



# MIDA PEAKS TÄISKASVANUD TEADMA INTERNETI- MÄNGUDEST? LASTE NÕUANDVA PANEELI UURINGU TULEMUSED

September 2019

# LASTE NÕUANDEV PANEEL (*CHILDREN'S ADVISORY PANEL* EHK CAP) – LAPSED RÄÄGIVAD MÄNGUNDUSEST

Mängundus on kõikide CAP laste seas populaarne aja veetmise viis, kuid mängimiseks kuluv aeg on sugude lõikes väga erinev – regulaarseks mängijaks peab end 45% poistest, kuid vaid 5% tüdrukutest.

Mängunduse positiivne mõju avaldus sageli laste poolt töötubades tehtud filmides. Mängundus on ajaviide, mis võib mängija tuju parandada. Lisaks kuulub mängimisega kaasnevate pikaajaliste positiivsete mõjutegurite hulka uute sõprade leidmine ja oskuste (nt inglise keele oskuse) parandamine.

CAP lapsed on teadlikud mängimisega seotud ohtudest. Tuleb leida tasakaal elu erinevate osade vahel ning aega peab jaguma nii kooli kui ka teiste tegevuste jaoks. Mängimisega liialdamine mõjub halvasti sotsiaalsetele suhetele ja tervisele.

Mitu laste poolt tehtud filmi kirjeldasid laste frustratsiooni, sest lapsevanemad ei mõista laste huvisid. Digitaalsete mängude kontekstis ilmneb põlvkondade vaheline lõhe.

Filmides kuvatakse emasid ja isasid enamasti tüütute ja liialt rangetena, kui need püüvad teismelistel mängimist keelata. Peaaegu üldse ei kirjeldata olukordi, kus lapsevanemad tunneks huvi laste mängimisega seotud tegevuste vastu või mängiks koos lastega. Erinevalt füüsilise spordiga seotud tegevustest ei osale vanemad laste mängimisega seotud tegevustes.

Siiski leidis filmides ka näiteid olukordadest, kus vanematel on olnud õigus ja nende nõuanded on osutunud kasulikuks, kuid seda vaid üht liiki nõuande puhul: „Vaata, et sa liiga palju ei mängi.“

Üldine sõnum, mida lapsed oma vanematele saadavad, on soovitus, et lapsevanemad võtaks mängimist rahulikult ja oleks rohkem avatud. Mängimine on samasugune hobi nagu füüsilise spordi või liikumisega seotud tegevused ning mängimisel on mitmeid positiivseid aspekte.



# KOKKUVÕTE TULEMUSTEST



## MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID

Uute sõprade leidmine ja  
sotsiaalne suhtlemine

Parandab  
emotsionaalset seisundit

Parandab oskuseid, mis  
on kasulikud ka  
väljaspool mängundust

Unistus ja siht saada  
elukutseliseks mänguriks



## MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVIMAD ASPEKTID

Mängimine võib su elu  
üle võtta

Mängimisega liialdamine  
tekitab sotsiaalsetes  
suhetes pingeid

Mängimine võib  
põhjustada viha ja  
frustratsiooni



## MÄNGUNDUSEST HOIDUMISE PÕHJUSED

Võõrandumine ja katkised  
suhted

Teised huvid ja  
prioriteedid

Negatiivne mõju tervisele  
ja heaolule



## MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS

Meelelahutus ja  
mugavustunne

Õppimine ja arenemine

Potentsiaalne laste ja  
vanemate vahelise  
konflikti allikas

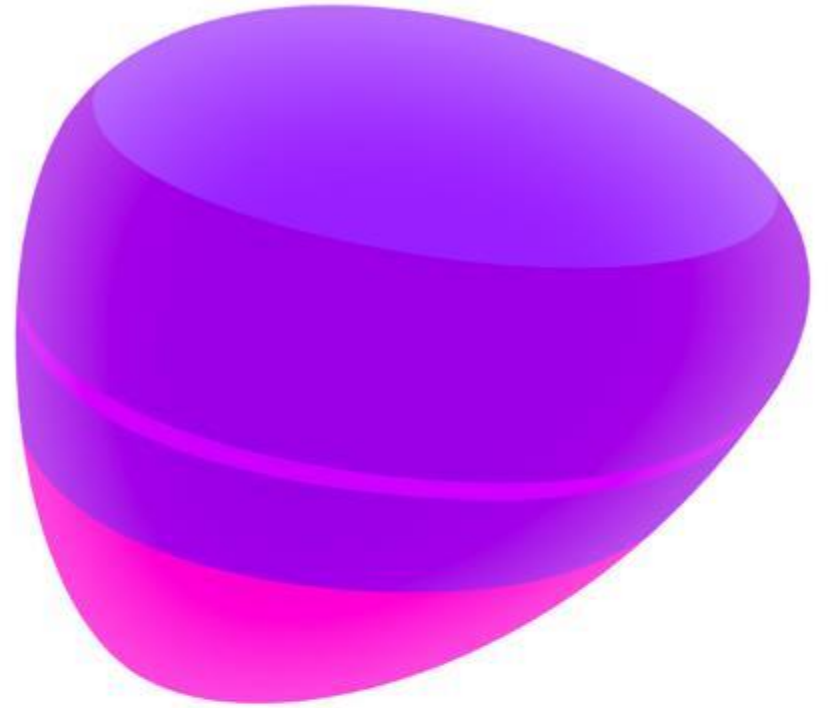


# SISUKORD

|    |                                               |
|----|-----------------------------------------------|
| 4  | SISSEJUHATUS                                  |
| 9  | FILMIDEST SAADUD TEADMISED,<br>TEEMADE LÕIKES |
| 33 | KÜSITLUSE KVANITATIIVSE ANALÜÜSI<br>TULEMUSED |
| 41 | TULEMUSED RIIKIDE LÕIKES                      |
| 49 | MEETOD JA ULATUS                              |
| 48 | LISA: GRAAFIKUD                               |

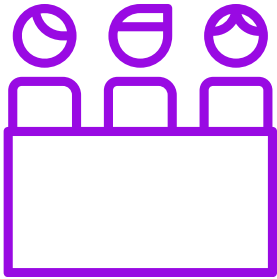


# SISSEJUHATUS





# PROJEKT „LASTE NÕUANDEV PANEEL“



Tehnoloogia ja kommunikatsioonivõrkude kiire areng on loonud noortele võimaluse olla internetis kogu aeg, ajast ja kohast sõltumata. Paljudel lastel on internetiühendusega nutitelefonid. Internet on muutunud laste elu lahutamatuks osaks

Internetimängud on laste seas väga populaarsed. Samuti näitab kasvutrendi e-spordi vaatamine striiming-platvormide kaudu. Laste Nõuandev Paneel (CAP) on Telia Company algatus koostöös lastekaitseorganisatsioonide ja koolidega seitsmes Skandinaavia ja Balti riigis. Laste Nõuandva Paneeli eesmärk on mõista, kuidas lapsed näevad digitaalset maailma, kasutades teabe kogumiseks kvalitatiivseid koosloome meetodeid. Algatuse eesmärk on luua Telia Company jaoks võimalused, kuidas ettevõtte saaks veelgi paremini mõista lapsi tehnoloogia kasutamise kontekstis ning panustada seeläbi IKT valdkonna ja ühiskonna arengusse.

2019. aasta sügisel osales 700 12-aastast last projektis „Laste nõuandev paneel“, jagades oma nägemust ja kogemust internetimängude mängimise ja e-spordi kohta. Terved klassid koolides osalesid koosloome töötubades. Töötubade läbiviimise korraldas Telia koos oma partneritega (sh World Childhood Foundation ja riiklikud lastekaitseorganisatsioonid). Soovitused valmisid animeeritud filmidena. Filmide loomiseks kasutati tahvelarvuteid ja animatsioonitarkvara Plotagon.

## Partnerorganisatsioonid

Projekti „Laste nõuandev paneel“ peamine koostööpartner on rahvusvaheline lastekaitseorganisatsioon **World Childhood Foundation**, kes tagab professionaalse lähenemise lastega töötamiseks ja nende arvamuste kogemiseks. Uuringu tehnilise poole eest hoolitses uuringu ja analüüsifirma **Ipsos**, kes koostas ka uuringu lõppraporti. Laste soovitusel loodi animeeritud filmidena, kasutades animatsioonitarkvara **Plotagon** ([www.plotagon.com](http://www.plotagon.com)), mille kasutus oli selle projekti raames tasuta.



# PROJEKT „LASTE NÕUANDEV PANEEL“

## Mida peaks täiskasvanud teadma mängundusest ja e-spordist?

Internetimängude mängimine hõlmab laste elust üha suuremat osa. Lapsevanemad, avalikkus ja teadlased ei ole aga jõudnud üksmeelele mängimise mõjude osas – arvamused erinevad mängimisega seotud positiivsete ja negatiivsete mõjude osas laste arengule. UNICEF'i poolt välja antud artikkel „Laste õigused ja internetimängud“ sedastab, et tõenduspõhiseid uuringuid, mis analüüsiks laste mängimisega seotud aspekte, on vähe. Samuti ei ole lihtne leida kõrgel tasemel tehtud uuringuid internetimängude ärimudelite mõjust lastele.

Friends' poolt hiljuti läbi viidud uuring näitas, et vaid 56% lastest, kes on mängides ja/või mängundusfoorumistes kokku puutunud halvustamisega, räägib sellest täiskasvanutele. Teisalt on peaaegu kõik (87%), kes on täiskasvanuga oma muret jaganud, tundnud, et rääkimisest oli abi. Teine uuring, mis viidi läbi Telia poolt Rootsis lastevanemate seas, näitas, et lapsevanemad ei jaga laste mängimisega seotud huvi, kuigi see on laste seas kõige levinum vaba aja veetmise viis. Lapsevanemad pühendavad nädalas keskmiselt vaid 15 minutit digitaalsete mängudega seotud teemadele. Võrdluseks – laste sportimise ja liikumisega seotud tegevustele kulutavad Rootsi lapsevanemad keskmiselt 2.5 tundi nädalas. 77% lastevanematest ütles, et nad ei taha veeta lastega aega mängides arvuti- või videomänge. Nende teadmiste valguses paluti CAP-uuringu käigus lastel jagada oma mõtteid mängundusest ja e-spordist, mis aitaks täiskasvanutel mõista laste mängundusega seotud tegevusi.

## Neli eelnevalt sõnastatud teemat, mille raames lapsed oma mõtteid avaldasid

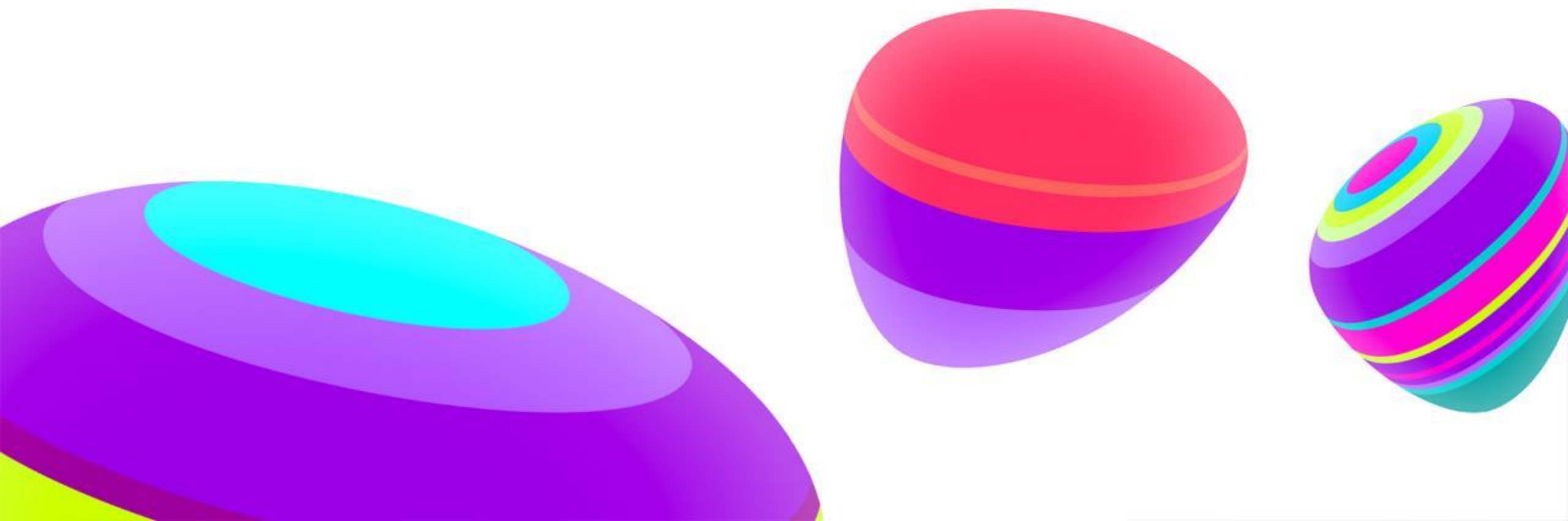
Lastele anti töötoas neli mängunduse ja e-spordiga seotud teemat, mille raames nad oma mõtteid avaldasid ja tegid Plotagoniga animeeritud filme: 1. Mängundusega seotud parimad aspektid; 2. Mängundusega seotud halvimad aspektid; 3. Põhjused, miks mängundusest hoiduda; 4. mängunduse roll minu elus.

## Uuringu järelmid

Projekt „Laste nõuandev paneel“ võimaldab vaadata erinevaid teemasid läbi laste silmade. Koosloome meetod on andnud projektis osalejatele hulgaliselt väärtuslikku teavet. Käesolevas raportis avaldatud uuringu tulemusi jagavad Telia Company ja projektis osalenud partnerid ka jätkutegevuste raames erinevate kanalite kaudu. Telia Company kutsub üles algatama teemakohaseid arutelusid IKT valdkonnas, lastekaitsega tegelevate organisatsioonides ja ühiskonnas laiemalt.



