

TARTU ÜLIKOOL
Sotsiaalteaduste valdkond
Ühiskonnateaduste instituut
Kommunikatsioonijuhtimise õppekava

Diana Poudel

Osalusvaatlus mängus Growtopia



Juhendaja: Marko Uibu

Tartu 2018

Sisukord

Sissejuhatus.....	3
Ettevalmistused.....	3
Mängu põhiidee	3
Esmamulje.....	4
Ekspirimendi tulemused.....	5
Virtuaalne seks alaealisega	5
Kommionud	6
Perede loomine.....	6
Suhtlus kasutajate vahel.....	8
Kauplemine	8
Kohting	8
Üldine arutelu.....	10
Kokkuvõte.....	10
Kasutatud kirjandus	12
Lisa 1. Seksiorgia tekst	13

Sissejuhatus

Otsustasin oma osalusvaatluse läbi viia virtuaalses ruumis ja valisin selleks asukohaks veebipõhise mängu Growtopia, mis oli 2018. aasta esimeses kvartalis kõige populaarsem telefonirakendus Eestis (Mägi, 2018). Tegu on mänguga, mille soovituslik vanus PEGI (<https://pegi.info/>) andmebaasi järgi on 12, kuid enda tutvusringkonnas tundub see mäng olevat eriti populaarne 1.-3. klassis. Näiteks Tele2 tootedirektor Katrin Aroni sõnul on tegu arendava mänguga, mis viib lapsed äri-maailma (Änilane, 2016). Ise olen kuulnud mitmeid lugusid algklasside õpilastelt, kus soovitakse neilt alasti fotosid või isiklikku informatsiooni ning seetõttu on juba pikemat aega olnud huvi mängu teha eksperiment, et selgitada välja, mis toimub.

Minu uurimisküsimuseks ongi, et kas antud mäng on sobilik algklassilastele omapäi mängimiseks. Sobivaks pean internetis laste jaoks keskkonda, kus on neile sobilikud tegevused, kus ei puututa kokku vägivalga ja ebatsensuurse keelekasutusega ning kindlasti ei tohiks virtuaalruumis, kus algklassilaps üksi viibib, olla seksiga seotud tegevusi või sellele suunavaid ettepanekuid.

Ettevalmistused

Kuna ma ise seda mängu varem mänginud ei ole, siis kaasasin eksperdina alguses oma 11-aastase tütre, kes mõned aastad tagasi päris palju seda mängu mängis. Vahepeal andis meile nõu ka minu 11-aastane poeg (kaksikud), kes samuti omab paari aastat mängukogemust.

Laste selgitusel on mängus väga oluline roll sellel, kas sind peetakse *noob*'iks (algaja) või *pro*-ks (edasijõudnu), siis tegin nende soovitusel 5 EUR investeringu mänguraha ostmiseks, et saaks osta esemeid, mis kasutaja välimuse *pro*-ks muudavad. Mängu avatari nimeks sai Kiisuke_929 ning alustasin oma eksperimendiga.

Mängu põhiidee

Varasemast teadsin, et tegu on *sandbox* tüüpi mänguga, kus iga kasutaja saab luua uusi maailmu (sarnasus Minecraftiga). Mängus on olemas erinevad kaubad – näiteks ehitusplokid, riided, toit, koduloomad jpm. Kui uus kasutaja liitub, siis alguses peab ta maad kaevandama, et saada seemneid (*seed*) ja *gem*'e. *Gem*'ide eest saab juba osta põnevamaid asju. Samuti on mängus osad maailmad kogunemiskohtadeks, kus saab teiste mängijatega suhelda ja kaupsid vahetada.

Iga uus maailm on algselt avatud kõigile ja kui mängija tahab seda päriselt endale, siis peab ta ostma luku (*world lock* ehk *WL*). See lukk maksab 2000 *gem*'i ja seda saab ka teiste kasutajatega vahetada (erinevalt *gem*'idest). Kui maailm on lukustatud, siis teised kasutajad saavad seda külastada, kuid mitte lõhkuda. Soovi korral saab lukule lisada kasutajaid, kes selles maailmas veel tegutseda saavad (*add*).

Tehniliselt on tegu mänguga, millel on algeline graafika, kuid suurepärase funktsionaalsus. Saab teha väga põnevaid asju ning võimaluste hulk on lõputu.

Esmamulje

Palusin esmalt oma tütrele mulle selgitada mängu ja näidata erinevaid maailmu, kus Eesti kasutajad liiguvad. Vaatluseks määratud 15 tunni jooksul otsustasin eelkõige piirduda eesti kasutajate tegevuse jälgimisega. Tütre sõnul on üheks populaarseks kohtumispaigaks eesti kasutajate jaoks maailm nimega „Armastus“. Juba esimesel pilgul sinna maailma tekkis mul päris palju uusi küsimusi. Allpool kuvatõmmis.



