ainult riskantsed ja vägivaldsed, et peaks lapsevanematele niivõrd radikaalset suhtumist soovitama. Küll aga tuleb tõdeda, et lapsevanemate teadlikkus ning käitumine laste meediatarbimisharjumuste kujundamisel on väga erinev.

Idealis võiks lastele näidata rohkem igapäevasemaid telesaateid ja loomulikumaid tegelasi, kellega lapsed end rohkem samastada saaksid, ent selliste saadete puhul on puuduseks asjaolu, et lastel hakkab rahuliku tempoga ning rohke tekstilise osaga saateid vaadates lihtsalt igav, sest loomulikke inimesi ja olukordi kogevad nad niigi igapäevases elus. Kiire sündmustikuga ja efektne telesaade või multifilm suudab edukamalt laste tähelepanu võita ning seda ka hoida.

4.5 Järeldused uurimismetoodika kohta

Meetod, mida kasutasin empiirilise materjali kogumiseks, osutus üldjuhul sobilikuks ning võimaldas enamikule uurimisküsimustele lihtsalt vastuseid leida. Fookusgrupi-intervjuud pidasin 5-7 aastaste laste intervjuerimise puhul ainuõigeks, kuna lootsin, et grupis tulevad välja üldisemad tendentsid ning ka vähem julgemad lapsed saavad rühmakaaslaste seltskonnas midagi öelda.

Empiiriline algmaterjal on kogutud fookusgrupi intervjuude põhjal. Fookusgrupi intervjuu on käesoleva töö seisukohalt üks vähene meetod, mida 5-7-aastaste laste uurimiseks kasutada saab. Fookusgrupi intervjuud peetakse tõhusaks kvalitatiivsete andmete kogumise meetodiks, mis võimaldab mõneti isegi kontrollida kogutud andmete kvaliteeti, sest rühma liikmed tasakaalustavad üksteist ning seetõttu on võimalus, et jäävad kõrvale „valed“ või äärmuslikud vaated. Samas on võimalik kergesti hinnata, millised seisukohad on jagatud ning millised on individuaalsed (Patton, 2002).

Intervjueerijana oli esialgu raske laste tähelepanu vajalikule jututeemale viia, sest intervjuu toimumise ruumis leidis palju esemeid, mis laste tähelepanu kõitsid. Samuti tundus lastele põnev, et keegi võõras nende rühma külastab ning esialgu soovisid nad rohkem mängida ning mulle erinevaid paiku näidata. Intervjueerimise käiguski tuli mitmeid kordi diktofon kinni panna ning väike paus teha, sest oli vaja kedagi korrale kutsuda. Sellises olukorras oleks olnud vajalik mõne lasteaiatöötaja abi, kes oleks lapsi ohjeldanud ning nende tähelepanu vajalikule teemale suunanud.

Laste intervjueerimisel ei olnud algsest intervjuu kavast eriti kasu, kuna tihti tuli intervjuud kohandada laste vanusele ja jutukusele sobivaks. Oli küsimusi, mille puhul ei teki lastel probleeme kirjeldamise ja vastamisega, ent leidis ka küsimusi, millele lapsed lihtsalt ei osanud kirjeldavalt vastata. Näiteks mõistsin, et täiesti võimatu on saada vastuseid miksküsimustele. Lastel oli raske mõista, miks ma mõne asja tagamaid nii väga teada tahan ning nii mõnigi asi tundus nende jaoks nii iseenesest mõistetav. Samas ei saa väita, et miksküsimused vastuseta jäid. Pigem tulid need välja teisti formuleeritud küsimustest. Kõige paremini toimisid küsimused, mis andsid lastel võimaluse kirjeldada. Sellistest vastustest sai aimu nii tegelaste omaduste kui ka laste hinnangute kohta.

Lisaks laste fookusgruppidele annaksid tööle kaalukust juurde intervjuud lapsevanemate või lasteaiatöötajatega. Intervjuud täiskasvanud inimestega kompenseeriksid just neid kohti, kus lastel analüüsi- ning põhjendamisvõimest puudu jääb.

