

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Haridusteaduste instituut
Õppekava: Haridusinnovatsioon

Anett Laanemets

DIGIMÄNG KUI UUS MÄNGU LIIK JA 3-7-AASTASTE LASTE LAPSEVANEMATE
SUHTUMINE NING HINNANGUD SELLE KASUTAMISELE JA REGULEERIMISELE
magistritöö

Juhendaja: Informaatika didaktika dotsent Piret Luik

Tartu 2020

Resümee

Digimäng kui uus mängu liik ja 3-7-aastaste laste lapsevanemate suhtumine ja hinnangud selle kasutamisele ja reguleerimisele

Magistritöö uurimisprobleem püstitati varasemate uuringute põhjal, kus selgitati välja, et kuigi palju on uuritud digimängu kui uut mänguliiki, siis vähe on uuritud, millised on lastevanemate eelistused, uskumused digimängude osas ja nende laste digimängude mängimise reguleerimine. Eesmärgiks oli välja selgitada 3-7-aastaste laste lastevanemate suhtumine ning hinnangud digimängude kasutamisele ja reguleerimisele Tallinna ühe linnaosa näitel. Kvantitatiivses uurimuses kasutati ankeeti, millele vastas 118 lapsevanemat. Tulemustes selgus, et lapsevanemate digivahendi ajaline tarbimine ja laste digimängude ajaline mängimine ei olnud omavahel seotud ja lapsevanemate suhtumine digimängudesse oli enam negatiivne. Antud uurimuse põhjal lapsevanemad kasutasid enda laste digimängude reguleerimisel ajalist piirangut, mängude sisu valimist juhendamistrateegiatest kasutati kõige rohkem keelavat vahendamist. Märksõnad: digimäng, digivahendid, suhtumine, hinnangud, reguleerimine, lapsed

Abstract

Digital play as a new type of play and the evaluations and attitude towards it by parents of children aged 3 to 7 to playing and regulating it

The research of this Master's thesis was based on earlier studies that ascertained that digital game as a new type of game has been widely researched but less was known about the preferences and beliefs of parents about digital games and how they regulated the playtime of their children. The objective was to find out the evaluations and attitude of parents of children aged 3-7 towards playing and regulating the playtime of digital games based on a single district in Tallinn. In quantitative research a questionnaire was constructed and 118 parents responded to that. Based on this study no connection was found between the time spent using a digital device by parents and the time spent playing digital games by children. Additionally it turned out that parents' attitude towards digital games was more negative. Based on this study limiting time of usage and choosing what content their children were permitted to consume were used by parents to regulate their childrens digital playtime, of mentoring strategies restrictive mediation was used the most. Keywords: digital play, digital device, attitude, evaluations, regulating, children

Sisukord

Sissejuhatus	4
<i>Laste mäng ja selle erinevad liigid</i>	5
<i>Digimäng kui uus mänguliik</i>	6
<i>Lapsevanemate digimängudesse suhtumine, hinnangud kasutamisele ja reguleerimisele</i>	8
<i>Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused</i>	11
Metoodika.....	12
<i>Valim</i>	12
<i>Mõõtevahend</i>	13
<i>Protseduur</i>	14
Tulemused	15
<i>Seos lapsevanema digivahendi tarbimise ja lapse digimängude mängimise vahel</i>	15
<i>Lapsevanemate suhtumine digimängudesse</i>	16
<i>Lapsevanemate digimängude reguleerimine ja juhendamisstrateegiad</i>	19
Arutelu.....	23
<i>Uurimuse piirangud</i>	25
<i>Uurimuse rakendatavus</i>	25
Tänuõnad	26
Autorsuse kinnitus.....	26
Kasutatud kirjandus.....	27
Lisad	
<i>Lisa 1. Ankeet lapsevanematele</i>	

Sissejuhatus

Mäng on laste jaoks tähendusrikas ja oluline tegevus, mängimist peetakse lapse õppimise ja arengu lahutamatuks osaks (Roopnarine et al., 2015). Sotsiaalkultuurilise teooria kohaselt toimub mängu kaudu õppimine siis, kui lapsed suhtlevad täiskasvanutega ja jälgivad nende käitumist (Bodrova & Leong, 2007). Lapsed ei otsusta täielikult ise, mida, kus, millal ja kellega mängida. Vanemad aitavad laste jaoks neid otsuseid teha ning juhendavad ja jälgivad laste mängu (Johnson, 1986). Kuigi vanemad täidavad olulist rolli laste mängu arendamisel, mõjutavad vanemlikud veendumused seda, kuidas nad oma laste varajast mängu- ja õppimiskogemust struktureerivad, mis omakorda mõjutab laste arengut (Fisher et al., 2008).

Tänapäeval hakkavad lapsed digivahendeid kasutama väga noores eas, enne esimest eluaastat (Kabali et al., 2015; Kim, Cho, & Lim, 2017; Wang et al., 2019). 3-7-aasta vanused lapsed kasutavad arenenud riikides digivahendeid igapäevaselt (Chaudron, 2015; Holloway, Green, & Livingstone, 2013). Digivahendid on kaasaskantavad elektroonilised seadmed, millel on puutetundlikud ekraanid ning läbi mille saab Interneti-ühenduse kaudu näiteks allalaadida rakendusi ja mängu või vaadata videosid (Rideout, 2013). Digivahendite all mõeldakse selles magistritöös nutitelefone ja tahvelarvuteid (Mehgran, 2012).

Digivahendid on muutumas üha populaarsemaks ja lastele meeldib nendes mängida (Abdul Aziz, 2013; Kabali et al., 2015). Kuna lapsed on ümbritsetud digivahendeid kasutavatest täiskasvanutest, siis nende kaudu laps näeb, et digivahendi kasutamise võimalus on olemas praktiliselt igal ajal ja erinevates kohtades (Plowman et al., 2008). Lastel all mõeldakse antud magistritöös 3-7-aastaseid lapsi.

Digivahendid võimaldavad lastel mängida erinevaid mängu, kasutada rakendusi ja külastada veebisaiti. Lastel on loodud tuhandeid rakendusi, mis on nii meelelahutuslikud kui ka hariduslikud (Ernest et al., 2014; Isikoglu Erdogan et al., 2019; Kim et al., 2017). Digivahendeid kasutades veedavad lapsed palju aega digimänge mängides (Taneri et al., 2016). Antud magistritöös määratletakse digimängu vastavalt Verenkina ja Kervini (2011) definitsioonile, kus digimäng on isealgatuslik ja isereguleeritav tegevus, mida tehakse digivahenditega, kasutades selleks erinevaid rakendusi (näiteks digimänge).

Digimängude mängimise kohta pole meil veel teadmisi, kas ja kuidas on lapsed suutelised õppima kasutades mängimiseks digivahendeid. Mänguteooriad, mis on aegade jooksul kujunenud universaalseteks, ei aita meil mõista, kuidas digimängud võimaldavad lastele pakkuda uusi

mängu -ja õppimisviise (Edwards & Bird, 2017). Digimängul ja laste traditsioonilisel mängul on mitmeid ühiseid omadusi ning see võib soodustada kahe mänguliigi lõimimist, mis hägustab piire digimängu ja traditsioonilise mängu vahel (Yelland & Gilbert, 2017).

Väidetakse, et lapsed vajavad ekraanide vaatamise ja nendega suhtlemise asemel vaba mängu (Maloney, 2014). Vaba mäng on mänguliik, mis on lapse kontrollitud ja suunatud ning tema vaatenurgast mõistetav (Hewes, 2014). Peamine argument digimängu vastastel lastevanematel on, et digimängul võib olla negatiivne mõju lapse arengule (Agger & Shelton, 2007). Samas need, kes pooldavad digimängu, ütlevad, et digimäng toetab õppimist mängu kaudu (Edwards, 2018; Lovato & Waxman, 2016; Marsh et al., 2015). Nii digimängu pooldajad kui ka vastased on siiski ühel meelel – lapsed on üha enam seotud digimängudega (Marsh et al., 2016).

Kuna lastevanemate eelistused digimängude sobivuse osas võivad mõjutada laste digimängude valikut, on vaja uuringuid, mis keskenduksid lastevanemate eelistustele ja uskumustele seoses digimänguga (Isikoglu Erdogan et al., 2018). Lovato & Waxman (2016) toovad enda uuringus välja asjaolu, et palju on uuritud digimängu kui uut mänguliiki, kuid vähe on uuritud, millised on lastevanemate eelistused, uskumused digimängude osas ja nende laste digimängude mängimise reguleerimine, mis sai magistritöö uurimisprobleemiks. Lapsevanemad reguleerivad olulisel määral oma laste digimängu digivahendite kättesaadavuse kaudu, seega nende suhtumine ja hinnangud annavad ülevaate selle kohta, kui võrd lapsevanemad on teadlikud digimängu kui tänapäevase uue mänguliigi kohta.

Laste mäng ja selle erinevad liigid

Mäng on olulise tähtsusega tegevus varases lapsepõlves. Mäng mõjutab lapse füüsilist, emotsionaalset, kognitiivset ning sotsiaalset arengut. Mängu käigus süüvivad lapsed tavaliselt väga põhjalikult oma tegevusse, tegevus on korduv ja peegeldab päriselu. Mäng on kaasasündinud lapsepõlveinstinkt, mis on ülioluline laste õppimis- ja arenguprotsessides (Frost, Wortham, & Reifel, 2011; Gleave & Cole-Hamilton, 2012; Niilo & Kikas, 2008).

Salen ja Simmerman (2003) defineerivad mängu kui süsteemi, kus mängijad satuvad reeglitega määratud kunstlikku konflikti ja mille tulemus on mõõdetav. Mäng on mitmekesine ja paindlik, pole olemas „õiget“ ega „vale“ mängimisviisi. Mängutüüpe on erinevaid, näiteks: uurimislik mäng, fantaasiamäng, rollimäng, loominguline mäng, konstruktiivne mäng, füüsiline mäng, sõnamäng (Gleave & Cole-Hamilton, 2012; Kernan, 2007). Kõigil nimetatud

mänguliikidel on erinevad õppimise eelised. Hiljuti on lisandunud erinevatele mänguliikidele juurde digimäng (Isikoglu Erdogan et al., 2019).

