



EESTI RAHVA
MUUSEUM

Kodanikuteaduse teekonnad ERMis noorte ja mänguvaldkonna kaasamise näitel

Agnes Aljas, teadussekretär

Harrastusteaduse seminar
5.12.2026



- ◆ Kultuuride muuseum, etnograafilised kogud
- ◆ Teadusasutus, näitus kui teadustegevuse väljund
- ◆ Kogumispoliitika tugineb antropoloogilisel kultuurikäsitlusel
- ◆ Põhiprintsiibid: inimkesksus; mitmekesisus ja levik ajas ning ruumis; seosed ja kontekst



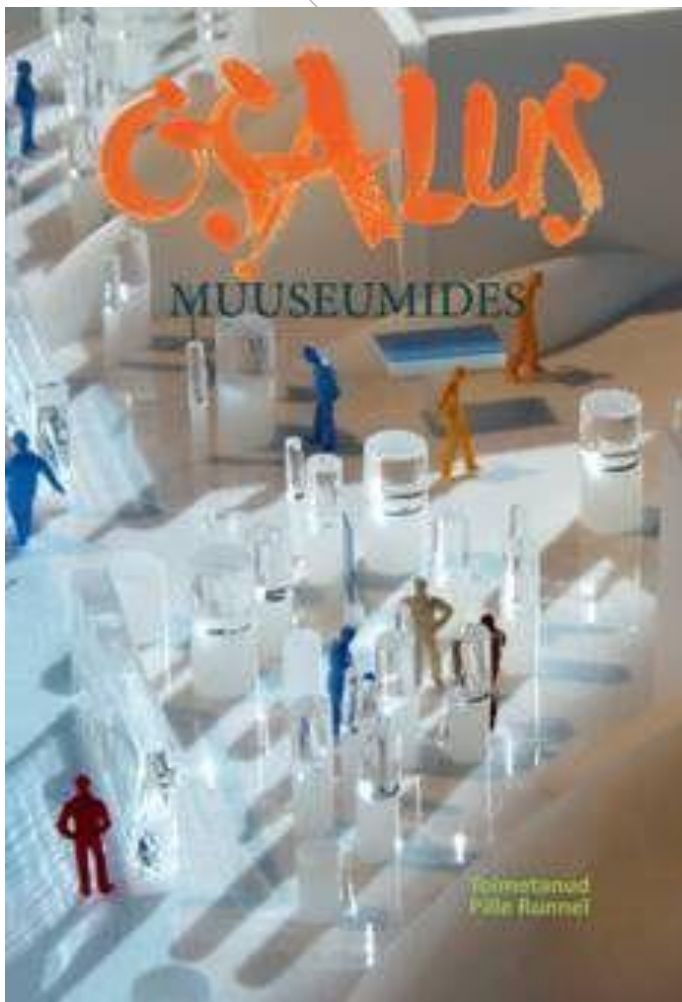
Kaasamine kogude täiendamisesse

- ♦ ERMi kirjasaatjate võrk 1930. aastatest
- ♦ Osaluse esiletõus 2000. aastatest
- ♦ Pildisaatjate võrk <https://pildiait.erm.ee/>
- ♦ Rahvalood <https://rahvalood.ee/>
- ♦ jpm

Kogumisteemad: Öökultuur; Pildista, mida sa sööd



Osalemise motivatsioonid



EELDUSED

- TEEMA
- INSTITUSIOON
- ÕIGE KOMMUNIKATSIOON
- KASUTAJASÕBRALIK DISAIN

TÖÖMAHT: VÄIKE
- ENESEVÄLJENDUS

TÖÖMAHT: KESKMINE
- ENESEVÄLJENDUS
- MUUSEUMIKOGUDESSE SAAMINE

TÖÖMAHT: SUUR
- INSTITUSIOONILT TUNNUSTUS OMA TEADMISTELE, OSKUSTELE
- SOTSIAALNE NÄHTAVUS
- MUUSEUMIKOGUDESSE SAAMINE
- UUS TEADMINE



Osalusaal: “Oma näitus”

- ♦ Isiklikud motivatsioonid: õppimine
- ♦ Sotsiaalsed motivatsioonid: nähtavus, suhtlus
- ♦ Muuseumipoolne toetus, 24 h

Õppisid:

