

TARTU ÜLIKOOL

Sotsiaalteaduste valdkond

Ühiskonnateaduste instituut

Infokorralduse õppekava

Gerli Bergmann

Videomängude mängimine raamatukogus: raamatukoguhoidjate vaade

Lõputöö

Juhendaja: infoteaduse nooremlektor,

Katrin Ritsberg MA

Tartu 2025

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1. TEOREETILISED JA EMPIIRILISED LÄHTEKOHAD	5
1.1 Videomängud raamatukogudes.....	5
1.1.1 Raamatukogu kui kogukonnakeskus: videomängudega seotud väljakutsed ja arenguvõimalused.....	6
1.1.2 Noorte kogemused ja töötajate hoiakute mõju videomänguteenustele	7
1.2 Videomängud.....	8
1.2.1 Videomängud seadmetüübi põhjal.....	9
1.2.2 Videomängude žanrid	10
1.2.3 Videomängude vanusepiirangud.....	12
1.3 Videomängud ja lapsed.....	13
1.3.1 Videomängud arengu ja õppimise toetajana	13
1.3.2 Sotsiaalsed sidemed.....	15
1.3.3 Videomängud ja vaimne tervis	16
1.3.4 Teised terviseprobleemid	17
1.4 Uurimuse eesmärk, uurimisprobleem ja -küsimused	18
2. MEETOD JA VALIM.....	19
2.1 Valim.....	19
2.2 Andmekogumine ja -analüüs	20
2.3 Eetilised kaalutlused ja refleksioon	21

3. TULEMUSED	23
3.1 Töötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega raamatukogus	23
3.2 Videomängude mängijad raamatukogudes	28
3.3 Raamatukoguhoidjate arusaamad videomängude mõjust ja suhtumine videomängude mängimisse raamatukogus.....	30
4. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON	36
4.1 Töötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega raamatukogus	36
4.2 Videomängude mängijad raamatukogus.....	38
4.3 Raamatukoguhoidjate arusaamad ja suhtumine videomängude mängimisse raamatukogus	39
4.4 Meetodi kriitika	42
KOKKUVÕTE	43
SUMMARY	44
KASUTATUD KIRJANDUS	45
LISAD	57
LISA 1: Intervjuukava	57

SISSEJUHATUS

Tänapäeval on rahvaraamatukogud arenenud dünaamilisteks, igas vanuses inimestele avatud ruumideks (Lindsey jt, 2018: 2-3), mis on oma keskkonda lisanud ka videomängud vastamaks erinevate kasutajate huvidele ja vajadustele (Boyle, 2018: 8). Ehkki mängud on olnud raamatukogudes juba 19. sajandist (Nicholson, 2013), on tänapäevased videomängud kujunenud tõhusateks kogukonna ühendajateks (Boyle, 2018: 4-8) ja kaasaegseks viisiks lugusid kogeda (Harviainen jt, 2015: 26). Seega, arvestades rahvaraamatukogude rolli mitmekesiste meediumide pakkujana, on see asutus igati sobiv koht, kus uurida raamatukoguhoidjate hoiakuid laste ehk alla 18-aastaste (Lastekaitseeadus, 2024) videomängude kasutamise suhtes.

Videomängude populaarsuse kasvu tõttu laste ja noorte seas (Gottfried ja Sidoti, 2024) on oluline mõista, kuidas raamatukoguhoidjad tajuvad nende lõimimist raamatukogu keskkonda. Eestis on see teema aga seni tähelepanuta jäänud – puuduvad uurimused videomängude rolli kohta raamatukogude tegevustes ja raamatukoguhoidjate seisukohtadest sel teemal. Seevastu on teistes valdkondades (sh noorsootöö) videomängude teemat Eestis uuritud, mistõttu teadmislünk raamatukogudes võib pärssida nende arengupotentsiaali ning suutlikkust toetada noori digitaalses keskkonnas. Seetõttu on minu lõputöö eesmärk anda ülevaade sellest, millised on raamatukoguhoidjate kogemused ja arvamused laste videomängude mängimisest raamatukogudes.

Esimeses osas käsitlen varasemaid uuringuid ja teoreetilise lähtekohti, tutvustades sealjuures oma uurimisküsimusi. Teises osas kirjeldan valimi moodustamist, andmekogumist ja -analüüsi ning tööga seotud eetilisi kaalutlusi. Kolmas osa esitleb uurimistöö tulemusi. Neljandas osas toon välja olulisemad järeldused.

Soovin siiralt tänada oma juhendajat Katrin Ritsbergi, kelle asjatundlik juhendamine ja konstruktiivne tagasiside olid lõputöö valmimisel hindamatuks abiks. Samuti avaldan tänu intervjueeritavatele, kes leidsid aega ja panustasid oluliselt minu töö valmimisse. Minu suur tänu kuulub ka kõigile, kes lugesid ja jagasid tagasisidet minu lõputöö algelistele versioonidele.

1. TEOREETILISED JA EMPIIRILISED LÄHTEKOHAD

Peatüki esimeses osas annan ülevaate videomängude teenuste pakkumisega seotud uurimusi raamatukogudes. Teises osas kirjeldan videomängude mõistest ja nende võimalikke liigitamisviise. Kolmandas plokis tutvustan empiirilisi leida videomängude võimalikest mõjust lastele. Viimasena esitan oma uurimistöö uurimisküsimused.

1.1 Videomängud raamatukogudes

Raamatukogud pakuvad erinevaid võimalusi videomängude mängimiseks, võimaldades kasutada kohapeal konsoole ning videomänge mängida ka raamatukogu arvutites. Tallinna Raamatukogude (i.a/a) Liivalaia harukogus ning mitmes Tartu Oskar Lutsu nimelise Linnaraamatukogu (i.a) harukogus on kohapeal saadaval PlayStation 4 konsoolid. Lisaks on mõlemas linnas vähemalt ühes raamatukogus olemas ka Xboxi mängukonsool (Tartu Oskar Lutsu nimeline Linnaraamatukogu, i.a; Tallinna Raamatukogud, i.a/b) ning Tartus pakutakse täiendavalt ka Nintendo Switchi ja virtuaalreaalsusseadmeid (Tartu Oskar Lutsu nimeline Linnaraamatukogu, i.a). Nendes raamatukogudes pakutakse suures valikus mängu, mille hulgas leidub ka mitmeid tuntud pealkirju, nagu *Minecraft*, *Rayman Legends* (Holm, 2024: 50; Tartu Oskar Lutsu nimeline Linnaraamatukogu, i.a). Samas tundub, et arvutites mängimine on laste seas levinum, sest 2016. aasta Siimani laste raamatukogu külastatavuse uuringust selgus, et arvuti kasutamine on populaarsuselt teine külastamise põhjus.

Raamatukogud pakuvad lisaks videomängudele ja nende mängimiseks mõeldud tehnikale ka videomängudega seotud kirjandust ja hariduslikke üritusi. Tartu Oskar Lutsu nimelises Linnaraamatukogus on näiteks suures valikus videomänguteemalist kirjandust - ainuüksi otsing märksõnaga *minecraft* annab ESTERis (i.a) vasteks 66 kirjet. Raamatutele lisaks pakuvad raamatukogud ka hariduslikke võimalusi videomängudega tutvumiseks. Eesti Rahvusraamatukogul (edaspidi RaRa) (2025) on olemas näiteks õpilastele mõeldud haridusprogramm videomängude arengust, mis annab interaktiivselt ülevaate videomängude ajaloost. Samuti oli eelmisel aastal RaRa-s avatud videomängude muuseum LVLup, mis pakkus ainulaadset interaktiivset näitust arvutite ja konsoolide kohta (Heiberg, 2024).

Digitehnoloogia on muutunud igapäevaelu lahutamatuks osaks, kuid selle kasutamine ja kättesaadavus ei ole kõikidele inimestele võrdselt tagatud. Internetiühendusega leibkondi oli Eestis 2024. aastal 92.9 % (Statistikaamet, 2024), kuid Euroopas otsustab järjest enam peresid internetiteenuse ostmisest elamiskulude tõusu tõttu loobuda (Nominet, 2023: 14–20). Suurbritannias oli 2022. aastal umbes 30 % elanikkonnast digitaalses vaesuses, mille alla kuulub seadmete ja digitaalsete oskuste puudumine, aga ka halb internetiühenduse kättesaadavus (Deloitte, 2023: 22).

Interneti ja tehnoloogia kättesaadavus mängib laste elus tähtsat rolli, sest see aitab samastuda ja suhelda eakaaslastega, aga ka omandada haridust (Marrins, 2025), mistõttu on raamatukogude teenused väga olulised digitaalse ilmajäetuse kontekstis. Digitaalne ilmajäetus kirjeldab olukorda, kus inimestel puudub ligipääs digitehnoloogiale ja/või neil puuduvad oskused või enesekindlus seda kasutada (Wilson-Menzfeld, 2024: 2). Raamatukogud aitavad siinkohal pakkudes usaldusväärset internetiühendust, digiseadmeid ja ligipääsu digitaalsetele ressurssidele – eriti noortele, kellel need võimalused kodus puuduvad (Abrams ja Gerber, 2021: 17–18; IFLA ja UNESCO, 2022: 1–3).

1.1.1 Raamatukogu kui kogukonnakeskus: videomängudega seotud väljakutsed ja arenguvõimalused

Tänapäeva raamatukogud ei ole enam ainult vaiksed lugemisruumid, vaid muutuvad üha enam kogukonna keskuseks, kus pakutakse võimalusi õppimiseks, loovuse arendamiseks ja suhtlemiseks (IFLA, 2018: 13; Lindsey jt, 2018: 2). IPSOSi (2024: 5, 18–19) uuringud näitavad, et külastajad ootavad raamatukogudelt rohkem paindlikkust, et ruumid suudaksid rahuldada erinevaid vajadusi, võimaldades nii rahulikku keskkonda õppimiseks, aga ka aktiivset suhtlemist. Kui aga raamatukogus valitseb liigne müratase, näiteks mängimisest tulenev hääl, võib see häirida õppeprotsessi ja segada teiste külastajate tegevusi (Abrams ja Gerber, 2021: 73; Cha ja Kim, 2015; Nichols ja Philbin, 2022; Siimani, 2016: 14).

Lahendustena on paljud autorid pakkunud eraldi alade loomist vaiksete ja lärmakate tegevuste jaoks (Hill, 2016: 37; Werner, 2013: 796–797; Yelinek ja Bessler, 2013: 46, 49). Näiteks on Metso raamatukogu loonud heliisolatsiooniga mänguala, samas kui Iso Omena raamatukogus paiknevad mängualad riiulite ja lugemisalade vahel, et luua tasakaal sotsiaalsete ja vaiksete tegevuste vahel (Wyatt ja Leorke, 2024: 259–260). Sellised lahendused aitavad tagada, et kõik külastajad leiaksid endale sobiva ruumi, vähendades külastamist takistavaid tegureid.

Probleemne käitumine, nagu koolist puudumine, on samuti tegurid, mis piiravad videomängude pakkumist raamatukogudes. Mõned töötajad pelgavad, et videomängude mängimine võib viia ebasobiva käitumiseni ja sõnakasutuseni, mistõttu ei ole nad alati valmis neid teenuseid pakkuma (Templeton, 2022: 30–31). Selliste murede leevendamiseks, nagu koolist puudumine ja töötajate ning külastajate segamine, avatakse Soome Oodi raamatukogus mängutuba koolipäevadel alles pärast kella 14 (Wyatt ja Leorke, 2024: 261).