Mängides lapsed õpetavad ka üksteisi ehk toimub lapselt-lapsele õppimine. Mängude mängimine ühiselt näiteks lasteaedades hõlmab sotsiaalseid pädevusi, kus lapsed õpivad üksteiselt, kuidas mängu korraldada ja nad õpivad üksteise mängu käike hindama, mõistavad mängus toimuvat ja oskavad tehnilisi oskusi käsitleda (Björk-Willen & Aronsson, 2014). Läbi mängimise arenevad lastel mitmed olulised oskused, näiteks: kujutlusvõime, loovus, mõtlemine, emotsioonide juhtimine, keel, kehaline osavus, sotsiaalsus, moraalsus, vaimsus (NCCA, 2014).

Laste mängimist peetakse tähtsaks, sest see on pedagoogiline vahend laste õppimise toetamiseks, teisisõnu laps õpib läbi mängu (Huber, Highfield, & Kaufman, 2018; Roopnarine, 2012). Sotsiaalkultuurilise teooria kohaselt toimub õppimine läbi mängu siis, kui lapsed suhtlevad täiskasvanutega ning jälgivad nende käitumist (Bodrova & Leong, 2007). Kuigi vanemad täidavad olulist rolli laste mängu edendamisel, mõjutavad vanemlikud veendumused seda, kuidas nad oma laste varajast mängu- ja õppimiskogemust struktureerivad, mis omakorda mõjutab laste arengu tulemusi (Fisher et al., 2008). Arvestades mängu olulisust lapse arengus ja õppimises on arusaadav, et laste muutunud mäng võib tekitada lapsevanemates muret (Ofcom, 2017).

Digimäng kui uus mänguliik

Digimängu saab selgitada mitmel viisil (Edwards, 2018). Ühel juhul kirjeldatakse digimängu kui sotsiaalset ja tähtajatut tegevust digivahenditega (Johnson & Christie, 2009). Verenkina & Kervin (2011) selgitavad digimängu kui isealgatuslikku ja isereguleeritavat tegevust, mida tehakse puuetundliku ekraaniga kasutades erinevaid rakendusi. Teine digimängude uurimuse suund keskendub sellele, milliseid on laste suhted traditsiooniliste mängude ja digivahendite vahel. See määratleb, et tänapäeval ei ole võimalik eraldada laste traditsioonilist mängu ja seotust digivahenditega digiajastul (Edwards, 2018).

Digimängudel on erinevad liigitused, näiteks saab digimänge liigitada kaheks nagu seda on tehtud Hollandis läbiviidud uuringus: hariduslikud mängud (puslemängud, joonistamismängud, mälumängud, matemaatikat ja keelelist oskust arendavad mängud) ning *action gaming* ehk põnevusmängud (tulistamise mängud, seikluslikud mängud) (Goh, Bay, & Chen, 2015). Lisaks eelnimetatud digimängu liikidele on olemas *entertainment games* ehk

meelelahutusmängud (Whitton, 2014). Samuti on üks digimängude liikidest *free play* ehk vaba mäng (Hatzigianni et al., 2018). Digimängude puhul mängitakse reaalse elu asemel virtuaalses maailmas, kus ei kehti päriselu reeglid ja käitumisnormid. See pakub lapsele turvalisust eksperimenteerimiseks ja vigade tegemiseks keskkonnas, mis on stressivaba ja kus tagajärjed ei oma tähtsust väljaspool virtuaalset mänguruumi (Whitton, 2014).

Digimängudest saavad lapsed kohest tagasisidet mängu tulemuse kohta, digimängu korral pole vaja lapsel reaalsel mängukaaslast (Danby et al., 2018; Lovato & Waxman, 2016; Marsh et al., 2015; Whitton, 2014). Oskused, mis ei ole lapsel reaalses maailmas omandatud, võivad edukalt toimida digimängus, näiteks: digimängus olev pusle võimaldab lastel seda lahendada nooremas eas kui füüsilist puslet, sest lastel ei pruugi veel olla käelist osavust füüsiliste mänguasjadega hakkama saamisel (O'Connor, 2017). Kui lastele suunatud digimäng keskendub probleemide lahendamisele, siis lapsed rakendavad loomingulist mängu (Johnson & Christie, 2009).

Michael Cohen Groupi (2014) raportist selgub, et Suurbritannias kasutavad lapsed digivahendit vanuses 2-12 digimängude mängimiseks kõige rohkem - 35% juhtudest. Seejuures digivahendit õppimiseks kasutatakse 30% ja meelelahutuseks 25%. Samast uuringust selgub, et lapsed mängivad digivahendites kõige rohkem: vaba mängu (24%), hariduslikke mängu (22%), puslemänge (18%) ja lauamänge (12%).

On uuritud 3-5-aastaste laste arvutamisoskusi kasutades erinevaid haridusliku eesmärgiga digimänge, näiteks mängu *Count Me To Sheep* ja *Team Umizoomi Math: Zoom into Numbers* (Peirce, 2013). Leiti, et digimänge kasutades laste arvutamisoskuse õpitulemused olid paremad, kui selle harjutamine reaalses elus. Selline teadmine võiks aidata lasteaiaõpetajatel lõimida digimänge igapäevasesse õpetamisse või valida lastevanematel lastele haridusliku eesmärgiga mängu (Disney et al., 2019; Peirce, 2013).

Samuti pakub digimäng lastele võimalusi keele ja kirjaoskuse arendamiseks, seda võimaldab näiteks digimäng nimega *Letter Factory* (Danby et al., 2018; Peirce, 2013). Lisaks on 2-5-aastastele lastele loodud mängu (näiteks *Choo-Choo Choices*), mille eesmärk on lastele õpetada aitamist, hoolimist ja jagamist (Peirce, 2013). Lapsevanemad ja õpetajad peaksid teadma, kuidas kasutada digivahendeid õppimise edendamiseks ja laste mängu rikastamiseks (Johnson & Christie, 2009).

Meelelahutusmänge koos mängides (näiteks mängu *Minecraft*) soodustab see laste vahel koostöist mängimist ehk lapselt-lapsele õpetamist ilma täiskasvanu vajaliku kohalolekuga. Kui lapsed mängivad koos digimänge, siis seejuures nad suhtlevad üksteisega, toetavad üksteisi, jagavad omavahel digimängude kohta teadmisi, rakendavad probleemide lahendamise strateegiaid, julgustavad kaaslast digimängus hakkama saamisel ning üheskoos kasutatakse loovust ühiste mängukäikude leidmiseks (Danby et al., 2018).

Michael Cohen Groupi (2014) Suurbritannias läbi viidud uuringust selgus, et lapsed vanuses 2-12 mängivad digivahenditega rohkem kui traditsiooniliste mänguasjadega. Digimängul ja laste traditsioonilisel mängul on mitmeid ühiseid omadusi ning see võib soodustada kahe mänguliigi lõimimist, mis hägustab piire digimängu ja traditsioonilise mängu vahel (Yelland & Gilbert, 2017). Üha enam on laste digimängu võimatu tavalisest mänguajast eraldi hoida, sest digivahend on laste jaoks muutunud harjumuspäraseks mänguvahendiks (Huber et al., 2018).

Lapsevanemate digimängudesse suhtumine, hinnangud kasutamisele ja reguleerimisele
Sibel & Berat (2017) uurisid erinevusi vanemate lapsepõlvemängude ja nende laste mängueelistuste vahel. Uuringu tulemused näitasid, et vanemate lapsepõlves õues veedetud aja ja tänapäeval laste õues veedetud aja vahel on erinevus, tänapäeval veedab enamik lapsi siseruumides aega, mängides digivahenditega (Sibel & Berat, 2017). Laste eelistatud tegevused ja mängud erinevad nende vanemate omadest, üheks võimalikuks põhjuseks on laste kiire kohanemine digivahenditega ja nende integreerimine laste mängu (Balci & Ahi, 2017; Marsh, 2010; Sibel & Berat, 2017).

On leitud, et lapsevanema enda digivahendi kasutamise sagedus ja hoiakud mõjutavad lapse digivahendi tarbimist. Mida rohkem lapsevanem digivahendit kasutab, seda enam saab laps võimaluse digivahendiga mängimiseks (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Huber et al., 2018; Lauricella et al., 2015). Austraalia uuringust selgus, et kui digivahendit kasutab igapäevaselt tihti vanematest 38,1%, siis nende lapsed teevad seda samal juhul 20,4% (Huber et al., 2018). On leitud, et vanemad, kes kasutavad ise tihti digivahendeid, lubavad seda teha samuti oma lastel, kes seetõttu saavad võimaluse digivahendiga mängimiseks (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Lauricella et al., 2015).

Kui uuriti Põhja-Ameerika, Türgi, Hiina ja Lõuna-Korea lapsevanemaid ja nende kõige eelistatamat lapse mänguliiki, siis digimäng (näiteks hariduslikud rakendused ja mängud) jäi

viiest võimalikust mänguliigist viimaseks. Konstruktivistset mängu (näiteks mänguklotsidega ehitamine) eelistasid kõige rohkem Türgi ja Hiina vanemad ning füüsilist mängu (näiteks ronimine ja liikumine) kõige rohkem Ameerika ja Lõuna-Korea lapsevanemad (Isikoglu Erdogan et al., 2019). Samast uuringust selgus, et kui lapsevanemad on kõrgharitud, siis nad ei eelista, et nende lapsed digimänge mängiksid, sest nad on suurema tõenäosusega kursis ja mõistavad ekspertide soovitusi laste digivahendite kasutamise kohta.

Lapsevanemad peavad digimängu positiivseteks aspektideks: õppimise toetamine, tulevikuks vajalike tehnoloogiliste oskuste omandamine, meelelahutus, digimäng aitab lastel arendada matemaatika ja lugemisoskuseid ning sotsiaalsete ja füüsiliste faktide tundmist maailma kohta, samuti digimäng aitab lastel, kelle emakeel on muu kui inglise keel, õppida inglise keelt (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Wu et al., 2014). Digimängu pooldajad väidavad, et see pakub lastele sama palju õppimisvõimalusi nagu seda teevad tavapärasel viisil suunatud mänguasjad (Fleer, 2014; Stephen & Plowman, 2014).

