

E-mängude rakendatavus noorsootöös

UURINGU ARUANNE

Anna-Lisa Aavik, Kirill Jurkov,
Kats Kivistik, Kristiina Toomik



Uuring: E-mängude rakendatavus noorsootöös

Autorid: Anna-Lisa Aavik, Kirill Jurkov, Kats Kivistik, Kristiina Toomik

Teostaja: Balti Uuringute Instituut

Tellija: Haridus- ja Noorteamet

Viitamine: Aavik, A.-L., Jurkov, K., Kivistik, K., & Toomik, K. (2023). *E-mängude rakendatavus noorsootöös*. Balti Uuringute Instituut. <https://doi.org/10.23657/IBS.2023.6>

Raporti valmimist ja tegevusi rahastatakse haridus- ja teadusministri kinnitatud ning Haridus- ja Noorteameti poolt elluviidava Euroopa Sotsiaalfondist kaasrahastatud programmi „Tõrjutusriskis noorte kaasamine ja noorte tööhõivevalmiduse parandamine“ raames.



HARIDUS- JA NOORTEAMET



Euroopa Liit
Euroopa Sotsiaalfond



Eesti
tuleviku heaks

Balti Uuringute Instituut

Lai 30
51005 Tartu
Tel 699 9480
ibs.ee

DOI: <https://doi.org/10.23657/IBS.2023.6>

SISUKORD

SISSEJUHATUS	2
1. METOODIKA.....	4
2. E-MÄNGUDE DEFINITSIOON JA RAAMISTIK.....	7
3. E-MÄNGUDE TÕETUSLIK MÕJU NOORTE ÜLDPÄDEVUSTE ARENDAMISELE	13
4. E-MÄNGUD NOORSOOTÖÖS.....	18
5. E-MÄNGUDE RAKENDATAVUS NOORSOOTÖÖS EESTI NÄITEL.....	22
5.1. Ülevaade noorte e-mängude mängimise praktikast.....	22
5.2. Noorte valmisolek mängida e-mänge noorsootöö tegevustes.....	28
5.3. Noorsootöötajate valmisolek e-mängude rakendamiseks noorsootöös	29
6. PEAMISED JÄRELDUSED JA SOOVITUSED.....	37
KOKKUVÕTE	40
КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ	42
LISA 1. TEISTE RIIKIDE PRAKTIKAD	45
LISA 2. E-MÄNGUDE VÄLIMÄÄRAJA	48

SISSEJUHATUS

Ajal, mil maailm muutub aina digitaalsemaks, otsivad inimesed viise, kuidas uuenduslikke digivõimalusi rakendada erinevates eluvaldkondades, sealhulgas noorsootöös. Digitaalne mängudel põhinev õpe (ing. *digital game-based learning*) on kiiresti saanud üheks domineerivaimaks õppemeetodiks õppetöös¹, kuid elektrooniliste mängude ehk e-mängude rakendamine ja nende kasulikkus nii formaalses kui mitteformaalses õppes on veel suuresti teadmata. Laialdaselt kättesaadavatel kommertslikel e-mängudel on praegu suurem kasutusala kui vaid meelelahutus ning e-mänge kasutatakse üha enam näiteks hariduse ja vaimse tervise valdkondades.² Seega on oluline teadmine, millised e-mängud sobivad kõige paremini noorte pädevuste arendamiseks, õppekavade täiendamiseks ja noorsootöö edendamiseks.

E-mängud on Eestis aina populaarsust kogunud, mida näitab ka e-mängude ostustatistika, mille järgi kulutasid eestlased 2020. aastal ligikaudu 8 miljonit eurot videomängude ostuks.³ Täna seas on see suurusjärgk hinnanguliselt 10 miljonit eurot. E-mängude populaarsust noorte seas kinnitab ka Tervise Arengu Instituudi 2019. avaldatud õpilaste tervisekäitumise uuring, mille järgi üle poolte vastanutest vanuserühmas 11–15 eluaastat kulutavad koolipäeval rohkem kui kaks tundi video- ja telerimängude mängimiseks.⁴ Seega võime järeldada, et e-mängude mängimine on Eestis tõusuteel. Sellest tulenevalt tuleks analüüsida e-mängude kasutust noorte seas ja võimalusi nende rakendamiseks noorsootöös ning uurida, kuidas kasutada neid eesmärgipäraselt ehk noorte üldpädevuste arendamiseks. Seda kinnitab ka Eesti nutika noorsootöö kontseptsioon, mis kirjeldab, et tehnoloogia arengu ja ühiskonna muutumise tõttu peavad noorsootöö meetodid Eestis vastama uutele väljakutsetele, noorte vajadustele ja pakkuma uusi atraktiivseid lahendusi, et edendada tööd noortega.⁵

E-mängude rakendamine noorsootöös pakub mitmekülgseid võimalusi noorsootöö meetodite ja vahendite laiendamiseks. 2016. aastal Eestis tehtud uuringu „Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös“ tulemustest selgub, et nii noorsootöötajad kui ka noored ootavad senisest aktiivsemat digilahenduste kasutamist noorsootöös.⁶ Näiteks õpetab digikeskkonnas mängimine lastele, kuidas hiljem digimaailmas turvaliselt toimida, kas õppimisel või tööelus.⁷ Lisaks võivad elektroonilised mängud stimuleerida inimesi kõigis üldpädevustes nagu loovus või oskus probleemidega toime tulla ning toetada konkreetse õppeaine, nt matemaatika või ajaloo

¹ Liao, C.-W., Ching-Huei, C. & Sie-Jhih, S. 2019. „The interactivity of video and collaboration for learning achievement, intrinsic motivation, cognitive load, and behavior patterns in digital game-based learning environment“ *Computers and Education* 133: 43-55.

² Pallavicini, F., Pepe, A., Mantovani, F. 2021. „Commercial Off-The-Self Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review“, *JMIR Mental Health* 8(8): 1-19.

³ Liivand, M. 2021. „Eestlased kulutasid eelmisel aastal videomängudele üle 8 miljoni euro“, 8. jaanuar, <https://diktor.geenius.ee/rubriik/mangud/eestlased-kulutasid-eelmisel-aastal-videomangudele-ule-8-miljoni-euro/>

⁴ Oja, L., Pikksööt, J. & Rahno, J. 2019. „Eesti kooliõpilaste tervisekäitumise uuring 2017/2018. õppeaasta“. https://intra.tai.ee/images/prints/documents/155618254796_HBSC%20tabeliraamat.pdf

⁵ Haridus- ja Teadusministeerium & Eesti Noorsootöö Keskus. 2017. „Nutika noorsootöö kontseptsioon“, <https://www.digar.ee/arhiiv/nlib-digar:337680>

⁶ Balti Uuringute Instituut & e-Riigi Akadeemia. 2016. „Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös“, <https://www.ibs.ee/wp-content/uploads/2022/01/Infotehnoloogiliste-voimaluste-rakendamine-noorsootoos-uuringuaruanne.pdf>

⁷ Pelikasvatus. 2015. „The game educator’s handbook: revised international edition“, <https://pelikasvatus.fi/gameeducatorshandbook.pdf>

õpetamisel.⁸ Digilahenduste rakendamine noorsootöös võimaldab pakkuda noortele võimalusi neile sobival viisil ja keeles⁹, mis võib luua tugeva aluse noorega edasiseks suhtluseks. Seega on digilahenduste, sh e-mängude rakendamisel noorsootöös potentsiaali, käies kaasas noorte vajaduste ning ühiskonna arenguga.

Samuti toodi 2016. aasta „Infotehnoloogiliste võimaluste rakendamine noorsootöös“ uuringus välja, et digilahenduste rakendamine noorsootöös esitab osapooltele (spetsialistid, töötajad, noored) mitmeid väljakutseid, näiteks osapoolte vähest digipädevust ja noorsootöötajate suutlikkust rakendada noorsootöös digilahendusi.¹⁰ Lisaks on noorsootöötajate ja lapsevanemate seas levinud kartus, et noored veedavad liiga palju aega digiseadmetega. Vaatamata sellele näitavad uuringutulemused nii Eestis¹¹ kui ka mujal¹², et see hirm ei ole alati asjakohane ja digilahendustes on oluline näha uusi võimalusi, kuidas noorte aega digimaailmas eesmärgipäraselt juhtida. Mitu Euroopa riiki, nagu Soome, Austria ja Iirimaa on kasutanud digilahendusi noorsootöös juba aastaid ja kirjeldavad positiivseid trende.¹³ Näiteks Taanis, kus noorte veedavad palju aega internetis, näitavad uuringutulemused, et lapsed on interneti suhtes pigem kriitilised ja oskavad hinnata sealseid ohtusid.¹⁴ Seega ei pruugi ulatuslik internetikasutus tähendada noorte isolatsiooni ega kriitikavaba suhtumist. Digilahenduste, sh e-mängude, rakendamisel noorsootöösse on oluline tegeleda sellest tulenevate väljakutsetega ja arendada kõikide noorsootöös osalejate digipädevusi ning oskusi.

Käesoleva uuringu fookuses olid populaarsed kommertslikud e-mängud, mida on võimalik mängida arvutis, mobiiltelefonis või mängukonsoolis. Uuring annab põhjaliku ülevaate kõige populaarsematest e-mängudest, mida 7–16-aastased noored mängivad ja nende võimalikust mõjust noorte üldpädevuste arendamisele, e-mängude integreerimise võimalusest noorsootöösse nii Eestis kui ka mujal ning teeb soovitusel e-mängude rakendamiseks noorsootöös.

Uuringu keskse meetodina kasutati sekundaarallikate analüüsi, fookusrühma intervjuusid noortevaldkonna töötajatega, individuaalsed intervjuusid noortega vanuses 7–16 ja veebiküsitlust mõlema sihtrühma – noorte ja töötajate – seas. Mitme uurimismeetodi kombineerimise tulemusel oli võimalik jõuda asjakohaste uurimustulemusteni, mis võimaldavad tõhustada e-mängude eesmärgipärasest kasutamist.

⁸ Pallavicini, F., Pepe, A., Mantovani, F., opt. cit.

⁹ Balti Uuringute Instituut & e-Riigi Akadeemia, opt. cit.

¹⁰ Balti Uuringute Instituut & e-Riigi Akadeemia, opt. cit.

¹¹ Balti Uuringute Instituut & e-Riigi Akadeemia, opt. cit.

¹² Vt: National Youth Council of Ireland. 2016. „Using ICT, digital and social media in youth work: A review of research findings from Austria, Denmark, Finland, Northern Ireland and the Republic of Ireland“, <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/International-report-final.pdf>

¹³ National Youth Council of Ireland, opt. cit.

¹⁴ National Youth Council of Ireland, opt. cit.

1. METOODIKA

Selles uuringus defineeritakse e-mängu ehk elektroonilist mängu kui mistahes interaktiivset kommertslikult kättesaadavat mängu, mida võib mängida erinevatel platvormidel nagu üldotstarbelised ühis- ja personaalsed arvutid, mobiiltelefonid ning mängukonsoolid.

Uuringus analüüsitakse:

- noorte vanuses 7–16 eluaastat e-mängude kasutust ja sagedust, sealhulgas mänguplatvorme ja erinevaid mängu;
- kuidas e-mängud toetavad noorte üldpädevusi vastavalt Põhikooli riiklikus õppekavas paragrahv 4¹⁵ välja toodud määratlustele;
- noortevaldkonna töötajate valmidust kasutada e-mänge oma töös;
- kuidas nii Eestis kui ka mujal riikides on e-mänge rakendatud noorsootöös.

Uuringu keskse meetodina kasutati **sekundaarallikate analüüsi, fookusrühmaintervjuusid** noortevaldkonna töötajatega, **individuaalsed intervjuusid** noortega vanuses 7–16 aastat ja **veebiküsitlust** mõlema sihtrühma seas.

Uuringu peamiseks **sihtrühmaks oli 7–16aastane noor**. Arvestades, et 2022. aastal oli Eestis 147 551 noort vanuses 7–16 aastat¹⁶, siis plaanitud ankeetküsitluse valimiks oli vähemalt 300 noort. Tulemused ei ole küll üldistatavad noorte üldpopulatsioonile, kuid tegemist on valimiga, mis võimaldab analüüsida vastuste varieerumist vanuse, soo, suhtluskeelega ja piirkonna järgi. Kogutud info annab hea ülevaate sellest, mida ja miks mängitakse ning annab piisavalt laiapõhjalise ja põhjaliku ülevaate, et selle põhjal kaaluda ja arutada e-mängude rakendamise võimalusi üldpädevuste arendamiseks. Uuringu sihtrühmaks olid ka noortevaldkonna töötajad kõikidest Eesti maakondadest.

Sekundaarallikate analüüs

Sekundaarallikate analüüs hõlmas endas olemasoleva informatsiooni ja varasemalt tehtud teadusuuringute/analüüsides läbitöötamist, et koguda infot populaarsematest e-mängudest, nende võimalikust mõjust noorte üldpädevustele ning e-mängude kasutamise praktikast noorsootöös. Sekundaarallikate analüüsi eesmärgiks oli anda süstemaatiline ülevaade peamistest trendidest antud teemal. Analüüsi kaasati nii Eestis kui ka rahvusvaheliselt tehtud uuringud, Eesti ja Euroopa Liidu strateegilised dokumendid noortevaldkonnas ning arvamused.

Intervjuud noortega

Ankeetküsitluse koostamiseks ja täpsustamiseks tehti kokku seitse individuaalset intervjuud noortega vanuses 7–16 eluaastat. Intervjuud viidi läbi viie tüdruku ja kahe noormehega, sealjuures üks intervjuu viidi läbi vene keelt emakeelena kõneleva noorega. Intervjueeritavad olid Harjumaalt, Tartu linnast ja muudest Lõuna-Eesti piirkondadest. Intervjueeritavad leiti kasutades lumepallivalimi meetodit. Intervjuud viidi läbi poolstruktureeritud intervjuukava

¹⁵ Põhikooli riiklik õppekava. 2023. <https://www.riigiteataja.ee/akt/108032023005>

¹⁶ Statistikaameti juhtimislauad, <https://juhtimislauad.stat.ee/et/noorteseire-6/kogu-eesti-1>

järgi, mis kooskõlastati tellijaga. Kõik intervjuud tehti veebikeskkonnas. Intervjuudeks küsiti suulist nõusolekut noorelt endalt ja noore lapsevanematelt. Kõikidele intervjuueeritavatele tehti selgeks uuringu üldine eesmärk ja andmete hilisem kasutus analüüsi eesmärgil. Intervjuuküsimused olid koostatud pidades silmas intervjuerimise eetikast ja arvestades osalejate vanust, sugu ja iseärasusi.

Intervjuudest tehti põhjalikud märkmed või nende puudumisel transkriptsioonid, mille analüüsiks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Andmeid analüüsiti kasutades andmeanalüüsi tööriista Microsoft Excel.

Ankeetküsitlus noorte seas

Peamiseks uuringu andmekogumise viisiks oli **ankeetküsitlus 7–16-aastate noorte seas**. Küsitluse eesmärgiks oli saada ülevaade noorte enim mängitavatest e-mängudest ja sagedusest, e-mängude eelduslikust mõjust noorte üldpädevustele ning noorte motivatsioonist kasutada e-mänge noorsootöös. Ankeetküsitluse koostamisel võeti aluseks intervjuud noortega ja sekundaarallikate analüüs. Küsitluses uuriti noorte sotsiaaldemograafilisi andmeid nagu vanus ja sugu ja tulenevalt uuringu eesmärkidest e-mängude mängimise sagedust, eelistatud mänguplatvorme (nutitelefon, arvuti, konsool) ning muud seonduvat.

Küsitlus viidi läbi küsitluskeskkonnas Alchemer ja keskmine vastamiseks kuluv aeg oli 6 minutit. Valimi moodustamisel kasutati kiht- ja lumepallivalimi meetodit. Ankeetküsitluse kutse saadeti 487 koolile ning seda jagati Balti Uuringute Instituudi sotsiaalmeediakanalites ning Facebooki gruppides. **Kokku osales uuringus 704 noort kõikidest Eesti maakondadest.**

Ankeetküsitluse andmeid analüüsiti, kasutades kvantitatiivset ja kvalitatiivset meetodit. Analüüsi kvantitatiivses osas anti ülevaade kõikide vastajate vastustest üldisena ja analüüsiti tulemusi nelja tunnuse lõikes: vastaja sugu, vanus, elukoht ja emakeel. Küsitlustulemuste kõige huvitavamad tulemused visualiseeriti joonistel. Ülejäänud lõikeid kirjeldati teksti sees. Küsitlustulemuste jooniste selguse huvides on tulemused ümardatud täisarvudeni. Sellest tulenevalt võib joonistel kajastatud tulemusi kokku liites summa olla suurem kui 100%. Kui tulemusi kirjeldades on mingid tulemused kokku võetud, on liitmise aluseks võetud ümardamata tulemused ja ümardatud on alles näidatav lõpptulemus. Seega võivad tekstis kajastatud koondtulemused mõne protsendipunkti võrra erineda. Vajadusel kasutati analüüsis ka hii-ruut statistikut, et näidata kahe erineva kategoorilise tunnuse kattuvust.

Fookusrühmaintervjuud ja ankeetküsitlus noortevaldkonna töötajatega

Noortevaldkonna töötajate valmiduse uurimiseks kasutati andmekogumise meetodina fookusrühmaintervjuusid ja lühikest ankeetküsitlust.

Fookusrühmaintervjuude eesmärgiks oli saada ülevaade, milliseid e-mänge ja mis olukorras noorsootöös kasutatakse, kuidas neid kasutatakse noorte üldpädevuste arendamiseks ning mis on noortevaldkonna töötajate vajadused ja ootused e-mängude rakendamiseks noorsootöösse. Kokku tehti **kuus fookusrühmaintervjuud 15 noortevaldkonna töötajaga** vähemalt viiest erinevast Eesti maakonnast. Intervjuud toimusid poolstruktureeritud intervjuukava järgi, mis kooskõlastati tellijaga. Kõik intervjuud viidi läbi veebikeskkonnas. Valim moodustati kasutades lumepallivalimi meetodit. Intervjuudest tehti põhjalikud märkmed või nende puudumisel transkriptsioonid, mille analüüsiks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Andmeid analüüsiti kasutades andmeanalüüsi tööriista Microsoft Excel.

Lisaks fookusrühmaintervjuudele viidi noortevaldkonna töötajate seas läbi ankeetküsitlus, et saada paremat ülevaadet e-mängude rakendatavusest noorsootöös. Küsitlus koostati tehtud fookusrühmaintervjuude põhjal. Küsitlus viidi läbi küsitluskeskkonnas Alchemer ja keskmine vastamiseks kuluv aeg oli 8 minutit. Valim moodustati kasutades lumepallivalimi meetodit ja küsitlust jagati, kontakteerudes erinevate noortevaldkonna asutustega. Küsitlusele **vastas 56 noorsootöötajat kõikidest Eesti maakondadest**. Andmeid käsitleti kui täiendavat materjali fookusrühmaintervjuudele ja vastuste analüüsimiseks kasutati kvalitatiivset sisuanalüüsi. Andmeid analüüsiti kasutades andmeanalüüsi tööriista Microsoft Excel.

2. E-MÄNGUDE DEFINITSIOON JA RAAMISTIK



Joonis 1. Mis on e-mäng? Allikas: autorite koostatud

E-mäng või elektrooniline mäng või digitaalne mäng on mistahes interaktiivne mäng või süsteem, mida juhib arvutiskeem ja interaktiivne pilt.¹⁷ E-mänge võib mängida erinevatel platvormidel, mis hõlmavad üldotstarbelisi ühis- ja personaalarvuteid, mobiiltelefone, mängukonsoole, koduteleriga ühendatud videokonsoole, käeshoitavaid mänguautomaate (sh mobiilseadmed) ja serveripõhiseid võrke.¹⁸ Teaduskirjanduses on e-mänge või elektroonilisi mänge varasemalt mõistetud kui arvutimänge, videomänge, 'tõsiseid mänge' (ingl *serious games*¹⁹) ja mängupõhist õpet.²⁰ E-mängud hõlmavad endas mitmeid erinevaid mängutüüpe ja žanreid. 2018. aasta uuringus defineeriti e-mänge kui „reeglipõhist formaalset süsteemi, millel on muutuv ja kvantifitseeritav tulemus, kus erinevatele tulemustele omistatakse erinevaid väärtusi. Mängijad teevad jõupingutusi, et tulemusi mõjutada ja nad tunnevad end tulemustega seotuna ning tegevuse tagajärjed on vabatahtlikud ja läbiräägitavad.“²¹ Seega on e-mängude definitsiooni määratlemisel kasutuses mitmeid erinevaid tunnuseid ja mõisteid. **Selles uuringus käsitletakse e-mänge kui kaubanduslikel eesmärkidel loodud interaktiivseid mänge või süsteeme, mida võib mängida erinevatel digitehnoloogilistel platvormidel.**

¹⁷ Lowood, Henry E. 2021. „Electronic game“, 1. november, <https://www.britannica.com/topic/electronic-game>

¹⁸ Samas.

¹⁹ Tõsine mäng on rakendus või elektrooniline mäng, mis on loodud õppeesmärkidel. Seega mängu esmaseks otstarbeks ei ole meelelahutus, vaid haridus. Tõsiseid mänge kasutatakse näiteks meditsiinis, koolitöös ja tehnoloogias, et simuleerida õpitu.

²⁰ Saleme, P., Pang, P., Dietrich, T. & Parkinson, J. 2020. „Prosocial digital games for youth: A systematic review of interventions“. *Computers in Human Behaviour Reports* 2: 1-9.

²¹ Juul, J. 2018. „The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness“, *Plurais - Revista Multidisciplinar*, 1(2).

