



EESTI RAHVA
MUUSEUM

Muuseumi digiprojektid reaalses elus: oskused, rollid ja piirangud

Agnes Aljas, teadussekretär

Mäluasutuste talvekool "Võti homsesse:
tulevikuoskused ja -keskkond
mäluasutustes"
3.03.2026



Kogud kui andmed

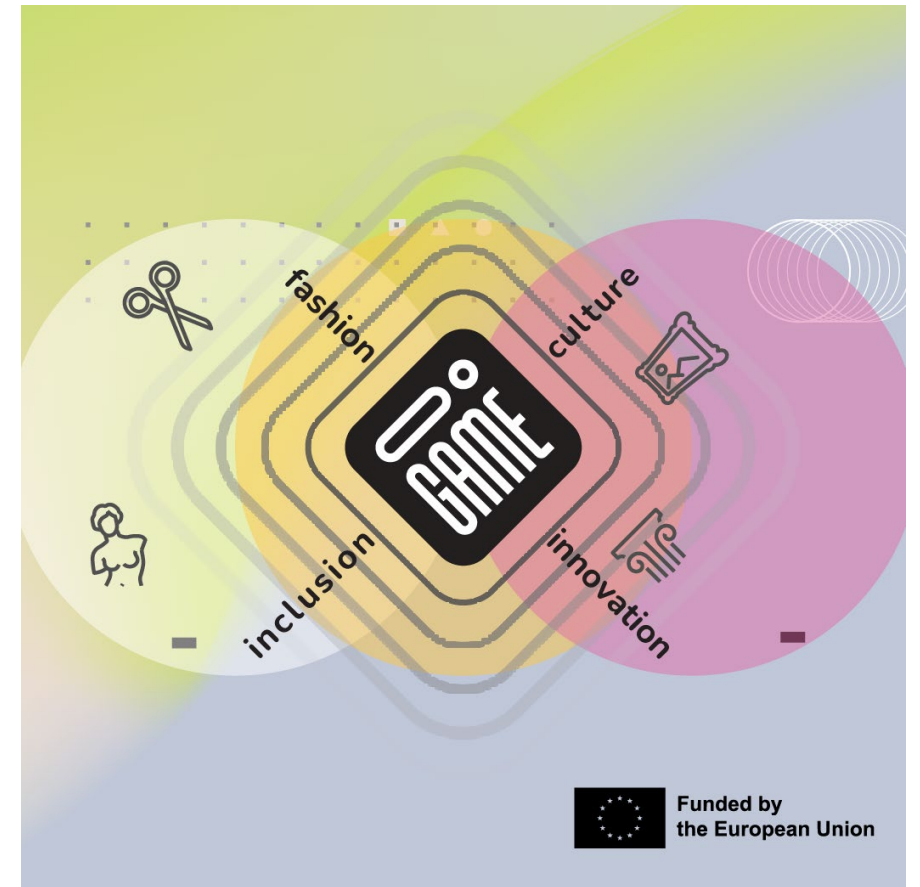
- ◆ Kunstnikega koostöö
- ◆ Vaibamuusika (Peeter Rebane), ERMi püsinäitus “Kohtumised”
- ◆ Quantum libris (Varvara & Mar), ERMi püsinäitus “Kohtumised”





<https://digitalheritage.ee/>

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





Põrkumised

Mediatiseerumine

- ◆ Platvormiloogika ja nähtavus
- ◆ Kuraatoripositsioon, teaduslik täpsus vs lihtsustamine, fragmentatsioon
- ◆ Kas tehnoloogia teenib näituse narratiivi, eesmärki või?

Tõlkimine

- ◆ Erinevate vajaduste tõlkimine, pidev dialoogi vajadus
- ◆ Erinevad sõnavarad, eesmärgid, rollid → ebastabiilsed koostööd

Institutsionaalne muutus

- ◆ Digi on strateegiates prioriteet, aga praktikas projektipõhine
- ◆ Digi pole kellegi töö, väiksed huviliste grupid, lähtuvad isiklikust huvist → ülekoormus
- ◆ Puudub püsiv, keskne tugi → „iga projekt algab taas nullist“