Negatiivsed asjaolud digimänge mängides on vanemate hinnanguil järgmised: terviseprobleemid (füüsiliselt väike aktiivsus), sisuprobleemid (reaalse ja virtuaalse maailma hägune eristatavus) ning lastel võib tekkida digimängimisest sõltuvus (depressioon, agressiivsus ja vägivaldne käitumine) (Bremer, 2005; Isikoglu Erdogan et al., 2019; Van Petegem et al., 2019; Wu et al., 2014). Samuti on lapsevanemad mures, et digimängud ei toeta laste sotsiaalset arengut ning see asendab laste traditsioonilisi mänguvorme, mis on lapsevanemate arvates väärtuslikum mängimisviis (O'Connor, 2017).

Negatiivseks asjaoluks võib samuti digimängu liigtarvitamisel olla sotsiaalsus: veedetakse vähem aega ja ei suhelda oma lähedastega, suurenenud sotsiaalne isolatsioon ning probleemid eakaaslastega suhtlusel (Jackson et al., 2011; Van Petegem et al., 2019). Austraalia 3-5-aastaste laste lapsevanemad, kes on täielikult digimängude vastased, tõid välja enda peamisteks seisukohtadeks, miks nad ei luba enda lastel digimänge mängida: digimängud tõrjuvad lapsi eemale teistest kasulikumatest mänguliikidest, need ei lisa lapse elule mingit väärtust ning kahjustavad lapse arengut (Mavoa et al., 2019).

O'Hara (2011) uuringust selgus, et 4-5-aastaste laste vanemad küll lasevad lastel digivahendeid mängimiseks kasutada teatud autonoomiaga, kuid nad siiski teadlikult püüavad piirata laste juurdepääsu digivahenditesse. Sarnane uurimustulemus leiti ka Hollandis läbi viidud uuringus, kus 4-5-aastastel lastel on ligipääs nende enda digivahendisse ja nad veedavad ajaliselt

rohkem digimänge mängides aega kui 2-3-aastased lapsed, ent selles vanusegrupis vanemad veel jälgivad oma laste digimängu (Goh et al., 2015). Eestis läbi viidud uuringus 0-3-aastaste laste vanemate seas selgus, et kuigi vanemad arvasid, et nende valitud digimängud/rakendused on nende lastele eakohased, siis enamik digimängudest olid siiski mõeldud üle 4-aastastele lastele (Nevski & Siibak, 2016). Samast uuringust selgus ka asjaolu, et vanemad kehtestavad aja- ja sisureegleid rohkem tüdrukutele kui poistele.

Hollandis läbi viidud uuringus 2-7-aastaste laste ja nende vanemate seas selgus, et digivahendi kasutamine mängimiseks on seotud lapse vanusega: 2-3-aastased lapsed kasutavad digivahendeid küll hariduslike mängude mängimiseks, kuid nad on siiski väheste oskustega ning vanemad jälgivad rangelt, mida laps digivahendis mängib. 4-5-aastastel lastel on oskuseid mängimiseks rohkem arenenud ning vanemad juhendavad neid vähem, 6-7-aastaste laste digimängu antud uuringus vanemad enam ei pea oluliseks juhendama (Goh et al., 2015).

Kuna laste kognitiivsed ja funktsionaalsed võimed on alles arenemisjärgus, siis mängivad vanemad tähtsat rolli digimängude asjakohase ja ohutu kasutamise edendamisel (Wu et al., 2014). Levinumad juhendamisstrateegiad, kuidas lapsevanemad oma laste digimängu reguleerivad on ajalised piirangud ning mängude sisu üle otsustamine (Livingstone & Helsper, 2008; Nevski & Siibak, 2016). Varasemad uuringud on korduvalt esitanud kolm strateegiat nii laste televiisori vaatamise vahendamiseks kui ka Interneti kasutamise ja videomängude kohta ning mida saab samuti kasutada digimängude vahendamiseks. Need on: keelav vahendamine (*restrictive meditation*), aktiivne vahendamine (*active meditation*) ja kooskasutamine (*co-use*) (Nikken & Jansz, 2006; Zaman et al., 2016).

Keelavat vahendamist iseloomustavad reeglid, mida vanemad kasutavad laste digimängude kasutamise piiramiseks ja kontrollimiseks, näiteks reguleeritakse sellega aega, sisu ja kasutamise hetke (lapsevanem lubab lapsel mängida ainult kindlaid digimänge, otsustab mängude sisu üle). Aktiivses vahendamises on roll õpetlikel ja hindavatel vestlustel, eesmärgiga lastele selgitada nähtavat sisu sõnadega, millest lapsed aru saavad (lapsevanem vestleb lapsega digimängu sisu üle, õpetab läbi vestluse, kuidas digimänge mängida õigesti) (Gentile et al., 2012; Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Jansz, 2006; Nikken & Schols; 2015).

Kooskasutamine hõlmab sageli ühiseid meediategevusi, mille tulemuseks on mõnikord sisu üle vestlemine (lapsevanem kasutab digivahendit digimängude mängimiseks lapsega koos näiteks meelelahutuse eesmärgil ning soovitab lapsele ise digimänge) (Gentile et al., 2012;

Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Jansz, 2006; Nikken & Schols; 2015). Samuti on ühe võimaliku juhendamisstrateegiana kirjeldatud juhendatavat vahendamist (*supervision*), kus laps kasutab digivahendit vanema läheduses ja tema järelvalve all (Nikken et al., 2007).

Eestis läbiviidud uuringust on selgunud, et lapsevanemad kasutavad erinevate juhendamisstrateegiate kombinatsioone (Nevski & Siibak, 2016). Hong Kongis läbi viidud uuringust selgus, et vanemad laste reguleerimisel kasutavad kõiki kolme juhendamisstiili, kuid seejuures soovitatakse antud uuringus kasutada kõigi kolme lähenemise kombinatsiooni (Wu et al., 2014). Tartu 1,5-3-aastaste laste lapsevanemate seas läbiviidud uuringust ilmnes, lapsevanemad kasutasid juhendamisstrateegiatest kõige vähem kooskasutamist (Zeik, 2019). Belgias läbiviidud uuringus leiti, et vanemad, kellel on digimängude suhtes negatiivne suhtumine, kasutavad lapse digimängimise vahendamisel tõenäolisemalt keelavat vahendamist (Van Petegem et al., 2019).

Uurimuse eesmärk ja uurimisküsimused

Varasematest uuringutest on selgunud, et laste digimängude mängimine on omavahel seoses lastevanemate digivahendi kasutamisega, sest digivahendi mängimise jaoks saab laps täiskasvanu käest. Uuringutest tõstatub asjaolu, et mida rohkem lapsevanem ise digivahendeid eelistab, seda rohkem saavad lapsed digimänguks võimaluse. Selleks, et teada saada, milline on olukord Eesti lastevanemate seas, viib töö autor läbi uuringu. Kui Eestis (Nevski & Siibak, 2016; Zeik 2019) on eelnevalt läbi viidud digimängude teemalisi uuringuid 0-3-aastaste laste seas, siis see magistritöö keskendub vanemate laste uurimisele. Magistritöö eesmärk on välja selgitada 3-7-aastaste laste lastevanemate suhtumine ning hinnangud digimängude kasutamisele ja reguleerimisele Tallinna ühe linnaosa näitel.

Varasematest uuringutest (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Huber et al., 2018; Lauricella et al., 2015) on leitud, et mida rohkem kasutab lapsevanem digivahendit, seda enam ta eelistab lapsele digimängu kui mänguliiki ja tema laps kasutab digivahendeid mängimiseks ajaliselt rohkem. Sellest tõstatub magistritöö esimene uurimisküsimus:

- 1) Kuivõrd on seoses lapsevanema enda hinnanguline digivahendi tarbimine ja lapsevanema hinnangul lapse hinnanguline digimängu mängimine?

Erinevatest uuringutest (Fleer, 2014; Isikoglu Erdogan, 2019; Jackson et al., 2011; O'Connor, 2017; Stephen & Plowman, 2014; Van Petegem et al., 2019; Wu et al., 2014) on

selgunud, et lapsevanemad leiavad, et digimängul on nii positiivseid (õpetlik sisu, keeleõpe, meelelahutus) kui ka negatiivseid (digimängu sõltuvus, halb mõju tervisele, ebasobiv sisu) omadusi lapsele, siis sellest tõstatub antud magistrیتöö teine uurimisküsimus:

2) Milline on lastevanemate suhtumine nende lapse digimängu mängimisse?

Varasematest uuringustest on selgunud, et peamised digimängu reguleerimisvahendid lapsevanematel on ajaline piiramine ning mängude sisu valimine (Livingstone & Helsper, 2008; Nevski & Siibak, 2016). Samuti kasutatakse laste digimängude mängimise reguleerimiseks erinevaid vahendamisstrateegiaid, näiteks keelavat vahendamist, aktiivset vahendamist ja kooskasutamist (Gentile et al., 2012; Nikken & Jansz, 2006; Nikken & Schols, 2015; Zaman et al., 2016).

3) Mil määral ja kuidas lapsevanemad endi hinnanguil laste digimängu reguleerivad ning milliseid strateegiaid kasutatakse lapsevanemate hinnanguil laste digimängu reguleerimiseks?

Metoodika

Antud uurimuses on kasutatud kvantitatiivset uurimismeetodit. Kasutati kaardistavat uurimismeetodit, mille abil oli võimalik koguda andmeid hetke olukorra selgitamiseks (Cohen, Manion, Morrison, 2007). Kaardistavat uurimismeetodit kasutades saab koguda arvulisi fakte selleks, et teada saada ja selgitada inimekäitumist (Õunapuu, 2014). See oli magistrیتöö autori eesmärk. Uurimine põhines varasematel teooriatel ja uurimistulemustel, mida võeti magistrیتööd kirjutades eeskujuks.

Valim

Valimi moodustasid Tallinna ühe linnaosa lasteaedade lapsevanemad. Lapsevanemad valiti viiest lasteaiast, kus käib üle 650 lapse vanuses 3-7. Kasutati mugavusvalimit ehk uurimuses osalesid uurija jaoks kergesti kättesaadavad inimesed (Rämmer, 2014).

Ankeedile vastas 118 lapsevanemat, kellest 101 (86%) olid emad ja 17 (14%) olid isad. 94 vanemat (80%) vastanutest omasid kõrgharidust, 14 vanemat (12%) keskharidust, 7 vanemat (6%) kutseharidust ning 3 vanemat (2%) põhiharidust. Enam kui kolmveerand (76%) vastanutest olid vanusevahemikus 31-40. Kõigi uuringus osalevate lapsevanemate vanuseline jaotus on välja toodud Tabelis 1.