# FILMIDEST SAADUD TEADMISED, TEEMADE LÕIKES





# LASTE NÕUANDVA PANEELI 2019. AASTA UURINGU NELI TEEMAT



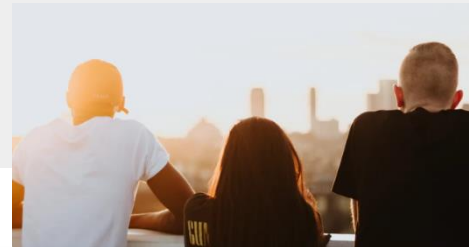
## MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID

*Mida peaks laste arvates  
täiskasvanud teadma  
mängundusega seotud  
parimatest aspektidest?*



## MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVIMAD ASPEKTID

*Mida peaks laste  
arvates täiskasvanud  
teadma mängundusega  
seotud halvimatest  
aspektidest?*



## MÄNGUNDUSEST HOIDUMISE PÕHJUSED

*Mida peaks laste  
arvates täiskasvanud  
teadma põhjustest, miks  
mõned lapsed  
digitaalseid mänge ei  
mängi?*



## MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS

*Mida peaks laste arvates  
täiskasvanud teadma  
digitaalsete mängude  
tähtsusest laste elus?*



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID

---



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID FILMID

## UUTE SÕPRADE LEIDMINE JA SOTSIAALNE SUHTLUS

Digitaalsete mängude mängimise parimate aspektidena tõid lapsed enamasti välja uute sõprade leidmise ja sotsiaalse suhtlemise. Mitmed filmid kirjeldasid, kuidas lapsed mängude kaudu uusi sõpru leiavad. Mõnikord laienevad sõprussuhted ka tavaellu, kuid mitte alati. Kuid ka siis, kui sõbraga suheldakse vaid elektrooniliselt, võib suhtlus olla tähenduslik, toetudes ühisele huvile ja mängimiskogemuse jagamisele. Filmid tõid välja ka olemasolevate sõpradega mängukeskkonnas suhtlemise.

Filmides oli kõige enam levinud tegelane täiskasvanu, kes eeldab, et lapsed mängivad üksinda ning on selle pärast mures (või veel hullem, pahane), arvates, et mängides laps võõrandub teistest lastest. Filmide kaudu soovivad lapsed öelda, et muretsmise asemel peaks lapsevanemad püüdma aru saada, kuidas mängud toimivad ning siis nad loodetavasti mõistavad, et mängimine võib olla sotsiaalselt mõtestatud tegevus.

NORWAY



*Kas tahad mängida? Aa, sina oled ju see uus tüdruk minu klassist!*

*Just! Saame kokku, räägime mängust ja saame paremini tuttavaks.*



*Hiljem kohvikus*

SWEDEN



*Sa mängid liiga kaua, kaks tundi... sul pole ühtegi sõpra.*

*On küll, aga ma ei saa sinuga rääkida paljudest asjadest, millest mängimise kaudu saadud sõpradega räägin, sest mul on nendega ühised huvid.*

*Sa jõuad alati nii hilja koju. Sina ja sinu "mängud"...*

LATVIA



*Palun vabandust, mängisime koos Evega arvutimängu. Mängimine ei ole lihtsalt ajaviide, ma leian selle kaudu uusi sõpru. Räägin seda sulle sellepärast, et loodan, et sa saad minust aru.*





# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID FILMID

## EMOTSIONAALSE SEISUNDI PARANEMINE

Lapsed tõid esile, et mängimise ajal leiavad väljundi mitmed emotsioonid ja kogemused. Mängimisega on seotud tugevad emotsioonid ning Plotagoniga tehtud animeeritud filmidest näeme hulgaliselt näiteid rõõmust ja elevusest.

Lisaks mängimisest saadud rõõmule annab mängimine ka teistsuguseid emotsionaalseid kogemusi. Mängimine võib aidata lastel lõõgastuda ja koguda uut energiat. Mängu sisse elamine võib viia mõtted igavatest asjadest (nt majapidamistöödest või kodutöödest) eemale ning aidata maandada ärevust. Mängimine võib sõna otseses mõttes päästa päeva.

SWEDEN



*Mängimise ajal  
tundsin, et olen  
nutikas ja loov!*

*See on ju ainult mäng, eksole?*

HILJEM KODUS MÄNGIDES



*See on ju ainult  
mäng, eksole?*

**SEE MÄNG ON  
NII ÄGE 😊**

DENMARK



*Kuidas su päev  
möödus?*

*Normaalselt...  
(Taustal: sattusin  
klassikaaslasega  
tülli)*

HILJEM



*Haa! Nii äge! Jess, me  
võitsime! 😊*

*Kuidas su päev  
möödus?*



*Alguses mitte  
eriti hästi, aga  
koju jõudes läks  
päev palju  
paremaks.*



## MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID FILMID

### MÄNGIMINE ANNAB OSKUSEID, MILLEST ON KASU KA TAVAEELUS

Mängimise üks positiivsemaid aspekte on asjaolu, et see aitab parandada oskuseid, mida läheb vaja ka tavaelus. Filmides mainiti sageli inglise keele oskuse paranemist, eriti tiimimängudes, kus on vaja palju suhelda. Samuti aitavad tiimimängud parandada suhtlemis- ja koostööoskuseid. Lisaks toodi filmides välja ka strateegilise mõtlemise ja loovuse arendamist.

Selle teema filmides oli kõige enam levinud tegelane täiskasvanu, kes arvab, et mängimine on aja raiskamine – tegevus, mis ei õpeta mitte midagi ja võtab aega kasulikelt tegevustelt, nt kodutöödelt. Filmides pidid lapsed lapsevanemalt mängimiseks loa saamiseks selgitama, miks on mängimine kasulik. Mõnikord tõid lapsed oma vanemate tähelepanu saamiseks välja ka teaduslike uuringute tulemusi ning see viitab asjaolule, et selleks, et lapsevanem last kuulaks, peavad lapsed pingutama.

SWEDEN



*Miks sa midagi olulist oma elus ette ei võta, selle asemel, et vaadata e-sporti?*

*Vaata uudiseid ja näed, et mängundus ja e-sport on head asjad!*

*Kas teadsid, et mängimisest saab eluks vajalikke kogemusi ja oskuseid?*



UUDISED

*Näiteks need, kes on mänginud võidusõidumänge, teevad 25% suurema tõenäosusega liikluses paremaid otsuseid. Mängurid on samuti võimelised keskendumise pikema aja vältel.*

ESTONIA



*Miks sa mängimise asemel raamatut ei loe?*

*Mängimine on huvitavam ja siin saan rakendada oma loovust.*



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID FILMID UNISTUS JA SIHT SAADA ELUKUTSELISEKS MÄNGURIKS

Lisaks tavaeluks vajalike oskuste parandamisele on võimalik mänguoskusi arendades jõuda professionaalse tasemeni ning saada elukutseliseks mänguriks.

Elukutselistest e-sportlastest rääkivatest filmides oli ühiseks narratiiviks raskused, mida lapsed kogesid vanematega suhtlemisel, kui nad rääkisid neile oma unistusest saada maailma parimaks e-sportlaseks. Sõnum, mida lapsed täiskasvanutele saadavad, on soov, et lapsevanemad oma lapsi toetataks, sest unistus e-spordis edu saavutamisest teeb lapsed rõõmsaks, isegi kui nad päris tippu ei jõua.

Kõige parem oleks laste arvates olukord siis, kui vanemad näeks unistust saada elukutseliseks e-sportlaseks samaväärsena kui unistust saada elukutseliseks jalgpalluriks – mõlemad on ühtviisi väärt unistused ning kuigi need ei pruugi olla realistlikud, tuleb unistuste poole pürgimist alati tunnustada ja toetada.

LATVIA

*E-sportlane? Minu poeg küll sellise jaburdusega ei tegele!*



*Jalgpallur? Minu poeg küll sellise jaburdusega ei tegele!*



Veidi varem..

Isa mõistis, et tegi sama vea, mida ta varem oli juba teinud ning lubas pojale oma unistuse poole pürgida.

*E-spordi 2025. aasta MM on selleks korraks läbi. Tänavu läks võit Lätti.*



*Olen tänulik kõikidele toetajatele, kuid eriti suur tänu kuulub minu isale.*





# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD PARIMAD ASPEKTID JÄRELDUSTE KOKKUVÕTE



## Meelelahutus, sotsiaalne suhtlus ja uute oskuste õppimine

Mitmetest filmidest tuli välja, et mängundus aitab tugevdada sotsiaalseid suhteid. Mängimise kaudu tutvutakse uute sõpradega, kellel on sarnased huvid, kuid mängimine ühendab ka juba olemasolevat sõprade ringi.

Ei ole üllatav, et filmid näitasid mängimist lõbusa ja elevust tekitav tegevusena. Vastupidiselt täiskasvanute seas levinud arvamusele, on mängimine tegevus, mis aitab lastel igapäevaelus ettetulevaid probleeme mõneks ajaks kõrvale panna. Mängimine on küll aja- ja energiamahukas ettevõtmine, kuid teisalt see ka annab energiat.

Mängimine annab võimaluse parandada erinevaid oskuseid, nt inglise keele oskust, koostöövõimet ja loovust.

Lisaks soovivad lapsed, et täiskasvanud mõistaks, et mängundus on valdkond, kus saab olla tööalaselt edukas. Lastest võivad saada elukutselised e-sportlased või mängudisainerid ning need eesmärgid vääriksid lastevanemate toetust.



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVIMAD ASPEKTID

---



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVAD ASPEKTID FILMID

## MÄNGIMINE VÕIB SU ELU ÜLE VÕTTA

Lapsed on väga teadlikud sellest, et mängimisega liialdamine ei ole hea. Lapsed peavad olema tähelepanelikud, et mängimine nende elu üle ei võtaks ning ei hakkas muud elu segama.

Filmidest tuli välja mitmeid mängimisega liialdamisega seotud probleeme ning enamasti olid need seotud koolitööga. Lapsevanemad ja õpetajad väljendavad oma muret, kuid õpilane on mängimisrutiini kinni jäänud ning seetõttu ei ole tal aega ega jaksu koolitööle keskenduda. Enamasti on selliste filmide lõpus lapse sissevaade, kus ta saab lõpuks aru, et mängimisaega tuleb piirata.

### SWEDEN



„Isa ja mina näeme, et sul on probleem. Sa oled viimasel ajal käitunud agressiivselt ja sinu hinded on muutunud halvemaks. Kas kõik on korras?“



„Ma olen väga õnnetu, mul pole ühtegi sõpra ja mind kiusatakse internetis. Ma ei tea, mida teha.“



„Me leiame abi, aga sa pead ekraaniaega väga palju vähendama.“



„Hästi, ma teen seda. Aitäh, ema!“



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVAD ASPEKTID FILMID

## MÄNGIMINE VÕIB SU ELU ÜLE VÕTTA

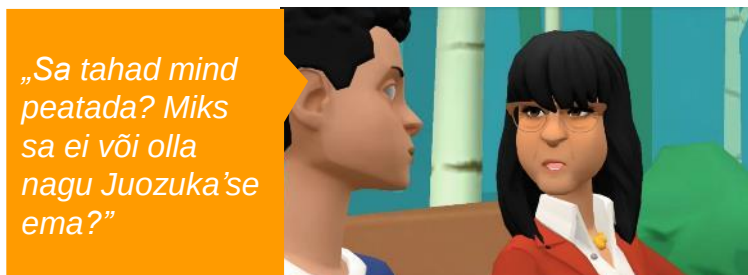
Lisaks koolitööle võivad liigse mängimise tõttu kannatada ka teised tegevused ning halveneda võib ka tervis. Arengu pidurdumine jalgpallis või vähese liikumise tõttu kaalus juurdevõtmine on mõned näited, mida lapsed filmide kaudu kirjeldasid.

Esines ka äärmuslikke näiteid, näiteks tõsiseid vaimse või füüsilise tervisega seotud probleeme.

### FINLAND



### LITHUANIA





# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVAD ASPEKTID FILMID

## MÄNGIMISGA LIIALDAMINE TEKITAB SOTSIAALSETES SUHETES PINGEID

Mängimisega liialdamine mõjub halvasti sotsiaalsetele suhetele. Filmides näidati, kuidas lastel pole enam oma sõprade jaoks aega. Tavaliselt käsitleti seda teemat kõrvaltvaataja positsioonilt. Sõber jääb üksi, ta on kurb ja pettunud.

NORRAY



„Kas su mäng on  
tähtsam kui meie?“

„Jah, on küll.“

„Ärka üles. Sa oled  
täiesti võõrandunud.“



„Mis vahet seal on? Ma  
saan oma mängu kaudu  
paremini suhelda?“



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVAD ASPEKTID FILMID

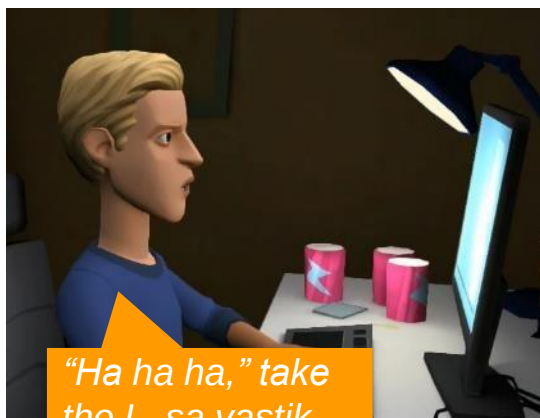
## MÄNGIMINE VÕIB ESILE KUTSUDA VIHA JA FRUSTRATSIOONI

Lapsed kirjeldasid, et mängimisega võib kaasneda viha.

Mängija tunneb survet ja mängu võistluslikku õhkkonda. Kaotamine võib olla väga frustreriv ning kui keegi tiimikaaslastest ei vasta ootustele või teeb lihtsaid vigu, on lihtne enesevalitsemist kaotada. Ka need inimesed, kes on muidu sõbralikud ja rahulikud, võivad mängimise käigus muutuda agressiivseks ja teha solvavaid märkuseid.

Mõned filmid rääkisid ka sellest, et viha võib mängijatesse jääda pikemaks ajaks ning lapsed võivad muutuda ebasõbralikuks ja siis on nendega raske suhelda.

### NORRA



“Ha ha ha,” take the L, sa vastik rotti!”



“Ha ha ha, sa oled üks sitakäkerdis!”



„Oota, see on ikka jube tüütu.“



„Lõpeta see karjumine. Mis toimub? Täna on jõululaupäev.“

“JÄÄ VAIT!!”



# MÄNGUNDUSEGA SEOTUD HALVAD ASPEKTID JÄRELDUSTE KOKKUVÕTE



## Mängimisega liialdamine on ohtlik

Enamasti tõid lapsed negatiivsete aspektidena esile ülemäärase mängimisega seotud tagajärjed. Mängimisega on lihtne liiale minna ning selle tagajärjel võivad unarusse jääda koolitööd, sotsiaalsed suhted ja tervis.

Üksikud filmid rääkisid ka mõnede mängude problemaatilisest sisust. Peamiselt on tegemist võistlemisele ülesehitatud tiimimängudele, mida enamasti mängivad poisid ning mis võivad esile kutsuda viha ja frustratsiooni, mida teiste tiimiliikmete või kõrvalseisjate peal välja elatakse.

**Mängimine võib su elu üle võtta**

**Mängimisega liialdamine võib tekitada pingeid sotsiaalsetes suhetes**

**Mängimine võib esile kutsuda viha ja frustratsiooni**



# MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED

---





# MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED FILMID

## VÕÕRANDUMINE JA KATKISED SUHTED

Levinud põhjus mängimisest hoidumiseks on asjaolu, et mängija kaugeneb teistest inimestest. Kui teised tahavad sinuga aega veeta või sa pead pereüritustel osalema, võid ärritada ja teistest eemale tõmbuda. Selle tulemusel saavad inimesed haiget ja on pettunud. Mõne aja pärast tüdinevad nad tühjadest kutsetest ja sinuga enam ühendust ei võta.