Populaarseimad mänguplatvormid on mobiiltelefon, mängukonsoolid Xbox ja Playstation ning arvuti.²² 2021. aastal mängis rohkem kui 83% kõikidest internetikasutajatest videomänge erinevatel platvormidel, sealjuures 86,4% naisi ja 91,1% mehi vanuses 16–24 eluaastat.²³ E-mängude mängimine on väga populaarne ka noorukite ja põhikooliealiste laste seas. Näiteks 2021. aastal Suurbritannias tehtud uuringu kohaselt mängis 82% lastest vanuses 12–15 eluaastat e-mänge nagu Fortnite ja Minecraft.²⁴ Ameerika Ühendriikides 2011. aastal tehtud uuringu kohaselt mängivad ligikaudu 91% lastest vanuses 2–17 eluaastat videomänge²⁵ ja see osakaal aina kasvab. 2019–2021. aastal Statistikaameti läbi viidud ajakasutuse uuringust selgus, et 10–14aastased poisid mängivad päevas erinevaid laua-, rühma-, mobiili-, konsooli- ja arvutimänge 131 minutit, samas vanuses neiud 64 minutit.²⁶ Seega võib järeldada, et e-mängud on noorte seas populaarsed ja vabalt kättesaadavad erinevatel mänguplatvormidel. Paljud riigid on hakanud kasutama e-mänge nii hariduses kui ka noorsootöös. **Täpsem nimekiri teiste riikide praktikatest on toodud Lisas 1.** Teadaolevalt ei ole Eestis varasemalt uuritud e-mängude rakendatavust noorsootöös.

Tänapäeval kõik vabalt kättesaadavad populaarsed e-mängud ei ole veel hariva väärtusega mängud, mida saaks kasutada õppetöö toetamiseks klassiruumis või noorsootöös. Enamik tänaseks laialt levinud kaubanduslikest videomängudest erinevad õppe eesmärkidel loodud e-õppimisvahenditest kahes aspektis: a) e-mängud peaksid tekitama noorukis loomumase motivatsiooni kasutades fantaasiat, väljakutseid ja uudishimu, ning b) panema mängija kompleksesse keskkonda, mis lubab tal avastada erinevaid strateegiaid käikudeks ja otsusteks aina keerukamate eesmärkide saavutamiseks.²⁷ Samuti on oluline rõhutada, et mitte kõik e-mängu žanrid ei pruugi arenda noorte kognitiivset jõudlust ja paljude populaarsete videomängude puhul ei ole seda efekti ülevaatlikult dokumenteeritud.²⁸ Samas võivad teatud märuli žanriga videomängudel olla tugevam mõju noore kognitiivsele sooritusele kui pusle- või rollimängudel.²⁹ Igal mängutüübil on potentsiaal mõjutada noorte pädevusi ja oskusi. **Täpsem nimekiri erinevatest mängutüüpidest ja žanritest on toodud Lisas 2.**

Joonisel 2 on näidatud e-mängud, mis on kaardistatud peamiste e-mängu mängutüüpide ja žanrite alusel ning jagatud mängu keerukuse taseme ja sotsiaalse suhtluse ulatuse alusel. Näiteks kui soovitakse arendada noorte meeskonnatööd ja suhtlusoskusi, kuid soovitakse, et mäng oleks võimalikult lihtsasti haaratav, siis tuleks mõelda rütmi- ja muusikamängude kasutusele. Seega võib järeldada, et e-mängude rakendamisel noorsootöösse tuleb hoolikalt kaaluda, millist pädevust või oskust soovitakse noores arendada ja lähtudes noorsootöö tegevuse eesmärkidest, milline e-mäng on selleks kõige parem.

²² Yanev, V. 2022. „Video Game Demographics – who plays games in 2022?“, 26. november, <https://techjury.net/blog/video-game-demographics/#gref>

²³ Statista. 2022. „Global gaming penetration 2021, by age and gender“, 10. november, <https://www.statista.com/statistics/326420/console-gamers-gender/>

²⁴ Samas.

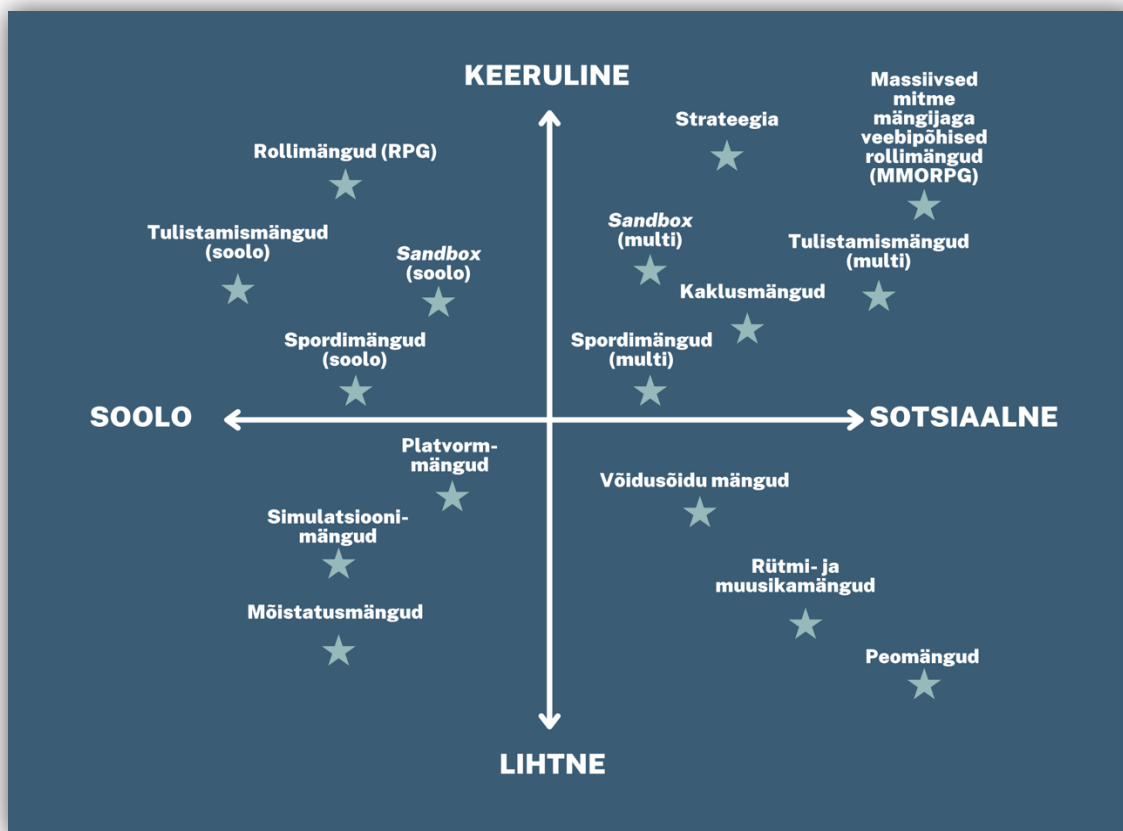
²⁵ Granic, I., Lobel, A. & Rutger C. M. E. Engels. 2014. „The Benefits of Playing Video Games“ *American Psychologist* 69(1): 66-78.

²⁶ Statistikaamet. 2023. „Mida noored oma ajaga teevad?“, 16. veebruar, https://www.stat.ee/et/uudised/mida-noored-oma-ajaga-teevad?fbclid=IwAR3ou6iGepIkrPpmZFkKt_8OZQpyNKNQjOk2lks-6HR2-xZ9sdGauKjbUjc

²⁷ Brom, C., Šisler, V. & Slavík, R. 2009. „Implementing Digital Game-Based Learning in Schools: Augmented Learning Environment of 'Europe 2045'“. *Multimedia Systems* 16(1): 23-41.

²⁸ Granic, opt. cit., p 69.

²⁹ Granic, opt. cit., p 69.



Joonis 2. Erinevate e-mängude mängutüüpide ja žanrite peamiste kategooriate jagamise kaart. E-mängud on jagatud keerukuse taseme ja sotsiaalse suhtluse ulatuse alusel.³⁰Allikas: Granic, I., Lobel, A., Engels, R. C. M. E.. 2013. „The Benefits of Playing Video Games“ *American Psychologist* 69(1): 66-78.

Lisaks populaarsetele kaubanduslikele videomängudele on kasutusel ka e-mängud, millel on peaaesjalikult hariduslik ehk mitte meelelahutuslik eesmärk. Teadusuuringutes kasutatakse koolitöös rakendatavate e-mängude nimetamisel terminit *serious games*.³¹ Niinimetatud „tõsised mängud“ on videomängud või mängulaadsed interaktiivsed süsteemid, mis on arendatud hariduslikul eesmärgil, kasutades mängutehnoloogiat ja videomängude disainipõhimõtteid.³² Kuigi terminil ei ole üheselt kasutatavat definitsiooni, peetakse „tõsiseid mängu“ hariduskeskkonnas eesmärgipäraseks õppekeskkonnaks, mis on suunatud õppekava põhivaldkondade täiendamisele.³³ Sellised mängud erinevad kaubanduslikest videomängudest eelkõige oma eesmärgilt ja mängusiseste mängijale kättesaadaval olevate vahendite poolest, mis on kujundatud hariduslikul eesmärgil.³⁴

Viimaste aastate jooksul on „tõsiste mängude“ olulisusest õppetöös räägitud aina rohkem. Peamiselt Austraalias, kus sealsed mänguarendajad on loomas uue põlvkonna mängu, mis ulatuvad kaugemale kaubanduslikest videomängudest nagu Roblox või Super Mario, ja mille eesmärgiks on mänguliselt edendada rahvatervise sõnumeid, vaimse tervise tuge ja teadlikkuse

³⁰ Granic, opt. cit., p 69.

³¹ Ulicsak, M. & Wright, M. 2010. „Games in Education“. <https://www.nfer.ac.uk/publications/futl60/futl60.pdf>, p. 24-25.

³² State Government of Victoria, Australia. 2017. „Serious Games“. <https://www.education.vic.gov.au/about/programs/learningdev/Pages/expired/techgames.aspx>

³³ Samas.

³⁴ Brom, Šisler & Slavik, opt. cit., p. 25.

tõstmise kampaaniaid.³⁵ Samaaegselt on uuringud näidanud, et ka populaarsed kaubanduslikud e-mängud võivad olla kasulikud õppetöös. Näiteks on sotsiaaldemograafiliste probleemide tutvustamiseks ühiskonnas kasutatud noortele suunatud seiklusmängu Minecraft ja strategiamängu Civilization.³⁶

Seega peaks e-mängude defineerimisel ja raamistiku loomisel silmas pidama digilahenduse, sh kaubanduslike arvuti-, mobiili-, ja videomängude funktsionaalsust ja eesmärgipärasust klassiruumis ning noorsootöös üldiselt. Noorsootöös kasutatavatel e-mängudel peaksid olema kindlad eesmärgid, et mängud avaldaksid positiivset toetuslikku mõju noore üldpädevustele ja oleksid nende jaoks atraktiivne viis, kuidas neid pädevusi arendada. E-mängude valikul tuleks lähtuda erinevate mängutüüpide eelduslikust mõjust kindlate oskuste või pädevuste arendamisele.



Joonis 3. Miks e-mängud? Allikas: autorite koostatud

E-mängud on tänapäeva noorte jaoks oluline meelelahutuse ja suhtlemise vorm. Erinevalt „tõsisest mängudest“ on kaubanduslikud e-mängud loodud mängijate meelelahutuseks, kus pakutakse inimesele eesmärgipõhist keskkonda, kus nad seisavad silmitsi erinevate konfliktide ja väljakutsetega. **Uuringutest on leitud, et tänu kaubanduslike e-mängude keskkonnale rakendavad mängijad oma kognitiivseid oskusi terviklikumalt ja on rohkem motiveeritud mängima, mille tõttu on kaubanduslikel e-mängudel suurem võimalik mõju inimese kognitiivsete funktsioonide parandamisele.**³⁷ Populaarsed e-mängud on mängijatele

³⁵ Fitzsimmons, C.. 2022. „We learn through play’: How video games are getting serious“, 10. aprill, <https://www.smh.com.au/technology/video-games/we-learn-through-play-how-video-games-are-getting-serious-20220322-p5a6rx.html>

³⁶ Bavelier, D. & Shawn Green, C.. 2019. „Enhancing Attentional Control: Lessons from Action Video Games“ *Neuron* 104(1): 147-163.

³⁷ Choi, E., Ryu, J-K., Jung, K-I., Kim, S-Y., Park, M-H. 2020. „Commercial video games and cognitive functions: video game genres and modulating factors of cognitive enhancement“, *Behavioral and Brain Functioning* 16(2): 1-14.

kergemini kättesaadavamad ja mängude loojad on aina enam pööranud tähelepanu e-mängude võimalikule mõjule mängija oskuste arendamisele.

Paljudesse hetkel populaarsetesse e-mängudesse on põimitud hariduslikke aspekte, mille tõttu on päevakorda kerkinud ka nende võimalik kaasamine formaalsesse ja mitteformaalsesse õppesse. Näiteks „põnevus-seiklus“ kategooriasse kuuluv videomäng „Assassins Creed“ hõlmab geograafiat ja ajalugu puudutavaid teadmisi. Mängus „Roblox“ tuleb lahendada matemaatilisi ülesandeid ja ettevõtlust puudutavaid probleeme. Lisaks sisaldavad strateegiamäng „Civilization“ ja sotsiaalne simulatsioonimäng „The Sims“ planeerimise ja säästva arenguga seotud väljakutseid.³⁸ Et süvendada oma huvipõhiseid tegevusi, vajavad noored teadlike eakaaslaste, aga ka õpetajate, vanemate ja teiste täiskasvanute toetust, et õppida tehnoloogia kasutamise tavasid, mis lähevad kaugemale pelgalt meelelahutuslikest tegevustest.³⁹

Seetõttu on e-mängud aina rohkem kajastust saanud oma potentsiaalselt õppetööd toetava mõju tõttu ja otsitakse viise, kuidas põimida e-mänge noorte üldpädevuste arendamiseks nii formaalsesse kui ka mitte-formaalsesse õppesse. Vaatamata sellele on antud valdkonda puudutavate uuringute maht hetkel veel kasin. Eestis määratleb Põhikooli riiklik õppekava kaheksa ainevaldkondade ülest pädevust, mille eesmärgiks on suunata noori inimeseks ja kodanikuks kasvamisel. Üldpädevused on: 1) kultuuri- ja väärtuspädevus; 2) sotsiaalne ja kodaniku pädevus; 3) enesemääratluspädevus; 4) õpipädevus; 5) suhtluspädevus; 6) matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus; 7) ettevõtlikkuspädevus ja 8) digipädevus.⁴⁰

Hetkel puuduvad ülevaatlilikud põhjuslikku seost näitavad uuringud konkreetsete e-mängude mõjust noorte üldpädevustele, kuid **uuringud näitavad e-mängude suurt potentsiaali noorte oskuste arendamiseks**. Näiteks rõhutavad mõningad uuringud e-mängude võimalikke ohte seoses problemaatilise kasutamisega või nende seost negatiivse vaimse tervisega, kuid teised näitavad, et e-mängudega on sageli seotud nauding ja sisemine motivatsioon, mis teevad neist atraktiivse ja väärtusliku uue õppemeetodi ning pakuvad noorele psühholoogilist tuge.⁴¹ Lisaks on kaubanduslikel e-mängudel on mitmeid eeliseid, miks neid kasutada noorsootöös: 1) need on üsnagi odavad; 2) kasutusvalmis formaat; 3) täiustatud graafiline kvaliteet ja 4) võimalus jõuda suurema publikuni.⁴² Seega tuleb e-mängude rakendamisel noorsootöösse mõista digilahenduste võimalusi ja võimalikke ohte.

Täna on ka noortel endil erinevaid pädevusi, mis võimaldavad neil tegutseda ja osaleda digitaliseeritud keskkonnas ning kõik noored vajavad tulevikus oma töö- ja igapäevaelus paindlikku, kiiret ja kriitilist lähenemisviisi digitehnoloogiale.⁴³ **See tähendab, et e-mängud on võimalus, kuidas aidata noortel juba olemasolevaid pädevusi arendada ja innustada noorte omaalgatusi, et neid pädevusi jagada vanema põlvkonnaga.** Seda kinnitavad ka Euroopa Nõukogu järeldused digitaalse noorsootöö kohta, mis sõnab, et „noorsootööl on suur potentsiaal

³⁸ National Youth Council of Ireland. 2020. Using games in youth work for development education.

³⁹ Laakso, L. N., Korhonen, T. S., Hakkarainen, K. P. J. 2021. “Developing students’ digital competences through collaborative game design”, *Computers & Education* 174: 1-15.

⁴⁰ Põhikooli riiklik õppekava. 2023. <https://www.riigiteataja.ee/akt/108032023005>

⁴¹ Pallavicini, F., Pepe, A., Mantovani, F., opt. cit.

⁴² Samas.

⁴³ Euroopa Liidu Teataja. 2019. „Nõukogu ja nõukogus kokku tulnud liikmesriikide valitsuste esindajate järeldused digitaalse noorsootöö kohta“, C 414/02, [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52019XG1210\(01\)&qid=1581414758803&from=EN](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52019XG1210(01)&qid=1581414758803&from=EN)

kogemusõppe võimaldamiseks mitteformaalses keskkonnas ning noorte kaasamise digipädevust ja meediapädevust suurendavatesse tegevustesse.⁴⁴ Seega on e-mängude rakendamine noorsootöösse optimistlik, sest annab suuremad võimalused noore ja noorsootöötaja vaheliseks koostööks. E-mängude rakendamise praktikatest saab lugeda 4. peatükis.

⁴⁴ Samas.

3. E-MÄNGUDE TÕETUSLIK MÕJU NOORTE ÜLDPÄDEVUSTE ARENDAMISELE

E-mängudel on positiivne mõju noorte üldpädevuste arengule. Uuringutest on leitud, et kaubanduslikud e-mängud võivad trennida mängija kognitiivseid funktsioone ka ükskõik millise e-mängu lühiajalisel mängimisel, siis konkreetsete oskuste või pädevuste areng sõltub e-mängu žanrist ja mängusisestest võimalustest.⁴⁵ **Teadusuuringutest nähtub, et e-mängude positiivset mõju on täheldatud kõikide, sealhulgas ka Eesti Põhikooli riiklikus õppekavas kirjeldatud valdkonnaüleste üldpädevuste arendamisele.** Järgnevalt on kirjeldatud igat Põhikooli riiklikus õppekavas pädevust ja toodud näide e-mängude mõjust antud pädevuse arendamisele.

Kultuuri- ja väärtuspädevus on sätestatud Põhikooli riiklikus õppekavas kui noore suutlikkus hinnata inimsuhteid ja tegevusi üldkehtivate moraalnormide seisukohast; tajuda ja väärtustada oma seotust teiste inimeste, kultuuride ja ühiskonnaga; väärtustada loomingut; hinnata üldinimlikke ja ühiskondlikke väärtusi; ning teadvustada oma väärtushinnanguid.⁴⁶ Näiteks on ehituse ja juhtimise simulatsioonimängu „SimCity“, mänguplatvormi „Roblox“ ja seiklusmängu „Minecraft“ abil võimalik kasutada hoonete (näiteks noortekeskuste või avalike hoonete) ehitamise ja planeerimise eesmärgil, mille toel saab suunata noort arutlema erinevate ühiskonna väljakutsete ja vajaduste üle.

Sotsiaalne ja kodanikupädevus on noore suutlikkus ennast teostada; toimida aktiivse ja teadlikud kodanikuna; toetada ühiskonna demokraatlikku arengut ja Eesti riiklikku iseseisvust; austada erinevate keskkondade reegleid ja ühiskonna, looduse mitmekesisust; teha koostööd teiste inimestega erinevates situatsioonides ja aktsepteerida ning arvestada nende väärtushinnangutega.⁴⁷ Näiteks on uuringud näidanud, et mängijad, kes mängivad kodanikuühiskonnaga seotud mängu (poliitiliste tegevuste stimulatsioonid või mängud, mis hõlmavad arutelusid eetiliste küsimuste üle) on ka ise suurema tõenäosusega seotud mõne kodanikuliikumise.⁴⁸

Enesemääratluspädevus on noorte suutlikkus mõista ja hinnata iseennast ning oma nõrku ja tugevaid külgi; analüüsida oma käitumist; käituda ohutult ja järgida tervislikke eluviise; ning lahendada suhtlemisprobleeme.⁴⁹ 2023. aasta mängijakogemuse uuringust selgus, et kaubanduslike videomängude mängimisel näitasid katsealused mitmeid sotsiaal-emotsionaalsete oskuste arengut nagu sotsiaalne teadlikkus, enesejuhtimine, pärssiv kontroll ja suhete juhtimine.⁵⁰ Lisaks võimaldavad kaubanduslikud mängud tõsta inimeste sisemist motivatsiooni, et omandada mängus uusi pädevusi, autonoomiat ja rahuldada oma

⁴⁵ Choi, E., Ryu, J.-K., Jung, K.-I., Kim, S.-Y., Park, M.-H., opt. cit.

⁴⁶ Põhikooli riiklik õppekava. 2023. <https://www.riigiteataja.ee/akt/108032023005>

⁴⁷ Samas.

⁴⁸ Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A. R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement. *Pew Internet & American Life Project*.

⁴⁹ Põhikooli riiklik õppekava., opt. cit.