Üks peamisi põhjuseid, miks potentsiaalsed külastajad ei pruugi raamatukokku tulla, on teadmatus raamatukogus pakutavatest teenustest. Kui inimesed ei tea, milliseid teenuseid ja tegevusi raamatukogus pakutakse, ei oska nad neid oma huvide ja vajadustega seostada, mis takistab külastamist, samas kui suurem teadlikkus aitaks muuta raamatukogud noorte jaoks kaasaegsemateks ja mitmekesisteks kohtadeks, kus arendada oma huve ja identiteeti (IPSOS, 2024: 3, 5, 16, 29, 39–43). Kantar Emori (Möller jt, 2018: 7, 32, 34, 72) uuringu kohaselt usub vaid väike osa eestlastest, et raamatukogude reklaam ja teavitustegevus on piisav, et jõuda potentsiaalsete külastajateni. Lisaks ilmnis ka IPSOSi (2024: 4, 18–19) uuringust, et paljusid inimesi eksitab arusaam, et raamatukogud pakuvad vaid lugemisega seotud teenuseid, mistõttu ei tajutagi neid paiku noorte sotsiaalsete kogemuste või identiteedi kujundajana.

Samuti peab arvestama ka asjaoluga, et raamatukogud ei ole ainukesed, mis pakuvad videomängudega seotud teenuseid – noortekeskused pakuvad sageli sarnaseid teenuseid, mis võivad konkurentsi tõttu vähendada noorte huvi raamatukogude vastu (IPSOS, 2024: 20–21). Aavik jt (2023) toovad välja, et vähemalt pooled küsitletud noortest külastavad noortekeskusi, kus nad mängivad videomänge või sooviksid seda teha, mis viitab sellele, et rahvaraamatukogude üks suurtest sihtrühmadest eelistab tihti just neid noortele suunatud asutusi. Seetõttu on oluline arendada uusi teenuseid, mis rahuldavad noorte digitaalset huvi ja aitavad raamatukogudel säilitada oma atraktiivsuse noorte seas, arvestades noortekeskuste konkurentsi.

1.1.2 Noorte kogemused ja töötajate hoiakute mõju videomänguteenustele

Videomängude kättesaadavus raamatukogudes pakub võimaluse kaasata noori juba varakult ning kujundada nende püsivat ja positiivset suhtumist raamatukogudesse kui tähenduslikesse ja turvalistesse keskkondadesse, kuna lapsepõlves kogetu mõjutab tugevalt täiskasvanueas kujunevaid hoiakuid kultuuri- ja haridusasutuste suhtes (IPSOS, 2024: 14). Laste jaoks on raamatukogu sageli turvaline paik, kus saab oodata vanemaid (Abrams ja Gerber, 2021: 68, 71–72), kuid samas tegeleda ka oma huvidega (Möller jt, 2018: 31, 41, 83), näiteks mängida videomänge. Videomängud aitavadki luua vahetu sideme noorte ja raamatukogu vahel, pakkudes

lisaks meelelahutusele ka sotsiaalseid kogemusi, nagu suhtlus, koostöö ja ühine mängimine. Raamatukogu videomängualad toimivad noorte jaoks oluliste kohtumispaikadena, kus kogetakse kuuluvust ja osalust, mis võivad tugevdada sidet raamatukoguga ka pikemas perspektiivis (Abrams ja Gerber, 2021: 70, 81, 95).

Sealjuures võivad mõned lapsed vältida raamatukokku tulemist, kui nende varasemad kogemused on seotud töötajate negatiivse suhtumisega videomängude suhtes. Raamatukogutöötajate hoiakud ja käitumine mõjutavad otseselt külastajate kogemust ja võivad määrata, kuivõrd noored tunnevad end seal teretulnutena (IPSOS, 2024: 4–5, 18, 25, 32, 42). Kui töötajad väljendavad pahameelt või tõrjuvust, võib see takistada positiivsete seoste tekkimist raamatukoguga. Ka teenuste ja tehnoloogiate pakkumise kvaliteet sõltub sageli töötajate isiklikest väärtustest ja kogemustest, mis omakorda kujundavad kogu asutuse kuvandit (Subramaniam ja Braun, 2021: 5).

Templetoni (2022: 18, 28–29) Uus-Meremaa uuringus oli positiivne suhtumine videomängudesse seotud töötajate isikliku mängukogemusega. Mänguritest raamatukogutöötajad, on positiivsemalt meelestatud videomängude kasutamise suhtes raamatukogudes ning tunnevad end enesekindlamalt seotud teenuste pakkumisel ja ürituste korraldamisel (Templeton, 2022: 18, 28–29). Samas Bulleri (2017: 344–345) uurimuses esines videomängude osas vastuseisu, kuna uuritavate meelest ei sobitunud mängud raamatukogu traditsioonilise rolliga. Sealjuures on oluline rõhutada, et kiire tehnoloogia areng ja noorte huvide muutumine nõuavad raamatukogutöötajate tööpraktikate kohandamist, et tagada teenuste vastavus noorte ootustele ja muutuvatele vajadustele (Aavik jt, 2023: 2–3, 18; Subramaniam ja Braun, 2021: 4–6; Templeton ja Goulding, 2023: 13).

Videomängud on minu uurimuses olulisel kohal, mistõttu olen oma töösse lisanud neid tutvustava peatüki, kus selgitan videomängude mõistet ja käsitlen nende erinevaid liigitamisvõimalusi.

1.2 Videomängud

Videomängude uurimisel kasutatakse uuringutes tihti erisuguseid teoreetilisi lähenemisi, mistõttu on raske videomängude kui iseseisva nähtuse ühtset ja kõikehõlmavat määratlemist (Bergonse, 2017: 240). Esposito (2005: 2) näiteks nimetab videomängude peamiste tunnustena audiovisuaalse seadme kasutamist ja loopõhisust. Seevastu Bergonse (2017: 253) nägi vajadust põhjalikumaks mõiste seletuseks ja töötas varasemate mõisteseletuste põhjal välja järgneva üldise definitsiooni:

„Videomäng on interaktsiooniviis mängija, elektroonilise visuaalse ekraaniga masina ja võimalike teiste mängijate vahel, mida vahendab tähenduslik väljamõeldud kontekst ning mida hoiab mängija emotsionaalne seotus oma tegevuste tulemustega selles fiktsionaalses kontekstis.”

Sellest definitsioonist lähtun ka mina oma töös, sest see toob esile mitmeid olulisi tahke, mis aitavad analüüsida, miks ja kuidas videomängud võivad olla tähenduslikud tegevused.

Mitmed autorid (nt Pallavicini jt, 2021) kasutavad videomängude terminit sünonüümina arvutimängude mõistele, kuid Hortoni (2023) järgi on sõna „videomängud” eelkõige katustermin erinevatel seadmetel mängivatele mängudele ning „arvutimängude” sõna peaks siiski kasutama ainult arvutiga mängitavate mängude puhul. Seega on üks võimalik tunnus videomängude liigitamiseks seadmetüüp. Peale selle on neid mängu võimalik kategoriseerida ka žanride ja vanusepiirangute põhjal.

1.2.1 Videomängud seadmetüübi põhjal

Ratliff (2015: 11-12) on pidanud oluliseks eristada mängimiseks kasutatavaid vahendeid, sest erinevad seadmed nõuavad erisugust programmeerimist, dünaamikat ja visuaalset esitlust, mille tõttu on mängukogemus vahendite lõikes väga erinev. Klassikaliselt jaotatakse seadmed enamasti kolme kategooriasse: arvutid, konsoolid ja mobiilid (Ratliff, 2015: 11–12).

2024. aasta videomängude seadme statistika põhjal oli arvuti kasutatavuse poolest populaarsuselt teine (Statista, 2025). Enamasti eelistatakse videomängude mängimiseks arvutit, sest see võimaldab mängida suures valikus mängu, mis ei nõua seadme modifitseerimist (Galehantomo, 2015: 5-6). Lisaks on videomängude maailmas üha populaarsemaks muutunud allalaaditavad mängud, mis vähendavad vajadust spetsiaalsete seadmete, nagu konsoolid, järele, sest mängimiseks piisab tihti vaid arvutist (Lindsey jt, 2018: 3). Siiski tuleb arvestada, et kõik arvutid ei ole mõeldud ainult mängimiseks mistõttu võib tekkida vajadus arvuti riistvara või tarkvara kohandamiseks, kasutades selleks näiteks erinevaid lisasid hiirte, klaviatuuride, juhtkangide, roolide jms näol (Ratliff, 2015: 12–13).

Konsoolid on loodud spetsiaalselt mängimiseks, pakkudes stabiilset jõudlust ja optimeeritud kasutuskogemust, mille tõttu on need videomängude turul edukad (Ratliff, 2015: 13-14). Konsoolide populaarsus on tõusmas, mida kinnitab ka videomängutööstuse 2023. aasta statistika – konsoolimängude tulud tõusid 7,4% ning olid kõrgemad kui teistel peamistel mänguplatvormidel (LiquidWeb, 2025). Konsoolid suudavad tänu oma erilistele ehitusstandarditele tagada sujuva ja

ühtlase mängimiskogemuse kõigile kasutajatele, võimaldades samal seadmel mängida ka mitmel inimesel korraga (Ratliff, 2015: 13–14). Seevastu on konsoolid võrreldes teiste vahenditega kulukamad (Galehantomo, 2015: 4) ja nende riistvara on jäigem – vanemad konsoolid ei pruugi toetada uusi mängu (Ratliff, 2015: 13–14).

Mobiiltelefonid (sh tahvelarvutid) on muutunud üha populaarsemaks mänguplatvormiks, eriti vabaaja ja sotsiaalsete mängude puhul (Ratliff, 2015: 14). Pea 70% internetikasutajatest kasutas 2024. aastal videomängude mängimiseks nutitelefonid (Statista, 2025). Mobiilmängud on enamasti tasuta ja kergesti ligipääsetavad, mille tõttu on mobiiliäpid tugevaks konkurendiks arvutitele ja konsoolidele, kuigi viimased pakuvad keerukamaid ja parema graafikaga videomänge (Galehantomo, 2015: 4-5).

1.2.2 Videomängude žanrid

Videomänge on võimalik liigitada mitmel erineval viisil, kusjuures kategooriad sageli kattuvad ning üks ja sama mäng võib kuuluda mitmesse žanri. Käsitlen oma töös Ratliffi (2015: 4–8) ja Aaviku jt (2023: 48) poolt välja toodud videomängude žanre, aga kuna neid on väga palju, siis valisin nimetatud autorite nimekirjast välja populaarsemad, sh Qaffase (2020: 181, 185–186) välja toodud videomängude turu edukamad liigid, milleks on seiklus-, rolli-, tulistamis-, platvorm-, pusle- ja strateegiamängud. Samuti säilitasin kategooriad, mis tundusid minu uuringu vaatest olulised, näiteks liikumisega seotud mängud. Seevastu vaatluse alt jätsin välja näiteks õudusmängud, sest need sisaldavad suure tõenäosusega vägivaldset ja verist sisu, mis muudavad mängud lastele ja noortele ebasobilikuks (Antunes, 2015: 9). Tabelis 1 on välja toodud žanrid, neid kirjeldavad tunnused ning populaarsemad näited videomängudest.

Minecrafti lisasin tabelisse ellujäämismängude alla, aga tegelikkuses esindab see mitut kategooriat ja tihti nimetatakse seda liivakasti (ingl k. *sandbox*) mänguks, sest mängija saab selles vabalt ja loominguliselt maailma avastada ja kujundada ilma kindlate reeglite või eesmärkideta, sarnaselt lapse mängule liivakastis (Bayle-Spence, 2020: 3-5). Välja jäi ka teine väga populaarne liivakasti tüüpi mäng nimega *Roblox*, kus kasutajad saavad ise luua ja avastada erinevaid virtuaalmaailmu ja mängu (Han jt, 2023: 2). Samas Hani jt (2023: 2) sõnul ei ole *Robloxi* puhul tegemist ainult ühe mänguga, vaid platvormi või ökosüsteemiga, kus saab mängida sadade tuhandete erinevate kasutajate loodud mängude sees.

