

Tallinna Ülikool
Balti filmi, meedia ja kunstide instituut
Nüüdismeedia

Mirjam Muhk

EKRAANIMEEDIA PRAKTIKAD JA EKRAANIAEG EESTI VÄIKELASTEL
2022. JA 2024. AASTAL

Magistritöö

Juhendaja: Andres Kõnno, PhD

Tallinn 2024

AUTHOR'S DECLARATION

Author's declaration and non-exclusive license for the use of the thesis

I, Mirjam Muhk

1. have compiled the Master's Thesis named in Clause 2 independently. The research of other authors, important opinions from literature, and other sources are cited.
2. grant Tallinn University a permit (a non-exclusive license) without claiming payment of remuneration to:
 - 2.1. reproduce for the purpose of conservation and electronic publication in the repository of Tallinn University Academic Library;
 - 2.2. make public in the repository of Tallinn University Academic Library the following thesis created by me: „*Ekraanimeedia praktikad ja ekraaniaeg Eesti väikelastel 2022. ja 2024. aastal*” supervised by Andres Kõnno.
3. The permissions granted in Clause 2 shall be given from the evaluation of the thesis with positive result until the term of the protection of copyright.
4. I am aware of the fact that the author also retains the rights mentioned in Clause 2.
5. I certify that granting the non-exclusive license does not infringe the intellectual property rights of other persons or the rights arising from the legal acts regulating the protection of natural persons upon processing of personal data.

The author of the thesis: Mirjam Muhk
signed digitally 07 May 2024

The student is allowed to proceed to the defense of the final thesis.
Supervisor: Andres Kõnno
signed digitally 07 May 2024

The public defense of the final thesis will be held in Tallinn University Baltic Film, Media and Arts School Master's final thesis defense committee's meeting.

ABSTRACT

Tallinn University	Baltic Film, Media and Arts School
Author Mirjam Muhk	
Heading Screenmedia practices and screentime of toddlers from Estonia in 2022 and 2024	
Curriculum Contemporary Media	Level Master
Month and year May 2024	Page count 70
Abstract I study the screen-media use of the toddlers mainly aged 2-3. I took the age range of those toddlers who reach the interest of the preschool educational institutions. As a method I used a mixed approach to explore the field. The work has three stages: 1) In a survey I asked about everyday screenmedia practices in general; 2) In the individual interviews I gathered deeper knowledge and experiences of the families; 3) In the fieldwork I observed children's reactions and experiences. As a result I found that TV is still the most popular among toddlers. Additionally they are also well acquainted with tablets and smartphones.	
Keywords screen media, media screen, smart device, smart device, screen time, internet time, smart time, screen media, media literacy, digital literacy, ICT tool (information and communication technology tool), internet, digital age, media experience, media consumption, tablet, smartphone, television, digital technology, digital tool, modern media, artificial intelligence, artificial intelligence, toddler	
Place of Preservation Tallinna University, Baltic Film, Media and Arts School	
Additional Information	

SISUKOKKUVÕTE

Tallinna Ülikool	Balti filmi, meedia ja kunstide instituut
Autor Mirjam Muhk Pealkiri Ekraanimeedia praktikad ja ekraaniaeg Eesti väikelastel 2022. ja 2024. aastal	
Õppekava Nüüdismeedia	Tase Magistritöö
Kuu ja aasta Mai 2024	Lehekülgede arv 70
Kokkuvõte Uuringus keskendusin 2-3-aastaste väikelaste ekraanimeedia kasutamisele, kes jõuavad lasteaiaõppesse. Uurimismeetodina kasutasin kombineeritud lähenemist. Tööl on kolm etappi: 1) küsimustiku abil sain ülevaate perede igapäevastest ekraanimeedia harjumustest; 2) süvaintervjuudes kogusin põhjalikumalt informatsiooni ja kogemusi peredelt; 3) vaatluste kaudu jälgisin laste reageeringuid ja kogemusi ekraanimeediaga. Tulemused näitasid, et kuigi kõige populaarsem on endiselt televisioon, kasutatakse väikeste laste puhul ka puutetundlikke tahvelarvuteid ja nutitelefone.	
Märksõnad ekraanimeedia, meediaekraan, nutivahend, nutiseade, ekraaniaeg, netiaeg, nutiaeg, meediapädevus, digipädevus, IKT-vahend (infokommunikatsioonitehnoloogiavahend), internet, digiajastu, meediakogemus, meedia tarbimine, tahvelarvuti, nutitelefon, televiisor, digitehnoloogia, digivahend, nüüdismeedia, tehisintellekt, tehisaru, väikelaps	
Säilitamise koht Tallinna Ülikool, Balti filmi, meedia ja kunstide instituut	
Lisainformatsioon	

SISUKORD

Author's Declaration	2
Abstract	3
Sisukokkuvõte	4
Sisukord	5
Sissejuhatus	6
Meediakajastus	7
1. Teoreetiline taust	10
Terminid ja kohustused seadusandluses	16
Lapse õigused	17
Uurimusküsimused	19
2. Metoodika	21
Uuringu eesmärk	21
Uuringu strateegia	22
Andmekogumine	23
3. Uurimustulemused	25
Uurimusküsimustik	25
Intervjuud	32
Vaatlused	38
4. Analüüs ja diskussioon	45
Arutelukohad	62
Uuringu järelduste loetelu	63
Kokkuvõte	65
Viiteallikad	66
Lisa A	70
Uurimusküsimustik	70

SISSEJUHATUS

Kes kujundab meie igapäevaelu? Enamikul inimestest on arvutid, mobiiltelefonid ja igapäevane juurdepääs kui mitte öelda igahetkeline juurdepääs internetile. Muidugi annab see uusi võimalusi inimkogemusele, juurdepääsu külluslikkusele ja avab uusi dimensioone/mõõtmeid. See on uus fenomen, mis iseloomustab meie ühiskonda (Goffmann, 1959).

Eelmisel sajandil andis uue inimkogemuse ja väljavaate meedia üleüldiselt. Tekkis televisioon, raadio, muusikakandjad ja pildikandjad. Transistorraadio andis uued võimalused, aga veel võimsama muutuse ja kogemuse tõi Sony Walkmani ilmumine kogemuse, mis muutis meie maailma (Du Gay et al., 2013).

Tänapäeval ei kujuta me elu ilma tehnikata ettegi. Kas need kollektiivsed representatsioonid on esindatud ka ühiskonna pisimate liikmete seas? Ühiskonna keskel elades ka väikelapsed on hakanud kasutama erinevat digitehnoloogiat (Nevski & Mets, 2016; RIA, 2017; Smahel et al., 2020; OECD, 2019; Lerner & Barr, 2014). Kui Williams kirjutab 1961. aastal kultuurirevolutsioonist (Williams, 1961), siis kuidas muudab kultuurühiskonda väikelaste seisukohalt digitehnoloogia kasutamise tähendusrikkus ja sellega kaasnevad otsesed ning kaudsed väljendused tänapäevases maailmas?

Eelmise sajandi keskpaigas tegi võidukäiku televisioon, viimastel kümnenditel aga arvuti ja arvutimängud. Sel sajandil lisandusid igasugused nutivahendid. 2007 tutvustati maailmale esimest Apple'i telefoni ja 2008 tulid turule esimesed Android telefonid. Tahvelarvutitest kirjutati ulmekirjanduses juba eelmise sajandi teisel poolel. Esimesed katsetused toimusid 1980-ndatel ja Apple tutvustas oma iPadi 2010 aastal.

Kõik tehnika on muutunud väiksemaks, kaasaskantavaks ja paremini hallatavaks. Ka hinna poolest on need üldiselt hästi kättesaadavad (kas siis soodsamaks muutunud hinna või suurenenud sissetulekute tõttu). Sellest saavad osa kõik: riigid, firmad, perekonnad väärivatest väikelasteni.

Ajalooliselt tähtis on niinimetatud puutetundlike ekraanide ajastu, mis on viinud meid järjekordselt uute rakendusteni, harjumusteni ja tutvustanud meile uusi meediume ning innovatsiooniefekte. Mobiili-telekommunikatsioonitööstused on tulnud, et jääda ning võtavad sihtmärgiks üha uusi kliente ning teenivad kasu üha kasvavat vaatajate ja kasutajate numbrit kasvatades. Nende kasutajad soovivad kogeda uuendusi ja sellest on saanud omamoodi võidujooks firmade vahel.

Stuart Hall (1997) kirjutab globaliseerumisest meie tänapäevases maailmas. Meie igapäevased „sõltuvussuhted” maailma eri majandustest, tootjatest ja meediaküllusest on euroopalikes ühiskondades tavaline nähtus. Digimeedia ja nüüdismeedia väljendused on üle ujutanud kogu tsiviilühiskonna „ökosüsteemi” ja selles „ookeanis” navigeerimine on omaette kunst.

Teataval määral tekivad omaette „globaalse küla” nähtused (McLuhan, 1962, 1964) ja selle väljendusi võib leida erinevatelt üpris ootamatutelt aladelt ja kohtades. Internet on oluliselt hõlbustanud inimeste kontakte ja maailmakodanikeks astumist ning globaliseerumist (Georgiadou, 2002).

Tekib omaette „keel”, pildikeel, mis on väga ahvatlev kõikidele ühiskonnakihtidele, aga lihtsa vastuvõtlikkuslävendi tõttu eriti väikelastele, seetõttu on liikuvate piltide ahmimine nende jaoks vägagi meeltemööda tegevus.

Kui „meedium on sõnum” (McLuhan, 1964) ja meediavahend ise, mitte see sõnum, mida see kannab, peaks olema peamiseks uurimisfookuseks, siis kuidas puutetundlike ekraanide ajastu mõjutab väikelaste elu ning kuidas avaldub McLuhani arusaam pildi ja visuaalmeedia jõust?

Meediakajastus

Kuidas kajastab seda tekkinud olukorda tänapäevane meedia?

Välismaises meedias leidub erinevaid artikleid ja arvamusi. Osa põhineb näiteks teaduslikel uurimustel ja osa intervjuudel. Nicole Stuart on varasemalt uurinud meediakajastust mitmes erineva maailmajaos (Stewart, 2013, lk 97-132) ja kirjutab, et

Aafrikas kirjeldati laste ekraaniaega peamiselt positiivses võtmes, seevastu Euroopas, Põhja-Ameerikas, Austraalias & Okeaanias ja Aasias negatiivses võtmes. Aasia puhul toodi välja peamiselt mure ekraaniajaga kaasnevate füüsiliste vaevuste pärast nagu silmaprobleemid, keele hilisem areng ja vaimsed probleemid. Põhja-Ameerika artiklid olid kõige tugevamalt meelestatud kas positiivseteks või negatiivseteks. Austraalia & Okeaanial olid kõige alarmeerivamad ja hoiatavamad visuaalselt kujundlikud emotsionaalsed pealkirjad. Euroopa artiklid olid perekesksed ja julgustasid vanemaid oma nutitelefone käest panema ja lastega rohkem aega veetma. Aafrika artiklid olid üldiselt positiivses võtmes ja kirjeldasid ekraanide kasutamist õppe eesmärkidel.

Tehnoloogiajuhid ise mõistavad tehnikaga kaasnevaid ohte ja püüavad teataval määral lapsi sellest eemal hoida. *The Guardian* artiklis ütleb endine Playstationi töötaja Karim Dia Toubajie, et ta soovib, et lapsel oleks erinevad hobid, õnneks on laps altis reageerima ka tekstuurile, lõhnale ja füüsilisele liikumisele, mida arvuti ei suuda pakkuda (Fleming, 2015).

Kuidas on siis lood eesti meediakajastusega?

Ühelt poolt oleme arenenud digiriik, kus ülistatakse seda, et lapsed õpivad juba maast-madalast nutiseadmeid kasutama, aga teiselt poolt peab osa teadlasi seda kõike riskiks ja isegi probleemiks.

Ajakirjanduses arutletakse silmade töö ja ülekoormuse üle. See on oluline aspekt, mille teadvustamine on ühiskonnas vajalik. Olulisel kohal on rühiprobleemid ja vähese liikumise ning sellega seonduva võimaliku rasvumise tekkimine. Samas välismaise ajakirjanduse põhjal on ka Eestis ilmunud artikleid, kus teatatakse, et videomängude mängijail on kõrgem IQ.

Viimastel aastatel on tähelepanu alla võetud ka nutisõltuvuse võimalik tekkimine. Raskematel juhtudel kirjeldatakse noorukitel esinenud tagajärgi ja sellest spiraalist pääsemise teid. Fookuse Hariduse ja teaduse toimetaja Martin Pent (2022) kirjutab, et pandeemia aeg on juba maha magatud, Postimehe Hariduse ja teaduse toimetaja Mihkel Kunnus (2020), ütleb Postimehes, et digiredeli abil läheme puu otsa tagasi ja digiviguritega ülepingutamine toob kaasa vaimse taandarengu. Jaan Aru (2019) võrdleb intervjuus

Postimehele nutiseadmeid heroiiniga ja arutleb, et heroiini kolme–nelja-aastastele ei anta, aga nutiseadmetega probleemi justkui ei oleks.

TLÜ haridusteaduste instituudi pedagoogilise nõustamise dotsent Riin Seema (2020) muretsseb, et digiriik ei ole digisõltlaste raviks valmis ja soovib lastele parima arengu tagamiseks digivaest keskkonda ja TLÜ Reklaamiteooria ja -psühholoogia lektor Tiina Hiob (2024) arutleb, et meie täiskasvanutena ja lapsevanematena peame raugematu jõuga oma lastega koos olema nii reaalses kui ka virtuaalses ruumis, uitama seal nendega koos, hoidma piltlikult öeldes kätt nende käes ja seletama ning mõtestama kogetut, rääkima toitumisest ja tervisest, aga ka sellest, miks on olemas reklaam, kes ja mis eesmärgil seda teevad ning loomulikult on väga oluline just isiklik eeskuju. Liigume.ee lehel on erinevaid artikleid ka ekraanimeediatarbimisest ja erinevaid soovitusi ja nippe selle haldamiseks.

Kuidas on lood meie igapäevaelus ja tegelikus maailmas? Seda olengi võtnud uurimise alla, et saada “päriselust” parem ülevaade.

1. TEOREETILINE TAUST

Nick Couldry meediastumise (*mediatizing*) kontseptsioon – kultuuri ja ühiskonna ning selle sees igapäevaelu sotsiaalne konstrueerimine igasuguse võimaliku meediumi vahendusel (Couldry, 2012) – väikelaste meediastumise keskpunktis on minu uurimusfookuseks.

Sotsiaalse suhtluse loomine ja säilitamine on igati enda kätte haaranud digitaalne meedia, selle rakendused ja platvormid ning selle taga olevad institutsioonid, akadeemikud arutlevad selle üle, kuidas me tänapäeva meediastunud maailmas meediaga koos elame (Couldry & Hepp, 2018). Kas ja kuidas omab meediastumine mõju meie tuleviku generatsioonidele?

Käesoleva töö aluseks olen võtnud George Gerbneri „kultuuriindikaatorite” kontseptsiooni (Gerbner, 1969), et analüüsida kollektiivset konteksti ning selles küsimusi:

mis on olemas, mis on oluline ja väärtustatud, mis on õige, mida seostatakse millega?

Meediateooriad on selles mõttes tähtsad, et uued tehnoloogiad ja leiutised muudavad pidevalt meedia toimimist ja seda, kuidas see kõik mõjutab omakorda inimeste mõtteid, uskumusi ja käitumist. Meie kiiresti muutuv maailmas muutuvad ka (ekraanimeedia) tähendus, kasutus ja praktikad.

Antud töö raames uurin kõiki neid küsimusi seoses sellega, kuidas meie ühiskonna esindajatena väikelapsed igapäevaelus meediaekraane ja ekraanimeediat tarbivad. Uurimustöö kirjeldamises ei kasuta jäigalt paari väljendit ekraanimeedia ja meediaekraanide ning sellega seonduva kohta, vaid kasutan töö vältel erinevaid digitaalset väljendeid (vt. märksõnad).

Kirjanduses arutletakse „vana TV” ja „uue TV” kontseptsiooni üle: varasemalt istusid lapsed televiisori ees tihti kodus, aga nüüdsel ajal võib televisiooni, saateid või multfilme vaadata absoluutselt igasugustes võimalikes kohtades ja kõikvõimalikul ajal ja seda isegi katkestusega (Davis, 2023).

Ühendkuningriigis oli Ofcomi raporti järgi 2019. aastal 24-l protsendil 3–4-aastastest lastest oma isiklik tahvelarvuti, mida nad võisid kasutada oma soovide kohaselt. 15 % neist võisid tahvelarvutit ka voodisse võtta. Ja need andmed pärinevad koroonaeelsest ajast ja koroonaja lukustusrežiimil võis olla veel suurem mõju sealsele ühiskonnale, samuti nagu kogu ühiskonnale terves maailmas.

Lapsed puutuvad juba beebieast alates kokku meie meediastunud maailmaga ja on juba sündinud sellesse digitaalsesse ajastusse (Wooldridge, 2016). Alla 1 aasta vanustele lastele antakse ka Eestis juba võimalus kasutada nutiseadmeid (Nevski & Vinter, 2015, lk 76).

EU Kids Online 2020. aasta raporti kohaselt (mille tarvis on andmed kogutud ajavahemikus 2017–2019, st enne koroonapandeemia algust), kasutab 97 % koolinoortest vanusevahemikus 9–17 aastat internetti igapäevaselt ja seda vähemalt ühes meediumis (Smahel et al., 2020).

Lapsed on tänapäeval nn meediarikastes kodudes ja nii traditsiooniline kui nüüdismeedia on tihti kaasatud ja integreeritud laste igapäevatoimingutesse. Tihti tutvustavad väikelastele televisiooni ja interneti võlusid nende õed-vennad (Siibak & Nevski, 2019), kes siis kas otseselt või kaudsema käitumise läbi näitavad, mida nende võimalustega teha annab. Või siis vanemate eeskujul hakkavad lapsed kodudes ekraanimeediat tarbima (Lauricella et al., 2015). Mida vanemaks kasvab laps, seda suuremaks muutuvad ta soovid.

Nutitelefon annab vabaduse. Vabaduse liikuda, tegevusaega ja kohta valida, valida erinevate huvitavate tegevuste vahel, vajaduse teatavat tööd teha või koosolekutel, seminaridel ja koosolekutel osaleda. Vabaduse suhelda ja ka mõnusalt aega veeta. Ja seda on väikelapsed oma terase pilguga täiskasvanuid uurides tähele pannud.

Tänapäeva nutitelefonid on võimsad riistad, millel on palju erinevaid funktsioone. Nad töötavad telefonidena, mõõdikutena, kelladena, fotoaparaatidena, videokaameratena, arvutina, raadiona, muusikakeskusena, mängukonsoolina jne. Kõik on koondatud ühte väikesesse seadmesse, mida saab veel omakorda ühendada ja ühitada teiste seadmetega.

Tehnoloogiahiidude innovatsioon on jõudnud nii kaugele, et enamikul moodsa ühiskonna liikmetest on kättesaadavad igasugused edevad helendavad ekraanid. Lapsi, kes neisse neeldunud, kutsutakse isegi „helendavateks lasteks” (*“glowing kids”*) (Kardaras, 2016) ja

kirjeldatakse, et lapsed on justkui teisest maailmast ühiskonda sisse astunud. Kuidas on juhtunud, et meediakasutus kaaperdab meie lapsed, nad on seetõttu disorienteeritud ja hajevil, ei tule hästi toime igapäevaeluga (Kardaras, 2016)?

See on muutunud nähtus, mis on muutnud meid kõiki sotsiaalühiskonnas, kui arvutid muutusid terveid ruume hõlmanud süsteemidest lauaarvutiteks, siis sülearvutiteks, tahvelarvutiteks ja lõpuks taskusuurusteks meediumiteks (Huhtamo, 2012). Küsimuse all ei ole enam kindel aeg ja koht, vaid juurdepääsuks on võimalik igasugune aeg ja koht.

Lapsed õpivad digitaalsete vahendite kättesaadavuse kaudu meie üleküllastunud meediastunud maailmas palju mõlemat: nii positiivset kui ka negatiivset (Baym, 2015). Lastel toimub selles vanuses tohutu bioloogiline, psüühiline ja kognitiivne aktiivne areng, kultuuriline areng sõltub ümbritsevast keskkonnast ja selle algteadmised omandatakse väikelapseas. Ajaloolisel teljel on kõik ühiskonnas toimuv mõjutamas meie ja meie väikelaste igapäevaelu ja arengut üldisemas pikemas plaanis. Kogu selliste erinevate sündmuste jada mõjutab lasteaju ja käitumise arengut (Fox et al., 2010).

Ameerika Ühendriikides läbi viidud pikaajalise uuringu kohaselt digimeedia kasutamine, seal mängude mängimine ja videote vaatamine arendavad teataval määral laste intelligentsustaset erinevalt meediaekraani vahendusel suhtlemisest ja tavalisest televiisori vaatamisest (Sauce et al., 2022).

Meedia üleküllus on kaasa toonud hulgaliselt probleeme, mida nimetatakse nn „informatsiooni tumedama poolena”, sealhulgas tunne ärevust, rahutust, isegi identiteedi kadu ja võivad esineda tõsised psüühilised vaevused (Bawden & Robinson, 2009). Uuringute põhjal võib väita, et laste emotsionaalse ja psühholoogilise heaolu kvaliteet langeb kahjuks võrdluses pikema ekraaniajaga (Twenge & Campbell, 2018).

Digimeedia kasutuseletulek väikelaste seas on kaasa toonud erinevaid nähtusi, sealhulgas on kirjeldatud erinevaid ilminguid laste ülereageerimistest ja analüüse uneprobleemidest (Baukienė et al., 2022; Cheung et al., 2017; Chindamo et al., 2019; Lin et al., 2022; Nathanson & Beyens, 2018), käitumuslike probleemide esinemist koos emotsionaalsete probleemidega (Lin et al., 2020). Meediaekraanide suhtes väikelaste kõnearenguga ja kuidas seda toetada (Linebarger & Vaala, 2010; Strouse, 2019).