⁵⁰ Toh, W. & Kirschner, D. 2023. "Developing social-emotional concepts for learning with video games", *Computers & Education* (194): 1-23.

meelelahutuslikke vajadusi, mis on kõik korrelatsioonis emotsionaalse regulatsiooni ja vaimse heaoluga.⁵¹

E-mängud võivad edendada noorte emotsionaalset intelligentsust, sest võimaldavad kogeda positiivseid ja negatiivseid emotsioone kontrollitud keskkonnas. Uuringud on näidanud, et e-mängudes harjutavad mängijad reguleerima oma negatiivseid emotsioone, kui kogevad mängumaailmas hirmu, ärevust, viha ja pettumust, sest õpivad turvalises e-mängu keskkonnas, kuidas neid ära tunda ja hallata refleksiooni abil.⁵² **Seega on e-mängude rakendamisel noorsootöösse oluline noortega reflekteerida mängus kogetut, et maksimaalselt võimendada oskuste ja pädevuste arengut.**

Õpipädevus on noore suutlikkus organiseerida õppekeskkonda individuaalselt ja rühmas ning hankida keskkonnast vajaminevat teavet; planeerida õppimist ja kasutada õpitut erinevates olukordades ning probleeme lahendades; analüüsida oma teadmisi ja oskusi; ja seostada omandatud teadmisi varemõpituga.⁵³ Mitmeid elektroonilisi mängu luuakse pideval tagasisidel põhineva motivatsiooni hoidmise põhimõttel, mis annab mängijale eduelamusel põhineva kasutajakogemuse mõjudes suure tõenäosusega mängijale arendavalt.⁵⁴ **Seega tuleb e-mängude mängimisel pidevalt planeerida tegevusi ja õpitut ning kasutada teadmisi uutes olukordades ja lahendades mängus olevaid probleeme.** Lisaks annavad e-mängude mängimine mängijale arusaama, et millegi korduv harjutamine on seotud õnnestumisega – perspektiiv, mis on oluline koolis, tööl ja tuleviku igapäevaelus.⁵⁵

Lisaks on esialgsed uuringud näidanud e-mängude positiivset mõju informatsiooni töötlemisele ja efektiivsusele. See väljendub regulaarsete e-mängude mängijate paremas võimes eristada tähtsat informatsiooni ebaolulisest.⁵⁶ Sellist mõju seostatakse e-mängudes kasutatavate rikkalike visuaalsete kujutistega, vajadusega langetada kiirelt otsuseid ja ettearvatute olukordadega kokku puutumisele. Sarnaselt reaalsele elule lähenetakse ka e-mängudes probleemide lahendamisele kindla instruksiooni lugemise ja seejärel tegutsemise asemel katseeksitus meetodil.⁵⁷ Mängimise hetkel on vaja eesmärgi täitmiseks instruksioonidest leida kõige olulisem info ja selle põhjal teha otsused järgmiste sammude kohta. **Oskuse arendamiseks on aga oluline noorega koos analüüsida e-mängu mängimise kordaminekuid ja ebaõnnestumisi.**

Suhtluspädevus on noorte suutlikkus ennast selgelt, viisakalt ja asjakohaselt väljendada nii emakeeles kui ka võõrkeeltes, arvestades olukordi ja keskkonda; ennast esitleda ja seisukohti põhjendada; lugeda ja eristada erinevaid tekste; ning väärtustada õigekeelsust ja kokkuleppel põhinevat suhtlemisviisi.⁵⁸ Näiteks aitavad koostööl põhinevad e-mängud tõenäoliselt kaasa õpilaste suhtlemisoskustele ja eseseväljendusoskusele, sest mängides peavad noored ühiselt reflekteerima mängus juhtunut ja tegema otsuseid edasiste käikude osas, mis mõjutavad mängu

⁵¹ Samas.

⁵² Toh, W. & Kirschner, D., opt. cit.

⁵³ Põhikooli riiklik õppekava., opt. cit.

⁵⁴ Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E., opt. cit.

⁵⁵ Samas.

⁵⁶ Bavelier, D., Achtman, R. L., Mani, M., & Föcker, J. 2012. Neural bases of selective attention in action video game players. *Vision Research*, 61, 132–143.

⁵⁷ Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E., opt. cit.

⁵⁸ Põhikooli riiklik õppekava., opt. cit.

lõpptulemust.⁵⁹ Lisaks on suur osa populaarseid e-mänge inglise keeles, mis aitab noortel praktiseerida oma võõrkeeleskust.

Matemaatika-, loodusteaduste ja tehnoloogiaalane pädevus on noorte suutlikkus kasutada matemaatikale omast keelt, meetodeid ja sümboleid nii koolis kui ka mujal; mõista nende teaduste olulisust ja piiranguid; kasutada uusi tehnoloogiaid eesmärgipäraselt; ning oskus teha tõenduspõhiseid otsuseid.⁶⁰ Teadusuuringud näitavad, et head ruumilist taju seostatakse noore eduga teaduse, tehnoloogia, matemaatika ja inseneriteaduste valdkondades ning mis on omakorda positiivselt seotud pikaajalise karjäärilase edukusega inimese elus.⁶¹ Positiivne mõju mängija ruumilisele mõtlemisele on avaldunud pulse stiilis e-mängu „Tetris“ mängimisel pikema ajaperioodi vältel ja võimalikku positiivset mõju mängija ruumiliste oskuse parandamisele on täheldatud tulistamismängude mängimisel.⁶²

Ühes 2013. aastal valminud uuringus täheldati jaekaubanduses müüdavatele tulistamismängude suuremat arendavat mõju mängija ruumilise oskuste paranemisele võrreldes samale oskusele suunatud traditsioonilise haridustegevusega.⁶³ Samuti selgus uuringust, et videomängude mängimise teel omandatud ruumilised oskused kanduvad üle ka teistesse elu valdkondadesse.⁶⁴ Seega on e-mängudel võimekus aidata kaasa noore ruumilise mõtlemise arengule, mis võib arendada nende matemaatikapädevust.

Ettevõtlikkuspädevus on noorte suutlikkus luua ideid ja neid ellu viia, kasutades omandatud teadmisi ja oskusi erinevates valdkondades; näha probleeme ja nende lahendusi; koostada plaane, eesmärgid ja neid tutvustada ning ellu viia; korraldada ühistegevusi ja neist osa võtta; võtta arukaid riske.⁶⁵ Paljude e-mängude keskseks ideeks on autonoomsus kui mängijate vajadus pühenduda konkreetsele tegevusele mängus, et luua ja juhtida tegevusi teatud eesmärgil (isiklik tegutsemisvõime).⁶⁶ See tähendab, et **e-mängud annavad noorele võimaluse otsustada, milliste tegevuste ja liigutuste abil ta eesmärgini jõuab ning koostada plaane ja neid ellu viia, et jõuda tahetud lõpplahendini.** Aja jooksul on e-mängude arendajad laiendanud mängude disaini ja keskkondi, et suurendada mängudes isikliku algatuse mõõdet pakkudes eesmärkide ja tegevuste paindlikkust, suurendades mängutegevuste valikuvõimalusi ja mängija vabaduse tunnet.⁶⁷ Seega aitavad e-mängud arendada noorte ettevõtlikkuspädevust mängudes, mis võib üle kanduda noorte igapäevaelusesse.

Digipädevus on noorte suutlikkus kasutada uuenevat digitehnoloogiat kiiresti muutuvad ühiskonnas; leida ja säilitada infot ja hinnata selle usaldusväärsust; olla teadlik digikeskkonna ohtudest ning osata end seal kaitsta; suhelda digikeskkonnas; järgida digikeskkonnas samu moraali- ja väärtuspõhimõtteid nagu igapäevaelus.⁶⁸ 2022. aastal tehtud uuringust selgub, et **kõrgem digipädevuse tase on seotud väiksema mängusõltuvuse riskiga**, mis võib viia noorte

⁵⁹ Liao, Chen & Shih, opt. cit., p 45.

⁶⁰ Põhikooli riiklik õppekava., opt. cit.

⁶¹ Wai, J., Lubinski, D., Benbow, C. P., & Steiger, J. H. 2010. Accomplishment in science, technology, engineering, and mathematics (STEM) and its relation to STEM educational dose: A 25-year longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 102, 860 – 871.

⁶² Parong, J., Mayer, R. E., Fiorella, L., MacNamara, A., Homer, B. D., Plass, J. L., opt. cit.

⁶³ Parong, J., Mayer, R. E., Fiorella, L., MacNamara, A., Homer, B. D., Plass, J. L., opt. cit.

⁶⁴ Parong, J., Mayer, R. E., Fiorella, L., MacNamara, A., Homer, B. D., Plass, J. L., opt. cit.

⁶⁵ Põhikooli riiklik õppekava, opt. cit.

⁶⁶ Garcia-Fernandez, J., Medeiros, L. 2019. „Cultural heritage and communication through simulation videogames – a validation of Minecraft“, *Heritage 2*: 2262-2274.

⁶⁷ Samas.

⁶⁸ Põhikooli riiklik õppekava, opt. cit.

vaimse heaolu paranemiseni, sealjuures vähendades mängusõltuvuse sümptomeid.⁶⁹ Oluline on julgustada noortes asjakohast digikasutust ja vähendada sõltuvust tekitava ja riskantse internetikäitumise riske.⁷⁰ Uuringud näitavad, et noorte õppimisaktiivsus innustub, kui neile antakse võimalus õppetöös kasutada oskusi ja huve, mis on arenenud väljaspool formaalset õpet.⁷¹ Seega oleks heks võimaluseks kasutada e-mänge, et noorega reflekteerida mängus kogetut ja alustada **arutelu internetikäitumise riskidest**.

Lisaks eelnevale tuleb silmas pidada ka mängija enda huve ja eesmärke e-mängude mängimisel, et arendada kindlaid pädevusi. *Digital Gaming Relationship* teooria kohaselt on kuus mõõdet, mis aitavad mõista mängimisele omistatud isiklike tähendusi ja seda, miks mängijad e-mängude mängimist enda jaoks oluliseks peavad: 1) võistlus ja saavutused; 2) nauding, lõõgastumine ja aktiivsus; 3) sotsiaalsus, koosolemine ja kogukondlikkus; 4) õppimine, areng, intellektuaalne väljakutse ja strateegia; 5) loovus, eneseväljendusoskus, fantaasia ja süvenemine; 6) e-mängu ja žanri omadused.⁷² Samuti mõjutavad mängijat ka sisemised ja välimised mõjutajad nagu kool, sõbrad ja stereotüübid; mängude mängimise viis; ning e-mängude mängimise tase/kogemus.⁷³ **Siit nähtub, et mängijad peavad oluliseks e-mängude aspekte, millega seotud üldpädevuste arendamine on toodud ka Eesti Põhikooli riiklikus õppekavas.**

Seega on e-mängude mõjul noorte üldpädevustele oluline hinnata tervikpilti: noore enda huve ja eesmärke mängimiseks, e-mängude toetusliku mõju konkreetse üldpädevuse arendamisele ja laiemaid eesmärke nagu mängude mõju noorte vaimsele ja füüsilisele tervisele.

E-mängude mängimise potentsiaalsed ohud

Kuigi e-mängude mängimisel on positiivne mõju noorte üldpädevuste arengule, siis tuleb teadvustada ka nende potentsiaalseid ohte. Olemasolevad akadeemilised uuringud käsitlevad **järgnevaid probleeme: unehäired, ebatervislik eluviis, sotsiaalne isolatsioon (sh e-mängude mängimine selle leevendamiseks), sõltuvus ja mängijate probleemid vaimse tervisega**. E-mänge mängivate noorte unehäireid on uuritud klasteranalüüsi abil, kus autorid analüüsisid noorte käitumisharjumuste mõju une kvaliteedile.⁷⁴ Uuringu tulemused näitasid, et e-mängude mängimine mõjutab une kvaliteeti halvas suunas juhul, kui noorel juba on probleeme vaimse tervisega. Seega viitavad tulemused kaudselt ka sellele, et e-mängude mängimine ei ole lahendus vaimse tervisega seotud muredele, kuid nende mängimine, olenemata mängimise sagedusest ja mänguperioodi keskmisest pikkusest, ei ole tingimata seotud unehäiretega. Küll aga on oluline meeles pidada, et e-mängude sagedase mängimise ja kehva vaimse tervise koosmõju une kvaliteedile on tugevalt negatiivne. Sellega tuleb arvestada ka e-mängude rakendamisel noorsootöös, sest mõnedel noortel võivad olla vaimse tervise probleemidest tingitud unehäired.

⁶⁹ Tso, Winnie W.Y., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N., Leung, L. K., Wang, Y-L., Wong, W. H. S. & Ip, P. 2022. "Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong", *The Lancet Regional Health* 20: 1-11.

⁷⁰ Samas.

⁷¹ Laakso, L. N., Korhonen, T. S., Hakkarainen, K. P. J. 2021. "Developing students' digital competences through collaborative game design", *Computers & Education* 174: 1-15.

⁷² Merikäinen, Mikko. 2023. „Young People's engagement with digital gaming cultures – validating and developing the digital gaming relationship theory“, *Entertainment Computing* 44: 1-9.

⁷³ Merikäinen, Mikko. 2023. „Young People's engagement with digital gaming cultures – validating and developing the digital gaming relationship theory“, *Entertainment Computing* 44: 1-9.

⁷⁴ Altintas, E., Karaca, Y., Hullaer, T., Tassi, P. 2019. Sleep quality and video game playing: Effect of intensity of video game playing and mental health. *Psychiatry Research*, 273, 487–492.

E-mängude mängimise mõjust mängijate eluviisile tervikuna on uuringuid koostatud mõnevõrra suuremas koguses kui näiteks e-mängude mõjust konkreetsele probleemile, nagu unehäired või sõltuvus. Eluviisi tervislikkuse teemalistest uuringutest on koostatud ka sisukas kirjanduse ülevaade⁷⁵, kus autorid leidsid, et e-mängude mängimisel on enamasti positiivne seos kõrgema kehamassiindeksi ja ebatervislike toitumisharjumustega. Samas mainivad autorid e-mängude mängimise mõju puudumist unehäirete sagedusele. Need tulemused kinnitavad, et e-mängude mängimine võib une kvaliteeti ja ilmselt ka teisi faktoreid negatiivselt mõjutada koosmõjus teiste tunnustega. Nii on uuringute⁷⁶ tulemused näidanud **negatiivset mõju noorte tervisele juhul, kui e-mänge kasutatakse peamise vahendina stressiga toimetulekuks**. Leiti, et e-mängude mängimine ei ole hea lahendus noorte elulistele probleemidele, millega on oluline arvestada ka noorsootöötajate oskuste arendamisel juhul, kui e-mänge hakatakse noorsootöös senisest enam rakendada.

E-mängude mängimise negatiivne mõju võib väljenduda ka noorte digisõltuvuses⁷⁷, mille tõttu on paljud formaalse ja mitte-formaalse hariduse töötajad otsustanud vähendada nende kasutust oma töös. Sealjuures on oluline mainida, et **vaid umbes 1–3% e-mänguritest ohustab mängusõltuvus**.⁷⁸ Eesti noortevaldkonna tulevikustsenaariumite lõpparuandes kajastatakse digisõltuvust võimaliku riskina noortele ja noortevaldkonnale. Uuringust selgub, et noorsootöötajate seas võib esineda suurenenud vajadus digisõltuvust puudutavatele täiendkoolitustele, mille tulemusena saaksid noorsootöötajad enda töös läheneda kõikidele digivaldkonda puudutavatele teemadele, kuid ka e-mängudele senisest mõtestatumalt.⁷⁹ Samaaegselt on oluline tähelepanek, et **elektrooniliste mängude eesmärgipärane kasutus kui mõtestatud tegevusena aitab vähendada negatiivseid eelarvamusi ja panustada noorte kõrgeks teadlikkusele virtuaalmaailma ohutust kasutamisest**.

Kokkuvõtlikult saab öelda, et olemasolevad uuringud näitavad erinevate tegurite koosmõju olulisust e-mängude rakendamisel. Kuigi e-mängude mängimine mõjutab positiivselt mängijate üldpädevusi ja näiteks emotsioonide reguleerimist, siis liigne e-mängude mängimine aitab tihedamini kaasa nende oskuste taandarengule.⁸⁰ Lisaks tuleb arvestada, et nii e-mängude positiivse kui ka negatiivse mõju uurimine ja teadmised ei ole kaugeltki ammendunud. Kuna tegemist on kompleksse teemaga ja mõju võib väljenduda paljude tegurite koosmõjul, siis peab **e-mängude rakendamise protsess olema agiilne ehk kiiresti muutustega kohanev**. See tähendab, et uusi teadmisi teemast tuleb ajas aina juurde ja sellega tuleb materjalide koostamisel arvestada. Ühtlasi on näiteks noorsootöötajate juhendmaterjalide koostamisel oluline lähtuda faktist, et e-mängude mängimise mõju võib igale noorele olla erinev, kuid mõned tendentsid on korduvad (näiteks ülemäärane kontrollimatu e-mängude mängimine stressi leevendamiseks mõjub noorele vaimsele tervisele halvasti).

⁷⁵ Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., Gullo, M. 2022. The impact of eSports and online video gaming on lifestyle behaviours in youth: A systematic review. *Computers in Human Behaviour*, 126, 1–16.

⁷⁶ Shi, J., Renwick, R., Turner, N. E., Kirsh, B. 2019. Understanding the lives of problem gamers: The meaning purpose, and influences of video gaming. *Computers in Human Behavior*, 97, 291–303.

⁷⁷ Brom, C., Sisler, V., Slavik, R., opt. cit.

⁷⁸ Hopkins, Sally. 2022. „Caming addiction report 2022“, 18. aprill, <https://delamere.com/blog/gaming-addiction-report-2022>

⁷⁹ Haugas, S., Kendrali, E. 2022. Noortevaldkonna tulevikustsenaariumid. Tallinn: Mõttekoda Praxis.

⁸⁰ Villani, D., Triberti, S., Carissoli, C., Marchetti, A. 2018 Videogames for Emotion Regulation: A Systematic Review. *Games for Health Journal*, 7(2), 1–15.

4. E-MÄNGUD NOORSOOTÖS

Eestis on noorsootöö põhimõtted kirjas Noorsootöö seaduses, mille kohaselt: 1) noorsootööd tehakse noorte jaoks koos nendega, kaasates neid otsuste tegemisse; 2) noorsootöö tingimuste loomisel lähtutakse noorte vajadustest ja huvidest; 3) noorsootöö põhineb noorte osalused ja vabal tahtel; 4) toetatakse noorte omaalgatust; 5) noorsootöös lähtutakse võrdse kohtlemise, sallivuse ja partnerluse põhimõttest.⁸¹ E-mängude rakendamisel noorsootöösse tuleb silmas pida, et kõiki põhimõtteid järgitakse ja kuidas saame nende täitmist e-mängudega toetada.

Haridus- ja Noorteamet avaldas 2016. aastal Nutika noorsootöö kontseptsiooni, kus on seatud kolm peamist suunda: 1) noortele suunatud tegevused; 2) noorsootöötajate arenguvajadused nutika noorsootöö elluviimiseks; 3) noorsootöö kvaliteedi ja noortest parema teadmise arendamine digivahendite abil.⁸² Seega tulenevalt e-mängude mängimise kiiresti levikust noorte seas tuleks vastavalt Nutika noorsootöö kontseptsioonile leida lahendusi, kuidas saaksime e-mänge kasutada noortele suunatud tegevuste atraktiivsemaks muutmisele. Luua noorega senisest suurem kontakt kasutades digivahendeid ja leida võimalusi, kuidas koolitada ja informeerida noorsootöötajaid, et tõsta nende digipädevusi. Kuigi noorsootöö korraldamise puhul on tähtis võimalusel säilitada noortega füüsilist kontakti, siis on vajalik, et noorsootöö hõlmaks lisaks avalikule ruumile ka digitaalset ruumi.⁸³

Viimastel aastatel on nii Eestis kui ka mujal hakanud levima digitaalne noorsootöö. Termin digitaalne noorsootöö on üsnagi uus ja kirjeldab noorsootöö valdkondi, mis kasutab uusi digitehnoloogilisi lahendusi ja digitaalset meediat, et tõhustada tulemustele suunatud noortega tööd.⁸⁴ Digitaalne noorsootöö hõlmab endas tegevusi, mis võivad toimuda näost-näkku, rühma- või sotsiaalses situatsioonis kui ka veebikeskkondades või omavahel kombinatsioonis.⁸⁵ Digitaalne noorsootöö on oluline, sest uued tehnoloogiad, sh e-mängud, ja digitaalne meedia on jõudnud noorte kultuuris peavoolu, mille tõttu elavad nad nii *online* kui ka *offline*-maailmas sujuvalt ja samaaegselt. Seega on **oluline rakendada digitehnoloogilisi lahendusi selleks, et noorsootöö praktikaid ajakohastada ja tõhustada, sealjuures arvestades ühiskondlike arengute ja noorte kõrgeenenud vajadustega kiiresti arenevas keskkonnas toime tulla**. Lisaks peab digitaalne noorsootöö hõlmama kogu organisatsiooni tööd ja vajab integreeritud lähenemist, mida ei tohiks pidada spetsialiseeritud teenuseks ega nišivaldkonnaks.⁸⁶

Digitaalse noorsootöö ja sellest tulenevate uute meetodite tulemina on noorsootöö asjakohasem ja suudab kiiremini reageerida noorte vajadustele. Digilahendusse paindlikult ja kriitiliselt suhtuvad noorsootöötajad on pädevamad analüüsima digitaliseerimise positiivseid ja

⁸¹ Noorsootöö seadus. 2022. <https://www.riigiteataja.ee/akt/NTS>

⁸² Haridus- ja Noorteamet. 2023. „Nutikas noorsootöö“. <https://harno.ee/nutikas-noorsootoo>

⁸³ National Youth Council of Ireland. 2020. „Using games in youth work for development education.“ <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

⁸⁴ National Youth Council of Ireland. 2019. „Guidance for digital youth work“, <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/Screenagers-Guidance.pdf>

⁸⁵ Samas.

⁸⁶ National Youth Council of Ireland. 2019. „Guidance for digital youth work“, <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/Screenagers-Guidance.pdf>

negatiivseid mõjusid nii noorele kui ka noorsootöö tavadele ning teenustele⁸⁷, mille tulemusel saame õpetada ka noortele, kuidas digimaailmas ohutult ja vastutustundlikult tegutseda. **Lisaks toob digivahendite, sh e-mängude kasutamine noorsootöös teenused noortele kättesaadavamaks, sealhulgas ka noortele, kes on geograafiliselt või sotsiaalselt isoleeritud.**⁸⁸ Seega on e-mängud võimalus, kuidas noorte seas populaarset digivahendit rakendada selleks, et mängulisel teel õpetada noorele digimaailmas tegutseda ja kaasata noori, kes varasemalt pole teed noorsootööni leidnud.

Haridus- ja Noorteameti 2021. aastal loodud „Soovitusi e-noorsootöök“ toob välja viis noorsootöötaja digipädevuse võtmekomponenti: 1) infokirjaoskus; 2) kommunikatsioon ja koostöö; 3) digitaalse sisu loomine; 4) turvalisus; 5) probleemide lahendamine.⁸⁹ **E-mängude rakendamisel noorsootöösse oleks eelkõige vajalik keskenduda kolmele: kommunikatsioon ja koostöö, turvalisus ja probleemide lahendamine**, sest need on kõige olulisemad võtmekohad noorte e-mängude mängimisel ja erinevate pädevuste arendamiseks.

Oluline on kaasata noored noorsootöösse, kasutades ära neile meelepäraseid keskkondi ja meetodeid, mis muudavad noorsootöö tegevused neile lõbusamaks. E-mängud on atraktiivsed, mitmekesised ja hõlbustavad omavahelist suhtlust erinevate noorte gruppide vahel, mis on noorsootöö seisukohalt märkimisväärsed omadused, mida saaks kasutada noorte aja ja oskuste suunamiseks.⁹⁰ Lisaks annavad e-mängud võimaluse kasutada neid suuremate ühiskondlike probleemide seletamiseks ühendades õppe ning meelelahutuse.⁹¹ Näiteks võiks pidada noortele loengu kliimamuutustest, seejärel mängida teemat kajastavat mängu ning hiljem korraldada aruteluringi, kus analüüsitakse õpitud teadmisi ja kogemusi.⁹² Seega on e-mängude rakendamisel noorsootöös oluline kasutada tervikuna õppimis-, mängimis- ja järelemõtlemise osiseid, et arendada noorte üldpädevusi ja oskusi eesmärgipäraselt.