Maailma „Armastus“ vaheruum reeglitega

Iga maailma siseneja näeb alljärgnevat viit reeglit (kirjapilt muutmata):

1. Ei R22gi Seksuaalselt.
2. Ole Teiste Vastu Sõbralik.
3. Ei Reklaami Teisi Maailmaid!
4. Ara Valeta, Ega Ropenda.
5. Kui Reegleid Rikud Siis Kaasneb World Ban! (selgituseks, et *World Ban* tähendab seda, et kasutaja lisatakse *World Locki* jaoks keelatud nimekirja ning ta ei saa maailma enam siseneda).

Maailm omakorda koosneb järgmistest ruumidest: „Annetuste ruum...“, „Esimene Kohting.“, „Akvaarium“, „LasteKodu“, „Abielu“, „Vaata Kuidas Teised Abielluvad.“, „Kohvik“ ja „SuperVip :D“.

Kõige populaarsem ruum on „Esimene Kohting.“, kus on kahesed lauad südamekujuliste istmete ja punaste roosidega ülemisel korrusel neile, kes paarides vestelda soovivad ning pikad diivanid allkorrusel, kus saab seltskondlikke vestlusi pidada (kuvatõmmis allpool). Sealt edasi võib suunduda akvaariumisse või kohvikusse. Samuti on mängus komme, et abiellutakse ning siis teised vaatavad tseremooniat pealt.



Ruum „Esimene Kohting.“

Et saada enda jaoks parem ettekujutus kasutajate suhtlemispraktikatest, siis palusin tütre erinevate kasutajatega suhelda. Mõned tähelepanekud sellest protsessist:

- Suhtlus on tohutult kaootiline – kuigi üleval on maailma üldine vestluskast, siis kõik muud teated muudavad vestluste jälgimise väga keeruliseks;
- vestlusi peetakse üldjuhul väikeste tähtedega ning jutumullid on ainult loetud sekundid nähtaval;
- väga palju kirjavigu ja spetsiifilisi lühendeid;
- väga palju ropendamist ja üksteise sõimamist;
- väga palju seksuaalse alatooniga vestlusi ja väljendeid.

Ehk siis kokkuvõtlikult on kõik vastupidi nendele ilusatele reeglitele, mis kõiki kasutajaid tervitavad.

Ekspereimendi tulemused

Kuna eksperimeendi algseks eesmärgiks oli saada esmajoones ülevaade antud keskkonnast, siis oli plaan tutvuda kasutajate tegevusega. Pean ausalt tunnistama, et see 15 tundi oli nii informatsioonirohke, et keeruline on kõiki mõtteid kirja panna. Püüan mõned eriti silma jäänud asjad välja tuua.

Virtuaalne seks alaealisega

Kõige šokeerivamaks kogemuseks oli kutse minu *avatar*ile osaleda virtuaalsel seksiorgial ja selle eest pakuti vahetuskaubaks *World Lock*, mis algaja kasutaja jaoks on väga ihaldusväärne ese, kuna võimaldab alustada oma maailma loomist. Iroonia on selles, et selle eseme hind päris maailmas on umbes 25 eurosent, aga kuna paljud lapsed ei saa osta mänguraha, siis ausa mänguga on selle eseme saamine mitme päeva töö.

Läksin pakkumisega kaasa ja salvestasin kogu selle kogemuse. Ettepaneku teinud kasutaja väitis küll, et ta on 12, kuid isiklikult kahtlen selles tugevalt. Kuigi tema tekstides oli päris palju kirjavigu, siis mingil hetkel kasutasid mõlemad orgias osalenud kasutajat korralikku lauseehitust, mis ei ole mängus eriti tavapärane. Samuti olid fraasid, mida selles seksimängus kasutati küllaltki autentsed. Väga jõuliselt püüti välja pressida ka kontaktandmeid – Facebooki, telefoninumbrit ja nime.

Saatsin kohe peale „orgia“ lõppemist ka video ja kirja politseile ning minuga on ühendust võtnud politseiesindaja. Kahjuks Eesti seaduse mõistes kuritegu toime pole pandud, sest alaealist kurjategijat ei ole – kuigi teiste mängijate jaoks oli mu *avatar* 11aastane tüdruk Tallinnast. Politsei küll püüab neid kasutajaid tuvastada, aga saan aru, et suure tõenäosusega ei saa nad midagi teha. Selle suhtluse tekst on toodud lisas 1, kuhu lisasin ka enda mõtted.