Üheks negatiivseks aspektiks fookusgrupi-intervjuude puhul pean seda, et lapsed võivad tõepoolest üksteist mõjutada ning jutukamad lapsed kipuvad juhirolli võtma ning vaiksemad neid järgima. Soovisin intervjueerijana sellist olukorda ennetada, pöördudes vajadusel vaiksema lapse poole eraldi ning eelnevalt lapsi julgustada.

4.6 Edasised uuringud

Võttes arvesse meediatarbimist käsitlevate probleemide aktuaalsust, uuritakse arvatavasti taolisi teemasid ka edaspidi. Käesolev töö erineb eelnevatest taolistest seetõttu, et kuigi on uuritud teletarbimist, pole väga palju tähelepanu saanud poiste ja tüdrukute erinevused lemmiktegelase valikul. Üldiselt räägitakse laste lemmiktegelastest mõne laiema teema raames.

Soolistele erinevustele võiks kindlasti rohkem tähelepanu pöörata, sest nagu näha, algab soorollide kinnistumine juba väga varajases east ning väärtused, mida kannavad edasi poiste ja tüdrukute tegelased, on väga stereotüüpsed. Näiteks võiks uurida seda, millised konkreetsed füüsilised omadused meeldivad tüdrukutele, millised poistele ning millised konkreetsed tegevused on olulised poiste, millised tüdrukute silmis.

Samuti oleks põnev ning vajalik jälgida meediaeeskujude tekkimist ning püsijäämist pikema ajaperioodi jooksul. Sellisest uuringust tuleks välja, milliste omadustega tegelased säilitavad laste hulgas populaarsuse ning millised jäävad pigem hooajaliseks moevooluks.

Ka täiskasvanute vaatenurk lisaks taoliste uuringutele usaldusväärsust, sest just nii tuleks välja see, kuidas meediategelased tegelikult laste igapäevaelus kajastuvad. Täiskasvanute roll oleks oluline ka mõistmaks tagamaid, mida laste juttudest niivõrd esile ei kerki. Uurides täiskasvanute rolli lapse meediatarbimiseks kujunemisel, oleks oluline uurida nii lapsevanemaid, kes suhtuvad oma laste teletarbimisse ja arvuti kasutamisesse vabalt, samas kõrvutada nende hoiakuid nende lapsevanemate hoiakutega, kes oma laste meediatarbimist piiravad.

Kokkuvõte

Käesoleva seminaritöö eesmärgiks oli uurida, millised on 5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud ning milliseid sõnumeid need tegelased edastavad. Samuti oli oluliseks eesmärgiks leida erinevusi tüdrukute ja poiste lemmiktegelaste vahel.

Töö üks olulisemaid teoreetilisi lähtepunkte oli Bandura sotsiaalse õppimise teooria, mille kohaselt õpivad lapsed jäljendades. Ka käesoleva uuringu raames intervjueritud lapsed tunnistasid, et neile meeldib televisioonist tuttavaid kangelasi mängida, ent teleteemalised mängud pole sugugi intervjueritud laste seas kõige populaarsemad.

Bakalaureusetöö jaoks viidi läbi kaks fookusgrupi intervjuud, eraldi poiste ja tüdrukute gruppides. Järelduste ja diskussiooni osas on vaadeldud ühtse tervikuna nii seminaritöö kui ka bakalaureusetöö tulemusi.

Töö käigus ei kerkinud esile väga olulisi ning ülekaalukalt lemmikuid meediategelasi, kes absoluutselt kõikidele lastele meeldiksid ning kellest lapsed rääkida oskaksid. Pigem saab järeldusi teha lemmiktegelaste üldiste omaduste põhjal, kuna laste lemmikkangelaste puhul võis ära tunda mitmeid ühiseid jooni. Laste eeskujud pole pärit reaalsest elust ning on enamasti mingil moel fantaasiakangelased. Need tegelased pakuvad lastele vaatamängulist teleelamust ja pigem meelelahutust kui otseselt harivat materjali. Samuti on väga paljude laste lemmiktegelaste käitumine vägivaldne. Just vägivaldse käitumise tõlgendamisel tekkis lastel kõige rohkem valearusaamu, mida võib pidada meediaeeskujude negatiivseks küljeks.

