

Tartu Ülikool
Sotsiaalteaduste valdkond
Psühholoogia instituut

Kaijo Rüütsalu

**KOLMANDA KLASSI LASTE MÄNGUD JA NENDE SEOS SOTSIAALSE
TOETUSEGA**

Uurimistöö

Juhendaja: Kariina Laas, PhD

Jooksev pealkiri: MÄNGIMINE JA SOTSIAALNE TOETUS

Tartu 2021

KOLMANDA KLASSI LASTE MÄNGUD JA NENDE SEOS SOTSIAALSE TOETUSEGA

Kokkuvõte

Informatsiooni rikkalikkuse ja sotsiaalse asendamise teooria väidavad, et tehnikaseadmetes suhtlemine ja näost-näku suhtlemine omavad kvalitatiivselt ja kvantitatiivselt erinevat mõju sellele, millised on inimese suhtevõrgustikud. Veebis suheldes suureneb sildu loov kapital, mis on pinnapealsem ega paku inimesele võrreldes siduva kapitaliga nii palju sotsiaalset toetust. Eelnevalt on liialt vähe pööratud tähelepanu mittedigitaalsete ja digitaalsete mängude võrdlemisele ühe uuringu sees ning sellele, kuidas need mõjutavad lapse sotsiaalset toetust. Antud uuring viidi läbi paberküsimustiku teel 3. klassi õpilaste seas ($n=282$). Uuring ei leidnud seoseid lapse poolt märgitud lemmikmängude ja arvutimängude/videote vaatamisele kulutatud aja ning sotsiaalse toetuse vahel. Üllatavalt oli lapse sotsiaalse toetusega positiivselt seotud asjalike tegevuste tegemine digitaalseadmes. Arutelus on välja toodud võimalikud seletused tulemustele, uuringu probleemid ning võimalused, kuidas neid lahendada.

Märksõnad: sotsiaalne toetus, lapsed, mängud, informatsiooni rikkalikkuse teooria, sotsiaalse asendamise teooria, sotsiaalne kapital

THIRD CLASS CHILDREN'S GAMES AND ITS RELATIONSHIP WITH SOCIAL SUPPORT

Abstract

Media richness and social displacement theory claim that communication face-to-face or in technical devices have qualitatively and quantitatively different effects on what human social networks look like. Interacting online increases bridging capital, which is more superficial and does not provide as much social support to a person as bonding capital. Previous research has paid too little attention to comparing non-digital and digital games within a single study as well as how different games affect children's social support. This study was conducted using a paper and pen questionnaire among 3rd grade students (n=282). The study found no relation between child's favorite games or time spent playing computer games/watching videos and social support. Surprisingly, doing practical activities on a digital device was positively related to the child's social support. The discussion outlines possible explanations for the results, the problems of the study and the ways to solve them.

Keywords: social support, play, games, children, media richness theory, social displacement, social capital

Sissejuhatus

Mängimine sisustab sünnist alates suurema osa lapse ärkvel oldud ajast. Peale ajaveetmise aitab mäng kaasa lapse normaalsele arengule. Mäng võimaldab turvalises, jõukohases ja kontrolli all olevas keskkonnas harjutada oskuseid, mis suurendavad enesekindlust ning vastupidavust tuleviku väljakutsete ees (Ginsburg, 2007; Gray, 2018). Samuti võimaldab mäng õppida sotsiaalseid oskuseid: kuidas töötada gruppides, jagada, läbi rääkida ning konflikte lahendada (Ginsburg, 2007; Pellegrini, 2013). Mängimisega arendatakse motoorseid oskuseid, see aitab kaasa lihaste ja luude normaalsele arengule, suurendab vastupidavust ning füüsilist võimekust (Byers & Walker, 1995; Gunter et al., 2008; Nijhof et al., 2018).

Teine oluline tegevus, millele kulub märkimisväärne aeg ning mis mõjutab inimese heaolu, on teiste inimestega suhtlemine. Inimese sotsiaalsetel suhetel ja suhevõrgustikul on mitmeid funktsioone (Heaney & Israel, 2008). Suhevõrgustikud laiemalt tagavad sotsiaalsetest reeglitest ja normidest kinnipidamise ning võimaldavad muuta indiviidi käitumist ja mõtteid vastavalt teiste poolt saadud tagasisidele. Samuti pakuvad suhevõrgustikud inimesele seltsi ja võimalust koos tegutseda ning seeläbi suurendavad inimese sotsiaalset kapitali ja sotsiaalset toetust.

Sotsiaalne toetus on igapäevane või erakorralistes situatsioonides toimuv protsess, mille käigus inimesed aitavad ja toetavad üksteist (Schetter & Brooks, 2009). Sotsiaalset toetust on võimalik jagada kaheks alamkategorriaks: struktuuralseks ja funktsionaalseks (Schwarzer & Knoll, 2007). Struktuuralse toetuse all peetakse silmas võrgustiku liikmete vahelist lähedust ja sidusust, võrgustiku suurust ning kontaktide sagedust võrgustiku sees. Funktsionaalne toetus on seotud ootusega või kogemusega saada vajadusel toetust lähedastelt inimestelt (perekeskne, sõbrad). Funktsionaalset toetust saab jaotada kolmeks põhitüübiks (Helgeson, 2003): instrumentaalne, informatsiooniline ja emotsionaalne.

Instrumentaalse toetuse puhul on inimesele pakutav tugi käegakatsutav. Selleks võib olla raha laenamine või igapäeva tegemistel abistamine. Informatsiooniline toetus on inimesele pakutav nõuanne või soovitus, kuidas raskusest või probleemist üle saada. Emotsionaalne toetus tähendab empaatilist kuulamist, hoolimise näitamist, kindlustunde pakkumist ning emotsioonidest rääkimist. Uuringud on näidanud, et sotsiaalne toetus suurendab inimeste heaolu ning vähendab riski tunda ärevust, stressi või depressiooni (Grav et al., 2012; Moak & Agrawal, 2010; Stice et al., 2004).

Sotsiaalne kapital on inimese suhtevõrgustikus olemasolevad ressursid, mida on võimalik vajadusel kasutada või kaasata, et saada sellest endale teatavat liiki kasu (Lin, 2008). Eelnevalt kirjeldatud sotsiaalne toetus on üheks sotsiaalse kapitali ressursiks (Trepte & Scharkow, 2016). Inimeste suhtevõrgustikud ja nendes aset leidvad interaktsioonid erinevad üksteisest kvalitatiivselt ja kvantitatiivselt. Putnam (2000) on sellest lähtuvalt sotsiaalse kapitali jaganud kaheks: siduv kapital (*bonding capital*) ja sildu loov kapital (*bridging capital*). Sildu loova sotsiaalse kapitali puhul loovad erinevate ressurssidega inimesed üksteisega sidemeid. Loodud sidemed on küll pinnapealsed, kuid võivad tagada võrgustiku liikmetele ligipääsu uutele ressurssidele ning informatsioonile, mis laiendavad inimeste silmaringi. Küll aga ei paku selline sotsiaalne kapital oma nõrkade inimeste vaheliste sidemete tõttu võrgustiku liikmetele emotsionaalset toetust (Kowert, 2014). Siduv sotsiaalne kapital omakorda leiab aset tugevalt seotud inimeste suhtevõrgustikus, kus pakutakse üksteisele emotsionaalselt toetust. Antud võrgustik koosneb sarnaste ressurssidega inimestest nagu perekonnad või lähedased sõbrad (Putnam, 2000).