Lood räägivad sellest, kuidas mängimise esikohale seadmine sind lähedastest inimestest eemale viib. Pettunud ei ole ainult vanemad, vaid ka õed ja vennad, sõbrad, tüdruksõbrad ja poiss-sõbrad. Enamasti on poisid need, kelle jaoks mängimine muutub suhetest tähtsamaks ning tüdrukud esitavad ultimaatumeid.

Kui mõistad oma valikute tagajärgi, võib juba hilja olla. Arusaam sellest, et suhted on olulisemad kui mängimine, võib sinuni jõuda alles siis, kui märkad, et oled suhtlusringidest välja jäänud. Tuleb endal teadvustada, et mängimine on sõltuvust tekitav tegevus ning olla tähelepanelik, et muu elu selle all ei kannataks.

SOOME



„Oleks palju toredam, kui sa selle tobeda mängu asemel minuga aega veedaks. Võib-olla oleks parem, kui me lahku läheksime.“

„Jajah, midaiganes. Las ma nüüd mängin edasi.“



„Palun ära mine ära. Anna mulle andkeks! Sina oled mulle olulisem kui mängimine.“



„Liiga hilja on vabandust paluda. Head aega!“



# MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED FILMID

## NEGATIIVNE MÕJU TERVISELE JA ÜLDISELE HEAOLULE

Mõnedes lugudes tõid lapsed välja, et mängimine võib mõjuda halvasti tervisele ja üldisele heaolule.

Lisaks asjaolule, et mängimisega liialdamine lõhub sotsiaalseid suhteid, võib see põhjustada ka kurnatust, peavalu, silmaprobleeme jms, mida su igapäevaelu mõjutavad ja mis võivad jätta ka pikemas perspektiivis püsivaid kahjustusi.

Lapsed näevad, et oluline on tegevuste mitmekesisus ja väljas viibimine, aga ka sõpradega koos aja veetmine ja seda nii internetis kui päriselus.

Kokkuvõttes on mitmeid põhjuseid, miks mängimist piirata, nii mängija enda kui teiste inimeste vaates. Oluline on olla tähelepanelik, et mängimine ei hakkaks negatiivselt mõjutama sinu suhteid ja teisi tegevusi.

FINLAND

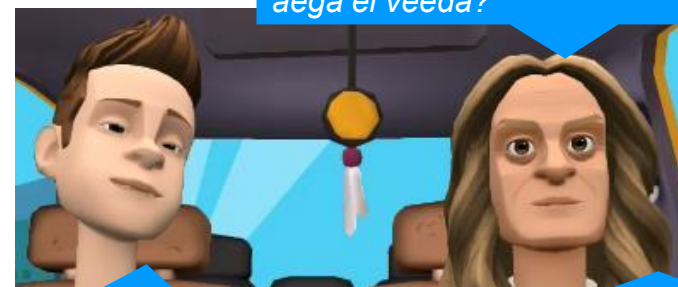


„Jack, kuula mind! Ma olen sinu pärast väga mures, see mängimine mõjub sinu tervisele halvasti. Sa ei käi kunagi oma toast väljas ja päriselus on kõik su sõbrad ära kadunud...”



„Olgu, ma tulen sinuga välja... Oo, see on tegelikult väga tore. Võib-olla peaksin olema vähem ekraani ees ja rohkem väljas.“  
(Jack õnnelikuna murul tantsimas)

LÄTI



„Miks sina iga päev internetis mängimisega aega ei veeda?“

„Sest mul on paremaid asju teha.“

„Mida sa teed sama ajal, kui teised arvutimänge mängivad?“

„Käin trennis, tegelen kunstiga, mõnikord loen. Need, kes mängivad, nende jaoks mängimine elus kõige olulisem asi ja teised asjad neid ei huvita.“



# MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED FILMID

## TEISED HUVID JA PRIORITEEDID

Lihtne põhjus mängimisest hoidumiseks on asjaolu, et teised tegevused on toredamad. Filmides toodi näiteid, kus lapsed suhtlevad päriselus sõprade või perekonnaga, teevad sporti või veedavad aega õues tegutsedes.

Nende filmide laiem sõnum on see, et nii täiskasvanud kui lapsed peaks olema teadlikud ja austama laste erinevaid huvisid. Mõnele meeldib mängundus, teistele mitte, ja selles ei ole midagi halba.

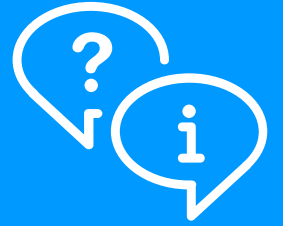
EESTI



DENMARK



# MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED JÄRELDUSED JA KOKKUVÕTE



## Hirm mängimisega liialdamisest tingitud tagajärgede ees, teised huvid ja prioriteedid

Sarnaselt mitmete filmidega, mis kirjeldasid teemat “Mängundusega seotud halvimald aspektid”, räägivad ka siin paljud filmid lastest, kes on jäänud kinni mängurutiini, mille tõttu kannatavad muud asjad, nt suhted ja füüsiline heaolu. Need filmid on ilmselt tehtud laste poolt, kes on näinud, kuidas teiste lastega nii on juhtunud ja soovivad oma valikutes sellist olukorda vältida.

Teise põhjusena mängimisest hoiduda toodi välja asjaolu, et teised tegevused on toredamad ja tähenduslikumad. Nende filmide laiem sõnum on see, et nii täiskasvanud kui ka lapsed peaks austama laste erinevaid huvisid. Mõnele meeldib mängundus, teistele mitte, ja selles ei ole midagi halba.





# MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS

---





# MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS FILMID

## MEELELAHUTUS JA TURVATUNNE

Mängimine toob rõõmu ja häid elamusi. Mängimine on meelelahutuslik ja seikluslik ning pakub võimalust suhelda. Seega on mängimisel oluline koht lõbusa ja tähendusliku ajaveetmise kontekstis ning lisaks stimuleerib see mõttetööd.

Lisaks viib mängimine mõtted igapäevaprobleemidelt kõrvale ja toimib stressimaandajana. Mängimine võib olla nii pingeid maandav kui tähelepanu kõrvale juhtiv tegevus – ühelt poolt aitab mängimine viia mõtted eemale keerulistelt asjadelt ning teisalt hoiab mängimine last eemal potentsiaalselt kahjulikest tegevustest, nt alkoholi joomine või öösel väljas olemine.

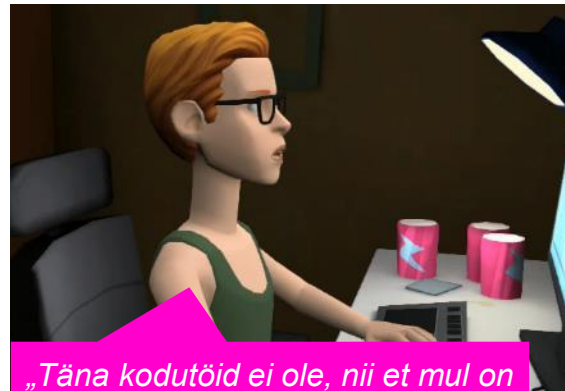
Kokkuvõttes võib öelda, et mängimine teeb rõõmsamaks ja annab jõudu igapäevaeluga toimetulemiseks. Lisaks on oluline arvestada, et mängimise mõju ulatub mänguajast kaugemale ning vaadata tuleb ka seda, milliseid sügavamaid emotsionaalseid vajadusi mängimine rahuldab.

### LEEDU



„Mängin sageli, see on lõbus ja meelelahutuslik ning ma saan sõpradega mängu ajal suhelda. Meil on alati lõbus ja saab palju nalja. Mängimine liidab inimesi ja on tore suhelda inimestega, kellel on samad huvid.“

### EESTI



„Täna kodutöid ei ole, nii et mul on aega mängida. Äge!  
... vaatame, kes on internetis, ei ma ei peaks üksi mängima..“



„Kas sa midagi paremat kui mängimine oma ajaga ei tahaks teha?“

„Ma mängin koos sõpradega ja meie arvates on see tore.“



# MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS FILMID

## ÕPPIMINE JA ARENEMINE

Lisaks sellele, et mängimine lahutab meelt ja maandab stressi, võib see olla ka saavutusvajadust rahuldav tegevus. Mängimine arendab teatud oskuseid ning nii tekib rahulolu teadmisest, et mängija saab üha paremaks milleski, mida tal ei oleks võimalik saavutada muudel viisidel.

Filmides toodud näited kirjeldasid, kuidas head mängijad, kellel koolis väga hästi ei lähe, kasvatavad mängides enesekindlust. Need, kes tunnevad end üksildase või väljajäetuna, võivad leida kuuluvustunnet teadmisest, et nad on osavad mängijad. Lisaks võib mängimine arendada olulisi oskuseid mängulisel ja meelelahutuslikul viisil. Osav mängija võib saada teistele eeskujuks. Tublist mängijast võib ühel päeval saada elukutseline e-sportlane ning seetõttu võib mängimist vaadata kui investeeringut tulevikku.

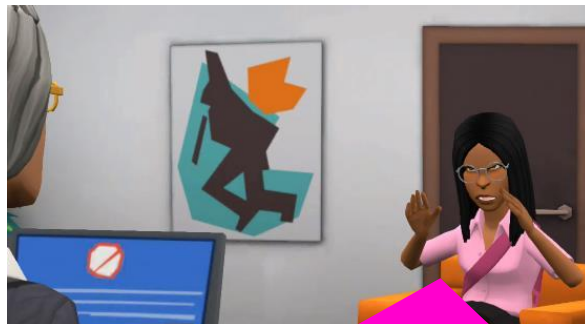
### LEEDU



„Miks sulle arvutimängud nii väga meeldivad?“

„Nad õpetavad mulle paljusid asju, aitavad saada paremaks ja suhelda teistega. Lisaks pakub mängimine mulle rõõmu.“

### ROOTSI



„See on minu elu ja ma kavatsen saada elukutseliseks e-sportlaseks ning mängudisaineriks, nii et palun austa seda...“



„Lootsin, et sa saad paremini aru, aga kui sa oled mängimises hea ja see sulle meeldib, siis küllap see on OK.“

### EESTI



„Hea võit! Sa oled selles mängus väga hea! Nüüd me saame sellest koolis kõigile rääkida!“

Epic gamer moment 😊



# MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS FILMID

## POTENTSIAALNE LASTE JA VANEMATE VAHELISE KONFLIKTI ALLIKAS

Paljudest filmidest selgus, et kui vanemad ei mõista, mida mängimine laste jaoks tähendab ja kuidas mängud toimivad, võib tekkida ebavajalikke tülisid. Filmides kirjeldatud konflikte ühendab lahkeli arvamustes, mis on tähenduslik tegevus ja kui palju aega mängimisele kulub.

Üks konflikti liik, mida on lihtne vältida, on arusaamade paranemine mängu toimeleostikast. Näiteks võib lapsevanem paluda mängu pooleli jätta ja sööma tulla, arvates, et mängu saab lihtsalt pausi peale panna, kuigi mitme mängijaga mängudes tähendab sekundipealt mängu katkestamine tiimikaaslaste altvedamist ja seetõttu tundub lapsevanema palve lapsele ebaõiglane.

Lahenduseks pakuvad lapsed välja, et vanemad peaks andma lastele enne söögiaja algust 30-minuti pikkuse etteteatamisaja.

TAANI



„Palun lõpeta nüüd mängimine, sa oled mänginud juba viimased kaks tundi.”

„See on online-mäng, ma sa ei saa lihtsalt ära minna, minu tiim saab minu peale pahaseks ...”



„Ei, sa ei tohi seda teha - see rikub mu mängu ära. Mine mu toast ära!”

„Aga praegu on söögiaeg ja kui sa kohe ei tule, lülitan WiFi välja.”



„Mulle aitab sinust ja su mängudest, sa ei suuda kunagi lõpetada, kui ma sul palun seda teha..  
... järgmiseks müüme maha su mänguriarvuti ja ostame väikese sülearvuti..”



“Ema, anna andeks, palun anna mulle uus võimalus ...  
... sa võid panna peale hoiatuse, mis ütleb, et 30 minuti pärast lülitub internet välja.”



# MÄNGUNDUSE TÄHTSUS MINU ELUS JÄRELDUSED JA KOKKUVÕTE



## Positiivne mõju, kuid lapsevanemad on väheteadlikud

Paljud lapsed ütlevad, et mängimine on ühelt poolt lõbus ja hetkes nauditav tegevus, kuid teisalt rahuldab ka sügavamaid vajadusi, nt vajadust suhelda, lõõgastuda ja leida stimuleerivaid sisendeid.

Mõned lapsed ütlevad, et mängimine kujundab nende identiteeti, parandab enesekindlust ja tõstab eneseväärikust. Näitena tuuakse lapsi, kellel ei lähe koolis väga hästi, aga kes on head mängurid ja see annab neile enesekindlust. Need, kes tunnevad end üksildasena, võivad leida kuuluvustunnet teadmisesest, et nad on osavad mängijad.

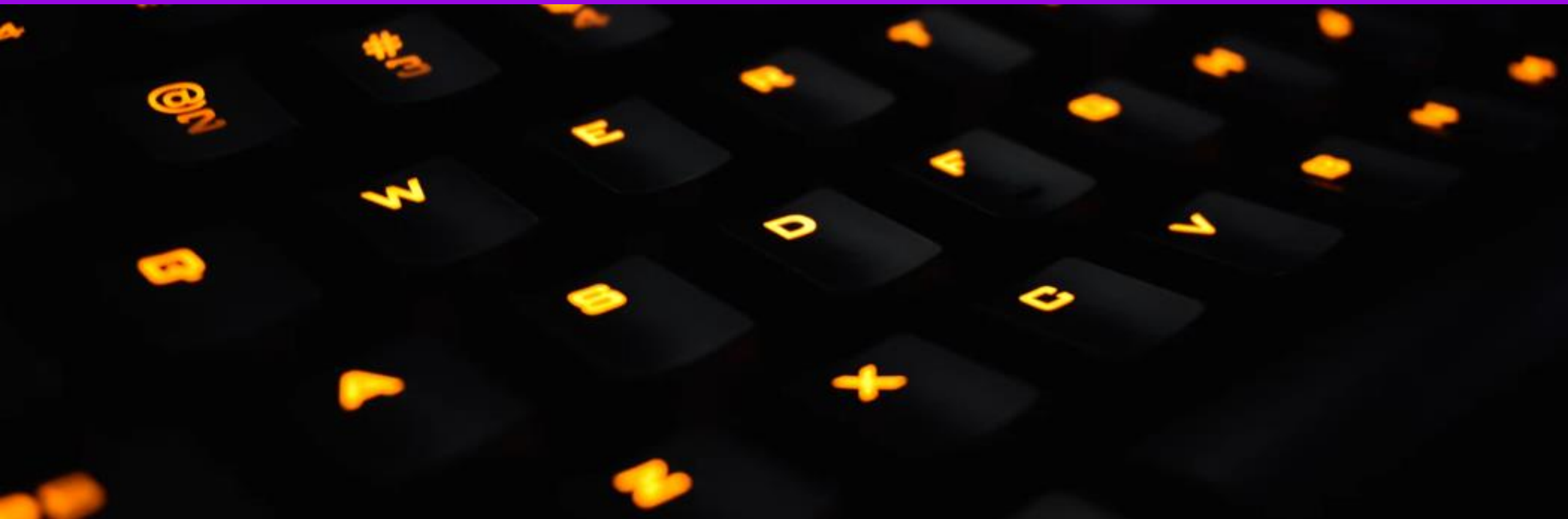
Teisalt võib mängimine tekitada konflikte, kui lapsevanematel ja lastel on erinev nägemus mängude tähendusest ja vanematel puudub arusaam sellest, kuidas mängud toimivad. Filmides räägitud lood ütlevad, et selliseid konflikte lahenevad alles siis, kui vanemad mõistavad mängude olemust.