Nagu eeldatud, oli võimalik eristada ja omavahel võrrelda poiste ja tüdrukute meediaeeskujusid. Poiste tegelasi iseloomustasid kindlad tegevused ja oskused ning tegelastele iseloomulikud võimed, mida poisid edukalt ja elavalt kirjeldada oskasid. Tüdrukud hindasid oma lemmikutes pigem füüsilist atraktiivsust ning ei osanud lemmiktegelaste tegevust niivõrd hästi kirjeldada ja mõtestada kui poisid.

5-7 aastaste laste puhul on väga oluline pöörata tähelepanu kvaliteetsele meediasisule ning selgitada väikesele televaataajale, miks tegelased televiisoris just nii käituvad. Kindlasti ei

peaks tundma liigselt hirmu, et vägivaldne mediaeeskuju ka lapse ilmtingimata vägivaldseks muudaks, küll aga võiksid nii teletootjad kui lapsevanemad pöörata suuremat tähelepanu tegelaste käitumise põhjendamisele, et hoiduda valearusaamade tekkimisest ning valede väärtuste kinnistumisest.

Summary

The aim of this bachelor thesis is to find out and analyse the media role models of 5-7 year old boys and girls. While media plays an important role in young children's everyday life, it is important to find out why some characters are so popular while the others do not catch children's attention. The other purpose of this thesis was to find out which characteristics are preferred by boys and which ones by girls.

The study consists of four chapters. The first chapter gives an overview on theoretical and empirical material such as theories of child development and theory of social learning. Theory of wishful identification proves that children imitate their favourite characters by taking over characters' behaviour. Differences between male and female characters are also emphasized in this chapter. The second chapter presents the research methodology and gives an overview of the selection. In the third chapter, main results are presented in six different categories by children's quotations. The fourth chapter of the study concludes the results and discusses the subject in wider point of view.

Very specific characters that everyone would have liked and idealised did not occur in children's answers. Conclusions can be made by the specific features that children's favourite characters have. For example, the characters are not realistic and they do not adapt easily to everyday life. These characters only entertain children having no serious meaning so they do not offer educational material.

As presumed, differences occurred between boys' and girls' favourite characters. Boys prefer characters who have special skills and who act in concrete situations. Girls' favourite characters are physically attractive but without any specific and memorable skills. The problem is, that girls can not find any meaning in their role models' behavior and action.

It is important to pay attention to television programs that children watch and give some parental comments on the characters' behavior and actions. Watching violent programs does not necessarily lead to violent behavior but it is important to explain the action of the characters to avoid idealising unimportant values.

Kasutatud kirjandus

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs (N.J.): Prentice Hall.

Beard, R.M. (1969). *An Outline of Piaget's Developmental Psychology*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd.

Boon, S. D., & C. D. Lomore (2001). Admirer-celebrity Relationships Among Young Adults: Explaining Perceptions of Celebrity, Influence in Identity. *Human Communication Research*, 27: 432-465.

Bussey, K., & A. Bandura. (1984). Influence of Gender Constancy and Social Power on Sex-Linked Modeling. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47: 1292-1302

Bussey, K., & D. G. Perry. The Avoidance of Cross-Sex Models or the Acceptance of Same-Sex Models. *Sex Roles*. 8(7): 773-784.

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

Cialdini, R. B. (2005). *Mõjustamise psühholoogia: teooria ja praktika*. Tallinn: Pegasus.

Dietz, T. L. (1998). An Examination of Violence and Gender Role Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behavior. *Sex Roles*. 38 (5-6): 425-442.

Eisenstock, B. (1984). Sex Role Differences in Children's Identification With Counterstereotypical Televised Portrayals. *Sex Roles*. 10 (5-6): 417-430.

Feilitzen, C. & O. Linne. Identifying With Television Characters. *Journal of Communication*. 25(4): 51-55.

Geen, R. G., & S. L. Thomas. (1986). The Immediate Effects of Media Violence and Behavior. *Journal of Social Issues*, 42(3):7-27.

Gentile, D. A., Lynch, P., Linder, J., Walsh, D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors and school performance. *Journal of Adolescence*, 27, 5-22

Harris, M. B., & R. C. Evans. (1973). Models and Creativity. *Psychological Reports*, 33, 763-769

Hearold, S. (1986). A Synthesis of 1043 Effects of Television on Social Behavior. *Public communication and behavior*. 1: 65-133.