Seega erinevad sildu loov ja siduv kapital nii sotsiaalse toetuse struktuurilistes kui ka funktsionaalsetes komponentides. Sildu loova kapitali puhul on suhtevõrgustikus küll rohkem ja erinevama taustaga inimesi, kuid puudub nende vaheline lähedus ning sidusus. Siduv kapital koosneb vähematest ja sarnase taustaga inimestest, võrgustiku sisesed suhted on lähedasemad ning sidusamad. Seetõttu pakub siduv kapital suhtevõrgustiku liikmetele rohkem sotsiaalse toetuse funktsionaalseid komponente kui sildu loov kapital. Antud järeldust kinnitavad ka silduvat ja siduvat kapitali mõõtvad mõõdikud (Williams, 2006), mille puhul siduva kapitali küsimused uurivad inimese emotsionaalset toetust (inimesel on olemas keegi, kelle poole pöörduda nõu saamiseks, personaalsete probleemide korral või üksinduse vähendamiseks) ning instrumentaalset toetust (raha laenamine, abi pakkumine). Silduva kapitali mõõdikud keskenduvad struktuurilistele aspektidele (uute tutvuste leidmine, kontakt erineva taustaga inimestega).

Üks teooria, mis seletab suhetega rahulolu ja selle kvaliteeti, on informatsiooni rikkalikkuse teooria (*media richness theory*), mille kohaselt sõltub suhtega rahulolu ning selle kvaliteet infokanali rikkalikkusest. Infokanali rikkalikus sisaldab endas kohese tagasiside saadavust, erinevaid mitteverbaalseid vihjeid (kehahoiak, hääletoon) ning sõnumi väljendust loomuliku kõnekeele kaudu (Ishii et al., 2019). Teooria kohaselt on näost-näku suhtlemine kõige informatiivsem infokanal. Seda teooriat toetavad uuringud, kus leiti, et noored, kes veedavad rohkem vaba aega koos, tunnevad vähem üksildust samal ajal kui noored, kes kasutasid rohkem

sotsiaalmeediat ning suhtlesid vähem näost-näkkude, tundsid kõige rohkem üksildust (Twenge et al., 2019). Inimesed, kes kulutasid rohkem aega näost-näkkude suhtlemisele, olid rohkem rahul oma lähedaste suhetega kui inimesed, kes kasutasid suhtlemiseks tehnoloogilisi lahendusi (Goodman-Deane et al., 2016). Noored, kellel katse käigus kutsuti esile stressiseisund, tundsid lähedaselt inimeselt näost-näkkude emotsionaalset toetust saades positiivseid emotsioone ja rahulolu toetusega rohkem kui noored, kes said emotsionaalset toetust läbi tekstisõnumite (Holtzman et al., 2017).

Teine teooria, mis keskendub vaba aja tegevuste tähtsusele sotsiaalsete suhete arengus, on sotsiaalse asendamise teooria (*social displacement*). Antud teooria kohaselt on aeg nullsumma mäng, mis tähendab, et igal inimesel on piiratud aeg ning ühele tegevusele kulutatud aeg on võetud teiste tegevuste arvelt (Nie et al., 2002). Seega, mida rohkem veedetakse aega veebis suhtlemisele, seda vähem jääb aega näost-näkkude suhtlemisele. Selle tulemusena asenduvad veebist välja jäävad suhted veebis olevate suhetega (Kowert, 2014; Nie et al., 2002).

Sotsiaalse kapitali teooria kohaselt on antud muutus inimese sotsiaalsetes suhetes problemaatiline, sest kvalitatiivselt muutuvad inimese suhtevõrgustikud ja nendes aset leidvad interaktsioonid. Veebis suheldes suureneb sildu loov sotsiaalne kapital, mis on pinnapealsem ega paku inimesele nii palju sotsiaalse toetuse funktsionaalseid komponente. Antud mõju sotsiaalsele kapitalile toetavad uuringud, mis on leidnud, et Facebooki kasutamine on vähem kasulik siduva kapitali loomiseks kui silduva kapitali loomiseks (Ellison et al., 2007). Samuti on leitud, et inimestel on rohkem veebis olevaid sõpru, kui nad veedavad sotsiaalvõrgustikes rohkem aega, kuid sotsiaalvõrgustikus viibitud aeg ei seostu suurema veebivälise suhtevõrgustikuga või suurema emotsionaalse lähedusega (Pollet et al., 2010).

Lähtudes sellest, et laste arengus on lähedased suhted eakaaslastega tähtsal kohal (Ladd, 2005) ning mängimine on seotud lapse heaolu ning kognitiivse, emotsionaalse ja sotsiaalse arenguga (Verenikina et al., 2003), oleks oluline teada, millist mõju avaldavad erinevat liiki mängud lapse sotsiaalsetele suhetele. Uuringus, kus 8.-12. aastaste tüdrukute seas uuriti seoseid meedia kasutuse, näost-näkkude suhtlemise ja sotsiaalse heaolu vahel, leiti, et tihe näost-näkkude suhtlemine oli seotud sotsiaalse edukusega ja väiksema tõrjutustundega (Pea et al., 2012). Sotsiaalne edukus tähendas (lähedaste) sõprade arvu, võimet sõprussuhteid luua ja hoida ning aktsepteerimist eakaaslaste poolt. Videote vaatamine (sh videomängud) oli seotud vähese sotsiaalse edukusega ning suurenenud tõrjutustundega. Teine uuring, mis viidi läbi 10.-15. aastaste laste seas, leidis et vähene (alla 1h päevas) videomängude mängimine oli seotud

kõrgema õnnetundega, prosotsiaalse käitumisega ja vähenenud sissepoole (emotsioonid ja eakaaslastega suhted) ning väljapoole (hüperaktiivsus, tähelepanematus) suunatud probleemidega (Przybylski, 2014). Vastupidiste näitajatega oli seotud sage (üle 3h päevas) videomängude mängimine.

Longituuduuringus, kus uuriti arvutimängude mõju 7.-11. aastastele lastele leiti, et arvutimängudele kulutatud aeg oli aasta pärast seotud suurenenud emotsionaalsete probleemidega, kuid ei mõjutanud suhteid eakaaslastega (Lobel et al., 2017). Samuti leiti, et kooperatiivsete arvutimängude mängimine ei olnud seotud prosotsiaalse (abistamine, jagamine) käitumisega ning võistluslike arvutimängude sage (üle 8 tunni nädalas) mängimine vähendas prosotsiaalset käitumist. Teine longituutne uuring 6.-12. aastaste laste seas mõõtis iga kahe aasta tagant laste arvutimängudele kulutatud aja seoseid laste sotsiaalse kompetentsusega (koostöö, enesekindlus, enesekontroll) (Hygen et al., 2019). Tulemusena leiti, et suurem sotsiaalne kompetentsus 8. ja 10. aastast, ennustas vähem arvutimängude mängimist 12. aastast ning mängimise sagedus 10. aastast ennustas madalamat sotsiaalset kompetentsust, kuid seda ainult tüdrukute seas.