# KÜSITLUSE KVANITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED

---



# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED

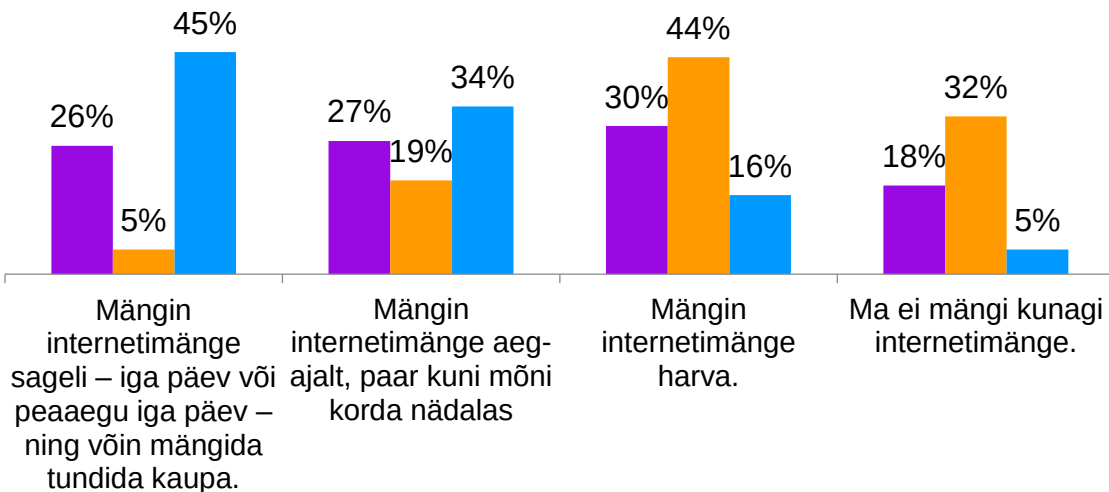


Küsitletud lastest hindas end pidevaks mängijaks üks laps neljast, kuid siin on kasulik arvestada soolise erinevusega – siia rühma kuulub ligikaudu pool poistest, kuid vaid murdosa tüdrukutest. Suurem osa 2019. aastal küsitletud tüdrukutest mängib internetis mängu harva või ei tee seda üldse.

E-spordi vaatamine on üsna populaarne, eriti poiste seas. Pool poistest vaatab e-sporti aeg-ajalt või sagedamini. Tüdrukute seas on e-spordi vaatajaid vaid üks kümnest.

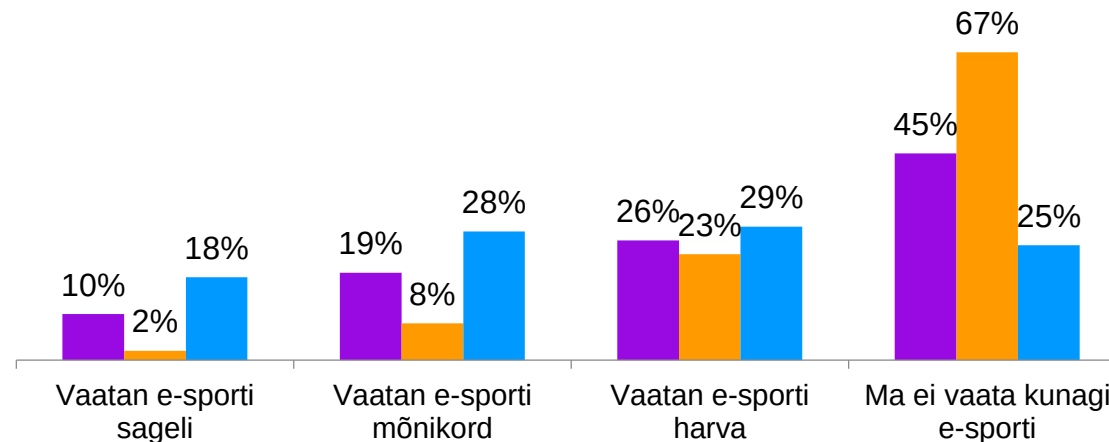
## MÄNGIMISE SAGEDUS

■ Kokku ■ Tüdrukud ■ Poisid



## E-SPORDI VAATAMISE SAGEDUS

■ KOKKU ■ Tüdrukud ■ Poisid



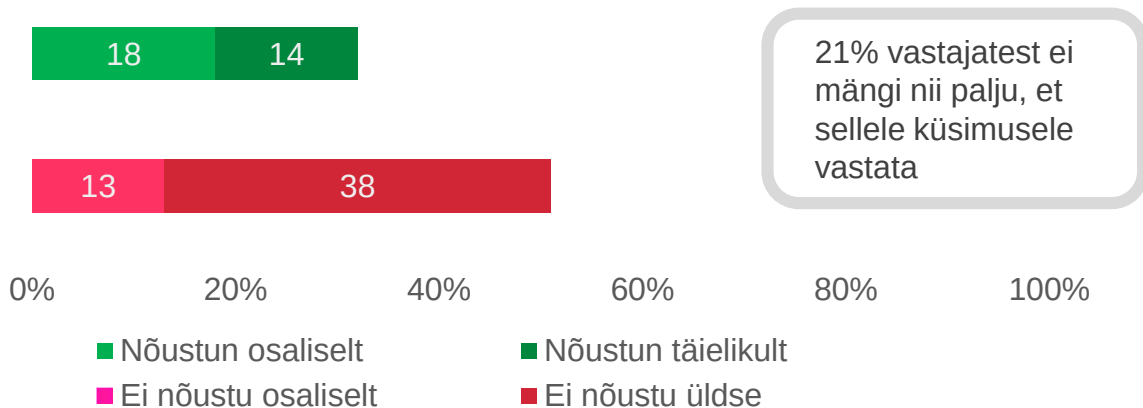
# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED



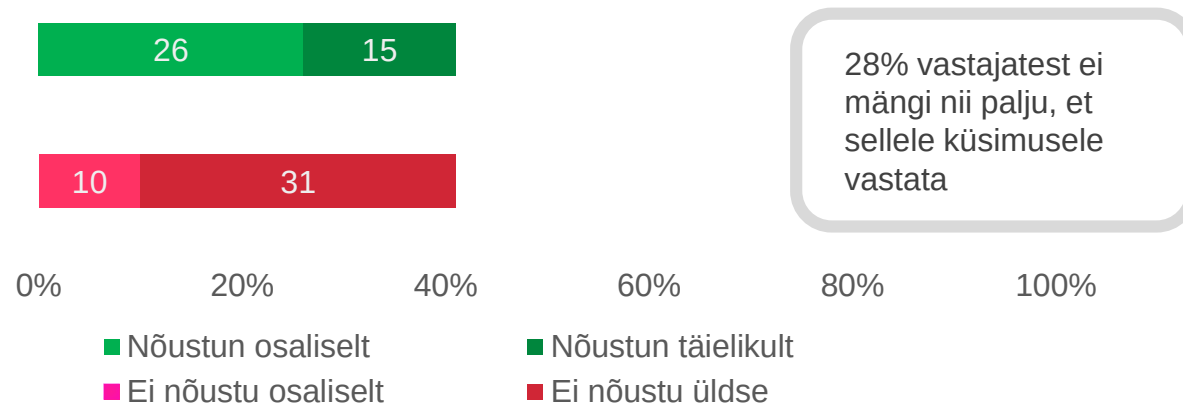
E-spordi populaarsus on viimaste aastate jooksul kiiresti kasvanud. 2019. aasta CAP uuring näitas, et peaaegu 1/3 küsitletud lastest nõustub väitega, et e-sport on üks huvitavamatest spordialadest. Küsitluse analüüs näitab, et huvi e-spordi vaatamise vastu korreleerub mänguhuviga. Enam kui 50% iga päev/peaaegu iga päev mängivatest lastest nõustus väitega, et e-sport on üks huvitavamatest spordialadest.

E-sport motiveerib 41% küsitletud lastest, ning sagedaste mängijate seas on e-sport mängimise motiveerija 70% laste jaoks.

## E-SPORT ON ÜKS HUVITAVAMATEST SPORDIALADEST



## E-SPORDI VAATAMINE MOTIVEERIB MIND INTERNETIMÄNGE MÄNGIMA



\* "Küsitletud lapsed" ("CAP lapsed" vms) viitab siin ja edaspidi küsitluses osalenud lastele, kellel oli küsimusele vastamisel selge seisukoht, st tulemused sisaldavad ainult neid vastuseid, kus ei valitud "Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata"

Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata



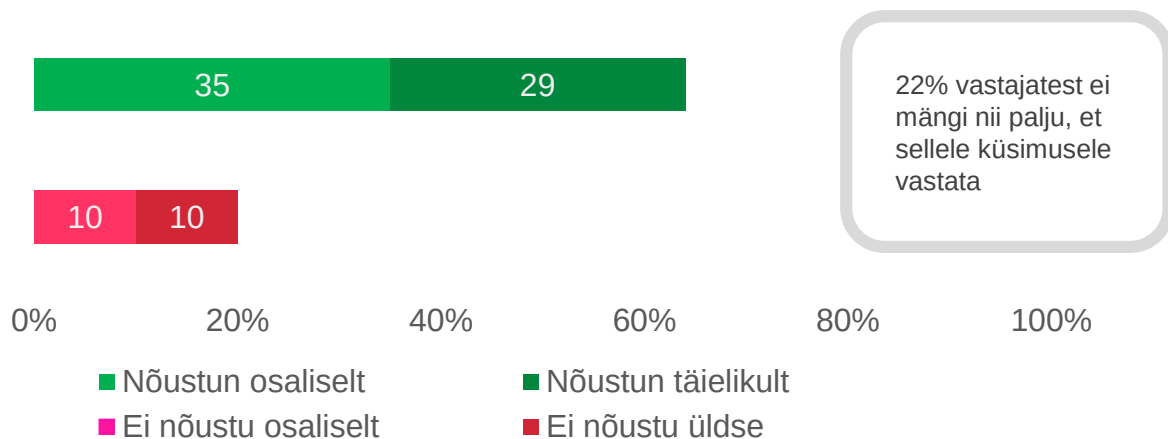
# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED



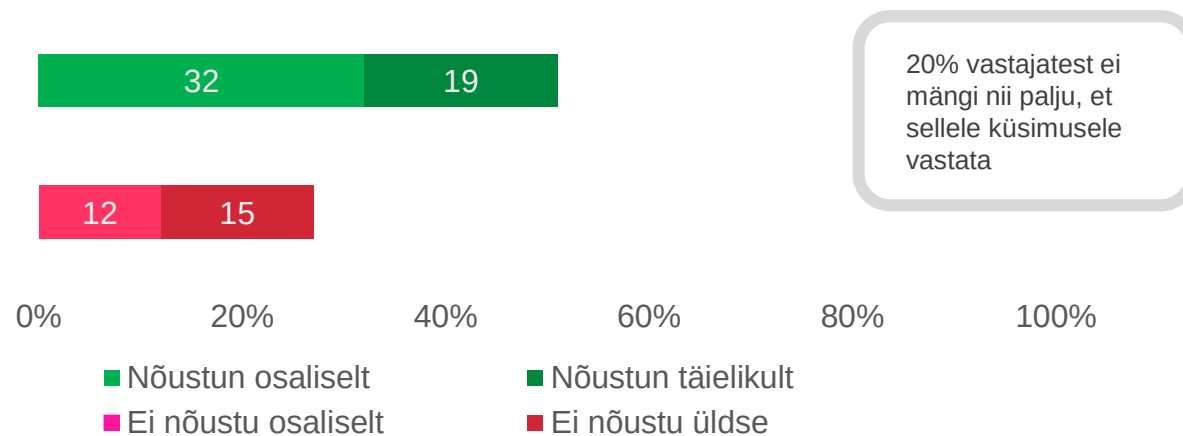
Üks kõige olulisematest järeldustest, mis küsitluse analüüs välja tõi, oli asjaolu, et mängimine on midagi enam kui lühivaatega ajaviide. Mängude kaudu uute oskuste õppimine tuli välja ka mõnedest laste poolt tehtud filmidest. Mängimine arendab inglise keele oskust ning lisaks võib see parandada mängijate keskendumisvõimet ja suutlikkust võtta vastu kiireid otsuseid.

Uuringus osalenud laste hinnangul annab internetimängude mängimine võimaluse arendada oma loovust. Enam kui 70% sagedastest mängijatest nõustub selle väitega. Mängimise ja loovuse vaheline seos on huvitav leid, sest see seos ei pruugi olla esmapilgul hoomatav nende inimeste jaoks, kes mängundusega kokku ei puutu.