Hoffner, C. (1996). Children's Wishful Identification and Parasocial Interaction With Favorite Television Characters. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 40: 389-402.

Horton, D., & R. R Wohl (1956). Mass Communication and Para-social Interaction. *Psychiatry*, 19, 215-229.

Kalmus, V. (2009). *Meedia ja kommunikatsiooni uurimismeetodid*. Käsikirjaline loengukonspekt. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Karlep, K. (2005). Lev Võgotski ideede aktuaalsus tänapäeval. *Haridus*, 2(8): 30-35.

Kruuse, K. (2008). Bakalaureusetöö „Telesaadete representatsioon lasteaialaste hulgas“. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Lapp, L. (2011). Seminaritöö „5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud“. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Lukas, E. (2003). Bakalaureusetöö „Teletarbimise mõju laste arusaamadele soorollidest“. Eesti Humanitaarinstituut, ühiskonnateooria õppetool.

Oja, E. (2011). Bakalaureusetöö „Lapsevanemate arvamused telemeedia negatiivsest mõjust väikelapsele“. Tartu Ülikool, ajakirjanduse ja kommunikatsiooni instituut.

Patton, M. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods*. Thousand Oaks: Sage.

Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

Pollitt, K. (1991). The Smurfette Principle. *New York Times Magazine*, 7. aprill.

Singer, D., & J. Singer. (2001). *Handbook of Children and the Media*. London: Sage Publications.

Strasburger, V.C. Children, Adolescents and the Media. *Current Problems in Pediatric and Adolescent Health Care*, 34(2): 54-113.

Vasemägi, K. (2003). Bakalaureusetöö „Television tänapäeva koolieeliku elus“. Tartu Ülikool, pedagoogika osakond.

Vinter, K. (2010). *Laste fookusgrupi intervjuude transkriptsioonid*. Paide, 8. november 2010.

Wertsch, James V. (2003). *Vygotsky and the Social Formation of Mind*. New York: Harvard University Press.

LISA 1

Kiri lapsevanematele

Hea lapsevanem!

Minu nimi on Liivika Lapp ja ma olen Tartu Ülikooli ajakirjanduse ja kommunikatsiooni kolmanda kursuse tudeng. Minu bakalaureusetöö teemaks on „5-7 aastaste poiste ja tüdrukute meediaeeskujud“. Töö valmib rühmaintervjuude põhjal, mille käigus saavad lapsed arvamust avaldada telesaadete ning lemmiktegelaste kohta. Intervjuud toimuvad eraldi poiste ja tüdrukute gruppides, kuna töö käsitleb ka erinevusi poiste ja tüdrukute lemmikute vahel.

Et lastega 1. aprillil vestelda, on mul vaja ka Teie nõusolekut. Materjale kasutatakse ainult õppetöö eesmärgil ning mitte kusil ei kasutata Teie lapse nime. Töö seisukohalt on oluline vaid lapse vanus ning sugu.

Kas lubate oma lapse 1. aprillil meediateemalisse vestlusringi?

JAH

EI

Olen meeleldi nõus vastama ka täiendavatele küsimustele.

Ette tänades,

Liivika Lapp

liivikal@gmail.com

LISA 2

Rühmaintrevjuu küsitluskava

Keda meeldib sulle kõige rohkem mängida?

Kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa ise tahaksid olla?

Miks?

Mida need tegelased teevad?

Kas sa arvutis ka midagi teed?

Milliste arvuti-tegelaste moodi sa ise olla tahaksid?

Miks?

Mida need tegelased teevad?

Kas kõiki neid tegelasi võib peale televiisori ja arvuti mujal ka kohata? Kus?

Kas on ka mõni tegelane, kes sulle üldse ei meeldi ja kelle moodi sa olla ei taha?

Miks need tegelased sulle ei meeldi?

Kas te mängite lasteaias mõnda filmi või saadet ise ka rühmakaaslastega, mida olete televiisorist näinud?

Kas on olemas ka selliseid tegelasi, kes meeldivad ainult poistele või ainult tüdrukutele?

LISA 3

Laste fookusgrupi intervjuud

Tüdrukute rühm

1. aprill 2010. Viiratsi lasteaed Rüblik, Viljandimaa

Intervjueerija: Kõigepealt küsin, et keda sulle kõige rohkem meeldib mängida?