Peale mängimise võimaldab digitaalseade tegeleda ka paljude teiste tegevustega. Inimesed kasutavad digitaalseadmeid informatsiooni otsimiseks, karjääri planeerimiseks, personaalseks arenguks, ostlemiseks, meelelahutuseks, lõõgastumiseks, suhete säilitamiseks ning sotsiaalseks interaktsiooniks (Deursen & Dijk, 2014). Üldiselt saab digitaalseadmetes tehtavaid tegevusi liigitada aktiivseteks ja passiivseteks (Sweetser et al., 2012). Aktiivsed tegevused on kognitiivselt (kodutööde tegemine) või füüsiliselt (*Xbox Kinect*, *Nintendo Wii*) haaravad. Passiivsete tegevuste käigus inimene liigub minimaalselt ning võtab informatsiooni passiivselt vastu (filmide, videote vaatamine).

Olenemata digitaalseadmes tehtava tegevuse täpsest liigitusest võib sotsiaalse asendamise ja informatsiooni rikkalikkuse teooriast ning kajastatud uuringute tulemustest lähtudes öelda, et digitaalseadmetes tegevustele kulutatud aeg on võetud teiste tegevuste arvelt. Tegevuste arvelt, mis võiksid informatsiooni rikkalikkuse teooria kohaselt omada kvalitatiivselt erinevat mõju inimese suhtevõrgustikus toimuvatele interaktsioonidele ning seeläbi sellele, kui palju sotsiaalset toetust inimesed tunnevad. Mittedigitaalsed mängud on sotsiaalse asendamise ning informatsiooni rikkalikkuse teooria kohaselt eelistatumas seisus, sest nimetatud mängude puhul toimub inimeste vaheline interaktsioon alati näost-näku.

Siiski puuduvad uuringud, kus ühe uuringu sees oleks võrreldud nii mittedigitaalsete kui ka digitaalsete mängude seoseid laste suhete ja sotsiaalse toetusega. Leida võib ainult paar läbilõikelist uuringut täiskasvanute seas. Esiteks uuring, mis võrdles täiskasvanute kogemusi internetis ja päriselt bridži mängides, mis leidis, et internetis on vähem kommunikatsiooni osalejate vahel ning puuduvad mitteverbaalsed vihjed (Brkljacic et al., 2017). Teine uuring leidis, et inimesed, kes mängivad mittedigitaalseid mängu rohkem, tundsid vähem üksildust (Brkljacic et al., 2019).

Töö eesmärk

Eelnevad uuringud on liialt vähe pööranud tähelepanu mittedigitaalsete ja digitaalsete mängude võrdlemisele ühe uuringu sees ning sellele, kuidas antud mängud mõjutavad lapse heaolu. Sellest lähtuvalt on antud uurimustöö peamine eesmärk täiendada olemasolevaid uuringuid ning leida seoseid Eesti 3. klassi õpilaste mängimise ja sotsiaalse toetuse vahel. Samuti leida seoseid digitaalseadmes tehtavate teiste tegevuste ja sotsiaalse toetuse vahel. Sealjuures on tähtis arvestada ka sooliste erinevustega. Käesolev uurimistöö kasutab „Õpilaste interneti ja nutiseadmete kasutamine ning vaimne tervis“ uuringu andmeid.

Informatsiooni rikkalikkuse teooriast lähtudes, peaks näost-näku suhtlemine (mittedigitaalsed mängud) pakkuma kvaliteetsemaid suhteid ja rahulolu kui veebi teel suhtlemine (digitaalmängud). Antud kvalitatiivsete erinevuste tõttu peaks suurenema mittedigitaalseid mängu mängivate laste siduv kapital, mis pakub rohkem sotsiaalse toetuse funktsionaalseid komponente. Sellest lähtuvalt püstitatakse järgnevad hüpoteesid:

H1: Lapsed, kes on märkinud lemmikmängudeks ainult mittedigitaalseid mängu, tunnevad rohkem sotsiaalset toetust, kui lapsed, kes on märkinud lemmikmängudeks ainult digitaalseid mängu.

H2: Arvutimängudele kulutatud aeg on negatiivselt seotud lapse sotsiaalse toetusega.

H3: Digitaalseadmes teistele tegevustele kulutatud aeg on negatiivselt seotud lapse sotsiaalse toetusega.

Ainult mittedigitaalseid mängu märkivad lapsed peaksid võrreldes ainult digitaalmängu märkivate lastega arvutis olles mängima vähem mängu. Sotsiaalse asendamise teooria kontekstis, kus ühele tegevusele kulutatud aeg on võetud teise tegevuse arvelt, peaks digitaalseid mängu märkivad lapsed kulutama vähem aega teistele digitaalseadmes tehtavatele tegevustele. Sellest lähtuvalt püstitatakse järgnevad hüpoteesid:

H4: Lapsed, kes märgivad lemmikmängudeks rohkem digitaalseid mängu, kulutavad arvutimängudele rohkem ja teistele tegevustele digitaalseadmes vähem aega.

H5: Arvutimängude mängimisele kulutatud aeg on negatiivselt seotud digitaalseadmes teistele tegevustele kulutatud ajaga.

Meetod

Osalejad

Uuring viidi läbi eesti keelt kõnelevate linna- ja maakonnakoolides õppivate 3. klassi õpilaste seas. Kokku osales valimis 282 last, nendest 153 tüdrukut ja 124 poissi (5 last ei märkinud oma sugu), vanuses 8-10 ($M = 9.33$, $SD = 0.49$). Käesolev uurimustöö kasutab suuremast küsimustikust andmeid õpilaste mängueelistuste, sotsiaalse toetuse ning tegevuste kohta, mida digitaalseadmes tehakse. Lastelt koguti andmeid ühe koolitunni raames paberküsimustiku kujul.

Sotsiaalne toetus

Laste sotsiaalset toetust hinnatakse Kidscreen 52 küsimustikuga (Europe, 2006), mis hindab erinevaid tervisega seotud valdkondi sealhulgas sotsiaalselt toetust. Sotsiaalset toetust hinnati üheksa küsimusega, mida saab rühmitada kolme eri valdkonda. Kaks küsimust hindas, kas laps tunneb, et vanemad saavad temast aru ja armastavad teda. Neli küsimust hindasid vanematega ning koduga seotud olukordi (kodus õnnelikult tundmine, vanematel oli lapse jaoks piisavalt aega, vanemad olid lapsega õiglased, laps sai vanematega rääkida alati, kui seda piisavalt tahtis) ning kolm küsimust hindasid sõpradega seotud olukordi (aja veetmine, lõbu tundmine, kõigest rääkimine).