Selline käitumispraktika levib. Veidi hiljem sattusin maailmas „Kool“ vestlema ühe teise tüdrukunimega kasutajaga, kes samuti kutsus seksima. Selle kasutaja teksti põhjal oli kohe aru saada, et tegu on väga noore kasutajaga – põhimõtteliselt kutsus ta mind ühte ruumi ja siis ütles, et läheksin voodisse ja kirjutaksin */sleep*, mis *avatori* magama paneb. Tegingi seda ja siis tema endal riided ära võttis ning samasse voodisse tuli ja */sleep* kirjutas. Eelnevalt küsisin ta vanust ja ta tahtis, et enne ütleksin – kui oma vanuseks ütlesin 11, siis tema ütles sama. Hiljem kutsusin ta oma maailma vaatama ja andsin talle veidi asju ning tegin väikese nurgakese oma maailma, kus ta ehitada saab. Toimetamise käigus küsisin kui vana ta päriselt on ja ta vastas, et 7. See tundus õige vanus tema kirjutamise stiili arvestades. Samuti ütles ta ilusasti oma nime ja selle, kus ta eelkoolis käib. Tegu oli väga algaja ja noore kasutajaga ning see seksistseeni matkimine tema poolt oli masendavalt nukker vaatepilt.

Kommionud

Päris palju kohtab mängus ka tegelasi, kes annavad väga lahkelt oma kraami ära. Kusjuures ma päris täpselt isegi ei tea, miks seda tehakse. Kuna vahepeal lasin mängida oma tütrele, siis oli päris huvitav kuulata ta kommentaare. Mängus tundub kehtivat seos, et head asjad tasuta = hea inimene. Isiklikult kahtlustan, et mõningatel neil kasutajatel võib olla tagamõte, kuid kuna tegutsetakse kavalalt ja pikemas ajalisel perspektiivis, siis oli selle teooria kontrollimine antud ajaraamis võimatu.

Huvitav on see, et lastel puudub võime seostada asjade väärtust päriselus ja mängus. Näiteks see *WL*, mis on uute mängijate jaoks ihaldusväärne, maksab 2000 *gem*'i. Samas on mängus võimalik osta 9000 *gem*'i 1,09 € eest. Ehk siis *WL* hind on 24 eurosent. Muidugi väga paljudel lastel ei ole võimalik internetis oste teha ja algajana mängides on väga keeruline 2000 *gem*'i kokku korjata. Oma last mängimas jälgides jäi mulje, et *WL* on psühholoogiliselt samaväärset emotsiooni tekitav kui näiteks iPhone päriselus. Ja isegi kui lastel on võimalik mängus pärisraha kulutada, siis esemete hulk mängus on lõputu ja lapse soov kõiki neid asju omada võib lõppeda astronoomiliste kulutustega (Sillamaa, 2017).

Perede loomine

Väga huvitav praktika mängus on ka perede loomine. Nagu aru saan, siis üks kasutaja teeb maailma ja hakkab endale pereliikmeid otsima. Protsess käib nii, et esmalt minnakse ruumi „Esimene Kohting“, kus püütakse perele ema/isa leida. Edasi tehakse pulmad ruumis „Abielu“ ja ruumist „LasteKodu“ lapsendatakse laps. Siis kantakse pereliikmete nimed oma maailmas märkide peale ja tehakse maja, kus igal pereliikmel on oma tuba.

Katsetasin ka ise selle praktika ära, kui kasutaja Valtna kutsus mind oma perre. Nõustusin, mille peale ta kutsus mind oma maailma. Kõigepealt tõmbas ta mind ruumi (kui maailm on lukus, siis maailma omanik saab külla tulnud kasutajaid tõmmata mingitesse kindlatesse ruumidesse) ja

näitas pereliikmete silte ning uuris, kes ma olla tahan. Valisin oma rolliks selles peres tädi ning Valtna tegi sildi „tädi: Kiisuke_929“. Sildi tegemise ajal oli põnev vahepala see, et Valtna käskis minu kasutajal kokku koguda ruumi laiendamise käigus tekkinud seemned ja ehitusklotsid ning siis need talle ulatada. Põhimõtteliselt oleks tal enda kasutajaga olnud lihtsam neid ise kokku koguda ja paigutada, kui minuga suhelda, vahetada ja muud sellist. Meenus Cialdini (2005) raamatust „Mõjustamise psühholoogia“ see peatükk, kus räägitakse, et kui alguses küsida väikesi teeneid, siis hiljem on inimesed valmis ka suuremaid teeneid osutama. Seda strateegiat kinnitas ka see, et peale sildi tegemist küsis Valtna minult kingitust maailma jaoks – andsin talle paar tooli ja roose. Ta uuris, kas mul suuremaid asju nagu telekas või vann ei ole, kuid sellele vastasin eitavalt.

Siis kutsus ta mind oma maja vaatama – näitas erinevaid ruume ja seda, kuhu ta mulle plaanib toa teha. Kiitsin maja ja lisasime Valtnaga üksteist sõpradeks. Sõprus tähendab seda, et saad saata mängus sõnumeid ning saab seadetes panna nii, et sõbrad saavad end *warpida* (teleportida) sinna maailma, kus sa oled. Minu kasutajal oli see lubatud, kuigi paljudel teistel oli see võimalus välja lülitatud.