Vastaja 1: Auh-auh. Kutsut

Vastaja 2: Kiisuga

Intervjueerija: Aga keda sa ise mängid?

Vastaja 2: Kiisu-kiisu

Vastaja 3: Ei tea

Vastaja 4: Kassi meeldib mängida

Intervjueerija: Aga kas sulle mõni tegelane televiisorist ka meeldib, kelle moodi sa tahaksid ise olla?

Vastaja 1: Mulle meeldib printsess

Intervjueerija: Missugune printsess?

Vastaja1: Lihtsalt printsess!

Vastaja 2: Mulle meeldib oravake

Vastaja 3: Mulle ka printsess.

Vastaja 4: Mulle meeldib kasside multikas, kus nad nalja teevad

Intervjueerija: Aga miks teile need tegelased meeldivad, keda te nimetasite? Printsess ja orav ja..

Vastaja 1: Printsess jäi magama ja siis üks prints tuli ja..suudles teda

Vastaja 2: Mulle meeldivad printsessid sellepärast, et mul on printsessidega voodipesu

Intervjueerija: Aga miks sulle see oravake meeldis?

Vastaja 3: Et pähkleid toob. Oma pojakestele

Intervjueerija: Kus sa seda oravat näinud oled?

Vastaja 3: Siin..lasteaias.

Intervjueerija: Aga telekast? Sa ütlesid enne, et oled telekast ka näinud

Vastaja 3: Mkmmm!

Vastaja 1: Mina olen orava multikat näinud!

Vastaja 2: Piilupart Donaldis on ju kaks oravat, kes viskavad neile vempe

Vastaja 3: Minul on see karuga, kus oravad räägivad viskavad siis pähk..ei, kuusekäbisid

Intervjueerija: Aga kas sa arvutis ka midagi teed muidu?

Vastaja 1: Mul on mänguarvuti kodus. Sellega mängid automängu. Venna oma.

Seal saab muid mängu ka mängida

Vastaja2: Mina mängin ja siis vahepeal arvutan seal numbreid, mis peab kirjutama ka

Vastaja 3: Mina vahepeal väga harva saan mängida arvutis hamstri mängu. Ja koolimängu ka.

Vastaja 4: Mina kirjutan. Ja siis selle kirja peale peab klikkima, siis saad arvutist vaadata multikat.

Intervjueerija: Aga kui sa arvutiga mängid, kas siis seal on mõni tegelane, kelle moodi sa ise väga olla tahaksid?

Vastaja 1: Mina ei saa olla tegelane. Sest seal on suht asjad

Intervjueerija: Nojah..

Vastaja 2: A mina ka ei saa olla tegelane, sest seal on loomad

Vastaja 3: Ühes mängus saab olla, seal on see..lu..luraga, kus sa pead..on üks mäng, kus üks luraga..

Intervjueerija: Kas sa mõtled rulaga, see väikeste ratastega asi?

Vastaja 3: Mhmh. Kui vastu kivi paned, siis pead uuesti hakkama mängima. See mäng mulle meeldib.

Intervjueerija: Aga need tegelased, keda te siin nimetasite, kas neid võib peale televiisori ja arvuti kuskil kohata?

Vastaja 1: Ei

Vastaja 2: Ei

Vastaja 3: Mina olen ainult arvutis

Vastaja 2: Vahepeal kui emme ja issi lubavad mul sülearvutisse, siis ma saan Barnisse ka

Intervjueerija: Mida see Barni teeb?

Vastaja 2: Seal saab arvutada ja siis seal all on ühed numbrid ja siis seal üleval on karupead ja siis pead lugema kokku, mitu karupead on.

Intervjueerija: Aga kas mõni tegelane on sul selline ka, kes sulle üldse ei meeldi ja kes sa ise üldse olla ei tahaks kohe?

Vastaja 1: Ma olen makis näinud ühte hästi kurja looma. Ühte hall draakonit, keda ma vihkan

Intervjueerija: Oot, kus sa nägid teda?

Vastaja 2: Arvutis vä?