Osaliselt kiidetakse väikelaste peenmotoorika arengu edusamme, mis kaasnevad puutetundlikul ekraanil toimetamisega (Bedford et al., 2016), aga see võib siiski jääda ühekülgses, sest haaramisfunktsiooni väga ei rakendu.

Aju info vaheldumise kiirusest ja üleküllusest internetis ja meediaekraanide vahendusel kirjutavad mitmed autorid. Inimesed ei jõua infot talletada, kui internetis ringi kolavad ja surfavad, nad töötlevad infot, aga ilma suurema tähelepanuta (Carr, 2012). Selle tõttu ei suuda laps luua seoseid ja ei teki õppeprotsessi (Aru, 2017). Laps ei suuda mõista tervikut (Vinter, 2015) ja see raskendab tema otsustusprotsessi. Stiimul, mis ekraanil toimuvat nähes tekib, on nii suur, et see tekitab omamoodi ahvatlust. Et saada rahulolu, peab stiimul kogu aeg kasvama ja seega on juba meid „õnge” otsa võetud.

Samas on väikelastele mõeldud sisu suures osas meelelahutuslikku laadi ja seega pole sel suuremat õpetlikku funktsiooni, lapsed võivad jääda passiivseks „lõbustuste” ootajaks. See tekitab omaette mõttelaiskuse. Väikelastel on raske teha vahet või kanda üle informatsiooni video ja päriselu olukordade vahel (Anderson & Kirkorian, 2015), mis võib tekitada omajagu katsumusi.

Koroonapandeemia muutis olukorra osaliselt veel hullemaks (da Silva Cardoso et al., 2021), sest pered pidid kodus olema ja koduseks lahenduseks olid tihti multifilmid või digitaalsed mängud. Vahendid küll vaheldusid osaliselt, aga kiire ekraanimeedia sisu osaliselt mitte. See on tunnetuslik faktor, sest lapsed teavad, et toimetavad teise ekraani taga, aga sisulist poolt ei oska nad hinnata. Interaktiivsed mängud, lapsi liikuma panevad mängud ja tegevusülesanded on lastele sobivamaks väljakutseks ja annavad õppimisfunktsioonile paremaid väljundeid (Choi, 2016).

Laste puhul on oluline meediasisu vahendamine lapsevanema poolt. Seda liigitatakse siis kooskasutamiseks, aktiivseks vahendamiseks-selgitamiseks või piiramiseks – piirangute seadmiseks sisu ja aja määratluses (Livingstone & Helsper, 2008). Artiklites soovitatakse ekraanimeedia aja piiramist laste hulgas (Schmidt et al., 2012).

Nutitelefon kättesaadavuse, kasutajamugavuse ja võimaluste rohkuse tõttu on vanematele endale tihti toimimas kui rahustav faktor (Melumad & Pham, 2020). Seega kannavad lapsevanemad seda nähtust üle ka lastele ja on lahkemad võimaldamaks lastele

juurdepääsu. Samuti katsetab osa vanemaid moodsat nutitehnikat laste hoidmisel, aga see on oma komplekssuse tõttu justkui kaheteraline mõök väikelaste jaoks (Zohuri, 2023).

Ekraanimeedia kasutamine iseenesest ei ole hea ega halb, vaid laste arengule on halb rohke ekraaniajaga seotud ebatervislik elukorraldus, st vähene liikumine ja vähene sotsiaalne suhtlus (Seema & Vinter-Nemvalts, 2020).

Maailma Terviseorganisatsiooni soovitused (Bull et al., 2020) kehalise aktiivsuse ja istuva eluviisi kohta 2020. aastal: vähendada on vaja igapäevast istumisaega, tähelepanu on vaja pöörata vabal ajal ekraani taga veedetud ajale ja on vaja liikuda, sest see on hea keha, südame ja vaimu tervisele. Eesti püüab sellega kaasas käia.

Meediastunud avalikkuses toimetamine on delikaatne mäng privaatse ja avalikkuse vahel, kus avalduvad inimeste sotsiaalsed kontekstid, identiteedid ja praktikad (Baym & Boyd, 2012). Väikelapsed ise end sotsiaalmeedias ei esitle, vaid see toimub kõik üldjuhul lapsevanema vahendusel. Kui inimesed, sh ka väikelapsed, räägivad oma vahetutest ja kaudsetest kogemustest, tekivad jagatud väärtused ja normid. Lastel tekivad jagatud arusaamad. Ühtsed käitumisharjumused seovad üksikisikud ühiskonnas ühte, tekivad uued tähendused ja arusaamad. Stuart Hall'i populaarsuse kontseptsioon (Hall, 1998) sobib hästi kirjeldamaks lahti meediaekraanide pealetungi, laialdase kasutuselevõtu ja sellega seonduvalt ka ülemaailmse ekraanimeedia kiire leviku. Selles on esindatud ja täidetud kõik komponendid: laialdane ringlus ja kommertslikkus, toimub aktiivne kasutamine ja tarbimine, see on jätkuv protsess.

Tiigrihüpe eesti ühiskonnas ja koolides on toimunud edukalt. Aga praegusel hetkel on arvutikasutajate ja muu nutitehnika kasutajate vanusepiir aina langenud. Ka paljudel lastel on oma nutivahendid ning tihti on vaja nuputada, kuidas nende kasutamist erinevates keskkondades ja ka lasteasutustes lubada või mitte lubada. Küsimuse all on ühiskonnas ka õigus näiteks nutitelefonide kokku korjamise kohta teatud ajaks. Aga peale nutitelefonide on ka nutikellad ja muu tehnika.

Samas osa lasteasutusi on lubanud näiteks koolitundides oma nutitehnikat teatavates tegevustes kasutada. Üldiselt sätestab selle iga asutuse kodukord.

Kui üldiselt valitseb tänapäeva peredes tehnika üleküllus, siis koroonapandeemia ajal tekkis omamoodi probleem kaugõppe võimaldamise kohta osal lastel, kuna kõigile lastele ei jätkunud arvuteid. Seega korraldati kampaaniaid, et siis lapsed, kes seda vajasisid, võiksid saada endale näiteks mõne firma poolt juba aegunuks tunnistatud, kuid samas kasutuskõlbliku arvuti. Nii said mitmed paljulapselised pered, vähekindlustatud lapsed endale lisavõimalusi digivõimekuse arendamiseks ja koolikohustuse täitmiseks.

Tänapäeval on lastel õppeasutustes palju võimalusi nutiseadmeid kasutada ja väikelastel nõutakse seda kord kuus. Väikelapsed on juba tutvunud arvutiga, tahvelarvutiga, nutitelefoniga, interaktiivse tahvliga, Beebotide, Bluebotidega. Õppemänge mängitakse ka ALPA rakenduses ja Learningapps'i keskkonnas. Palju elevust tekitab Sphero kerarobot ja autokujuline maastikurobot. Salvestavate klõpsudega ja heli salvestavate nuppudega saab lindistada erinevaid sõnu, ülesandeid või hoopis õues kuuluvat heli. Kõige meeldivamateks on lastele robotid, mis on programmeeritud eesti keelt kasutama. Selle heaks näiteks on juturobot, mis oskab erinevates keskkondades (aluste peal) vastavat juttu rääkida (linn, loomaaed, jne).

Jäljendamise poole pealt pakub kindlasti huvi robottigu Qobo ja panda moodi MTiny. Kindlasti on plaanis katsetada ka Dashi ning Doti roboteid ja valgustahvlit. Vanemaks saades katsetatakse kindlasti ka Osmot ja Ozoboti roboteid. Looduse poole pealt pakuvad huvi ka Lotte jutupliiatsi võimalused. Veidi rohkem süvenemist ja tähelepanu vajavad EasyScope, Lego Education ja WeDo2,0. Nuputamist on palju ja on ka olukordi, et isegi väikelaps toob kodunt kaasa täiesti tundmatu roboti ja esitleb seda teistele.

Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeerium on välja töötanud Strateegilised programmid „Tark ja tegus rahvas”, Haridusvaldkonna arengukava 2021–2035 ja Noortevaldkonna arengukava 2021–2035, mis määravad meie arengusuundi. Haridus- ja noorteprogrammis 2024–2027 lubatakse, et töötatakse välja ning rakendatakse alushariduse ja lapsehoiu seadus ning alushariduse riiklik õppekava, mille raames määratletakse ära ka digipädevuse ja meediapädevuse õpetamine väikelaste harimisel.

Terminid ja kohustused seadusandluses

Eesti Vabariigi seadusandluses otsest määratlust väikelaste kohta ei ole. Küll aga on erinevates seadustes ja määrustes välja toodud mõned terminid ja teatavad nõuded.

Termineid on võimalik leida digipädevuse ja meediapädevuse kohta. Meediateenuse seaduses (2011) on välja toodud alaealiste kaitse ning kõlbluse ja seaduslikkuse tagamine ja kohustused meediateenuse osutamisel ja videojagamisplatvormil. Laste ekraaniaega seadusandluses otseselt määratletud ei ole. Meediapädevus on defineeritud kui oskusi, teadmisi ja arusaamu, mis võimaldavad meediat tulemuslikult ja ohutult kasutada.

Seadusandluses (Mitmekesine ja kvaliteetne ..., 2018) võime leida termineid järgmises tähenduses:

- 1) digitaalne õppevara (edaspidi *õppevara*) – digitaalsel kujul (nt veebis, andmebaasides või digitaalsetel andmekandjatel) avaldatud interaktiivsed õppematerjalid, sh digiõpikud, õppeotstarbelised videod ja mobiilirakendused, õpimängud, digitaalsed metoodilised juhised ja rakendused õpetajatele, veebipõhised testid ja muud õppeotstarbelised digilahendused, mis toetavad õppekavas seatud pädevuste ja õpiväljundite (tulemuste) saavutamist;
- 2) digipädevus – suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat toimetulekuks kiiresti muutuv asjakohasust ja usaldusväärset; osaleda digitaalses sisuloomes, sh tekstide, piltide, multimeediumide loomisel ja kasutamisel; kasutada probleemilahenduseks sobivaid digivahendeid ja võtteid, suhelda ja teha koostööd erinevates digikeskkondades; olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata kaitsta oma privaatsust, isikuandmeid ja digitaalset identiteeti; järgida digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus;
- 3) IT õppevahendid – õppekava täitmiseks vajalikud seadmed: robotika- ja programmeerimisvahendid, elektroonika-mehhaanika ja virtuaalreaalsuse komplektid, 3D-printerid, mis toetavad tehnoloogiaalase õppe läbiviimist.

Rohkem termineid on välja toodud Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeeriumi kodulehel.

Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeerium on vastutav riigi hariduspoliitika kavandamise ja sellega seonduvate valdkondade korraldamise eest. Eestil on kohustus esitada Euroopa Komisjonile audiovisuaalmeedia teenuste direktiivis nimetatud aruande meediapädevuse edendamise kohta.

Lapse õigused

Eesti on teinud Tiigrihüppe hariduse vallas, sotsiaalses ühiskonnas ja majandussfääris. Tiigrihüppe programmi raames said paljud paigad internetipunkti ja kohalikud inimesed väikese väljaõppe arvutikasutamise baaskursuste näol. See kõik on muutnud meie kuvandit riigina ja üksikisikutena ning viimaste aastakümnetega kaasnenud tehnika hüppeline areng on kindlasti panustanud kogu ühiskonnakorralduse ja inimeste heaolusse.

Laste heaolu on tänapäeval oluline lähtekoht. Üleüldised normid on sätestatud Eesti Vabariigi lastekaitseseaduses (Lastekaitseseadus, 2014):

§ 8. Lapse õigus elule ja arengule

Igal lapsel on sünnipärane õigus elule, tervisele, arengule, tööle ja heaolule.

Oluline punkt on määratletud ka puhkeaja ja selle kasutamise kohta (Lastekaitseseadus, 2014):

§ 12. Lapse õigus puhkusele ja jõudeajale

(1) Igal lapsel on õigus puhkusele ja jõudeajale, mida ta kasutab eakohaseks, meelepäraseks tegevuseks olenevalt tervisest, soovidest ja võimalustest.

(2) Lapsele tuleb tagada võimalused ja tingimused mänguks.

Lapse õigused on lahutamatu osa lapse heaolust. Lapse õigusi võib käsitada instrumendina lapse heaolu saavutamiseks (Kennan et al., 2011).

Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni Laste Õiguste Konventsiooni kohaselt (vastu võetud 26.09.1991) on Ühinenud Rahvaste Organisatsiooni (ÜRO) rahvad kinnitanud põhikirjas oma usku põhilistesse inimõigustesse ja inimeseksuse väärtusse ja väärikusse ning on otsustanud arendada sotsiaalset progressi ja kõrgemat elatustaset vabamates tingimustes.

OECD raportis arutletakse laste heaolu, selle indikaatorite ja näitajate üle, diskuteeritakse tulevikuväljavaateid ning võimalusi (OECD, 2019).

Kuidas on määratud laste heaolu? Selleks on mitmeid mõõdikuid. Üks kindel mõõdik on ka pere sissetulek või lastele turvatunde tekitamine. Sissetulekutega kaasnevad ka hüved. Hüvedega on kaasnenud tehnika võimaldamine. Tehnika võimaldamisega võivad kaasneda ka teatavad hüved.

Ma ei soovi öelda, et moodne tehnika on võimalik ainult rikkamates peredes, sest ka vähekindlustatutel esineb tihti moodne tehnika. See on pigem ajastu ja valikute küsimus. Samas võib liigne tehnikale juurdepääs lastes turvatunnet hoopis pärssida.

Eesti Vabariigi Sotsiaalministeerium on 2011 välja töötanud arengukava aastate 2012–2020 kohta „Targad vanemad, toredad lapsed, tugev ühiskond. Laste ja perede arengukava 2012–2020” (Sotsiaalministeerium, 2011). Hetkel on Sotsiaalministeeriumis Heaolu arengukava 2023-2030.

UNICEF kirjeldab ka lapsesõbralikke keskkondi. See levis laiemale üldsusele aastal 1999. Lapsesõbralikes keskkondades on lastele loodud turvaline koht ja juhendatud??? *supervised* tegevused. Seal on välja toodud oma printsiibid, millest mõned on kindel ja turvaline ümbruskond laste jaoks ja laste jaoks stimuleeriva ja toetava keskkonna loomine. Aga ei UNICEF ega mõni muu organisatsioon näinud ette ka sellist interneti kasvu, veebikeskkondade tekkimist ega vahendite kättesaadavuse plahvatuslikkust.

ÜRO Laste Õiguste Konventsioonis räägitakse muuhulgas ka online-meedia turvalisusest, reklaamiaja piiramisest lastesaadete vaadatavuse tipptundide jooksul ja selle sisu valvamisest, televisiooni kaduvast rollist aktiivse kultuuri kandjana, meediaekraanidega seotud tegevuste seostest laste väheste liikumisharjumustega, unemustritega, ülekaalulisuse ja teiste kaasnevate haigustega.

Artikkel 31 punkt 1 sätestab, et osalisriigid tunnustavad lapse õigust puhkusele ja jõudeajale, mida ta saab kasutada mänguks ja meelelahutuslikuks tegevuseks vastavalt eale ning vabaks osavõtuks kultuuri- ja kunstielust.

Uurimusküsimused

Arutledes erinevate faktorite üle ja sellest lähtuvalt olen võtnud uurimise alla selle teema.

- Kas kaasaegne tehnika areng on mõjutanud väikelaste elu ja kui kaua aega veedavad lapsed meediaekraanide taga?
- Mida lapsed teevad? Mida vaatavad?
- Kuidas hindavad lapsevanemad ekraanimeedia plusse ja miinuseid?
- Tähelepanekud lastevanemate poolt ja võimalikud arengusuunad?

Selle uuringu eesmärk on saada paremat ülevaadet ja arusaama väikelaste meediaekraanide kasutamisest.

Väikesel ajateljel on toimunud tohutu hüppeline areng ja sellest on saanud puudutatud kogu ühiskond, kaasa arvatud uus sirguv põlvkond.

Info kogumiseks väga väikeste laste kohta kasutatakse põhiliselt vaatlusmeetodit ja lisaks lapsevanemate (hooldajate) intervjuerimist (Borgers et al., 1999, viidatud de Leeuw et al., 2004). Laste endi intervjuerimine on osalisel määral võimalik, kuid see ülesanne on võrdlemisi raske. Madalas vanuses on ka võimalik lastele luua ja kasutada mängulisi ülesandeid, mille jooksul väikelastelt teavet kogutakse (de Leeuw et al., 2004).

Tourangeau järgi võib öelda, et kvaliteetsete andmete jaoks on vastajal vaja läbida küsimus-vastus mudeli kohane tegevusprotsess. See hõlmab nelja kognitiivset osa:

1. mõistmine (kasutatud terminitest arusaamine, küsimuse ja vastajalt oodatud tegevuse mõistmine);
2. vajaliku info meenutamine;
3. vajaliku info hindamine, vastuse läbimõtlemine;
4. edastamine ja kommunikeerimine (Tourangeau, 1984).

Inimese hinnang sõltub tihti kontekstist ja vastaja hetkeolukorrast, tihti ühtset hinnangut inimesel valmis ei ole (Krosnick et al., 2005)

Hoiakute koha pealt on uurijad kirjeldanud seda, et hoiakud kujundatakse hetkeks, mil neid küsitakse ja samas võib sama asja või nähtuse kohta esineda mitmeid erinevaid hoiakuid.

Selles võib esineda probleemkohti, et vastaja soovib anda nn korrektset sotsiaalselt oodatavat vastust ja kardab väljendada neid hoiakuid või arvamusi, mis ei ühti ühiskonnas

üldiselt levivate või teadaolevalt uurija hoiakutega või ka väärtustega (Krosnick et al., 2005).

Inimeste kogemused on erinevad ja samuti tõlgendamine võib olla varieeruv. Tähtis on küsimuste sõnastus viisil, et ei esineks otseselt „õiget” ega „vale” vastust.

2. METOODIKA

Uuringu eesmärk

Eelnevast selgus, et probleemi aktuaalsus on tänapäeva ühiskonnas oluline teema. Fakt on see, et tegemist on olulise aktuaalse küsimusega, mis vajab täiendavat uurimist. Käesoleva uurimusega annan oma panuse antud valdkonda.

Minu käesoleva uuringu eesmärgiks sai erinevates ekraanides kulunud aeg, tegevuse sisu ja vorm. Lisasin ka tegevuse plusside ja miinuste hindamise võimaluse. 2024. aasta küsimustikus küsisin lisaks ka mõned üldküsimused üldise meelestatuse kohta.

Algselt plaanisin läbi viia uuringu laste tahvelarvuti kasutamise kohta. Seejärel arutlesin ja kaalusin, et see ei anna tegelikku pilti lastel ekraanides viidetud aja kohta, silmade ning aju töö kohta üldiselt. Otsustasin, et on vaja lisada ka televiisorit vaadates veedetud aeg ning teistes meediumites kulunud aeg. Uuringu käigus selgus, et kui eelnevalt oli arvamus, et nutitelefon on täiskavanutel ja väikelapse jaoks on ekraan liiga väike, siis täiskasvanu enda mugavusest lähtudes tuli välja, et väikelapsele pakutakse päris tihti ka nutitelefonekraani, selle vaatamist või seal tegutsemist. Seega sai lisatud ka nutitelefon eraldi üksusena.

Hüpoteesiks sai arvamus, et lapsed veedavad liiga palju aega meediaekraanides. Aga kuidas on siis lood tegelikult? Selleks oli vaja minna allika juurde (väikelaste puhul lastevanemate poole pöörduda) ja küsitleda otseselt lapsevanemaid.

Eesti õigekeelsussõnaraamatus (ÕS, 2018) kirjeldatakse väikelast kuni 3-aastast last.

Sooviks oli ka, et uurimusel osaleja saab enda jaoks läbi mõelda, reflekteerida ja mõtestada tegeliku praktika, käitumise või harjumuse seoses erinevate ekraanide kasutamisega (väikelastel seega lapsevanemad). Uuringu valmimisel plaanin anda uuringu käigus saadud tulemuste kohta tagasisidet ka uuringus osalejatele. 2022. aastal tegin seda ja uuringul osalejad olid väga tänulikud, 2024. aastal plaanin seda teha.

Uuringu strateegia

Esialgselt plaanisin lähtuda uurimistöös kvantitatiivsest meetodist, et saada ülevaadet väikelaste ajakulust meediaekraanides toimetades. Kaalumise tulemusel leidsin, et see ei anna piisavat pilti väikelaste meediastumise ja sellega seonduvate praktikate kohta ja arutluste tulemusel otsustasin kombineeritud uurimismeetodi kasuks.

Jagasin uurimistöö erinevateks osadeks. Esimeses osas koostasın küsimustiku ja teises osas korraldasın intervjuud. Kolmandas osas viisin läbi vaatlused.

Uurimise esimese osa küsimustiku esitasın potentsiaalsetele vastajatele läbi interneti kirjalikus vormis. Vastamisaega andsin 4 päeva.

Uuringu tulemuste usaldusväärsuse tagamiseks pidasin silmas, et küsimused ei oleks suunavad, vaid annaksid vastajatele võimaluse ise vastata, nt sisu jms kohta.

Viimaste küsimuste hulgas aastal 2022 soovisin vastaja või intervjuueeritava enda hinnangut miinuste ja plusside kohta.

Aastal 2024 lisasin küsimustikule veel mõned üldisemad küsimused, mis puudutavad lapsevaneate hoiakuid, meelestatust, teadlikkust, usaldust ja aktuaalsete teemadega kaasaskäimist.

Teises uurimisosas korraldasın intervjuud väikelaste vanematega. Intervjuud toimusid kokkusaamise vormis. Selle käigus sain täiendavat infot peres levinud tarbimisharjumuste kohta seoses väikelaste ekraanikasutusega. Kasutan *self-reported* ehk vastajate ütlustel põhinevat uurimisviisi.

Kolmandas osas vaatluse käigus hindasin lapsi üksikult ja väikegrupina tegutsedes.

Kvantitatiivsed mõõtmised näitavad arvuliselt osalejate arvu ja aja kulu. Samas kvalitatiivsed intervjuud avavad teisi tahke, kui lapsevanemad avameelselt osalevad. Need võimaldavad näha veidi kaugemale ulatuvalt ja süüvida veidi sügavamalt küsimuse olemusse.