Tabel 1. *Lapsevanemate vanuseline jaotus*

Vanuseline jaotus	N	%
...-25	1	1
26-30	8	7
31-35	46	39
36-40	44	37
41-45	17	14
46-50	2	2
51-...	0	0
Kokku	118	100

N = sagedus
% = protsent

Lapsevanemad vastasid oma laste osas, kelle kohta ankeeti täitsid, et poisse oli uuringus 67 (57%) ja tüdrukuid 51 (43%). Üle poolte kordadest (52%) vastati 4-aastaste ja 6-aastaste laste kohta. Kõigi uuringus osalevate laste vanuseline jaotus on välja toodud Tabelis 2.

Tabel 2. *Laste vanuseline jaotus*

Vanus aastates	N	%
3	19	16
4	31	26
5	25	21
6	30	26
7	13	11
Kokku	118	100

N = sagedus
% = protsent

Mõõtevahend

Töö autor koostas uurimuse läbiviimiseks ankeedi (Lisa 1). Ankeet koostati lähtudes varasematest uuringutest ja läbitöötatud kirjandusest. Ankeet koosnes kolmest osast. Esimene osa koosnes üheksast küsimusest, kus küsiti küsimusi lapse taustaandmete ja lapse ning vanema digivahendi kasutuse kohta.

Teises osas uuriti lapsevanema suhtumist ja eelistusi digimängude kohta. Suhtumise uurimiseks koostati väited põhinedes varasematele uuringutele (Fleer, 2014; Isikoglu Erdogan, 2019; Jackson et al., 2011; O'Connor, 2017; Stephen & Plowman, 2014; Van Petegem et al., 2019; Wu et al., 2014) ning vastamiseks kasutati nõustumise 5-pallilist skaalat (5- nõustun täiesti,

4- pigem nõustun, 3- mõneti nõustun, mõneti mitte, 2-pigem ei nõustu, 1- ei nõustu üldse).

Lapsevanemate digimängude suhtumisel ja eelistamisel oli kaks alaplokki: digimängude positiivsed ja negatiivsed omadused lapsele. Positiivse alaploki reliaablus $\alpha = 0,90$ (Cronbach'i alfa), negatiivse alaploki reliaablus $\alpha = 0,82$ (Cronbach'i alfa). Teise ankeedi küsimusega uuriti, milliseid digimängude liike lapsevanemad eelistavad, mida nende lapsed mängivad (näiteks joonistumänge, puslemänge, seiklusmänge) ning vastata sai samuti 5-palli nõustumise skaalal (5- nõustun täiesti, 4- pigem nõustun, 3- mõneti nõustun, mõneti mitte, 2-pigem ei nõustu, 1- ei nõustu üldse).

Kolmandas ankeedi osas uuriti, mil määral ja kuidas lapsevanem enda hinnanguil lapse digimängu ajalisel ja sisult reguleerib. Uuriti kolme erineva juhendamisstrateegia kohta (keelav vahendamine, aktiivne vahendamine, kooskasutamine). Keelava ja aktiivse vahendamise ning kooskasutamise kohta püstitati väited põhinedes varasematele uuringutele (Gentile et al., 2012; Livingstone & Helsper, 2008; Nikken & Jansz, 2006; Nikken & Schols, 2015). Nii keelava vahendamise kui ka aktiivse vahendamise alaploki reliaablus $\alpha = 0,93$ (Cronbach'i alfa), kooskasutamise alaploki reliaablus $\alpha = 0,84$ (Cronbach'i alfa). Ühel juhul sai vastata valikvastustena ning kolmele küsimusele kirjutas lapsevanem soovi korral ise vastused (näiteks: „Palun tooge näiteid, milliseid digimänge teie laps mängib?“). Ankeet lõppes lapsevanema taustaandmete küsimisega.

Pilootuuring viidi läbi kolme lapsevanemaga, kellel on lapsed vanuses 3-7. Nende ettepanekuil tehti ankeeti mõned muudatused. Näiteks küsimuses, kui palju lapsevanem ise ajalisel digivahendit kasutab, pööras üks lapsevanem tähelepanu sellele, kas antud küsimuse all mõeldakse ka helistamiseks kuluvat aega, sest esialgses ankeedis polnud täpsustatud, et digivahendi kasutuse all ei mõelda helistamist. Samuti pöörati tähelepanu sellele, et küsimuses, kas lapsel on digivahendisse ligipääs vanema või õe/venna digivahendi kaudu, tehti ettepanek, et kui laps omab isiklikku digivahendit, siis võiks selle kohta olla samuti vastuse valikvariant. Mõlemaid tähelepanekuid võeti arvesse ning tehti ankeeti muudatused.

Protseduur

Urimus viidi läbi 2020.aastal jaanuari ja veebruari kuus. Ankeetide jagamiseks küsis töö autor lasteaedade juhtkondadelt nõusolekut uurimuse läbiviimiseks. Lapsevanematega saadi ühendust lasteaedade kaudu, kuhu töö autor saatis emailid lasteaedade juhtidele, kes edastasid veebilingil

oleva digitaalsel kujul ankeedi rühmaõpetajatele. Rühmaõpetajad edastasid veebilingi enda rühma lapsevanematele e-kirja teel.

Kui lapsevanemal käis lasteaia erinevas vanuses lapsed (nt 3 ja 7-aastane), siis lapsevanem täitis mõlema lapse kohta erineva ankeedi. Ankeedile oli aega vastata kuus nädalat. Kolme nädala möödudes oli ankeedile vastanuid 92. Töö autor saatis kordusmeilid, pärast mida saadi juurde veel 26 vastajat.

Ankeedile vastamine oli vabatahtlik. Vanematele selgitati enne ankeedi täitmist, mis on uurimuse eesmärk, samuti, et tagatud on nende anonüümsus vastamisel ning vastuseid kasutatakse üldistatud kujul. Ankeedis ei küsitud lastevanemate ega nende laste nimesid, samuti ei küsitud lapse lasteaia nime. Ankeeti koostades toetuti järgmistele eetikanormidele, mis on välja toodud Cohen et al. (2007) poolt: kompetents, vabatahtlikkus, täielik informeerimine ja mõistmine uurimuse olemusest.

Ankeetide vastused sisestati Microsoft Exceli tabelisse ja need töödeldi IBM SPSS Statistics andmetöötlusprogrammi abil. Reliaabluse näitamiseks kasutati Cronbach alfati. Tulemuste kirjeldamisel kasutati kirjeldavat statistikat. Esimesele uurimusküsimusele leiti vastused kasutades protsentjaotust ja statistiliselt olulise seose leidmise puhul Spearmani seosenäitajat. Teise ja kolmanda uurimusküsimuse puhul arvutati üksikväärtetest mediaanid kui koondskooride väärtused. Lisaks kasutati teisel ja kolmandal uurimusküsimusel vanemate hinnangute võrdlemiseks Wilcoxon testi.

Tulemused

Seos lapsevanema digivahendi tarbimise ja lapse digimängude mängimise vahel

Vanemad vastasid, et 32 (27%) lapsel on enda isiklik digivahend. 52 (44%) vanemat vastasid, et lapsel on ligipääs digivahendisse lapsevanema või lapse õe/venna kaudu. 84 (71%) last kasutab digivahendeid ja nendest 71 (85%) mängib digimänge. Laste digimängude mängimise ajaline jaotus ja lastevanemate hinnanguline digivahendi tarbimine on välja toodud Tabelis 3.

Tabel 3. *Laste digimängude mängimise ajaline jaotus ja vanemate hinnanguline digivahendi tarbimine*

Lapse ajaline digimängude mängimine	N	%	Vanema digivahendi ajaline kasutus	N	%
Laps ei kasuta digivahendit mängimiseks	47	40	Ma ei kasuta digivahendit	1	1
Kuni 30 minutit	39	33	Kuni 30 minutit	6	5
Enam kui 30 minutit kuni 1 tund	13	11	Enam kui 30 min kuni 1 tund	36	30
Enam kui 1 tund kuni 2 tundi	15	13	Enam kui 1 tund kuni 2 tundi	42	36
Enam kui 2 tundi kuni 3 tundi	4	3	Enam kui 2 tundi kuni 3 tundi	25	21
Enam kui 3 tundi kuni 4 tundi	0	0	Enam kui 3 tundi kuni 4 tundi	8	7
4 või rohkem tundi	0	0	4 või rohkem tundi	0	0
Kokku	118	100		118	100

N= sagedus

% = protsent

Lapsevanemate digivahendi tarbimise ja laste digivahendiga mängimise vahel ei esinenud statistiliselt olulist seost (Spearmani astakorrelatsioon, $\rho = 0,143; p > 0,05$).

Lapsevanemate suhtumine digimängudesse

Vanemate suhtumist digimängudesse mõõdeti kahes alaplokis: positiivne ja negatiivne suhtumine. Vanemate vastused positiivsete väidete kohta digimängude mängimisse on välja toodud Tabelis 4.

Tabel 4. Lapsevanemate vastused positiivsete väidete kohta digimängude mängimisse

	Vastanud, kes ei nõustunud	Vastanud, kes mõneti nõustusid, mõneti mitte	Vastanud, kes nõustusid
Digimängud on lapsele meelelahutuseks	6%	24%	70%
Digimängude mängimine aitab õppida lapsel inglise keelt	14%	30%	56%
Digimäng aitab lapsel omandada tulevikuks vajalikke tehnoloogilisi oskusi	23%	25%	52%
Digimängud aitavad lapsel omandada matemaatilisi oskusi	20%	33%	47%
Digimängud aitavad lapsel omandada keelelisi oskusi	23%	36%	41%
Laps õpib läbi erinevate digimängude	17%	44%	39%
Digimängud aitavad lapsel õppida tundma maailma	45%	37%	18%
Digimängud pakuvad lapsele samal viisil õppimisvõimalusi nagu seda teevad tavalised mänguasjad	62%	24%	14%

Kõige enam nõustuti väitega, et digimängud on lastele meelelahutuseks. Meelelahutuse ja kõigi teiste väidete vahel ilmesid olulised erinevused (Wilcoxon'i märgitestiga $p < 0,01$). Võrreldes väitega, et digimängude mängimine on lapsele meelelahutuseks ja aitab õppida inglise keelt, leiti oluline statistiline erinevus (Wilcoxon'i märgitestiga $Z = -2,967$; $p < 0,05$). Meelelahutust hinnati olulisemalt kõrgemalt, kui inglise keele õpet. Samuti leiti oluline statistiline erinevus meelelahutuse ja tuleviku tehnoloogiliste oskuste vahel (Wilcoxon'i märgitestiga $Z = -4,027$; $p < 0,05$). Meelelahutust hinnati kõrgemalt, kui tehnoloogilisi oskusi.