Lapsed hindasid antud küsimusi 5 punkti skaalal, vanematega ja sõpradega seotud olukordi hinnati sageduse järgi (*mitte kunagi, harva, üsna sageli, väga sageli, alati*) ning vanemate armastust ja arusaamist hindasid lapsed skaalal: *üldse mitte, natuke, mõõdukalt, väga, äärmiselt*. Küsimustele antud vastused keskmistati valdkonna siseselt ning selle tulemusena moodustus kolm lapse sotsiaalset toetust hindavat koondskoori (*Vanemate soojus, Suhted kodus, Suhted sõpradega*). Mõne küsimuse andmete puudumise korral asendati tühi vastus tulba keskmisega. Seda tehti ainult juhul kui valdkonna siseselt oli vastatud üle poolte küsimustest (2/2, 3/4, 2/3). Juhul kui hindamata oli üle poolte küsimuste, siis vastavat sotsiaalse toetuse koondskoori antud uuritava kohta ei arvatud.

Lemmikmängud

Lastel paluti kirjutada üles kõik oma lemmikmängud, nii digitaalsed kui mittedigitaalsed. Mängude kodeerimisel jaotas uurimustöö autor lapsed üles kirjutatud mängude põhjal kolme kategooriasse: ainult digitaalseid mängu märkivad lapsed, mõlemat sorti mängu märkivad lapsed ja ainult mittedigitaalset mängu märkivad lapsed. Lemmikmängu ei olnud lisanud, ei mäletanud või oli ainult sotsiaalmeedia portaale kirjeldanud 15 last. Antud laste andmeid ei kasutata hüpoteeside puhul, kus on oluline laste lemmikmängude liigitus (digitaalne, mõlemat, mittedigitaalne).

Digivahendite kasutamine erinevateks tegevusteks

Digiseadmes tehtavaid erivaid tegevusi hindavad seitse küsimust, kus lapsed saavad hinnata 3 punkti skaalal (0-2) sagedust, kui tihti (*üldse mitte, mõnikord, tihti*) tegevust digitaalseadmes tehakse. Digitaalseadmes tehtavaid tegevusi oli üldiselt võimalik liigitada aktiivseteks ja passiivseteks. Selleks, et kontrollida, kas selline erisus tekib ka laste vastuste alusel, kasutati faktoranalüüsi. Suurima tõepära meetodil läbiviidud uuriva faktoranalüüsi (*maximum likelihood; direct oblimin*) tulemusena tekkis antud küsimuste põhjal kaks faktorit, millest esimene kirjeldab 16.85% ja teine 12.44% variatiivsusest (Tabel 1), mõlema faktori omaväärtus oli Kaiseri kriteeriumist lähtudes üle ühe (Kaiser, 1974).

Faktor 1 koosneb kahest muutujast: digiseadmes mängimine ning videote ja filmide vaatamine. Antud tulemused võivad tähendada seda, et lapsed on oma mängudes küllaltki passiivsed ning ei mängi füüsilist aktiivsust nõudvaid mängu. Hüpoteesides on digitaalseadmes mängimise ning videote/filmide vaatamise sagedus toodud välja eraldi muutujatena. Toetudes antud faktoranalüüsi tulemustele ning Pea et al. (2012) uuringule, kus sotsiaalse edukuse tase oli seotud videote vaatamise (sh videomängude) sagedusega, kasutatakse edaspidi antud tegevusi ühtse muutujana.

Aktiivse ja passiivse mängu liigituse kohaselt peaks seega faktor 2 koosnema tegevustest, mis on kognitiivselt või füüsiliselt haaravamad. Siiski jääb küsitavaks ja antud uurimustöö raamidest välja, kas uudistega tutvumine on kognitiivselt rohkem haaravam, kui digitaalset mängude mängimine. Pigem on teise faktori puhul tegemist tegevustega, mis on mingil moel asjalikumad kui mängimine ja videote vaatamine. Seega kasutatakse faktor 1 puhul edaspidi nimetust *Mäng/Video* ja faktor 2 puhul nimetust *Asjalikud*. Muutuja „kasutan millekski muuks“ ei sobinud kumbagi faktorisse (faktor 1 ($r = 0.25$) faktor 2 ($r = 0.27$)), seega jäeti see järgnevast analüüsist välja.

Andmeanalüüsil summeeritakse antud faktorite muutujate tulemused, tekib kaks koondskoori, kus *Mäng/Video* koondskoor varieerub 0-4 ning *Asjalikud* koondskoor varieerub 0-8. Sarnaselt sotsiaalse toetuse koondskooridega, asendati mõne küsimuse andmete puudumisel tühi vastus tulba keskmisega ning seda tehti ainult juhul kui valdkonna siseselt oli vastatud üle poolte küsimustest (2/2, 3/4). Juhul kui puudu oli üle poolte küsimuste, eemaldati vastava tegevuse koondskoorist antud inimese tulemused.

Tabel 1. *Tegevused digitaalseadmes faktoranalüüs*

	Faktor	
	1	2
Vaatan videosid ja filme	0.78	
Mängin	0.43	
Tutvun uudistega		0.65
Otsin põnevat infot		0.53
Teen kooliasju		0.44
Suhtlen sõprade-tuttavatega		0.34
Kasutan millekski muuks		

Tulemused

Hüpoteeside sõltuvate muutujate kirjeldavad statistikud on kajastatud tabelis 2. Sotsiaalse toetuse kolm skaalat: *Vanemate soojus*, *Suhted kodus*, *Suhted sõpradega* ei ole normaaljaotuslikud. Seetõttu kasutatakse hüpoteesides, kus sotsiaalne toetus on sõltuv muutuja, mitteparameetrilisi teste. Muutujad, mis kajastavad digitaalseadmetes tehtavaid tegevusi (*Mäng/Video* ja *Asjalikud*) on normaaljaotuslikud. Antud muutujate puhul kasutatakse parameetrilisi teste. Samuti on tabelist näha, et *Vanemate soojus* (1), *Suhted sõpradega* (1), *Asjalikud* (3) ja *Mäng/Video* (5) puhul ei ole koondskooris arvestatud lastega, kes olid vastanud vähem kui pooltele antud koondskoori küsimustele. Sotsiaalse toetuse koondskoorides asendati üks tühi küsimus tulba keskmisega 15 lapse puhul ning *Asjalikud* koondskooris 4 lapse puhul.

Tabel 2. *Kirjeldavad statistikud*

	N	M	SD	Asümmeetriakordaja	Ekstsess
Vanemate soojus	281	3.20	0.88	- 1.42	2.23
Suhted kodus	282	3.13	0.81	- 1.02	0.59
Suhted sõpradega	281	3.24	0.72	- 1.52	3.08
Asjalikud	279	4.32	1.75	- 0.12	- 0.58
Mäng/Video	277	3.05	0.95	- 0.73	- 0.11

Soolise erinevuse võrdlemiseks laste lemmikmängu liigituse jaotuses kasutati Hii-ruut testi. Testi tulemusena erinesid lemmikmängude liigitused sooliselt $\chi^2(2, N = 262) = 8.35, p < 0.02$. Sooliselt jaotuvad lapsed mängu liigituse lõikes (Tabel 3) võrdselt digitaal- ning mõlemat mängu liiki märkinud laste kategoorias. Sooline jaotus erineb mittedigitaal- ning mõlemat kategoorias, antud tulemuse efekti suurus on keskmine (Crameri V 0.18). Mann-Whitney U-testi kohaselt sugude vaheline erinevus sotsiaalse toetuses puudub (*Vanemate soojus*, $p = 0.61$; *Suhted kodus*, $p = 0.92$; *Suhted sõpradega*, $p = 0.66$).