Õppides Tallinna Ülikoolis nüüdismeediat ja olles töö kaudu pikalt kokku puutunud ka erinevas vanuses noorukite ning lastega, otsustasin need kaks valdkonda uurimistöö alla

koondada. Leidsin teadusallikaid uurides, et noorukitest on tehtud palju uurimusi, aga väikelaste kohta pole just palju.

Andmekogumine

Et saada piisavalt andmeid, disainisin käesoleva uuringu läbiviimiseks kombineeritud uurimismetoodikat kasutades järgneva struktuuri.

Esimene meetod andmete kogumiseks on küsimustik. Viisin läbi uuringu sarnase vanuserühma laste vanemate esindajatega Tallinna lasteaia väikerühmas.

Kasutasin kombineeritud uurimismetoodikat. Kvantitatiivne uurimismetoodika võimaldas mõõtmisi ja üldistavaid kirjeldusi. Koostasın veebiküsitluse vormi ja kasutasin vastaja poolt ise täidetavat vormi – tegemist on CAWI (*Computer-Assisted Web Interview*) ja CASI (*Computer-Assisted Self Interview*) stiilis. Kuna sellises vanuses lapsed iseseisvalt küsimustele ei vasta, siis palusin seda teha nende vanematel.

Teine andmekogumismeetod on vabatahtlike lapsevanematega läbi viidud individuaalsed avatud süvaintervjuud. Intervjuude käigus sain otsest lisainfot. Samuti joonistasid välja meelestatus ja arvamused, nende kujunemine ning suhted nutivahenditega. Intervjuud toimusid ka väikelaste vanematega erinevatel aegadel.

Kolmas andmekogumismeetod antud uurimistöös on sekkumata vaatlused uurija poolt ette antud vahenditega, võimaldades teataval määral valikuvõimalust lapsele/lastele. Vaatluste käigus sain aga hinnata lapse ja laste endi reaktsioone.

Andmete analüüsiks ning jooniste-tabelite koostamiseks kasutasin programmi Microsoft Excel. Kandsin küsimustikust andmed tabelisse ja koostasın diagrammid ja tabelid. Kahe tabeli tekkimisel ühitasın tabelid ja moodustus võrdlev tabel.

Magistritöö kontekstis otsustasin kitsendada huvigruppi ja piiritlesin uurimusgrupi väikelastega (s.o vanusevahemikus 1,5–3 aastat). Huvigrupi esindajateks valisin ühe alusharidust andva lasteasutuse rühma esindajad (mõlemal aastal erinev rühm, mis kuulub

mainitud vanusevahemikku). See tähendab, et küsimustikule vastasid kuni kolmeaastaste laste vanemad. Intervjuudesse ja vaatlusesse lisasin ka paar 4–5-aastast last, et saada aimu juba järgnevatest kogemustest või ka sellest, kus või kuidas mõni nähtus tekkinud või ilmnenu on.

Kõigepealt saatsin mõlemal aastal lapsevanematele pöördumiskirja, kus selgitasin uurimust ja võimalust seal osaleda. Kinnitasin, et see on vabatahtlik ning anonüümne.

Uurimusküsimustiku koostas Google Vormid'es, sest see on kõige laiemalt levinud ja üldjoontes tuttav vastajatele. Küsimustikus kasutasin erinevaid vastusevariante: numbriskaalat kasutatud aja mõõtmiseks, vastusevariante, aga ka lühemaid ja pikemaid kirjeldamise ja kommenteerimise võimalusi, et mitte suunata vastaja arvamust või tagasisidet. Et saada piisavalt andmeid ja tulemusi, siis kordasin sama uurimismetoodikat ja uuringu struktuuri 2022. aastal ja 2024. aastal.

Selle töö raames uurisin läbi hulgaliselt internetiartikleid, raamatuid, akadeemilist kirjandust ja ajakirjandust. Samuti tegelesin lähteallika uurimisega võimalikel eri tasanditel (laps, lapsevanem, lastegrupp). Leidsin, et on vaja uurida erinevaid gruppe ja allikaid, et mõista ja analüüsida ekraanimeedia kasutamise ja ekraaniaja sügavamat olemust ja tähendust.

Antud uurimus on vabatahtlik ja loodetavasti anonüümsus on tekitanud vastajates teatava turvatunde, et väljendada oma mõtteid tegelikul kujul.

Hoiakute kvantitatiivne mõõtmine on keerukas ja ka hoiakute mitmetahulise loomu tõttu on neid keeruline uuringus kajastada. Väga oluline on olnud sõnastada küsimusi viisil, et mitte kallutada vastaja vastuseid.

Paari küsimuse puhul olen muutnud ajas mõnevõrra ka sõnastusi või lisanud täpsustusi. Seda pidasin oluliseks ühiskonna ajas edasi liikumise ja sellega kaasnevate nähtuste tõttu, kuid selline lähenemisviis on ühelt poolt miinuseks, sest kõike ei saa üks-üheselt võrrelda, aga teiselt poolt plussiks, sest annab aimu hetkeolukorra aastal (st 2024) levinud meelestatuse kohta.

3. UURIMUSTULEMUSED

Uurimusküsimustik

Aastal 2022 saatsin uurimusküsimustiku 16 lapse vanemale. Vastuseid tuli 8.

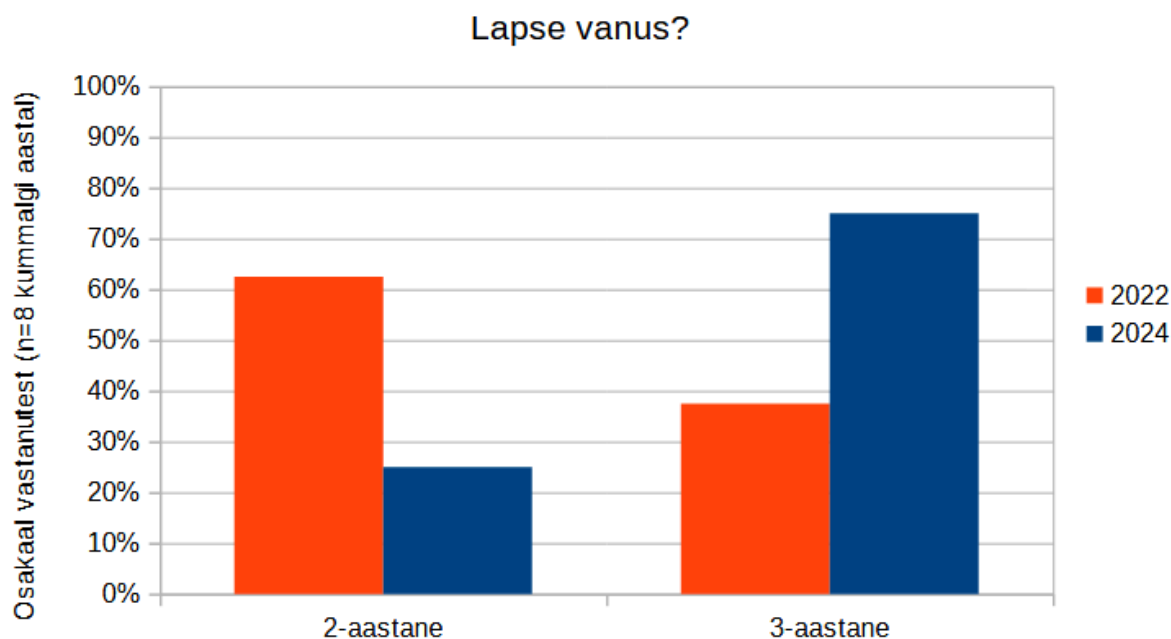
Kuna vastamine oli igati vabatahtlik, siis pean seda väga heaks tulemuseks. Täpselt pooled esialgsest valimist esitasid oma tulemused. Valim $n=8$.

Aastal 2024 saatsin uurimusküsimustiku 16 lapse vanemale. Vastuseid tuli 8.

Kuna vastamine oli igati vabatahtlik, siis pean seda taas väga heaks tulemuseks. Täpselt pooled esialgsest valimist esitasid oma tulemused. Valim $n=8$.

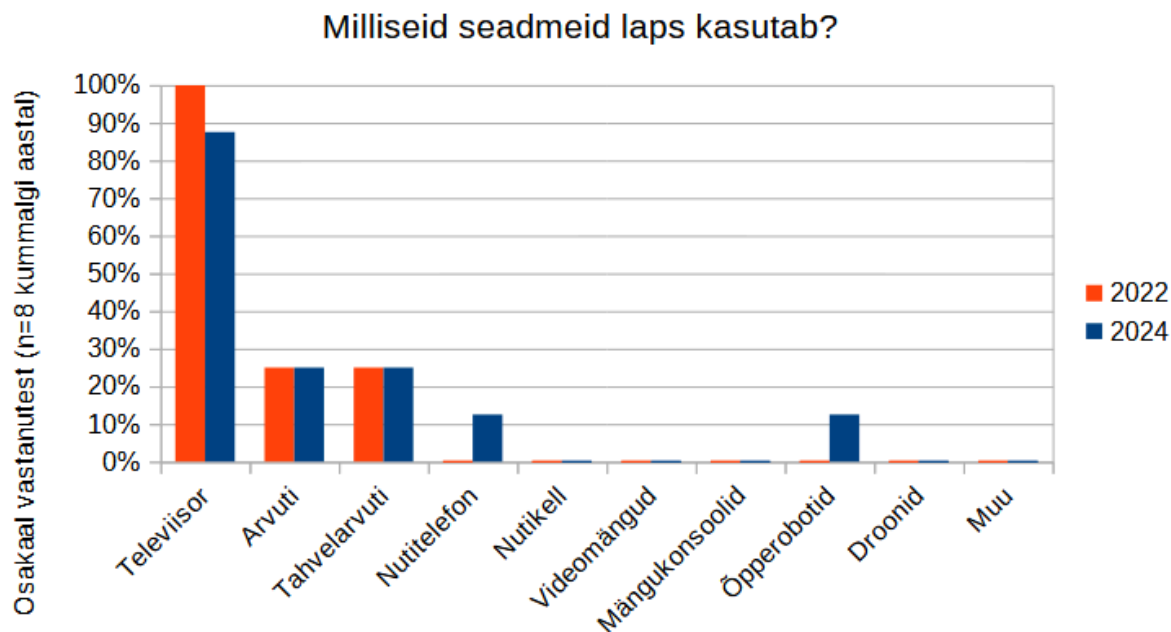
Aastal 2022 oli vastajate hulgas viis 2-aastase ja kolm 3-aastase lapse vanemat.

Aastal 2024 oli vastajate hulgas kaks 2-aastase ja kuus 3-aastase lapse vanemat.



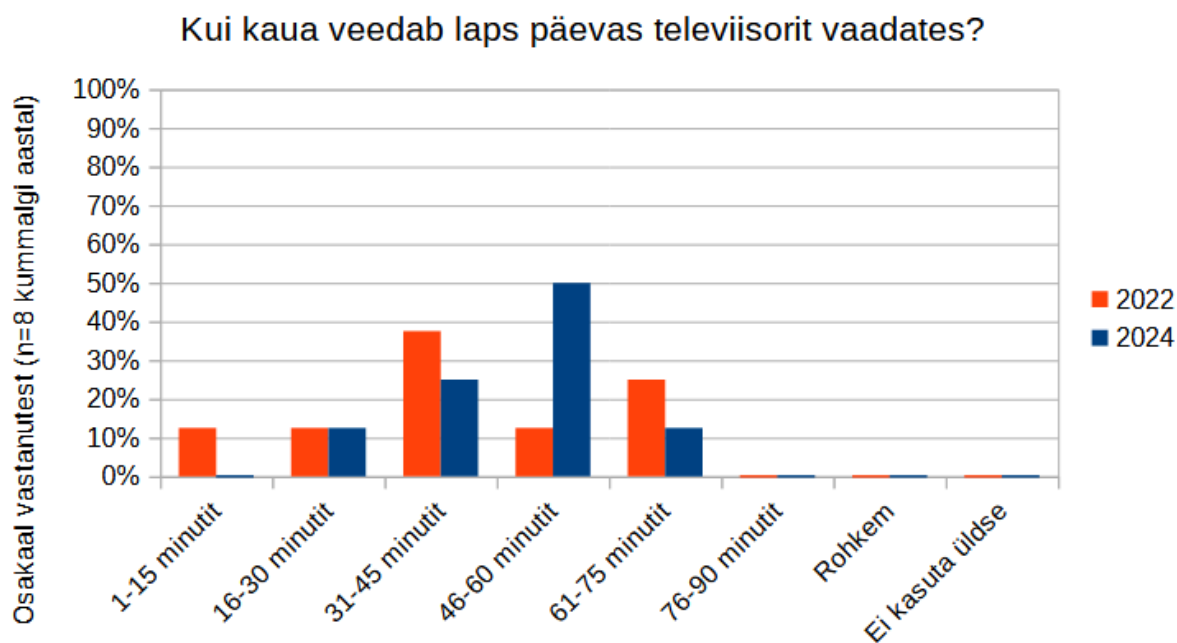
Joonis 1. Tulpdiagramm: Laste vanuse jagunemine.

Kõige tavapärasem kasutatav seade kodus on televiisor. Sellele järgnesid arvuti ja tahvelarvuti. 2024. aastal on nimetatud ka nutitelefone ja õpperoboteid (erinevad lapsed).



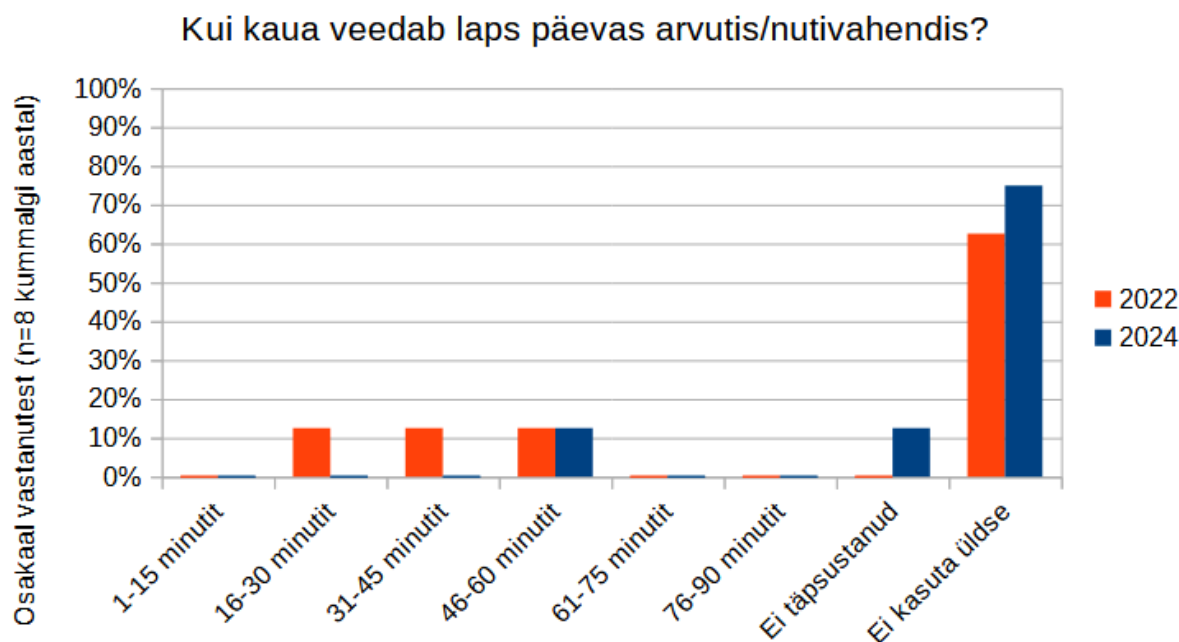
Joonis 2. Tulpdiagramm: Milliseid nutiseadmeid laps kasutab.

Jooniselt 3 näeme, et televiisori ekraani ees veedavad lapsed aega erinevalt. Kõige enam veedavad lapsed teleris aega keskeltläbi pool tundi kuni tund päevas. See on juba väikelapse jaoks päris piisav määr. Mõni laps veedab alla 30 minuti päevas. Üks–kaks last mõlemal aastal veedavad vanemate hinnangul televiisori ees kindlasti üle tunni aja päevas.



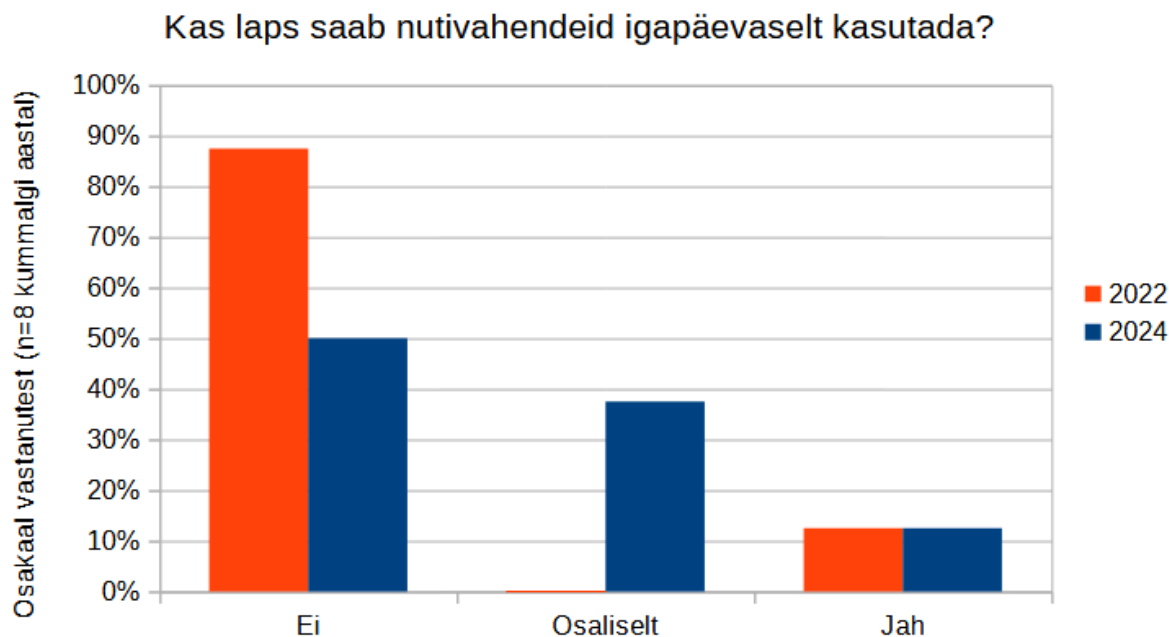
Joonis 3. Tulpdiagramm: Televiisori vaatamisele kuluv aeg päevas.

Jooniselt 4 selgub, et seis arvuti/nutivahendi kasutamise osas on veidi parem. Enamik lastpsevanemaid kinnitasid, et laps arvutit/nutivahendit ei kasuta. Ülejäänud vanemad on hinnanud arvutiaega erinevalt. Kõigil lastel jääb arvutiaeg tunni aja piiresse.



Joonis 4. Tulpdiagramm: Arvutis/nutivahendis veedetud aeg päevas.

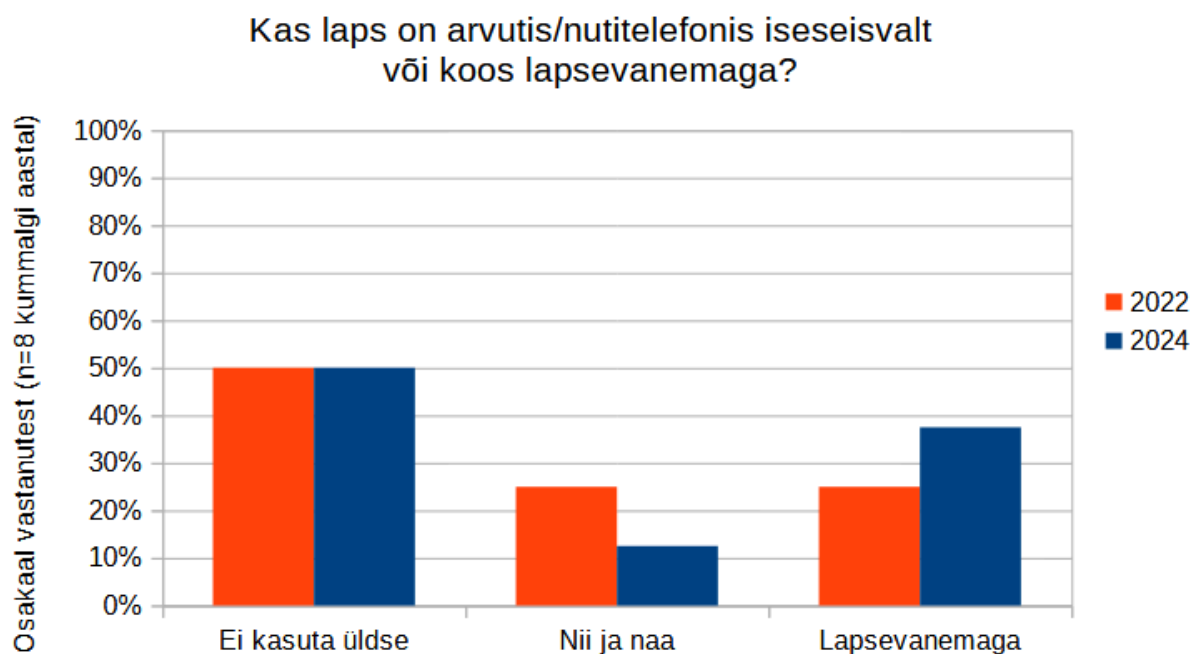
Jooniselt 5 ilmneb, et väikelapsed ei saa üldjoontes igapäevaselt nutivahendeid kasutada. Mõlemal aastal vaid üks vastaja kinnitas igapäevast tarbimisharjumust. Kui aastal 2022 oli vanemate valik pigem jah või ei, siis aastal 2024 kinnitasid vanemad, et lubavad osaliselt.



Joonis 5. Tulpdiagramm: Kas nutivahendi kasutamine on igapäevane?