Tabel 1. Videomängude liigitus žanride põhjal, nende kirjeldused ja mõned populaarsemad näited Aaviku jt (2023), Qaffase (2020), Ratliffi (2015) andmetel.

Žanr/Liik	Kirjeldus/omadused	Populaarsemad näited
Rollimängud	Mängija kehastub tegelaseks, arendab oskusi ja teeb valikuid (Aavik, 2023: 48; Ratliff, 2015: 4-5)	<i>The Witcher</i> , <i>Skyrim</i> (Aavik jt 2023: 48), <i>Stardew Valley</i> (Qaffas, 2020: 179); <i>Grand Theft Auto</i> (Ratliff, 2015: 5)
Seiklusmängud	Fookuses on lugu, avastamine ja mõistatuste lahendamine (Aavik, 2023: 48; Ratliff, 2015: 5)	<i>Legend of Zelda</i> (Aavik jt, 2023: 48, Qaffas, 2020: 178), <i>Super Mario</i> (Ratliff, 2015: 5)
Tulistamis- mängud	Esimeses või kolmandas isikus relvadest laskmine ja kiire tegevus (Aavik, 2023: 48; Ratliff, 2015: 7)	<i>Fortnite</i> (Aavik jt, 2023: 48), <i>Call of Duty</i> (Aavik jt, 2023: 48, Ratliff, 2015: 7), <i>Halo</i> (Ratliff, 2015: 7)
Platvormi- mängud	Mängija liigub eri tasanditel hüpates ja takistusi ületades (Aavik jt, 2023: 48)	<i>Super Mario</i> (Aavik jt, 2023: 48; Ratliff, 2015: 5), <i>Celeste</i> (Aavik jt, 2023: 48), <i>Portal</i> (Qaffas, 2020: 179)
Strateegia- mängud	Taktikaline mõtlemine ja ressursihaldus (Aavik, 2023; Ratliff, 2015)	<i>Civilization V</i> (Aavik jt, 2023: 48), <i>StarCraft</i> (Qaffas, 2020: 179; Ratliff, 2015: 7)
Ellujäämis- mängud	Mängija peab ellu jääma ohtlikus keskkonnas (Aavik jt, 2023: 48)	<i>Minecraft</i> , <i>Resident Evil</i> (Aavik jt, 2023: 48)
Spordi- ja rallimängud	Võistlusliku elemendiga spordiala mängimine või spordimängu juhtimine (Aavik jt, 2023: 48)	<i>FIFA</i> , <i>Need for Speed</i> (Aavik jt, 2023: 48)
Rütmi ja muusika mängud	Mäng põhineb muusika taktil ja rütmil, vajutades nuppe õigel ajal, suur rõhk füüsilisusel (Aavik, 2023: 48)	<i>Guitar Hero</i> , <i>Just Dance</i> , <i>Rock Band</i> (Aavik jt, 2023: 48)
Mõistatus- mängud	Loogika ja probleemilahendus on mängu põhielemendid (Aavik jt, 2023: 48)	<i>Tetris</i> , <i>Portal</i> (Aavik jt, 2023: 48, Qaffas, 2020: 179)

Tabelis esitatud žanrid illustreerivad videomängude mitmekesisust ja žanrilist kattuvust – sageli võib üks mäng kuuluda mitmesse kategooriasse samaaegselt. Taoline žanriline paindlikkus rikastab mängukogemust ning võimaldab paremini arvestada mängijate erinevate huvide ja vanuserühmadega. Sellest tulenevalt muutub üha olulisemaks hinnata mängude sisulist sobivust vastavalt mängija vanusele, mida aitavad reguleerida mängudele kehtestatud vanusepiirangud, millele keskendun järgmises alapeatükis.

1.2.3 Videomängude vanusepiirangud

Videomängud võivad sisaldada sobimatut sisu lastele ja noortele. Seetõttu on loodud mitu videomängutööstuse ja akadeemiliste ekspertide poolt reguleeritud vanuse hindamissüsteemi, mis aitavad kaitsta alaealisi ja pakkuda vanematele usaldusväärset infot häiriva sisu osas, arvestades sealjuures ka mänguviise, nagu veebisuhtlus ja mängusisesed ostud (Entertainment Software Association, 2025; PEGI, 2017a; Video Games Europe, 2024: 2, 11, 23). Põhja-Ameerikas kasutatakse kolmeosalist, s.o vanus, sisu, interaktiivsus (nt raha kasutamine mängus), hindamissüsteemi nimega ESRB (*Entertainment Software Rating Board*)(Entertainment Software Association, 2025).

Euroopas on seevastu kasutusel kaheosaline mänguteabesüsteem PEGI (*Pan-European Game Information*), mis kasutab info edastamiseks sisumärgiseid ja vanusetähiseid (PEGI, 2017b). See süsteem (2017b) kajastab järgnevaid tarbijaid hoiatavaid sisumärgiseid: vägivald, vandumine, hirm, hasartmäng, seks, narkootikumid, diskrimineerimine ja mängusisesed ostud. PEGI (2017b) viie vanusekategorია hulka kuuluvad järgmised tähised:

- PEGI 3 (sobib kõigile vanusegruppidele),
- PEGI 7 (ei sobi väikelastele, sest sisaldab võimalikke hirmutavaid helisid/stseene),
- PEGI 12 (sisaldab mõõdukat vägivalda, kergest seksuaalset alatooni, alastiolekut ja leebemaid vandesõnu),
- PEGI 16 (vägivald ja seksuaalsed kujutised on realistlikumad, keelekasutus võib olla vulgaarsem, võimalik tubaka, alkoholi või narkootikumide tarvitamise kajastamine),
- PEGI 18 (sisaldab jöhkrat vägivalda, põhjendamatu tapmist, uimastitarbimise ilustamist ja selget seksuaalset tegevust).

Seega sobivad lastele eelkõige esimesed neli. Seetõttu on oluline, et nii lapsevanemad kui ka raamatukogutöötajad oskaksid vanuse- ja sisumärgiseid õigesti tõlgendada ning lähtuksid neist mängude valikul, et tagada lastele sobiv ja turvaline mängukeskkond

Uurides raamatukoguhoidjate kogemusi ja hoiakuid laste ning noorte kohta, on oluline ka videomängude mängimisega seotud kasutegurite ja varjupoolte käsitlemine. Sellele teemale keskendun järgmises peatükis.

1.3 Videomängud ja lapsed

Videomängud on maailmas laialt levinud - 2024. aastal mängis videomänge internetikasutajatest 83,6%, neist enim Filipiinidel, kus mängijate osakaal ulatus 96,6 protsendini (Clement, 2025). Videomängud on laialt levinud ka Euroopas, näiteks Video Games Europe (2024: 2) leidis, et üle poole (53%) eurooplastest mängib videomänge. Soolises jaotuses domineerivad mehed, aga väga väikesel määral, sest Ameerikas moodustavad naised 46% (Entertainment Software Association, 2024) ja Euroopas 46,7% mängijatest (Video Games Europe, 2024: 2). Suurema osa mängijatest moodustavad inimesed vanuses 45-64a (23%) ja 15-24 (22%), kuid vanusegruppide siseselt mängivad enim just lapsed vanuses 11-14 (83%) (Video Games Europe, 2023: 8-9).

Videomängud on ka Eesti laste ja noorte seas väga levinud. Eestis viidi 2022. aastal esimest korda läbi uuring alaealiste hasart- ja videomängude kogemuste kohta, mille tulemusena leiti, et iganädalaselt kasutab üle 80% lastest (vanuses 11-16) ajaviiteks videomänge (Hämmal, 2024: 11). Ka Aaviku jt (2023) uuringus noorsootööst ja videomängudest esitlesid sarnaseid tulemusi. Nimelt leidsid autorid, et küsitlusele vastanud noortest 94% mängib videomänge, eelistades mängimiseks mobiiltelefone (73%) ja arvuteid (65%), kuigi poisid näitasid suuremat eelistust arvutite ja konsoolide osas võrreldes tüdrukutega.

Videomängude suure levimuse tõttu on uuritud nii nende arendavaid kui kahjulikke mõjusid lastele ja noortele. Mina jagasin mõjude kohta käiva teksti neljaks suuremaks alapeatükiks. Esimesed kaks on eelkõige arendavad videomängude omadused ja ülejäänud kajastavad videomängudega seotud probleeme.

1.3.1 Videomängud arengu ja õppimise toetajana

Videomängud omavad potentsiaali laste ja noorte harimisel akadeemilises kontekstis. Aaviku jt (2023: 21, 24) uuringu kohaselt on oluline luua haridusliku sisuga mängu, kuna noored veedavad palju aega virtuaalmaailmas. Lisaks võimaldavad laste huvid ja hovid mitteformaalses (nt videomängud) kontekstis suurendada õppimisaktiivsust formaalses õppes (Laakso jt, 2021: 8, 10). Seetõttu on paljudes koolides kasutusel digitaalne mängupõhine õpe, mis suurendab motivatsiooni ja huvi akadeemilise õppe vastu (Martinez jt, 2022: 1084), kasutades näiteks hariduslikku versiooni populaarsest *Minecrafti* mängust, mis pakub teadmisi erinevates valdkondades, nagu ajalugu, keemia ja matemaatika (Mojang AB, 2025).

Ka mitteharidusliku eesmärgiga videomängud võivad arendada laste ja noorte oskusi. Martinez jt (2022: 1086-1091) metaanalüüsi kohaselt on suurima kasuteguriga meelelahutuslikud videomängud eelkõige keelte õppimise kontekstis. Camacho Vásquez ja Ovalle (2019: 186) ning

Newgarden ja Zheng (2016: 290–292) leidsid, et videomängude (nt *Scribblenauts*) mängimine toetas inglise keele õppimist ja sõnavara arendamist. Ka populaarne *Minecraft*, mida Aaviku jt (2023: 23) uuringus mängisid pooled vastanutest, aitab õppida inglise keelt, eriti laiendada sõnavara, pakkudes loomulikku ja motiveerivat konteksti ka haruldasema sõnavara omandamiseks (Chien, 2019: 8–11; 14).

On mitmesuguseid tõendeid selle kohta, et videomängud omavad suurt potentsiaali noorte üld- ja digipädevuste parandamiseks (Aavik jt, 2023: 11). Videomängud võivad arendada tehnoloogilisi oskusi, tõsta enesekindlust arvutite kasutamisel ning kujundada huvi programmeerimise ja IT-valdkonna vastu, pakkudes mängijatele lõbusat, turvalist ja avastamist soosivat keskkonda loovuse ja tulevikupädevuste arendamiseks (Sevin ja DeCamp, 2016: 10-11). Pädevuste arendamine noorte seas on oluline, sest Tso jt (2022: 7-9) on leidnud, et näiteks digipädevus on üks oluline kaitsetegur mängusõltuvuse vältimisel. Hatlevik jt (2015: 346) kirjeldavad digipädevust kui võimet kasutada digitehnoloogiat teadlikult ja vastutustundlikult erinevates olukordades – nii iseseisvalt kui koostöös teistega –, eesmärgiga lahendada probleeme, teha tööd ning osaleda ühiskonnas looval ja kriitilisel moel. Kuigi sageli eeldatakse, et noored on digipädevad pelgalt seetõttu, et nad on kasvanud üles digivahenditega, on nende suhe tehnoloogiaga tegelikult keeruline ja nad vajavad tuge ning juhendamist digioskuste arendamisel (Greenfield, 2024). Ka Laakso jt (2021: 8–11) rõhutavad, et noored vajavad teadlikemate osapoolte, nagu eakaaslased ja õpetajad, tuge, et tehnoloogiaga sisukalt ja huvipõhiselt tegeleda.