Vastaja 1: Eii..makis. panin maki käima ja siis sain telekas vaadata ühte Jääaeg 3-e ja siis seal oli üks koletis, keda ma vihkasin. Ja hästi kole

Vastaja 2: Ma tean seda! Ma olen näinud seda kinos! Jääaeg 3-e

Vastaja 1: Aga mul on plaadi peal see

Intervjueerija: Aga kas sul on ka tegelasi, kes sulle ei meeldi?

Vastaja 3: Mul ei ole praegu.

Vastaja 4: Mulle ei meeldi kurjategijad.

Intervjueerija: Aga kui te lasteaias olete, kas te mängite ise ka mõnda saadet või filmi järele?

Vastaja 1: Mkm

Vastaja 2: Ei

Intervjueerija: Mis te mängite siis?

Vastaja 1: Neid mängu, mis meile rohkem meeldivad.

Vastaja 2: Minule ei meeldi enam üldse kodu mängida, sest ma ei ole enam tita

Vastaja 3: Minule ei meeldi enam mänguasjad, sest mulle meeldivad vihikud

Vastaja 2: Me lähme see sügis ju kooli kah. Kui kevad lõpeb, siis läheme kohe kooli.

Intervjueerija: Aga kas te teate, kas on olemas selliseid tegelasi ka, kes meeldivad ainult poistele või siis ainult tüdrukutele?

Vastaja 1: Poistele meeldivad need, kes on sõjakad. Ja tüdrukutele need, kes on ilusad

Intervjueerija: Aga nimetada ei oska?

Vastaja 2: Poistele meeldivad autod.

Vastaja 1: Ninjakilpkonnad. Aga seda vaatan ma ka

Vastaja 3: Seda vaatan ma ka mõnikord koos oma vennaga, kes käib alles siin Mikkudes-Mannides.

Intervjueerija: Aga kas nad teile meeldivad või ei?

Vastaja 1: Mkmm.

Vastaja 2: Mulle mõned meeldivad

Vastaja 3: Ninjad vaatan ainult, aga muud ei vaata

Vastaja 2: Mina vaatan mõnikord neid poiste filme, õigemini multikaid.

Vastaja 1: Minu vend tõi arvutamislehti mulle, ma olen arvutanud.

Laste fookusgrupi intervjuud

Poiste rühm

1. aprill 2010. Viiratsi lasteaed Rüblik, Viljandimaa

Intervjueerija: Keda teile kõige rohkem mängida meeldib?

Vastaja 1: Mulle meeldib mängida kõige rohkem öökulli

Vastaja 2: Mulle meeldib mängida hiirelõksu.

Vastaja 3: Mulle meeldib tagaajamine

Vastaja 2: Mulle ka

Vastaja 4: Mulle meeldib mängida mäng PlayStationil Need For Speed mäng

Vastaja 5: Mulle meeldib mäng puukull

Intervjueerija: Aga kui sa nüüd mõtled, kas on mõni tegelane televiisorist ka, kes sulle meeldib ja kelle moodi sa ise tahaksid olla?

Vastaja 1: Kloun

Vastaja 2: Mulle meeldib üks loomade saade, kus madud ja ahvid ja igasugused loomad on.

Intervjueerija: Mis saade see selline on?

Vastaja 2: Loomade planeet

Vastaja 3: Mulle meeldib Bakugani multikas

Vastajad läbisegi: Bakugani multikas!

Vastaja 4: Mulle meeldib kõige rohkem televiisorist vaadata kosmonaute

Intervjueerija: Kosmonaute? Kas see on siis mingi eraldi saade?

Vastaja 4: Jah

Vastaja 5: Mulle meeldib vaadata loomakanalitel..

Vastaja 2: Seda loomade planeeti vaatad või. Animal Planet?

Intervjueerija: Aga miks teile need tegelased meeldivad, keda te nimetasite? Mida nad teevad?

Vastaja 1: Naljakaid asju

Vastaja 2: Mõned teevad ägedaid

Intervjueerija: Mis need ägedad asjad on? Mida nad teevad?

Vastaja 3: Huvitavaid.

Intervjueerija: Näiteks?

Vastaja 3: No kui nad teevad vägevaid trikke

Vastaja 2: Need Bakuganid..kui sa paned ühe magnetiga kaardi sinna peale siis nad lähevad lahti ja elukateks

Vastaja 4: Mulle meeldis seal loomasaates see, kui üks madu läks..läks võõrasse pessa ja varastas munad ära

Vastaja 5: Ma olen ka seda näinud!