Jooniselt 6 näeme, et kummalgi aastal ei kasuta pooled lapsed arvutit ega nutitelefoni ja teistest kasutab enamuse veel koos lapsevanemaga. Vaid üksikutele lastele (2022 kaks ja 2024 üks) antakse osalist iseseisvat aega, siiski lapsevanema valve all.

Aastal 2024 tõusis nutivahendite kasutamine, mis on loogiline arengutrend, kuid võib välja tuua seiga, et uuringusse sattus sel aastal ka rohkem 3-aastaseid lapsi.



Joonis 6. Tulpdiagramm: Arvutis/nutitelefonis iseseisvalt või koos lapsevanemaga?

Nutiseadmes tegutsemise sisu kohta ei andnud ette suunavaid küsimusi ega valikuid, vaid jätsin vabalt kirjutamise rea. Seega mitu vanemat jättis küsimusele vastamata. Samas on see osaliselt ka loogiline, kui eelnevate küsimuste jooksul on ta väitnud, et laps arvutit ega internetti ei kasuta.

Kaks vanemat kirjutas, et laps vaatab arvutist multikaid. Üks vanem tõi välja mõningaid mänge (ALPA, Smart Shapes, Baby Colouring) ning tõi välja, et hea on see, et saab erinevaid äppe alla tõmmata. Sama vanem tõi välja ka selle, et Youtube'ist saab vaadata videoklippe mänguasjadest (eriti legode kokkupanekust), autodest ja robotitest.

Üks lapsevanem tõi ka välja inglise keeles vaadatava sisu ja sellega seonduva inglise keele arenemise. Sama vanem pidas oluliseks ka lastelaulude vaatamist, kuulamist ja soovi korral kaasalaulmise võimalust või tantsimist.

Tabelid 1 ja 2 (vastavalt 2022. ja 2024. a) kirjeldavad lapsevanema tähelepanekuid muutuste esinemise kohta lapse meeleolus (enne, tegevuse käigus või pärast) või käitumises (enne, tegevuse käigus või pärast).

Tabel 1. Muutuste esinemine lapse meeleolus või käitumises (2022).

Kas olete täheldanud muutusi lapse... (2022)	Jah	Ei	Vastus puudu
meeleolus (enne, tegevuse käigus või pärast)?	4	3	1
käitumises (enne, tegevuse käigus või pärast)?	3	3	2

Tabel 2. Muutuste esinemine lapse meeleolus või käitumises (2024).

Kas olete täheldanud muutusi lapse... (2024)	Jah	Ei	Vastus puudu
meeleolus (enne, tegevuse käigus või pärast)?	5	2	1
käitumises (enne, tegevuse käigus või pärast)?	4	3	1

Lapsevanemad on kirjeldanud, et lapsel on raske mõista, et näiteks teleri vaatamise aeg on piiratud ning ei suuda alati leppida ekraani välja lülitamisega. Kindlasti on telerivaatamisel pigem negatiivne mõju lapse meeleolule ning sellepärast on ka kindel ajalimiit. Laps muutub liiga pikalt nutiseadet kasutades või õhtupoole nutiseadmes olles kergesti ärrituvaks.

Käitumise poole pealt on kolm lapsevanemat toonud välja, et peale teleri vaatamise lõppu on lapsel raskem leida teisi mängulisi tegevusi, ümber lülitumine võtab aega. Üks kirjeldas, et huvitaval kombel on laps rohkem väsinum vaatamata sellele, et tegevus on suhteliselt passiivne. Ühe lapsevanema sõnul on neil olnud ka juhtumeid, kus laps võib muutuda teinekord pisut agressiivseks – avaldab soovi lüüa, vahest harva on seda ka teinud.

Uurimusküsimustiku lõpus esitasin küsimused nutiaja miinuste ja ka plusside kohta. Lapsevanemad hindasid üldjuhul mõlemaid, kuid mõni lapsevanem ei kirjutanud pikemalt välja. Tabelid 3 ja 4 (vastavalt 2022. ja 2024. a) iseloomustavad hästi lapsevanemate arvamusi, suhtumist ja meelestatust.

Tabel 3. Tähelepanekud nutiaja miinuste ja plusside osas (2022).

Nutiaja miinustest (2022)	Nutiaja plussidest (2022)
Miinuseid ei ole.	Ainuke pluss vanematele on see, et saab võtta korraks endale aega ja lapsele iseseisvat tegevust pakkuda.
tekitab sõltuvust	õppemängud ja loomade videod annavad uusi teadmisi.
Pärsib iseseisva mängu /loomingu oskust. Muud tegevused tunduvad igavad.	Õpetlikud mängud arendavad.
väsimus, torisemine, nutmine kui ära võetakse.	Õpib kasutama nutiseadet. Nutiseadmetesse saab alla laadida kasulikke rakendusi, kust saab laps ise õppida numbreid ja tähti jms. Laps õpib kasutama oma sõrmi täpsemalt, sest peab nutiseadmes täpselt vajutama.
Ärritab, kisub lapse eemale tavapärasest maailmast, justkui reaalsustaju kaoks.	

Lapsevanemate tunnetus ja hinnang on 2024. aastal muutunud veidi murelikumaks. Tundub, et lapsevanemad on teadvustanud enda jaoks neid teemasid.

Tabel 4. Tähelepanekud nutiaja miinuste ja plusside osas (2024).

Nutiaja miinustest (2024)	Nutiaja plussidest (2024)
Kui saab tihedamini multikaid vaadata, nõuab ka tihedamini ning on närvilisem	Annab aega tegeleda koristamisega/söögivalmistamisega ja vahel lapse halba tuju paremaks
See on väga hull. Lastel on nii suur sõltuvus, kehas negatiivsed muutused, nutikael, silmades muutused, suhtlemisoskus päris elus, närvilisus, aktiivsust pärsib, mõttetegevus läheb alla, fantaasia kaob, entusiasm õuesoleku osas kaob, tähelepanud kaob liikluses, fookuses ainult mängud. Lisaks viimadel ajal on rohkem välja toodud ka kiirus, mis tuleb nutiseadmest ja on kahjulik.	Google maps on hea ja kui vaja internetist miskit otsida ja muusikat kuulata.
Naelutab lapse ekraani ette ja kui ei keela last, võib ta jääda multikaid vm liiga kauaks vaatama.	Kui vaadata õpetlikke multikaid või videoid, on see ka arendav lapsele.

Pahane kui ära võtad, ärritunum, kõvema häälega	Ema-isa saavad vaba aega toimetuste jaoks. Õpib laule.
Lapsed muutuvad rahutuks. Paljudel on keskendumis raskused ja meeltehäired.	Lapsevanema pluss on aeg iseendale, mida õhtuti vajab. Lapsele võib plussiks teinekord olla sisu, mida ta seal tarbib aga seda on pigem harva.
Tegelikult ei tahaks, et väiksem laps multikaid ja videosid vaataks, aga kuna vanem laps vaatab, siis vaatab väiksem tema kõrval ka.	Multikad ja videod on lapsele põnevad, kuigi nii väike ei saa ilmselt multika sisust veel hästi aru.

Lapsevanemad on väljendanud, et lastele peaks seletama nutiseadme kahjulikkust, vanemad peaksid eekujuks olema. Samuti on avaldatud arvamust, et enne kooli ei tohiks nutivahendid käes olla.

Tabel 5. Lapsevanema info saamine meediapädevuse kohta (2024).

Lisaküsimus (üks variant. 2024)	Jah	Ei	Vastus puudu
Kas olete kuulnud laste meediapädevusest?	1	7	0

Kaheksast lapsevanemast teatas seitse (Tabel 5), et ei ole kuulnud laste meediapädevusest ja sooviksid sellest rohkem teada saada.

Lapsevanemad on otsinud infot lastele või laste kohta põhiliselt internetist (Tabel 6), mõned vastanutest on nimetanud ka sotsiaalmeedia, raamatud ja vähemal juhul meedia. Põhiliselt on otsitud infot mängutubade kohta, arendavate mänguasjade kohta, erinevate tegevuste ja teraapiate kohta.

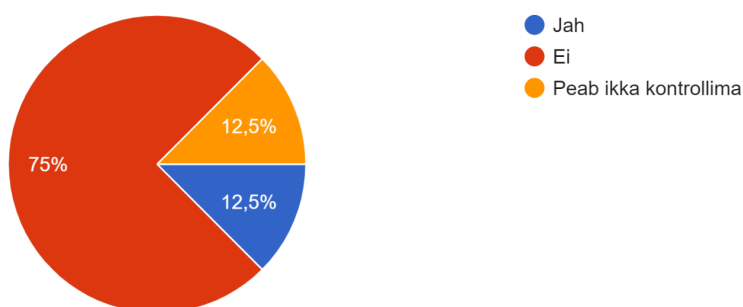
Tabel 6. Info allikas (2024).

Lisaküsimus (mitu varianti, 2024)	Internet	Meedia	Tehisintel lekt	Sotsiaalm eedia	Raamatu d	Vastus puudu
Kas ja millistest allikatest olete otsinud infot lastele või laste kohta?	6	2	1	2	3	0

Jooniselt 7 näeme, et 75% vastajatest on kinnitanud, et ei usalda lastele tehisintellekti poolt loodud sisu. Üks vastaja on selle poolt ja üks on kinnitanud, et peab ikka üle kontrollima.

Kas usaldate lastele tehisintellekti poolt loodud sisu?

8 vastust



Joonis 7. Sektordiagramm: Kas usaldate lastele tehisintellekti poolt loodud sisu?

Lapsevanemad on ise märkinud, et väiksema lapse puhul on veidi kergem ekraaniaega reguleerida, aga vanemate laste puhul muutub see järjest raskemaks.

Intervjuud

Intervjuud planeerisin läbi viia väikelaste vanematega. Intervjuudel osalesid kõik lapsevanemad, kelle poole pöördusin. Intervjuude puhul selles mõttes kadu ei olnud ja kõik leidsid selleks väheke aega. Kõrge osalusprotsendi 100% põhjusteks pean silmast-silma otsest pöördumist (läbi arvuti ja küsimustiku on see impersonaalne) ja huvi antud teema vastu.

Intervjuu käigus küsisin üldiselt kõigilt osalejatelt samu küsimusi. Kui lapsevanem vastas juba, et laps ei tegutse arvutis, siis väga pikalt täiendavaid küsimusi ei küsinud. Samas andsin võimaluse ise vastajal rääkida ja julgustasin teda edasi pajatama. Sedaviisi ilmnes mitmeid asju, mille kohta ei oleks osanud küsidagi.

Intervjuude käigus avaldus ka erinev arusaam mõistete kohta. Mõni lapsevanem ei pidanud näiteks tahvelarvutit arvutiks. Samas puuetetundliku ekraanina tuli kõne alla ka telefon, aga eelistati siiski tahvelarvutit eelkõige suuruse ja mugavuse tõttu.

Aastal 2022 olid lapsevanemad üpris aldis oma kogemusi seoses laste ekraaniajaga ja ekraanimeedia tarbimisega jagama.

Intervjuu 1 (toimumisaeg 9.05.22 Tallinnas) tulemusena selgus, et 3-aastane laps iseseisvalt arvutit ega nutivahendeid ei kasuta. Igapäevast nutiaega neil sisse viidud ei ole. Koos vanemaga vaatavad tihti õhtuti Eliisist (e-lasteaed) emaga koos sinna üles laetud pilte möödunud päeva tegevuste kohta. See annab emale ülevaate lapse päevast ja lapsele võimaluse tegevuste ja päeva kirjeldamiseks.

Vahel saab laps boonuseks vaadata mõne lastelaulu video. Neid korraga siis 1–2, see tähendab veidi alla või üle 5 minuti (üks laul jääb tavaliselt 3–4 minuti vahemikku). Niisama Youtube’is surfata ei saa. Sotsiaalmeediaga igasugune kontakt lapsel puudub. Vahel harva vaatab laps koos vanema õega (õde 13-aastane) midagi õpetlikku internetist. Mõningaid telesaateid või multfilme vaadatakse ühiselt televiisorist.

Lapsevanema sõnul toimis ta samamoodi ka siis, kui laps oli 2-aastane.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et lapsevanem on antud juhul veendumusel: „mida vähem, seda parem” ja toimib ekraanimeedia jagamisel mõõdukalt.

Intervjuu 2 (toimumisaeg 10.05.22 Tallinnas) tulemusena selgus, et laps iseseisvalt arvutit ega nutivahendeid otseselt ei kasuta. 2-aastase tüdruk on muidugi neid näinud ja katsetanud. Kuna peres on ka mõned aastad vanem poeg, siis aeg-ajalt soovib laps vanema lapse eeskujul ka tahvelarvutis tegutseda. Koos lapsevanemaga on seda mõnel kohal uuritud.

Üldiselt ema pole nutivahendite kasutamise poolt (vähemalt suuliselt) ja on püüdnud seda lahendada lastele televisiooniga andes. Lapsed vaatavad igapäevaselt televiisorist multfilme. Valikud on tihti vanema lapse soovil. Tuli välja, et lapsed vaatavad televiisorit igapäevaselt umbes poolteist tundi (umbes pool tundi korraga kolm korda päevas, so 3 x 30 minutit, mis teeb 90 minutit päevas). Üllatuseks oli ka see, et laps vaatab telekat juba ka hommikul vara enne muid päevategevusi. Televiisorist saab vaadata lastekanaleid, aga saab tellida ka konkreetset multfilmi. Lapsevanem lastel iseseisvalt valida ei lase. Paneb valiku peale ja teeb sel ajal muid tegevusi. Lapsevanem on sellise elukorraldusega igati rahul.

Kokkuvõtteks selgub, et 2-aastane laps võib olla juba täiesti kindel ekraanimeedia tarbija. Põhiliselt on kõne all siiski multfilmid ja televisioon, aga lapsele on tihti võimaldatud päris tihe televisiooniprogramm ja kui laps on seda juba kogenud, siis sellest loobuda enam ei soovi.

Intervjuu 3 (toimumisaeg 11.05.22 Tallinnas) tulemusena selgus, et laps kasutab iseseisvalt nutivahendeid praktiliselt igapäevaselt. 3-aastasele poisile antakse nutivahend kätte igal hetkel, kui lapsevanemal on vaja midagi „ära teha”. Ema sõnul algas see koroonajaajal, kui oli vaja pikalt kodukontoris olla ning kurtis, et isa lahendus on tahvelarvuti. Isa töötab interneti lahenduste alal ja on veendunud, et varane panustamine toob edu. Teda ei häiri, kui laps tunde arvutis veedab või kui ta päevaune hiljem õhtul teeb ning seega hiljem ööunne ei jää. Siis on järjekordselt lahendus nutitelefon või tahvelarvuti, mida laps juba iseseisvalt küsida oskab.

Ema sõnul on ka nutivahendis veedetud aeg kasulik, kuid ta tõi välja ka raskused, mis ilmnedid alles kollektiivi minnes. Lapse sõnavara ei olnud piisavalt arenenud ja tihti olid lapse väljendused ja reaktsioonid inglise keeles. Laps oli iseseisvalt märkamatult Youtube’ist sõnavara omandanud. Laps pidi aeg-ajalt väga vara tõusma ja lahendus hommikuteks oli lapsevanema poolt järjekordselt nutivahendis veedetud aeg, vahel isegi tund kuni kaks tundi enne kollektiivi minekut. Ema sõnul pidi see raske olema, sest laps nõuab arvutit. R-tähte ei ütle, aga tehnikat nõuab ja oskab käsitseda. Tihti ei soovi peale arvutis veedetud aega kollektiivi minna. Ja kui ei saa oma tahtmist või püütakse tegevust lõpetada, hakkab laps vastumeelsust näitama ja võimatult käituma (viskab pikali, teeb kõva kisa). Lapsevanem tõi välja ka olulise punkti, et varasemalt asja arutades (umbes aasta tagasi), sai ta hea soovitusena tutvustada lapsele ka eestikeelseid arvutimänge ja sisu. Laps on nüüd vilunud Alpa õppemängude kasutaja. Ja vaatab ka mõningaid videoid eesti keeles. Laps on arendanud ka eestikeelset kõnet. Plussiks toob lapsevanem tutvuse arvutiga ja hirmu puudumise tehnika ees. Samas kavatseb ta jätkata lapsele nutivahendite võimaldamist.

Sellest intervjuust avaldub, et juba paariaastane laps võib juba olla täiesti teadlik arvutikasutaja ja ekraanimeedia tarbija. Kui see kasutamine muutub liigseks, siis laps kaotab huvi muu nn „tavalise” igapäevase tegevuse vastu ja tal on keerulisem väheste tavaoskuste tõttu suhelda.

Intervjuu 4 (toimumisaeg 12.05.22 Tallinnas) tulemusena selgus, et 4-aastase poiss kasutab nii iseseisvalt kui ka vanematega koos erinevaid nutivahendeid. Laps on tutvunud nutitelefoniga ja talle on tutvustatud sinna tõmmatud lihtsamaid mänge. Laps saab nutitelefoni kasutada eriti teekonnal olles (näiteks autosõidul vms) ja erinevatel ooteaegadel (näiteks arsti juures ootesaalis). Tahvelarvutit saab laps kasutada kodus. Sel

ajal saavad vanemad muid toimetusi teha. Üksiku lapsena tal kodus mängukaaslast ei ole ja seda tühimikku täidab arvuti ja ka televiisor. Lapse ekraaniaega otseselt ei piirata, v.a. siis, kui on vaja kuhugi konkreetselt minna.

Lapsevanema sõnul on see hea lahendus, kuid ta kurdab selle üle, et laps on kohutavalt kohmakas ja on ilmnunud juhtumeid, et laps tihti kukub, vigastab end, kõnnib millegi otsa või ei adu ümbrust nii kiiresti kui vanemale meeldiks. Laps pole ka eriti aldis teiste lastega suhtlema ja tavalised päevatoimetused ei paku suuremat pinget ega eduelamusi. Lapsevanem tunnistas ka, et tal on väga tihe graafik, naisel samuti ja seega antakse lapsele ka hommikuti pikalt võimalus enda valitud ekraanis (televiisor või tahvelarvuti) veeta. Lapse viib ta lasteaeda alles kella 11 paiku ja seega on hommikune kodus veedetud aeg üsna pikk. Lapsevanem on üldiselt sellise korraldusega rahul, sest see annab talle võimaluse oma vajalikud tegevused teostada. Samas sooviks ta lapsel suuremaid edusamme näha.

Antud intervjuust loeb välja, et ekraanimeedia võimaldamine on vanematele endale meeltnööda just kasutajamugavuse ja kerge lahenduse tõttu. Laps on muidugi ära õppinud seda aega nautima, aga samas jääb ta eemale osaliselt väga olulisest ajast teiste eakaaslastega ja õppe- ja kasvatustegevusest lasteaias.

Intervjuu 5 tulemusena (toimumisaeg 16.05.22 Tallinnas) selgus, et 2-aastane tüdruk iseseisvalt arvutit ega nutivahendeid ei kasuta. Ema sõnul on ta seda koos vanema õega (5-aastane) teinud, kuid see pole toonud soovitud tulemusi. Laps on kergesti vihastunud ja väljendanud ärrituvust. Sama nentis ta ka multifilmide kohta televisiooni vaadates ja seega ta sooviks on ka igapäevast televisiooni aega vähendada ning televiisori vaatamise huvitegevusena boonussüsteemi korras nädalalõpuks jätta. Samas ta ütles, et on väga mugav lapsed arvutisse „panna” ja ise samal ajal tegutseda ja näiteks kasvõi suppi valmistada. Ta arutles, et on viimasel ajal püüdnud lapsi rohkem oma tegevustesse kaasata ja neile väikeseid jõukohaseid ülesandeid anda. Üks mõte tekkis tal, et ehk koos näiteks suppi tehes on lapsed rohkem aldis seda ka sööma ja see päästaks ka nuti- ja netiajast ning sellega kaasnevatest ebameeldivatest emotsioonide kõikumistest.

Käesolevast intervjuust selgus, et ema on teadvustanud enda jaoks ekraaniaja teema olulisust ja püüab sellele omapoolseid lahendusi leida. Ta on pannud tähele ka lapse emotsionaalset kõikumist arvutikasutamisega seoses ning soov on leida alternatiivtegevusi.

Intervjuu 6 (toimumisaeg 17.05.22 Tallinnas) tulemusena selgus, et 3-aastaselt poisil on kindel nutiaeg 30–40 minutit päevas. Lapsevanemad kinnitavad, et laps saab selle jooksul iseseisvalt tahvelarvutit kasutada. Vahel vaatab ta sealt legoklotside kokkupanemise videot, vahel mõnda muusikat vms. Ema sõnul kasvas poiss üles muusikavideoid vaadates. Multifilmid on hilisemalt lisandunud. Kui kell heliseb ja aeg läbi, soovib poiss tihti oma tegevust jätkata, siis nad ühiselt vaatavad ja otsustavad, kas seda võimaldatakse. Võimaldatakse siis, kui midagi pooleli on. Kui siis järgnevad 10–15 minutit (vastavalt kokkuleppele) läbi saavad, siis poiss paneb juba iseseisvalt arvuti kinni. Ema sõnul valmistab raskusi see, kui ei ole tehtud konkreetset kokkulepet. Siis on laps väga ärrituv, ei taha mingil juhul arvutit käest anda.

Ema kirjeldab veel tegevusi, mis talle meeldivad: laps mängib ka Alpa õppemänge ja oskab näiteks pildistada. Lapsevanemad on üldiselt piirangutega rahul ja üritavad konkreetseid kokkuleppeid sõlmida. Lapsevanemad tunnistavad, et varasemalt sai laps hommikusöögi ajal multifilme televiisorist vaadata, kuid nad panid tähele, et lapse tähelepanu hajub ja söömisega on raske tegeleda. Seega lõpetasid nad hommikuse televisiooni vaatamise ära.

Selle intervjuu kokkuvõtteks võib näha vanematepoolset selget arvutikasutamise ehk siis meediaekraaniaja võimaldamist väikelapsele. Laps on seega kujunenud juba üpris osavaks ja teadlikuks ekraanimeedia tarbijaks. Kui liita puutetundlikus meediaekraanis veedetud ajale veel tavaline televisiooni aeg, siis võib lapse igapäevane ekraanimeedia tarbimine muutuda suhteliselt külluslikuks.