Tabel 3. Lemmikmängu liigituste sooline jaotus

		Liigitus				
		Puudu	Digitaal	Mõlemad	Mittedigitaal	Kokku
Sugu:	Tüdruk	10	34	69	40	153
	Poiss	5	37	66	16	124
Kokku		15	71	135	56	277

Selleks, et määrata, kas sotsiaalne toetus erineb lemmikmängu kategooriate lõikes, viidi läbi Kruskal-Wallis test, mis näitas, et sotsiaalse toetus ei erine lemmikmängu kategooriate lõikes (*Vanemate soojus*, $p = 0.45$; *Suhted kodus*, $p = 0.98$; *Suhted sõpradega*, $p = 0.99$).

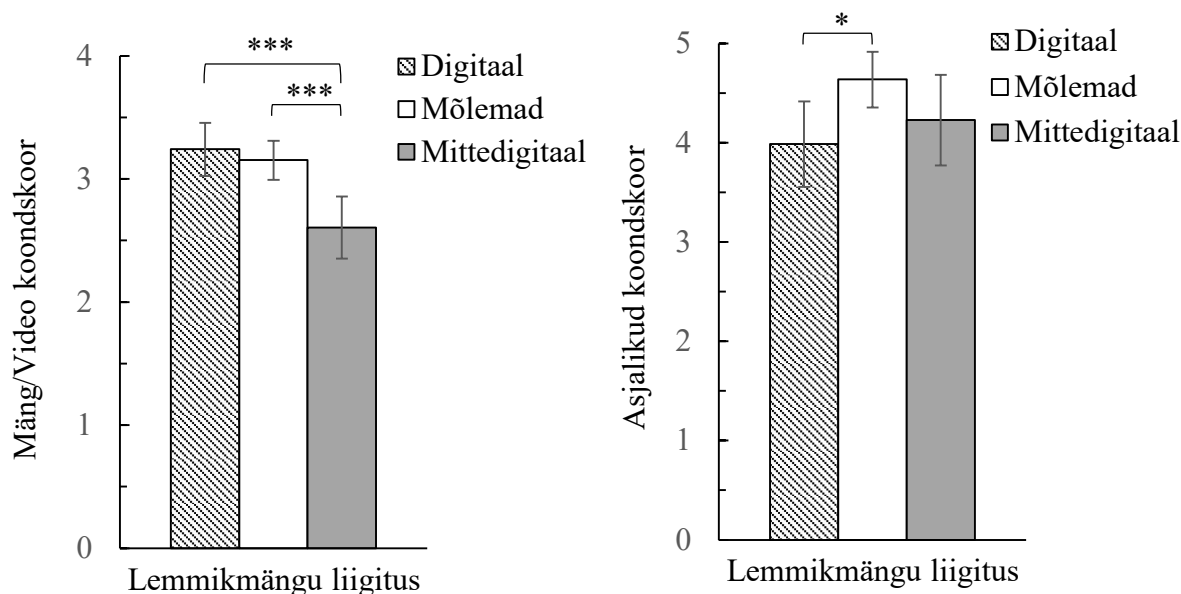
Selleks, et määrata, kas digitaalseadmes mängimise/videote vaatamise ja asjalike tegevuste sagedus on seotud sotsiaalse toetusega, viidi läbi Spearmani korrelatsioonanalüüs. Selgus, et nõrgalt positiivselt on seotud sotsiaalse toetuse ning *Asjalikud* koondskoorid, kuid seos puudub sotsiaalse toetuse ning *Mäng/Video* koondskooride vahel (Tabel 4).

Tabel 4. Korrelatsioon sotsiaalse toetuse ja teiste digiseadmetes tehtavate tegevuste vahel

		Vanemate soojus	Suhted kodus	Suhted sõpradega
Mäng/Video	r(s)	0.08	-0.01	0.11
	p	0.20	0.92	0.08
Asjalikud	r(s)	0.14*	0.14*	0.13*
	p	0.02	0.02	0.03

Tüdrukute ja poiste jaotuse võrdlemiseks *Mäng/Video* koondskoori lõikes kasutati t-testi. Tüdrukud ($M = 2.94, SD = 0.99$) mängivad ja vaatavad videoid keskmiselt vähem kui poisid ($M = 3.21, SD = 0.90$), $t(255) = 2.22, p = 0.03$. Selleks, et määrata, kas *Mäng/Video* koondskoor erines laste lemmikmängude liigituste lõikes, viidi läbi kovariatsioonanalüüs (*ANCOVA*), kus sugu oli kontrollitav muutuja. Esines statistiliselt oluline efekt, kus lemmikmängu tüübiti ilmnid erinevused *Mäng/Video* koondskooris $F(2, 253) = 8.19, p < 0.01, \eta_p^2 = 0.06$. *LSD post*

hoc test näitab, et *Mäng/Video* muutuja tulemustes erineb mittedigitaal mängu märkiv grupp ($M = 2.57$, $SD = 1.11$) ainult digitaalset ($M = 3.25$, $SD = 0.82$) ja mõlemat ($M = 3.16$, $SD = 0.90$) lemmikmängudeks märkinud grupist $p = 0.01$ (Joonis 1). Digitaalse mängu grupp ei erinenud mõlemaid mängu mängivast grupist $p = 0.52$.



Joonis 1. Erinevus *Mäng/Video* ja *Asjalikud* koondskooris lemmikmängu liigituse lõikes. Vea piirid näitavad 95% usaldusvahemikku, * $p < 0.05$, *** $p < 0.001$.

Tüdrukute ja poiste jaotuse võrdlemiseks *Asjalikud* koondskoori lõikes kasutati t-testi. Testi tulemusel selgus, et asjalike tegevustele kulutatud aja puhul ei erine tüdrukute ($M = 4.27$, $SD = 1.79$) ja poiste ($M = 4.52$, $SD = 1.63$) tulemused, $p = 0.24$. Selleks, et määrata, kas *Asjalikud* koondskoor erines laste lemmikmängude liigituse lõikes, viidi läbi dispersioonanalüüs (*ANOVA*). Esines statistiliselt oluline efekt, kus lemmikmängu liigitus mõjutas muutuja *Asjalikud* koondskoori $F(2, 259) = 3.62$, $p < 0.03$, $\eta_p^2 = 0.03$. Tukey HSD *post hoc* test näitab, et *Asjalikud* koondskoori tulemustes erineb ainult digitaalseid mängu märkiv grupp ($M = 3.99$, $SD = 1.81$) mõlemaid mängu märkivast grupist ($M = 4.65$, $SD = 1.65$) $p = 0.03$, kuid ei erine mittedigitaalmängu märkivast grupist ($M = 4.23$, $SD = 1.72$) $p = 0.71$ (Joonis 1). Samuti ei erine mittedigitaalmängu märkiv grupp mõlemaid mängu märkivast grupist $p = 0.29$.