## MÄNGUNDUSEGA TEGELEDAS ÕPIN UUSI ASJU (LISAKS SELLELE, ET MUUTUN PAREMAKS MÄNGIJAKS)



## INTERNETIMÄNGUDE MÄNGIMINE AITAB MUL OLLA LOOV



Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata



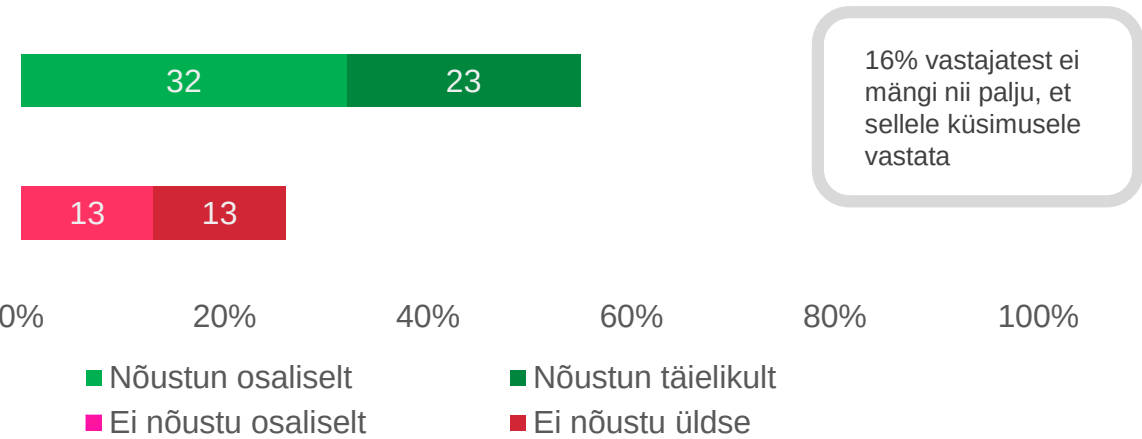
# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED



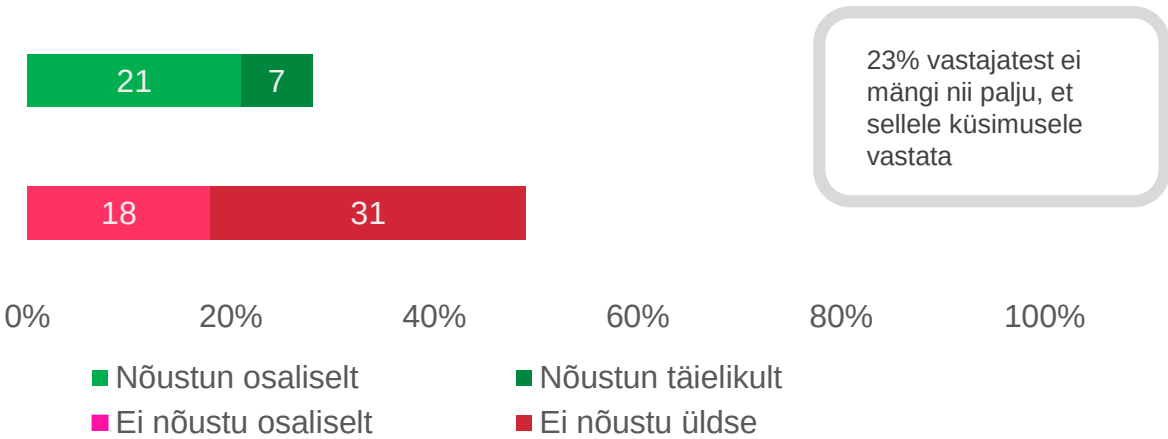
Võitmine on internetimängude oluline komponent ning uuringust selgust, et mida rohkem mängida, seda olulisemaks see muutub. Enam kui 70% sagedastest mängijatest nõustub selle väitega. Mida paremaks mängijaks saadakse, seda tähtsamaks muutub võitmine.

Rohkem kui 20% lastest tunnevad frustratsiooni või pinget, kui neil ei lähe mängus piisavalt hästi. Arvestades asjaolu, et võitmine on laste jaoks oluline, saab frustratsiooni vaadata kui kaotusele järgnevat loomulikku reaktsiooni. Lisaks võib frustratsiooni muutuda vihaks. Laste tehtud filmidest on näha, et kaotusest tingitud viha on enamasti suunatud teistele, st lapsed vihastavad oma tiimiliikmete peale, kui nende mängusooritus ei vasta ootustele.

## VÕITMINE ON OLULINE



## LÄHEN PINGESSE, SEST TUNNEN, ET MA EI OLE INTERNETIMÄNGUDES PIISAVALT HEA



Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata





# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED

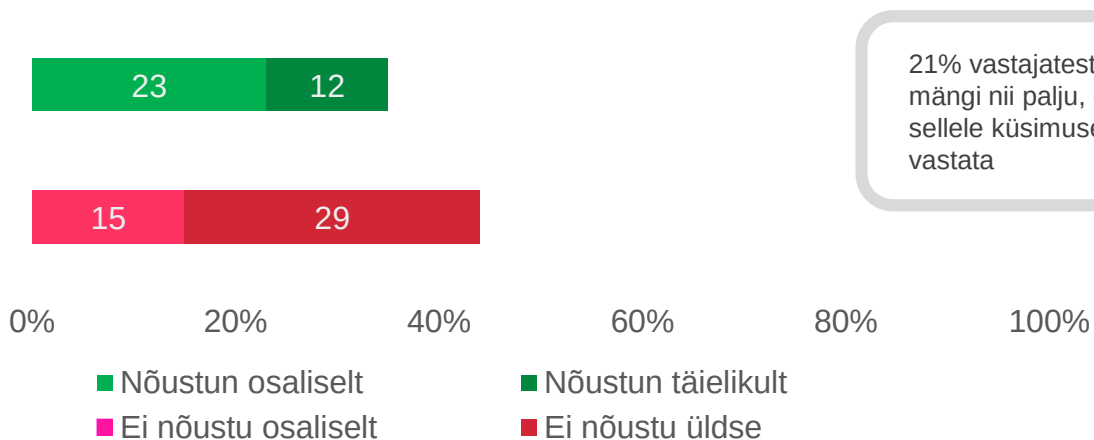


Vastused allolevatele küsimustele toovad esile mängunduse kaks olulist aspekti – see on väga põnev tegevus, mis aitab unustada halbu asju.

Küsimus mängimisega seotud põnevuse kohta on polariseeriv. 35% kõikidest vastajatest arvas, et mängimine on väga põnev. Sagedastest mängijatest nõustus selle väitega aga koguni 59%. Mängimine on nende jaoks oluline, sest see pakub põnevust.

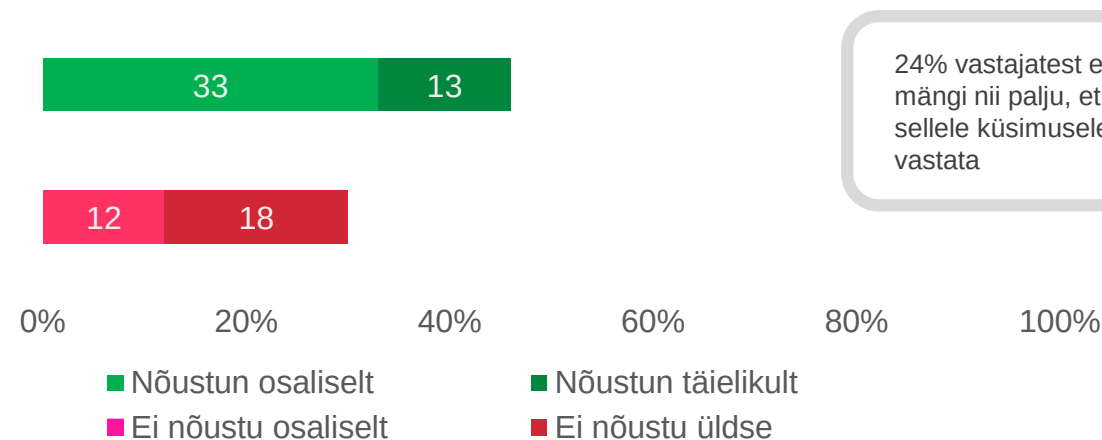
Töötubades tehtud filmid näitasid samuti, et mängimine võib tõsta tuju ja muuta kogu päeva paremaks.

## MÄNGIMINE TEKITAB SELLIST PÕNEVUST, MIDA MUJALT EI SAA



Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata

## INTERNETIMÄNGUDE MÄNGIMINE AITAB MUL UNUSTADA HALBU ASJU MINU ELUS



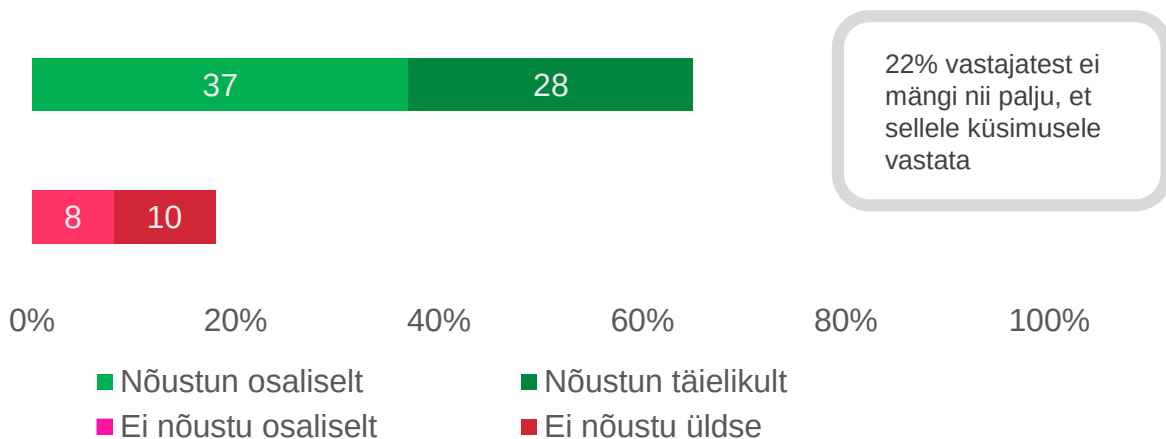
# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED



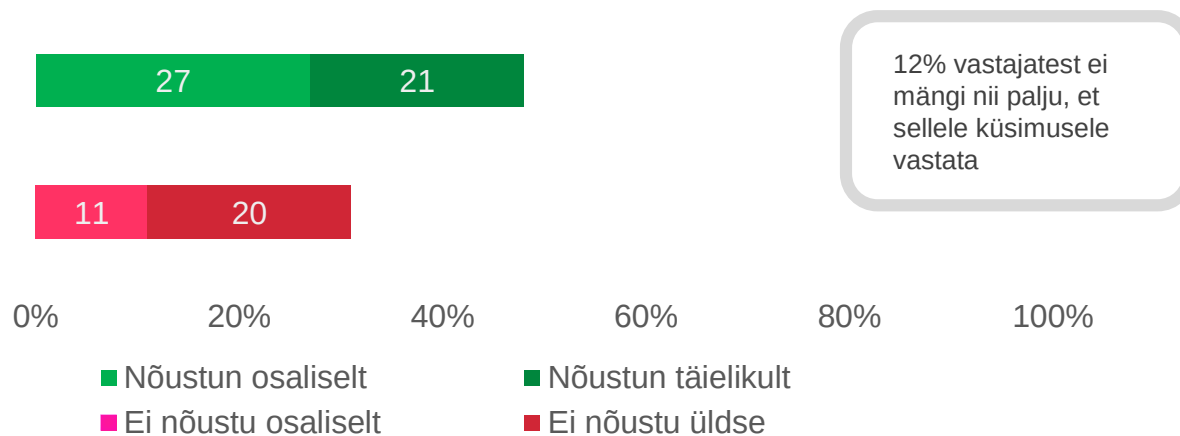
Uuring näitas, et paljud lapsed on teadlikud sellest, et mängimine võib põhjustada konflikte. See on üks tõsisemaid mängundusega seotud probleeme, mida kajastati ka mitmes filmis. Võistluslik atmosfäär, lahinguelemendid, prestiiž ja kuhjunud frustratsioon võivad viia inimestevaheliste konfliktideni.

Uuringus osalenud lapsed paistavad olevat teadlikud mängusõltuvusega seotud riskidest. Töötubades tehtud filmid tõid näidetena välja sõpradele pettumuse valmistamise ja tegemata või halvasti tehtud koolitööd. Allolevad numbrid kinnitavad teadmist, et lapsed näevad neid probleeme. Neid lapsi, kes arvasid, et nende sõbrad mängivad liiga palju, oli veidi enam kui neid, kes selle väitega ei nõustunud.

## TEAN OMA KOGEMUSEST, ET MÄNGUNDUS VÕIB TEKITADA KONFLIKTE INIMESTE VAHEL



## MA ARVAN, ET MU SÕBRAD KULUTAVAD INTERNETIMÄNGUDE PEALE LIIGA PALJU AEGA



Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata

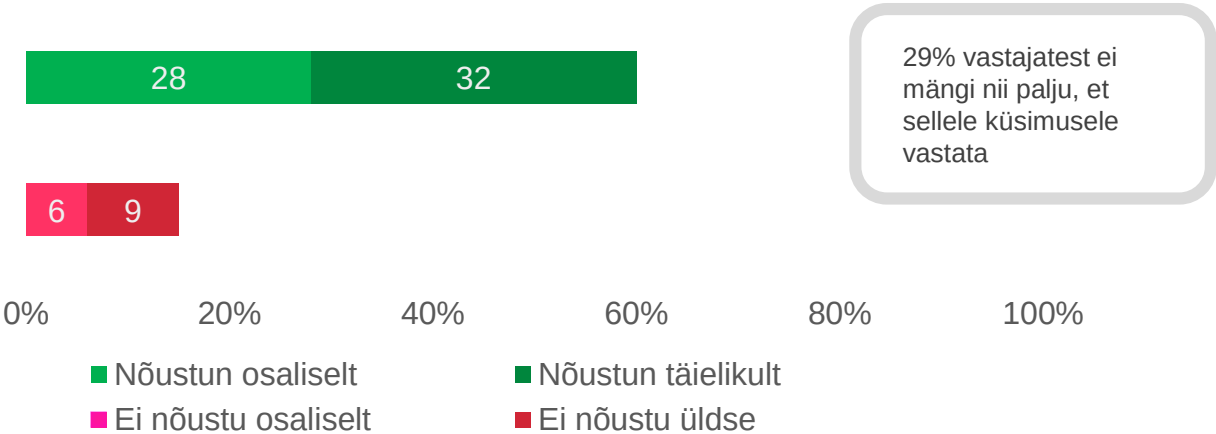


# KÜSITLUSE KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI TULEMUSED



See küsimus näitab, et üldiselt tunnevad lapsed end mängukogukondades teretulnuna. Nende laste hulgas, kes mängivad harva või üldse mitte, on selle väitega mittenõustujaid üsna vähe ning puudub ka erinevus poiste ja tüdrukute vahel. Seega võib väita, et väljajäetuse tunne ei ole internetimängude kontekstis aktuaalne.