Kõige vähem nõustusid vanemad väitega, et digimängud pakuvad lapsele samal viisil õppimisvõimalusi nagu seda teevad tavalised mänguasjad. Oluline statistiline erinevus leiti õppimisvõimaluste ja väite puhul, et digimängud aitavad lapsel õppida tunda maailma (Wilcoxon'i märgitestiga $Z = -3,298$; $p < 0,05$). Samuti leiti oluline statistiline erinevus

õppimisvõimaluste ja väite kohta, et laps õpib läbi erinevate digimängude (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-7,750$; $p<0,05$).

Lapsevanemate vastused negatiivsete väidete kohta nende laste digimängude mängimisse on välja toodud Tabelis 5.

Tabel 5. Lapsevanemate vastused negatiivsete väidete kohta digimängude mängimisse

	Vastanud, kes ei nõustunud	Vastanud, kes mõneti nõustusid, mõneti mitte	Vastanud, kes nõustusid
Digimänge mängides on laps füüsiliselt väheaktiivne	6%	5%	89%
Lapsel tekib digimänge mängides sellest sõltuvus	4%	9%	87%
Digimänge mängides laps veedab vähem aega perekonna ja eakaaslastega	6%	16%	78%
Digimängud ei toeta laste sotsiaalseid oskuseid	7%	30%	73%
Digimänge mängides on lapsel hägused piirid reaalse ja virtuaalse maailma vahel	10%	18%	72%
Digimängude asemel peab laps mängima traditsioonilisi mänge	10%	39%	51%
Digimängud ei lisa lapse ellu väärtust	23%	32%	45%

Negatiivse alaploki lapsevanemate suhtumisel nõustuti kõige enam väidetega, et digimänge mängides on laps füüsiliselt väheaktiivne ja lapsel tekib digimänge mängides sõltuvus. Nende kahe vahel olulist statistilist erinevust ei leitud (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-1,702$; $p>0,05$). Statistiline erinevus leiti väidete vahel, et laps on digimänge mängides füüsiliselt väheaktiivne ja digimänge mängides veedab laps vähem aega perekonna ja eakaaslastega (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-3,814$; $p<0,05$). Kõrgemalt hinnati väidet, et laps on füüsiliselt väheaktiivne digimänge mängides võrreldes väitega, et laps veedab vähem aega perekonna ja

eakaaslastega, kui ta mängib digimänge. Oluline statistiline erinevus leiti ka digimängude sõltuvuse tekkimise ja digimänge mängides ajaveetmisel perekonna ja eakaaslaste vahel (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-2,790$; $p<0,05$). Olulisemalt kõrgemalt hinnati digimängudest sõltuvuse tekkimist.

Kõige vähem nõustuti väitega, et digimängud ei lisa lapse ellu väärtust. Oluline statistiline erinevus leiti väidete vahel, et digimängud ei lisa lapse ellu väärtust ja digimängude asemel peab laps mängima traditsioonilisi mänge (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-2,533$; $p<0,05$). Oluline statistiline erinevus leiti ka väidete vahel, et digimängud ei lisa lapse ellu väärtust ning digimänge mängides on lapsel hägused piirid virtuaalse ja reaalse maailma vahel (Wilcoxon'i märgitestiga $Z=-4,624$; $p<0,05$).

Positiivsete väidete koondskoori mediaan oli 3, negatiivsete väidete koondskoori mediaan oli 4. Wilcoxon'i märgitestiga koondtunnuseid võrreldes ilmnnes, et need kaks alaplokki olid statistiliselt oluliselt erinevad ($Z=-5,562$; $p<0,05$). Olulisemalt suuremad väärtused positiivsete väidete alaplokist olid negatiivsete väidete alaplokil.

Lapsevanemate digimängude reguleerimine ja juhendamistrateegiad

30 lapsevanemat vastasid küsimusele, milliseid lapse digimängu reguleerimise viise nad kasutavad. Lapsevanemad vastasid kõige enam, et oluline on reguleerida lapse digivahendiga mängimise aega, näiteks pärast kella 20:00 enam laps digimänge mängida ei tohi, digimänge võib mängida ühel korral nädalas või laps võib mängida päevas ühe tunni (6 vastajat). Veel toodi välja, et kasutatakse *Screen Time* rakendust digivahendiga mängimisel ajalise piirangu määramiseks (3 vastajat) ja et laps peab enne õppima/ära tegema kokkulepitud kohustused, ning pärast seda saab digivahendis mängida (3 vastajat).

Küsimusele, milliseid digimänge lapsevanemad oma lastel mängida ei luba, vastasid 49 lapsevanemat. 36 juhul vastasid lapsevanemad, et oma lastel ei lubata mängida vägivaldseid mänge (näiteks tulistamismängud, tapmismängud, sõjamängud). Kõige rohkem toodi nimeliselt välja digimängu *Fortnite* (6 korral), mida lapsevanemad oma koolieelses eas olevatel lastel kindlasti mängida ei luba. 62 vastanud lapsevanematest teadsid nimetada kindlaid digimänge, mida nende lapsed digivahendis mängivad. Kõige rohkem toodi välja mänge: *Minecraft* (16 vastajat), *Roblox* (8 vastajat), *Talking Tom* (6 vastajat).

Lisaks uuriti kolme erinevat lapsevanemate poolt juhendatavat digimängu reguleerimise strateegiat (keelav vahendamine, aktiivne vahendamine ja kooskasutamine). Lapsevanemate keelava vahendamise strateegia vastused on välja toodud Tabelis 6.

Tabel 6. *Lapsevanemate digimängu reguleerimise strateegiad – keelav vahendamine*

	Kõikidel kordadel ja enam kui pooltel kordadel	Umbes pooltel kordadel	Vähem kui pooltel kordadel ja mitte kunagi
Mul on kehtestatud lapsele reeglid digimängude mängimise aja üle	74%	11%	15%
Mina otsustan, milliseid digimänge mu laps võib mängida	74%	12%	14%
Luban lapsel mängida ainult kindlaid digimänge	73%	10%	13%
Mul on lapsele kehtestatud reeglid digimängude sisu üle	71%	13%	16%

Vastanud lapsevanemate hinnangul keelava strateegiana on neil kehtestatud lapsele reeglid digimängude mängimise aja üle. Samuti lapsevanem otsustab, milliseid digimänge laps mängida võib. Antud väidete kohta olulist statistilist erinevust ei leitud (Wilcoxon'i märgitestiga $p > 0,05$). Ühtegi olulist erinevust polnud nelja väite hinnangutes (kõikidel juhtudel Wilcoxon'i märgitestiga $p > 0,05$).

Teise reguleerimise strateegiana on magistritöös välja toodud aktiivne vahendamine. Aktiivse vahendamise kohta lapsevanemate vastused on Tabelis 7.

Tabel 7. Lapsevanemate digimängu reguleerimise strateegiad - aktiivne vahendamine

	Kõikidel kordadel ja enam kui pooltel kordadel	Umbes pooltel kordadel	Vähem kui pooltel kordadel ja mitte kunagi
Vestlen lapsega digimängudes oleva sisu üle	60%	16%	24%
Selgitan lapsele, kuidas digimänge õigesti mängida	58%	14%	28%
Vestleme lapsega selle üle, mida on digimängudes positiivset	39%	30%	31%

Aktiivse vahendamise strateegiana lapsevanemad vestlevad lapsega digimängudes oleva sisu üle. Samuti lapsevanemad selgitavad lapsele, kuidas digimänge mängida õigesti. Antud väidete vahel olulist statistilist erinevust ei leitud (Wilcoxon'i märgitesti $p > 0,05$). Oluline statistiline erinevus leiti väidete vahel, kus lapsevanem vestleb lapsega digimängudes oleva sisu üle ja selle üle, mida on digimängudes positiivset (Wilcoxon'i märgitesti $Z = -5,614$; $p < 0,05$). Oluline statistiline erinevus leiti lisaks väidete vahel: selgitan lapsele, kuidas digimänge õigesti mängida ja vestlemise üle lapsega, mida on digimängudes positiivset (Wilcoxon'i märgitesti $Z = -4,778$; $p < 0,05$).

Lapsevanemate vastused kooskasutamise strateegia kohta on välja toodud Tabelis 8.

Tabel 8. Lapsevanemate digimängu reguleerimise strateegiad - kooskasutamine

	Kõikidel kordadel ja enam kui pooltel kordadel	Umbes pooltel kordadel	Vähem kui pooltel kordadel ja mitte kunagi
Ma soovitan lapsel mängida digimänge, mis mulle endale meeldivad	25%	20%	55%
Mängime digimänge lapsega koos meelelahutuse eesmärgil	23%	15%	62%
Kasutame lapsega koos digivahendit digimängude mängimiseks	22%	14%	64%

Lapsevanemad kasutavad kooskasutamise strateegiana nende endi hinnanguil lapsele soovimisega mängida neid digimänge, mis lapsevanemale endale meeldivad. Lisaks kasutatakse kooskasutamise strateegiana digimängude mängimist koos lapsega meelelahutuse eesmärgil. Antud väidete vahel olulist statistilist erinevust ei leitud (Wilcoxon'i märgitestiga $p > 0,05$). Ühtegi olulist statistilist erinevust ei ilmenud ka teiste väidete vahel (kõikidel juhtudel Wilcoxon'i märgitestiga $p > 0,05$).

Erinevate reguleerimise strateegiate koondskoorid olid: keelava vahendamise strateegia puhul 4, aktiivse vahendamise strateegial 4 ja kooskasutamise strateegial 2. Keelava ja aktiivse vahendamise strateegia vahel leiti oluline statistiline erinevus (Wilcoxon'i märgitestiga $Z = -5,646$; $p < 0,05$). Keelava vahendamise strateegial olid oluliselt suuremad väärtused kui aktiivsel vahendamisel.