Intervjuude käigus ilmnis, et käitumismustrid ja arusaamad erinevad perekonniti üpris suurel määral.

Kolm intervjuueeritavat täheldas, et nende lapsed ei kasuta igapäevaselt nutivahendeid. Minu intervjuudes osalesid kolme tüdruku ja kolme poisi vanemad. Lapsed, kes internetti ei kasuta, olid kõik tüdrukud. Kolme intervjuueeritud vanema lapsed pidid kasutama internetti ja nutiseadmeid igapäevaselt. Need kolm olid kõik poisslapsed. See võib näidata poiste suurenenud tehnikahuvi, kuid minu hinnangul võib see osaliselt nii olla ka vastavalt perekonna tarbimisharjumuste ja meelestatuse tõttu. Kaks last igapäevastest nutivahendite kasutajatest tarbis nutivahendeid liigselt ja see tekitas ka omajagu probleeme.

2024. aastal on lastevanemate intervjuueerimine andnud järgnevaid tulemusi.

Intervjuu 7 (toimus 30.01.2024) käigus räägib 3-aastase poisi ema, et tema jaoks tähendab ekraan laste mõistes eelkõige nutitelefoni. Ta nimetab, et saab aru küll, et tahvelarvuti pilt

on suurem ja väikelapse jaoks etem, aga siin mängib eelkõige rolli kasutajamugavus. Nutitelefon on ju igal pool igal ajal kaasas või juures.

Kui laps ärkab, on talle lubatud juba multikaid. See algas juba suhteliselt varakult, umbes siis, kui laps oli pooleteiseaastane. Laps ei soovinud hästi süüa ja ema proovis last multikatega lõbustada. Ema pani telefoni lapse söögitooli peale ja proovis samal ajal süüa. Kui laps iseseisvalt süüa õppis, andis ta söögi ette, aga telefonist ta enam loobuda ei soovi. Nüüd küsib laps igal hommikul multikaid. Ema ei oska öelda, kas see on hea või mitte, aga laps multika taustal midagi ikkagi süüab ja siis saab edasi toimetada. Multika pikkust peab hästi valima ja kontrollima. Kui multikas hommikul pooleli jääb, on laps tujust ära.

Kokkuvõtteks selgub, et laps on õppinud juba tavategevusi toimetama meediaekraani taustal. Lapse maailm on seega meediastunud ja ta on igapäevane meediatarbija. Lapsevanem nimetab põhiliseks vahendiks nutitelefon.

Intervjuu 8 (toimus 20.02.2024) jooksul räägib 5-aastase lapse ema, et lapsele meeldivad erinevad multifilmid. Oluline on märkida, et selle intervjuu juures on ka tüdruklaps ise. Multifilme vaatavad nad põhiliselt telekanalitelt. Vahel harva annab ema oma telefonist mõnda lastemuusikavideot vaadata. Seda eriti autosõidul. Küsimuse peale, et mida veel kasutavad, teatab laps, et ta on vahel üksi kodus, aga ema ta ikka päris üksi ka ei ole, et ta on Siriga. Laps on aktiivselt asunud intervjuus kaasa rääkima. Tüdruk seletab edasi, et Siri siis räägib temaga ja ta võib Siriga vabalt vestelda. Ema pikemalt ei täpsusta, ema häbeneb veidi ja soovib vestlust mujale viia.

Selle intervjuu käigus selgus uus huvitav tõsiasi, et tehisintellekti rakendused koos digitehnikaga on muutunud 2024. aastal täiesti ajakohaseks teemaks ka laste ja perede elus. Lapsevanem toob esile põhiliselt multifilmide vaatamise televisioonist, aga ilmselgelt on laps juba omamoodi kogenud arvutikasutaja.

Intervjuu 9 (toimus 28.02.2024) käigus räägib 3-aastase tüdruku isa, et õhtuti lubatakse lastele multifilme vaadata. Väikelaps teeb seda koos vanema õega. Põhilisteks lemmikuteks on Käpapatrullid ja Lotte, kelle taktis elu liigub. Lotte sai lemmikuks, sest ema ja isa lugesid õhtuti jutte ette, selle käigus võeti ette ka Lotte raamatud.

Isa sõnul oli vanem õde vaimustuses, arutles kõike sellega seonduvat kodus ja väiksem üritas kaasa rääkida. Siiani uuritakse raamatust pilte ja niiviisi on filmi vaatamine kergem. Võrreldes Käpapatrulliga on pilt ja tekst Lotte lugedes palju tihedam, arutleb isa, aga kuna

raamatuid saab oma taktis uurida, siis tüdruk on hakkama saanud. Ega ju täpselt ei tea, kui palju ta sealt mäletab, aga tegelaskujuna on Lotte ja Roosi ikka väga tähtsad.

Isa tänab Lottet ka igapäevatoimingute hõlbustamise eest, sest Lotte aitab lasteaias käia (läheb kaasa), aitab vannis käia (Lotte šampoon ja dušigeel), hambaid pesta (Lotte hambahari) ja pead kammida (Lotte juukseharjad).

Vahel mängib väike tüdruk õega mõnda arvutimängu, siis proovitakse pakkuda eestikeelseid mängu, aga õe kõrvalt võib aeg-ajalt ka ingliskeelseid näha. Laps on õppinud niimoodi näiteks värve arvutis õppemängude vahendusel.

Sellest intervjuust selgus, et lapsed võivad olla üpris kiindunud meie meediastunud lastemaailma tuntud tegelaskujudesse. Selle pere näitel on tegemist andunud Lotte ja Roosi fännidega ja mänguasjade näol löövad need tegelaskujud kaasa laste igapäevategevustes.

Isa hindas Lotte raamatute ja filmide teksti ja pildikeelt suhteliselt sisutihedaks.

Intervjuudest selgus päris mitu uut ja üllatavat tõsiasja väikelaste meediapraktikate kohta, mida ei olnud uurijana osanud oodatagi. Lapsevanemad olid avatud ja rääkisid oma pere kogemusest. Lapsevanemad tõid välja erinevaid tahke ja meediaga kaasnevaid valikuid ja võimalusi.

Vaatlused

Lisaks olin otsustanud läbi viia erinevad vaatlused, et saada paremat pilti ja ülevaadet laste digimeedia tarbimisest. Siiani on suurem sõna olnud lapsevanematel, aga pean oluliseks ka „lähteallika”, st väikelapse uurimist. Kuna väikelapsed ise räägivad ja kirjeldavad vähe, siis valisin väikelastega seoses vaatlusmeetodi. Vaatlused viisin läbi kas individuaalselt ühe lapsega või väiksemas lastegrupis. Grupis oli korraga 7–9 last.

Vaatluseks sain lapsevanematelt loa ja vaatlused toimusid Tallinnas. Vaatlused tekstindasin ja anonümiseerisin.

Aasta 2022 vaatlused

Vaatlus 1 käigus (toimus Tallinnas 22.03.2022) on lapsele võimaldatud tahvelarvuti kasutamine, konkreetsemalt ALPA õppemängude värvide mäng. Laps toimetab rahulikult. Kuna ta on selle mänguga korra tutvunud, siis pikemat seletamist ei vaja. Tahvelarvutit hoiab ta käes ilusasti, kuid tahvelarvutile on paigaldatud ümbris ja ka kaitsekile. Laps

alustab värvide otsimist ja antud värvi esemete leidmist ja avamist. Laps elavneb ja rõõmustub, kui teeb mängu käigus edusamme. Kui arvuti talle eesti keeles sõnu, väljendeid ja lihtsamaid lauseid ütleb, siis ta proovib neid osaliselt jäljendada ja korrata. Kui mäng hakkab lõppema, saab ta õhupalle mängus katki toksida. See pakub suurt rõõmu ja vajab kiiret tegutsemist ning täpsust. Kui mäng läbi, soovib laps üha enam ja enam seda mängu mängida. Tal on see võimalus veel paaril korral, aga kui kokkulepitud aeg läbi saab (15 minutit), ei soovi laps arvutit käest anda ja uuele tegevusele üle minna. Peab pikalt veenma, et laps nõusse jääks ja oma torisemise, agara tahtmise esitamise ning vastutöötamise lõpetaks.

Vaatluse käigus selgus, et arvutimäng haarab kiiresti lapse endasse ja laps soovib seda ikka ja jälle korrata. Huvitav on see, et ta ei väsi samast mängust ära ja avaldab igati soovi seda tegevust jätkata. Peale ekraanimänguaega on raske teistele tegevustele üle minna.

Vaatlus 2 jooksul (toimus Tallinnas 7.04.2022) on vaatluse all lastegrupp 9 väikelapsega. Lapsed saavad arvutist (lauaarvuti) vaadata Youtube'ist „Jänku laulu”. Lapsed võivad olla vabalt ja soovi korral ennast liigutada. Algab muusika. Kõigepealt on laste pilgud naelutatud ekraanile. Kui heli käima hakkab, lähenevad ka kaugemal olevad lapsed. On vaja sekkumist, et nad puntras koos ei oleks. Palun sammuke lauast eemale astuda. Kui laulusalmsis kõlab „jänku hüppab üles-üles”, hakkavad lapsed hüppama. Paar last seisab ja vaatlleb. Mõni laps väsib paariminutilise hüplemise jooksul, aga ülejäänud hüplevad loo lõpuni. Lapsed kommenteerivad ja kordavad sõnu mõnel üksikul korral. Kui lugu lõpeb, siis soovivad lapsed „Tähtede laulu”. Lapsed laulavad seda osaliselt jõukohaselt kaasa, kuid enam ei hüppa ringi. Kui laul lõpeb, siis näitab Youtube kõrval valikuriba. Lapsed hüüavad läbisegi: „Tahan seda, näita seda, tahan traktorit, tahan Elsat”. Kuna kokkulepitud maksimum oli kolm laulu ja nad osutasid ka salli ja mütsi pildi peale, siis kuulame seda eestikeelset lugu „Müts, sall ja kindad”. Lastele teeb nalja, kui videos müts kohale ilmub ja sall jne. Lapsed nimetavad esemeid, kuid kaasa ei laula. Nad pole antud lauluga tuttavad, aga neid see väga ei huvita ka. Seega on veidi kergem tegevust lõpetada. Lapsed on enamjaolt nõus järgnevale tegevusele üle minema, aga videopildi kinnipanek on kindlasti nende jaoks selge märk. Üks laps viskab põrandale istukile, põrnitseb maha ja poriseb, et tahab veel. Mõne minuti pärast ta liitub teistega.

Kokkuvõtvalt võib öelda, et videopilt köidab lapsi. Neid huvitab nii pilt kui elav muusika. Laulutekst on lastele jõukohane ja osaliselt püüavad nad seda järele öelda. Vaatlusest

ilmneb, et lapsed on väga huvitatud ekraanimeedia sisu tellimisest ja avaldavad julgelt arvamust. Neil on kujunemas oma maitse.

Vaatlus 3 jooksul (toimus Tallinnas 12.04.2022) on vaatluse all 3-aastane poiss. Vahenditeks on arvuti (sülearvuti ehk rüperaal), aga lapsel on võimalus toimetada interaktiivselt seina peal. Arvuti on ühendatud täiskasvanu poolt ja välja on pakutud õppemäng Learningapps'i keskkonnas. Esimeses mängus on tarvis ühitada osad terviklikuks pildiks. Kuna tegemist on väikelapsega, siis koosneb pilt kahest osast ja on suhteliselt lihtsalt äratuntav. Seletan poisile läbisegi eesti ja vene keeles, mida ta tegema peab. Poiss saab aru, et peab käega liigutama. Ta on üllatunud, et pildid liiguvad. Ta hakkab neid nihutama. Vahepeal jääb mõni pilt maha ja mõni läheb suureks. Paaril korral on vaja aidata. Kuna poiss on suhteliselt pikk, siis saab ta ka kõrgemal olevaid pilte praktiliselt iseseisvalt kätte. Alguses hüppab pilt vale paarilise juurde. Vaja on ühitada poissi ja tüdrukut, aga tekib kentsakas pilt. Aitan selle eraldada, sest see segab mängu kulgu. Mingil hetkel on näha, et ülesanne justkui avaneb poisi jaoks. Hakkavad tekkima esimesed tõelised paarid, mis seejärel ekraanilt kaovad ja see lihtsustab edasist mängu. Poisile väga meeldib tegevus ja ta saab teatavat sorti eduelamuse. Juurde nimetab sõna „poiss”.

Kuna aega on veel, võtame teise mängu. Mängus on roosa ja roheline pool. Seal on tarvis sorteerida riideid: poisi riided rohelisele poolele vedada ja tüdruku riided roosale poolele. Näpuga või käega vedamine osutub aeg-ajalt üllatavalt raskeks, sest pilt jääb justkui maha, aga siis on vaja uuesti kinni haarata. Eraldamine suuremat raskust ei valmista. Samas mängud kestavad vastavalt võimetele kokku 15–20 minutit ja on näha, et lõpuks poiss ilmselgelt väsib. Ta on rahulolev, kuid rohkem mängu ei küsi.

Kokkuvõtteks selle vaatluse kohta saab väita, et interaktiivne mäng on väikelapsele heaks väljundiks. Laps oli ilmselgelt haaratud mängust ja see pakkus piisavalt väljakutseid. Kuna keelelist osa ei olnud väga palju ja teema eakohane, sai ka vene emakeelega poiss mängule pihta. Vaatluse käigus tekkis tähelepanek, et kuigi kasutati rohkem ühte kätt, siis on hea see, et teataval määral sai poiss kogu kehaga mängus olla.

Vaatlus 4 käigus (toimus Tallinnas 26.04.2022) on vaatluse all väiksem lastegrupp. Eesmärgiks on jälgida grupi dünaamikat, laste reaktsioone üksikult ja grupina. Lisaks lastel tahvelarvuti koostöö harjutamine robotiga. Vahenditeks on Ipad ja Sphero robot. Tahvelarvuti ja robot on omavahel varasemalt täiskasvanu poolt ühendatud ja tööle pandud.

Tegevuse alguses tutvustan lastele vahendeid ja seda, kuidas tahvelarvutit hoida ja liigutada, et robot liikuma hakkaks. Kuna tegemist on kerarobotiga, siis see pöörleb, keerleb ja tiirleb pörandal, kuid seda on üpris keeruline liigutada. Kuna lapsed saavad tahvelarvutiga tegelda kordamööda, siis laste endi algatusel paigutavad nad väikesed toolid ritta ja istuvad toolidele. Kõik algab rahulikult. Esimene osaleja võtab tahvelarvuti. Paigutame ta sellega istuma kott-tooli, et tahvelarvuti maha ei kukuks. Laps liigutab arvutit ühelt küljelt teisele ja robot võtab hoo sisse ning hakkab vaikselt liikuma. Väheke kiirema arvuti liigutuse peale võtab robot suuna teisele poole ja sööstab laste suunas. Lapsed on vaimustuses ja hakkab kostma helisid ja kommentaare vastavalt võimetele nii eesti kui vene keeles. Siis liigub robotkera teisele poole. Laps saab veidi harjutada ja annab seejärel võimaluse järgnevale lapsele. Kõik on huvitatud tegevusest. Lastele meeldib muidugi see antud robot, aga arvutiga toimetamine pakub ka pinget. Kuna robot veereb aeg-ajalt kaugemale, siis tundub, et mõni laps ei adu, et tema arvuti kaudu seda juhib. Seega aitame mõnel korral roboti kasvõi füüsiliselt lapse kõrvale tuua. Jälgime laste roteerumist ja vahetumist. Mõni laps ei taha kohe üldse arvutit käest anda ja leiab üha uusi põhjuseid, et edasi tegutseda. Mõni laps ei kannata oodata ja hüüab „Mina, mina”. Enamjaolt on ka niiviisi, et kes on saanud proovida, kaotavad varsti huvi roboti, arvuti ja tegevuse vastu. Vaid mõned ustavamad poisid jäävad ootele ja proovivad läheneda sellele, kelle käes on parajasti tahvelarvuti. Kuigi seletasin enne tegevuse algust vahendite kasutamist, siis mõni laps ei suuda end üldse vaos hoida. Kui kerarobot rohkem veerema hakkab, hüppab laps püsti, tõstab käed püsti ja elab häälekalt kaasa nagu jalgpallimatšil. Paar last elavnevad veel ja kõige agaram püüab robotit palli kombel jalaga tõugata, sest see on palli kujuga. Lastel on vaja veidi hoogu maha võtta. Palume neil uuesti istuda. Tegevuse käik oli väga huvitav ja pakkus lastele kindlasti huvi. Hoidsime tegevuse avatuna, andsime kõigile võimaluse proovida ja katsetada, aga ealisi iseärasusi arvestades pikemat istumist ja teiste hilisemat jälgimist ei nõudnud. Nii liikusid mõned lapsed edasi teistele tegevustele. Märkasin, et tegevus pakkus huvi kõigile, aga ustavamalt jäid kohale poisid. Osaliselt võis see sõltuda ka sellest, mitmendana nad järjekorras tahvelarvutit kasutada said. Tegevuse lõpupoole hakkasid poisid tegema teataval määral koostööd ja ka jälgisid kõrvalt. Kokkuvõtlikult võin öelda, et katse ja vaatlus möödusid edukalt. Lapsed õppisid jälgima olukorda, ruumi ja vahendeid. Nad said katsetada erinevate vahendite vahelist koostööd ja koostööd ka selles mõttes, et ei seganud sel ajal, kui teine laps tahvelarvutiga tegutses (hoidsid platsi vabana, kommenteerisid ja juhendasid aeg-ajalt kõrvalt). Paaril hetkel sööstis robotpall voodi alla ja mõnel korral tuli ta sealt tahvelarvutit liigutades ise välja,

aga mõnel korral tuli sekkuda. Lapsed kindlasti ei õppinud ühe korraga kerarobotit sihipäraselt soovitud kohta liigutama, aga see ei olnud põhiline. Põhiline eesmärk oli tutvuda erinevate nutivahenditega ja neid oma käega omal käel katsetada.

Vaatluse käigus tulid välja laste erinevad reaktsioonid vastavalt laste iseloomule, kogemusele, huvidele, emotsionaalsusele ja kodusele kultuuripildile. Sellest tegevusest, tahvelarvutist ja robotist on veidi rohkem huvitatud poisid.

Vaatleja hinnangul oli nutivahendis toimetades lapsel võimalus omandada või kinnistada uusi teadmisi. Oluline on katsetamine. Nii lapsel kui täiskasvanul on vaja õppida jälgima olukorda, sellele vastavalt tegevus planeerida (nii tegevusena kui meediavahendis jooksvalt), see läbi viia ja erinevaid lahendusi leida. Tähtis on tunnetada nii virtuaalset, aga osaliselt ka füüsilist ruumi.

Kui aga hinnata kasutegurit „et nutivahend annab hõlpu täiskasvanule”, siis meeleolu kõikumine või jonnihoo pärast nutivahendis veedetud aega võis venida ligikaudselt sama pikaks kui oli nutivahendis veedetud aeg.

2024. aastal korraldasin veidi erinevad vaatlused, et saada laialdasemat arusaama väikelaste kohta.

Vaatlus 5 (toimus 18.01.2024) käigus on vaatluse all 2 last. Üks laps mängib. Mängu käigus avastab, et telefon asetseb tema lähedal ja on talle kättesaadavas kauguses. Laps jätab oma senise tegevuse pooleli ja haarab telefoni järele. Ta vaatab seda, avab kaane ja proovib toimetada. Kuna telefon on lukustatud, siis midagi otseselt ta telefoniga või telefonis teha ei saa. Mõne hetke pärast on ta avanud pildistamisrežiimi (üldjuhul toimib see ka ilma lukustuseta). See pakub huvi. Läbi kaamera näeb ruumis olevaid esemeid ja pilt ilmub ekraanile. Liigutamise peale liigub ka pilt. Laps on suhteliselt vaikne, aga ilmselgelt huvitatud. Pildistamisrežiimil on valge ring. Laps püüab seda tabada. Ta teeb mõned juhuslikud pildid. Ise on rahulolev. Läheneb teine laps. Tema on ka asjast huvitatud ja asjaosaline pühendab

Ta lubab ka teisel lapsel vaadata, aga hoiab telefoni ikka oma käes. Teine laps avastab teise ringi ekraani peal ja toksab sellele. Ilmnevad juba tehtud pildid. Neile pakub huvi neid vaadata ja nad oskavad näpuliigutustega nende vahel liikuda. Tore on tõdeda, et nad teevad koostööd ja tülli ei lähe. Kui nad avastavad, et juhuslikud pildid väga põnevad ei ole ja nende vahel liikumine uut juurde ei anna, siis nad varsti tüdinevad.

Vaatluse kokkuvõtteks võib väita, et isegi mitte otseselt etteantud tehnikavahend, eriti telefon ahvatleb lapsi. Selgub, et laps(ed) on varasemalt telefoniga kokku puutunud, sest ilma suurema vaevata on nad võimelised seda käsitsema.

Vaatlus 6 (toimus 6.02.2024) hõlmab väikest lastegruppi. Luban juhendajana anda tegutsemiseks robotit, aga tingimuseks on korras ruumid. Kui laps ei soovi üldiselt koristada, ei tee kuulmagi ja mängib edasi, siis sel korral on kõik teistmoodi. Piisab teatamisest, kui algab tegutsemine. Imeväl on kadunud raamatud, klotsid ja kõik muu, mis pole oma kohal. Nutikas õpperobot on nii mõjus motivaator, et laps on koheselt võimeline aru saama, mõistma ja läbi viima endale tuttavat tegevust end järelt korrastamist selleks, et tehnikaga mängu mängida.

Kokkuvõtteks võib väita, et kogemuse tehnika on lastele väga heaks motivaatoriks. See seletab ka ilmselt kodust meedialembust väikelastega toimetamisel.