Videomängude mängimine võib aidata arendada kognitiivsed oskuseid. Mitmed uuringud on leidnud, et videomängude mängimine parandab tähelepanu (Fauzan jt, 2018: 43-44; Reynaldo jt, 2021: 213-215; Zioga jt, 2024: 13, 15; Wan jt, 2020: 187), mälu (Zioga jt, 2024: 13-14; Wan jt, 2020:187) ja reaktsiooniga (Atreya, 2022: 5343). Erinevad mängužanrid toetavad erinevaid kognitiivseid oskusi: strateegiamängud aitavad mõista, kuidas ruumilises mõtlemises asjad paistavad erinevatest vaatenurkadest (van Zoest, 2015: 37-40), samas kui tulistamismängud arendavad kognitiivset paindlikkust, näiteks võimet kiiresti ümber lülituda ühelt ülesandelt teisele (Reynaldo jt, 2021: 219-220). Uuringud näitavad ka, et videomängude mängimise aja suurenemine võib parandada laste probleemide lahendamise võimet (Suziedelyte, 2012: 18–37), arendades praktilisi lahendusi, kuid mitte tingimata loovat mõtlemist (Hamlen, 2014: 288).

Videomängudega seotud tegevused võivad pakkuda noortele võimalusi enesearenguks, oskuste õppimiseks ja loovuseks ka väljaspool virtuaalset keskkonda. Nimelt on leitud, et mõõdukas mängimine on tihti seotud osalusega sportlikes ja huvialastes tegevustes, mis aitavad kaasa noorte mitmekülgsete oskuste arengule (Romer jt, 2013: 618). Harviainen jt (2015: 26) toovad esile

videomängudega seotud kultuurilised nähtused, nagu fännikirjanduse kirjutamine, mis arendab analüütilist mõtlemist, loovust, empaatiat (Haas ja Tussey, 2023: 29–30) ja keeleoskusi (Black, 2005: 13, 17). Peale selle eksisteerib ka *cosplay* ehk videomängude tegelasteks riietumine, kus mängivad olulist rolli inimese käelised ja käsitööga seotud oskused, sest suur osa kostüümist tuleb enamasti ise valmistada (Harviainen jt, 2015: 27–28).

1.3.2 Sotsiaalsed sidemed

Videomängud on teismeliste seas oluline viis sotsialiseerumiseks. Uuringud näitavad, et pea kolmveerand noortest mängib, et veeta aega teistega (Gottfried ja Sidoti, 2024: 4, 19) ja üle 70% eelistab mängida koos sõpradega (Granic jt, 2014: 72–73). Videomängud lihtsustavad sotsialiseerumist ka neil, kellel on raskusi sõprade leidmisega päriselus, sealhulgas erivajadustega lastel, pakkudes neile võimalust leida endasarnaseid eakaaslasi ja luua uusi sõprussuhteid (Harviainen jt, 2015: 33–34; UNICEF Innocenti, 2024: 38–44). Koostööpõhised ja prosotsiaalsed mängud aitavad arendada sotsiaalseid oskusi ja tugevdada suhteid ka vähem sotsiaalsete mängijate seas (Kowert ja Oldmeadow, 2013: 1876–1877; Shoshani ja Krauskopf, 2021: 7–8).

Videomängud pakuvad lastele võimalust suhelda ja teha koostööd nii pereliikmete kui ka teiste mängijatega, luues jagatud kogemusi ja sotsiaalseid tegevusi (UNICEF Innocenti, 2024: 38–39; Harviainen jt, 2015: 26–29, 33). Koosmängimine tugevdab peresidemeid, aidates lähendada vanemaid ja lapsi ning õdesid-vendi (Entertainment Software Association, 2024: 20–21). Üle 80% vanematest mängib oma lastega, neist pooled vähemalt kord nädalas (Entertainment Software Association, 2024: 23). Samuti on populaarsed LAN-peod, kus mängitakse sõpradega koos kohalikus arvutivõrgus (Harviainen jt, 2015: 29–30).

Videomängud toimivad suhtlusvahendina ka siis, kui mängijad ei viibi füüsiliselt koos. Infotehnoloogia võimaldab luua üleilmseid kogukondi ja teha koostööd (Harviainen jt, 2015: 33–34). COVID-19 pandeemia ajal aitasid mängud inimestel kontaktis püsida, mis mõjutas positiivselt ka ühiskonna hoiakuid nende suhtes (Pallavicini jt, 2022: 348–349; Sanford, 2023: 4). Samas suhtlevad noored videomängude teemal ka väljaspool mängu, peamiselt platvormidel nagu Discord, Twitch (Gottfried ja Sidoti, 2024: 11) ja YouTube (Sanford, 2023: 5). Selline suhtlus aitab luua kogukondi ja tugevdab kuuluvustunnet ning grüüidentiteeti (UNICEF, 2024: 6, 39–40).

1.3.3 Videomängud ja vaimne tervis

Agressiivne käitumine

Videomängud on paljude noorte igapäevaelu osa, kuid meedias kajastatakse neid sageli negatiivselt, rõhutades seoseid kognitiivsete probleemide, vaimse tervise häirete ja agressiivse käitumisega (Sanford, 2023: 2, 4, 11). Agressiivsust defineerivad Anderson ja Bushman (2002: 28–29) kui tegutsemist kahju tegemise eesmärgil. Selle seos vägivaldsete videomängudega on olnud teadlaste seas pikalt arutluse all. Näiteks on Anderson jt leidnud tõendeid sellise seose kohta nii laboratoorsetes (2010) kui ka longitudinaalsetes uuringutes (2007), mida Prescott jt (2018: 9886–9887) toetasid oma metaanalüüsi tulemustega.

Brockmyer (2022) märgib, et vägivaldsete mängude mängimine võib põhjustada desensibiliseerumist (s.o reaktsiooni vähenemiseni), mis võib suurendada agressiivsust ja vähendada prosotsiaalset käitumist. Seetõttu on oluline õpetada lastele vahet tegema mängulisel ja reaalsel vägivallal ning arendada empaatiat ja rahumeelseid probleemilahendusoskusi. Lastesuutlikkus mõista mängude sisu sõltub ka nende emotsionaalsest küpsusest, mistõttu on oluline järgida vanusepiiranguid (Harviainen jt, 2015: 38–39). Siiski on leitud, et paljud vanemad võimaldavad lastel mängida ka vanusele mittedsobivaid, sh 18+ mängu (Yin-Poole, 2018).

Ehkki mitmed uuringud on leidnud seoseid vägivaldsete videomängude ja agressiivse käitumise vahel, tuleb nende tulemusi kriitiliselt hinnata. Przybylski ja Weinstein (2019: 3–6) on viidanud varasemate uuringute subjektiivsusele ja Ferguson (2020: 1–2) märgib, et paljud neist keskenduvad üksnes negatiivsetele aspektidele ja liialdavad tegeliku mõjuga. Ka Sanford (2020: 5–6) rõhutab, et ainult kahjulikke mõjusid käsitlevad tööd ei anna videomängude mõjust täielikku ülevaadet. Mitmed teadustööd, sealhulgas Przybylski ja Weinstein (2019: 4–6), näitavad, et agressiivsus ei pruugi olla seotud vägivaldsete mängudega, vaid muude teguritega. Adachi ja Willoughby (2011: 61) ning Dowsett ja Jackson (2019: 24–26) lisavad, et mängijate käitumist mõjutab pigem mängu võistluslikkus kui selle vägivaldne sisu.

Sõltuvus

Videomängusõltuvuse kui häire määratlemine on jaganud teadlased mitmesse leeri. Mõned uurijad (nt Aarseth jt, 2017) väidavad, et selle lisamine ametlikesse diagnoosikategooriatesse ei ole piisavalt empiirilisel põhjendatud. Samas nüüdseks kajastatakse RHK uusimas häirete klassifikatsioonis mängusõltuvust ehk mängimise häiret sõltuvushäirete kategooria osana (Reed jt, 2019: 9). Üldjuhul iseloomustab seda häiret kontrollimatu mängukäitumine, kus inimene ei oma enam kontrolli mängimise üle ning hakkab eelistama seda tegevust teistele tegevustele ja

kohustustele (Kappi jt, 2024: 2; Nogueira jt, 2019: 184). Mängusõltuvus tekitab mitmesuguseid probleeme, näiteks on see seotud suurenenud unetusega (Zamani jt, 2009: 100-102) ja psühholoogiliste häiretega (sh ärevus, ATH) (Kappi jt, 2024: 3; Stevens jt, 2020: 1131; Zamani jt, 2009: 100-103), mis omakorda mõjutavad noore akadeemilist edukust (Stevens jt, 2020: 1131) ja sotsiaalseid oskuseid (Zamani jt, 2009: 100-103).

Samas on Hopkinsi (2022) andmetel tegelik mängusõltuvuse riskigrupi osakaal vaid 1–3% mänguritest, mis viitab probleemi olemasolule, aga näitab, et see probleem ei mõjuta enamikke mängijaid. Ka Eestis on leide mittemängimisest tulenevate võõrutusnähtude esinemise osas umbes 3% lastest koges raskusi, kui nad ei saanud mängida (Hämmal, 2024: 29). Seevastu Stevensi jt (2020: 1131) uuringus oli probleemse interneti- või arvutimängude kasutamist kogevate noorte hulk kõrgem - 10%.

1.3.4 Teised terviseprobleemid

Terviseprobleemide ennetamiseks on oluline jälgida mängimise kestust. Mõõdukas videomängude mängimine on seotud madalamate psühholoogiliste sümptomitega võrreldes liigse mängimise või mitte mängimisega (Colder Carras jt, 2017: 7; Durkin ja Barber, 2002: 388; Allahverdipour jt, 2010: 5). Samas on vanemaks saades kulutavad lapsed üha rohkem aega ekraanidele (Eesti laste vaimse tervise uuringu konsortium, 2024: 77). Meelelahutusliku ekraaniaja piiramine kuni 2 tunnini päevas võib aidata ennetada tervisemuresid (Maailma Terviseorganisatsioon, 2019: 8; Pitsi jt, 2017: 51), kuid Aaviku jt (2023: 24, 40) uuringu järgi mängib 30% noortest vähemalt kolm tundi päevas. Ka mängimise taga peituvad motivatsioonid avaldavad mõju noore tervisele. Naudingu pärast mängimine on kasulikum kui saavutustele või kinnisideele keskenduv mängimine (Colder Carras jt., 2017: 8; Lafrenière jt, 2009: 288). Samuti ei tule kasuks ka mängimine stressiga toimetulekuks (Aavik jt, 2023: 17).

Ka istuv eluviis on muutnud märgatavaks probleemiks, sest tehnika laialdane levik (nt televiisorid, arvutid) soodustab isutmisaja suurenemist ja sellega kaasnevaid tervisehädasid (sh rasvumine) (Pitsi jt, 2017: 22, 47). Samas mõned videomängud nõuavad liikumist ja on leitud, et kõrge naudingutasemega kehaline aktiivsus mängudes võib parandada füüsilist tervist ja soodustada suuremat liikuva eluviisi edendamist (Halbrook jt, 2019: 1099-1100). Peale liigse istumise avaldab ekraanide pidev vaatamine ka silmadele suurt koormust, mistõttu soovivad Pitsi jt (2017: 133) pöörata tähelepanu noorte A vitamiini tarbimisele ja ekraaniaja piiramisele. Lisaks sellele võib suur ekraaniaeg tekitada unehäireid (Aavik jt, 2023: 16-17).