Veidi hiljem ilmuski Valtna sinna maailma, kus hetkel oli ja kutsus mind oma ruumi vaatama. Huvitav seik oli see, et olin just püüdnud ühe teise kasutajaga kaubelda ja kuna see kasutaja oli huvitatud, mis juukseid mul vahetuskaubaks on pakkuda, siis näitasin enda *avatari* peas erinevaid juukseid. Sel hetkel kui Valtna kutsus, siis olid mul peas teised juuksed (enne pikad blondid, nüüd õlgadeni kollakama tooniga ja kergelt lokkis juuksed). Kui maailma jõudsim, siis Valtna kommenteeris mu juukseid ja ütles (endal jäi isegi tunne, et käskis) panna tagasi need juuksed, mis eelnevalt olid, et olin siis ilusam. See on hea näide sellest, et kasutajate jaoks on *avatari* välimus üsna oluline.

Nüüd tutvustas ta mulle tuba ja taaskord kiitsin, et väga armas. Samuti andsin talle mõned roosid ja palusin, et ühe minu tuppala peale paneks. Siis ta küsis lilli juurde ja pani kõikidesse tubadesse laua peale.

Umbes paar tundi hiljem, kui oma maailmas ehitasin tuli sinna kasutaja *sharkslime* (tema *avatar* naine), kes ütles mulle, et Valtna on petis ja teeb oma maailma asjade skämmimiseks (petmiseks). Hetk hiljem tuli kohale ka Valtna ja siis kaks kasutajat hüplesid mu maailmas ringi, tulistasid üksteist (see pigem žest, sest surnuks tulistada kedagi ei saa) ning vaidlesid. Järgmisel päeval ilmus Valtna veelkord mu maailma, kui parasjagu ühe teise kasutajaga koos maailma ehitasin. Ta nõudis, et annaksin talle ka õiguse minu maailmas adminina tegeleda, millest ma keeldusin. Siis teatas ta, et viskab mu oma perest välja ja eemaldas mind ka sõbralistist.

Selle kogemuse põhjal võib öelda, et pere loomine tegelikult on täitsa tore praktika ja kindlasti ühiselt maailma ehitades saavutaks rohkem, kuid kuna paljud kasutajad kasutavad seda praktikat kurjasti ära (pereliikmetele peremaailmale ligipääsu ei anta ning samas nõutakse neilt asju maailma ehitamiseks), siis uuele kasutajale ei pruugi peremäng anda eriti positiivseid emotsioone.

Suhtlus kasutajate vahel

Väga huvitav on jälgida mängus kasutajatevahelist suhtlust. Kuna enamus mängijaid suure tõenäosusega algklassilapsed, siis väga teravalt jääb silma asjaolu, et suhelda ei osata. Olles ise nooruses (pigem gümnaasiumis) veetnud päris palju aega erinevates jutukates, siis oli ikkagi väga keeruline see sulandumine. Tütar keelas mul suurte tähtede kasutamise ära ja soovitas teha võimalikult palju kirjavigu, et asi autentsem oleks.

Kauplemine

Üheks teemaks, millel kindlasti palju suhtlust toimub on *trade* (vahetuskaup) – seda alustatakse nii, et ütled ühele mängijale *trd* või *trade* ja siis mõlemad mängijad peavad alustama kauplemist. Vahetatakse kas eelnevalt kokku lepitud asju või näidatakse asju ja siis suheldakse, et mida keegi täpselt soovib.

Mitmed korrad tekkis situatsioon, kus tuli mõni kasutada ja ütles *trd*. Kui kauplemist alustada, siis kasutaja pani mõne eriti kalli eseme näitamiseks. Mu tütre selgituse kohaselt tehakse seda nõ bossamiseks või kiitlemiseks, et vaata, mis mul on.

Kauplemise ajal toimub ka skämmimist. Esiteks üks variant on see, et alguses näidatakse kallimat eset ja siis kiirelt vahetatakse sarnase, kuid odavama eseme vastu. Teine skämmimise viis tundub olevat see, et püütakse uuematelt kasutajatelt asju alla turuhinna saada.

Näiteks oli situatsioon mängus, kus kasutaja 58316128 pakkus *trade*, et minu kasutaja annaks traktori ja ta pakkus 2 WL. Kuna mul puudus igasugune aimdus asjade hinnast (ma isegi ei kujuta ette, kui kaua peaks mängima, et täpsemalt teada nende asjade hinda, kuna mingit hinnakirja pole), siis nõustusin tehinguga. Jäin kasutajaga suhtlema ja veidi aega hiljem tuli maailma kasutaja XDJurto. Kohe toimus kahe kasutaja vahel vestlus, kus 58316128 rääkis XDJurtole, et ta sellise tehingu tegi. XDJurto vahetas selle traktori endale 8 WL vastu.