Aktiivse vahendamise ja kooskasutamise strateegia vahel leiti oluline statistiline erinevus (Wilcoxon'i märgitestiga $Z = -6,964$; $p < 0,05$). Aktiivse vahendamise väärtused olid suuremad kui kooskasutamise strateegial. Seega kokkuvõttes näitavad tulemused, et kõige enam kasutavad hinnanguliselt lapsevanemad keelavat vahendamist ja kõige vähem kooskasutamise strateegiaid.

Arutelu

Magistritöös püstitati kolm uurimisküsimust. Esimese uurimisküsimusega soovis töö autor leida, kui võrd on seoses lapsevanema enda hinnanguline digivahendi tarbimine ja lapsevanema hinnangul lapse hinnanguline digimängu mängimine. Magistritöö tulemustest selgus, et lapse ajaline digivahendiga mängimine ja lapsevanema digivahendi ajaline kasutus ei olnud omavahel seoses. Erinev tulemus on selgunud varasematest uuringutest, kus on leitud seos: mida rohkem lapsevanem ajaliselt digivahendit tarbib, seda rohkem ka tema laps kasutab digivahendit ja saab seeläbi võimaluse digimängude mängimiseks (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Huber et al., 2018; Lauricella et al., 2015).

Kui kõrvutada uuritud laste digivahendiga mängimise aega, siis 40% lastest ei mängi üldse digimänge ja 44% lastest mängivad digimänge kuni üks tund. Seejuures uuritud lapsevanemate digivahendi päevane tarbimine on tagasihoidlik, 71% vanematest kasutavad digivahendit kuni kaks tundi päevas. Vähenenud varieeruvus vanemate ajakasutuses võis olla põhjuseks, miks seost ei ilmenud.

Teise uurimisküsimuse puhul taheti teada saada, milline on lapsevanemate suhtumine nende laste digimängude mängimisele. Magistritöös jaotati lapsevanemate suhtumine kahte alaploki: positiivne ja negatiivne suhtumine. Positiivsete väidete puhul nõustusid vanemad kõige enam väitega, et digimängud on lapsele meelelahutuseks. Varasematest uuringutest on samuti leitud, et lapsevanemate arvates on digimängude positiivseks omaduseks lapsele meelelahutuse pakkumine (Isikoglu Erdogan et al., 2019; Wu et al., 2014). Kõige vähem nõustusid lapsevanemad väitega, et digimängud pakuvad lapsele samal viisil õppimisvõimalusi nagu seda teevad traditsioonilised mänguasjad. Varasematest uurimustest on leitud, et lapsevanemad toovad antud väidet välja ühe digimängude positiivse tegurina (Fleer, 2014; Stephen & Plowman, 2014).

Negatiivse alaploki tulemustest selgus, et uuritavad lapsevanemad nõustusid kõige enam väidetega, et digimänge mängides on laps füüsiliselt väheaktiivne ja lapsel tekib digimänge mängides nendest sõltuvus. Eelnevatest uuringutest (Bremer, 2005; Isikoglu Erdogan et al., 2019; Van Petegem et al., 2019; Wu et al., 2014) on samuti ilmnenu, et lapsevanemad toovad negatiivse omadusena välja terviseprobleemide tekkimist, kui laps on digimänge mängides füüsiliselt väheaktiivne. Lisaks on ka varem leitud, et lapsevanemad on mures digimängude mängimisest tekkiva sõltuvuse üle (Bremer, 2005; Isikoglu Erdogan et al., 2019; Van Petegem et

al., 2019; Wu et al., 2014). Kõige vähem nõustuti väitega, et digimängud ei lisa lapse ellu väärtust. Siiski Austraalia uuringus osalenud 3-5-aastaste laste digimängude vastased vanemad toovad selle väite välja olulise negatiivse digimängude omadusena (Mavoa et al., 2019).

Kui positiivse ja negatiivse alaploki koondtulemusi võrrelda, siis ilmnest tulemustest, et negatiivsel suhtumisel olid suuremad väärtused ehk uuritud lapsevanemate suhtumine digimängudesse on rohkem negatiivne kui positiivne. Kui uurimuses osalenud lapsevanemad omasid suures osas kõrgharidust (80% juhtudest), siis nelja riigi (Ameerika, Türgi, Lõuna-Koera, Hiina) ühisuurimusest on selgunud, et kõrgemalt haritud lapsevanemad ei poolda lastele digimängude mängimist, sest nad on kursis ekspertide soovitusetega digivahendite kasutamise kohta (Isikoglu Erdogan et al., 2019). Seega valimi kallutatuse hariduse osas võib olla põhjus, miks uuritud lapsed digivahenditega ei mängi digimänge üldse või mängivad neid piiratud ajaga.

Kolmanda uurimisküsimuse puhul taheti teada saada, mil määral ja kuidas lapsevanemad enda hinnanguil enda laste digimängu reguleerivad ning milliseid strateegiaid lapsevanemad enda hinnanguil laste digimängude reguleerimiseks kasutavad. Tulemustest ilmnest, et Tallinna ühe linnaosa lapsevanemad peavad oluliseks digimängude reguleerimisel ajalise piirangu kehtestamist ja digimängude sisu valimist. Varasematest uuringutest (Livingstone & Helsper, 2008; Nevski & Siibak, 2016) on samuti selgunud, et kõige levinumad reeglid, kuidas lapsevanemad oma laste digimängu reguleerivad on: ajaliste piirangute seadmine ja mängude sisu üle otsustamine. Siinkohal võiks välja tuua asjaolu, et kui Nevski & Siibak (2016) uurimuses osalesid Eesti lapsevanemad, kellel olid lapsed vanuses 0-3 ja antud magistr töö uuris lapsi vanuses 3-7, siis võib väita, et lapsevanemate digimängu reguleerimine on sarnane nii 2-aastaste kui ka 7-aastaste laste puhul.

Uuritud juhendamistrateegiate puhul ilmes, et kõige levinum on vastanud lapsevanemate seas keelav vahendamine. Belgias läbiviidud uuringust on leitud, et lapsevanematel, kes suhtuvad digimängudesse negatiivselt, kasutavad oma lapse digimängimise vahendamisel kõige tõenäolisemalt keelavat vahendamist (Van Petegem et al., 2019). Kuna magistr töö tulemusest selgus, et lapsevanemad suhtusid enam negatiivselt kui positiivselt digimängudesse, siis see võib olla samuti põhjus, miks nad kasutavad kõige rohkem keelavat strateegiat.

Magistr töö tulemustest selgus, et kõige vähem kasutavad lapsevanemad kooskasutamise juhendamistrateegiat. Sarnane tulemus leiti Tartus 1,5-3-aastaste laste lapsevanemate seas läbiviidud uuringust, kust ilmes, et kooskasutamise strateegiat kasutavad lapsevanemad kõige

vähem (Zeik, 2019). Seega võib sellest järeldada, et kooskasutamise strateegia on lapsevanemate seas kõige vähem kasutatav juhendamisstrateegia. Üheks põhjuseks võib olla see, et lapsevanemad ei oska seda juhendamisstrateegiat enda laste digimängude juhendamisel kasutada. Lisaks võib olla põhjus see, et kooskasutamise strateegia puhul peab lapsevanem olema digimängude mängimise ajal tema kõrval, ent tihti antakse digivahend lapsele mängimiseks siis, kui lapsevanem tegeleb muude tegevustega.

Uurimuse piirangud

Uurimuses osales 118 lapsevanemat, mille põhjal ei saa teha üldistusi kõigi linnaosa laste kohta. Suur osa vastanutest olid naised (86%) ja kuna selles magistritöös olid kõik küsimused vastaja kohta, siis saadi tegelikult teada, milline on suures osas emade suhtumine ja hinnangud digimängude mängimisse ning kuidas nemad reguleerivad ja juhendavad enda laste digimängu, aga see ei näita tervikuna laste juhendamist peres digimängude mängimisel.

Lisaks võidi anda sotsiaalselt soovituslikke vastuseid, kuigi vanemaid teavitati ankeeti täites, et vastamisel tagatakse nende anonüümsus. Seega võimalik, et lapsevanemate hinnangud ei näita tegelikust. Veel toob magistritöö autor piiranguna välja ainult veebipõhise ankeedi kasutamist, lisaks oleks võinud ankeeti paber kandjal jagada. Võimalik, et selle abil oleks rohkem vastajaid saanud. Lisaks toob autor välja selle, et ta leidis vähe teoreetilist kirjandust konkreetselt koolieelses eas olevate laste digimängude mängimise ja nende vanemate kohta.

Uurimuse rakendatavus

Uurimuse tulemustest selgus, et lapsevanemad suhtuvad enda 3-7-aastaste laste digimängude mängimisse rohkem negatiivselt kui positiivselt. Lapsevanemad võiksid positiivsemalt suhtuda digimängudesse, sest digimängude mängimine arendab laste üldist digipädevust. Kuna tänapäeval oleme üha rohkem seotud digivahenditega, siis digimängude mängimine õpetab last peale mängudest õpitu ka digivahendit kasutama, mis annab talle oskusi terveks eluks. Lisaks soovitab töö autor lapsevanematel lugeda uuringuid digimängude positiivsete omaduste kohta, teadlikkuse tõus võiks samuti nende suhtumist positiivsemaks muuta.

Samuti tuli uurimusest välja, et lapsevanemad kasutavad enda laste digimängude juhendamisel kõige rohkem keelavat strateegiat. Keelavat strateegiat kasutatakse, sest see võimaldab kehtestada kindlaid piiranguid ja reegleid lapsele. Selleks, et lapsed saaksid aru

digimängude sisust ja kuidas neid õigesti mängida, võiksid vanemad kasutada aktiivset vahendamist. Selleks soovitab töö autor lapsevanematel veeta lapse digimängu mängimise aeg koos temaga selleks, et selgitada lapsele mängude sisu ning et üheskoos arutada nähtu üle. Samuti aitaksid lapsevanema selgitused lapsel tajuda reaalse ja virtuaalse maailma erinevusi.