Vaatlus 7 (toimus 8.04.2024) jooksul oli uurimisobjektiks lastegrupp. Lastele on võimaldaud tegelust juturobotiga. Lapsed on õhinal ümber tegevuskeskuse. Keskuseks on tegevusalus. Lapsed ootavad, mis saab. Juturobot asetatakse ribale ja ta kodeerib ülesande. Siis tuleb see tõsta alguspunkti. Alguspunktis hakkab robot eesti keeles rääkima. Ta teatab, kuhu on jõudnud ja palub liikuda vastavalt soovitud suunale. Selleks tuleb anda robotile konkreetseid korraldused ja see käima panna. Vaja on tunda suundi ja arve. Soovitud kohta liikumiseks on vaja panna sisse käigud ja sammud ning vajutada start.

Lastele väga meeldib eesti keelt kõnelev robot. Sellega on neil palju lihtsam toimetada ja tagasiside neile on palju suurem. Aeg ajalt nad kordavad roboti öeldud sõnu.

Vaatluse kokkuvõtteks selgub, et lapsed on robotist väga huvitatud. Oluline on, et lapsed mõistavad teataval määral robotit. Robot räägib neile arusaadavas eesti keeles, aga nad ei mõista veel roboti liikumise suundi ega nende saavutamist. Selles osas vajavad väikelapsed abi.

Kokkuvõtvalt saab tõdeda, et eestikeelsed õpperobotid ja õppemängud meediaekraanis on väikelastele meeldivad innovatsiooniuuendused. Kui algselt olid kõik mängud inglise keeles, siis tänaseks on toimunud juba teatav nihe. Tööd selles vallas on palju, aga meie keele õpetamise ja jätkumise seisukohalt on see ülioluline.

Vaatluste kokkuvõtteks saab väita, et lapsed on avaldanud huvi meediaekraanide ja muude IKT-vahendite vastu. Lapsed mängiksid igapäevaselt erinevate digitaalsete vahenditega, aga see otsus pole vaid nende võimuses. Lastel on päevakava, õppeasutustes õppekava ja erinevad ülesanded, mida täita.

4. ANALÜÜS JA DISKUSSIOON

Kirjanduses on käsitletud ka laste muutuvat lapsepõlvkogemust muutuvajas (Veerman, 1991), kuid ei eelmise sajandi lõpus ega selle sajandi alguses ei osanud keegi ette aimata, millise muutuse see ühiskonda ja laste ellu toob. Mis on need sotsiaalsed mõisted ja kokkulepped, mida me märkamatuks omandame, saades nüüdismeediakultuuri liikmeks?

Kui varasemalt öeldi lapsele, et mine õue mängima, siis said sellest praktiliselt kõik üheselt aru. Tegevus hõlmas endas kindlasti mingil määral ka aktiivset füüsilist tegevust. Kui eelmise sajandi naljapildil oli poiss ema ütluse peale õue mängima minna kolinud suure arvutisüsteemiga õue arvutimänge mängima, siis tänapäeval pole ju enam seda suurt süsteemi vajagi. Ekraanimeedia ja meediumitena meediaekraanid on tegemas oma võidukäiku ja seda on hästi märgata ja näha väikelaste peal.

Uued tehnoloogiad ja leiutised muudavad pidevalt meedia toimimist ja seda, kuidas see kõik mõjutab omakorda inimeste mõtteid, uskumusi ja käitumist. Meie kiiresti muutuv maailmas muutuvad ka (ekraanimeedia) tähendus, kasutus ja praktikad.

Ekraaniaega **mõistetakse** tänapäeval üldjuhul meediaekraanis viidetud ajana. Aga see pole alati nii olnud. Ajalooliselt tähistas see näitlejate või reklaami ekraanil esinemise aega. Kui tehnika juba eelmisel sajandil arenes ja ilmusid arvutiekraanid, tähendas ekraaniaeg tehnoloogia ja sellega koos oleva ekraani ühist võimekust. Nii et tähendused on umbes sajandi jooksul juba mitmeid kordi teisenenud.

Ekraaniaja definitsioon ja määratlus muutuvad ajas pidevalt ja kõiksugu nuttividinaid tuleb kogu aeg juurde. Ekraaniajal on muutuv ja paindlik iseloom, mis arvatavasti teeb sellest kestma jääva fenomeni. Võib ainult imestada, kuidas on sellised tehnikaimed meie taskutes ja kotis ning kuidas me oleme jõudnud nii kaugele, et võimaldame oma paariaastastel lastel selliseid varasemalt uskumatuna tunduvaid ja rõõmatult kalleid tehnikainstrumente kasutada. Aga kõik on ajas muutuv ja nõnda ka meie arusaamad.

Kui ma algselt eeldasin, et paljud lapsed, sealhulgas ka väikelapsed veedavad arvutis ja internetis väga palju aega, siis meeldiva üllatusena võis välja lugeda, et mitte kõikide

väikelaste nutiaeg ei ole ülearu suur. Arvutit igapäevaselt enamasti väikelastele kätte ei anta. Või vähemalt väidavad vanemad nii. 2024. aastal veedavad väikelapsed kindlasti vähem aega trükimeediat uurides, aga televisioon jätkab väikelaste seas kindlat võidukäiku.

Meediaekraanide kasutamine

Väikelastel on meediaekraanide kasutamine tihti televisiooni või multifilmide võtmes ja seda võib liigitada puhkuse ja jõudeaja alla. Alla pooleteise aastastele lastele ei soovitata ekraanidega kontakti, aga tegelikkuses on lapsed igasuguses meedia- ja ekraaniväljas juba sünnist alates. Seda kas siis vanemate meediatarbimise, sotsiaalmeedia tarbimise, läbi ekraani teistega suhtlemise, pildistamise ja piltide näitamise, uneäppide ja muu säärase kaudu, õdede-vendadega näiteks telerivaatamise või tahvelarvuti vaatamise kaudu või mõnel muul viisil. Võimalusi on lastele mitmeid. Lisaks veel ka laste muusikavideod, õhtujutud ja kõik muu sisseloetu, sissemängitu või meediaekraniseering.

Televisiooni vaatamise boonusena toodi välja see, et nii laps kui lapsevanem saavad lõõgastuda. Seda kas siis koos või eraldi. Kui uuringute järgi Ameerika noored veedavad rohkem aega digitaalses meedias ja televisioon on jäänud tahaplaanile (Twenge et al., 2019), siis Eestis seda väikelaste puhul öelda ei saa.

Internet on omaette kultuur (Hine, 2000). Väikelapsed ise otseselt internetis ei käi. Interneti vahendusel vaatab küll osa lapsi Youtube'i või multfilme, vahel koos vanemaga pilte iseendist või perest, lasteaia tegevustest läbi internetikeskkonna, erinevaid teemapilte koos lapsevanema või pereliikmega uurides. Veel oskavad väikelapsed muusikat valida, aga seda ka peamiselt pildi vahendusel või pildi järgi (algul ahvatleva pildi, hiljem juba õpitud pildi ja kogemuse järgi). Lastevanemate poolt toodi neti- ja nutiaja positiivse küljena välja lapse käeline areng, seda eriti sõrmede osas, teatava õppeprotsessi ja silmaringi avardamine. Kiideti loomade teema uurimist internetis, laulude vaatamist ja jälgendamist, nii eestikeelseid kui ingliskeelseid õppemänge.

Kõneaine kujundamise protsessis (Cohen, 1963) on tänapäevane nüüdismeedia ja „vana” meedia esindajana TV väikelaste puhul mõlemad edukad ja määravad paljuski laste teemad. Oluline pole mitte, kuidas räägitakse, vaid millest räägitakse (Rogers, 1997).

Tänapäeval näidatakse ka vanu lastesaateid, mis omakorda loob kõneainet ja laiendab laste maailmapilti ning ses mõttes võib lähendada lapsi oma vanemate või vanavanemate kogemusele. Samuti jagavad väikelapsed oma praeguseid kogemusi vanemate ja vanavanematega (suhtlemise, koos vaatamise vm teel).

Maailmapildi laiendajana ekraanimeedia kindlasti toimib. Sealhulgas võiks mainida kultuuri, turismi, loodust, muusikat jms. Samas toimib ekraanimeedia maailmapildi kitsendajana, kui laps võtab üle näiteks meedias esitatud kuvandeid ja arusaamu ning võib-olla nõuab, et kõik peabki niiviisi toimima.

Kultuur avaldub läbi sotsiaalsete tähenduste ja vormub sotsiaalsete märkide keele kaudu (Hall, 1997). Kui suuremad lapsed ja noorukid **määratlevad** end tihti tehnikavidinate omamise ja kasutamise järgi, siis väikelastel seda üldplaanis ei esine. Varasemate uuringute põhjal võib öelda, et väikelastele juba alustatakse isikliku riistvara ostmisega (Ofcom, 2020), kuid mingi konkreetse tehnika omamine, selle läbi enda esitlemine ja määratlemine ei ole üldiselt väikelaste puhul teemaks.

Kuidas kujuneb väikelapse **identiteet** (väikelapseiga on kõige aktiivsem arengufaas) meediakultuuri, eriti ekraanimeediakultuuri tarbimisel? Väikelapsed toimivad ühiskonna „peeglitenä” ja peegeldavad vastu meie tavaelu praktikaid. Osavate jäljendajatena oskavad nad isegi pilke järele aimata, rääkimata kõigest muust. Väikelaps on algul nn „puhas” vastuvõtja, sest tema kultuuriline kogemus ehk „ressurss” hakkab alles kogunema.

Kuidas siis **tajub** väikelaps seda sotsiaalselt konstrueeritud maailma? Lapsed on väga huvitavad uurimisobjektid, sest nemad võtavad maailma loomulikult, objektiivselt antuna. Meediastunud avalikkuses toimetamine on delikaatne mäng privaatse ja avalikkuse vahel, kus avalduvad inimeste sotsiaalsed kontekstid, identiteedid ja praktikad (Baym & Boyd, 2012). Väikelapsed ise end sotsiaalmeedias ei esitle, vaid see toimub kõik üldjuhul lapsevanema vahendusel.

Väikelapse meediakasutuses üldiselt isiklikku avaliku **kuvandi loomist** vanusest ja oskustest johtuvalt/sõltuvalt ei esine, aga mõningatel juhtudel vanemad ise teevad lapsele konto või promovad oma last läbi sotsiaalmeediakanalite. Üldise hea tava järgi on lapsel õigus isikupuutumatusel ja seega peaksid nad suuremast mängust sotsiaalmeedia vallas välja jääma.

“Mündil” on kaks erinevat poolt

Kui eelnevalt oli juttu, et lapsed õpivad digitaalsete vahendite kättesaadavuse kaudu meie üleküllastunud meediastunud maailmas palju mõlemat, nii positiivset kui ka negatiivset (Baym, 2015), siis nii see on. Justkui “mündil” on kaks erinevat poolt.

Miinuste poole pealt on digimeedia kasutusele tulek väikelaste seas kaasa toonud erinevaid nähtusi, sealhulgas on kirjeldatud erinevaid ilminguid laste ülereageerimistest ja analüüse uneprobleemidest (Baukienė et al., 2022; Cheung et al., 2017; Chindamo et al., 2019; Lin et al., 2022; Nathanson & Beyens, 2018), käitumuslike probleemide esinemist koos emotsionaalsete probleemidega (Lin et al., 2020), meediaekraanide suhtest väikelaste kõnearenguga ja kuidas seda toetada (Linebarger & Vaala, 2010; Strouse, 2019).

Üks küsimustikule vastanud lapsevanem kirjeldab nutiaja ohte ja miinuseid järgnevalt: “See on väga hull. Lastel on nii suur sõltuvus, kehas negatiivsed muutused, nutikael, silmades muutused, suhtlemisoskus päris elus, närvilisus, aktiivsust pärsib, mõttetegevus läheb alla, fantaasia kaob, entusiasm õues oleku osas kaob, tähelepanu kaob liiqluses, fookuses ainult mängud. Lisaks viimasel ajal on rohkem välja toodud ka kiirgus, mis tuleb nutiseadmest ja on kahjulik.”.

Uuringute põhjal võib väita, et laste emotsionaalse ja psühholoogilise heaolu kvaliteet kahjuks langeb võrdluses pikema ekraaniajaga (Twenge & Campbell, 2018). Paar lapsevanemat tõi miinustena veel välja kerge ärrituvuse tekkimise ja üks lapsevanem mainis ära ka agressiivsuse ja teatud juhtudel soovi lüüa vanemat.

Intervjueerisin lapsevanemaid, kes küsitluses ei osalenud ja ka kahte küsitluses osalenut. Süvaintervjuude käigus ilmnis, et paar väikelast kas vaatab televiisorit päevas umbes 1,5

tundi (kas siis järjest või 3 x 30 minutit) või istub tundide viisi tahvelarvuti taga seal tihtilugu iseseisvalt toimetades. Võiks öelda, et selline tegevus on suisa kurjast. Vanemad selles probleemi ei näe, aga samas kurdavad lapse käitumise üle. On esinenud meeleolu kõikumisi, koordinatsiooni mitte tunnetamist ja jonnihooget. Laps ei reageeri aeg-ajalt ümbrusele ega taju olukorda.

Meeldiv on tõdeda, et mitmed lapsevanemad tajuvad ohte ja püüavad neid ennetada.

Plussidest on lapsevanemad osaliselt kiitnud väikelaste peenmotoorika arengu edusamme, mis kaasnevad puutetundlikul ekraanil toimetamisega.

Interaktiivsed mängud ja tegevusülesanded on perede seas kasutusel, lapsed arendavad erinevaid teemasid alates kõneoskusest kuni keskkonnateadlikkuseni ja mängud annavad õppimisfunktsioonile paremaid väljundeid. Lapsi liikuma kutsuvad mängud on ka kodudes aeg-ajalt kasutatud ja on väikelastele vaheldusrikkaks väljakutseks.

Vaatlused panid proovile lapse ja laste kannatlikkuse ja tähelepanu. Paaril korral oli vaja koostööoskust. Oluliseks pean seda, et lapsel pole tõrget nutiseadmete ja ka robotite vastu. On ilmnunud, et mõnel korral mõni laps on nutiseadmega toimetades liigselt hoogne, kuid mõni laps ei tule pikka aega lähedale ja jälgib eemalt, sest robot teeb talle võõrast häält. Vahel võtab kohanemine aega ja vaatlus on ka õppemeetod.

Kui vanemate laste puhul võib laps ka sotsiaalselt digivõimalustes ja õppes maha jääda, siis väikelaste puhul see aspekt väga rolli ei mängi ega avaldu. Mõni laps küll avaldab suuremat tähelepanu ja huvi ning avaldub eelnev kokkupuude või oskus mõne digivahendi või nutirakendusega toimetamisel. Sel juhul on varasem kokkupuude teiste vahenditega plussiks. Tänapäeval on arutelu all küsimus, kas laps, kes pole kokku puutunud arvutirakendustega ja sooritab testülesanded aeglasemalt, on omamoodi diskrimineeritud? Kas lapse meediakogemus ja -pädevus annavad talle tulevikuks eelise või töötavad tema vastu?

Piiritlemine ja vanemlik roll

Seega tundub, et tänapäeva meediastunud maailmas ei ole väikelastele nulltolerants ka mõistlik või isegi võimalik. Keelamine ei pruugi ilmtingimata kõikidest ohtudest säästa.

Väikelaste puhul polekski ehk piiramine kõige õigem väljend - tegu on pigem ekraaniaja **piiritlemisega**, sest tegelikult on vanem juhtija rollis ja laps teab nõuda ekraaniga vahendit enda valdusesse, kui talle on seda tutvustatud.

Küsimus on selles, et lapsel tekivad käitumismustrid ja neid on hiljem raske muuta. Käitumismustrid võivad olla positiivsed või siis negatiivsema kujuga. Positiivsed on eluterved tervist ja heaolu toetavad, negatiivsed aga nii füüsilisele kui vaimsele tervisele destruktiivsed. Väikelaste puhul lapsevanemad füüsilisi ega psüühilisi vaevusi otseselt välja ei toonud. Mõnel juhul kirjeldasid küll lapse käitumist, aga otseselt probleemi ei ole sõnastatud. Väikelaste puhul on küsimus selles, et kuna lapsed on nii väikesed, siis füüsilisi vaevusi otseselt tihti ei teki ega ilmne. Vaimseid vaevusi on ka raske mõista, sest väikelastel võib jonnikiikka esineda ja kõne vähesuse tõttu on sellest raskem aru saada. Lapsevanemal on keeruline öelda, kas see on niisama tuju või on selle taga midagi tõsisemat.

Et nutitelefon ei muutuks „nututelefoniks”, siis on vaja täiskasvanutel olla väga valvel. Soovitusi on erinevaid. Mõned soovivad väikelastele ekraaniaega kuni pool tundi päevas, mõned vähem, mõned rohkem. Väikelaps, „kui maitse suhu saab”, võib iga hetk küsida juurde, sest värvilised pildid on ahvatlevad.

Laste nn **lõbustamine** on suures osas meediastunud. Laps saab ekraanimeediat vaadates ja kasutades emotsionaalse kogemuse. Livingstone kirjeldab ekraaniaega rohkem kui õpet ja lõbustust (Livingstone, 2014).

Meediaekraanide vahendusel võib toimuda ka õppimine, eriti mitteformaalne, rändamine, kultuuriline elamus või kogemus. Sellisel puhul toimub kultuurilise pildi avardamine. Tihti on ka väikelaste puhul märkimisväärne sotsiaalmeedia vahendusel suhete loomine näiteks vanavanematega, eemal olevate pereliikmete ja sugulastega. Vanavanemaid märgitakse

antud uuringus ära ka lastele meediaekraanide vahendajana (lapsevanemate sõnul). Ehk on siin jällegi küsimus lõbustamissoovis?

Sotsiaalne ja aktiivne

Lapsed on sotsiaalsed olendid ja niiviisi omavahel suheldes annavad nad edasi oma teadmist otsesest või kaudsest meedia kogemusest – tekivad jagatud kogemused. Lotte või Sky tulevad lasteaeda kaasa ja kui mõnda animatsiooni tegelast teised ei tea, siis kindlasti tutvustatakse seda teistele. Sama toimub ka peres eri generatsioonide vahel.

Jagatud kogemused toimivad mõlemat pidi: väikelastelt teistele ja teistelt väikelastele. Lapsevanemate sõnul on väikelapsed omandanud oskuse televisiooni ja interneti võlusid nautida nende õdede-vendade eeskujul ja teised tuttavad võivad lisada veel omapoolse panuse. Lisaks sellele on meediategelased tunginud laste igapäevaellu ja Eesti parimaks näiteks siinkohal on Lotte ja Roos. Ka Sipsik eesti tegelasena on omajagu populaarsust kogunud.

Kui inimesed, sh väikelapsed räägivad oma vahetutest ja kaudsetest kogemustest, tekivad jagatud väärtused ja normid. Lastel tekivad jagatud arusaamad. Ühtsed käitumisharjumused seovad üksikisikud ühiskonnas ühte, tekivad uued tähendused.

Väikelapse jaoks on kõik mäng. Aga väikelapse “mänguplats” on muutunud omaenda reeglitega interaktiivseks või siis hoopis passiivseks ahvatluste maaks. Laps vastuvõtjana tegutseb siis kas aktiivselt või osaleb passiivselt, aga mäng tema peas siiski toimub.

Meedia mõju väikelapsele ja temast kujunevale inimesele

Kultuur kujundab käitumist (Durham & Kellner, 2012), pakub justkui välja aktsepteeritud mustreid. Sel viisil luuakse sotsiaalset ühiskonda. Kui varasemalt näitas näiteks nutitelefoni omamine noortel mingisse „klassi” kuulumist ja võib-olla ka kerget üleolekut, siis praegu on telefonid juba nii laialdaselt levinud, et see ei ole enam suurem teema. Väikelaste puhul on asi veel lihtsam, sest nad võivad küll aeg-ajalt teatada oma tähtsast

omandist, aga intervjuudest selgus, et üldjuhul nii väikestel eesti lastel veel isiklikku meediaekraani või telefoni ei ole. Seevastu kirjutatakse Suurbritannia raportis, et 24 % sealsetest 3–4-aastastest lastest omab isiklikku tahvelarvutit (Ofcom, 2020).

„Globaalse küla” tekkimise mõistes on lapsed hakanud kasutama palju välismaist meediasisu, mis küll õpetab teataval määral põhiliselt inglise keelt (kui vähemalt üks lapsevanem ei ole mõne muu rahvuse esindaja), kuid vähendab emakeele arengut. Samas kultuuriliselt loob see pinnase maailma kodanikuks kasvamisele ja filmide puhul pigem ameerikalikule laadile. Multifilme on õnneks ka mujalt maailmast. Lapsed nimetavad tähtpäevadest pigem halloweeni kui mardipäeva ja seda meedia ja turunduse oivalise koostöö tõttu.

Väikelapse puhul toimub meedia sisule lähenemine avatult ja ilma hirmuta. Lapsed toksivad ekraani või telefoni julgusega, mis tihti heidutab täiskasvanuid. Samas toimub ka vanemate matkimine ja selles osas on lapsed head õppijad ja panevad hästi tähele, mida teised teevad. On esinenud juhtumeid, kus laps toksides ja edasi liikudes tellib juba mõne tasulise mängu või laeb midagi uut alla.

Väikelapsed ja meediamajandus

Esitatud töös ei ole ma analüüsinud otseselt väikelastele toodetud meedia ja majanduse suhteid, aga lapsed on kindlasti heaks tuluallikaks. Samas toimub laste nn „koolitamine” või ettevalmistamine tuleviku tarbijateks. Seda siis igas mõttes. Kui oli juttu arendavast funktsioonist või ka filmide puhul sotsiaalsete ühiskondlike üldiste väärtuste kujundamisest, näiteks headus ja sõprus, siis meediamajad toimivad ikka ärilistel eesmärkidel ja on koostöös eri valdkonna spetsialistidega tootnud ülemaailmselt müüdava toote. Näiteks Kāpapatrull, kus peategelasi on mitmeid, et igaüks saab endale meelepärase lemmiku valida.