Samas antud olukorras ei olnud tegu vist tahtliku skämmiga või kasutajal tekkisid süümepiinad. Igatahes tõi ta peale seda päris palju põnevaid asju maailma jaoks ning kuna sel hetkel tütar mängis ja ma kõrval märkmeid tegin, siis lasin uurida temalt kasutaja kohta infot. Üsna väikese vaevaga saime teada kasutaja nime ja kooli. Samuti selgus, et kasutajanimi on tema kunagine telefoninumber.

Kaks päeva hiljem sattusime jälle selle kasutajaga suhtlema ja uurisime temalt koolipäeva ning tundide kohta. Kontrollides kooli kodulehelt, siis tõepoolest tunniplaan, mida ta kirjeldas, oli selle kooli 5. klassi tunniplaan – ehk siis üsna lühikese vestluse põhjal oli mul kasutaja nimi, kool, klass ja kui mul oleks pahatahtlikke kavatsusi, siis ei oleks üldse keeruline ka tema elukoha tuvastamine olnud, sest ta Facebooki kontol on ta pilt, kuigi muid postitusi seal ei ole.

Kohting

Teine üsna levinud suhtlusvorm on nõ kohting. Selleks võetakse istet „Armastuse“ maailmas „Esimese kohtingu“ ruumis südamekujulistel toolidel ning oodatakse, kuni keegi teine lauda istub. Küllaltki tavapärane on komplimendi tegemine välimuse kohta – üldjuhul vaadatakse naissoost *avataride* puhul juukseid, tiibu või aurat – kleit ja muud aksessuaarid on teisejärgulisemad. Meessoost *avataride* puhul märgitakse ära pigem silmi, relvi, keepe, aurat või tiibu.

Samas need suhtlused on lühikesed ja üsna veidrad. Näiteks toimus selline vestlus.

Kiisuke_929 istub kohtingulaua taga ja vastu istub kasutaja lol123_204.

L: tere ole mu naine

K: miks mina

L: sa oled ilus

K: aitäh

L: palun

K: ok

L: trade me

K: mida sul on

L: wingsid mask

Toimub kauplemine. K annab L-le soengu ja see annab vastu maski. L paneb uued juuksed pähe

K: lahe sonks

L: jej

K: kui vana oled

L: 18

K: nii vana

K: oi. mina 12 ainult

L: pole hullu

K: kas sa ylikoolis

L: mul täna sunni päev

K: palju onne

L: jej

L: ma sain 19

K: mina suvel 13 saan

K: siis saan endale youtube kanali teha

L: wow

K: ooda

L; oih

L: ma opin neid

K: mis on

L: veel neid

K: kas sul oma maailm on

L: eip

L: ma busis

K: koju lahet?

L: ma tartus ni et ma panen telefoni ara
add friend

K: ma tallinnas

L: tsau

K: tsau

Tundub, et kasutajad ei oska väga hästi vestlusi alustada ning see „ole minu naine/mees“, on nagu lihtsalt repliik, mida kasutatakse tutvumise alustamiseks. Suhtlen noortega päris palju ja pole päris elus küll sellise algusega vestlust veel kuulma juhtunud.

Üldine arutelu

Oma viimasel vaatlustunnil teisipäeva õhtul nägin esimest korda, kus päris pikalt grupp kasutajaid arutas küllaltki viisakalt samal teemal. Tegu oli Eurovisiooni esimese poolfinaaliga, mille üle mõtteid vahetati.

Kokkuvõtvalt peab tõdema, et kuigi suhtlust on keskkonnas palju, siis see kõik on pealiskaudne ja tegelikult sisaldab väga palju häirivaid elemente. Levinud sõnad on taun, idioot, tyra, pede jne – rohkem jäi silma sellist sõnakasutust meessoost *avataride* puhul, kuid neid fraase kasutasid ka naissoost *avatarid*.

Kokkuvõte

Kui ma oma eksperimenti alustasin, siis eeldasin, et tegu on esmajoones mänguga, kus toimub ka mingil määral kasutajatevahelist vestlust. Peale eksperimenti nimetaks ma Growtopiat pigem jututoaks, kus mäng on lihtsalt üks suhtluse osa. Samuti ei saa ma nõustuda Henrik Roonemaaga, kes oma arvamuseks väidab, et lapsed käituvad mängus mõistlikult (Roonemaa, 2017). Kindlasti on väga tublisid lapsi, kes seal lihtsalt mängivad, kuid väga palju nägin ka vastupidiseid näiteid.