- ♦ Materjalide läbitöötamine, kogumine
- ♦ Uurimisküsimuste püstitamine, refleksioon, järelduste visualiseerimine
- ♦ Koostöö tegemine erinevate partneritega
- ♦ Oma tulemuste kommunikatsioon





Valikud

- ◆ Sihtgrupp
- ◆ Kommunikatsioon
- ◆ Ajutine ⇔ Püsiv mõju
- ◆ Kvaliteet ⇔ Kvantiteet
- ◆ Keskkonna valik ⇔ Sihtgrupi oskused
- ◆ Ühehäälane ⇔ Mitmehäälane
- ◆ Autoriteedi hääl ⇔ Avatud, kontrollimatu
- ◆ Aktiivne lähenemine ⇔ Passiivne lähenemine

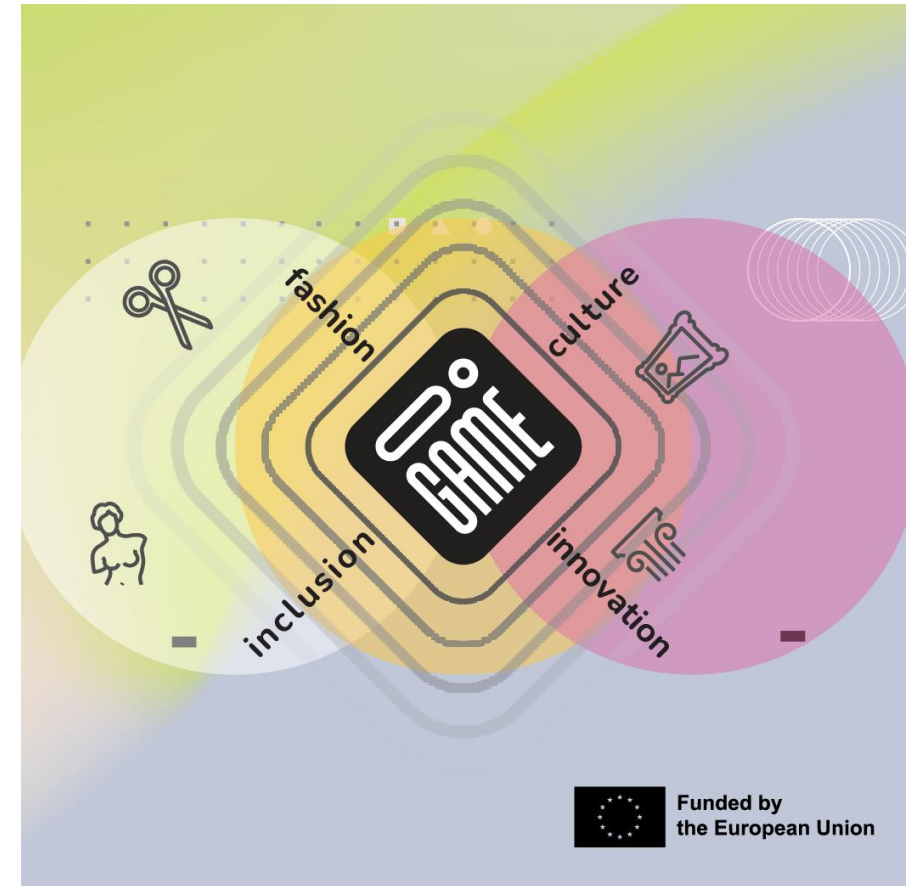


ERMi osalussaal: Ajakihid; #Niisama linnas



<https://digitalheritage.ee/>

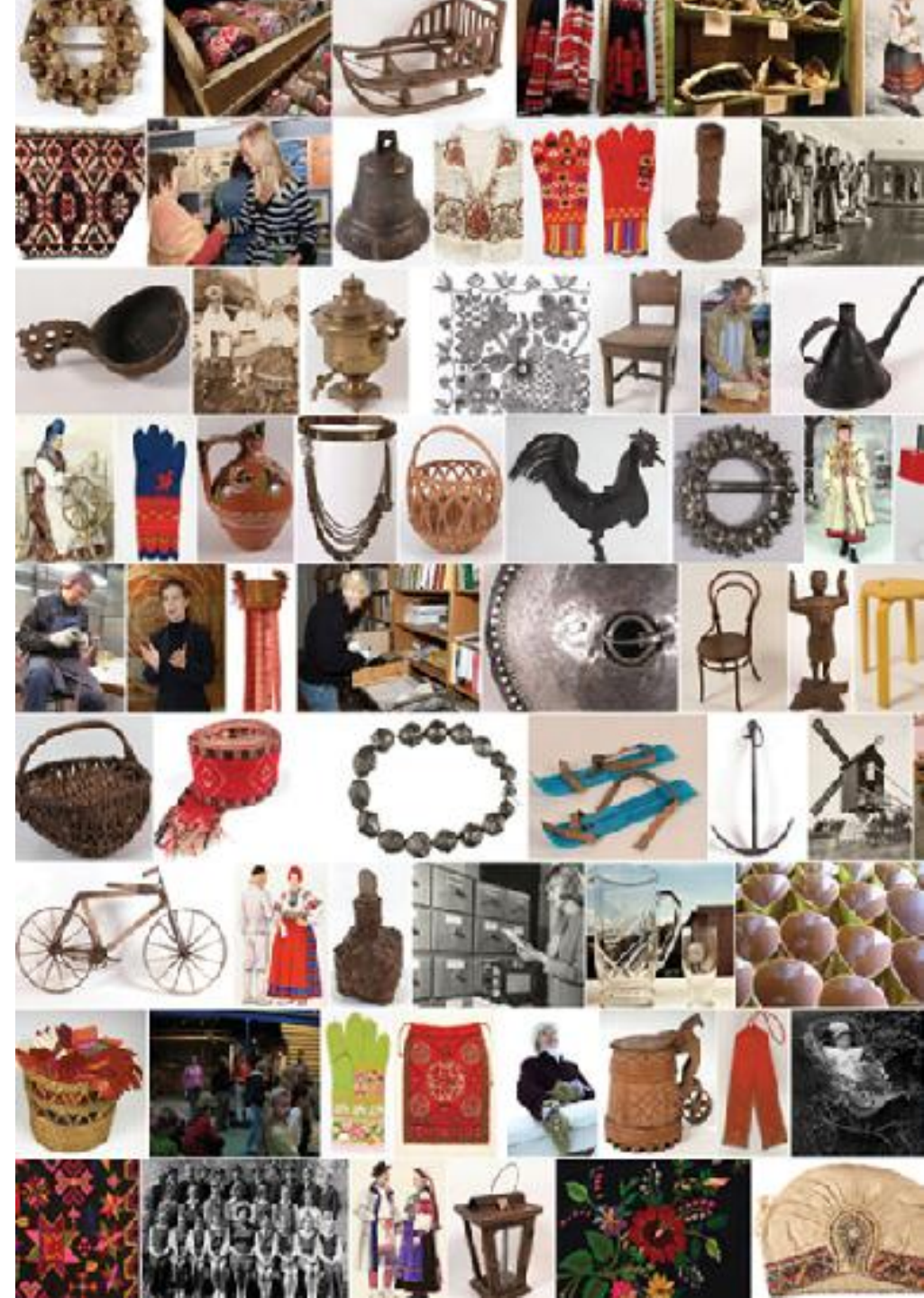
- ◆ **2024-2026**
- ◆ Projekt: Digitaalne kultuuripärand kui ühiskondlik ressurss
- ◆ Projekt: i-Game – Kogukonna loomine mängude koosloomiseks, millel on mõju innovatsioonile, jätkusuutlikkusele, sotsiaalsele ühtekuuluvusele ja majanduskasvule





Digitaalne kultuuripärand

- ♦ Eesti muuseumide infosüsteem www.muis.ee
- ♦ Miljonid digiteeritud museaalid, fotod, arhiivimaterjalid
- ♦ Vaba kasutus
- ♦ Staatile repositoorium
- ♦ Uued võimalused pärandi tõlgendamiseks
- ♦ Kasutajate ja algoritmide vastastikmõju





Digiloomingu konkurss, noorte meediaruum



Mängud ja koosloome

- ♦ Mäng kui teadmiste vahendaja
- ♦ Gamejam
- ♦ Mängude ja noortekultuuri, -suhtluse dokumenteerimine
- ♦ Robloxi mäng Tartu →
- ♦ Dokumenteerimine, intervjuud





EESTI RAHVA
MUUSEUM

Aitäh!

agnes.aljas@erm.ee
<https://digitalheritage.ee/>