Kuidas mõjutab Gramsci hegemoonia ülemvõimu kontseptsioon seoses väikelaste ekraanimeedia praktikatega? Kas see, mis on toimumas, on hegemoniaalne protsess, kus maailma tehnikahiidudel on võim meie ja meie laste (tuleviku) ja kujunemise üle? Kujundamise üle kindlasti, kujunemise üle teatud määral ka. Tekib ameerika filmitegijate

ja ärimeeste hegmoonia meie kultuurilise pildi üle (valentinipäev, halloween, Elsa ja Anna, Ämblikmees jne) või tehnikakompaniide, meediamajade ja võõrapärase kultuuripildi hegmoonia väikelaste meediapraktikate ja -kultuuripildi üle. Nii on ekraanimeedia tegelaskujud saanud omamoodi kaubamärgiks ja toovad lississetulekut. Kas võib öelda, et meedia tegelaskujude toodetel on seega konnotatiivne tähendus, näiteks riideesemed, pinalid jne? Aga laste jaoks on see hirmus tähtis, sest massimeedia ja eriti ekraanimeedia jõuab suure hulga vaatajateni ja müüb hästi. Paljud lapsevanemad on ka väitnud, et endale ei osta, aga lapsele ära öelda ei soovi.

Uue meedia kasutuselevõtt annab ka võimaluse eestikeelse kultuuri levikule laulude jm näol, aga tihti toimub see ikka suurte platvormide vahendusel nagu näiteks Youtube. Erandiks võiks siinkohal tuua Eesti Rahvusringhäälingu lastekraani kodulehe, kus pakutakse päris palju eestikeelset meediasisu eri vanuses lastele.

Katrin Saks arutleb ja soovitab (Saks, 2022:57), et meil peaks olema rohkem Eestis toodetud algupärasest eestikeelset meediasisu: lastesaated, multifilmid, filmid, videod jne.

Väikelapse meediakultuur

Väikelapse ekraani meediakasutus ja ekraaniaeg on kindlasti kultuurilised teemad. Kultuur muutub ühiskonnas ja tähendused on aja jooksul teisenevad.

Kas me jälgime seda protsessi, mis on käimas või on sellest juba tekkinud omaette kultuur? Tegelikult mõlemat. Haritlased uurivad ja kirjeldavad meediakultuuri arengut laiemas mõistes ja sellega seonduvalt vähesel määral ka väikelastele keskendudes. Ekraanimeedia kasutamine on kultuuriline tegevus, sest see on inimeste seas populaarne viis aega veeta ja Stuart Hall'i populaarsuse kontseptsioon (Hall, 1998) kinnitab seda. Argipraktika meediaekraanide kasutuses on tänapäeval aktuaalne, aga selle tegelikku tähendust hoomame tõeliselt aastate pärast.

Teema kajastamist on omalt poolt toetanud ka ERR, kus aeg-ajalt on arutatud ka väikelastele mõeldud meediasisu loomingu üle, loojapoolsete ja ka lastevanemate

arvamuse üle (näiteks muusika, Lolala lastelaulud jne). Muidugi on arutluse all olnud ka kõik suuremad projektid (Lotte, Sipsik jne).

Suhtumine ekraanimeediasse

Meediaekraan, ekraanimeedia ja ekraaniaeg – need kõik on kultuuris ja ühiskonnas avalduvad kultuurilised nähtused. Neid võib kõiki eraldi kirjeldada ja uurida, aga samas moodustavad nad ühtse terviku, mida siis inimesed ühiskonnaliikmetena kasutavad. Tihti toimub see kasutamine nii iseenesest mõistetavana ja on muutunud nii tavapäraseks, et sellele ei pöörata suuremat tähelepanu. Tegelikult aga on see nihe ühiskonnas toimunud viimase kümnendi jooksul, viimasel viiendikul hoogustunud ja viimaste aastate jooksul argipraktikaks muutunud. Kui varasemalt olid tahvelarvutid ja nutitelefonid suhteliselt kättesaamatud luksuskaubad, siis tänapäeval on neist kujunenud argitooted ja tarbekaubad. Ka vanemaid mudeleid vahetatakse uuemate vastu ja nii on lastel kergem ligipääs tehnikatoodetele. Samuti on kasvanud nii vanemate oskused ja julgus nendega toimetamisel ja see on muutnud nad julgemaks ka laste suhtes. Sest varasemalt ikka muretseti rohkem toote kalliduse, hapruse või oma kasutamisoskuste pärast. Tänapäeval paistab muret vähem esinevat ja lastele loovutatakse isegi oma moodsamat tehnikat teatavatel juhtudel (väljasõidud, ooteajad jne).

Lapsevanemate mure on pigem nihkunud tehnika teemalt kasutaja teemale ja sellele, kui palju ekraaniaega lapsele lubada. Sest lapsi ahvatlevad need helendavad ekraanid ja kui laps on juba õppinud seda meeldivust kogema, siis ta küsib aina juurde.

Varasemalt u 20–30 aastat tagasi tulid inimesed kokku, et „saada arvutisse”. Tänapäeval tulevad inimesed kokku nn tehnikameediumi ehk (mini)arvuti *vahendusel*. Väikelaste suhtlemine ei ole iseenesest meediastunud. Väikelastele meeldib küll ekraanimeedias “käia ja olla” ning meediavahenditega toimetada, aga väikelaps on oma olemuselt kontakti otsiv. Lastevanemate sotsiaalne suhtlus on suures osas meediastunud. Ka laste haridusasutustes on kogu lastevanematega suhtlemine meediastunud.

Debatid

Akadeemiline debatt käib põhiliselt selle üle, kas väikelaps on meediaekraanidega toimetades haavatavas seisus. Teised jällegi väidavad, et väikelapsed õpivad meediaekraane tarbides piisavalt kompetentsust nende vahenditega edasi toimetada. Mõlemil on omamoodi õigus, küsimus on ilmselt määras. Riskikäitumise tekkimine on omaette teema, aga ilmselt on ühiskond üldjoontes nõus, et see väikelapsi ei arenda ega toeta. Bijker väidab, et tehnika ei ole vastutav inimese käitumise ega tegude eest, pigem on inimese teod ja käitumine kujundanud tehnoloogiat (Bijker, 2012).

Kirjutiste tooni on võimalik jaotada kolmeks: positiivne, negatiivne või neutraalne. Kujundlikud pealkirjad ajakirjanduses on üsna populaarsed. Need haaravad lugejat ja on disainitud selliselt, et alarmeerida lugejat. Emotsionaalseid väljaütlemisi ja kirjatükke esineb enam ja enam ning sellega seoses järeldub, et see on teema, mis läheb inimestele korda ja ei jäta paljusid külmaks. Osaliselt võib öelda, et inimesed jagunevad mitmesse leeri, on toetajaid ja vastaseid, aga viimase aja eesti ajakirjanduses on pigem veidi negatiivse hoiakuga hoiatavad artiklid. Samas on hea, et see teema mitte küll igapäevaselt, kuid teatud intervalliga eesti meediaväljal üleval on, sest kindlasti on see aktuaalne teema ja igasugune teemade üle arutamine, teemakäsitus ja teemade üle mõtlemine tuleb kogu ühiskonnale ja muidugi selle sees olevatele ühiskonnaliikmetele kasuks.

Kasutusaktiivsus

Ekraanimeedia kasutusaktiivsus väikelaste puhul on suurim üldiselt õhtupoolisel ajal ja nädalavahetustel vabal ajal. Peame silmas, et need lapsed on üldjuhul lasteasutuses lasteaia käivad lapsed.

Aastal 2014 kirjeldab Olafsson, et siis kasutasid lapsed ekraanimeediat rohkem audiona kuulates (Olafsson, 2014), vanemad panid neile lastejutte, kuuldemänge, õhtujutte; kuid praeguses ajahetkes võib väita, et enamus ekraanimeedia tarbimisest on rohkem keskendunud pildile. Sellest tulenevad ka laste meedialoomingu tunnused: värviderohke, pildile keskendunud, lihtsate kujutistega, lühivormides, lapseliku heliga ja kerge pildikeelega.

Osa lapsevanemaid väljendas, et alustavad lapse jaoks päeva multika näitamisega, aga sellega seondult on lastevanematel erinevad arvamused. Mõni vanem tõi välja oma kogemuse, et nad on küll proovinud lapsele ekraanimeediat hommikul pakkuda, kuid lapse tähelepanu hajub ja tal on raskem päevatoimetustele keskenduda. Kui laps ei käi lasteaias või kui laps on haige, siis jaotub ekraaniaeg erinevatele kellaaegadele, sest tavaliselt ei ole sellisel juhul lapsel kodus keskkonnas nii kindlalt struktureeritud päevakava.

Tegevustele kulutatud aja jagunemist erinevate tehnikaseadmete vahel on raske määrata, sest tihti on kõik erinevad seadmed perekondades olemas ja mida parasjagu kasutatakse ja mida väikelastele kasutada antakse, otsustatakse tihti „käigu pealt”. Me võime öelda, et toimub ka nn ristkasutust. Teadvustatud tegevusena võib välja tuua laste õhtust multifilmide aega.

Teadus ja õpe

Samas on meediaekraanidega levinud teadus ka meie koju. Algselt olid puutetundlikud meediaekraanid loodud lennujuhtimisekeskuse ülikalliteks töövahenditeks.

Põhimõtteliselt võime võrrelda seda väikelaste asetamisega lennujuhtimispuhli taha ja meie imestuseks oskavad nad seal ka toimetada. Lapsed on ka oivalised matkijad. Meile ja neile enestelegi märkamatu võtavad nad üle lapsevanemate ja teiste nende poolt jälgitavate käitumist ja toimetamist. Tihti ei vajata selleks isegi seletamist, vaid piisab vaatlemisest. Samuti järeldub uurimusest see, et lapsed on osavad ja julged katsetama.

De Lange väidab, et need lapsed, kes on vaadanud vanusele sobivaid eakohaseid televisiooniprogramme, esinevad paremini koolikatsetel (De Lange, 2014). Ka arvutimängud (õppemängud) võivad olla laste jaoks hästi motiveerivad, sest väikelaste õppemängud on tihti programmeeritud nii, et nad baseeruvad kordustele. Laps saab üha uuesti ja uuesti katsetada ja nii lõpuks õigele lahendusele jõuda ja ka õpitut kinnistada. Samas on mängu juhtiv programm lapsega kannatlik. Kui väikelast juhendav õde-vend või ema-isa võivad tüdineda sama kordamast ja üha kiitmast, siis arvutiprogramm on võimeline seda täpselt sama rõõmsa tooniga lõputult kordama või takka kiitma, et proovi veel. Samas on näiteks eesti algupärandiga Alpa mängud hoidmas eesti keele õpet üleval

ka maailma erinevates riikides elavate eestlaste seas ja tutvustavad eesti keelt ka nn „traditsiooniliste,, väliseestlaste järglastele.

Loovus

Kui juhtimiskoolitusel ütles kunagi Riho Terras, et sõjavägi, mida meie mõistame rangelt struktureerituna ja piiritletuna, on loominguline, sest sõjaline olukord ja tegelikult iga järgnev olukord on teadmata ja muutuv, seega on sellele vaja läheneda loominguliselt. Kas saame läheneda ka meediaekraanide ajale loominguliselt või väita, et see on loominguline protsess? Sest ühtpidi on võimalik valida iga päev sama sisu, aga samas annab meediaekraan võimalused ka loominguliseks tegevuseks, sest pakub suurel hulgal erinevaid võimalusi. Samas vaidleksid siin loomeinimesed vastu, sest üldiselt peetakse ekraanimeedia vaatamist ja tarbimist suhteliselt loominguvabaks tegevuseks, isegi loomingut pärssivaks tegevuseks.

Kuid kindlasti panevad lapsed aja jooksul tähele erinevat pildikujundust, muusikakujundust, videoloomet ja kõike muud, mis selle ekraanimeediaga kaasas käib. Ja võib-olla on nad juba noores eas sellised eksperdid, milleks meie generatsioonidel on palju täiskasvanuaastaid õppimiseks kulunud.

Tunnetus

Tihti nähakse kultuuriruumis lastega seoses näiteks arvutit segajana või lohutajana (Silverstone, 1993). Tahvelarvutiga, eriti nutitelefoniaga on lapsevanematel sama. Vahel ei soovi vanemad ise näha, et nutitelefoni segab nende suhtlust lapsega, aga hiljem on pettunud, kui nutitelefoni segab lapse suhtlemist vanemaga. Ja tihti on lapsevanemad ise alati iga väiksemagi pettumuse korral last ekraaniajaga lohutama.

Meediaekraanid on saanud ka omamoodi aja ja ruumi vahendajateks. Väikelastel seostub see aeg lõbu ja meelelahutusega, kiiresti liikuvate piltide ja muusikaga. Mõne lapse jaoks on see ka interaktiivse mängu aeg. Lastele jaoks vastavalt eale on see aeg seotud ka minapildi kujunemisega, sest lapsed on üpris tähtsad, kui saavad võimaluse kokku puutuda

tehnikaga, ja enese jaoks on enda kuvandi loomine tunnetuslikus võtmes oluline. Seda näiteks siis, kui ta kõikvõimsalt õppemänge mängib või näiteks siis, kui lastele iseendast pilte näidatakse.

Ekraanimeedia tume pool

Arutluse all on see, kas saab väikelaste kohta eskapism öelda, aga ekraanimeedia neelab kindlasti lapse „enda sisse”. Veel raskem on võrreldes täiskasvanutega tõik, et väikelaps ei tee ka osaliselt vahet päriseluga.

Bandura (2006) tõdeb, et meedia istutab selle tarbijatele mõtteid pähe. Nii võime näha väikelapsi, kes tõsimeeli püüavad näiteks kõrgelt alla hüpata või mõnda trikki teha, sest nende kangelane Ämblikmees ju seda korraldab.

Veebikeskkondadesse ja seega küberkiusu alla väikelapsed erinevalt suurematest lastest üldjuhul ei satu. Kuid lapsevanema tehnikale juurdepääsu omades võib väikelaps küll „kolama minna” erinevatesse keskkondadesse. Saata vahvaid emoticone, emojiisid või gif’e, surfata Youtube’is. Sellisel juhul lapsel tegelikult arusaam asjast puudub ja ta võib järjest piltide järgi avada erinevaid endale huvipakkuvaid teemasid.

Sellistel puhkudel võib leida lastepärast sisu või isegi õpetlikke asju, kuid samas on kõiksugu erineva väärtusega kraami üles riputatud ja lapsed võivad eksida ikka väga kahtlastele teedele. Eriti halb on, kui väikelapsed näevad või kogevad neile mittesoovitatud või keelatud sisu. Sotsiaalmeediale ja ka Youtube’ile Eesti Vabariigi õigusaktid ei rakendu. Neil on küll oma moderaatorid, kes üldiselt ebasünda sisu maha võtavad. Aga seaduslikult on nad muu maailma kultuuri- ja seadusruumis.

2022. aastal ma otseselt ei uurinud ega oska öelda, kas lapsevanemad on paari aasta jooksul meediapädevamaks muutunud või pelgavad lapse iseseisvalt internetis liikumist peale sõjakoledest nägemist internetis, aga tundub, et ilma vanemliku valveta lapsevanemad lapsi arvutisse enam väga ei lase.

Lapsevanema tõelise rolli kandmine

Lapsevanema tõelise rolli kandmiseks ja eeskujuks olemise tõelised katsumused, rõõmud ja valud läbi digitaalse revolutsiooni ajastu (Livingstone & Blum-Ross, 2020) on ikka igas ühiskonnas olemas.

Alati kaasnevad õigustega ka vastutused. Nii väikesel lapsel on vastutav lapsevanem. Laps asjast teadlik olles püüab kindlasti osaleda ja otsustada, aga lõplik valik on lapsevanema teha. Väikelaps ise ei suuda kanda vastutust nutiaja valiku üle. Kas anda lapsele kasutada meediaekraani ja siis millisel määral? Ja kui palju on lapsel õigusi, mis seotud osalemise ja otsustamisega?

Kogu meediaekraanide kasutamise võimaldamine väikelastele on peamiselt lapsevanemate käsutuses. Vähesel määral võivad selles protsessis osaleda ka vanavanemad, hoidjad või lasteasutuses käivate laste puhul õpetajad. Lapsevanemate otsustamine ja vastutus on selles asjas määravad. Kõige etem on muidugi, kui lapsevanemad ja spetsialistid on teemast teadlikud, sellega seonduvad küsimused enda jaoks läbi mõelnud, võimalusel või vajadusel uurinud lisainfot, osalenud mõnel diskussioonil või koolitusel. Tänapäeval luuakse mitmeid erinevaid võimalusi nii raamatukogudes, linnavalitsuste poolt, muuseumites, lasteasutustes, internetis ja mujalgi.

Lapsevanemate abivajadus meediapädevuse kohta veidi erineb perekonna ja isikute taustast ja arusaamadest. Lapsevanemad osaliselt aduvad nutivahenditega kaasnevaid ohtusid ja nüüdismeediaga seotud riske, kuid uurivad osaliselt ka teavet, mis otseselt vanematele pühendatud ja suunatud. Tarkvanem.ee, Targaltinternetis.ee, Lastekaitseliidu soovitused, liigumejne.

Lastel tekib vanematega omamoodi kauplemine. Kui vanemad sellele igal hetkel järgi annavad, siis hakkab kogu protsessi juhtima laps. Samas on tänapäeval sotsiaalühiskonnas juttu lapse kaasamisest otsustusõigusesse ning laste hääle kuuldavõtmisest, aga vanema positsioon hõlmab siiski teatavaid kohustusi.

Viimased uuringud kinnitavad, et lapsed tegelikult hindavad vanemlikku kontrolli nende ekraaniaja üle. Vaja on siiski kasvatada usaldussuhet vanema ja lapse vahel, et lastes

avalduks parim potentsiaal. Kindlasti on väikelapse puhul oluline vanemlik vahendamine, sest väikelaps ise ei ole võimeline hindama, mis on hea ja mis mitte.

Meediadiskursus

Meediadiskursusena võime arutada, mida ja kuidas me teeme ja kui palju aega sellele pühendame. Samuti saame analüüsida eri inimeste erinevaid mõtteid, suhtumusi ja uskumusi. Saame vaadelda ka erinevaid ekraanimeediaga seotud gruppe makrotasandil, kuhu kuuluvad näiteks tehnikahiiud, meediainstitutsioonid, filmikompaniid jne ja mikrotasandil inimesi, eriti lapsi ja lapsevanemaid. Samuti saame veidi osa erinevate haridusasutuste, erinevate riikide ja maailmajagude praktikast.

Uurides võime leida sarnasusi meediakajastuse ja akadeemilise diskussiooni vahel, kus mõlemas arutletakse järjest rohkem ekraanimeedia kahjulikkust. Sellel maastikul joonistuvad välja Tallinna Haridusameti ja laste haridusasutuste digipüüded ja kerge digipromo. See tuleneb ka muidugi Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeeriumi digipädevuse ja meediapädevuse arendamise programmist. Soovitusi leiab Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeeriumi Meediapädevuse infokirjast. Aprill on määratud nutikuuks ning sellega seondult toimub palju erinevaid üritusi: meediapäev Pocos, Tallinna Ülikoolis AI päev, Tallinna Haridusameti iganädalased digikoolitused, Rahvusraamatukogu loengud jne.

Digitaalse revolutsiooni ja tehnika võimaluste laiema kasutuselevõtuga on tekkinud ühiskonnas ka uued arutlusteemad. Varasemalt räägiti digitaalsest kirjaoskusest ja Tiigrihüppe programmi raames on seda üleriigiliselt arendatud. Täna me räägime digipädevusest ja nn „meedia kirjaoskusest” ning meediapädevusest. Uuringutulemustest selgus, et lapsevanemad ei tea eriti laste meediapädevusest ega ole sellest kuulnud. Et arendada kogu ühiskonna meediapädevust, on kindlasti vaja seda teemat kõigepealt laiemalt arutada. Innovatsioon on edasiviiv jõud. Samas innovatsioon jõuab tihti sotsiaalse ühiskonna kultuurist ja seadusandlusest ette ja võtab omajagu aega, et head tavad, regulatsioonid ja ka koolitused paika saavad.

Ühiskonna nihe

Kui varasemalt oli televisioonis lastesaadete aeg piiratud umbes poole tunniga päevas kindlal kellaajal, siis nüüd on kõikvõimalikud saated, filmid, multifilmid, programmid ja telekanalid saadaval erinevate meediumite vahendusel ööpäev läbi. Siinkohal tuleb oma valik teha ja mõistlikuks jääda. See valiku rohkus ajab vahel segadusse ja isegi stressi. Moodne tehnika on loodud selleks, et inimeste elu kergendada, aga vahel tundub, et see tekitab ainult rahutust ja ärevust juurde ning vahel isegi paksu pahandust.

Üldiselt pole inimkond ja eesti ühiskond vaatamata majanduslangusele ja ka hetkelisele sõjaolukorrale kunagi nii hästi elanud. Kui eesti sotsiaalühiskonnas umbes sada aastat tagasi arutleti tualettide aktiivse ehitamise, kasutuselevõtmise ja kemmergukultuuri üle, siis teemad on nihkunud tiptasemel tehnikale, täiskasvanute ja laste digipädevusele, rohepöördele ja meid ohustavale-abistavale tehisintellektile.

Eesti riiklik roll

Eesti Vabariik on eesrindlik e-riik ja digiriigi kuvandist räägitakse mujalgi maailmas. Kasutajate käsutuses on Progetiigri kogumik progetiiger.ee, e-koolikott.ee, lasteaeg.ee. Need on mõned näited. Eelkooliaegsetes lasteasutustes kasutatakse e-lasteaeda ja Eliisi, koolides e-kooli ja muid platvorme.

Riik korraldab “Targalt internetis” päeva ja aprill on nutikuu. Selle raames korraldavad omavalitsused ja ka Tallinna Haridusamet erinevaid kaasaegseid digikoolitusi õpetajate digipädevuse tõstmiseks. Digipadevus.ee internetileheküljel on mitmed teemad eri huvigruppidele lahti kirjutatud ja esitatud vanusegruppide kaupa.

Laps.targaltinternetis.ee ja digiturvalisus.teatoimeta.ee - aadressid, millel on ka leida lastepäraseid õppevideoid ja õppemänge.