Asjade andmisega kompenseeritakse vähest oskust suhelda – näiteks kasutaja 58316128 puhul oli selgelt näha, et ta tahtis suhelda, aga kuna puudus teema, siis ta lihtsalt tõi järjest kingitusi ning püüdis siis läbi *trade*'i suhtekontot luua.

Mõni kasutaja jäi silma ka oma suhtlusstiili erinevuse poolest. Näiteks kasutaja Kommunism69 alustas lauseid suure tähega ning teietas minu *avatari*. See tundus küllaltki kahtlane, kuid hiljem kui uuesti suhtlust alutada püüdsin, ta enam suhelda ei tahtnud. Kuna temaga suhtlesin mina ja mitte minu tütar, siis on täiesti võimalik, et kui tegu oli täiskasvanud kasutajaga, siis ta tajus ära, et mu tekst ei vasta tavapärasele. Samas sõbralistist ta mind ära ei blokeerinud.

Kusjuures mäng on küllaltki sõltuvustekitav – tunnistan, et kui mu elu poleks praegu nii kiire, siis oleks tugev kiusatus minna ja oma maailma edasi ehitada. Mängu funktsionaalsus on väga hästi läbi mõeldud ning tegelikult oma maailma ehitamiseks võimalusi lõputul hulgal.

Toon välja mängukeskkonnas kasutatava keele – täiesti nullist alustades võib seda olla raske mõista. Näiteks *trade*, *add*, *wl*, *wings*, *pro*, *noob*, skämm on kõik väga levinud terminid, mis samuti on seotud kasutajate sotsiaalse staatusega mängus.

Kui vaadata internetiturvalisuse (Poudel, 2018) aspekte, siis kõige häirivam on see, et kuigi psühholoogiliselt tundub mängijale, et vestlus käib ainult ühe mängijaga, siis tegelikult on tekstid kõigile nähtavad, kes antud maailmas on. Näiteks „Armastuse“ maailma puhul on mängus mitmed erinevad ruumid ja tihti peale esmast tutvumist minnakse kohvikusse või akvaariumisse, et mugavam oleks vestelda (kui maailmas liiga palju rahvast, siis jutumullid üksteise varju jäävad ja see segab). Seega võib täiesti olla olukord, kus kaks mängijat enda arvates kohvikus suhtlevad

„privaatselt“, kuna seal ju kedagi teist ei ole, kuid samas tegelikult näevad seda teksti ülemises kastis ka kõik teised maailmas viibijad.

Teine murettekitav asjaolu on see, et väga palju jagatakse isiklikku informatsiooni. Kui Growtopias on enamikul olemas varjunimed, siis Instagrami kontode puhul kasutatakse palju sagedamini päris nimesid.

Väga palju on seksuaalse alatooniga teksti ja ropendamist. Mõned näited (erinevatest hetkedest):

*Pelku: keegi p*rnhubi vaatab*

TrashBird: v2ike pervo

TrashBird: nüüd on ta vaike pede :D

RareQuest: mine vittu

MRPAPAGOI: kes tahab ma nussi

coolmaku: siis kui keppi annad siis kyll

J2PS: kas tuled keppima

IKarru: lõigi pussama

leexo: nubidubi rame pede

suurandreas: tra nad võiksid seal ees mingit lesbi porri teha saaksid kohe edasi hahahaha

KaruLokk: tra nussite v2ikseid

JustABUG: mind ei koti su nimed

Ehk siis oma vaatluse tulemusena tuleb tõdeda, et Growtopia ei ole sugugi sobiv koht algklassilaste jaoks. Kuigi mäng ise on huvitav, siis samas vestlused ei ole absoluutselt eakohased ning samuti kõik skämmamise praktikad mõjuvad traumeerivalt. Lisaks on suur oht, et mängus on liikvel pedofiile, kes saavad seal rahulikult kommionusid mängida.

Oluline on seda teemat paremini lastevanematele teadvustada ning juhul kui algklassilaps mängib Growtopiat, siis peaks pidevalt lapse tegevust seal jälgima. Lastele peab õpetama, kuidas käituda olukorras, kui nende poole pöörduakse seksuaalse alatooniga ettepanekutega (a la seksiorgia) ning kindlasti peaks igast sellisest olukorrast politseid teavitama.

Kasutatud kirjandus

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

Mägi, K. A. (2018). EDETABEL | Mis telefonirakendused on eestimaalaste seas kõige populaarsemad? *Delfi*. 18. aprill. Kasutatud 10.05.2018

<http://kasulik.delfi.ee/news/uudised/edetabel-mis-telefonirakendused-on-eestimaalaste-seas-koige-populaarsemad?id=81804681>

Poudel, D. (2018). *Turvaline internet. Digimaailma teejuht*. Laagri: Digiabi.