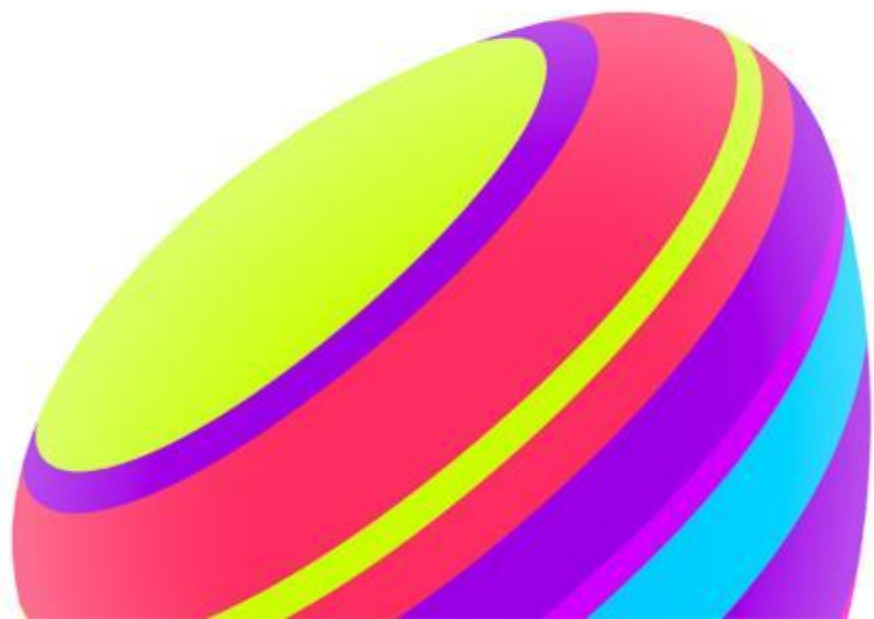
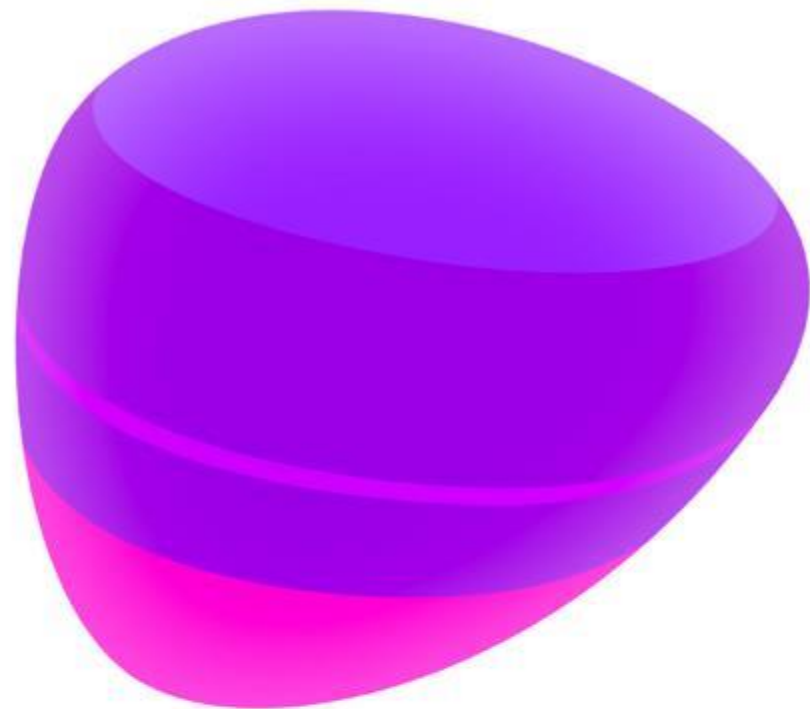
## TUNNEN, ET MINUSSE SUHTUTAKSE MÄNGUNDUSE MAAILMAS HÄSTI



Graafikul on näha kuue riigi keskmised, võrdne kaal/riik. Skaala: Ei nõustu üldse, Ei nõustu osaliselt, Ei oska öelda, Nõustun osaliselt, Nõustun täielikult, Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata



# TULEMUSED RIIKIDE LÕIKES



# KVANTITATIIVSE ANALÜÜSI ALUSEKS OLNUD KÜSIMUSTE VALIK/RIIK

Mängunduse ja e-spordiga seotud harjumused = Kõik vastajad

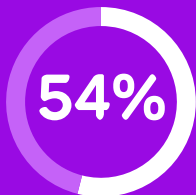
Mängunduse ja e-spordiga seotud hinnangud = Kõik vastajad, v.a. need, kes valisid vastuseks variandi „Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata“





## MÄNGUNDUSE JA E-SPORDIGA SEOTUD HARJUMUSED

Mängin vähemalt kord  
nädalas



Vaatan e-sporti sageli



## MÄNGUNDUSE JA E-SPORDIGA SEOTUD HINNANGUD

Mängundusega tegeledes õpin uusi asju (lisaks sellele, et muutun paremaks mängijaks)



Tean oma kogemusest, et mängundus võib tekitada konflikte inimeste vahel a



Võitmine on oluline



Tunnen, et minusse suhtutakse mängunduse maailmas hästi



Ma arvan, et mu sõbrad kulutavad internetimängude peale liiga palju aega



Internetimängude mängimine aitab mul olla loov



Internetimängude mängimine aitab mul unustada halbu asju minu elus



Mängimine tekitab sellist põnevust, mida mujalt ei saa



E-spordi vaatamine motiveerib mind internetimänge mängima



E-sport on üks kõige huvitavamatest spordialadest



Lähen pingesse, sest tunnen, et ma ei ole internetimängudes piisavalt hea



## PARIMAD ASJAD

Eesti lapsed tõid esile mitmed mängimisega seotud positiivseid aspekte. Mängimine võib olla meeltülendav, aga ka lõõgastav. Mängimise kaudu saab suhelda teiste inimestega. Lisaks mainisid Eesti lapsed, et mängimine võib arendada erinevaid oskuseid, nt inglise keelt, kujutlusvõimet ning loogilist ja strateegilist mõtlemist.

## MÄNGIMISEST HOIDUMISE PÕHJUSED

Üks levinud mõtetest, mida lapsed filmide kaudu väljendasid, oli see, et kaugeltki mitte kõik lapsed ei ole huvitatud mängundusest ja e-spordist. Mõned narratiivid kirjeldasid olukorda, kuidas lastel on väga keeruline keskenduda elus olulistele asjadele, kui mängimisega liiale minna – ning see omakorda võib olla põhjus mängimisest hoidumiseks.

## HALVIMAD ASJAD

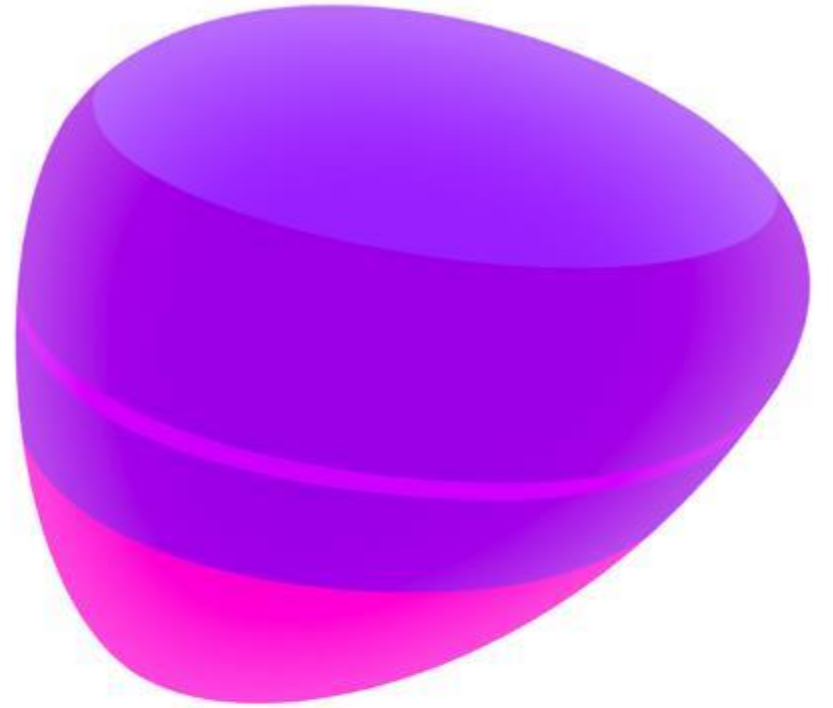
Mitmed selle teema kohta tehtud filmid käsitlevad tõsisemaid teemasid, nt mängusõltuvus ja huvipuudus päriselu vastu. Mõned filmid tõid esile, et mängimine võib põhjustada vihareaktsioone ning räägiti ka sellest, et mängimisega kaasneb oht langeda mängukeskkondades pettuse ohvriks, näiteks võib esineda raha väljapetmist.

## TÄHTSUS MINU ELUS

Selle teema kohta tehti kaks filmi. Ühe filmi kaudu soovisid lapsed täiskasvanutele öelda, et mängu ei saa pausi peale panna. Teise filmi sõnumiks oli teadmine, et mängundus on nüansirikkam, kui pealtnäha paistab, st mängimine ei ole ainult karjumine ja ekraani vaatamine. Mängimine võib olla seikluslik ja emotsionaalne kogemus.



# MEETOD JA ULATUS



# VÄLITÖÖD JA RAPORTI KOOSTAMINE

Käesoleva uuringuraporti aluseks on 8. klassi õpilastega (15-aasta vanused lapsed) läbi viidud töötoad Taanis, Eestis, Soomes, Lätis, Leedus, Norras ja Rootsis.

Töötöad viidi läbi kohalikus keeles 2018. aasta mais ja juunis. Kaks akadeemilist tundi (2x45min, vajadusel vaheajaga) kestnud töötubade korraldamist juhtisid Telia tiimid.

Töötöa alguses paluti lastel individuaalselt täita lühike elektrooniline küsimustik mängunduse ja e-spordi kohta. Töötöa alguses tegid lapsed väikese soojendusharjutuse. Seejärel anti lastele juhised animatsioonitarkvara Plotagon kasutamiseks ja ülevaade nelja etteantud teema sisust. Lapsed tegid 3..4-liikmelistes rühmades 50 minuti jooksul valitud teemal animeeritud filmi ühel neljast valitud teemal.



CAP 2019 ei ole klassikaline kvantitatiivne uuring. Uuringu valim ei ole esinduslik ning seetõttu ei saa uuringu tulemuste põhjal teha 15-aastaste laste kohta käivaid üldistusi uuringus osalenud riikide kohta

Ipsos'e uuringu analüüsi ja raporti koostamisega tegelenud meeskond.

**Ulf Boreus**

Vanemanalüütik

**Charlotte Heiman**

Analüütik

**Maria Hedengren**

Analüütik

IPSOS

[www.ipsos.com](http://www.ipsos.com)



# 7 RIIKI, 600 OSALEJAT, 159 FILMI

24 last erinevates riikides ei identifitseerinud end ei poisi ega tüdrukuna.

## ROOTSI

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| 110   | 58     | 51       | 35     |

## SOOME

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| 90    | 47     | 42       | 21     |

## NORRA

| Total | Boys | Girls | Films |
|-------|------|-------|-------|
| 110   | 61   | 46    | 23    |

## EESTI

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| 113   | 63     | 44       | 32     |

## LÄTI

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| 102   | 38     | 56       | 27     |

## LEEDU

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| **75  | 36     | 34       | 41     |

## TAANI

| Kokku | Poisid | Tüdrukud | Filmid |
|-------|--------|----------|--------|
| *     |        |          | 8      |

\*Denmark held 1 school-class workshop and no quantitative questionnaires were distributed.

\*\* In Lithuania, all of the workshop participants did not complete the quantitative survey. This means that the number of participating kids in reality is higher than 75.



# KOHALIKUD PARTNERID

Mõnes riigis tegi Telia töötubade korraldamisel koostööd kohalike mittetulundusühingutega