Näiteks on Soomes noorsootöös tehtud mitmeid edukaid eksperimente, kuidas noortekeskuste tegevustes rakendada e-mänge. Täna kasutatakse Soomes e-mänge noorsootöös kui ühe noorsootöö tööriista-meetodina, tegevuste keskkonnana, sisu kujundamiseks ja erineva tegevusvormina noortekeskustes.⁹³ See tähendab, et mõningal juhul tehakse e-mängude kaudu noorsootööd spontaanselt ja juhuslikult, kuid teisalt on e-mängud aluseks süstemaatilisele ning süsteemsele lähenemisele noorsootöös, et teadlikult juhtida noorte oskuste arengut.⁹⁴ Lisaks ei kuulu tegevuste alla pelgalt vaid e-mängude mängimine, vaid ka erinevad üritused, näiteks võrgupeod (ingl *LAN-party*), sotsiaalsete võrgustike loomine ja ühised arutelud, mis on ehitatud ühise huvi ümber – mängimine. Seega võimaldavad e-mängud kaasata noori erinevatesse tegevustesse, mis on seotud digimaailma kultuuriga, sh e-mängudega.

⁸⁷ Verke. 2021. „European Guidelines for Digital Youth Work“, <https://www.verke.org/uploads/2021/02/1cce7469-european-guidelines-for-digital-youth-work-aug-2019.pdf>

⁸⁸ Samas.

⁸⁹ Orunurk, opt. cit.

⁹⁰ Verke. 2021. „Digital Youth Work“, https://www.verke.org/uploads/2021/01/a3f0ad24-digital-youth-work-a-finnish-perspective_verke.pdf

⁹¹ National Youth Council of Ireland, 2019, opt. cit.

⁹² National Youth Council of Ireland. 2020. „Using games in youth work for development education.“ <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

⁹³ Verke. 2021. „Digital Youth Work“, opt. cit.

⁹⁴ Samas.

E-mänge ja muid digilahendusi on noorsootöös rakendatud juba mitmetes Euroopa riikides.⁹⁵ 2016. aastal läbi viidud uuringust „Using ICT, digital and social media in youth work“⁹⁶, mis käsitles digilahenduste kasutamist erinevates Euroopa riikides selgus, et e-mängude kasutus noorsootöös on väga mitmekesine. Kui Iirimaa ja Põhja-Iirimaa kasutasid e-mänge vähem kui 15% noorsootöötajatest, siis Taanis ja Soomes on e-mängude kasutus noorsootöös väga populaarne, vastavalt 41% ja 57% noorsootöötajatest kasutab oma töös e-mänge.⁹⁷ Soomes tehtud uuringu tulemusel leiti, et digilahenduste, sh e-mängude, kasutamine pakub noortele uusi kogemusi, õppimisvõimalusi ja võimalust kogeda edu ning Austrias läbi viidud uuringust selgus, et digilahendused muudavad noorega suhtluse lihtsamaks, sest kasutatakse kaasaegseid noortele kättesaadavaid viise.⁹⁸ Seega vaadates e-mängude tõusvat trendi on alust arvata, et e-mängud võiksid olla instrumendiks, kuidas noorega (esmast) kontakti luua ja muuta noorsootöö tegevusi atraktiivsemaks.

2021. aastal Soomes tehtud noorsootöö digitaliseerimise uuringust selgus, et digilahenduste kasutamisel noorsootöös on oluline püstitada konkreetseid eesmärgi ja jätkuvalt hinnata nende asjakohasust ning rakendatavust.⁹⁹ Uuringutulemuste kohaselt need omavalitsused, kes seadsid endale digitaalse noorsootöö eesmärgi: 1) tundsid tõenäolisemalt, et töökogukonnas on ühtne arusaam digilahenduste kasutamisest; 2) tunnistasid sagedamini digitaalse noorsootöö eeliseid; 3) digilahendustega arvestati töötajate ametijuhendites; 4) kasutati rohkem teavet digitaliseerimisest, et toetada noorsootöö planeerimist; 5) noorsootöös kasutati rohkem uusi meetodeid ja digivahendeid; 6) pöörati senisest enam tähelepanu digilahenduste kättesaadavusele ja ohtudele.¹⁰⁰ Seega on e-mängude rakendamisel noorsootöösse oluline kõikide noorsootöö osapoolte ühine arusaam digilahenduste vajalikkusest ja eeldab osapoolte senisest enam koostööd, et leida võimalusi, kuidas vastavalt noorte vajadustele digilahendusi noorsootöös rakendada.

E-mänge kasutatakse noorsootöös Eestis harva. Näiteks Covid-19 pandeemia vältel pidid ka noorsootöötajad leidma uuenduslike võimalusi noorsootöö läbiviimiseks ja suhtlema noortega kasutades virtuaalruumi. Mitmed noortekeskused kasutasid selleks e-spordi võimalusi. Näiteks Tallinnas asuvad noortekeskused korraldasid üheskoos e-spordi turniiri GiTGud¹⁰¹, mille korraldajad on välja toonud, et e-spordi tegemine toetab noorte arengut meeskonnatöös ja strateegilises mõtlemises¹⁰². Turniiril mängiti mängu „CS:GO“, „Valorant“, „League Of Legends“ ja „Dota2“.¹⁰³ Mitmed Tallinna noortekeskused on aktiivselt korraldanud üheskoos ka noortekeskuste ühist „Gaming Day“ üritust, kus noored on saanud võistelda mängudes „Krunker.io“, „Skribbl.io“, „CS:GO“, „Call of Duty Mobile“, „Minecraft“ ja „League of Legends“.¹⁰⁴

⁹⁵ Rohkem näiteid teiste riikide praktikatest e-mängude rakendamisel noorsootöösse leiab Lisast 1.

⁹⁶ National Youth Council of Ireland. 2016. „Using ICT, digital and social media in youth work“, <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2019/03/International-report-final.pdf>

⁹⁷ Samas.

⁹⁸ Samas.

⁹⁹ Verke. 2021. „Digitalisation of Municipal Youth work“, <https://www.verke.org/uploads/2021/12/dc70bd96-digitalisation-of-municipal-youth-work-2021.pdf>

¹⁰⁰ Samas.

¹⁰¹ Orunurk, opt. cit.

¹⁰² Tallinn.ee. 2022. „Põhja-Tallinnas toimub e-spordi turniir.“, 24. oktoober, <https://www.tallinn.ee/et/pohja/uudis/pohja-tallinnas-toimub-e-spordi-turniir>

¹⁰³ Põhja-Tallinna Noortekeskus. 2022. GiTGud e-spordi turniir <https://www.facebook.com/events/5077794355682520/5077794379015851/>

¹⁰⁴ Valdeku Noortekeskus. <https://www.facebook.com/valdekunoortekeskus/photos/a.766519283401467/3045628972157142/?type=3>

Lasnamäe Noortekeskus on korraldanud virtuaalset noorsootööd kasutades videomängude mängimist ja striimimist, kus noorsootöötajad ise on noortega koos mängenud ning digitaalselt esinema kutsunud ka külalisi.¹⁰⁵ **Antud uuringust aga selgus, et enamik pandeemia ajal loodud e-noortekeskustest ei ole enam aktiivne osa noortekeskuse tegevusest**, kuid teatud elemente nagu Discordi või Facebooki suhtluskeskkonnad kasutatakse ka täna, et noortega suhelda ja edastada informatsiooni.

E-mängude kaasamisel noorsootöösse on aga mitmeid faktoreid, mis võivad mõjutada e-mängude kasutamise tulemuslikkust. Mängude kasutamine mitteformaalses hariduses eeldab noorsootöötajatelt kõrget digipädevust. Soomes läbi viidud uuringus said noorsootöötajad hinnata enda valdkonda puudutavaid väljakutseid, kust selgus, et noorsootöötajad hindavad üheks valdkonna väljakutseks töötajate piisavate digitaalsete oskuste puudust.¹⁰⁶ 94% noorsootöötajatest hindas enda digitaalseid oskusi tavapäraseks ja täiendkoolituste vastu tundis huvi 72% vastajatest. Teiste väljakutsete seas toodi välja ka vähest töötajate arvu ja selgete valdkondlike eesmärkide puudumine. Valdkonna juhid pidasid kõige suuremateks probleemideks tööjõu puudumist ning piisavate finantsiliste vahendite nappust valdkonnas.¹⁰⁷

Lisaks selgus 2022. aastal Saksamaal tehtud uuringust, et **noortevaldkonna töötaja, kes peab e-mänge kasulikuks, kasutab neid õppetöös ka suurema tõenäosusega**.¹⁰⁸ Täna levib nii formaal kui ka mitte-formaalse õppe läbiviijate seas eelarvamus, et e-mängude mängimine on pelgalt vaid meelelahutuslik tegevus, mis ajendab noori veelgi enam veetma aega virtuaalmaailmas. Uuringud on näidanud, et just see negatiivne hoiak ja noorsootöötajate vähenenud teadlikkus e-mängudes on üks peamisi põhjuseid, miks seda on noorsootöö tegevustes vähe kasutatud.¹⁰⁹ Seega annaksid e-mängude kasutamisele keskendunud koolitused lisaks mängude kasutamise ning tegevustesse integreerimise oskustele noorsootöötajatele ka paremad teadmised digisõltuvuse ennetamisest ning teadmised, kuidas tulla toime noorega, kellel on sõltuvus juba välja kujunenud.¹¹⁰ Täiendkoolitused või infopäevad aitaksid noorsootöötajatel paremini märgata digisõltuvust ja viia oma töösse vajalikud tegevused, et vältida noorte (edasist) sõltuvust digimaailmast. Samuti võimaldab eesmärgipärane digimaailma kasutus noortel vähendada või juhtida üldist digimaailmas meelelahutuslikul eesmärgil veedetud aega.

Seega võime järeldada, et e-mängude rakendamine noorsootöösse kattub Eesti noorsootöö eesmärkide ja järgib nii Nutika noorsootöö kui ka digitaalse noorsootöö kontseptsioone. Teiste riikide näitel näeme, et e-mängude rakendamine noorsootöösse, et arendada noorte pädevusi ja oskusi on optimaalne viis, kuidas kasutada nende seas populaarset meediumit õppe eesmärkidel. Sealjuures on oluline kasutada tervikuna õppimis-, mängimis- ja järelemõtlemise osiseid, et suurendada e-mängude mängimisest tulenevaid kasutegureid.

¹⁰⁵ Lasnamäe noortekeskus. <https://www.facebook.com/lasnamaenk/photos/a.154827094550768/4222373217796115/>

¹⁰⁶ Verke. 2021. „Digitalisation of Municipal Youth Work in 2021“, opt. cit.

¹⁰⁷ Samas.

¹⁰⁸ Samas.

¹⁰⁹ Brom, C., Sisler, V., Slavik, R., opt. cit.

¹¹⁰ Haugas, S., Kendrali, E., opt. cit.

5. E-MÄNGUDE RAKENDATAVUS NOORSOOTÖS EESTI NÄITEL

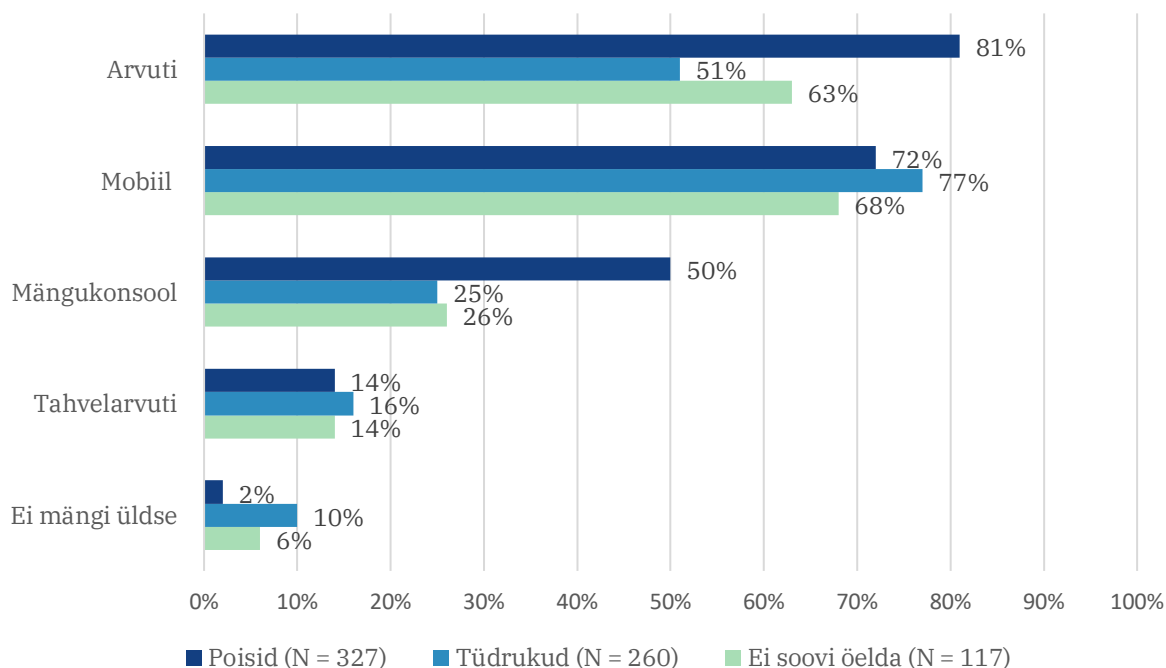
Selles peatükis antakse ülevaade uuringu ankeetküsitluste ja intervjuude peamistest tulemustest. Fookusrühma intervjuud viidi läbi noortevaldkonna töötajatega ja individuaalsed intervjuud noortega vanuses 7–16 eluaastat. Lisaks viidi läbi veebiküsitlus noorte seas (vanuserühm 7–16), mille eesmärgiks oli saada ülevaade sellest, mis mängu ja mis olukorras noored mängivad, e-mängude toetuslikust mõjust noorte üldpädevustele ja noorte motivatsioonist mängida mängu noorsootöös. Samuti viidi täiendavalt läbi ankeetküsitlus noortevaldkonna töötajate seas, et saada laiemat ülevaadet noorsootöötajate motivatsioonist rakendada e-mänge noorsootöös ja kuidas on e-mänge noorsootöös seni kasutatud.

5.1. Ülevaade noorte e-mängude mängimise praktikast

Veebiküsitlusele laekus vastuseid kokku 988lt noorelt, kellest 704 täitsid küsimustiku täielikult. Tulemuste analüüsis on käsitletud ainult nende vastajate vastuseid, kes täitsid küsimustiku selle täies ulatuses. Vastuseid on seejuures analüüsitud neljas peamises lõikes: sugu, vanus, elukoht ja emakeel. Vastajad on soo alusel seejuures jaotatud kolmeks: poisid (N = 327), tüdrukud (N = 260) ja vastajad, kes ei soovinud oma sugu öelda (N = 117).¹¹¹ Vanuse alusel jaotati vastajad kolme vanusrühma, mis on moodustatud põhikooli kooliastmete alusel. Nii on kokku pandud 7–9aastased (N = 59), 10–13aastased (N = 374) ja 14–16aastased (N = 271) vastajad, kes võiksid käia vastavalt 1.–3., 4.–6. ja 7.–9. klassis. Elukohtade lõige on moodustatud lähtuvalt Eesti haldusjaotusest, kokku viis piirkonda ehk Põhja- (N = 208), Lõuna- (N = 164), Kesk- (N = 68), Lääne- (N = 115) ja Kirde-Eesti (N = 149). Viimaks, vastuseid analüüsiti ka vastajate emakeele alusel kolmes jaotuses ehk eesti (N = 398), vene (N = 295) ja muu (N = 11) emakeelega vastajad.

Ankeetküsitluse tulemustest selgub, et suurem osa vastajatest mängib e-mänge (joonis 4). Vastajate osakaal, kes mängu ei mängi, on umbes 6%. Kõige enam kasutatakse mängimiseks seejuures mobiiltelefoni (73% vastajatest) ja arvutit (65%). Mõnevõrra vähem kasutatakse mängimiseks mängukonsoole (37%) ja tahvelarvuteid (15%). Suurimad erinevused soo lõikes ilmnesid selles, et poisid kasutavad tüdrukutest sagedamini mängimiseks just arvuteid (81% poistest vs 51% tüdrukutest) ja mängukonsoole (50% poistest vs 25% tüdrukutest). Teiste seadmete puhul olid kasutajate osakaalud sarnasemad. Sellest saab järeldada, et **poisid on tüdrukutest aktiivsemad seadmete ristikasutajad**, mida tuleb silmas pidada ka erinevate vahendite kasutamisel noorsootöös. Vanuse lõikes nähtub, et 7–9aastased õpilased kasutavad neist vanematest õpilastest mängimiseks harvemini arvutit. 7–9aastastest õppijatest kasutab arvutit mängimiseks 39%, 10–13-aastastest 66% ja 14–16-aastastest 70%. Ka sellega tuleks vahendite kasutamisel noorsootöös arvestada, sest **nooremate õpilaste arvuti kasutamise oskused võivad olla kehvemad kui vanematel õpilastel**. Regionaalsetes ja keelelistes mõõtmetes silmatorkavaid erisusi seadmete kasutamise puhul ei tekkinud.

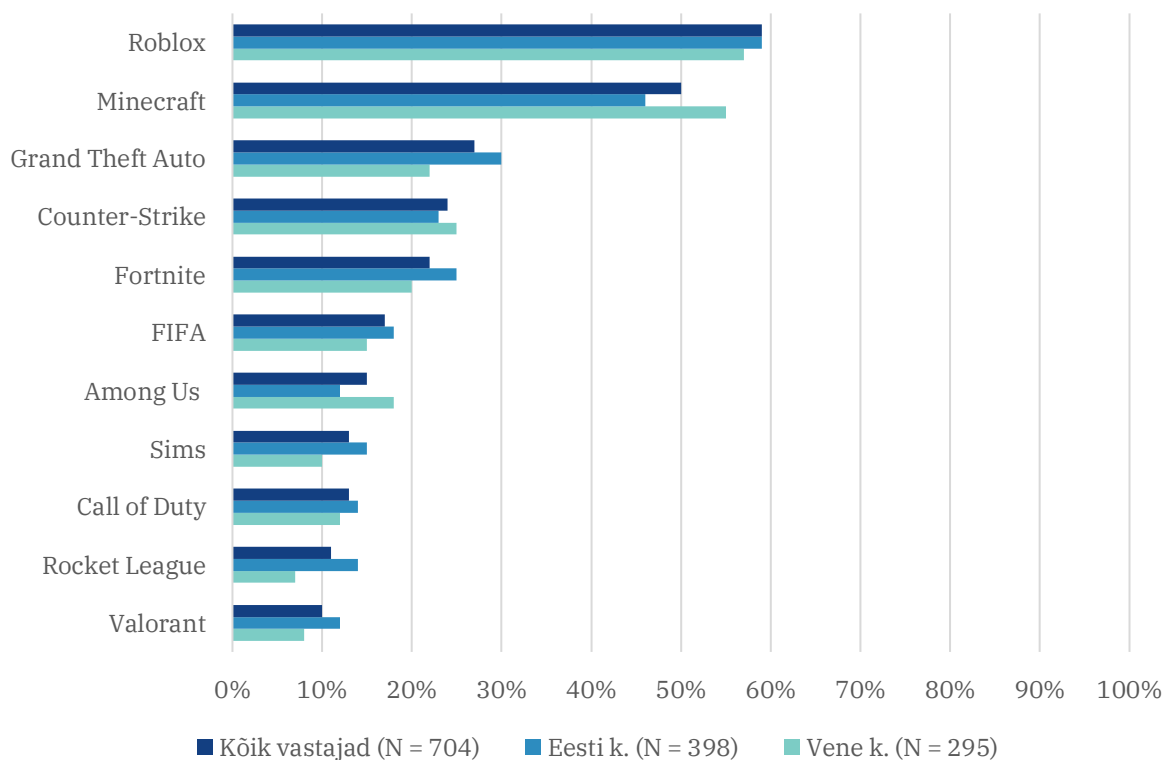
¹¹¹ Mittevastajate osakaal on seejuures kõrge seetõttu, et osad vastajad vastasid küsimustikule siis, kui nende sugu ei küsitud.



Joonis 4. Enim kasutatavamad seadmed e-mängude mängimiseks vastajate soo lõikes (N=704)

Kõikide vastajate lõikes mängitakse kõige enam mängu „Roblox“ (59%) ja „Minecraft“ (50%). Populaarsed e-mängud on ka „GTA“ (27%), „Counter-Strike“ (24%) ja „Fortnite“ (22%). Joonisel 5 on lisaks nimetatud mängudele kujutatud kõiki teisi mängu, mida mängis vähemalt 10% kõikidest vastajatest. **Poisid mängivad seejuures tüdrukutest märksa enam selliseid mängu, kus esineb vägivalda.** Seda näitlikustavad näiteks e-mängu „Counter-Strike“ (39% poistest vs 6% tüdrukutest), „Fortnite“ (35% vs 9%) ja „Grand Theft Auto“ (41% vs 11%) mängijate osakaalud. See võib viidata asjaolule, et poisid tahavad mängudes rohkem agressiivsemaid tegevusi ja teised mängud tunduvad neile igavamad. Vägivaldsete mängude mängimise osakaalud on seejuures suuremad ka olenevalt sellest, mis on vastajate vanus. Mida vanem on mängija, seda sagedamini ta vägivaldseid mängu mängib. Nii mängib näiteks e-mängu „Counter-Strike“ 32% 14–16-aastastest, 20% 10–13-aastastest ja 7% 7–9-aastastest vastajatest.