Selleks, et määrata, kas digitaalseadmes videote vaatamine ja arvutimängudele kulutatud aeg on negatiivselt seotud asjalikele tegevustele kulutatud ajaga, viidi läbi Pearsoni korrelatsioonanalüüs. Analüüsi tulemusena selgus, et puudub seos *Mäng/Video* ja *Asjalikud* koondskooride vahel ($r = 0.08$, $p = 0.17$).

Arutelu

Uuringu eesmärk oli võrrelda mittedigitaalsete ja digitaalsete mängude seost lapse heaoluga. Tähtis oli võrrelda antud seoseid ühe uuringu sees ning kitsamalt uurida seoseid lapse mängimise ja tema sotsiaalse toetuse vahel. Uuring põhines kolmele teooriale: informatsiooni rikkalikkuse, sotsiaalse asendamise ja sotsiaalse kapitali teooriale ning mitmele teooriaid kinnitavatele uuringutele. Informatsiooni rikkalikkuse teooria kohaselt pakub näost-näkku suhtlemine (mittedigitaalsed mängud) kvaliteetsemaid suhteid ja rahulolu kui veebiteel suhtlemine (digitaalmängud). Sotsiaalse asendamise teooria kohaselt jääb veebis suheldes näost-näkku suhtlemiseks vähem aega. Antud kvalitatiivsed ja kvantitatiivsed muutused suhtlemises mõjutavad seda, millised näevad välja inimese suhtevõrgustikud ning milliseid ressursse need pakuvad.

Esimene hüpotees, et lapsed, kes märgivad ainult mittedigitaalseid mängu, tunnevad rohkem sotsiaalset toetust, kui lapsed, kes on märkinud lemmikmängudeks ainult digitaalseid mängu, ei leidnud kinnitust. Sotsiaalse toetuse kõik kolm muutujat ei erinenud lemmikmängude kategooriate lõikes. Antud tulemused lähevad vastuollu informatsiooni rikkalikkuse teooriaga ning uuringuga, mis leidis, et tihe näost-näkku suhtlemine oli seotud sotsiaalse edukusega ning väiksema tõrjutustundega, samas kui videote vaatamine (sh videomängud) oli seotud vastupidiste tulemustega (Pea et al. 2012).

Saadud tulemusi võib põhjendada sellega, et käesolevas uuringus mõõtis *Suhted sõpradega* seotud sotsiaalse toetuse koondskoor olukordi (aja veetmine, lõbu tundmine, kõigest rääkimine), mis ei ole otseselt seotud Pea et al. (2012) uuringus mõõdetud sotsiaalse edukuse muutujatega (sõprade arv, võime sõpru leida ja hoida). Pea et al. (2012) uuringus mõõdetud muutujad on pigem seotud silduva sotsiaalse kapitali ja sotsiaalse toetuse struktuuriliste komponentidega, kui siduva kapitali ning funktsionaalse toetusega. Teiseks ei pruugi see, kui laps märgib ainult mittedigitaalmänge tähendada seda, et ta suhtleb teiste lastega rohkem näost-näkku või vastupidi digitaalsete mängude mängimine ei pruugi tähendada seda, et suheldakse vähem näost-näkku. Seda seetõttu et lemmikmängude indikaator üksinda ei anna meile infot kui tihti antud tegevust tehakse. Laps võib küll eelistada üht mängu liiki teisele, kuid oma igapäeva tegevustes kulutab ta mängimisele väga vähe aega.

Hüpotees, et digitaalseadmes mängimine on negatiivselt seotud lapse sotsiaalse toetusega ei leidnud kinnitust. Mängimisele ning videote vaatamisele kulutatud aeg ei omanud lapse sotsiaalsele toetusele statistiliselt olulist mõju. Huvitaval kombel võib näha, et kõige lähemale

statistilisele olulisusele jõudis positiivne korrelatsioon *Mäng/Video* koondskoori ja *Suhted sõpradega* koondskoori vahel ($p = 0.08$). Digitaalseadmes mängimise/videote vaatamise ja sotsiaalse toetuse seose puudumist võib põhjendada laste suhteliselt sarnase käitumisega, kus 0-4 varieeruv *Mäng/Video* koondskooris on 72% laste tulemused 3 või 4. Seetõttu ei pruugi antud muutuja omada mõju sotsiaalsele toetusele, sest suurem osa lapsi on oma tegevustes sarnased, mis tähendab inforikkalikkuse, sotsiaalse asendamise ja sotsiaalse kapitali teooria kohaselt seda, et antud inimeste suhevõrgustikud on üksteisega sarnased.

Hüpoteesile vastupidiseid tulemusi andis positiivne korrelatsioon asjalike tegevuste ja sotsiaalse toetuse vahel. Antud tulemus ei sobitu sotsiaalse asendamise ja informatsiooni rikkalikkuse teooriaga ning uuringutega, mis on leidnud, et näost-näkkude suhtlemisel on inimesed rohkem rahul oma lähedaste suhetega (Goodman-Deane et al., 2016) ning tunnevad vähem üksindust (Twenge et al., 2019). Korrelatsiooniuuringu tõttu võivad tulemused olla tingitud ka sellest, et sotsiaalne toetus mõjutab seda, milliseid tegevusi lapsed digitaalseadmes teevad. Sotsiaalselt toetatavad lapsed võivad tunda rohkem huvi ja otsida võimalusi eneseteostuseks läbi asjalike tegevuste (otsivad põnevaid infot). Samuti võib tulemusi põhjendada Twenge et al., (2019) uuringus väljatoodud tulemus, kus noored, kes veetsid rohkem aega sotsiaalmeedias veetsid ka sõpradega näost-näkkude suheldes rohkem koos aega. Käesoleva uuringu kontekstis põhjendab Twenge et al. (2019) uuring tulemusi, mis on seotud sõpradega seotud sotsiaalse toetuse muutujaga, kuid jätab vastamata küsimusele, miks asjalike tegevuste tegemine mõjutab ka suhteid koduses keskkonnas.

Eelneva kahe hüpoteesi tulemusi võis ka mõjutada faktor, et digitaalseadmetes tehtavate tegevuste mõõdik näitab ainult seda, mida digitaalseadmes oldud aja jooksul tehakse, kuid ei näita üldist aega, kui kaua seda tehakse (mitu tundi päevas). Näiteks võib asjalike tegevuste positiivne korrelatsioon sotsiaalse toetusega olla tingitud ka sellest, et antud tegevustele kulutatakse arvutis vähem aega, mis jätab rohkem aega näost-näkkude suhtlemiseks või muid sotsiaalset toetust puudutavateks tegevusteks.