## ESTONIA



**Lastekaitse Liit**  
Estonian Union for Child Welfare

## FINLAND



**Pelastakaa Lapset - Rädda Barnen**  
Save the Children

## LATVIA



**DROSS**  
INTERNETS.LV

## SWEDEN



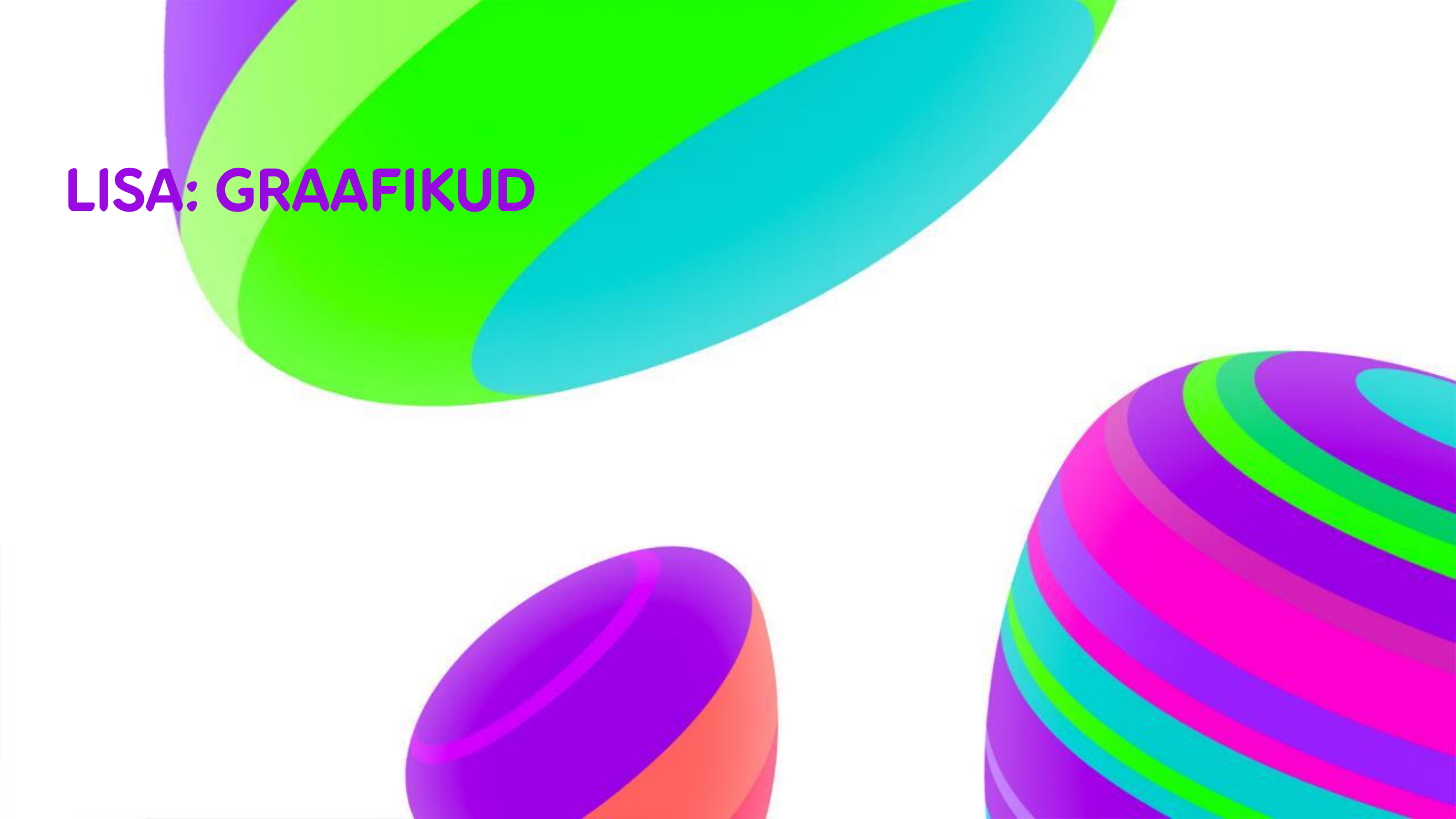
Projekti läbiviimist toetas Plotagon



**Plotagon**





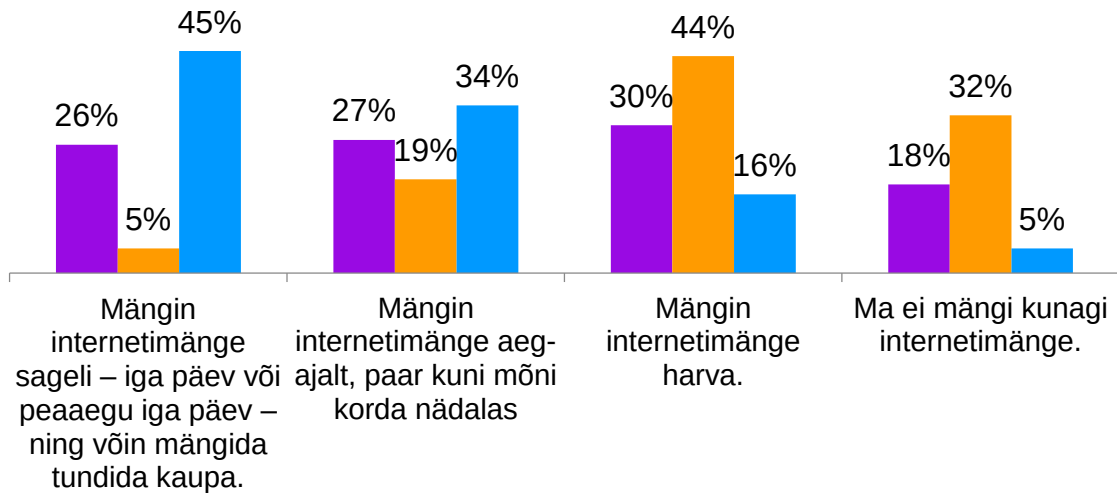
The background features several large, overlapping, curved shapes in vibrant colors: purple, lime green, cyan, magenta, and pink. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement, with some shapes appearing to wrap around others. The overall aesthetic is modern and graphic.

**LISA: GRAAFIKUD**

# KÕIK RIIGID KOKKU

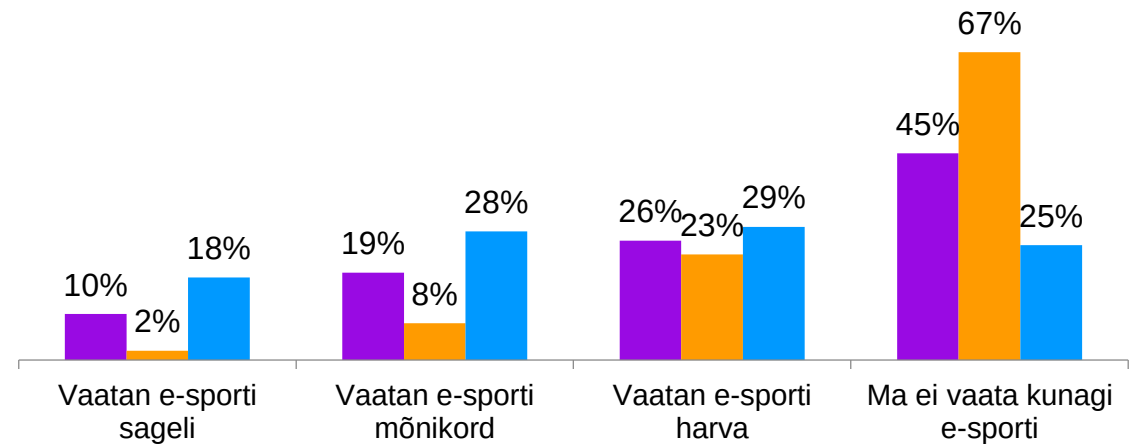
## MÄNGIMISE SAGEDUS

■ Kokku ■ Tüdrukud ■ Poisid

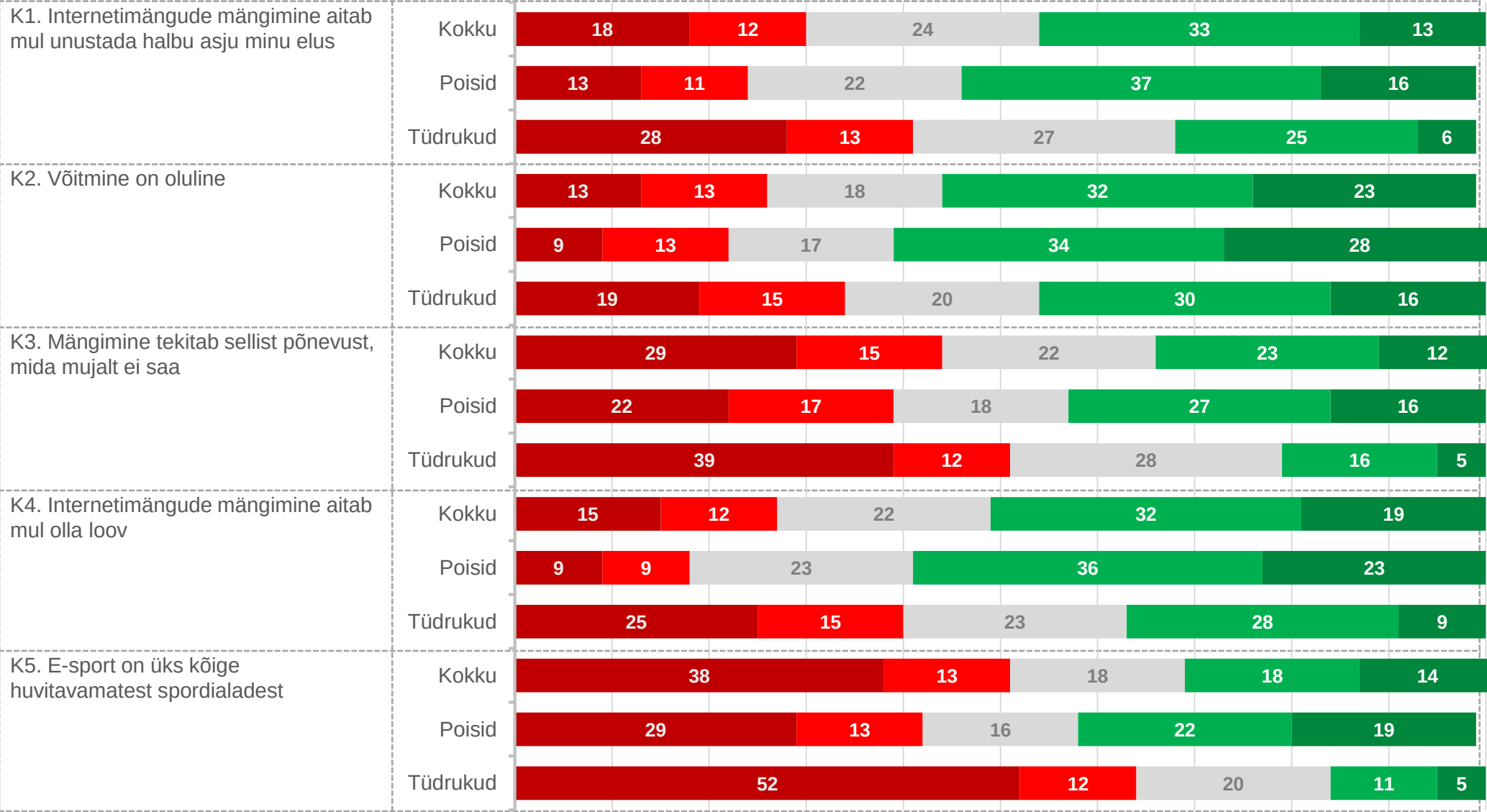


## E-SPORDI VAATAMISE SAGEDUS

■ KOKKU ■ Tüdrukud



# KÕIK RIIGID KOKKU



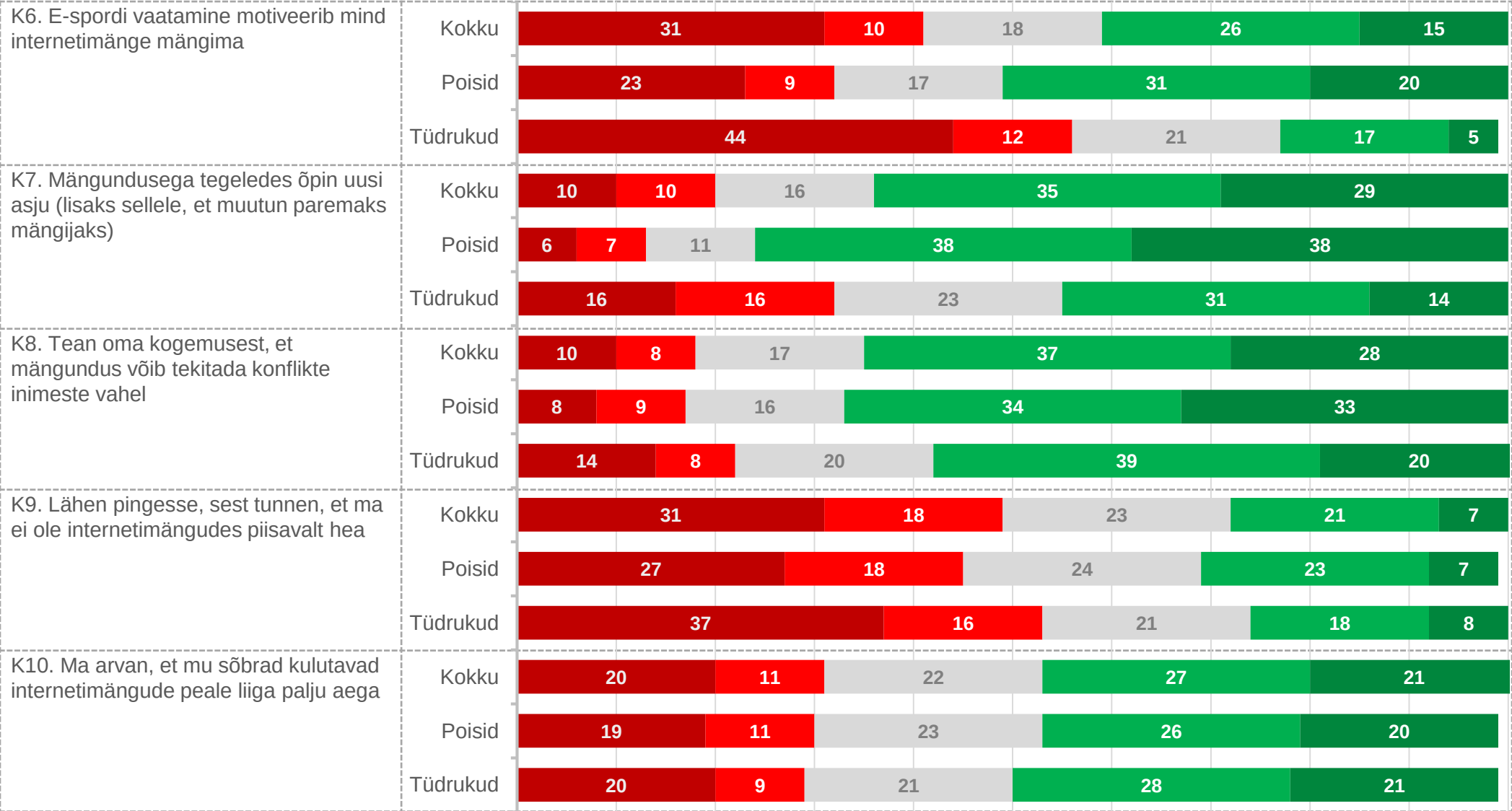
■ Ei nõustu üldse ■ Ei nõustu osaliselt ■ Ei oska öelda ■ Nõustun Osaliselt ■ Nõustun täielikult

Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata

|     |
|-----|
| 24% |
| 8%  |
| 42% |
| 16% |
| 3%  |
| 31% |
| 21% |
| 5%  |
| 38% |
| 20% |
| 5%  |
| 37% |
| 21% |
| 6%  |
| 37% |



# KÕIK RIIGID KOKKU



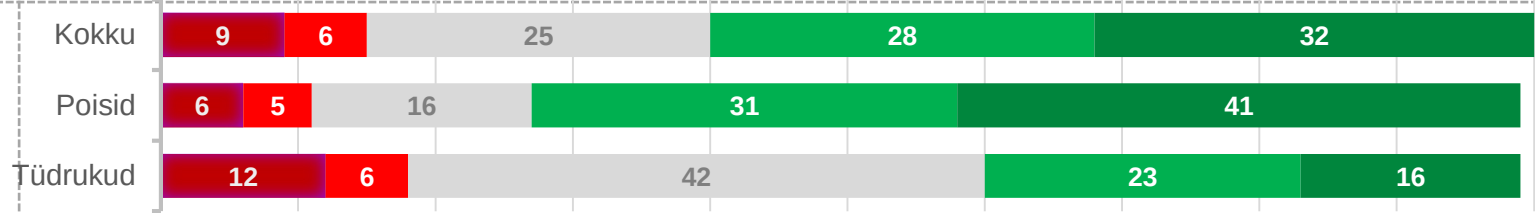
■ Ei nõustu üldse   ■ Ei nõustu osaliselt   ■ Ei oska öelda   ■ Nõustun Osaliselt   ■ Nõustun täielikult

|                                                      |
|------------------------------------------------------|
| Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata |
| 28%                                                  |
| 9%                                                   |
| 49%                                                  |
| 22%                                                  |
| 5%                                                   |
| 41%                                                  |
| 22%                                                  |
| 5%                                                   |
| 42%                                                  |
| 23%                                                  |
| 5%                                                   |
| 44%                                                  |
| 12%                                                  |
| 3%                                                   |
| 22%                                                  |