Sarnast uurimust võiks läbi viia, kui lapsevanemaid lisaks küsitlusele intervjueerida. See annaks võimaluse lapsevanematel rohkem selgitada ja põhjendada enda vaateid. Samuti saaks kaasta lapsi, kui vaadelda nende digimängude mängimist (milliseid valikuid nad digimänge valides teevad, millised on nende oskused neid mängides). Oluline on mõista, et digimäng kui uus mänguliik on muutumas laste mängumaailma lahutamatuks osaks.

Tänuõnad

Täna kõikide Tallinna ühe linnaosa lasteaia direktoreid, kes andsid loa uurimust läbi viia ja kes edastasid minu digitaalse kirja rühmaõpetajatele. Täna väga kõiki rühmaõpetajaid, kes ankeedid lapsevanematele edastasid. Täna südamest kõiki uurimuses osalenud lapsevanemaid, ilma kellela ei oleks seda magistritööd valminud. Eriti soovin tänada enda perekonda ja töökaaslast, kes olid magistritöö kirjutamise perioodil mulle väga suureks toeks. Kõige suurem tänu enda armsale juhendajale Piret Luigele, kes taaskord abistas ja suunas mind töö kirjutamisel.

Autorsuse kinnitus

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

Anett Laanemets /allkirjastatud digitaalselt/ 21.05.2020

Kasutatud kirjandus

- Abdul Aziz, N. A. (2013). Children's interaction with tablet applications: Gestures and interface design. *International Journal of Computer and Information Technology*, 2(3), 447–450.
- Agger, B., & Shelton, B. A. (2007) *Fast families, virtual children: a critical sociology of families and schooling*. Boulder, CO: Paradigm.
- Balci, S., & Ahi, B. (2017). Mind the Gap! Differences between Parents' Childhood Games and Their Children's Game Preferences. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 18(4), 434–442.
- Björk-Willén, P., & Aronsson, K. (2014). Preschoolers' "animation" of computer games. *Mind, Culture, and Activity*, 21, 318–336.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education*. NJ: Pearson Education.
- Bremer, J. (2005) The internet and children: advantages and disadvantages. *Child Adolesc Psychiatr Clin N A*, 14, 405–428.
- Chaudron, S. (2015). *Children (0-8) and digital technology: a qualitative exploratory study across seven countries*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2007). *Research methods in Education*. Routledge: London; New York.
- Danby, S., Evaldsson, A.-C., Melander, H., & Aarsand, P. (2018). Situated Collaboration and Problem Solving in Young Children's Digital Gameplay. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 959–972.
- Disney, L., Barnes, A., Ey L., & Geng, G. (2019). *Digital play in young children's numeracy learning*. Külastatud aadressil <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1836939119832084>
- Edwards, S. (2018). *Digital play*. Külastatud aadressil <http://www.child-encyclopedia.com/sites/default/files/textes-experts/en/4978/digital-play.pdf>
- Edwards, S., & Bird, J. (2017). Observing and Assessing Young Children's Digital Play in the Early Years: Using the Digital Play Framework. *Journal of Early Childhood Research*, 15(2), 158–173.

- Ernest, J. M., Causey, C., Newton, A. B., Sharkins, K., Summerlin, J., & Albaiz, N. (2014). Extending the global dialogue about media, technology, screen time, and young children. *Childhood Education, 90*, 182–191.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Gryfe, S. G. (2008). Conceptual split? Parents' and experts' perceptions of play in the 21st century. *Journal of Applied Developmental Psychology, 29*, 305–316.
- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning Culture and Social Interaction, 3*(3), 202–209.
- Gentile, D. A., Nathanson, A. I., Rasmussen, E. E., Reimer, R. A., & Walsh, D. A. (2012). Do you see what I see? *Parent and child reports of parental monitoring of media. Family Relations, 61*, 470–487.
- Gleave, J., & Cole-Hamilton, I. (2012). *A world without play: a literature review*. Külastatud aadressil <https://www.eerg.com.au/images/PDF/A-world-without-play-literature-review-2012.pdf>
- Hatzigianni, M., Gregoriadis, A., Karagiorgou, I., & Chatzigeorgiadou, S. (2018). Using tablets in free play: The implementation of the digital play framework in Greece. *British Journal of Educational Technology, 49*(5), 928–942. <https://doi.org/10.1111/bjet.12620>
- Hewes, J. (2014) Seeking balance in motion: The role of spontaneous free play in promoting social and emotional health in early childhood care and education. *Children, 3*, 280–301.
- Holloway, D., Green, L., Livingstone, S. (2013) *Zero to eight: young children and their internet use*. LSE, London: EU Kids Online.
- Huber, B., Highfield, K., & Kaufman, J. (2018). Detailing the digital experience: Parent reports of children's media use in the home learning environment. *British Journal of Educational Technology, 49*(5), 821–833.
- Isikoglu Erdogan, N., Johnson, J. E., Dong, P. I., & Qiu, Z. (2019). Do Parents Prefer Digital Play? Examination of Parental Preferences and Beliefs in Four Nations. *Early Childhood Education Journal, 47*(2), 131–142.

- Jackson LA., Eye A., Fitzgerald HE., & Witt EA, Zhao. (2011) Internet use, videogame playing and cell phone use as predictors of children's body mass index (BMI), body weight, academic performance, and social and overall self-esteem. *Comput Hum Behav*, 27, 599–604.
- Johnson, J. E. (1986). Attitudes toward play and beliefs about development. *Cultural dimensions of play, games, and sports*. Champaign, IL: Human Kinetics Publishers, Inc.
- Johnson, J. E., & Christie, J. F. (2009). Play and Digital Media. *Computers in the Schools*, 26(4), 284–289.
- Kabali, H. K., Ingoyen, M. M., Nunez Davis, R., Budacki, J. G., Mohanty, S. H., Leister, K. P., & Bonner Jr, R. L. (2015). Exposure and Use of Mobile Media Devices by Young Children. *Pediatrics*, 136(6), 1044–1050.
- Kernan, M. (2007). *Play as a context for Early Learning and Development*. Kõlastatud aadressil http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Early_Childhood_Education/How_Aistear_was_developed/Research_Papers/Play_paper.pdf
- Kim, S. J., Cho, S. M., & Lim, K. (2017). EW0318: The effects of high exposure to smartphone from ages 3 to 5 years on children's behaviors. *European Psychiatry*, 41.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11–17.
- Livingstone S, Helsper E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *J Broadcast Electronm*, 52, 581–599.
- Lovato, S. B., & Waxman, S. R. (2016). Young Children Learning from Touch Screens: Taking a Wider View. *Frontiers in Psychology*, 1.
- Maloney, A. E. (2014). Playing Smarter in a Digital World: A Guide to Choosing and Using Popular Video Games and Apps to Improve Executive Functioning in Children and Teens. *Games for Health Journal*, 3(6), 399–401.
- Marsh, J. (2010). Young children's play in online virtual worlds. *Journal of Early Childhood Research*, 8(1), 23–39. Young children's screen time: The complex role of parent and child factors.

- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., & Scott, F. (2016). *Digital Play: A New Classification*. Külastatud aadressil <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09575146.2016.1167675>
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., Scott, F., Winter, P. (2015). *Exploring play and creativity in pre-schoolers' use of apps: final project*. Külastatud aadressil http://www.techandplay.org/TAP_Final%20Report.pdf
- Mavoja, J., Nansen, B., Carter, M., & Gibbs, M. (2019). Why young children don't play: Parents' accounts of non-engagement with digital games. In L. Green, D. Holloway, K. Stevenson, & K. Jaunzems (Eds.), *Digitising early childhood*. (pp. 192–211). Cambridge: Scholars Publishing.
- Mehgran, B. (2012). *Use of smartphones, pocket size computers, tablets or other mobile personal computers as the main computer of computerized vehicles*. Külastatud aadressil <https://patentimages.storage.googleapis.com/9a/ea/aa/d391c12f7083b6/US20130103236A1.pdf>
- Michael Cohen Group LLC (2014). *Toys, learning, & play summit: touch screens*. Külastatud aadressil http://www.mcgrc.com/wp-content/uploads/2015/03/MCGRC_Digital-Kids-Presentation_022014.pdf
- NCCA (2004). *Towards a Framework for Early Learning: A Consultative Document*. Külastatud aadressil http://www.ncca.ie/en/Curriculum_and_Assessment/Early_Childhood_and_Primary_Education/Early_Childhood_Education/How_Aistear_was_developed/Consultation/Towards_a_FW_for_Early_Learning_document.pdf
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0–3-year olds' digital play with smart devices: Estonian parents' attitudes and practices. *Early Years*, 36(3), 227–241.
- Niilo, A., & Kikas, E. (2008). Mäng. E. Kikas (Toim), Õppimine ja õpetamine koolieelses eas (lk 120–140). Tartu: Tartu Ülikooli Kirjastus.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: A comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, 31, 181–202.
- Nikken, P., & Schols, M. (2015). *How and Why Parents Guide the Media Use of Young Children*. Külastatud aadressil <https://link.springer.com/article/10.1007/s10826-015-0144-4#Sec1>

- Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' interest in videogame ratings and content descriptors in relation to game mediation. *European Journal of Communication*, 22, 315–336.
- O'Hara, M. (2011). Young children's ICT experiences in the home: Some parental perspectives. *Journal of Early Childhood Research*, 9(3) 220–232.
- O'Connor, J. (2017). Under 3s and Technology. *Digital technologies and learning in the early years* (pp. 87–98). London: SAGE Publication.
- Ofcom. (2017). *Children and parents: media use and attitudes report*. Külasatud aadressil https://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens_2014_Report.pdf
- Peirce, N. (2013). *Digital Game-based Learning for Early Childhood: A State of the Art Report*. Külastatud aadressil <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25305.42087>
- Plowman L., McPake J., Stephen C. (2008). Just picking it up?: Young children learning with technology at home. *Cambridge Journal of Education*. 38(3):303-319.
- Rideout, V. J. (2013). *Zero to Eight: children's Media Use in America*. Külastatud aadressil <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>
- Roopnarine, J. L. (2012). *Cultural Variations in Beliefs about Play, Parent-Child Play, and Children's Play: Meaning for Childhood Development*. Külastatud aadressil <https://experts.syr.edu/en/publications/cultural-variations-in-beliefs-about-play-parent-child-play-and-c>
- Rämmer, A. (2014). *Valimi moodustamine*. Külastatud aadressil <http://samm.ut.ee/valimid>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: game design fundamentals*. Külastatud aadressil <http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/leon.2004.37.5.414>
- Stephen, C., & Plowman, L. (2014). Digital play. *The SAGE handbook of play and learning in early childhood* (pp. 330–341). London: Sage.