Intervjueerija: Aga nüüd küsin sellist asja, et kas sa arvutis ka midagi teed?

(üleüldine sagin, kõik karjuvad läbiseigi)

Vastaja 1: Ma mängin ühte saltomängu

Vastaja 2: Ma mängin ühte veetilga mängu

Vastaja 3: Ma mängin ühte sõjamängu

Vastaja 4: Ma mängin ühte linnamängu

Vastaja 5: Ma mängin GTA-d

Intervjueerija: Kas mõni tegelane on ka, kelle moodi sa ise tahaksid olla arvutimängudest või mujalt?

Vastaja 1: Mina tahaksin olla arvutimängudest no üks üks rüütel.

Intervjueerija: Mida see rüütel teeb?

Vastaja 1: No selline rüütel, kellel on võluvõimud

Vastaja 2: Ja mõök ka!

Vastaja 3: Ma tahaks olla üks selline ninja ühest arvutimängust, kes pidi võitlema draakoniga ja pahade luukerega veel

Intervjueerija: Aga kas on mõni tegelane, kes sulle nagu üldse ei meeldi?

Vastaja 1: Mulle ei meeldi selline tegelane, kes tegeleb kogu aeg kosmoses ja ei mängi kellegagi ja ei tee nalja

Vastaja 2: Mulle ei meeldi üks multikast üks ufo, kes kogu aeg teeb rumalusi kuu peal

Vastaja 3: Mulle ei meeldi selline arvutimäng Super Mario ei meeldi

Intervjueerija: Miks?

Vastaja 3: Lihtsalt..lihtsalt ei meeldi jah..

Vastaja 4: Mulle ei meeldi pealiselt et pätid ei kakleks minuga

Vastaja 5: Mulle ei meeldi üks Need For Speedi mäng, mis mul kodus on

Vastaja 4: Üks on hea, üks on paha mäng!

Intervjueerija: Aga kas teile tuleb meelde mõni mäng, mida te olete lasteaias mänginud, mida olete telekast näinud?

Vastaja 1: Ma olen näinud ühte tagaajamist telekas, kui ma mängisin Markuse ja Henriga.

Vastaja 2: Ma olen mänginud Need For Speedi

Vastaja 3: Ma olen mängud Markuse ja Henriga..

Vastaja 2: Minuga ka ju!

Vastaja 3: Ei, sind ei olnud..

Intervjueerija: Okei, aga mida te mängisite?

Vastaja 3: Kodus mängisime..See oli üks..üks üks zombiede püssimäng, kus pidi võitlema.

Vastaja 4: Mina tahan ka rääkida!

Intervjueerija: Jaa, räägi, mida sa oled mänginud?

Vastaja 4: Mina olen näinud, kõige rohkem sealt ühte Bakugani.

Vastaja 5: Mina tegin niimoodi Bakugani mängu, et ma panin ennast koti sisse ja issi pani mulle ühe magneti koti peale ja ma lendasin lahti.

Intervjueerija: Aga kas te oskate selliseid tegelasi ka nimetada, kes meeldivad ainult poistele ja ainult tüdrukutele?

(naer ja sagimine)

Vastaja 1: Mina tean, mulle meeldib Ben10

Intervjueerija: Aga näiteks kes võiksid tüdrukutele meeldida?

Vastaja 2: Hello Kittyd meeldivad tüdrukutele

Vastaja 3: Vuhh!

Vastaja 4: Ma räägiksin, kes mulle meeldib..mulle meeldib üks kosmonautide film, iga õhtu vaatan seda, et ufod annavad pahadele inimestele peksta

Intervjueerija: Aga kas sa tüdrukute lemmikuid ka nimetada oskad?

Vastaja 4: On ikka jaa. Barbied ja Hello Kittyd ja merineitsid.

LISA 4

Tabel laste valitud tegelastest

Tegelase nimi	Mitu korda nimetati?	Kes nimetas? (P; T)
Bakugan	3	P; P; T
Barbie	1	T
Batman	1	P
Ben10	1	P
Fiona	-	-
Hello Kitty	-	-
Lotte	2	T
Shrek	1	P