Roonemaa, H. (2017). Henrik Roonemaa: lapiku maa lapsed. *Postimees*. 16. aprill. Kasutatud 10.05.2017 <https://arvamus.postimees.ee/4081305/henrik-roonemaa-lapiku-maa-lapsed>

Sillamaa, H. (2017). Eesti lapsevanem kaotas maailmakuulsa mobiilimängu tõttu 2000 eurot. *Postimees*. 28. juuli. Kasutatud 10.05.2018 <https://tarbija24.postimees.ee/4193221/eesti-lapsevanem-kaotas-maailmakuulsa-mobiilimangu-tottu-2000-eurot>

Änilane, E. (2016). Eksperdid soovivad: millised rakendused peaks kindlasti lapse nutitelefonis arsenalis kuuluma? *Delfi*. 19. november. Kasutatud 10.05.2018

<http://kasulik.delfi.ee/news/uudised/eksperdid-soovitavad-millised-rakendused-peak-kindlasti-lapse-nutitelefonis-arsenali-kuuluma?id=76315001>

Lisa 1. Seksiorgia tekst

Maailm ARMASTUS ruum ESIMENE KOHTING

MrMSI (M): tsau

Kiisuke_929 (K): tsau

M: mis teed

K: ei midagi

M: nujah sul kena keha?

M: sa wli tahad saada?

K: tahan

K: mida tahad vastu

M: no teeme nii v6tad end paljaks ja annad seksi ja saad wli ok?

M: private room meil xD

Kirimiro (KM): HAHHAHA //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

K: no ma ei tea

M: luban saad wli kui seksi annad

K: kust ma tean et sa wl annad?

prokillerboy: tatid lhevad seksima //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

M: vaja selline keppi orgja teha

XYGB: lol //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

IKarru: lmao //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

prokillerboy: orgia* //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

K: no mul wl vaja

M: mul s6bral laua all yks tydruk v6tab suhu prg aga ma nagu lollakas vaatan pealt akki saad aidata?

K: aga täna juba skammiti kaks korda :(

KM: XD //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

M: ma ei skammi

prokillerboy: scammad*

M: ma luban

M: kui seksi annad

K: mis ruum

prokillerboy: fking horny 7 a //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

M: kirjan sulle teen worldi ruttu ok?

K: ok

KM: HEHE //seda teksti nägin hiljem video järel vaadates

M: add friend

(kasutajad lisasid üksteist sõbraks)

M: msgin siis

M lahkus ruumist

umbes 5 minutit hiljem saadab kasutaja M kutse maailma KEPPIORGJA1, kuhu tuleb ka kasutaja Kirimiro. On tehtud väike ruum kolme laavalambi ja voodiga. Kirimiro seisab akna taga.

M: nii teeme seksi kallid?

KM: OODAKE

KM: PANEN KAAMERA ULESSE

KM: MUSI

M: v6ta paljaks end

K: tiesti?

M: ja

M: sa ei taha seksi siis v musi

K: aga anna wl enne..

M: ma võtan ka

K: ma 11 olen..

K: ma ei tea mida teha

M: mul roostetab juba ara pane t2hele

M: võta riided ära

K hakkab oma riideid ära võtma

M: kõik võta

KM: KUULE

M: juuksed j22vad

KM: KAI JUUKSURIS ARA KA
KIILAKAKS

K: ma kiilalkat ei taha panna

M: kõik võta juuksed jäävad

M: kott ja wingsid ka

KM: VOTA KOTT ARA

K on ilma riieteta. M imiteerib nii hästi kui mängu funktsionaalsuse juures on võimalik seksimist.

M: kirjuta /sleep

M kutsub kasutaja KM ka sinna ruumi kus „action“ käib.

K kirjutab /sleep ja avatar jääks justkui magama. Nüüd imiteerivad nii M kui KM seksi magava avatariga. Kui kasutaja ärkab, siis imiteeritakse uuesti grupiseksi – K roll täiesti passiivne. //see kuidagi eriti õõvastav kuna ilmselgelt taheti seksida magava avatariga. Ehk siin tegu virtuaalvõlgistamisega

K: see on imelik

M: oot mul pauk lahti kohe

KM: SPERMA

KM: NAMMI

KM ja M jätkavad seksiliigutuste imiteerimist.

M: teeme lapse?

M: mitu last sa endale tahad?

K: 2 last tahan

M: nagu p2ris elus ka v

K: jah

KM: MA OLEN TEIE LAPS

KM: NIKKUSITE MU VALJA

KM: tahan emme tissi alla namma

KM hüpleb veidi (ja ta avatari näoilmed on hämmastavalt nilbed selle kohta kui algeline avatari nägu on. Ta võtab kätte mingi välgurelva – kahjuks ei oska hinnata kui pro esemega tegu on.