Hüpotees, et lapsed, kes märgivad lemmikmängudeks rohkem digitaalseid mängu kulutavad digitaalseadmes mängudele ja videote vaatamisele rohkem aega leidis kinnitust. Tegemist on keskmise suuruse efektiga, mis näitab, et mittedigitaalmänge märkinud lapsed eelistavad arvutis oldud aja jooksul vähem mängida ning videosid vaadata, kui mõlemaid või ainult digitaalmänge märkinud lapsed. Siiski tuleb välja tuua, et lastest, kes on märkinud ainult mittedigitaalmänge, on 0-4 varieeruv *Mäng/Video* koondskooril 30 lapsel tulemused üle 3

ning 26 lapsel alla 3. See tähendab, et ka vaid mittedigitaalmänge märkinud lapsed mängivad digitaalseid mänge ja vaatavad videosid suhteliselt sageli hoolimata kirjeldatud efektist. Järelikult ei pruugi lemmikmängude indikaator olla kõige parem näitaja sellest, mida laps päriselt oma elus teeb ning toob välja ka potentsiaalse põhjuse, miks laste märgitud lemmikmängud ei ole seotud lapse sotsiaalse toetusega.

Hüpotees, et lapsed, kes märgivad lemmikmängudeks rohkem digitaalseid mänge, kulutavad asjalikele tegevustele arvutis vähem aega leidis teataval määral kinnitust. Ainult digitaalseid mänge märkiv grupp tegeleb küll asjalike tegevustega vähem kui teistes gruppides olevad lapsed, kuid statistiliselt erinevad on nende tulemused ainult võrreldes mõlemaid mänge märkiva grupiga. Tulemus kinnitab veelgi, et erinevaid mänge märkinud lapsed on oma digitaalseadmes tehtavate tegevuste lõikes üpris sarnased ning päris elus või virtuaalset ühe tegevuse tegemine ei asenda teise tegevuse tegemist. Lapsed, kes märgivad rohkem mittedigitaalmänge, ei ole arvutis ainult asjalikud ning lapsed, kes märgivad rohkem digitaalmänge, ei tegele arvutis ainult mängude mängimisega. Antud järeldust kinnitab ka asjaolu, et antud töös ei leidnud kinnitust hüpotees, mille kohaselt on asjalikud tegevused ja mängimine ning videote vaatamine omavahel negatiivselt seotud.

Selleks, et mõista, kas lapse mängimisharjumused võiksid iseseisvalt sotsiaalsele toetusele mõju avaldada, tuleks järgnevates uuringutes keskenduda mitte niivõrd sellele, milliseid mittedigitaalseid mänge lapsed täpselt mängivad vaid sellele, kui tihti (iga päev, kord nädalas, kord kuus jne.) antud tegevust tehakse. Samuti peaksid digitaalseadmes tehtavad tegevuste mõõdikud kajastama peale selle kui tihti mõnda tegevust digitaalseadmes tehakse sellele, kui palju sellele tegevusele aega kulutatakse.

Uurimustöö üks kõige põnevamaid tulemusi on seotud tegevusega, mis ei ole laste mängimisharjumustega otseselt seotud. Üllatavalt võis leida, et asjalike tegevuste tegemine digiseadmetes on positiivselt seotud lapse sotsiaalse toetusega. Tulemusi võiks selgitada järgnevalt: lapsed, kes suhtlevad rohkem sotsiaalmeedias saavad ka rohkem näost-näku kokku; asjalikele tegevustele kulutatakse arvutis vähem aega ning selle tõttu jääb rohkem aega näost-näku suhtlemiseks; sotsiaalselt toetatud lapsed tunnevad rohkem soovi eneseteostuseks. Antud faktorite mõju oleks järgnevates uuringutes oluline võrrelda koos ühe uuringu raames.

Erinevad tegevused omavad erinevat mõju sellele, millised näevad välja inimese suhtevõrgustikud ja seal asetsevad ressursid. Koroonaperiood on ühelt poolt näidanud kui

olulised on inimese suhtevõrgustikus asetsevad ressursid kuid samas ka seda, kui vähe on stressirohketes olukordades antud ressursse inimestel käepärast. Seetõttu oleks oluline uurida erinevate tegevuste mõju inimeste suhtevõrgustikele. Antud teadmised võimaldaksid tutvustada inimestele tegevusi, mis soodustavad sidusamate suhete tekkimist ning seeläbi suurendavad inimesele kättesaadavat sotsiaalset toetust. Praegune uurimus on selle eesmärgi täitmiseks välja toonud võimalused, kuidas järgnevates uuringutes paremini hinnata lapse mängimisharjumusi ning leidnud juurde valdkonna (asjalikud tegevused), mille täpsemat mõju sotsiaalsele toetusele oleks vaja põhjalikumalt uurida.

Kokkuvõte

Uuring ei leidnud, et 3.klassi lapse mängimisharjumused võiksid olla seotud tema sotsiaalse toetusega. Antud tulemused ei kattu informatsiooni rikkalikkuse teooriaga ning uuringutega, mis on näidanud, et erinevad tegevused omavad kvalitatiivselt ning kvantitatiivselt inimeste suhetele erinevat mõju ning seetõttu mõjutavad ka suhtevõrgustikus kättesaadavaid ressursse. Siiski tuleb antud tulemuste puhul välja tuua, et enamik lapsi on oma käitumises digitaalseadmes suhteliselt sarnased (72% lastest mängib ja vaatab videoid arvutis suhteliselt tihti) ning isegi lemmikmängudeks ainult mittedigitaalseid mängu märkivate laste grupis on rohkem neid lapsi, kes mängivad digitaalmänge või vaatavad videosid suhteliselt sageli kui neid lapsi, kes nimetatud tegevusi niivõrd tihti ei harrasta.

Kasutatud kirjandus

- Brkljacic, T., Lučić, L., & Sučić, I. (2017). Well-Being, Motives and Experiences in Live and Online Game Settings: Case of Contract Bridge. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, 9, 19–43.
<https://doi.org/10.4018/IJGCMS.2017100102>
- Brkljacic, T., Sučić, I., Glavak Tkalić, R., Wertag, A., & Lučić, L. (2019). *Games We Play: Wellbeing of Players of Live and Digital Games* (pp. 118–137).
<https://doi.org/10.4018/978-1-5225-8449-0.ch006>
- Byers, J. A., & Walker, C. (1995). Refining the Motor Training Hypothesis for the Evolution of Play. *The American Naturalist*, 146(1), 25–40. JSTOR.
- Deursen, A. J. van, & Dijk, J. A. van. (2014). The digital divide shifts to differences in usage. *New Media & Society*, 16(3), 507–526. <https://doi.org/10.1177/1461444813487959>
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits of Facebook “Friends:” Social Capital and College Students’ Use of Online Social Network Sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168.
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Europe, T. (2006). The KIDSCREEN Questionnaires. Quality of life questionnaires for children and adolescents. *Lengerich: Pabst Science Publishers*.
- Ginsburg, K. R. (2007). The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182.
<https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Goodman-Deane, J., Mieczakowski, A., Johnson, D., Goldhaber, T., & Clarkson, P. J. (2016). The impact of communication technologies on life and relationship satisfaction. *Computers in Human Behavior*, 57, 219–229.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.053>