- Zaman, B., Nouwen, M., Vanattenhoven, J., de Ferrerre, E., & Looy, J. V. (2016). A Qualitative Inquiry into the Contextualized Parental Mediation Practices of Young Children's Digital Media Use at Home. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(1), 1–22.
- Zeik, K. (2019). *Lapsevanemate hinnangud juhendamisstrateegiatele puuetundliku ekraani kasutamisel 1,5-3 aastaste laste seas Tartu lasteaegade näitel*. Külastatud aadressil https://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/64944/zeik_ktistina_ba.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Taneri, P., Funda Nayir, K., & Akgunduz, M. (2016). *To recall to play in the street: A critical review of the transformation of the game concept, importance and place of game in children's world*. Külastatud aadressil https://doi.org/10.1007/978-3-319-50182-6_33
- W. L. Goh, W., Bay, S., & Chen, V. H.-H. (2015). Young school children's use of digital devices and parental rules. *Telematics and Informatics*, 32(4), 787–795.
- Van Petegem, S., de Ferrerre, E., Soenens, B., van Rooij, A. J., & Van Looy, J. (2019). Parents' Degree and Style of Restrictive Mediation of Young Children's Digital Gaming: Associations with Parental Attitudes and Perceived Child Adjustment. *Journal of Child and Family Studies*, 28(5), 1379–1391.
- Wang, G., Zhao, J., & Shadbolt, N. (2019). *Are Children Fully Aware of Online Privacy Risks and How Can We Improve Their Coping Ability?* Külastatud aadressil <https://arxiv.org/pdf/1902.02635.pdf>
- Verenikina I., & Kervin L. (2011). iPads, digital play and preschoolers. *He Kupu*, 2(5), 4-19
- Whitton, N. (2014). *Digital games and learning: research and theory*. England: Routledge.
- Wu, C. S. T., Fowler, C., Lam, W. Y. Y., Wong, H. T., Wong, C. H. M., & Yuen Loke, A. (2014). Parenting approaches and digital technology use of preschool age children in a Chinese community. *Italian Journal Of Pediatrics*, 40, 44–44.
- Õunapuu, L. (2014). *Kvalitatiivne ja kvantitatiivne uurimisviis sotsiaalteadustes*. Külastatud aadressil http://dspace.ut.ee/bitstream/handle/10062/36419/ounapuu_kvalitatiivne.pdf

Yelland, N., & Gilbert, C. (2017). Re-imagining play with new technologies. *Digital technologies and learning in the early years* (pp. 32–43). London: SAGE Publications Lt.

Lisad

Lisa 1. Ankeet lapsevanematele

Hea lapsevanem,

Nõmme linnaosa lasteaedades viiakse läbi uuring seoses 3-7.aastaste laste digimängude mängimisega. Digimäng on mäng, mida laps digivahendis (tahvelarvuti, nutitelefon) mängib (nt Minecraft, Talking Tom, Fortnite jt). Vastates aitate kaasa kaardistada meie armsa linnaosa laste digimängude harjumust. Selle kaudu saan koostada nii lapsevanematele kui ka õpetajatele materjali, mis aitab mõista laste tänapäevast muutunud mängu.

Ankeet on anonüümne, vastuseid näeb vaid ankeedi koostaja ning andmeid kasutatakse üldistatud kujul. Ankeet koosneb kolmest osast. Küsimustele vastates palun tehke sobiva valikvastuse ette rist. Kui Teil käib mitu last ühes lasteaias, siis võimalusel palun täitke ankeet mõlema lapse kohta.

Täna Teid väga panuse eest!

Anett Laanemets (anettlaanemets1@gmail.com)

Tallinna Rännaku Lasteaed, õpetaja

Tartu Ülikool, haridusinnovatsiooni magistriõppe tudeng

I osa – Lapse andmed ja digivahendi tarbimine

1. Teie lapse sugu:

...Poiss

...Tüdruk

2. Teie lapse vanus:

...3

...4

...5

...6

...7

3. Kas Teie lapsel on enda isiklik digivahend (nutitelefon või tahvelarvuti)?

...Jah

... Ei

4. Kui valisite eelmises küsimuses vastuse „JAH“, siis palun kirjutage, kas lapsel on:

...Tahvelarvuti

... Nutitelefon

... Mõlemad

5. Kui Teie lapsel ei ole enda isiklikku digivahendit, siis kas tal on ligipääs lapsevanema või õe/venna digivahendisse?

... Jah

... Ei

...Laps omab isiklikku digivahendit

6. Kui palju hinnanguliselt veedate ise päeva jooksul aega digivahendis? (v.a helistamiseks)

... 0-15 min

... kuni 30 min

... enam kui 30 min kuni 1 tund

... enam kui 1 tund kuni 2 tundi

... enam kui 2 tundi kuni 3 tundi

... enam kui 3 tundi kuni 4 tundi

... 4 või rohkem tundi

... ma ei kasuta digivahendit

7. Kui tihti Te ise mängite digivahendis digimänge?

...Igapäevaselt

- ...Nädalas mitmel päeval
- ...Vähem kui kord nädalas
- ...Vähem kui kord kuus
- ... Mitte kunagi

8. Kui tihti mängib Teie laps digivahendis digimänge?

- ...Igapäevaselt
- ...Nädalas mitmel päeval
- ...Vähem kui kord nädalas
- ...Vähem kui kord kuus
- ...Mitte kunagi

9. Kui palju kasutab Teie laps (kelle kohta täidate ankeeti) ühe päeva jooksul digivahendit **mängimiseks** (mitte muu sisu tarbimiseks)? Palun tõmmake valikvastusele ring ümber.

- ... 0-15 min
- ... kuni 30 min
- ... enam kui 30 min kuni 1 tund
- ... enam kui 1 tund kuni 2 tundi
- ... enam kui 2 tundi kuni 3 tundi
- ... enam kui 3 tundi kuni 4 tundi
- ... 4 või rohkem tundi
- ... laps ei kasuta digivahendit digimängude mängimiseks

II – osa Teie suhtumine digimängudesse?

10. Kuivõrd olete alljärgnevate väidetega nõus?

	Nõustun täiesti	Pigem nõustun	Mõneti nõustun, mõneti mitte	Pigem ei nõustu	Ei nõustu üldse

Laps õpib läbi erinevate digimängude					
Digimäng aitab lapsel omandada tulevikuks vajalikke tehnoloogilisi oskusi					
Digimängud on lapsele meelelahutuseks					
Digimängud aitavad lapsel omandada keelelisi oskusi					
Digimängud aitavad lapsed omandada matemaatilisi oskusi					
Digimängud aitavad lapsel õppida tundma maailma					
Digimängude mängimine aitab lapsel õppida inglise keelt					
Digimängud pakuvad lapsele samal viisil õppimisvõimalusi nagu seda teevad tavalised mänguasjad					
Digimänge mängides on laps füüsiliselt väheaktiivne					
Digimänge mängides on lapsel hägused piirid reaalse ja virtuaalse maailma vahel					

Lapsel tekib digimänge mängides sellest sõltuvus					
Digimängud ei toeta laste sotsiaalseid oskuseid					
Digimängude asemel peab laps mängima traditsioonilisi mänge					
Digimänge mängides laps veedab vähem aega perekonna ja eakaaslastega					
Digimängud ei lisa lapse ellu väärtust					

11. Milliseid digimänge eelistate, et Teie laps digivahendis mängib?

	Nõustun täiesti	Pigem nõustun	Mõneti nõustun, mõneti mitte	Pigem ei nõustu	Ei nõustu üldse
Puslemänge					
Joonistamismänge					
Mälumänge					
Matemaatilisi oskusi arendavaid mänge					
Keelelisi oskusi arendavaid mänge					
Seiklus/põnevusmänge					
Tulistamismänge					

III osa – Mil määral ja kuidas reguleerite lapse digimängimist?

12. Palun valige endale sobiv vastus.

	Kõikidel kordadel	Enam kui pooltel kordadel	Umbes pooltel kordadel	Vähem kui pooltel kordadel	Mitte kunagi
Laps kasutab digivahendit mängimiseks minu läheduses ja järelvalve all					
Jälgin oma lapse digimängimist					
Minu laps mängib digivahendis eakohaseid digimänge					
Ma ei pea vajalikuks lapse digimängu juhendamist					
Mul on lapsele kehtestatud reeglid digimängude sisu üle					
Luban lapsel mängida ainult kindlaid digimänge					
Mina otsutan, milliseid digimänge mu laps võib mängida					

Mul on lapsele kehtestatud reeglid digimängude mängimise aja üle					
Vestlen lapsega digimängudes oleva sisu üle					
Selgitan lapsele, kuidas digimänge mängida õigesti					
Vestleme lapsega selle üle, mida on digimängudes positiivset					
Kasutame lapsega koos digivahendit digimängude mängimiseks					
Mängime digimänge koos lapsega meelelahutuse eesmärgil					
Soovitan lapsel mängida digimänge, mis mulle endale meeldivad					

13. Lisaks tabelis toodud lapse digimängu reguleerimise võimalustele (näiteks aeg, sisu, reeglid) kasutan veel:

.....

.....

.....

.....

14. Palun tooge näiteid, milliseid digimänge Teie laps mängib:

.....
.....

15. Kas on mõni kindel digimäng, mida Te kindlasti ei luba lapsel mängida? Palun tooge näiteid:

.....
.....

Taustaküsimused

1. Teie sugu:

...Mees

...Naine

2. Teie vanus:

...15-19

...20-25

...26-30

...31-35

...36-40

...41-45

...46-50

...51-55

...56-60

...61-...

3. Teie haridus:

...Põhiharidus

...Keskharidus

...Kutseharidus

...Kõrgharidus

...Muu

Lisa 2. Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Anett Laanemets (12.01.1994),

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose „Digimäng kui uus mängu liik ja 3-7-aastaste laste lapsevanemate suhtumine ning hinnangud selle kasutamisele ja reguleerimisele“, mille juhendaja on Piret Luik, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.
3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Anett Laanemets

21.05.2020