Ajaline kiirenemine

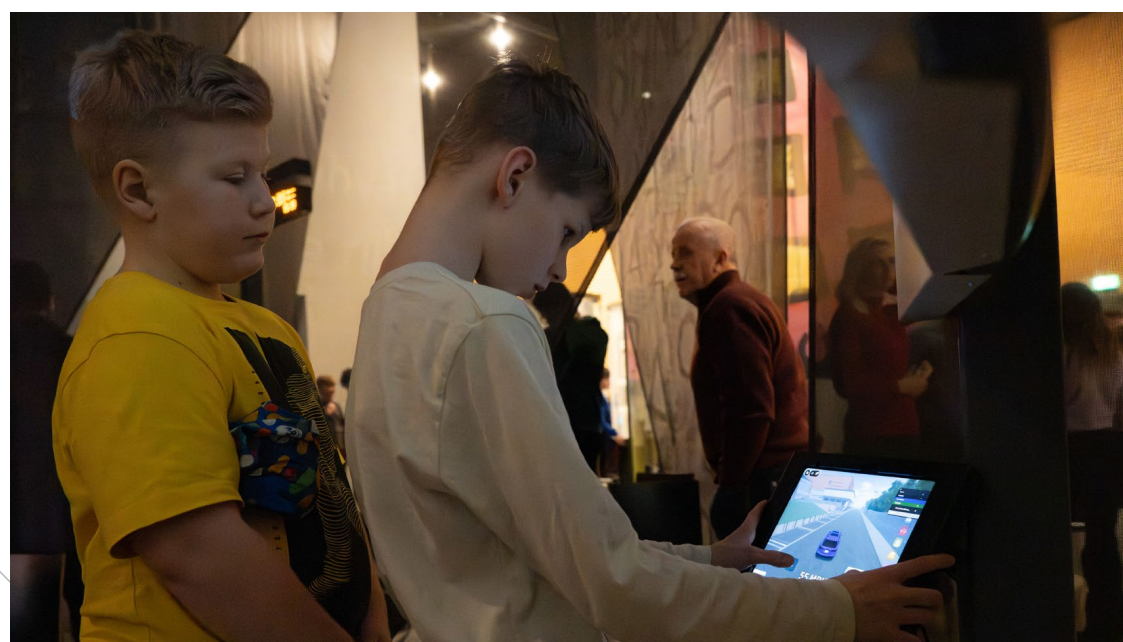
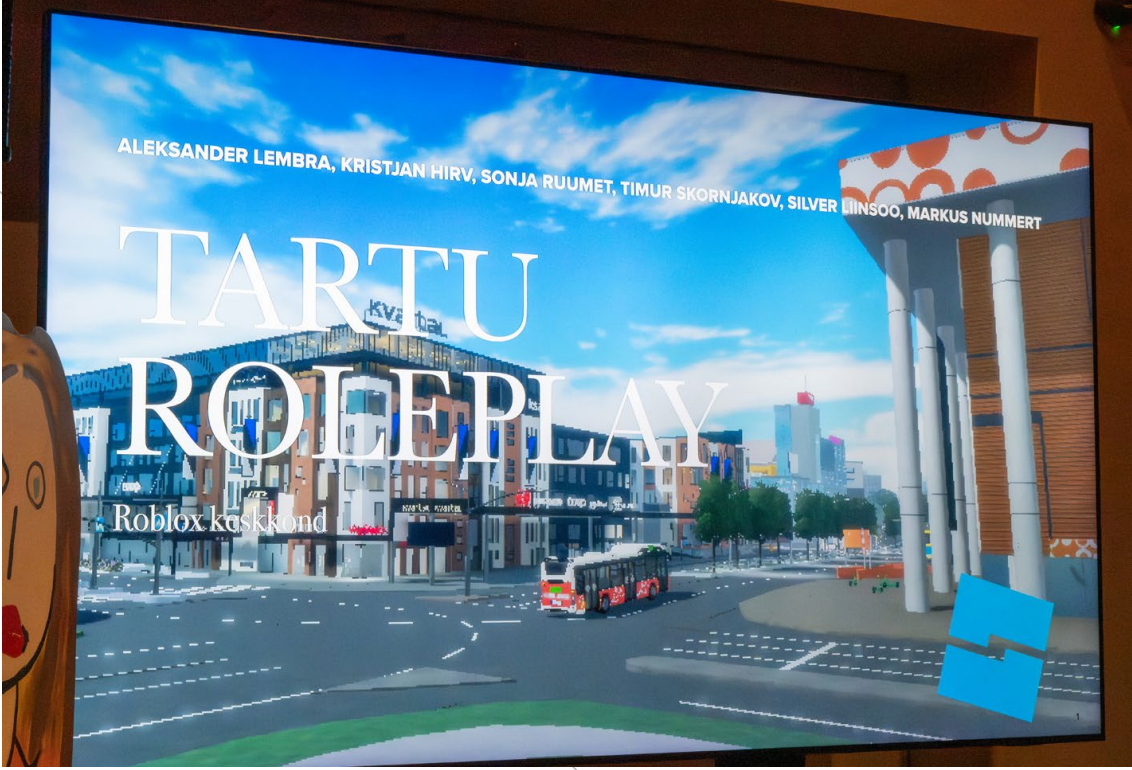
- ◆ Muuseumide institutsionaalne aeg (püsivus, säilitamine) vs digiarenduse aeg (kiired arendustsüklid, vananemine)