Kõige märkimisväärsed erinevused ilmnesid kahe e-mängu, „Dota 2“ ja „Roblox“, mängijate osakaaludes. „Dota 2“-te mängisid seejuures sagedamini vene keelt emakeelena (14% vs 2%) ja „Roblox“-i eesti keelt emakeelena (30% vs 22%) kõnelevad noored. Teiste mängude puhul suuri erisusi ei ilmnenu, seega võib selle uuringu tulemustest järeldada, et **valdavalt mängivad eesti ja vene keelt kõnelevad noored samu mängu.** Seda kinnitavad ka vastajate lemmikmängud, kus ühegi mängu puhul ei ole eesti ja vene keelt emakeelena kõnelevate noorte osakaaludes olulist erinevust. Näiteks kõige sagedamini lemmikmänguks valitud e-mängu „Roblox“ puhul on selle lemmikmänguna ära märkinud 23% eesti- ja 25% venekeelsetest vastajatest.



Joonis 5. Kõige enam mängitavad e-mängud (N=704)

Küsitlustulemustest selgus, et mängude mängimine moodustab märkimisväärse osa noorte elust: 65% kõikidest vastajatest mängib mängu vähemalt kord päevas või tihedamini ja 22% mängib vähemalt kord nädalas. Korruga mängitakse kõige sagedamini 1–2 tundi (43% kõikidest e-mänge mängivatest vastajatest). 27% vastajatest mängivad kolm kuni neli tundi ja 18% mängib viis tundi või rohkem. See tähendab, et **iga üheksas küsitlusele vastaja mängib igapäevaselt e-mänge vähemalt viis tundi** ja peaaegu iga kolmas mängib igapäevaselt vähemalt kolm tundi. Pikemalt eelistavad sagedamini järjest mängida poisid: 22% poistest mängib tavaliselt järjest vähemalt viis tundi, kui tüdrukute seas on sama palju mängijate osakaal 8%. Lisaks näitavad tulemused, et pikemalt eelistavad järjest mängida mõnevõrra sagedamini vene kui eesti emakeelega noored (22% vs 15%). **Seega võime järeldada, et noored veedavad suure osa oma ajast virtuaalmaailmas e-mänge mängides ja tuleks leida võimalusi, kuidas noorte virtuaalmaailmas veedetud aega juhtida eesmärgipäraselt erinevate oskuste arendamiseks.**

Veebiküsitlusest selgus, et noored mängivad e-mänge enim meelelahutuseks või igavuse peletamiseks, kuid näiteks ka sõpradega suhtlemiseks, kujutlusvõime parandamiseks ja reaalsusest eemale põikamiseks. Seega võime järeldada, et noorte jaoks on e-mängud olulised meelelahutuseks ja kaaslastega suhtlemiseks. Mõnedes avatud vastustes mainiti ka, et mängu mängitakse, sest neile meeldib e-mängudes tappa virtuaalseid tegelasi. Siinkohal tuleks pöörata tähelepanu sellele, kuidas muuta noorsootöös kasutatavad e-mängud huvitavaks ka sellistele õpilastele, et **nügida neid oskusi ja pädevusi arendavate mängude poole ja õpetada virtuaalmaailma ohutult kasutama, et negatiivse alatooniga tegevused e-mängudes ei kanduks üle füüsilisse maailma.**

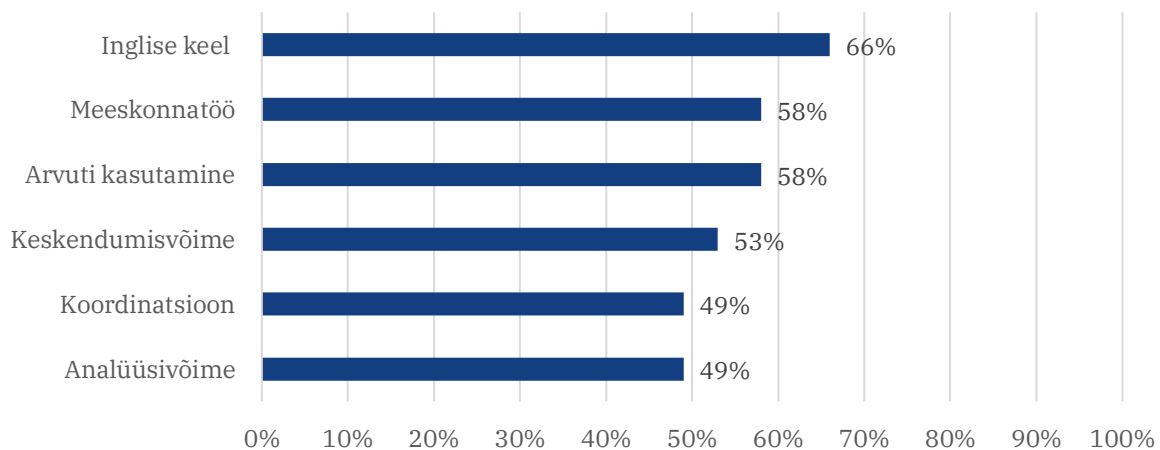
Elan sellises kohas, kus ei saa eriti sõpradega väljas hängida ja pigem otsustan klassivendadega mängida ja läbi mängude huvitavaid kogemusi saada. – Eesti keelt kõnelev õpilane, 16aastane

Sest nad õpetavad sulle alati midagi. Mängud on mulle palju õpetanud, ja kui sa mängid, siis sa rahuned (peale võistlusmängude). Ma sain häid sõpru. Nii et ma näen ainult plusse. – Vene keelt kõnelev õpilane, 14aastane poiss

Vastajatelt küsiti ka hinnangut eelnevalt ette antud oskustele, mida e-mängude mängimine neis arendab. Joonisel 6 on välja toodud kuus enim noorte valitud oskust, mida e-mängude mängimine neis arendab. Kõikide mängijate lõikes on nendeks inglise keel (mida arwab endal arendavat 66% vastajatest), arvuti kasutamise ja meeskonnatöö oskused (mõlemad 58%), keskendumisvõime (53%) ning analüüsivõime ja koordineerimine (mõlemad 49%). Poiste ja tüdrukute vahel ei olnud erinevust kolme enim mainitud oskuse puhul, kuid tüdrukute puhul oli neljandaks enim valitud oskuseks loovus (“Jah“ märkijate osakaal 50%). Poiste seas oli sama osakaal küll sarnane (48%), ent tüdrukute hinnangud kõikide oskuste lõikes olidki madalamad – **see viitab asjaolule, et poisid hindavad arvutimänge tüdrukutest arendavamaks.**

Vanuse lõikes ilmnes erinevus mängude mängimise mõjul juhirolli võtmisele päriselus. 41% 7-9aastastest vastajatest leidis, et mängude mängimine mõjutab nende juhirolli võtmist, 10–13-aastaste vastajate seas oli sama näitaja 28% ja vanimate vastajate seas jälle kõrgem ehk 36%. Muutust võib selgitada kui noorte erinevat arusaama juhirolli võtmisest või on osakaalude erinevus seotud noorte murdeeaiga, kus noored ei pruugi end juhtrollis tunda mugavalt.

Seega võime järeldada, võttes aluseks noorte hinnangud enda pädevuste arendamisele e-mängudega, et noorsootöös võiks kasutada e-mänge, et eesmärgipäraselt (edasi) arendada noorte sotsiaalset- ja kodanikupädevust, enesemääratluspädevust, suhtluspädevust ja ettevõtlikkuspädevust. Siinkohal on oluline mainida, et e-mängud arendavad ka teisi 3. peatükis mainitud pädevusi, mille arenemist noored ei pruugi endale teadvustada, kuid mis on vähemasti sama tähtsad oskused, mida noortel edendada.



Joonis 6. Hinnangud oskustele, mida e-mängud arendavad (6 enim “jah“ vastuseid saanud aspekti, kõik mängijad (N = 655))

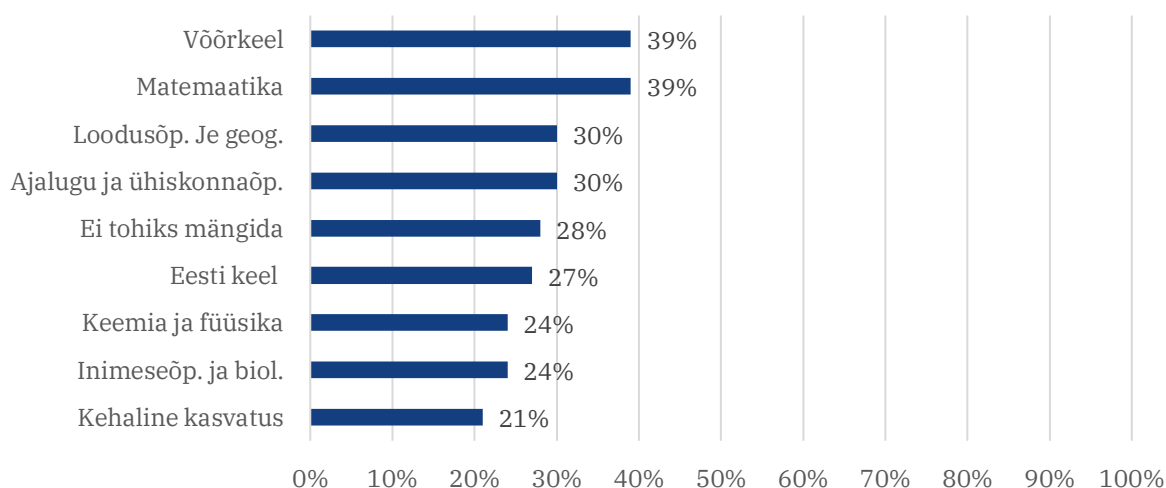
Õppisin kontrollima oma emotsioone, õppisin kontrollima oma aega arvuti taga ja lõpetama õigeaegselt. – Vene keelt kõnelev õpilane, 12aastane poiss

*Oskan paremini stressi olukordades tegutseda. - Eesti keelt kõnelev õpilane,
13aastane tüdruk*

*Ma tean rohkem stiilist kui varem, sest nüüd on mul päris võimalus erinevaid
riidekombinatsioone teha. – Eesti keelt kõnelev õpilane, 15aastane tüdruk*

Veebiküsitlusele vastajatelt küsiti hinnanguid sellele, millistes koolitundides võiks nende arvates mängu kasutada, et paremini mõista, mis õppeaine oskuseid noored sooviksid e-mängudega arendada (joonis 7). Kõige sagedamini vastati, et e-mänge võiks kasutada võõrkeele- ja matemaatika tundides (mõlemad 39%). Kõiki ülejäänuid õppeaineid pakuti sarnases osakaalus vahemikus 21%–30%. Ligi neljandik kõikidest vastajatest leidis aga, et koolitundides ei tohiks e-mänge üldse mängida.

Poisid leidsid kõige sagedamini, et e-mänge võiks kasutada võõrkeele tundides (46%). Tüdrukud aga pakkusid kõige rohkem välja matemaatika tunde (44%). Kirde- ja Põhja-Eesti noored paistsid silma keskmisest sagedamate hinnangutega, et koolitundides ei tohiks e-mänge mängida. Kirde-Eesti noortest arvas seda 44% ja Põhja-Eesti noortest 34%. Sama tendentsi oli näha ka eesti ja vene emakeelega noorte seas. Kui vene emakeelega noortest arvas nii 43%, siis eesti emakeelega vastajatest ainult 17%.



Joonis 7. Hinnangud sellele, mis koolitundides võiks e-mänge kasutada (kõik vastajad, N = 704)

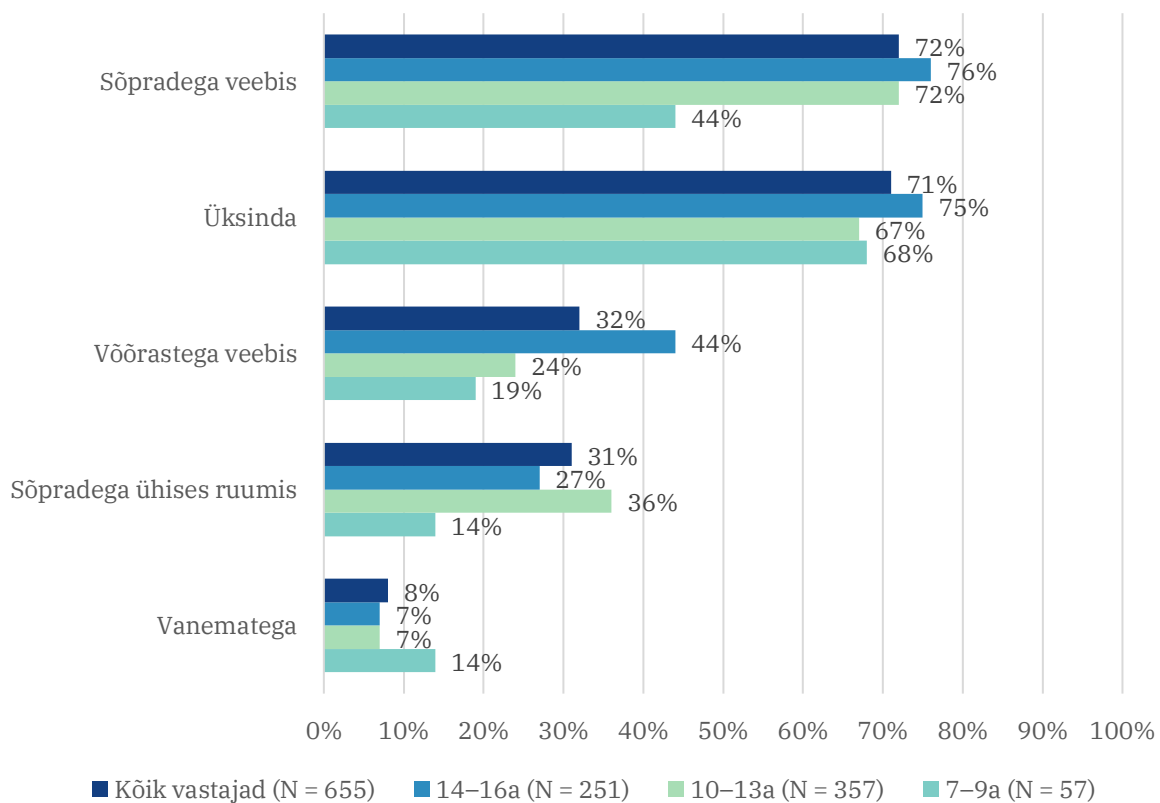
Oleneb mis mängu mängida. Geograafiatunnis võiks rohkem mindeid Kahooti sarnaseid mängu mängida. Ajaloos võiks rohkem ajaloolisi rollimänge mängida, et saad kedagi mängida ja õppida kuidas neil oli. Näiteks pead mängima lihtrahvast või vaimulikku. – Eesti keelt kõnelev õpilane, 14aastane poiss

Veebiküsitluse tulemustest selgusid ka e-mänge mängivate noorte seltskonnad, kellega koos e-mänge kõige enam mängitakse (joonis 8). Enim ja peaaegu võrdsel määral mängitakse sõpradega veebis (72% vastajatest) ning üksinda (71%). Mõnevõrra vähemal määral mängitakse võõrastega veebis (32%) ja sõpradega ühises ruumis (31%) ning veel vähem vanematega (8%).

Poiste ja tüdrukute vahelised erinevused ilmselgusid selgemini võõrastega veebis mängimise aspektis, kus poisid olid tüdrukutest 15ne protsendipunkti võrra sagedasemad võõrastega veebis mängijad (38% vs 23%). Võõrastega veebis mängimise puhul tuli olulisena välja vastajate vanus. See tähendab, et vanemad vastajad mängivad võõrastega rohkem kui nooremad.

Võõrastega mängib veebis 19% 7–9aastastest, 24% 10–13aastastest ja 44% 14–16aastastest vastajatest.

Et **vähemalt kolm neljandikku vastajatest mängivad sõprade või võõraste inimestega veebis**, on oluline teada kas ja kuidas omavahel suheldakse. Selgus, et levinuimaks vahendiks on veebirakendus Discord, mida kasutas üle poole (51%) e-mänge mängivatest noortest. Mõnevõrra vähem kasutati suhtlemiseks veebikõnesid ja Snapchat'i (mõlemad 22%). Tulemused näitavad, et **mängude mängimine on noorte jaoks enamasti sotsiaalne tegevus**. See viitab sellele, et neid suhtluskanaleid saaks potentsiaalselt kasutada noorsootöös, et arendada noorte suhtluspädevust ja sotsiaalpädevust. Samuti on oluline õpetada noortele, kuidas virtuaalmaailmas kaaslastega või võõrastega ohutult suhelda.



Joonis 8. Kellega koos noored e-mänge mängivad? (N=704)

Kuidas aga hindavad noored e-mängudega seotud riske? Küsitlusele vastajatelt küsiti, kas mängude mängimisel on nende hinnangul ka negatiivseid külgi ja 62% neist leidis, et mingeid negatiivseid külgi ei ole. Vastajatele, kes arvasid, et mängude mängimisel on negatiivsed küljed paluti täiendavalt täpsustada, millised need täpselt on. Enamjaolt mainiti tervislikke põhjuseid (näiteks nägemise halvenemist), arvutisõltuvust, mängimisele kuluvad aega ja kiiret ärritumist. Nooremad vastajad nägid mängude mängimisel märkimisväärselt vähem negatiivseid külgi. 7–9aastaste rühmas oli “Jah” vastajate osakaal 16%, 10–13aastaste seas 38% ja 14–16aastaste seas 43%. Maakondade lõikes nägid mängudes kõige sagedamini negatiivseid külgi Kesk-Eesti noored (“Jah” vastuste osakaal 52%) ja kõige harvemini Kirde-Eesti noored (30%), mida näitlikustab ka fakt, et **vene emakeelega noored nägid ohte mõnevõrra harvemini kui eesti emakeelega noored (33% vs 42%)**.

Inimene võib kindlate asjade saamiseks mängus palju raha raisata mõtlemata tagajärgedele, mängud võivad mõndasi inimesi väga närvi ajada. - Eesti keelt kõnelev õpilane, 15aastane tüdruk

Sa void olla mängus väga süvenenult, ilma et sa mõistaksid, et sa pole tegelikult midagi olulist teinud. - Vene keelt kõnelev õpilane, 15aastane tüdruk

Vastajatelt küsiti ka seda, kas nende vanemad piiravad nende e-mängude mängimist ajaliselt või piiravad neil kindlate mängude mängimist. Kuigi ajalise piiramise küsimuse tulemused on pealtnäha sarnased negatiivsete külgede küsimuse tulemustega (35% vastajatest märkis, et nende vanemad piiravad aega, mil nad tohivad mängida), siis Pearson'i hii-ruudu test kahe muutuja vahel ei näita märkimisväärset seost (χ^2 (df = 1) = 0.45, $p > 0,05$).

Kõige levinuma ajalise piiranguna toodi välja erinevad mängimiseks lubatud ühe kuni nelja tunnini ja võrdlemisi sageli mainiti ka tarkvara Family Link, mis võimaldab lapsevanemal piirata lastele kättesaadavat sisu. Kindlate mängude mängimist piirab aga märkimisväärselt vähem lapsevanemaid. 16% vastajatest märkisid, et nende vanemad piiravad neil kindlate mängude mängimist. Keelatud mängudena toodi peamiselt välja neid mängu, kus esineb vägivalda. Näiteks „GTA“, „Fortnite“ ja „Counter Strike“. Loogiliselt tuli välja, et suurimad erinevused keelatud mängude osas ilmnesid vanuselises lõikes, kus mängude mängimist piirati 51%-l 7–9aastastest, 45%-l 10–13aastastest ja 17%-l 14–16aastastest noortest. Tulemused on märkimisväärsed selle poolest, et **ligi poolel 7–13-aastastel noortel ei ole mängude mängimise osas mingeid piiranguid.**

Kui ma mängin internetis, siis ei tohi kõiki mängu alla laadida. - Eesti keelt kõnelev õpilane, 8aastane tüdruk

Lisaks, kui arvestada tõsiasi, et alla poole uuringus osalenud noortest näeb mängude mängimisel negatiivseid külgi, siis tuleks kindlasti kaaluda sellekohase teadlikkuse tõstmise tegevusi nii noortele kui ka lapsevanematele. Näiteks on Euroopas müügil olevatel mängudel olemas PEGI-reitingud¹¹², mis näitavad ära, mis vanuses e-mängud on noortele sobilikud mängu temaatika ja sisu poolest. Näiteks ei sobi vägivaldse sisuga e-mängud alla 18aastastele noortele mängimiseks. Süsteem on loodud selleks, et teavitada avalikkust sellest, mis e-mängud sobivad eri vanusegruppidele. Seega tuleks e-mängude rakendamisel noorsootöös kindlasti hinnata elektroonilise mängu sobivust teatud vanusegrupile, et vältida e-mängude potentsiaalset negatiivset mõju noorele.

5.2. Noorte valmisolek mängida e-mänge noorsootöö tegevustes

Kõikidelt noortelt küsiti nende kogemusi noortekeskuste külastamisega. Selgus, et 64% kõikidest vastajatest on noortekeskusi külastanud. Vastajate soo lõikes märkimisväärsed erinevusi ei esinenud. Erinevusi esines küll vanuse lõikes, ent vaid kõige nooremate vastajate puhul. 7–9aastastest noortest oli noortekeskusi külastanud 44%, 10–13-aastastest 66% ja 14–16-aastastest 65%. Eesti emakeelega noored olid vene emakeelega noortest noortekeskusi külastanud mõnevõrra sagedamini (69% vs 58%). Kõige sagedamini olid noortekeskusi külastanud Kirde-Eesti (83%) ja kõige harvimini Põhja-Eesti noored (45%). Seda võib põhjustada

¹¹² Pan European Game Information. 2017. „PEGI age ratings“. <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings> (viimati vaadatud 23. märts 2023).

asjaolu, et Põhja-Eestis on noortele mitmeid erinevaid tegevusi kättesaadaval (kino, meelelahutuspargis, jne), mille tõttu ei jõua noored alati noortekeskustesse.

Noortekeskuste külastajatest oli e-mänge seal mänginud 69% vastajatest. Mänge mängisid sagedamini poisid (76% vs 61%) ja eesti emakeelega noored (69% vs 57%). Noortekeskusi külastanud, kuid e-mänge mitte mänginud noortelt küsiti, kas nad oleksid huvitatud e-mängude mängimisest ja kolmandik neist oli huvitatud. Antud uuringu tulemused näitavad, et **vähemalt pooled küsitletud noortest külastavad noortekeskusi ja mängivad või vähemalt tahaksid seal mängida e-mänge**. Seega oleks potentsiaalikas e-mänge noorsootöös rohkem rakendada, sest noortel on selleks valmisolek ja tahe neid mängida.