- Grav, S., Hellzèn, O., Romild, U., & Stordal, E. (2012). Association between social support and depression in the general population: The HUNT study, a cross-sectional survey. *Journal of Clinical Nursing*, 21(1-2), 111–120. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2702.2011.03868.x>
- Gray, P. (2018). Evolutionary Functions of Play: Practice, Resilience, Innovation, and Cooperation. In J. L. Roopnarine & P. K. Smith (Eds.), *The Cambridge Handbook of Play: Developmental and Disciplinary Perspectives* (pp. 84–102). Cambridge University Press; Cambridge Core. <https://doi.org/10.1017/9781108131384.006>
- Gunter, K., Baxter-Jones, A. D., Mirwald, R. L., Almstedt, H., Fuchs, R. K., Durski, S., & Snow, C. (2008). Impact exercise increases BMC during growth: An 8-year longitudinal study. *Journal of Bone and Mineral Research : The Official Journal of the American Society for Bone and Mineral Research*, 23(7), 986–993. PubMed. <https://doi.org/10.1359/jbmr.071201>
- Heaney, C. A., & Israel, B. A. (2008). Social networks and social support. *Health Behavior and Health Education: Theory, Research, and Practice*, 4, 189–210.
- Helgeson, V. S. (2003). Social support and quality of life. *Quality of Life Research*, 12(1), 25–31. <https://doi.org/10.1023/A:1023509117524>
- Holtzman, S., DeClerck, D., Turcotte, K., Lisi, D., & Woodworth, M. (2017). Emotional support during times of stress: Can text messaging compete with in-person interactions? *Computers in Human Behavior*, 71, 130–139. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.043>
- Hygen, B., Zahl-Thanem, T., Wichstrøm, L., Belsky, J., Stenseng, F., Kvande, M., & Skalicka, V. (2019). Time Spent Gaming and Social Competence in Children: Reciprocal Effects Across Childhood. *Child Development*. <https://doi.org/10.1111/cdev.13243>

- Ishii, K., Lyons, M. M., & Carr, S. A. (2019). Revisiting media richness theory for today and future. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 124–131.
<https://doi.org/10.1002/hbe2.138>
- Kaiser, H. F. (1974). An index of factorial simplicity. *Psychometrika*, 39(1), 31–36.
<https://doi.org/10.1007/BF02291575>
- Kowert, R. (2014). *Video games and social competence*. Routledge.
- Ladd, G. W. (2005). Introduction: In *Children's Peer Relations and Social Competence* (pp. 1–18). Yale University Press; JSTOR. www.jstor.org/stable/j.ctt32bq3q.5
- Lin, N. (2008). A network theory of social capital. *The Handbook of Social Capital*, 50(1), 69.
- Lobel, A., Engels, R., Stone, L., Burk, W., & Granic, I. (2017). Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. *Journal of Youth and Adolescence*, 46.
<https://doi.org/10.1007/s10964-017-0646-z>
- Moak, Z. B., & Agrawal, A. (2010). The association between perceived interpersonal social support and physical and mental health: Results from the national epidemiological survey on alcohol and related conditions. *Journal of Public Health*, 32(2), 191–201.
<https://doi.org/10.1093/pubmed/fdp093>
- Nie, N. H., Hillygus, D. S., & Erbring, L. (2002). Internet use, interpersonal relations, and sociability. *The Internet in Everyday Life*, 215–243.
- Nijhof, S. L., Vinkers, C. H., Geelen, S. M. van, Duijff, S. N., Achterberg, E. J. M., Net, J. van der, Veltkamp, R. C., Grootenhuys, M. A., Putte, E. M. van de, Hillegers, M. H. J., Brug, A. W. van der, Wierenga, C. J., Benders, M. J. N. L., Engels, R. C. M. E., Ent, C. K. van der, Vanderschuren, L. J. M. J., & Lesscher, H. M. B. (2018). Healthy play, better coping: The importance of play for the development of children in health and disease. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 95, 421–429.
<https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2018.09.024>

- Pea, R., Nass, C., Meheula, L., Rance, M., Kumar, A., Bamford, H., Nass, M., Simha, A., Stillerman, B., Yang, S., & Zhou, M. (2012). Media Use, Face-to-Face Communication, Media Multitasking, and Social Well-Being Among 8- to 12-Year-Old Girls. *Developmental Psychology*, 48, 327–336. <https://doi.org/10.1037/a0027030>
- Pellegrini, A. D. (2013). Play. In *The Oxford handbook of developmental psychology, Vol. 2: Self and other*. (pp. 276–299). Oxford University Press.
- Pollet, T. V., Roberts, S. G. B., & Dunbar, R. I. M. (2010). Use of Social Network Sites and Instant Messaging Does Not Lead to Increased Offline Social Network Size, or to Emotionally Closer Relationships with Offline Network Members. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 253–258. <https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0161>
- Przybylski, A. (2014). Electronic Gaming and Psychosocial Adjustment. *Pediatrics*, 134. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-4021>
- Putnam, R. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. <https://doi.org/10.1145/358916.361990>
- Schetter, C., & Brooks, K. (2009). The nature of social support. *Encyclopedia of Human Relationships*, 1565–1570.
- Schwarzer, R., & Knoll, N. (2007). Functional roles of social support within the stress and coping process: A theoretical and empirical overview. *International Journal of Psychology*, 42(4), 243–252. <https://doi.org/10.1080/00207590701396641>
- Stice, E., Ragan, J., & Randall, P. (2004). Prospective Relations Between Social Support and Depression: Differential Direction of Effects for Parent and Peer Support? *Journal of Abnormal Psychology*, 113, 155–159. <https://doi.org/10.1037/0021-843X.113.1.155>

- Sweetser, P., Johnson, D., Ozdowska, A., & Wyeth, P. (2012). Active versus Passive Screen Time for Young Children. *Australasian Journal of Early Childhood*, 37(4), 94–98.
<https://doi.org/10.1177/183693911203700413>
- Trepte, S., & Scharkow, M. (2016). *Friends and Lifesavers: How social capital and social support received in media environments contribute to well-being* (pp. 304–316).
- Twenge, J. M., Spitzberg, B. H., & Campbell, W. K. (2019). Less in-person social interaction with peers among U.S. adolescents in the 21st century and links to loneliness. *Journal of Social and Personal Relationships*, 36(6), 1892–1913.
<https://doi.org/10.1177/0265407519836170>
- Verenikina, I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's Play: Computer Games, Theories of Play and Children's Development. *Proceedings of the International Federation for Information Processing Working Group 3.5 Open Conference on Young Children and Learning Technologies - Volume 34*, 99–106.
- Williams, D. (2006). On and off the 'Net: Scales for Social Capital in an Online Era. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(2), 593–628.
<https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2006.00029.x>

Käesolevaga kinnitan, et olen korrektselt viidanud kõigile oma töös kasutatud teiste autorite poolt loodud kirjalikele töödele, lausetele, mõtetele, ideedele või andmetele.

Olen nõus oma töö avaldamisega Tartu Ülikooli digitaalarhiivis DSpace.

Kaijo Rüütsalu