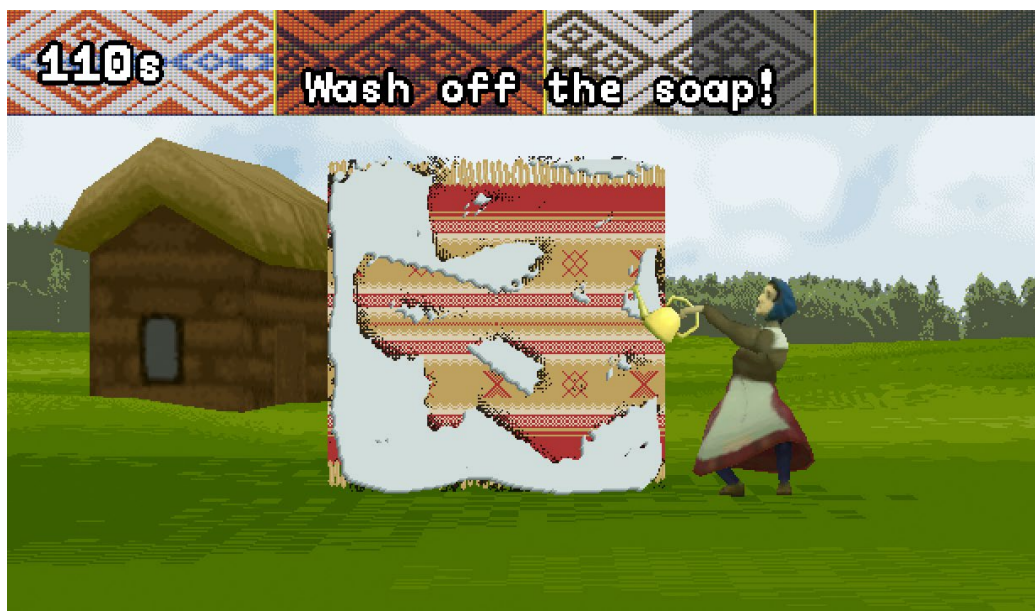
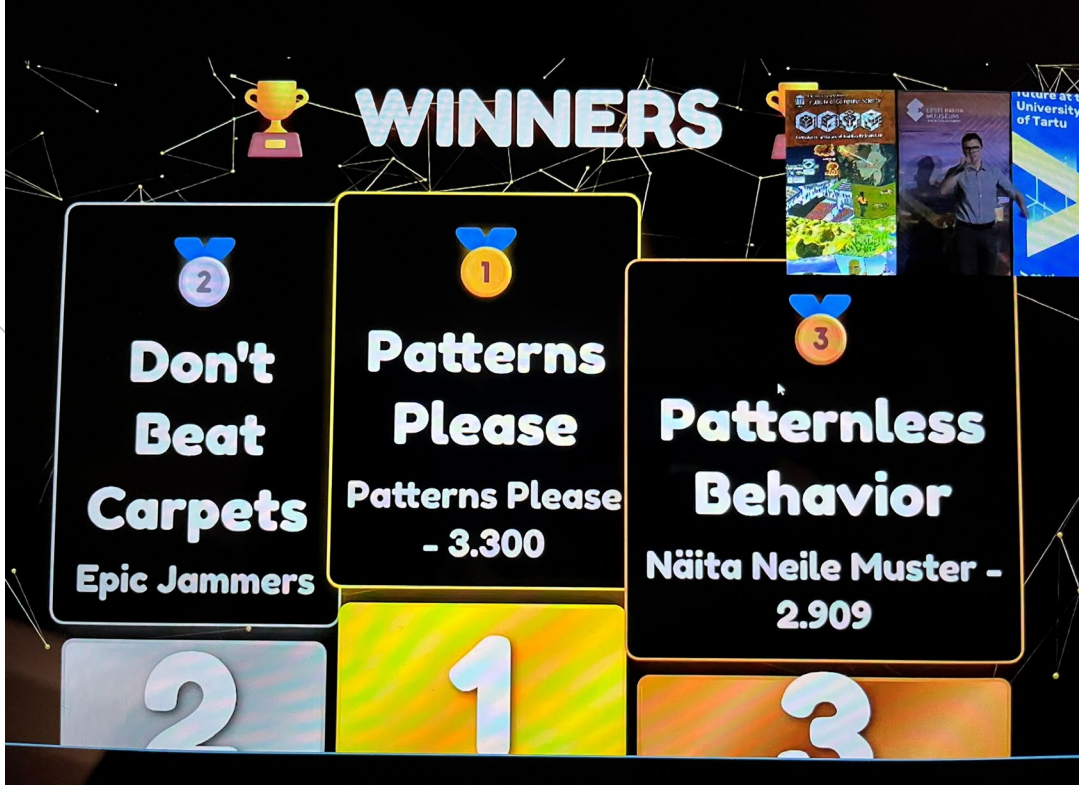
Digiloomingu konkurs