1.4 Uurimuse eesmärk, uurimisprobleem ja -küsimused

Videomängud on noorte seas üha populaarsemaks muutumas, mistõttu on oluline uurida, kuidas raamatukoguhoidjad suhtuvad videomängude integreerimisse raamatukogu keskkonda. Ehkki varasemad uuringud on käsitlenud videomängude kasutust hariduses ja noortekeskustes, on Eesti kontekstis raamatukoguhoidjate hoiakuid ning nende võimalikku mõju raamatukoguteenuste pakkumisele vähe uuritud.

Minu lõputöö eesmärk on anda ülevaade sellest, millised on raamatukoguhoidjate kogemused ja arvamused laste videomängude mängimisest raamatukogudes. Eesmärgist lähtuvalt sõnastasin järgnevad uurimisküsimused:

- Millised on raamatukogutöötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega seotud teenuste pakkumisega raamatukogus?
- Milliseid kasutajagruppe ja motiive toovad raamatukogutöötajad esile seoses videomängude mängimisega raamatukogus?
- Millised on raamatukoguhoidjate arusaamad, hoiakud ja arvamused videomängude mängimise kohta raamatukogudes?

Uurimisküsimustele vastamisel keskendun töötajate isiklikele kogemustele ja tegevuspraktikatele. Samuti toetun raamatukoguhoidjate vaatluspõhiste arusaamadele ja tõlgendustele videomängude kasutajatest ning nende tegutsemismotiividest. Keskendun ka sellele, millised on raamatukoguhoidjate arvamused ja hoiakud videomängude mängimise suhtes raamatukogudes.

Arvestades, et uurin raamatukoguhoidjate arusaamu, arvamusi ja hoiakuid, on oluline täpsustada, mida ma nende mõistete all oma töös silmas pean. Arusaam on sügavam teadmine või tajumine millestki, mis hõlmab nii faktilist infot kui ka emotsionaalset või kontekstipõhist mõistmist (Oman, 2021: 353-355). Seevastu on arvamus on Chandleri (2008: 552) sõnul inimese isiklik ja subjektiivne hinnang, mis võib väljendada eelistusi, hoiakuid või suhtumisi ning ei pruugi alati olla faktiliselt kontrollitav. Hoiak on aga inimese suhteliselt püsiv ja mälus talletunud üldine hinnang kindla objekti, nähtuse või isiku suhtes, mis kajastab tema positiivset või negatiivset suhtumist sellesse (Chandler, 2008: 552-553; Eaton ja Visser, 2008: 39). Läbivalt keskendun kõigile nimetatud nähtustele, kuid tulemuste esitamisel omavad hoiakud ja arusaamad eriti olulist rolli viimase uurimisküsimusele vastamise puhul.

2. MEETOD JA VALIM

Peatükis kirjeldan valimi moodustamise protseduuri ja lõputöös rakendatud meetodeid. Kasutan enda töös kvalitatiivseid meetodeid, millest üks on semistruktureeritud intervjuu, sest soovin teada raamatukogutöötajate arvamusi ja hinnanguid seoses videomängude ja lastega raamatukogus. Strömpl (2020) sõnul on kvalitatiivsed meetodid head just inimeste sisemiste kogemuste mõistmiseks ja nende subjektiivsete kogemuste väljendamiseks. Lisaks kasutan kvalitatiivset andmeanalüüsi, sest Kalmuse jt (2015) sõnul võimaldab see meetod süvitsi analüüsida uuritavate arusaame ja tõlgendusi, mistõttu on mul võimalik ka võtta arvesse latentset sisu ehk sellist infot, mis ei ole otseselt sõnaselgelt väljendatud (nt vihjed, kavatsused). Lisaks kajastan ka oma tööga seotud eetilisi kaalutlusi ja eneserefleksiooni.

2.1 Valim

Oma lõputöö raames otsustasin uurida rahvaraamatukogude töötajaid, sest rahvaraamatukogud on Rahvaraamatukogu seaduse (2019: §2) ja IFLA-UNESCO manifesti (2022: 1-2) kohaselt universaalsed teadmiste ja kultuuri keskused, mis toetavad elukestvat õpet ning pakuvad vaba juurdepääsu mitmekesistele teavikutele, sealhulgas digitaalsele meediale. Lindsey jt (2018: 2-3) rõhutavad, et tänapäeva rahvaraamatukogud on arenenud dünaamilisteks ruumideks, mis on avatud igas vanuses inimestele, alates eelkoolieas lastest kuni üliõpilaste ja ettevõtjateni. Minu uurimuses on võtmetähtsusega lapsed, kes on Lastekaitseaduse (2024) kohaselt inimesed vanuses kuni 18-aastat. Videomängude integreerimine raamatukogude tegevustesse on osutunud tõhusaks vahendiks noorte kaasamisel, pakkudes neile turvalist ja toetavat keskkonda sotsiaalsete oskuste arendamiseks ning kogukonnatunde tugevdamiseks (Nicholson, 2013). Seetõttu on rahvaraamatukogud sobiv uurimisobjekt laste ja videomängude kasutamise uurimiseks.

Valisin oma uurimistöö keskmesse rahvaraamatukogude töötajad, kuna nad mängivad võtmerolli teenuste kujundamises, pakkumises ja hindamises. On leitud tõendeid, et raamatukogutöötajate isiklikud arvamused ja ametialased kogemused mõjutavad nende suhtumist uutesse tehnoloogiatesse ja teenustesse, mis omakorda määrab, milliseid võimalusi raamatukogus pakutakse (Subramaniam ja Braun, 2021: 4-6). Seega mõjutavad Subramaniami ja Brauni (2021: 4-6) hinnangul töötajate hinnangud, teadmised ja oskused otseselt seda, kuidas raamatukogud reageerivad kogukonna vajadustele, sealhulgas laste ja noorte digitaalse meedia kasutamisele.

Valimi moodustamisel lähtusin mugavusvalimi põhimõttest, mis Rämmeri (2015) sõnul lähtub uuritavate lihtsast kättesaadavusest ja vähesest üldistatavuse tasemest. Seega osalesid minu uuringus inimesed, kes avaldasid osalemiseks soovi ja olid minu jaoks mugavas asukohas (Tartu, Tallinn). Intervjueeritavate värbamiseks saatsin laiali uuringukutsed e-maili teel, kus oli välja toodud ka sobilike intervjueeritavate tunnused: Tallinna/Tartu raamatukogutöötaja, kes tegeleb videomängude (sh arvutimängud) laenutamise ja lastega. Intervjuudes osales 11 inimest, kellest neli töötavad juhatajana, neli raamatukoguhoidjana, kaks lugejateenindajana ja üks noortetöö spetsialistina. Tallinna Raamatukogudest oli osalejaid neli, kellest kolm esindasid harukogusid ja üks südalinna keskkogu. Tartu Oskar Lutsu nimelisest Linnaraamatukogust nõustus intervjuudes osalema kolm keskkogu ja neli harukogu (Annelinn, Tammelinn) töötajat.

2.2 Andmekogumine ja -analüüs

Andmekogumiseks kasutasin semi- ehk poolstruktureeritud intervjuusid. Poolstruktureeritud intervjuu on paindlik küsitlusviis, kus järgitakse intervjuukava, kuid kohandatakse küsimusi ja nende järjekorda vastavalt vestluse kulgemisele (Lepik jt, 2014), kasutades nii suletud kui ka avatud küsimusi ootamatute teemade käsitlemiseks (Adams, 2015: 493). Minu küsimused jaotatud nelja suuremasse teemaplokki: üldine olukord (võimalused, vahendid, mängud), lapsed (peamised mängijad, käitumine jne), positiivsed/negatiivsed videomängude aspektid (kuidas mõjutavad lapsi jne) ja üleüldine suhtumine. Suhtumise küsimuse jätsin kõige viimaseks, sest Adamsi (2015: 498) sõnul on oluline lükata tundlikud või arvamusi polariseerivad teemad uurimisintervjuus või küsitluses viimasesse ossa, et esmalt luua usalduslik õhkkond ja vältida vastaja sulgumist.

Tallinna raamatukogu töötajatega viisin intervjuud läbi Teamsi videokõne teel, aga Tartu omadega toimusid vestlused kohapeal. Lisaks sellele sain Tartus ka majatuure ja seetõttu näha, kus videomängud raamatukogus asuvad ning millised mängud sel hetkel populaarsemad olid (nt playstationis viimati kasutatud). Keskmise intervjuu pikkus oli 45 min.

Salvestasin mitmest seadmest ja kasutasin transkriptsiooni jaoks uus.tekstiks.ee lehekülge. Peale seda kuulasin ka ise transkriptsioonid üle ja korrastasin need. Intervjuude käigus tekkis ka pildimaterjali (nt näidati kõne ajal mängu, majatuuri ajal nägin mänguruume) ja pidin ka seda tekstis kajastama. Peale transkriptsioonide korrastamist võtsin ette uurimisküsimused ja hakkasin alla joonima intervjuueeritavate tsitaate, mis tundusid sobivat vastava teemaga. Kopeerisin need inimeste öeldu vastavasse uurimisküsimusega vastavasse exceli tabelisse ja hakkasin otsima tsitaatide seast märksõnu/väljendeid, mis Kalmus jt (2015) nimetab koodideks. Kasutasin eelkõige induktiivset analüüsi, sest Kalmuse jt (2015) sõnul on sellele lähenemise omane andmetele tuginemine, mille põhjal ka tehakse koodipuu ilma teooriatele tuginemata.

Kodeerimisel kasutasin segamini erinevaid koode ehk Kalmuse jt (2015) välja toodud *in vivo*, avatud ja etteantud koode. *In vivo* (tekstilähedane) kood olid näiteks mängude nimetused. Avatud koode kasutasin paljuski järgmises etapis, näiteks muutsin *in vivo* koodi “panen mängu käim” avatud koodiks “tehniline abi.” Etteantud koode mul esialgu ei olnud, aga analüüsi edasistes faasides liikusin edasi-tagasi transkriptsioonide vahel, et otsida teatud koode, mis võisid mul esialgu kahe silma vahele jääda. Nende koodide põhjal tegin hiljem ka suuremad kategooriad või koodiperekonnad, näiteks “tehniline abi” kuulus suuremasse koodiperekonda “abi pakkumine”. Iga etapi kohta tegin uue Exceli tabeli koos enda mõtete ja märkustega, sest Kalmus jt (2015) rõhutab terve analüüsiprotsessi üles märkimist, et tagada uuringu läbipaistvus ja usaldusväarsus.

2.3 Eetilised kaalutlused ja refleksioon

Uuringu läbiviimisel jälgisin Lepiku jt (2014) välja toodud teaduseetika printsiipe. Nimelt on oluline osalejatel saada enne intervjuu läbiviimist informeeritud nõusolek ehk intervjuueeritava küsitlemiseks on mul eelnevalt vaja anda infot talle selle kohta, kuidas, kus ja milleks ja ma tema öeldut kasutan (Lepik jt, 2014). Selle ma sain kirjalikult e-maili teel, aga ka enne intervjuu alustamist rääkisin veel põgusalt üle eesmärgi, vabatahtlikkuse ja konfidentsiaalsuse loogika minu uuringus. Kõigil intervjuueeritavatel oli võimalus loobuda osalemisest või keelduda küsimustele vastamisest. Seega jälgisin Lepiku jt (2014) välja toodud vabatahtlikkuse printsiipi.