Noortekeskustes e-mänge mänginud noored mängisid kõige sagedamini e-mänge „Roblox“ (50% vastajatest), „Minecraft“ (40%), „FIFA“, „Fortnite“ (mõlemad 24%), „GTA“¹¹³ ja „Among Us“ (mõlemad 15%). See tähendab, et nelja viiest üldiselt enim mängitud e-mängust mängitakse enim ka noortekeskuses. Seega võime järeldada, et selleks, et suunata noorte tegevust virtuaalmaailmas võiks noortekeskustes kasutada neid populaarseid mänge eesmärgipäraselt, et arendada noorte pädevusi ja oskusi.

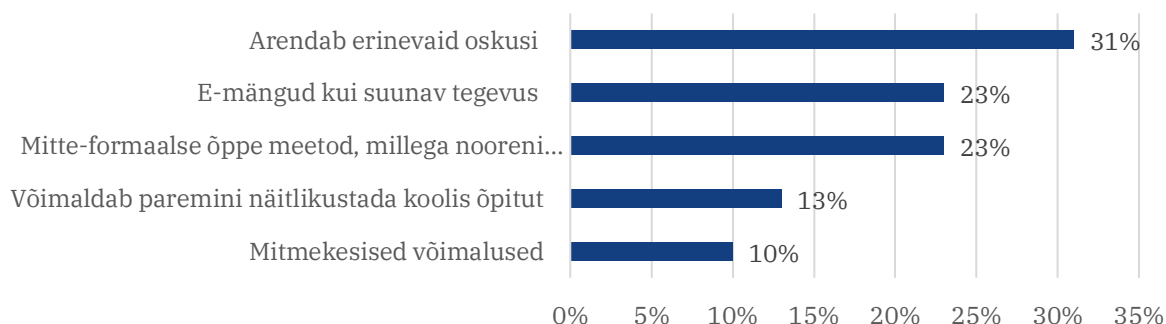
Üldpildis võime järeldada, et noorte valmisolek noorsootöö tegevustes e-mänge mängida on üsnagi kõrge ja see pakub mitmeid erinevaid võimalusi, kuidas noortevaldkonna töötajad saaksid oma töös kasutada rohkem elektroonilisi mänge, et noorte üldpädevusi ja oskusi arendada.

5.3. Noorsootöötajate valmisolek e-mängude rakendamiseks noorsootöös

Antud alapeatükis analüüsiti noorsootöötajate valmisolekut ja mõtteid e-mängude rakendamisest noorsootöös. Analüüsi aluseks võeti fookusgrupi intervjuudest ja lühikesest ankeetküsitlusest saadud informatsioon. Joonised kajastavad ankeetküsitluse tulemusi. Fookusgrupi intervjuud tehti 15ne noortevaldkonna töötajaga. Kokku anti ankeetküsitlusele 93 vastust, millest 56 olid täielikud ja 37 osalised vastused. Kõige rohkem oli vastanuid Harju maakonnast ja Tallinna linnast.

Ankeetküsitlusele vastanutest ligikaudu 93% on arvamisel, et e-mänge võiks rakendada noorsootöös noorte oskuste arendamiseks. Samaaegselt olid intervjuueeritavate huvi e-mängude kasutamise kohta noorsootöös pigem leige. Peamiselt toodi põhjenduseks noorte sõltuvust nutiseadmetest ja noorte tahet noortekeskuses ja huviringides tegeleda füüsilise maailmaga. Vaatamata sellele nentisid intervjuueeritavad, et e-mängudes on palju potentsiaali, et arendada erinevaid oskusi.

¹¹³ Siin kohal on oluline mainida, et mängu „GTA“ PEGI-süsteemi hinne on 18 ehk mäng on sobilik vanusegrupile 18+



Joonis 9. Noorsootõtjate arvamus, miks võiks rakendada noorsootöös e-mänge (N=56)

Jooniselt 9 näeme, et ankeetküsitlusele vastanud 31% **noorsootõtjate arvates võiks e-mänge rakendada põhjusel, et need arendavad erinevaid oskusi nagu suhtlus- ja meeskonnatööoskus, arvuti käsitlemise oskus ja probleemide lahendamine.** 23% noorsootõtjatest mainis, et e-mänge võiks kasutada kui suunavat tegevust noortele, et nende virtuaalmaailmas veedetud aega otstarbekalt kasutada ning suunata nende tegevust eesmärgipäraselt oskuste arendamiseks. Lisaks nähakse e-mängudes potentsiaali kui mitte-formaalse õppe meetodit, millega jõuda nooreni nende meelepärase meediumi abil. Vähemal määral mainiti e-mängude võimekust näitlikustada koolis õpitud ja elektrooniliste mängude mitmekesiseid võimalusi meelelahutuseks. Nende seas, kelle sõnul ei võiks e-mänge rakendada noorsootöös toovad põhjenduseks noorte juba olemasoleva sõltuvuse telefoni- ja arvutimängudest ning noorte enda soovi vähendada oma virtuaalmaailmas veedetud aega. Seda mainiti ka intervjuudes.

Noored on palju nutiseadmetes ja seda saab suunava tegevusega vähendada aga samas ei tohiks me ka lõputult keelata või vähendada. E-mänge mängides võimalik neid teistmoodi kaasata ning küberohutuse teemal ka harida. Oma kogemuste põhjal näen, et e-mängudega saab kaasata ka neid noori, kes muude mängude ja tegevustega kaasa ei tule ja pigem ei suhtle. – Noorsootõtaja, Saare maakond

Kuna see on nagunii valdkond, millega noored igapäevaselt kokku puutuvad, siis võiks see olla põimitud ka noorsootöösse. Samuti oleks see hea võimalus tutvustada e-mängude maailma noortele kontrollitult ja eakohaselt. – Noorsootõtaja, Lääne-Viru maakond

1. Noored peavad niikuinii õppima turvaliselt ja heaperemehlikult toimetama nii digivahendite enda kui digimaailmaga üldiselt. Arvan, et seda on hea teha läbi mängu. 2. Tekitab mingi samastumise noortele noorsootõtajaga. Saab aidata mõista, et noorsootõtaja on partner ja suhtub ka nooresse nii, mitte pole kuri õpetaja. 3. Noorsootõtaja peab niikuinii noorte tegemistega mingil määral kaasas käima nende mõistmiseks ja mängud on hea viis selle tegemiseks. 4. See võib suurendada noorte omaalgatust. E-mängud on endiselt häbiväärselt kasutamata ala noorsootöös. – Laste- ja noortetöö juht, Tallinna linn

Ankeetküsitluse tulemustest selgus, et 60% noortevaldkonna töötajatest on oma tegevuses kasutanud e-mänge. Umbes sama osakaalus on e-mänge kasutanud ka intervjuus osalenud noorsootõtajad. 40% vastas, et ei ole oma töös e-mänge kasutanud, kuid natukene üle poole nendest ehk 54% sooviks seda tulevikus siiski teha. **Peamiselt ei ole e-mänge kasutatud**

põhjused, et noortekeskusel ei ole piisavalt vahendeid või noorsootöötajatel pole võimekust või väljaõpet, et e-mänge eesmärgipäraselt kasutada. Seda kinnitavad ka varasemad välisriikides läbi viidud uuringud. Lisaks mainitakse nii veebiküsitluse vastustes kui ka intervjuudes, et ei ole olnud aega uute võimaluste otsimiseks või enda koolitamiseks, et e-mänge kasutada. Avatud vastustes mainisid noorsootöötajad, et nad ei soovi, et noortekeskusest saaks koht, kus noored istuvad vaid telefonis või arvuti taga.

Üldine tunnetus on, et noored ise tahavad, et neil juhitaks seda nutiaega vähemaks ja leitakse asju, kus vähendada seda. Pigem kasutatakse vähem. Ei näe, et suureneks osakaal või hakatakse rohkem kasutama. – Noorsootöötaja, Järva maakond

Covid-19 pandeemia ajal loodi mitmeid e-noortekeskusi, mis pakkus noortele võimalust virtuaalselt koos aega veeta. 38% veebiküsitlusele vastanud noorsootöötajatest märkis, et nende noortekeskus kasutas võimalust luua e-noortekeskus. 40% ei kasutanud. Täna kasutab e-noortekeskuste lahendusi vaid 28% vastanutest. Enamasti kasutatakse pandeemia ajal loodud ühiseid suhtluskeskkondasid nagu Discord või Zoom. Noorsootöötajate sõnul oli e-noortekeskuste edukus/populaarsus nii ja naa. Alguses olid e-noortekeskused populaarsed, kuid huvi ja osalus langes kiiresti. Põhjuseks peeti tõsiasja, et noored veetsid palju aega arvutis, et osaleda koolitöös, mille tulemusel sooviti leida vaba aja sisustamiseks muid tegevusi. Intervjuudes toodi välja, et pandeemia ajal kasutati erinevaid veebikeskkondi nagu Discord ja Facebook, et noortega suhelda, kuid neid täna enam laialdaselt kasutusel ei ole.



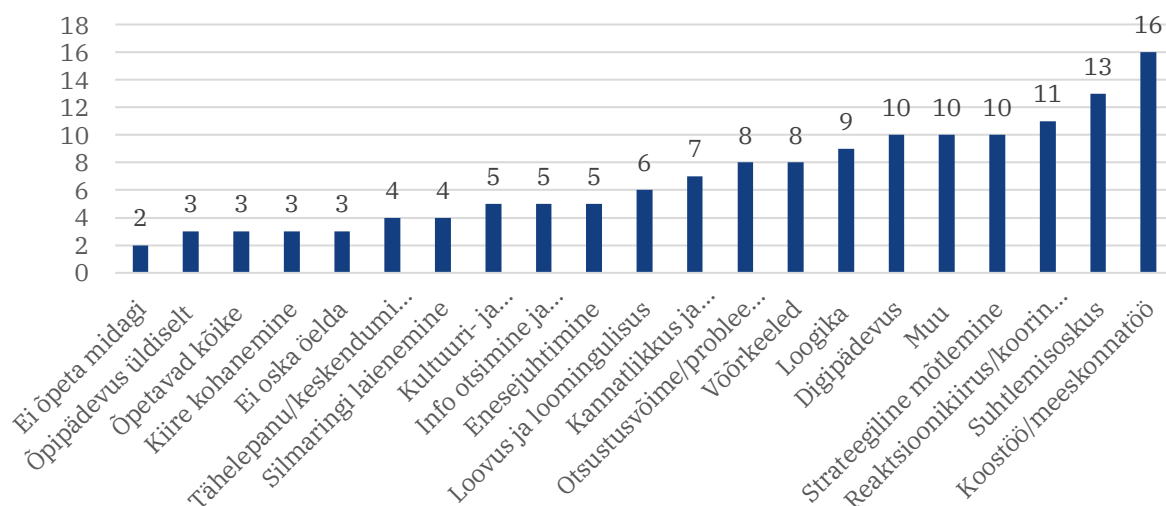
Joonis 10. Eesmärgid, miks on noorsootöös kasutatud e-mänge (N=56)

Ankeetküsitluse avatud vastustest selgub, et noorsootöötajad on kasutanud e-mänge mitmesugustel põhjustel. Jooniselt 10 näeme, et 20% noorsootöötajatest on e-mänge kasutanud teadmiste suurendamiseks või õppematerjali näitlikustamiseks. Eelkõige mainiti konkreetse oskuse või teadmise arendamist, näiteks geograafiateadmiste suurendamine. Seda mainiti ka intervjuudes kui peamise põhjusena, miks kasutada noorsootöös e-mänge. Näiteks mängu „Geoguesser“ kasutamine maailma avastamiseks, *Virtual Reality* kasutamine teemade avamiseks või „Robloxi“ keskkonnas noortekeskuse ehitamine. 17% vastanutest kasutas e-mänge, et mitmekesisistada huvitegevust ja igapäevast õpet. 11% kasutab e-mänge mõne võistluse või ühismängimise nagu mängu „FIFA“ turniiri läbiviimiseks või konkreetset noorte koostöö- ja suhtlemisoskuse arendamiseks.

Oluline on mainida, et 9% vastanutest kasutab e-mänge, et suurendada laste füüsilist aktiivsust. Intervjuudes mainiti, et kasutatakse näiteks mängu „Just Dance“ või „WiiSports“, et pakkuda lastele põnevat ja meelelahutuslikku viisi, kuidas olla füüsiliselt aktiivsem. Lisaks tõid 9% vastanutest välja, et kasutavad e-mänge, et noorega saavutada suuremat kontakti või leida ühist keelt. E-mängud on hea viis, kuidas luua noorega esmane kontakt meediumis, mis on neile endile kõige meelepärased.

Eriolukorras kasutasime Minecrafti noorteka kontakti hoidmiseks. Oleme kasutanud VR mängu teatud teemade avamiseks. Hetkel populaarne Geoguesser, millega on olnud võimalik kontakti saada noortega, kes tavaliselt ei suhtle noorsootöötajaga. – Noortekeskuse juhataja, Saare maakond

Väga tähelepanelik peaks olema sellega, et kuidas neid e-mänge üldse kasutada noortega, et neist oleks pigem kasu kui kahju; kui pikalt mängida (piirang võiks peal olla, sest ka muude tegevustega ning nn "pärismaailmaga" on vaja samuti suhelda). E-mängud ei tohiks olla tabu, kuid täiskasvanul on väga oluline osa õpetada lapsi neid mängima nii, et see oleks neile kasulik. – Huvijuht koolis, Lääne maakond



Joonis 11. Noortevaldkonna töötajate hinnang, milliseid pädevusi e-mängud noortele õpetavad (N=56)

Noorsootöötajate arvates õpetavad e-mängud noortele mitmeid erinevaid pädevusi või oskusi. Jooniselt 11 näeme, et ankeetküsitlusele vastanud noorsootöötajate sõnul arendavad e-mängud kõige enam noorte koostöö- ja suhtlemisoskust. Üheteistkümnelt korral mainiti, et e-mängud parandavad noorte reaktsioonikiirust ja koordineerimist. Kümnel korral vastasid noorsootöötajad, et e-mängud arendavad noorte digipädevust ja strateegilist mõtlemist. Vähemal määral mainiti ka loogika, võõrkeelesuse või otsustusvõime paranemist. **Oluline on tõsiasi, et noored ei õpi neid oskusi lihtsalt virtuaalmaailmas olemisest või e-mängude mängimisest. Nende oskuste arendamist e-mängude toel tuleb teadlikult suunata.**

Seega võib järeldada, et on oluline jagada noorsootöötajale vajalikke teadmisi, kuidas noortel neid oskusi arendada ja mis e-mängud neid kõige paremini teevad. See aitab noorsootöötajatel teha teadlikumaid valikuid, mis mängu, mis olukorras või millise konkreetse oskuse arendamiseks kasutada. Kui noorsootöötajad arvavad, et e-mängud arendavad koostöö- ja suhtlemisoskust, koordineerimist, strateegilist mõtlemist, loogikat ja digipädevust, siis võiks

e-mängude valikul lähtuda just nende oskuste edasisest õpetamisest noortele ja laiendada noorsootõtajate teadmisi, kuidas e-mänge kasutada nende oskuste arendamiseks.

„E-mängude kasutamine võiks luua lastes arusaama, et lisaks suurele hulga nõ prügile mis e-maailm neile pakub, on seda keskkonda võimalik rakendada ka enda kasuks. Läbi e-mängude võiks suunata noori ennastjuhtivusele, et nad oskaksid märgata e-keskkondade mõju enda ajutegevusele ja käitumisele.“ – Huvitegevuse juhendaja, Pärnu maakond

Kõige enam kasutavad noorsootõtajad oma töös e-mänge „Among Us“ (28%), „Minecraft“ (22%), „FIFA“ (17%) ja „Roblox“ (17%). Vähemal määral kasutatakse mängu „Rocket League“ ja „Fortnite“ (mõlemad 11%) ning „Terraria“, „Sims“ ja „Seterra“ (6%). Ligikaudu pooled vastanutest kasutavad oma töös mängu, mis ei olnud välja toodud küsitluse listis. Peamiselt mainiti veebirakendusi või mängu nagu „Geoguesser“, „Kahoot“ ja „Kuldvillak“. Intervjueeritavad mainisid peamiselt e-mänge nagu „Minecraft“, „Roblox“ ja „Fortnite“. **Seega võime järeldada, et enamasti kasutatakse noorsootöös mängu, mis on populaarsed ka noorte endi seas.** Ligikaudu 90% noorsootõtajatest võtavad e-mängude rakendamisel arvesse mängudele seatud vanusepiiranguid.

„XBOX kutsub noori liikuma, vanemad lapsed juhendavad nooremaid, tegutsevad koos, pärast on hasart võita.“ – Noorsootõtaja, Ida-Viru maakond

„E-mängud peaks olema sellised, mis innustavad noori liikuma (XBOX, WII), arvestama oma kaaslastega, otsima internetis turvaliselt infot, erinevates keskkondades ära tundma ohutu suhtlemise ja julgus abi paluda kui on kahtlustada, et suhtlus pole turvaline.“ – Noorsootõtaja, Pärnu maakond

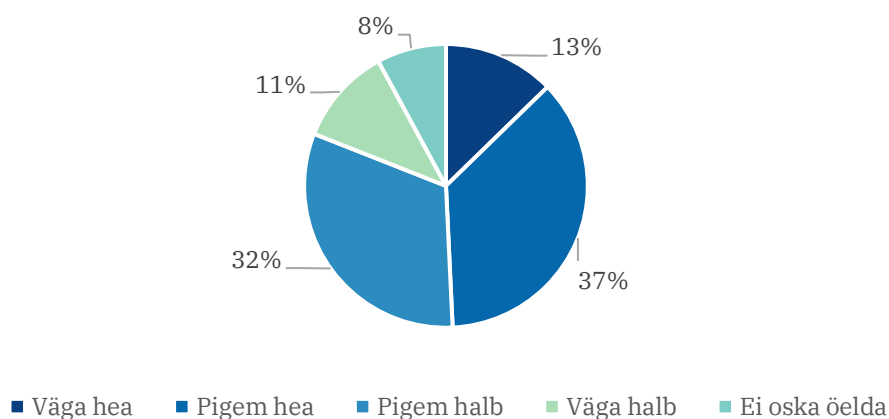
Ankeetküsitluse tulemusel kasutab ligikaudu veerandik noorsootõtajatest oma töös e-mänge harva ehk elektrooniliste mängude kasutus sõltub erinevatest teguritest nagu aeg, laste ja noorsootõtaja valmisolek ning laste motivatsioon mängida. 22% noorsootõtajatest kasutab e-mänge kord kuus või kord nädalas. Igapäevaselt kasutab e-mänge vaid 8% noorsootõtajatest. Intervjuude põhjal võib järeldada, et üldpildis kasutatakse e-mänge juhul, kui noortekeskuses on olemas eraldi mängunurk mängukonsoolide või arvutitega. Sellisel juhul saavad noored ise valida, millal ja mis mängu mängivad. Samaaegselt püüavad noorsootõtajad vähendada noorte nuti- ja elektroonikaseadmete kasutust ning noorte aeg virtuaalmaailmas on piiratud. **Seega võime järeldada, et hetkel on e-mängud noortekeskustes kasutusel eraldi tegevusena, kuid vähemal määral kasutatakse neid mõtestatult või eesmärgipäraselt õpipädevuste edendamiseks.**

„Praegu vähem, aga tihti haaran ikkagi PS4 puldi või mängin noortega mõne virtuaalse lauamängu. Oleme mänginud tihti ka mingeid õpetliku sisuga poolvirtuaalseid mängu. Näiteks kahoot.“ – Laste- ja noortetöö juht, Tallinna linn

Ankeetküsitluse tulemusel 78% noorsootõtajatest sõnas, et peale e-mängude mängimist järgnes noortega arutelu sellest, mida mängus tehti või kogeti. Valdava enamuse ehk 68% noorsootõtajate sõnul oli noorte valmisolek peale e-mängude mängimist kogemusi analüüsida pigem hea. Vaid 3% vastanutest pidas noorte valmisolekut tegevusi analüüsida väga heaks. 23% noorsootõtajatest pidas valmisolekut pigem halvaks, kusjuures valikuvarianti väga halb ei valinud mitte ükski töötaja. Intervjueeritavad peamiselt mainisid, et noortega arutati üldistest

tegevustest, mida e-mängus tehti. Näiteks e-mängu „Just Dance“ mängimisel arutati, kuidas mängus läks ja mis tulemuse noored said.

Noorte valmisolek e-mängudes kogetud analüüsida võib sõltuda mängu tüübist ja konkreetsetest ülesannetest, mida noorsootöötaja noorele jagas. Samuti võib noore jaoks olla võõristav eelnevalt vaid meelelahutuslikul eesmärgil mängitud e-mänge hakata mängima eesmärgipäraselt ja hiljem tehtud tegevusi analüüsima. Seega ei ole võimalik noorte valmisolekust teha põhjanevaid järeldusi.



Joonis 12. Noortevaldkonna töötajate hinnang enda oskusele noortega e-mänge mängida (N=56)

Jooniselt 12 näeme, et ankeetküsitlusele vastanud **noorsootöötajad hindavad oma oskust noortega e-mänge mängida keskpäraselt.** Ligikaudu 37% vastanutest hindab oma oskust noortega elektroonilisi mänge mängida pigem heaks. Väga heaks hindab 13% noorsootöötajatest, kes peamiselt tulevad suurlinnadest nagu Tallinn ja Tartu. 43% vastanutest hindab oma oskust pigem halvaks või väga halvaks. Avatud vastustes mainiti, et noorsootöötajatel puuduvad kogemused ja teadmised, mis on seotud konkreetsete mängudega, mis on hetkel noorte seas populaarsed ning millel on võimekus lisaks meelelahutusele ka arendada erinevaid oskusi. Lisaks vihjati, et noorsootöötajad ei ole teadlikud kõikidest ohtudest, mis virtuaalmaailmas võivad noori ohustada, et õpetada neile, kuidas seal ohutult tegutseda. Üks intervjuueritav viitas ka tõsiasjale, et temal ei ole võimekust ega aega, et ühte e-mängu endale nii selgeks teha, et tekitada valmisolek noortega seda koos mängida.