# KÕIK RIIGID KOKKU

K11. Tunnen, et minusse suhtutakse  
mängunduse maailmas hästi



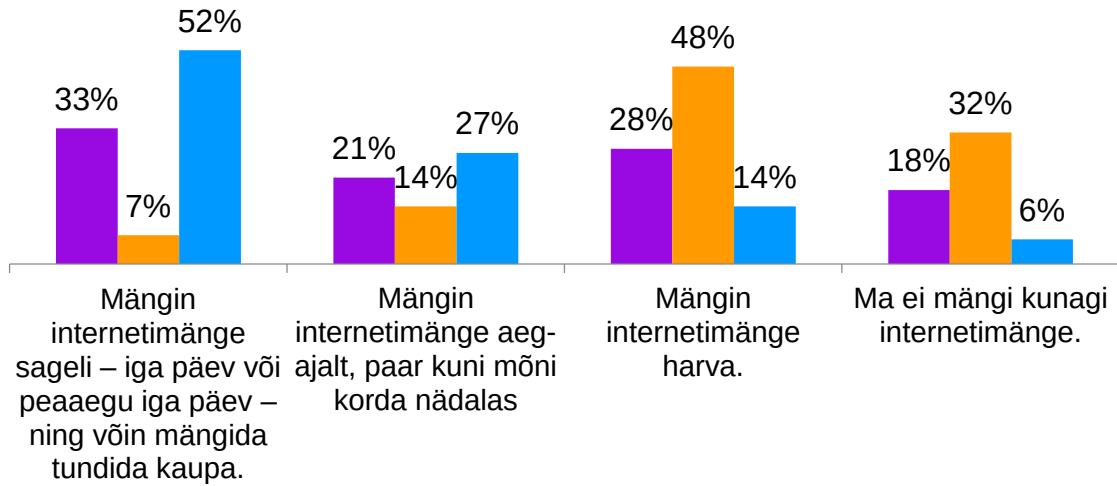
Ma ei mängi nii palju,  
et sellele küsimusele  
vastata

|     |
|-----|
| 29% |
| 9%  |
| 52% |



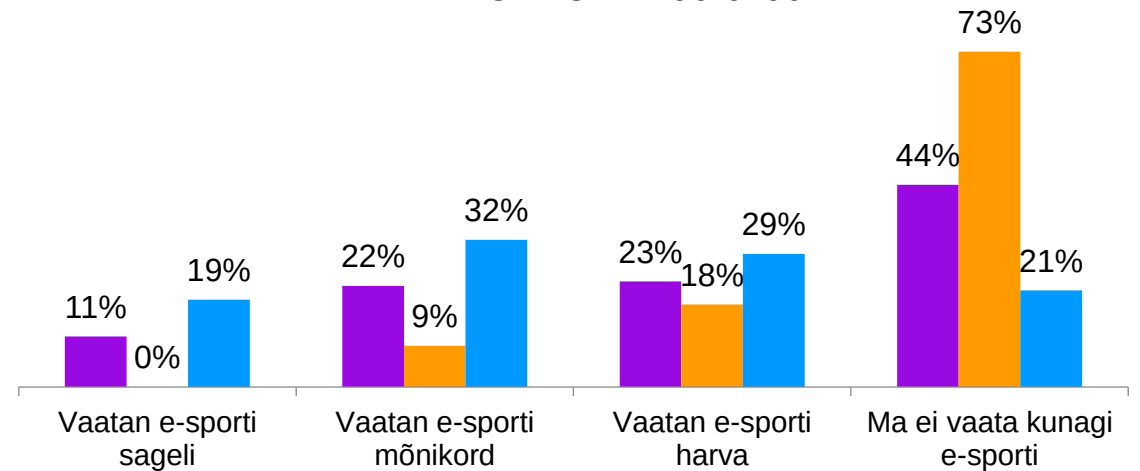
## MÄNGIMISE SAGEDUS

■ Kokku ■ Tüdrukud ■ Poisid



## E-SPORDI VAATAMISE SAGEDUS

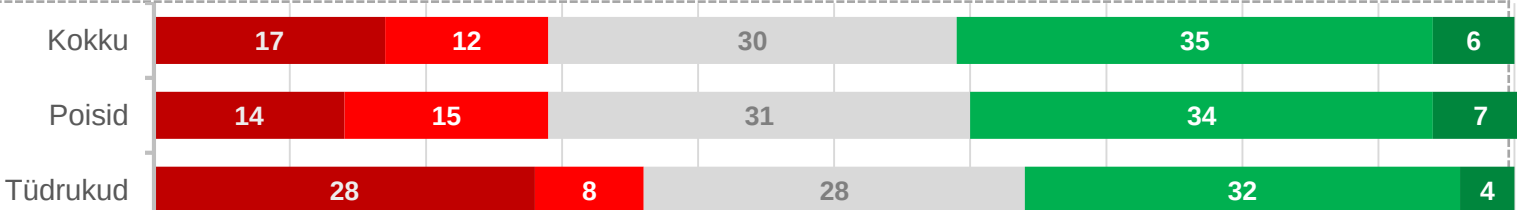
■ KOKKU ■ Tüdrukud



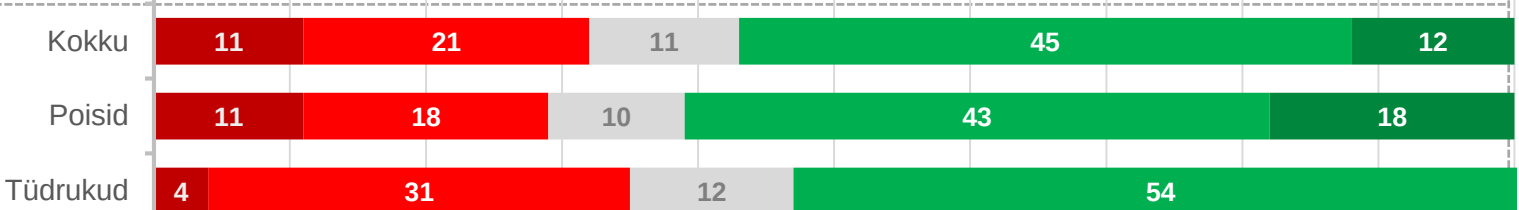


# EESTI

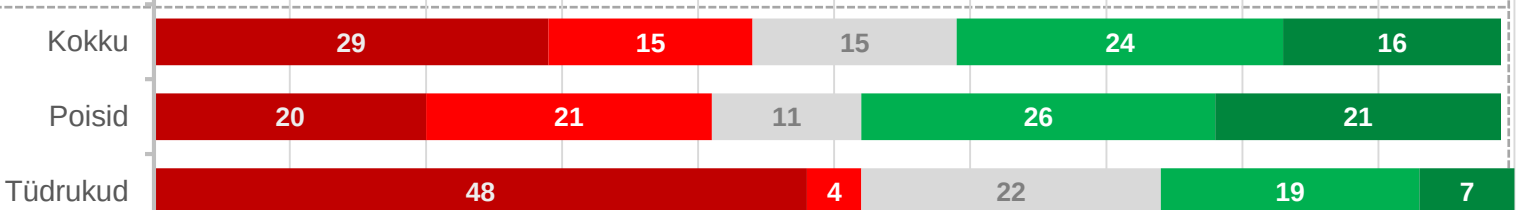
K1. Internetimängude mängimine aitab mul unustada halbu asju minu elus



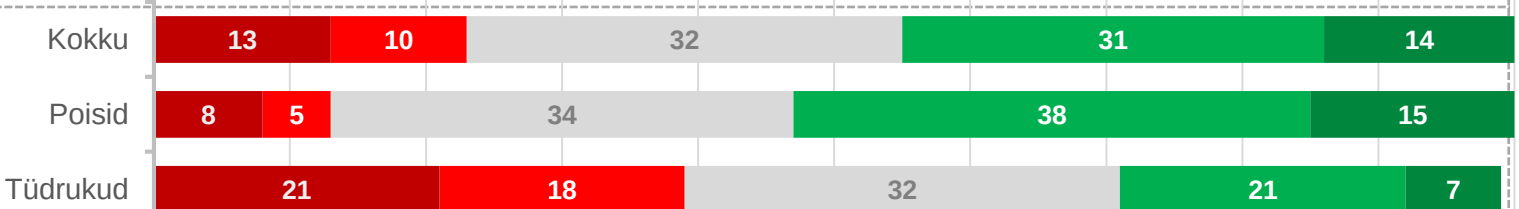
K2. Võitmine on oluline



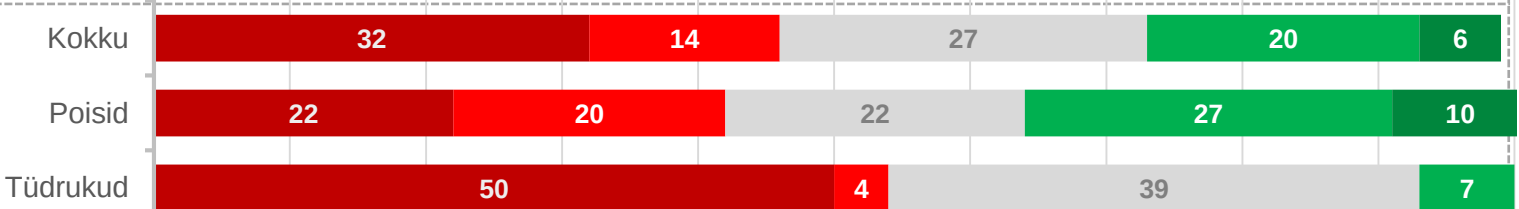
K3. Mängimine tekitab sellist põnevust, mida mujalt ei saa



K4. Internetimängude mängimine aitab mul olla loov



K5. E-sport on üks kõige huvitavamatest spordialadest



■ Ei nõustu üldse ■ Ei nõustu osaliselt ■ Ei oska öelda ■ Nõustun Osaliselt ■ Nõustun täielikult

Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata

22%

6%

43%

19%

3%

41%

19%

3%

39%

18%

3%

36%

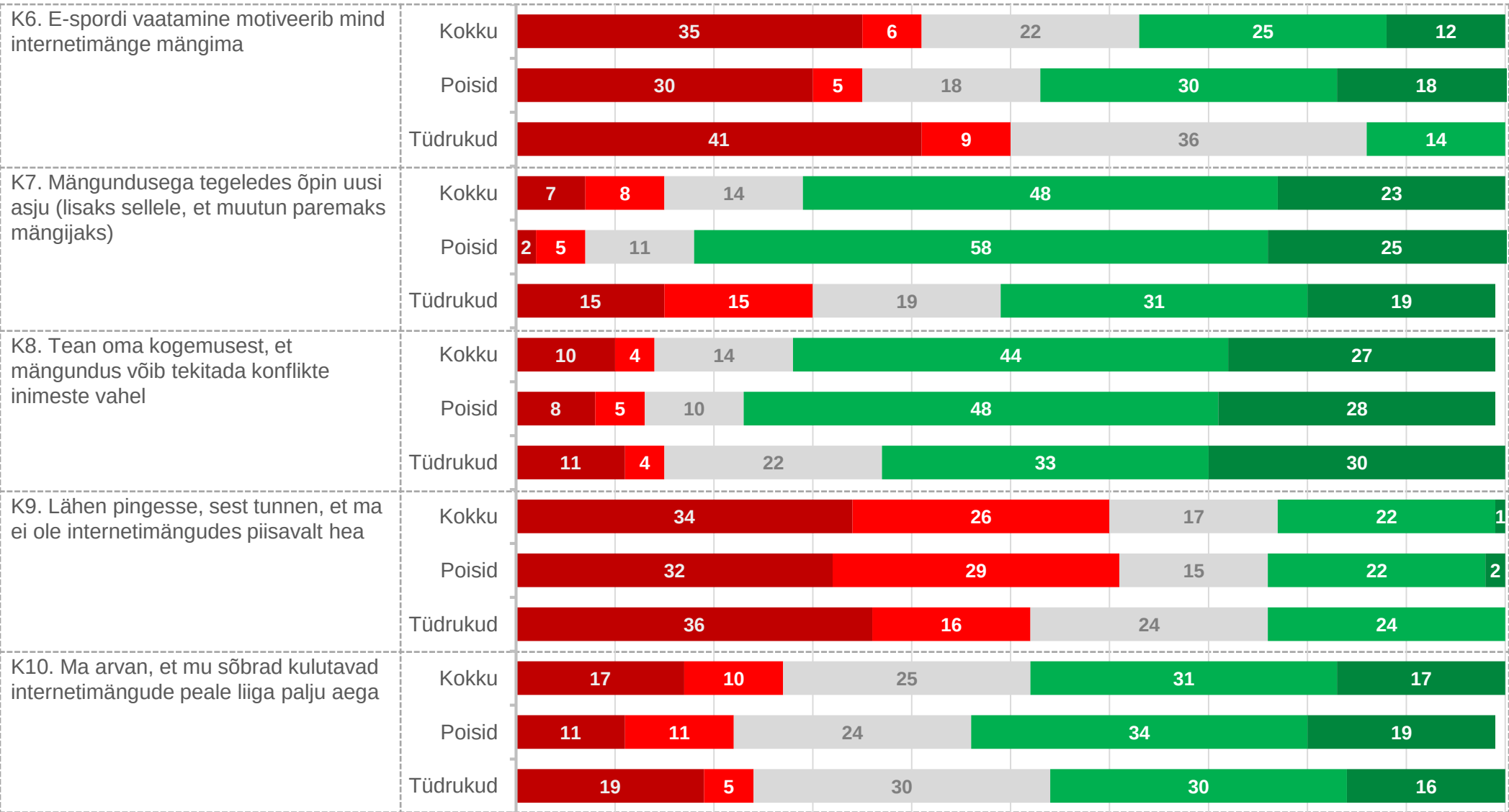
18%

5%

36%



# EESTI



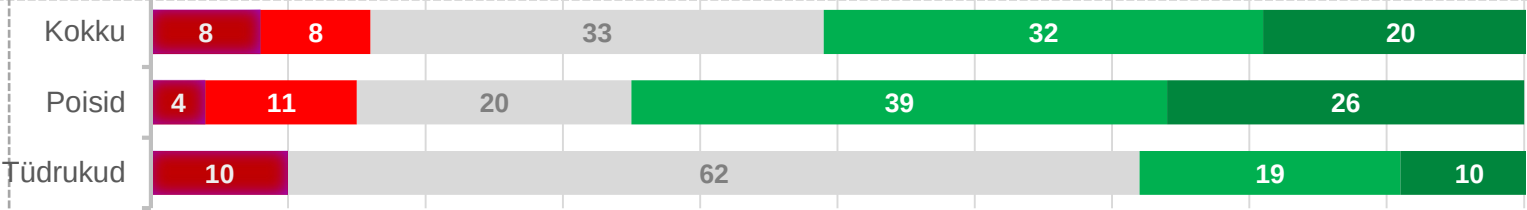
■ Ei nõustu üldse   ■ Ei nõustu osaliselt   ■ Ei oska öelda   ■ Nõustun Osaliselt   ■ Nõustun täielikult

| Ma ei mängi nii palju, et sellele küsimusele vastata |
|------------------------------------------------------|
| 27%                                                  |
| 10%                                                  |
| 50%                                                  |
| 23%                                                  |
| 10%                                                  |
| 41%                                                  |
| 19%                                                  |
| 5%                                                   |
| 39%                                                  |
| 22%                                                  |
| 6%                                                   |
| 43%                                                  |
| 9%                                                   |
| 2%                                                   |
| 16%                                                  |



# EESTI

K11. Tunnen, et minusse suhtutakse  
mängunduse maailmas hästi



Ma ei mängi nii palju,  
et sellele küsimusele  
vastata

30%

14%

52%