Lepiku jt (2014) sõnul peab konfidentsiaalsuse lubamist hoolikalt kaaluma, sest alati ei pruugi intervjuueeritava identiteet varjatuks jääda ning seetõttu tuleb kasutada erinevaid meetmeid tuvastamise vältimiseks. Mina üritasin seetõttu transkribeerimisel kasutada nimesid nagu “INT1” ja vältida konkreetsele kogudele viitamist tulemuste esitlemisel kui võimalik, sest mitmed teised raamatukogutöötajad, kes ei osalenud intervjuudes, on avaldanud soovi mu tööd lugeda ja mõne inimese kõnemaneeer lihtsasti ära tuntav. Lisaks rõhutavad Lepik jt (2014) ka tundlike teemade

uurimisel intervjuu vormi läbimõeldud valikule ja küsimuste sõnastamisele. Mina viisin oma intervjuud läbi individuaalselt, sest suhtumise ja arvamuse avaldamine videomängude teemal võib olla raskendatud, kui raamatukogutöötajad oleksid grupis, sest negatiivseid hoiakuid võidakse hukka mõista.

Lisaks raamatukogutöötajatele oleksin võinud uurida ka lapsi, kes kasutavad raamatukogude videomänguteenuseid, et võrrelda teenusepakkujate ja -kasutajate kogemusi. Selline lähenemine oleks andnud põhjalikuma ülevaate videomängudega seotud teenuste toimimisest raamatukogus. Samas läks mul lõputöö teema valimisega aega, mistõttu ei oleks ma jõudnud eetikakomiteelt laste uurimiseks luba küsida, arvestades sellega, et soovin lõpetada õpingud nominaalajaga. Ka Lepik jt (2014) rõhutavad, et laste intervjuerimine ja nende andmete kasutamine kuuluvad tundlike teemade alla, mistõttu peab selle vanuserühma käsitlemisele lähenema väga ettevaatlikult ja nendega töötades tuleb järgida rangeid eetilise põhimõtteid. Seetõttu keskendusin oma uurimuses raamatukogutöötajatele ning ei kogunud infot alaealistelt.

Ka minu enda hovid ja omadused võisid mõjutada intervjuude protsessi. Nimelt ma ise mängin ka videomänge ja pigem näen neid positiivses valguses, mistõttu võisin tähelepanuta jätta mõned vastajate poolt välja toodud negatiivsed aspektid. Samas intervjuukava (vt Lisa 1) koostamisel nägime juhendajaga palju vaeva, et ma ei paneks kirja ainult arendavaid aspekte uurivaid küsimusi. Lisaks võib intervjuude puhul esineda ka sotsiaalset soovitavust, kus inimesed ei väljenda enda reaalseid mõtteid, vaid üritavad meeldida intervjuerijale, kohandades oma vastuseid vastavalt sellele, mida nad arvavad, et neilt oodatakse (Bergen ja Labonté, 2019: 783). Seetõttu toovad Bergen ja Labonté (2019: 786) välja ka mõned viisid, kuidas seda nähtust vähendada. Nimelt soovitavad nad valida intervjuu läbiviimiseks privaatne/eraldatud koht ja kasutada usalduslikku õhkkonna loomiseks huumorit ning ka enda kogemuse välja toomist. Mina ei saanud väga kontrollida keskkonda, kuid sain mingil määral eraldada intervjueritava teistest inimestest selle kaudu, et istusin teenindusletist kõige kaugema laua taha. Lisaks üritasin jagada ka enda kogemust vastanutega, aga mitte liiga palju, et minu suhtumine ei mõjutaks nende vastuseid liigselt.

3. TULEMUSED

Tulemuste osa jaotasin uurimisküsimuste põhjal järgnevateks alapeatükkideks: töötajate kogemused ja tegevuspraktikad, videomängude mängijad raamatukogus, raamatukogutöötajate arusaamad ja hoiakud videomängude mängimise osas raamatukogus.

3.1 Töötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega raamatukogus

Esimese uurimisküsimusega soovisin teada saada, milliseid videomänge ja mängimisvõimalusi pakuvad raamatukogud lastele ja noortele. Lisaks lasin töötajate hinnata nimetatud mängude populaarsust ja põhjuseid, miks neid enim mängitakse. Selles teemaplokis uurisin ka videomängude seotud teenuste pakkumist, sh ürituste korraldamine ja mänguteemalise kirjanduse laenutamine. Seetõttu jaotasin esimesele uurimisküsimusele keskenduva peatüki järgnevaks kolmeks osaks: tehnilised vahendid ja võimalused, populaarsed mängud ja seotud teenused. Esimesed kaks osa kehtivad konsoolides ja arvutites mängimise kohta.

Tehnilised vahendid ja võimalused

Intervjueeritavad kirjeldasid erinevaid tehnilisi lahendusi, mis neil raamatukogus olemas on. Uuritud raamatukogudes on mitmesuguseid konsoole, igas keskkogus ja harukogus on olemas vähemalt üks konsool. Enamasti leidub PS-i ja Xboxi vanemaid versioone, kuid sel aastal osteti Tartu Linnaraamatukogu harudesse ka uusim PS-i konsool, mis on olemas ka Tallinna ühes kogus. Tartu mõnes kogus aga ka Nintendo Switch ja VR-prillid. Konsoolide mängu saab mängida plaatidelt või veebist alla laadides, kuid tehnoloogia arenguga on plaatide kasutamine vähenenud.

INT6: „Nüüd see uus seade tuli siis sellega on nüüd praegu./.../pidi olema, et, et saab ilma plaadita, et on, tehti konto ja et saab siis nagu kontoga üle võrgu mängida.“

Raamatukogudes kasutatavad mängukonsoolid toetavad nii kehalist aktiivsust kui ka ühist mängimist. Praktikas on aga mitmed PS-i ja Xboxi konsoolid, mis võimaldavad liikumismänge, jäänud kasutusest välja kas tehniliste rikete või ruumipuuduse tõttu. Samas on mitmikmängu võimalus püsinud, kuna Xboxi ja PlayStationi konsoolid on varustatud vähemalt kahe puldiga ning toetavad mitmele mängijale mõeldud mänge. Lisaks on lastel võimalus liituda mänguga ka siis, kui nad ei asu füüsiliselt samas kohas, kasutades selleks telefoniäppe.

INT11: *„Võtavad oma telefoni jälle valjuhääldiga, siis ongi niimoodi, et siis seal telefonis on mingi sõber, kes on oma kodus, tuleb see möll kõik meile veel sisse.“*

Videomängude mängimiseks on raamatukogudes võimalik kasutada ka arvuteid. Arvutimängude jaoks on enamasti lastele mõeldud eraldi mänguriarvutid, välja arvatud mõnes raamatukogus, kus arvutid olid mõeldud kasutamiseks kõigile lugejatele. Arvutite kasutamise ajal on lastel võimalik juurde laenutada kõrvaklappe. Lisaks on arvutis lubatud kasutada ainult veebilehekülgi ning mingisuguseid programme ei tohi juurde laadida.

INT8: *„Osades arvutites on see mäng või too mäng, aga nad ei tohi sinna ise midagi tõmmata või teha.“*

Raamatukogudes on mängimiseks nii vanemaid PlayStationi ja Xboxi konsoole kui ka uuemaid seadmeid (PS5, Nintendo Switch, VR-prillid). Mänge saab kasutada nii füüsilistelt plaatidelt kui ka digitaalselt allalaadides. Ruumipuuduse ja tehniliste takistuste tõttu on liikumismänge vähem, kuid mitmikmängud on kasutuses mitme puldi olemasolu ja erinevate mobiilirakenduste tõttu. Peale konsoolide on lastel võimalus mängida ka arvutites.

Enim mängitavad mängud raamatukogus ja nende populaarsuse põhjused

Intervjueeritavad loetlesid ka erinevaid enim mängitavaid videomänge raamatukogus. Kõige populaarsem mäng nii Xboxis kui ka PlayStationis on Minecraft. Raamatukogutöötajad peavad Minecrafti populaarsuse peamiseks põhjuseks selle mängu paindlikkust ja rohkeid mängimisvõimalusi, mis võimaldavad lastel ja noortel mängida loovalt ning erinevaid eesmärke järgides.

INT4: *„Minecraft'is on see, noh, nagu lihtne mingi seikluse pool, ehitamine, mis iganes, noh, nagu paned neid LEGO-plokke kokku, aga samas seal saab minna hästi keeruliseks.“*

Peale Minecrafti mainisid töötajad ka muid konsoolimänge. Toodi välja mitmeid spordi- ja rallimänge (nt WRC, Mario Kart), LEGO frantsiisi ja Tartus ka erinevaid tulistamismänge (nt

Fortnite). Vastanute sõnul on selliste mängude juures oluline just nende võistluslikkus, mis pakub lastele võidu korral suurt rõõmu ja tugevdab enesekindlust.

INT1: *„Ja sai siis nii-öelda nagu, sa nagu võistlesid selle virtuaalse tantsijaga seal, et vaata, kumb siis oli parem, kas siis, kas sul tulid nagu paremini need liigutused välja.“*

Lisaks konsoolimängudele lasin töötajail välja tuua ka populaarsemaid arvutimänge. Lapsed mängivad arvutites peamiselt Robloxi, sest sarnaselt Minecraftiga on seal rohkelt mänguviise ja valikuvõimalusi, mis võimaldavad iga lapse huvidele vastavat mängukogemust. Rohkem mängu raamatukogutöötajad ei nimetanud.

INT5: *„Enamasti nad mängivad Robloxi või tähendab Roblox on see mäng või siis see keskkond, nad mängivad seal erinevaid mängu, nii palju ma olen näinud.“*

Raamatukogude populaarseimad videomängud on töötajate hinnangul Minecraft ja Roblox. Mõlema populaarsus tuleneb nende paindlikkusest ja mitmekesisest mänguvõimalustest, mis toetavad loovust ja huvidepõhist mängimist. Lisaks mainiti spordi- ja rallimänge, LEGO mängu, tulistamismänge. Töötajate arvates peitub selliste mängude atraktiivsus nende võistluslikkus olemuses, mis pakub lastele võidurõõmu ja tugevdab enesekindlust.

Seotud teenused ja takistused nende pakkumisel

Raamatukoguhoidjad kirjeldasid oma kogemusi videomängudega seotud teenuste pakkumisel ning tõdesid, et viimastel aastatel ei ole raamatukogudes toimunud videomänguüritusi. Erandina meenutati Tartu Linnaraamatukogu keskkogus toimunud võrgupidusid, mida korraldas raamatukoguväline isik. Töötajate hinnangul on üheks peamiseks takistuseks selliste ürituste korraldamisel personali piiratud ressursid ja vähene isiklik kogemus videomängude mängimisega. Isegi kui vahendid (sh arvutid, konsoolid) on olemas, on töötajad sageli ülekoormatud ning vajavad mänguritest vabatahtlike abi. Tallinna raamatukogudes toodi ka välja, et pealinnas toimuvad juba suured ja professionaalselt korraldatud videomänguüritused, millega raamatukogu ei pea otstarbekaks konkureerida. Seetõttu on mänguürituste korraldamine jäänud tahaplaanile, kuigi tehnilised võimalused võivad selleks olemas olla.

INT3: *„Iseenesest meil ei ole midagi selle vastu, meil võib-olla on mõne vabatahtliku abi vaja, kes aitaks organiseerida midagi, aga muidu nagu ruumi on ürituste jaoks.“*

Lisaks vabatahtlike puudumisele rõhutasid raamatukogutöötajad vajadust eraldatud ja avarama ruumi järele videomängudega seotud tegevuste läbiviimiseks. Enamikus kogudes paiknevad konsoolid ja arvutid noortealas, mis asub teiste tegevuste ja raamatute keskel. Mitmes kogus

hinnati videomänguürituste korraldamist heaks ideeks, eriti kuna neis raamatukogus on olemas eraldi mänguruumid, mida kasutatakse ka teiste noortele suunatud tegevuste, näiteks noortekohvikute jaoks.