„Õpetajana pole nii pädev virtuaalmaailmas. Vastutus on seal suur ja pigem püüame toetada õpilasi turvalist digimaailma kasutamist. Teadvustamise moment on suurem kui et vältime.“ – Noortekeskuse juht, Harju maakond

„Mängude mängimine vajab aega. Noorsootöötajad peavad eelkõige endale mängu selgeks tegema. Aga on ka võimalus, et noored ise õpetavad noorsootöötajale“ – Noortekeskuse juht, Harju maakond

Noorsootöötajad peavad e-mängude rakendamisel noorsootöösse kõige suuremaks takistuseks töötajate teadmatust ja oskuste puudumist (57%). Seda mainisid ka pea kõik intervjuueritavad. Täna puudub ülevaade e-mängudest, mida saaks kasutada noorsootöös eesmärgipäraselt ja juhised, kuidas neid kasutada, mille tõttu tunnevad noorsootöötajad end ebakindlalt e-mängude rakendamisel oma töösse. Samuti 41% vastanutest ütlevad, et noortekeskuses puuduvad vahendid, millega e-mänge mängida. Näiteks toodi olukordi, kus

peaks mitme lapsega mängima, kuid olemas on vaid üks konsool, mängupult või arvuti. Mõnel juhul mainiti, et vahendid on aegunud või pole lisaraha, et osta uusi e-mänge. Ligikaudu 27% vastanutest mainisid peamiseks takistuseks rahastuse puudumist, et maksta noorsootöötajatele lisapalka uue oskuse omandamise eest või teha projekte, mis võimaldaks e-mänge noorsootöös rakendada. Vähemal määral mainiti ka takistusena vähest aega ettevalmistuseks, litsentsi- või platvormi tasusid ja töötajate madalat huvi, et e-mänge rakendada noorsootöös. **Seega võime järeldada, et täna on e-mängude rakendamine noorsootöös jäänud peamiselt töötajate teadmatusel ja vahendite või rahastuse puudumise taha.** Sama tendentsi kinnitavad ka rahvusvahelised uuringud.

*„Töötajate pädevus.. ja tahtmine. Asendasin mõnes kohtades kui töötajad oli haige ja mõned ei soovi üldse digi kasutada. Üks proua ütles mulle, et ta vanakooli naine ja ei pea seda kasutada. Mõned töötajad ei mõtle selle kohta et see areneb midagi.“ –
Noorsootöötaja, Lääne-Viru maakond*

E-mängude rakendamiseks noorsootöösse vajavad nii noorsootöötajad kui ka noortekeskused tuge. 32% vastanutest soovib **kõige enam koolitusi või lisapädevuste omandamist.** Seda mainisid ka kõik intervjueeritavad, et soovitakse koolitusi, mis annaks ülevaate e-mängude võimalustest. Oluliseks peeti ka üksteiselt õppimist ja kogemuste jagamist. Ligikaudu 20% vastanutest mainis, et e-mängude rakendamiseks vajatakse rohkem infot erinevatest elektroonilistest mängudest, et saada ülevaadet mängudest, mida saaks noorsootöös kasutada eesmärgipäraselt mõne oskuse arendamiseks või valdkonna toetamiseks. Lisaks avaldati soovi saada rohkem infot e-mängude toimimise põhimõtetest ja mängukäigust. 14% vastanutest mainisid, et noorsootöötajad vajavad ka vahendeid, et e-mänge mängida. Näitena toodi suurenenud vajadus erinevate konsoolide või arvutite järele. Mainiti ka uusi mänge või platvormide kontosid. Eelkõige mainiti vahendeid eesmärgil, et kõik noortekeskustes käivad noored saaksid ühiselt e-mänge mängida.

„Isiklikult näen et puudust on nii teadmistest mängude kohta (sest ise ei ole mänginud) kui kohati ka ressursist (uuemad mängud/vahendid, mida noored sooviksid kasutada“ – Noorsootöötaja, Tallinna linn

„Võiks olla laiem valik mänge, mida saaks mängida mitmekesi. Samuti võiks keegi natuke tutvustada uuemate mängude põhimõtteid ja käiku, et saaksime seda ka noortega jagada ning teaksime ise, mis ees ootab.“ – Noorsootöötaja, Lääne-Viru maakond

Oluliseks peeti ka teiste noorsootöötajatega kogemuste jagamist e-mängude praktikatest noorsootöös. Üks intervjueeritav mainis, et sooviks rohkem infot, mis viisil teistes noortekeskustes e-mänge mängitakse, millistest mängudest on õppeprotsessis abi ja millised mängud on olnud noorte seas populaarsed.

Seega võime järeldada, et **on oluline, et e-mängude rakendamisel noorsootöösse saaksid noortevaldkonna töötajad piisavalt informatsiooni erinevatest e-mängudest**, mida oleks võimalik noorsootöös eesmärgipäraselt kasutada noorte pädevuste arendamiseks. Samuti on oluline viia läbi koolitusi ja kogemuste jagamisi, et noorsootöötajad tunneksid end e-mängude rakendamisel piisavalt pädevalt ja suudaksid oma tegevustele leida põhjendusi ning selgitusi. Lisaks on e-mängude rakendamise üheks eelduseks digivahendite asjakohasus ja rohkus, et kõik noored saaksid üheskoos e-mänge mängida.

Üldpildis võime järeldada, noorsootöötajatel on valmidus ja tahe noorsootöö tegevustes e-mänge mängida. Noorsootöötajad on arvamusel, et e-mängud arendavad eelkõige meeskonna- ja suhtlusoskust, arvutiga käsitlemise oskust ja probleemide lahendamist. Peamiseks takistuseks on noorsootöötajate vähene teadlikkus, rahastuse ja vahendite puudumine ning töötajate vähesed oskused e-mänge mängida. E-mängude rakendamiseks noorsootöös on vaja tõsta noorsootöötajate teadlikkust ja pakkuda ülevaatlikke koolitusi või võimalusi kogemuste jagamiseks.

6. PEAMISED JÄRELDUSED JA SOOVITUSED

Järgnevalt on välja toodud „E-mängude rakendatavus noorsootöös“ uuringu põhjal tehtud põhijäreldused. Põhijäreldustele järgnevad soovitud erinevatele seotud osapooltele, mis aitavad poliitikakujundajatel valdkonda edasi arendada. Igale nummerdatud järeldusele vastab seejuures üks tähistatud soovitus.

1. E-mängude rakendamisel noorsootöös on oluline **ühildada noortele huvitavad mängud noorsootöölise oluliste väärtustega**. See tähendab, et noortekeskustes tuleks arvestada noorte enim mängitavate mängudega ja kasutada olukordi nendest mängudest prioriteetsete oskuste arendamiseks.

Soovitus: Selgitada välja noorte seas enim huvi pakkuvad e-mängud ja leida sealt mängusituatsioonid, mis arendavad noores eelnevalt kokku lepitud prioriteetseid oskusi ja pädevusi, näiteks suhtlus- ja meeskonnatööoskus. Siinkohal tuleb mängusituatsioonide väljaselgitamisel kaasata noori, kes tunnevad mängu noorsootöötajast paremini.

2. E-mängude rakendamine **ei nõua tingimata töötajalt oskust mängu mängida**, kuigi mängude mängimine võib olla ka osa töötajate õppeprotsessist. Küll aga on oluline, et töötajad oskavad suunata mängijaid mängusituatsioonidest paremini aru saama ja aidata neil arendada analüütilist mõtlemist. E-mängude kasutamine nõuab teadmisi virtuaalmaailmast ja seal vastutustundlikult suhtlemisest ja käitumisest.

Soovitus: Haridus- ja Noorteamet peab asutusena juhtima noorsootöötajate ootusi ja kummutama peamisi e-mängudega seotud stereotüüpe. Ootuste juhtimisel peab noorsootöötajatel kujunema ühtne arusaam e-mängude eesmärkidest ja peamistest kasutusviisidest.

3. E-mängude rakendamisel on praegu **kolm peamist takistust**: töötajate hinnangud oma oskustele e-mänge efektiivselt rakendada, (rahaliste-, tehnoloogiliste- või personali-) vahendite puudumine ning selgete eesmärkide puudumine, kuidas e-mänge kasutada.

Soovitus: Noorsootöötajatele tuleks korraldada infopäevi, koolitusi või kogemuste jagamise platvorm, et neil oleks võimalik õppida, milliseid e-mänge ja kuidas oleks võimalik kasutada noorte oskuste edendamiseks. Oluline on pakkuda noorsootöötajatele ajakohast teavet, nõuandeid ja vahendeid, et edendada ohutumat, vastutustundlikumalt ja tõhusamat digilahenduste, sh e-mängude kasutamist noorte seas. Kogemuste ja info jagamiseks kasutada näiteks mobiilse noorsootöö võimalusi, kohustuslikke infopäevi ja/või siduda e-mängudega seonduv suuremate noorsootöötajate konverentside, koolituste või koosolekutega.

4. Praegu **ei ole e-mängude rakendamiseks piisavat ettevalmistust**: e-mängudega seotud definitsioonid ei ole üheselt ja selgelt mõistetavad kõikidele osapooltele. Lisaks ei ole praegu ka selgeid eesmärgesid ja juhised, kuidas mängida nii, et mängud oleksid osa õppeprotsessist.

Soovitus: Haridus- ja Noorteamet peab koostama juhendmaterjalid, mis sisaldavad kindlaid definitsioone ning viise või meetodeid juhendi formaadis. Sellised juhendmaterjalid annavad noortevaldkonna töötajale parema ülevaate ja kindluse e-mängude rakendamiseks nende töös. Ettevalmistuse saab tagada, töötades põhjalikult läbi teiste riikide, näiteks Soome ja Norra, olemasolevad materjalid ja kogudes seal häid praktikaid e-mängude rakendamisest.

5. **Suhtlus on tähtis osa e-mängude rakendamisest** ja sellele tuleks pöörata erilist tähelepanu nii näost-näku kui ka veebikeskkonnas. Praegu on üheks enim kasutatud veebisuhtluskeskkonnaks Discord, kus vastutustundlikku suhtlemist tuleb õppida.

Soovitus: Suurendada dialoogi noortega nende internetikasutusest. Õpetada noortele, kuidas turvaliselt ja ohutult digimaailmas tegutseda vastavalt ühiskonnas sätestatud normidele, näiteks viisakas suhtlusviis. On oluline, et noored oleksid teadlikud oma digitaalsest identiteedist ja oma käitumisest internetis.

6. E-mängude rakendamine pakub võimaluse **luua noorsootöötajatel noortega parem kontakt** neile endale sobiva meediumi abil. Koos mängimine toob noorsootöötajat noorele lähemale ning on alus edasisteks vestlusteks.

Soovitus: Selleks, et kasutada e-mängude potentsiaali jõuda noorteni ja dialoogini nendega, peab Haridus- ja Noorteamet looma lihtsasti kättesaadava ja kompaktselt juhendmaterjali tegevussuunistega e-mängude rakendamiseks. Materjali peab looma koosloome protsessi käigus koos noorsootöötajate, noorte ja Haridus- ja Noorteameti esindajatega.

7. E-mängude kasutamine noorsootöös **muudab õppeprotsessi hõlpsamini noorte vajadustele vastavaks**. Näiteks saab e-mängude kaasabil pakkuda noortele võimalusi ja teenuseid neile sobival viisil ja keeles.

Soovitus: Innustada noori ja anda neile senisest enam võimalusi iseseisvateks algatusteks, et korraldada e-mängude kultuuriga seotud üritusi, näiteks võrgupeod (ingl *LAN-party*) või ühised mängude aruteluringid/toetusgrupid. Haridus- ja Noorteamet peaks looma või suunama rahastusmeetmeid, mis toetaksid nii noorte kui ka noorsootöötajate e-mängude algatusi ja/või tegevusi.

8. Noored saavad e-mängudega seotud tegevustes olla ka õpetaja rollis, mis **muudab tegevused ka nende jaoks atraktiivseks ja huvitavaks**. Noorte ja töötajate koosloomes välja töötatud ideid saab omakorda kasutada noortekeskuste tegevuste suunamisel ja kujundamisel.

Soovitus: Noorsootöötajad peavad olema avatud uusi e-mängude rakendamisega seotud oskusi õppima/täiendama. E-mängude valiku puhul peaks aga lähtuma konkreetse noorsootöötaja enda (digi)pädevustest, asutuse võimalustest ja noorsootöö eesmärkidest. Võimalusel valida võimalikud sotsiaalsed, keskmise raskusastmega mängud, et tagada noorte suhtlemis- ja meeskonnatööpädevuste areng.

9. E-mängude mängimine noorsootöös võimaldab noorte aega **virtuaalmaailmas teadlikult ja eesmärgipäraselt juhtida**. Teadlik e-mängude mängimine on seejuures ühildatav ka elukestva õppe eesmärkidega ja õpetab nii noortele kui ka noorsootöötajatele ohutut ning turvalist käitumist digimaailmas.

Soovitus: Piloteerida ja katsetada e-mängude rakendatavust mõningates noortekeskustes, et testida, kuidas e-mängude rakendatavus või lähenemine sobib nii noorsootöötajatele kui ka noortele. Seejärel liikuda järgmiste tegevusteni / laiendada rakendamise sihtrühma.

10. Teiste riikide praktikatest selgus eeldus, et **edukatel e-mänge rakendavatel riikidel oli olemas noorsootöötajaid nõustav valdkonnaülene kontakt**. See viitab vajadusele valdkonnaülese kontaktpunkti järele ka Eestis. Nõustaja peaks vajadusel nõustama noorsootöötajaid digilahenduste eesmärgipärasel kasutamisel, sh e-mängude rakendamisel noorsootöös.

Soovitus: Haridus- ja Noorteamet peab looma noorsootöötajaid e-mängude rakendamises nõustava ametikoha.

KOKKUVÕTE

E-mängud ehk elektroonilised mängud on tänapäeva noorte jaoks oluline meelelahutuse ja suhtlemise vorm. Paljudesse hetkel populaarsetesse e-mängudesse on põimitud hariduslike aspekte. Uuringutes on leitud, et tänu kaubanduslike e-mängude keskkonnale rakendavad mängijad oma kognitiivseid oskusi terviklikumalt ja on rohkem motiveeritud mängima, mille tõttu on kaubanduslikel e-mängudel suurem võimalik mõju mängija kognitiivsete funktsioonide parandamisele. Seetõttu on e-mängud aina rohkem kajastust saanud oma potentsiaalse õppetööd toetava mõju tõttu ja otsitakse viise, kuidas põimida e-mänge noorte üldpädevuste arendamiseks noorsootöösse. Teadusuuringutest nähtub, et e-mängude positiivset mõju on täheldatud kõikide, sealhulgas ka Eesti Põhikooli riiklikus õppekavas kirjeldatud valdkonnaüleste üldpädevuste arendamisele.

Antud uuringu eesmärgiks oli saada ülevaade Eesti 7–16-aastaste noorte enim kasutatavatest e-mängudest ja nende mõjust noorte üldpädevuste arendamisele. Lisaks anda ülevaade e-mängude potentsiaalsest seostamisest noorsootöös pakutavate võimaluste ja pädevustega nii Eestis kui ka mujal. Selle jaoks uuriti noorsootöötajate arvamust ja valmidust rakendada e-mänge noorsootöös. Käesoleva uuringu fookuses olid populaarsed kaubanduslikud e-mängud, mida on võimalik mängida arvutis, mobiiltelefonis või mängukonsoolis. Uuringu keskse meetodina kasutati sekundaarallikate analüüsi, fookusrühmaintervjuusid noortevaldkonna töötajatega, individuaalsed intervjuusid 7–16-aastaste noortega ja ankeetküsitlust mõlema sihtrühma seas.

Uuringu tulemustest selgus, et 94% küsitletud noortest (N=704) mängib e-mänge, kusjuures kõige enam kasutatakse mängimiseks seejuures mobiiltelefoni (73%) ja arvutit (65%). Suurimad soolised erinevused ilmnisid selles, et poisid kasutavad tüdrukutest sagedamini mängimiseks arvutit ja mängukonsooli, olles nii aktiivsemad seadmete riskikasutajad, mida tuleb silmas pidada ka erinevate vahendite kasutamisel noorsootöös. Kõikide vastajate lõikes mängitakse kõige enam mängu „Roblox“ (59%) ja „Minecraft“ (50%). Populaarsed e-mängud on ka „GTA“, „Counter-Strike“ ja „Fortnite“. Poisid mängivad seejuures tüdrukutest märksa enam selliseid mängu, kus esineb vägivalda. Lisaks hindavad poisid arvutimänge tüdrukutest arendavamaks.

E-mängude mängimine moodustab märkimisväärse osa noorte elust: 65% kõikidest vastajatest mängib mängu vähemalt kord päevas või tihedamini ja 22% mängib vähemalt kord nädalas. Iga üheksas küsitlusele vastaja mängib igapäevaselt e-mänge vähemalt viis tundi ja peaaegu iga kolmas mängib igapäevaselt vähemalt kolm tundi. Noored mängivad e-mänge kõige enam meelelahutuseks või igavuse peletamiseks, kuid ka sõpradega suhtlemiseks, kujutlusvõime parandamiseks ja reaalsusest eemale põikamiseks. Antud uuringu tulemused näitavad, et vähemalt pooled küsitletud noortest külastavad noortekeskusi ja mängivad või vähemalt tahaksid seal mängida e-mänge. Seega oleks potentsiaali e-mänge noorsootöös rohkem rakendada, sest noortel on selleks valmisolek ja tahe neid mängida.

Noortevaldkonna töötajate seast ligikaudu 93% ankeetküsitlusele vastanutest (N=56) on arvamusel, et e-mänge võiks rakendada noorsootöös noorte oskuste arendamiseks. Samaaegselt olid intervjuueeritavate (N=15) huvi e-mängude kasutamise kohta noorsootöös pigem leige.

Peamiselt toodi põhjenduseks noorte sõltuvust nutiseadmetest ja noorte tahet tegeleda noortekeskuses ja huviringides füüsilise maailmaga. Vaatamata sellele näevad noorsootöötajad, et e-mängudes on palju potentsiaali, et arendada erinevaid oskusi nagu suhtlus- ja meeskonnatöö, arvuti käsitlemise oskus ja probleemide lahendamine.

Ankeetküsitluse tulemusel kasutab ligikaudu veerandik noorsootöötajatest oma töös e-mänge harva ehk elektrooniliste mängude kasutus sõltub erinevatest teguritest nagu aeg, laste ja noorsootöötaja valmisolek ning laste motivatsioon mängida. 22% noorsootöötajatest kasutab e-mänge kord kuus või kord nädalas. Igapäevaselt kasutab e-mänge vaid 8% noorsootöötajatest. Intervjuude põhjal kasutatakse üldiselt e-mänge juhul, kui noortekeskuses on olemas eraldi mängunurk mängukonsoolide või arvutitega. Seega võime järeldada, et hetkel on e-mängud noortekeskustes kasutusel eraldi tegevusena, kuid vähemal määral kasutatakse neid mõtestatult või eesmärgipäraselt noorte pädevuste edendamiseks.

Noorsootöötajad hindavad oma oskust noortega e-mänge mängida keskpäraseks. Ligikaudu 37% vastanutest hindab oma oskust noortega elektroonilisi mängude mängida pigem heaks. Väga heaks hindab oskust 13% noorsootöötajatest, kes tegutsevad peamiselt Tallinnas ja Tartus. 43% vastanutest hindab oma oskust pigem halvaks või väga halvaks.

60% noortevaldkonna töötajatest on oma tegevuses kasutanud e-mänge. 40% vastas, et ei ole oma töös e-mänge kasutanud, kuid natukene üle poole nendest ehk 54% sooviks seda tulevikus siiski teha. Peamiseks takistuseks e-mängude rakendamisel noorsootöösse peavad noortevaldkonna töötajad töötajate teadmatust ja oskuste puudumist ning vahendite puudulikkust. Seega võime järeldada, et praegu on e-mängude rakendamine noorsootöös jäänud peamiselt töötajate teadmatuse ja vahendite või rahastuse puudumise taha. Sama tendentsi kinnitavad ka rahvusvahelised uuringud. Kõige rohkem soovitakse koolitusi/infopäevi, lisapädevuste omandamist ja ühist kogemuste jagamist.

Kokkuvõtteks võime järeldada, et e-mängude rakendamine noorsootöösse kattub Eesti noorsootöö eesmärkidega ja järgib nii nutika noorsootöö kui ka digitaalse noorsootöö kontseptsioone. Teiste riikide näitel näeme, et e-mängude rakendamine noorsootöös, et arendada noorte pädevusi ja oskusi on optimaalne viis, kuidas kasutada nende seas populaarset meediumit õppe eesmärkidel. Sealjuures on oluline kasutada tervikuna õppimis-, mängimis- ja järelemõtlemise osiseid, et suurendada e-mängude mängimisest tulevat kasu. Lisaks on nii noortel kui ka noorsootöötajatel tahe noorsootöös kasutada e-mänge, kuid selleks on vajalik parandada noorsootöötajate teadlikkust e-mängudest ja nende rakendamisest.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Видеоигры являются важной формой развлечения и общения для современной молодежи. Многие из популярных сегодня видеоигр имеют образовательные аспекты. Исследования показали, что коммерческая среда видеоигр¹¹⁴ помогает игрокам применять свои когнитивные навыки более комплексно и лучше мотивирует их к игре, в результате чего коммерческие видеоигры оказывают большее потенциальное воздействие на улучшение когнитивных функций игрока. Поэтому видеоигры все чаще признаются за их потенциал для поддержки обучения, и ведется поиск путей внедрения видеоигр в молодежную работу для развития общих навыков молодых людей. Исследования показывают, что видеоигры оказывают положительное влияние на развитие всех общих компетенций, включая те, которые описаны в национальной учебной программе начальной школы Эстонии.

Целью данного исследования было получить представление о наиболее часто используемых видеоиграх в возрастной группе 7-16 лет в Эстонии и их влиянии на развитие общих навыков молодых людей. Кроме того, дать общий обзор потенциальных связей между видеоиграми и возможностями и компетенциями в молодежной работе в Эстонии и других странах. С этой целью было изучено мнение и готовность молодежных работников внедрять видеоигры в молодежную работу. В центре внимания настоящего исследования были популярные коммерческие видеоигры, в которые можно играть на компьютере, мобильном телефоне или игровой приставке. В качестве основных методов в исследовании использовались анализ вторичных источников, интервью в фокус-группах с молодежными работниками, индивидуальные интервью с молодыми людьми в возрасте 7-16 лет и анкетный опрос обеих целевых групп.