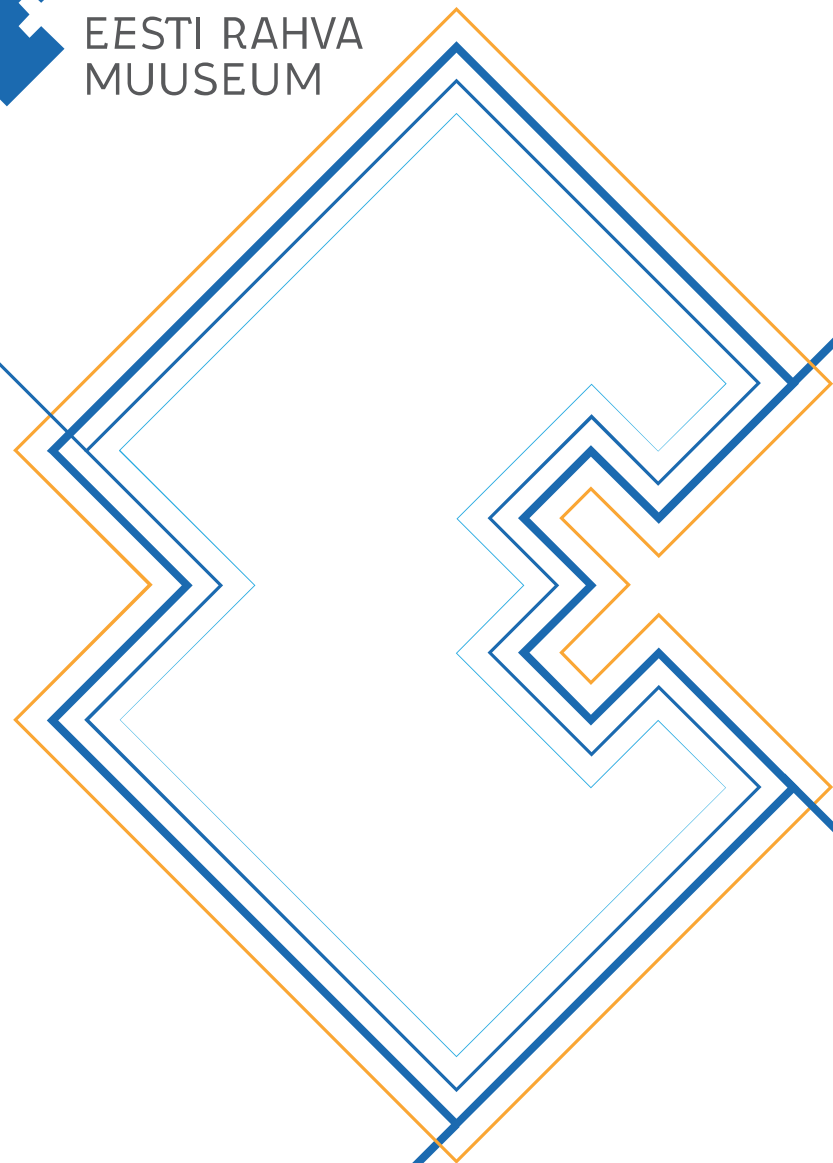


Robloxis mäng "Tartu" kaasaja kogumine



Pro Game Jam





Aitäh!

agnes.aljas@erm.ee

<https://digitalheritage.ee/>