INT8: *„Aga me oleme seda ruumi kasutanud, me tegime ükskord noortekohviku manga oma siin./.../ saime nii-öelda nagu netist vaadata, et mis mangasid on värskelt tulnud.“*

Videomängudega seotud teenuseks võib lugeda ka mängudeteemalise kirjanduse laenutamist. Kõigis raamatukogudes on hulganisti Minecrafti teemalisi raamatuid, mis on laste seas väga populaarsed. Mõnes kohas oli olemas ka kirjandust Fortnite'i kohta. Raamatukogutöötajate hinnangul on selline kirjandus laste seas populaarne, kuna see aitab lastel mängu detailidesse süveneda, arendada oskusi, omandada uusi teadmisi ning mõista mängude loomise tausta

INT1: *„Et nad siis tahavad teada, et kuidas see nagu mäng võib-olla luuakse. Et siis nad võtavad nagu sellist kirjandust sinna juurde.“*

Üheski uuritud raamatukogus ei ole viimastel aastatel toimunud videomängudega seotud üritusi, sest töötajate ülekoormatuse ja vähese videomängude mängimise kogemuse tõttu sõltub nende korraldamine sageli vabatahtlike abist. Mõnes raamatukogus on aga olemas sobivad ruumid ja kogemus noorteuürituste korraldamisel. Videomängudega seotud teenusena nähakse ka populaarseid temaraamatuid, nagu Minecrafti ja Fortnite'i käsiraamatud, mis aitavad lastel paremini mõista mängude sisu ja tausta.

Videomängude mängimise korraldus raamatukogudes

Intervjuude põhjal ilmnes, et töötajate oskused ja teadmised videomängudest on piiratud, mistõttu ei pakuta lastele ulatuslikku sisulist tuge mängimise ajal. See võib mõne lapse puhul vähendada võimalusi teenusest täiel määral osa saada, eriti juhul, kui laps vajaks rohkem juhendamist või tuge.

INT5: *„Muidugi on vajalik teinekord, et me nagu ikkagi ka aitaks, aga noh, ütleme ausalt, et minul puuduvad need oskused, et tegelikult ennast kurssi viima sellega.“*

Töötajad siiski üritavad pakkuda mingil määral tehnilist tuge, näiteks aitavad käivitada mängu või ühendada pulte. Mõned raamatukoguhoidjad toetavad lapsi ka eakohase mängu valimisel ja vähesel määral ka sisulise poole pealt, ent enamasti eeldatakse, et lapsed oskavad mängida iseseisvalt. Seetõttu piiravadki Tartu Annelinna harukogu töötajad omal algatusel mängijate vanust, nimelt saab seal videomänge mängida alates 8. eluaastast.

INT8: „*Et meil on see reegel, et Playstationisse saab alates kaheksandast eluaastast ja tingimusega, et sa oskad seda kasutada.*“

Lisaks osalevad raamatukoguhoidjad aktiivselt mänguaja ja -tingimuste reguleerimises. Kõigis uuritud raamatukogudes on seadmete kasutamisel ajapiirangud, mille eesmärk on toetada laste heaolu ja tagada võrdne ligipääs kõigile huvilistele. Väiksematele lastele kehtib reeglina 30-minutiline piirang, suurematele kuni üks tund, mida võib vajadusel järjekorra tõttu lühendada. Piirangu tõlgendamine võib mõnevõrra varieeruda. Raamatukogud ise on kehtestanud tunnise ajapiirangu ja töötajast endast oleneb see, kuidas ta regulatsioonist aru saab ja kaua ta laseb lastel mängida.

INT5: „*Meil on muidugi ajaliselt piiratud./.../ nüüd on rangelt ühe tunni piirang./.../ Et üks tund seal siis arvutis ja üks tund siis seal telerimängu siis mängida.*“

Sageli piiratakse ka päevaseid kasutusaegu. Tartu harukogudes lubatakse videomänge mängida alles pärast kella 12:00, et vältida mängimist koolitundide arvelt. See piirang ei kehti nädalavahetustel ega koolivaheaegadel. Samuti tehakse vajadusel erandeid, kui raamatukogutöötajad peavad seda põhjendatuks ja mõistlikuks.

INT10: „*Kooli ajal neid ei luba. Meil on ikka 12-st, see on üle süsteemi paika pandud. Saavad siis, kui varem, kui on näiteks õhtuses vahetuses laps koolis.*“

Kui lapse käitumine hakkab segama töötajaid või teisi külastajaid ning ta ei järgi korduvaid keelamisi, võivad raamatukoguhoidjad distsipliini eesmärgil piirata lapse seadmete kasutusaega. Näiteks on võimalik kaugjuhtimise teel arvuti ajutiselt sulgeda, et tagada rahu ja kord raamatukogus.

INT11: „*Meil on muidugi allkorrusel on meil see programm oma arvutis, kus me saame neil ekraanid nagu korraks pausile panna. Või siis saata ka teksti, et palun ole vaiksemalt.*“

Teenuse kujundamisel arvestatakse ka lapsevanemate rolli ja soove. Tallinnas küsitakse juba lugejakaardi tegemisel vanematelt, kas lapsel on lubatud raamatukogus videomänge mängida. Tartus selline süsteem puudub, kuid lapsevanem saab soovi korral raamatukoguhoidjaga ühendust võtta ja lapsele individuaalseid piiranguid seada. Raamatukoguhoidjad märgivad seejärel vastava info lugejakaardi juurde, et kõik töötajad saaksid sellest juhinduda.

INT5: „*Me ikka väga arvestame sellega, et näiteks kui Juku ema ütleb, et Juku ei tohi enam näiteks olla tänasest nädal aega, siis me paneme selle lugeja kontole märkuse.*“

Raamatukoguhoidjate teadmised videomängudest on üldiselt piiratud, mistõttu nad pakuvad peamiselt tehnilist tuge ning sisulist juhendamist osutavad vaid vähesel määral. Siiski osalevad nad vanusepiirangute kehtestamisel — näiteks Tartu Annelinna harukogus on mängimine lubatud alates 8. eluaastast. Lisaks reguleeritakse mänguaegu selgete ajapiirangutega ning mängida saab tavaliselt alles pärast kella 12.00, et vältida koolitundide ajal mängimist. Korra tagamiseks kasutatakse vajadusel tehnilisi vahendeid. Samuti arvestatakse lapsevanemate soovidega: individuaalsed piirangud märgitakse lugejakaardile ning neid järgitakse teenuse pakkumisel.

3.2 Videomängude mängijad raamatukogudes

Teise uurimisküsimusega soovisin teada saada, kes raamatukogutöötajate hinnangul mängivad ning millistel põhjustel tulevad nad raamatukokku videomänge mängima. Siia teemaplokki kuulub intervjuueeritavate hinnang sellele, kuidas saavad lapsed teada mängimisvõimaluste kohta raamatukogus.

Enamjaolt olid vastanud üksmeelel keskmise mängija profiili osas. Valdavalt mängivad raamatukogus videomänge algklasside poisid, aga kahes Tallinna raamatukogus mainiti ka vanemaid lapsi (umbes 13+ aastaseid), kes on pidevad konsoolide ja arvutite kasutajad.

Raamatukogutöötajate meelest saavad lapsed teavet raamatukogus pakutavate videomängude kohta mitmesuguste kanalite kaudu. Suuresti saavad lapsed konsoolide ja arvutite olemasolust teada sõprade/tuttavate, aga ka raamatukogu tutvustavate tundide kaudu.

INT5: „Mina arvan, et see info liigub suust suhu või siis, kui tullakse, näiteks me tutvustame raamatukogu klassidele teinekord, siis me nagu räägime ka sellest võimalusest.“

Mitmes raamatukogus on videomängud paigutatud nähtavale kohale, mistõttu lapsed näevad neid ka siis, kui nad tulevad raamatukokku muul eesmärgil, näiteks kohustusliku kirjanduse laenutamine. Mõned raamatukogutöötajad tõstsid esile ka sotsiaalmeedia ja veebikanalid, kuid hindasid neid ebatõenäoliseks info saamise paigaks lastele

INT3: „Meil on veebis ka info olemas. Ma ei tea, kui palju nüüd keegi seal raamatukogu kodulehelt oskab minna seda otsima, see on nagu ise teema, omaette küsimus, üks ole.“

Intervjuueeritavad nimetasid ka erinevaid põhjuseid, miks lapsed raamatukogus videomänge mängimas käivad. Tihti paiknevad raamatukogud koolide lähedal, mistõttu kogunevad lapsed sinna peale tundide lõppemist, et seal mängides aega veeta ja meelt lahutada. Enamasti teevad lapsed raamatukogus oma aega parajaks või ootavad midagi, näiteks trenni minekut või bussi/

vanemate saabumist. Raamatukokku tullakse tavaliselt koos sõpradega, ent mõnel juhul ka vanematega, kelle kohalolek võib toetada lapse tegevust ja pakkuda suunavat tuge.

INT7: „Siin on mõnus nagu sõpradega koos tulla, kodus on sul võib olla üks arvuti, üks ju, sa ei saa sõbraga koos mängida./.../ et kui see laps on siis olnud mitte kooliealine, vaid tõenäoliselt nagu väiksem. Noh, et ta vajabki võib-olla mingit moodi vanema abi.“

Samuti on külastamise juures oluliseks teguriks ka keskkond ja töötajad. Raamatukogu pakub lastele võimalust mängida erinevaid videomänge turvalises ja toetavas keskkonnas, mis on paljudele noortele oluline tegur. Mitme intervjuueeritava sõnul on raamatukogu keskkond mitte ainult füüsiliselt turvaline, vaid ka sotsiaalselt toetav – töötajad on sõbralikud ja tuttavad, mis loob usaldusväärse ja meeldiva õhkkonna. Just see tuttavus ja sõbralikkus soodustavad püsikülastajate kujunemist, kellest mitmed kasutavad raamatukogu võimalusi just videomängude mängimiseks.

INT1: „Ta teab ja tunneb seda raamatukoguhoidjat ka, et ta on tema jaoks sihuke turvaline. Et noh, see annab ka meile nagu sihukese kindlustunde, et see, mis me neile pakume ja see, kuidas me nagu nendega siin neid juhendame, et see nagu töötab.“

Paljud intervjuueeritavad rõhutasid laste koduse olukorra tähtsust. Kõigil lastel ei ole kodus videomängude mängimiseks vahendeid, vähemalt mitte nii võimsaid (näiteks mänguriarvutid) kui on raamatukogus. Lisaks sellele on tänapäeval raske leida tasuta avalikke ruume, mistõttu on selline ajaveetmisvõimalus ja raamatukogu poolt pakutav mänguvõimalus eriti oluline oluline majanduslikult vähemkindlustatud lastele.

INT3: „Neid võrdseid võimalusi, et võib-olla tõesti noh, see laps hirmsasti tahaks, aga ta emal-isal ei ole raha selle jaoks, et seda konsooli osta. /.../Et niisuguseid kohti, mis on nagu tasuta ja tegelikult kõikidele võrdselt avatud, on väga-väga vähe ühiskonnas.“

Laste iseseisev ligipääs raamatukoguteenustele võimaldab neil mängida videomänge ka siis, kui vanemad seda kodus ei luba või pole teadlikud raamatukogu pakutavatest mänguvõimalustest. Tartu Linnaraamatukogus ei ole lugejakaardi tegemiseks vaja vanema nõusolekut, mis võimaldab lastel teenuseid kasutada ilma vanemate sekkumiseta. Mõned lapsed kasutavadki seda võimalust ning käivad raamatukogus mängimas vanemate teadmata.