KM: krdi rikas laps teil

M: kuuled v

K: jah

M: anna fb

K: mul pole fb



M: on ikka

K: emmeei luba teha

M hyppab katusele ja lõhub wli ära – põhimõtteliselt saab nüüd igäüks selle ära võtta. Siis paneb sinna 80 wl, mida põhimõtteliselt peaks saama eemaldada.

KM: nüüd?

M: ytle fb saad endale //survestamine andmete kätte saamiseks

K: mul pole... tahan kyll aga emme ei luba.. ta ytleb et alles13 võib

K teeb kurva näo (/sad)

M: anna fb saad omale need 80' ma nkn quitin

M: saame l2hemalt tuttavaks

KM: saad mu silmad ka

K avatar nutab (/cry)

KM demonstreerib oma silmi, mis purskavad tuld ja lasevad välgunooli.

K: mul pole

M: on ara valeta palun

KM: vana oled?

K: 11 olen

M: ohh v6ib ajan kottid sappa sulle?

K: mida see tahendab?

M: sedaz ja lubavad seda

M: no ma armastan sind ja teeme lapse // see seletus kotid sappa sulle kohta on väga nilbelt täiskasvanulik

K: ok

M: sa mind armastad?

K: ja

M: kus elad muidu?

K: tallinnas

M: hoho ma ka

M: saab millalgi kokku?

K: kui vana sina oled

M: ylehomme?

M: 12

K: mul kell12 kool //siin ma ise ei suutnud enam teksti jälgida ja sain alguses aru, et kell 12 tahab kohtuda. Alles hiljem uuesti vaadates sain aru, et see vastus minu küsimusele. Tiheda suhtluse põhjal on küsimused ja vastused veidi nihkes.

M: kella 12ni?

K: mul 6 tundi

M: aga sa prg nagu p2ris elus ka seksi prg tahad v?

K: ja trenn ka

KM: mis treenn? pinks? //taaskord väga veider pakkumine kui tegu oleks alaealise kasutajaga. Pinks on küll hetkel väga populaarne, aga pigem vaba aja tegemisena ja poiste hulgas

M: ma ka ma v bodybuilder tead mida see t2hendab?

K: ma ei tea ma pole kunagi seksnd

K: showtants

M: no aga teeme seksi palun mul selline isu

KM: tubli

K: pariselt?

M: tead mida bodybuilder t2hendab yltse?

M: jaa

K: ei tea

M: tahan sind panna r2igelt

M: see oon lihaste treenimine

K: nagu jousaal?

M: ja

M: aga seksi teeme v nagu p2ris elus ja kolmap2eval siis?

K: jousaalis kain vahepeal

M: wow

KM: wow

K: ei taha

M: miks

M: teeme palun

K: see rove tundub

M: armastan sind ju

M: ei ole

M: munn perse sulle ja korras

M: laps olemas

K: kas ma saaks oma wl nyyd . tahan ara minna

KM: aga mis su nimi on lapsuke

K: mia

M: luba et sa annad mulle seksi p2ris elus?

M: mis perekonnanimi on siis?

K: ma ei tohi oelda

M: kui ytled saad wlid omale

M: ma Mati muidu //see huvitav nimevalik kuna Statistikaameti rakenduse järgi Mati mediaanvanus 59 ja ausalt oeldes ei tea oma laste tutvusringkonnas ühtegi Matit. Endal tunne, et seda nime kasutaks ka varjunimena pigem 30+ inimene

K: miks sa teada tahad?

M: niisama

KM: me oleme lähedad

M: ytled saad wlid omale

KM: usu mind

M: ja kohe

K: aga siis annad wl-d?

M: ja

K: tammiste

M: okei

M: valetad ka w

K: sina tahad mind skammida

M: eii

M: mis telo on sul?

K: sa ei öelnud et pariselus peab kokku saama

M: ei peagi

M: mis telo sul?

K: aga siis tahan oma wl //siin pani mu avatar kleidi selga kuna mul ekraani taga psühholoogiliselt hakkas juba vastik ja kuidagi tundus, et avatari riietamine nagukuidagi leevendaks olukorra jätkust

KM: kas sulle meeldib apple tooted?

K: meeldivad kyll

KM: kas kasutad ka?

K: ei ole

K: tahtsin punast iphone synnaks aga ema ytles et liiga kallis

KM: parasd sulle

M: aiai kahju

M: aga kunagi seksime siis eks

KM: kui pikk sa oled

K: on jah.. ta ostis huawei :(

M: mingi 1m ja 60cm midagi?

K: aga ma tahan oma wl

M: okei viimane kysimus

KM: Kui pikk sa oled Mia?

K: ma 140 olen vist

K: riided selle numbriga

M: aa

M: okei

KM: add me mia

KM: kas sa addid mind

K lisas KM sõbaks

KM: clearid mu worldio

KM: sobib?

K: palunanna wl

KM lahkus maailmast

M viskas K maailmast välja.