Результаты исследования показали, что 94% опрошенных молодых людей (N=704) играют в видеоигры, причем наиболее часто используемыми устройствами являются мобильные телефоны (73%) и компьютеры (65%). Основные гендерные различия заключались в том, что мальчики чаще, чем девочки, используют для игр компьютеры и игровые приставки, поэтому мальчики являются более активными пользователями различных устройств, чем девочки, что также следует учитывать при использовании различных инструментов в молодежной работе. Среди всех респондентов самыми играемыми играми являются Roblox (59%) и Minecraft (50%). GTA, Counter-Strike и Fortnite также являются популярными видеоиграми. Мальчики гораздо чаще, чем девочки, играют в игры, содержащие насилие. Кроме того, мальчики считают компьютерные игры более развивающими.

Видеоигры являются важной частью жизни молодых людей: 65% всех респондентов играют в видеоигры не реже одного раза в день, а 22% - не реже одного раза в неделю. Каждый девятый респондент играет в видеоигры не менее пяти часов в день, а почти

¹¹⁴ Коммерческие игры - род игр, в которых выигрыш зависит в большей степени от умения, искусства игрока и в меньшей степени от случая. Законодательства многих стран разделяют все игры на коммерческие и азартные. Источник: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/es/79188/КОММЕРЧЕСКИЕ>

каждый третий - не менее трех часов в день. Молодые люди играют в видеоигры в основном для развлечения или чтобы развеять скуку, а также для общения с друзьями, развития воображения и ухода от реальности. Результаты данного исследования показывают, что по крайней мере половина опрошенных молодых людей посещают молодежные центры и играют или, по крайней мере, хотели бы играть в видеоигры там. Таким образом, существует потенциал для расширения использования видеоигр в молодежной работе, поскольку молодые люди хотят и стремятся играть в них.

Среди молодежных работников около 93% респондентов опросной анкеты (N=56) считают, что видеоигры могут быть использованы в молодежной работе для развития навыков молодых людей. В то же время, при проведении интервью с молодежными работниками (N=15), их интерес к использованию видеоигр в молодежной работе был довольно слабым. Основными причинами были названы зависимость молодых людей от смарт-устройств и нежелание молодых людей взаимодействовать с физическим миром в молодежных центрах и на досуговых мероприятиях. Тем не менее, молодежные работники видят в видеоиграх большой потенциал для развития различных навыков, таких как общение, работа в команде, навыки работы с компьютером и решение проблем.

По данным анкетного опроса, около четверти молодежных работников редко используют видеоигры в своей работе, что означает, что использование видеоигр зависит от различных факторов, таких как время, желание детей и молодежных работников, а также мотивация детей к игре. 22% молодежных работников используют видеоигры раз в месяц или раз в неделю. Только 8% молодежных работников используют видеоигры ежедневно. Интервью показывают, что, как правило, видеоигры используются, когда в молодежном центре есть специальный игровой уголок с игровыми приставками или компьютерами. Таким образом, можно сделать вывод, что в настоящее время видеоигры используются в молодежных центрах как самостоятельный вид деятельности, но в меньшей степени в значимой или целенаправленной форме для развития компетенций молодых людей.

Молодежные работники оценивают свое умение играть в видеоигры с молодыми людьми как среднее. Около 37% респондентов оценивают свое умение играть в видеоигры с молодежью как довольно хорошее. 13% молодежных работников, которые в основном приезжают из крупных городов, таких как Таллинн и Тарту, оценивают свое умение играть в видеоигры как очень хорошее. 43% респондентов оценивают свои навыки как скорее плохие или очень плохие.

60% молодежных работников использовали видеоигры в своей деятельности. 40% сказали, что не использовали видеоигры в своей работе, но чуть больше половины из них, 54%, хотели бы сделать это в будущем. Основными препятствиями для внедрения видеоигр в молодежную работу молодежные работники считают недостаток знаний и навыков молодежных работников и недостаток ресурсов. Таким образом, мы можем сделать вывод, что сегодня внедрению видеоигр в работу с молодежью мешает, в основном, незнание персонала и отсутствие ресурсов или финансирования. Эту же тенденцию подтверждают и международные исследования. Наиболее востребованными являются дни обучения/информации, приобретение дополнительных компетенций и обмен опытом.

В заключение следует отметить, что внедрение видеоигр в молодежную работу соответствует целям молодежной работы в Эстонии и следует концепциям "Умной

молодежной работы" и "Цифровой молодежной работы". На примере других стран мы видим, что использование видеоигр в молодежной работе для развития компетенций и навыков молодых людей – это оптимальный способ использования популярного средства для обучения. Важно использовать компоненты обучения, игры и рефлексии как единое целое, чтобы получить максимальную пользу от видеоигр. Кроме того, как молодые люди, так и молодежные работники готовы использовать видеоигры, но для этого необходимо повысить осведомленность молодежных работников о видеоиграх и о том, как внедрять их в работе.

LISA 1. TEISTE RIIKIDE PRAKTIKAD

Erinevaid e-mänge on rakendanud ja nende mõju hinnanud ka mitmed riigid. Kõige enam on näiteid e-mängude rakendatavuse kohta noorsootöös Põhjamaadest, kes on e-mänge kasutanud alates 2000ndate algusest. Järgnevalt on kajastatud erinevate riikide näiteid, kes on kas noorsoo- või haridustöös kasutanud e-mänge.

Soomes on e-mänge kasutatud hariduslikul eesmärgil alates 1990st aastast. 2004. aastal kaasas Soome ühe maailma esimese riigina ka noorsootöösse digitaalsed vahendid ning nad on eraldi loonud digitaalse noorsootöö riikliku ekspertkeskuse (Verke), mille tööks on edendada digitaalset noorsootööd globaalsel tasemel. Verke pakub noorsootöötajatele koolitusi ja materjale digitaalsest noorsootööst ning koostab teemat puudutavaid teadusuuringuid.¹¹⁵ Soomes on loodud mitmeid digitaalseid noortekeskusi ja e-mänge integreerivad noorsootöösse ka kodanikuühiskonna organisatsioonid. Digitaalse noortekeskuse mudel on kasutusel ka Taanis.¹¹⁶ Tampere Luterlik Kirik korraldab 12- aastastele ja vanematele poistele e-mängude laagreid, kus arendatakse noorte seas tervislikku ja positiivset mängukultuuri ja toetatakse noori paremate sotsiaalsete sidemete loomisel. Mängulaagrite vältel mängitakse eelkõige mitme mängijaga mänge ning laagritegevuste sisse on integreeritud religiooniõpetus. Algatus on saanud osalenud noortelt ja lapsevanematelt positiivset tagasisidet.¹¹⁷

2006. aastal võttis **Taani** teises kooliastmes (noored vanuses 12-13 aastat) kasutusele populaarse kaubandusliku simulatsiooni- ja strateegiamängu Sims 2.¹¹⁸ Enne mängu kasutusele võtmist uuriti mängu potentsiaalset positiivset mõju Taani riiklikus õppekavas toodud nõuetele ja õpipädevustele. Mängu kasutati 25-s õppetöoga seotud tunnis ja õpilastel oli võimalus mängu kasutada tunnivälistel aegadel maksimaalselt 2 tundi.¹¹⁹ Pilootprojekti lõppedes avaldas klassiõpetaja suurt rahulolu õpilaste motiveerituse tasemega õppetöoga seotud tundides ja pidas kõige olulisemaks tulemuseks nõrgemate õpilaste aktiivset kaasatust grupitöodes ning juba mängu oskavate õpilaste avatust klassikaaslasti julgustada ja abi pakkuda videomängu mängimisel.¹²⁰ Seega oli antud kaubandusliku videomängu mõju üllatavalt ulatuslik.

2009. aastal katsetati **Tšehhi Vabariigis** teises kooliastmes (noored vanuses 11-16 aastat) 'tõsist mängu' nimega „Europe 2045“ kui toetavat õppimisvahendit sotsiaalteaduslikel kursustel.¹²¹ Mängu eesmärk oli mängijatele tutvustada poliitilisi, majanduslikke ja sotsiaalseid väljakutseid nii laiemalt kui ka Euroopas, sealjuures õpetades noortele lisaks faktiteadmistele ka kriitilist mõtlemist, suhtlemisoskusi ja meeskonnatöö põhimõtteid.¹²² Samuti andis antud 'tõsine mäng'

¹¹⁵ Siurala, Lasse. 2021. „Youth work and techlash – What are the new challenges of digitalisation for young people?“ <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/63918992/Techlash+LS+12-11-2020+LP.pdf/2be05469-3970-8ff8-dc2a-d8ba9eb39156>

¹¹⁶ Centre for Digital Paedagogik. „Center for digital youth care.“ <https://cfdp.dk/english/>

¹¹⁷ Digital Youth Work. „Bytecamp.“ <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=bytecamp-en>

¹¹⁸ Wastinau, Patricia, Caroline Kearney & Wouter Van den Berghe. 2009. „How are digital games used in schools?“, mai, https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2019/10/gis-full_report_en.pdf

¹¹⁹ Samas.

¹²⁰ Samas.

¹²¹ Brom, Šisler & Slavik, opt. cit., p. 26.

¹²² Samas.

noortele paremad teadmised sotsiaal-majanduslikest protsessidest nagu immigratsioon ja majanduslik areng. „Europe 2045“ laiemat mõju hinnati kaheksas erinevas koolis vastavalt küsimustele „kas mängu on võimalik edukalt integreerida formaalsesse hariduskavasse“ ja „kas mäng tõstis nii noorte kui ka õpetajate motivatsiooni“, vastused olid positiivsed ja kinnitasid mängu olulisust õpiväljundite saavutamises.¹²³ Paraku ei tehtud lisauuringuid, kas antud mängu mängimine aitas kaasa faktiteadmiste suurenemisele või materjali lihtsamale kinnistamisele.

Norras on aastate jooksul aina enam hakatud kasutama noorsootöös e-mänge. Riik toetab noorsootööd riiklike toetuskeemide kaudu, et edendada noortevahelist suhtlust suuremates ja väiksemates linnades.¹²⁴ Meetmed on eelkõige suunatud noortele, kellel on vähem võimalusi. Näiteks avati 2020. aastal Tanangeri linnas noorteklubi „Feelgood Tananger“ kolm mänguruumi, kus noored saavad mängida e-mänge ja korraldada LAN-pidusid.¹²⁵ Projekti idee tekkis 7. klassi õpilastelt, kes näitasid selle vastu suurt huvi ja olid kogu projekti planeerimise ja erinevatesse etappidesse aktiivselt kaasatud.¹²⁶ E-mängude mängimisel järgitakse turvalise virtuaalruumi reegleid. 2016. aastal hakati liitma Norras koolide õppekavadesse e-spordi kursused, kus mängiti peamiselt mänge „Counter-Strike“ ja „League of Legends“.¹²⁷ Enamik kooli keskendusid peamiselt MOBA ja esimese isiku tulistajate mängudele. Iganädalases koolikavas oli viis tundi mängimist, mis oli võrdne näiteks jalgpalliprogrammiga.¹²⁸ Tänapäeval on Norras e-sport väga populaarne ja seda märkavad piirkondlikud ja riiklikud spordiorganisatsioonid ning meedia.¹²⁹

Islandil on e-mänge kasutatud noorsootöös ja huvihariduses alates 2018. aastast, kui loodi IEA (Icelandic Esports Association), et pakkuda infrastruktuuri riigi tõusvale e-spordi kultuurile. Eesmärgiks oli luua isemajandav ökosüsteem, kus kõik noored saaksid nautida konstruktiivset, organiseeritud ja sotsiaalset e-spordiga tegelemist.¹³⁰ Näiteks aitab Reykjavíki linnavolikogu toetada kohalikke spordiklubisid e-spordi tegevuste kaasamisel.¹³¹ Islandi näitel võib öelda, et negatiivne avalik arvamus e-mängude kohta, mis on e-spordi tegevuste peamiseks takistuseks muutus üsnagi kiirelt positiivseks.¹³² Täna toetavad Islandil e-spordi kultuuri nii lapsevanemad kui ka kogukond. Näiteks on entusiastlikumad lapsevanemad ka nõus e-spordi treeningkultuuri, loengute ja mängusiseste harjutuste ja eesmärgipärase mängimisega.¹³³ 2021. aasta allikate põhjal on Islandil üle 1000 lapse, kes treenivad esporti kaks või kolm korda nädalas.¹³⁴

2013. aastal võttis **Rootsi** Stockholmi Viktor Rydbergi kool õppekavasse populaarse videomängu „Minecraft“, et õpetada noortele linnaplaneerimist, keskkonnaprobleemide mõju ja isegi

¹²³ Samas.

¹²⁴ Kramer, M. 2020. „Country sheet on youth work in Norway“, <https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/58820665/Youth-work-Norway-2020.pdf/0b8eaf42-834c-f05f-d622-fd5c95ec7acd?t=1590153607000>

¹²⁵ Samas.

¹²⁶ Samas.

¹²⁷ Tjønndal, A. & Skauge, M.. 2020. „Youth sport 2.0? The development of eSports in Norway from 2016 to 2019“ *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health* 13(1): 166-183.

¹²⁸ Samas.

¹²⁹ Tjønndal, Anne & Skauge, Mads, opt. cit. & Kramer, opt. cit.

¹³⁰ Nordland, J.. 2021. „Iceland’s outsized esports aspirations“, <https://esportsinsider.com/2021/08/icelands-outsized-esports-aspirations> (

¹³¹ Esports Insider. 2022. „Esports around the world: Iceland“, <https://esportsinsider.com/2022/05/esports-around-the-world-iceland>

¹³² Nordland, J., opt. cit.

¹³³ Samas.

¹³⁴ Samas.

tulevikuplaneerimist.¹³⁵ Mängutundidest võttis osa kooli 180 õpilast vanuses 12-13 aastat. Kooliesindajate sõnul on videomängude mängimine klassiruumis hea viis, kuidas lapsi lõbusalt ja eesmärgipäraselt õpetada.¹³⁶ Praeguse seisuga ei ole tehtud täiendavaid uuringuid mängu mõjust noorte õpioskuste suurendamisele või faktiteadmiste laiendamisele.

2020. aastal lisas **Poola Vabariigi** valitsus videomängu „This War of Mine“ koolide täiendava lugemisena kohustusliku lugemismaterjalide kavasse.¹³⁷ Mängu nimetamisel õppekavasse toodi põhjendusena, et videomängude mängimine aitab paremini teatud sündmusi illustreerida ja ette kujutada kui ainult raamatute lugemine.¹³⁸ Mäng avaldati 2014. aastal ja toetub mitmele ajaloosündmusele nagu Varssavi Ülestõus, Tšetšeenia sõjad ja Süüria kodusõda, pannes mängija tsiviilelaniku rolli.¹³⁹ Mängu eesmärgiks on jääda tsiviilelanike grupina ellu linnas, mis on sattunud aktiivse sõjatule alla.¹⁴⁰ Hetkeseisuga ei ole tehtud täiendavaid uuringuid mängu mõjust noorte õpioskuste suurendamisele või faktiteadmiste laiendamisele.

2020. aastal korraldati **Iirimaal** korraldatud projekti „Gaming as youth work“, mille eesmärgiks on digitaalse noorsootöö abil jõuda noorteni, kes tavalisest noorsootegevustest osa ei võta.¹⁴¹ Projekti vältel korraldati noortele koosviibimisi, mille raames anti osalejatele võimalus e-mänge mängida ja lisaks integreeriti tegevustesse ka grupiarutelud, meeskondlikud tegevused ning mängusessiooni analüüs. Noored hindasid projekti puhul võimalust muuta mängimine sotsiaalseks kogemuseks, samuti tõid noored välja, et õppisid mängimise vältel pause tegema. Üks noor jagas, et programm andis talle sõbrad, keda tal enne ei olnud, samuti leidsid paljud lapsevanemad, et nende laste elus toimus programmis osalemise mõjul positiivne muutus.¹⁴²

¹³⁵ Gee, Oliver. 2013. „Swedish school makes Minecraft a must“, 9. jaanuar, https://www.thelocal.se/20130109/45514/#.UPU87CeEzI_

¹³⁶ Samas.

¹³⁷ Tilles, D.. 2020. „Poland puts Computer game 'This War of Mine' on school reading list“, 18. juuni, <https://notesfrompoland.com/2020/06/18/poland-puts-computer-game-this-war-of-mine-on-school-reading-list/>

¹³⁸ Samas.

¹³⁹ Williams, D.. 2020. „Polish government to give away copies of 'This is War of mine' to educate students“, 30. juuni, <https://www.nme.com/news/gaming-news/polish-government-to-give-away-copies-of-this-war-of-mine-to-educate-students-3259479>

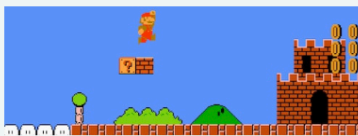
¹⁴⁰ Samas.

¹⁴¹ Digital Youth Work. 2019. „Gaming as youth work (EN).“ <https://www.digitalyouthwork.eu/?material=gaming-as-youth-work-en>

¹⁴² Samas.

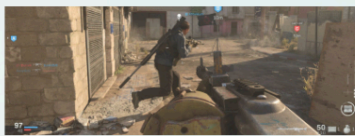
LISA 2. E-MÄNGUDE VÄLIMÄÄRAJA

E-MÄNGUDE VÄLIMÄÄRAJA



Platvormimängud

- Mängija juhhib enamasti ühte tegelast korraga
- Mäng koosneb ühelt platvormilt teisele hüppamisest, boonuste korjamisest ning takistuste ja vaenlaste vältimisest
- Mängud, kus hüppamine on automatiseeritud, ei kuulu platvormimängude žanri
- Enamasti 2D vaates
- Näited: Super Mario, Celeste, Little Big Planet



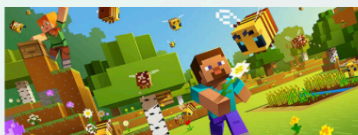
Tulistamismängud

- Enamasti läbi peategelase silmade
- Eesmärk vaenlase alistamine, kasutades mängijale antud tulirelvi või muid pikamaarelvi
- Testivad mängija ruumiteadlikkust, reflekse ja kiirust
- Tihti vägivaldse sisuga
- Populaarsed nii soolo kui *multiplayer* mänguna
- Näited: Fortnite, Call of Duty, Doom



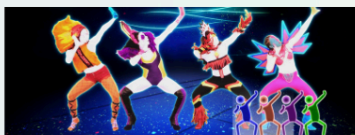
Võitlusmängud

- Hõlmab võitlust kahe või enama tegelase vahel turniiri raames
- Keerukad liikumiskombinatsioonid
- Tegelased kasutavad käsitsivõitlust – sageli mõnda võitluskunsti vormi
- Lahingud toimuvad tavaliselt fikseeritud suurusega areenil kahemõõtmelisel tasapinnal
- Näited: Mortal Kombat, Tekken, Young Souls



Ellujäämismängud

- Tegevus toimub tavaliselt vaenulikus, intensiivses ja avatud maailmaga keskkonnas
- Eesmärk on võimalikult kaua elus püsida
- Alamiigiks on õudus-ellujäämismängud, kus mängija on haavatav ja väheste vahenditega. Rõhk on pigem mõistatuste lahendamisel ja ohtude vältimisel kui ründaval strateegial
- Näited: Minecraft, Subnautica, Resident Evil



Rütm ja muusika mängud

- Kõigist mängužanridest füüsiliselt kõige aktiivsem. Muusikal on keskne roll
- Keskenduvad tavaliselt tantsu või muusikariistade mängimise simulatsioonile
- Mängijad peavad nuppe vajutama ekraanil ette nähtud järjekorras
- Tihti vajab spetsiaalseid mängupulte
- Näited: Just Dance, Rock Band, Guitar Hero



Seiklusmängud

- Mängija võtab endale interaktiivses loos peategelase rolli, ajendatuna uurimisest ja mõistatuste lahendamisest
- Reeglina soolomängu formaadis
- Populaarne alamžanr on *action*-seiklusmäng, mis on kiirema tempoga ja hõlmab nii füüsilisi kui ka kontseptuaalseid väljakutseid
- Näited: Tomb Raider, Legend of Zelda



Simulatsioonimängud

- Kopeerib päriselu kogemust
- Tavaliselt pole mängul eesmärke ning mängijal on lubatud tegelast või keskkonda vabalt juhtida
- Läbi peategelase silmade
- Realistlik graafika
- Simulatsioonimänge leiab pea kõigist tegevusvaldkondadest



Sportimängud, Rallimängud

- Simuleerib sportimist. Loomult võistluslik
- Videomänguversiooni leiab enamus spordialadest
- Mõned mängud rõhuvad spordi tegelikule mängimisele, teised keskenduvad strateegiale ja juhtimisele
- Arvutimängude üks vanimaid žanre
- Need for Speed, FIFA, Tony Hawk's Pro Skater



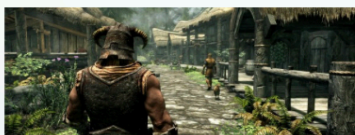
Suure rahvahulgaga veebimängud (MMO)

- Tuhanded mängijad korraga samas serveris
- Enamasti avatud maailmaga keskkonnad
- Mängukeskkond on konstantselt aktiivne
- Avatud maailmaga mängukeskkond
- Mängijad saavad teha koostööd ja üksteisega konkureerida
- MMO-d hõlmavad erinevaid mängužanre.
- Näited: World of Warcraft, Final Fantasy XI



Mõistatasmängud

- Mõeldud aju stimuleerimiseks
- Eesmärk mõistatus lahendada või ellu jääda
- Panevad proovile mängija probleemide lahendamise oskused: loogika, mustrituvastus, järjestuste lahendamine ja sõnade lõpetamine
- Näited: Tetris, Candy Crush, Portal



Rollimängud (RPG)

- Mängitakse kohandatava karakteriga, mis areneb mängu jooksul
- Enamasti avatud maailmaga
- Mängu eesmärk on enamasti läbi väiksemate ülesannete pikema missiooni täitmine
- Näited: Skyrim, Disco Elysium, Witcher



Strateegiamängud

- Keskendub võidu saavutamisele läbi mõtlemise ja planeerimise
- Põhirõhk on kõrgetasemelisel strateegial, logistikal ja ressursside haldamisel.
- Strateegiamängud jaotuvad käigupõhisteks (kordamööda) ja reaalaja mängudeks.
- Näited: Civilizaation V, Total War: Warhammer

Allikas: autori koostatud. Inspireeritud: Online Design Teacher. 2016. „Game Genres“, <https://www.onlinedesignteacher.com/2016/04/game-genre-guide.html>