Enamiku Eesti haridusasutuste kavas on digipädevuse harimine ja see on lülitatud õppekavadesse nii koolides kui eelkooliaegsetes lasteasutustes, aga meediapädevus on palju vähem tähtsustatud. Meediapädevuse edendamine on vaid mõnede lasteasutuste

õppekavades välja toodud. See aspekt vajab kindlasti parendamist ja meediapädevuse tutvustamist ning õppe sisseviimist Eesti Vabariigi haridusasutustesse.

Arutelukohad

Üks oskus on **käsitse**da seda masinat või **meediumit**, mida parasjagu kasutatakse, aga teine (ehk veel olulisem), on **käsitleda teemat**, mida valdkond (või antud toode) esindab (või ka vahel nõuab). Seda nii lastel kui täiskasvanutel. See loob omaette konteksti, kus sees siis parasjagu liigutakse. Muutuvad ajad ja muutuvad perekonnad, vanematel on vaja vastu võtta muutusi, tasakaalu leida ja muutustes püsima jääda ning võita pinged, mis on tekkinud traditsioonide ja innovatsiooni vahel (Livingstone & Blum-Ross, 2020).

Meie võime uurida ja hinnata praeguste laste hetkeseisu, aga meil puudub vastavalt oma taustale, vanusele ja elukogemusele kogemus nutivahendite rikkast lapsepõlvest. Ja ehk on nemad alles esimesed põlvkonnad, kes on vastavalt oma lapsepõlve kogemustele tuginedes valmis hindama ekraanide kasutamist väikelapseeas.

Praegu on ka Eestis kirjeldatud probleemi teismeliste liigkasutusest. Aga sel ajal, kui nemad olid väikelapsed, siis nutitelefone veel ei olnud või õigemini alles tekkisid esimesed Apple'i telefonid ja Androidid. Üldjuhul oli nende kättesaadavus tol ajal raskendatud ja noorte telefonide lembus ja nende kasutamise kiik on tekkinud hiljem. Aeg näitab, kuidas on olukord väikelastel tulevikus. Kas see soov kasvab või vastupidiselt saabub neil üleküllastumus digitaliseeritud meediastunud maailmast? Samuti koorub aja jooksul välja praeguste väikelaste areng, oskused ja digivahendite kasutus selleks ajaks, kui nemad täiskasvanuks saavad.

Tuginedes eelnevalt vaadatud laste õigustele, tekib küsimus, kas lapsel on õigus mängule meediaekraanis või on lapsel õigus nutivabale lapsepõlvele? Igasuguse ekraaniajaga, neti- ja nutiseadmetega kaasneb oma valu ja võlu. Kindlasti on vaja leida otstarbekas viis nende kasutamiseks ja teatav tasakaal ning mõõdutunne nendega toimetamisel. Olafsson kirjeldab, et laste õiguste vaatepunktist on meediakultuur laste elu osana (Olafsson, 2014).

Väärtuspõhiste tundlike teemadega silmitsi seismine, nendega arvestamine ja rakendamine uute rakenduste ja väikelaste puhul mängude loomisel on olulised suunad või võimalikud moraalsed väljundid tänapäevases ühiskonnas, tehnikarakenduste tootmises ja innovatsioonitegevustes (Friedman & Hendry, 2019).

Käesolev uuring kirjeldab pehmeid väärtusi ja on subjektiivne, kuid väikelaste uuringuna kitsamalt on andnud panuse antud valdkonda.

Uuringu järelduste loetelu

- Väikelaste ekraanimeedia kasutamine on tõusuteel. Kindlasti on väikelaste maailm tänases Eesti ühiskonnas meediastunud. Ekraanimeedia kasutamine on muutunud paljude laste puhul argipraktikaks.
- Väikelaste sotsiaalmeedia kasutamine piirdub enamasti vanemate või õdede-vendade nüüdismeedia kasutamisega kaasas olles. Laps ise sotsiaalmeediarakenduses üldjuhul ei toimeta ja neile seda ei võimaldata. Pere võimaldab lapsele teiste perekonnaliikmetega suhtlemist läbi mõningate rakenduste.
- Väikelaste seas on televisioon jätkuvalt meediavahend/meedium nr 1. Televisioonikanalid on kättesaadavad 24 tundi ööpäevas ja sellega seoses on vaja lapsevanematel teha nutikaid valikuid. Televisioon on peredes aeg-ajalt ka üldiseks taustaks.
- Väikelastele on „uue meedia” vahenditest esikohal ja hõlpsaim tahvelarvuti. Tahvelarvuti on pildi suuruse tõttu sobiv väikelapsele.
- Lapsevanemad annavad mugavusest üha rohkem väikelastele nutitelefoni. Nutitelefoni on küll kergem lapsel käes hoida, aga pilt on väga väike ja väikelapse jaoks raskemini loetav. Samas nutitelefonid on aja jooksul täienenud ja suuremaks muutunud.
- Üha rohkem õpetavad lapsevanemad lastele eestikeelseid ekraanimänge mängima. Interaktiivsed mängud ja keskkonnad on positiivne lahendus meediaekraaniajale. Neil on võime panna lapsi ülesandeid lahendama, sõnu kordama, liikuma jne.
- Lapsevanemad suuremalt jaolt ei ole kuulnud laste meediapädevusest. Lapsevanemad on avatud soovitudele, mida jagavad ametlikud kanalid.
- Lapsevanemad ei soovi usaldada lastele AI poolt loodud meediasisu ja on AI kasutamise puhul skeptilised.

- Paljud igapäevategevused toimuvad ekraanimeedia taustal. Osaliselt võimaldatakse lastele meediasisu vaatamist söögikordade ajal, riietumisel, hambapesul jne.
- Lapsevanemad kasutavad paljude väikelaste igapäevategevuste inspireerimiseks ja motiveerimiseks nüüdismeedia sisu (lastelaulud, temaatilised videod, õhtujutt).
- Ekraanimeedial on võime ja mõju väikelaste kultuuripildi avardamises. Ekraanimeedia vahendusel on väikelapsel võimalus saada osa mõnest teatrietendusest, kontserdist, looduses leiduvatest loomadest jne.
- Ekraanimeedia annab ka võimaluse väikelapse huvi toetada ja näiteks otsida koos lapsega materjali teda huvitavatel teemadel.
- Väikelapsed õpivad või omandavad ekraanimeedia vahendusel ka neid alasid, mida meie omal ajal sel viisil ei omandanud (inglise keel).
- Värviline pilt on väikelapse jaoks tähtsaim. Pildikeel võidutseb, sinna juurde põimitakse osavalt muusikat ja teksti. Tähtis on ka lapsele eakohane sisu.
- Väikelastel on omamoodi julgus digivahenditele lähenemises. Väikelapsed on väga huvitatud digivahenditest ja ekraanimeediast.
- Väikelapsed on osavad poseerima või teisel juhul ei pane pildistamist väga tähelegi, sest see on nende jaoks tavapraktika.
- Ekraanimeedia sisust aru saamiseks vajab väikelaps täiskasvanu, eelkõige lapsevanema vahendamist, seletamist ja selgitamist tegevuse ajal või selle järel.
- Väikelapse meediaekraaniaeg on lapsevanema või last hooldava täiskasvanu hallata. Laps ise ei saa vastutada. Kui pole just tekkinud liigtarbimist, mida peab piirama, siis on väikelaste puhul pigem tegu ekraanimeediaaja piiritlemisega, sest see on täiskasvanu määrata.
- Alushariduslikes õppeasutustes on ka väikelastele kohustuslik IKT ja robotika.
- Eesti Vabariigi Haridus- ja Teadusministeerium on välja töötanud strateegilised programmid „Tark ja tegus rahvas”, Haridusvaldkonna arengukava 2021–2035 ja Noortevaldkonna arengukava 2021–2035, mis määravad meie arengusuundi. Haridus- ja noorteprogrammis 2024–2027 lubatakse, et töötatakse välja ning rakendatakse alushariduse ja lapsehoiu seadus ning alushariduse riiklik õppekava, mille raames määratletakse ära ka digipädevuse ja meediapädevuse õpetamine väikelaste harimisel.

KOKKUVÕTE

Töö tugevuseks pean seda, et uurimus on pikaajaline, läbi viidud 2-aastase intervalliga. Valim ei ole küll suur, aga töö annab hea ülevaate väikelaste ekraanimeedia praktikatest kombineerituna väikegrupi küsimustike tulemustega, intervjuudes ilmnunud infoga ja lähteallikana „väikelapse” vaatlustest. Kindlasti tasub see teema edasi uurimist.

Väikelastele ekraanimeedia vahendamise praktikaid lastevanemate poolt uurib ka Tallinna Ülikoolis minu esimese 2022. aasta uurimuse „Väikelapsed ja ekraaniaeg” retsensent Mia Liina Kraanat ja meediapädevust Merlin Paadam.

Tõusva trendina on ekraanimeedia kasutamine paljude **Eesti väikelaste** jaoks muutunud argipraktikaks. Tulemused näitasid, et kuigi kõige populaarsem on endiselt televisioon, kasutatakse väikeste laste puhul ka puutetundlikke tahvelarvuteid ja nutitelefone. Sotsiaalmeediarakendustes lapsed üljahul ise ei toimetata. Ekraanimeedia annab võimaluse väikelapse huvi toetada ja maailmapilti avardada. Väikelapse jaoks on tähtsaim pildikeel. Avaldub julgus digivahenditele lähenemises.

Lapsevanemate jaoks on tähtsaim sisu. Ekraanimeedia sisust aru saamiseks vajab väikelaps täiskasvanu, eelkõige lapsevanema vahendamist, seletamist ja selgitamist tegevuse ajal või selle järel. Väikelapse meediaekraaniaeg on lapsevanema või last hooldava täiskasvanu hallata ja piiritleda. Lapsevanemad kasutavad meediaekraane lapse inspireerimiseks ja motiveerimiseks.

Eesti Vabariigis määrab meie ühiskonna arengusuundi Haridus- ja Teadusministeeriumis välja töötatud Haridusvaldkonna arengukava 2021–2035 ja Noortevaldkonna arengukava 2021–2035. Enamiku Eesti haridusasutuste kavas on digipädevuse harimine ja see on lülitatud õppekavadesse nii koolides kui lasteaedades, aga meediapädevus on palju vähem tähtsustatud. Meediapädevuse edendamine on vaid mõnede lasteasutuste õppekavades välja toodud. See aspekt vajab kindlasti parendamist ja meediapädevuse tutvustamist ning õppe sisseviimist Eesti Vabariigi haridusasutustesse.

Tänuavaldused juhendajale, kõikidele õppejõududele ja nõuandjatele.

Tänuõnad ka kõigile, kes selle uurimuse võimalikuks tegid.

VIITEALLIKAD

- Anderson, D. R., & Kirkorian, H. L. (2015). Media and cognitive development. *Handbook of child psychology and developmental science*, 1-46.
- Bandura, A., & Evans, R. I. (2006). *Albert Bandura*. Insight Media.
- Baukienė, E., Jusienė, R., Praninskienė, R., & Lissauskienė, L. (2022). The role of emotional reactivity in a relation between sleep problems and the use of screen-based media among toddlers and pre-schoolers. *Early Child Development and Care*, 192(9), 1402-1412.
- Baym, N. K. (2015). *Personal connections in the digital age*. John Wiley & Sons.
- Baym, N. K., & Boyd, D. (2012). Socially mediated publicness: An introduction. *Journal of broadcasting & electronic media*, 56(3), 320-329.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2009). The dark side of information: overload, anxiety and other paradoxes and pathologies. *Journal of information science*, 35(2), 180-191.
- Bedford, R., Saez de Urabain, I. R., Cheung, C. H., Karmiloff-Smith, A., & Smith, T. J. (2016). Toddlers' fine motor milestone achievement is associated with early touchscreen scrolling. *Frontiers in psychology*, 7, 204582.
- Bull, F. C., Al-Ansari, S. S., Biddle, S., Borodulin, K., Buman, M. P., Cardon, G., ... & Willumsen, J. F. (2020). World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *British journal of sports medicine*, 54(24), 1451-1462.
- Cheung, C. H., Bedford, R., Saez De Urabain, I. R., Karmiloff-Smith, A., & Smith, T. J. (2017). Daily touchscreen use in infants and toddlers is associated with reduced sleep and delayed sleep onset. *Scientific reports*, 7(1), 46104.
- Chindamo, S., Buja, A., DeBattisti, E., Terraneo, A., Marini, E., Gomez Perez, L. J., ... & Gallimberti, L. (2019). Sleep and new media usage in toddlers. *European journal of pediatrics*, 178, 483-490.
- Choi, K. (2016). *Toddlers' Learning from Touch Screens: The Role of Working Memory*. The University of Wisconsin-Madison.
- Couldry, N. (2012). *Media, society, world: Social theory and digital media practice*. Polity.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2013). Conceptualizing mediatization: Contexts, traditions, arguments. *Communication theory*, 23(3), 191-202.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2018). *The mediated construction of reality*. John Wiley & Sons.
- Davis, K. (2023). *Technology's Child: digital media's role in the ages and stages of growing up*. MIT Press.
- da Silva Cardoso, J., Correia, C., Gomes, R., Fraga, C., Cascais, I., Monteiro, S., ... & Matos, I. V. (2021). COVID-19 Pandemic Influence on Toddlers and Preschoolers' Screen Time. *International Journal of Medical and Health Sciences*, 15(12), 315-319.

- Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (2013). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. Sage.
- Fleming, A. (2015, May 23). Screen time v play time: what tech leaders won't let their own kids do. The Guardian.
<https://www.theguardian.com/technology/2015/may/23/screen-time-v-play-time-what-tech-leaders-wont-let-their-own-kids-do>
- Friedman, B., & Hendry, D. G. (2019). *Value sensitive design: Shaping technology with moral imagination*. Mit Press.
- Fox, S. E., Levitt, P., & Nelson III, C. A. (2010). How the timing and quality of early experiences influence the development of brain architecture. *Child development*, 81(1), 28-40.
- Gerbner, G. (1969). Toward "cultural indicators": The analysis of mass mediated public message systems. *AV communication review*, 137-148.
- Hall, S. (1997). The local and the global: Globalization and ethnicity. *Cultural politics*, 11, 173-187.
- Kardaras, N. (2016). *Glow kids: How screen addiction is hijacking our kids-and how to break the trance*. St. Martin's Press.
- Krosnick, J. A., & Petty, R. E. (2014). Attitude strength: An overview. *Attitude strength*, 1-24.
- Krosnick, J. A. (1999). Maximizing questionnaire quality. *Measures of political attitudes*, 2, 37-58.
- Krosnick, J. A., Judd, C. M., & Wittenbrink, B. (2005). Attitude measurement. *Handbook of attitudes and attitude change*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 21-76.
- Lastekaitseadus. (2014). RT I, 06.12.2014, 1.
<https://www.riigiteataja.ee/akt/106012023015?leiaKehtiv>
- 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.
- Lin, H. P., Chen, K. L., Chou, W., Yuan, K. S., Yen, S. Y., Chen, Y. S., & Chow, J. C. (2020). Prolonged touch screen device usage is associated with emotional and behavioral problems, but not language delay, in toddlers. *Infant Behavior and Development*, 58, 101424.
- Lin, Y., Zhang, X., Huang, Y., Jia, Z., Chen, J., Hou, W., ... & Zhu, J. (2022). Relationships between screen viewing and sleep quality for infants and toddlers in China: A cross-sectional study. *Frontiers in Pediatrics*, 10, 987523.
- Linebarger, D. L., & Vaala, S. E. (2010). Screen media and language development in infants and toddlers: An ecological perspective. *Developmental Review*, 30(2), 176-202.
- Livingstone, S., & Blum-Ross, A. (2020). *Parenting for a digital future: How hopes and fears about technology shape children's lives*. Oxford University Press, USA.
- Livingstone, S., & Helsper, E. J. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of broadcasting & electronic media*, 52(4), 581-599.

May, N, 2024 Screen time robs average toddler of hearing 1,000 words spoken by adult a day, study finds, The Guardian

<https://www.theguardian.com/australia-news/2024/mar/04/does-children-toddlers-kids-watching-tv-impact-development-learning>

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy*. New York: The New American Library.

McLuhan, M. (1964). *The extension of man: Understanding media*. New York: McGraw-Hill.

Meediateenuste seadus. (2011). RT I, 06.01.2011, 1.

<https://www.riigiteataja.ee/akt/115062022003?leiaKehtiv>

Melumad, S., & Pham, M. T. (2020). The smartphone as a pacifying technology. *Journal of Consumer Research*, 47(2), 237-255.

„Mitmekesine ja kvaliteetne haridus digitaalse õppevaraga” elluviimiseks struktuuritoetuse andmise tingimused ja kord. (2020). RT I, 18.03.2020, 1.

<https://www.riigiteataja.ee/akt/108072023007?leiaKehtiv>

Nathanson, A. I., & Beyens, I. (2018). The role of sleep in the relation between young children's mobile media use and effortful control. *British Journal of Developmental Psychology*, 36(1), 1-21.

Nevski, E., & Vinter, K. (2015). Lapsevanemate hinnangud juhendamistrateegiatele puutetundliku ekraani kasutamisel väikelapseas. *Eesti Haridusteaduste Ajakiri*, 3(2), 54.

Ofcom. (2020). *Children and parents: Media use and attitudes report 2019*. Ofcom.

Paulus, M. P., Squeglia, L. M., Bagot, K., Jacobus, J., Kuplicki, R., Breslin, F. J., ... & Tapert, S. F. (2019). Screen media activity and brain structure in youth: Evidence for diverse structural correlation networks from the ABCD study. *Neuroimage*, 185, 140-153.

RIA Riigi Infosüsteemi Amet. (2014). *Nutiturvalisuse uuring: Seitse last kümnest saab nutitelefoni kasutada piiramatult*.

RIA Riigi Infosüsteemi Amet. (2017). *Nutiseadmete kasutajate turvateadlikkuse ja turvalise käitumise uuring*, Kantar Emor.

Sauce, B., Liebherr, M., Judd, N., & Klingberg, T. (2022). The impact of digital media on children's intelligence while controlling for genetic differences in cognition and socioeconomic background. *Scientific reports*, 12(1), 7720.

Schmidt, M. E., Haines, J., O'brien, A., McDonald, J., Price, S., Sherry, B., & Taveras, E. M. (2012). Systematic review of effective strategies for reducing screen time among young children. *Obesity*, 20(7), 1338-1354.

Seema, R. & Vinter-Nemvalts, K. (2020). Digisõltuvus ja digiärksus. Heidmets, M. (Toim.). *Haridusmõte*, 392–416. Tallinna Ülikool: Tallinna Ülikooli Kirjastus.

Siibak, A., & Nevski, E. (2019). Older siblings as mediators of infants' and toddlers' (digital) media use. In *The routledge handbook of digital literacies in early childhood* (pp. 123-133). Routledge.

- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., ... & Hasebrink, U. (2020). EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries.
- Stewart, N, 2013 As Seen on Screen: An Virtual Ethnographic Study of Children's Screen Time
- Strouse, G. (2019). Using digital media to support language learning in early childhood. *International handbook of language acquisition*, 485-503.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2018). Associations between screen time and lower psychological well-being among children and adolescents: Evidence from a population-based study. *Preventive medicine reports*, 12, 271-283.
- UNICEF. (2010). *A Practical Guide to Develop Child-friendly Spaces*.
- United Nations. (2013). *Convention on the Rights of the Child. General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts (art. 31)*.
- Wooldridge, M. B. (2016). *An ecology of technology: Infants, toddlers, and mobile screen devices* [Doctoral dissertation, University of British Columbia].
- Zohuri, B. (2023). Parental Use of Personal Digital Assistants A Double-Edged Sword for Toddlers. *J Psych and Neuroche Res* 1 (3), 01, 6.

LISA A

Uurimusküsimustik

Küsimustikus küsitud küsimused:

1. Lapse vanus?
 - 2-aastane
 - 3-aastane
 - 1,5-aastane
2. Milliseid seadmeid laps kasutab?
 - Televiisor
 - Arvuti
 - Tahvelarvuti
 - Nutitelefon
 - Nutikell
 - Videomängud
 - Mängukonsoolid
 - Õpperobotid
 - Droonid vms
 - Muu
3. Kui vastasite muu, siis palun täpsustage...
4. Kui kaua veedab laps päevas aega televiisorit vaadates?

Vastusevariandid 15-minutilise sammuga, üle 90 minuti läheb kirja „Rohkem”.
Olemas ka vastusevariant „Ei kasuta üldse”.
5. Mis sisu laps televisioonist vaatab/kasutab?

.....
6. Kas laps saab igapäevaselt nutivahendeid kasutada?
 - Jah
 - Ei
7. Kui kaua veedab laps keskmiselt päeva jooksul arvutis/tahvelarvutis/nutitelefonis?

Skaala sama televisiooni puudutava küsimusega.
Vastusevariandid 15-minutilise sammuga, üle 90 minuti läheb kirja „Rohkem”.
Olemas ka vastusevariant „Ei kasuta üldse”.
8. Mida laps arvutis/tahvelarvutis ja netis teeb?

.....
9. Kui kaua veedab laps keskmiselt päeva jooksul nutitelefonis?

.....
10. Mis on lapse nutitelefoni tegevused?

.....

11. Kas laps on arvutis/nutitelefonis iseseisvalt või koos lapsevanemaga?

Iseseisvalt
Lapsevanemaga
Nii ja naa
Muu

12. Kas olete täheldanud muutusi lapse meeleolus (enne, tegevuse käigus või pärast)?

....

13. Kas olete täheldanud muutusi lapse käitumises (enne, tegevuse käigus või pärast)?

....

14. Palun kirjeldage tähelepanekuid nutiaja miinustest?

....

15. Palun kirjeldage tähelepanekuid nutiaja plussidest?

....

16. Palun lisage soovitusi või mõtteid!

....

2024 küsimustikus küsitud lisaküsimused:

17. Kas olete kuulnud laste meediapädevusest?

Jah
Ei
Muu

18. Kas ja millistest allikatest olete otsinud infot lastele või laste kohta?

Internet
Meedia
Tehisintellekti rakendused
Sotsiaalmeedia
Raamatud
Muu....

19. Palun kirjeldage või nimetage?

....

20. Kas usaldate lastele tehisintellekti poolt loodud sisu?

Jah
Ei
Muu....

21. Kui soovite midagi kommenteerida või kirjeldada...