INT6: „Ma kahtlustan, et, et paljud vanemad ei teagi, et tegelikult raamatukogus selline asi on ja nad siin mängimas käivad, sest et mulle meenub küll ja küll, kuidas laps jookseb telefoniga välja siit arvutite juurest, et “ei, ei, ma vaatan raamatut, ei, ma ei mängi.“ “

Intervjuueeritavate sõnul on mängijateks peamiselt algklasside poisid, kes saavad teavet mängimise võimaluste kohta sõpradelt või raamatukogu tutvustustavatest tundidest. Mõnes raamatukogus aitab seadmete nähtav asetus lastel neid ka ise märgata, samas kui sotsiaalmeediat peeti vähem usaldusväärseks. Mängima tullakse pärast kooli, et aega veeta, sõpradega olla või bussi oodata. Raamatukogu keskkonda ja sõbralikku personali tajutakse turvalisena, mis soodustab korduvkülastusi. Samuti pakub raamatukogu mänguvõimalusi lastele, kellel kodus vastavad seadmed puuduvad. Mõned lapsed kasutavad seda võimalust isegi vanemate teadmata.

3.3 Raamatukoguhoidjate arusaamad videomängude mõjust ja suhtumine videomängude mängimisse raamatukogus

Kolmanda uurimisküsimuse raames uurisin, kuidas raamatukogutöötajad mõistavad videomängude mõju laste arengule ja mängukäitumisele. Mind huvitas, milliseid võimalikke kasutegureid või varjupooli nad esile toovad ning aspekte peavad mängimise juures oluliseks. Raamatukoguhoidjad jagasid oma arusaamu videomängudest nii raamatukogukeskkonnas kui ka laiemas ühiskondlikus kontekstis. Samuti palusin neil hinnata videomängude sobivust raamatukogusse, et paremini mõista nende hoiakuid selle nähtuse suhtes. Ehkki sobivuse kohta oli intervjuukavas eraldi küsimus, avaldusid vastajate hoiakud ka teiste teemade käsitlemisel.

Arvamused ja arusaamad videomängude kasuteguritest

Intervjuueeritavad kirjeldasid videomängude võimalikke kasulikke mõjusid laste arengule. Eriti tõsteti esile strateegia- ja ehitusmänge, nagu Minecraft ja LEGO-põhised mängud, mis arendavad analüütilist ja loogilist mõtlemist, planeerimisoskust ning probleemide lahendamist. Mängudes tuleb tihti teha teadlikke valikuid, hallata ressursse ja mõelda mitme sammu võrra ette. Samuti rõhutati, et mängude arendav mõju sõltub nende sisust ja kasutusviisist.

INT1: „See ikkagi nõuab täitsa palju sellist analüütilist mõtlemist, et kuidas seal toimetada, et noh, just nagu hästi selle Minecraft'i põhjal on vaadatud, kui sa ka hakkad mingit maailma looma seal algusest peale, et mida sa nagu tahad saavutada.“

Intervjuervjuudest selgus, et videomängud võivad arendada ka kognitiivseid oskusi, nagu reaktsioonikiirus, ruumiline tajus, tähelepanuvõime ja mälu. Mängud nagu Tetris toetavad ruumilist mõtlemist ja kiiret reageerimist, samas kui keerulisemad süsteemmängud nõuavad loo jälgimist, detailide meeldejätmist ja erineva info seostamist. Videomängude kaudu õpib laps keskendumata ja jälgima korraga mitut olulist aspekti.

INT8: „*Nad nagu arendavad lapse tähelepanuvõimet ning mälu, et nad peavad korraga jälgima mitut infot ning meelde jätma olulisi detaile.*“

Videomängud pakuvad ka loovuse arendamise võimalusi, eriti mängude puhul, kus lapsed saavad ise midagi ehitada või luua. Arendava mõju eelduseks peeti aga sageli seda, et õppimine peab olema loomulik ja mängu sisse peidetud, et laps ei tajuks tegevust kohustusliku või formaalse õppetöona.

INT4: „*Laps ei tunneks, et ma nüüd siin õpin matemaatikat, vaid et see oleks sihukene läbi mängu lõbus, et lähed järgmine kord matemaatikatundi ja kõik on nii selge.*“

Lisaks sellele teadvustati videomängude potentsiaali keeleõppes. Töötajate tähelepanekute järgi aitavad mängud lastel omandada uusi sõnu ning toetavad inglise keele õppimist praktilise kasutuse kaudu, eriti kui mängu sisu on tekstipõhine ja mitte ainult üksikutel sümbolitel põhinev. Samuti peeti oluliseks mängusisest suhtlust, mis võib toimuda rahvusvahelises keskkonnas ja toetab keeleoskuse arengut läbi aktiivse kasutuse.

INT8: „*Ja ma olen ka sedasi kuulnud, kus kõrvuti olid eesti laps ja vene laps, mõlemad istusid arvutites ja nad omavahel hakkasid inglise keeles rääkima.*“

Videomängudel on ka suur potentsiaal sotsiaalsete oskuste kujunemise toetamisel. Tihti on intervjuueeritavad näinud, et lapsed suhtlevad omavahel mängimise ajal. Sealjuures jagavad mängijad oma teadmisi ning õpetavad üksteist, mis loob võimalusi koostöö, suhtlemise ja juhendamisoskuste arenguks. Paljud raamatukogus olevad videomängud sisaldavad meeskonnatöö elemente, mis toetavad nende oskuste praktilist kasutamist ja tugevnemist. Lisaks on raamatukoguhoidjad täheldanud, et ühine huvi videomängude vastu aitab luua uusi sõprussuhteid.

INT2: „*Et see mulle tohutult meeldib, et nad on võõrad lapsed, aga tegelikult nad nagu suhestuvad läbi selle mängu ja üks siis aitab teist, et vajuta seda nuppu ja seda.*“

Videomängud võivad mõjutada laste huvi teaduse, tehnoloogia, inseneeria ja matemaatika (STEM) valdkondade vastu. Mõnes raamatukogus on täheldatud, et tehnoloogiaga seotud raamatute laenamine on suurenenud pärast seda, kui lapsed on tutvunud mängudega, nagu Minecraft, mis sisaldavad loovuse ja tehnilise mõtlemisega seotud elemente, näiteks konstruktsioonide ja mehhanismide loomist. Lisaks mainiti, et mõned mängud, näiteks Roblox, võivad äratada huvi ka programmeerimise vastu, kuna need pakuvad võimalusi lihtsamate koodiloogikate ja automatiseeritud süsteemide katsetamiseks.

INT4: „*Kui lapsel on huvi, ta võib seal hakata väga lähedaid asju tegema./.../Pidevalt on kuulda, et ma sain programmeerijaks, sest ma alustasin 10 aastat Minecraft'i mängimist.*“

Raamatukoguhoidjad näevad videomängudes arendavaid võimalusi, rõhutades, et mõju sõltub mängu sisust ja kasutusviisist. Strateegia- ja ehitusmängud arendavad loogilist mõtlemist, probleemilahendust, planeerimisoskust ja loovust. Positiivne mõju on ka tähelepanule, mälule, ruumilisele tajule ja reaktsioonikiirusele. Videomängud toetavad keeleõpet, aidates omandada uusi sõnu ja kasutada inglise keelt praktiliselt. Mõned mängud äratavad huvi tehnoloogia ja programmeerimise vastu. Lisaks on videomängud olulised ka sotsiaalsete oskuste arendamisel, kuna mängimise käigus jagatakse teadmisi, tehakse koostööd ja suheldakse.

Arvamused ja arusaamad videomängude varjupoolest ning nendega seotud riskidest

Intervjuueritavad nimetasid ka mitmesuguseid videomängudega seotud riske ning erinevaid videomängude mängimisega seotud kahjulikke mõjusid. Mitmed raamatukogutöötajad arvasid, et laste käitumine mängides sõltub suuresti nende iseloomust ja emotsionaalsest küpsusest. Mõned lapsed võivad videomängude mõjul muutuda tähelepanematuks või käituda ebaviisakalt, näiteks ropendada, karjuda või tõukleda. Sellist käitumist seostasid töötajad eelkõige mängude võistluslikkusega, kuid vastanute hinnangul ei põhjusta kõik pingelised mängud automaatselt agressiivsust. Tähtis on, kuidas laps mängusisule reageerib — näiteks suudavad mõned noored käsitleda vägivaldset sisu vaid mänguna ega kannu seda üle reaalsesse ellu.

INT3: „*Sa pead juba olema nagu saavutanud mingi teatud emotsionaalse küpsuse selle jaoks, et näha seda kui mängu, mitte seostada seda reaalse eluga, eksole.*“

Just seetõttu pidasid töötajad oluliseks, et raamatukogudes jälgitaks mängude eakohasust ning arvestataks vanusepiiranguid. Vanusemärgised aitavad tagada, et mängusisu vastaks lapse arengutasemele ning laps ei puutuks kokku sisuga, milleks ta pole veel valmis. Enamik töötajatest on teadlikud erinevatest vanusekategoriatest ning oskasid nimetada konkreetseid märke (nt PEGI 3, PEGI 7, PEGI 18). Mõnda kogusse on sattunud ka täiskasvanutele mõeldud (18+) mängu, kuid selliseid plaate hoiustatakse teistest mängudest eraldi ning lastele ei väljastata.

INT6: „*Meil on need kõige-kõige vanemad (18+), noh, mis on meil nagu need plaadid on, noh, need meil on lihtsalt taha pandud. Et meil on nagu valikus ikkagi jah, need, mis on see pluss kolm ja pluss seitse.*“

Peale vanuseliste iseärasuste pidasid raamatukoguhoidjad oluliseks nimetada ka erinevaid füüsilise tervisega seotud aspekte. Märjiti, et mängimine võib toetada laste peenmotoorikat ja käelist osavust, kuid tõsteti esile ka ekraanide liigse kasutamise seotud terviseriske, sealhulgas

silmade väsimus ja kehahoiaku probleemid. Mõned raamatukogud rakendavad selleks ka ennetavaid võtteid, kasutades liikumispause või -mänge.

INT1: *„Et selleks, et su tervis oleks ka korras, teeme nii, et 45 minutit mängid ja vaatad ja siis teeme pausi ja siis vaatame pärast edasi.“*

Mitmed töötajad teadvustasid, et liigse mängimise korral võib lastel tekkida sõltuvuskäitumine, kus videomängud hakkavad domineerima teiste tegevuste ja kohustuste üle. Paljudel noortel on keeruline oma mänguaega iseseisvalt reguleerida. Seetõttu peeti oluliseks täiskasvanute (sh raamatukogutöötajad) tuge, et aidata noortel kujundada tasakaalukas ja tervislik suhtumine mängimisse. Samas tõid mõned vastanud välja ka juhtumeid, kus noor on ise oma mängukäitumise problemaatilisust märganud ning teadlikult piiranud enda mänguaega piiranud.

INT6: *„Kõige parem juhtum oli muidugi, kuidas üks kümneaastane poiss endale ise keelu pani: „Ma saan aru, et, et ma olen sõltuvuses ja noh, et mul on koolis juba häda.““*

Samuti juhiti tähelepanu videomängudega seotud vaimse tervise riskidele. Liigne mängimine võib põhjustada ärevust ja meeleolu langust, mis pikema aja jooksul võivad kaasa tuua tõsisemaid vaimse tervise probleeme, nagu depressioon või ärevushäired.

INT6: *„Tegelikult on palju uuringuid tehtud, kuidas soodustavad mingisuguseid ärevushäireid ja mis me oleme ise näinud.“*

Intervjuudest selgus, et videomängud võivad lastele kaasa tuua nii positiivseid kui ka negatiivseid mõjusid, sõltuvalt lapse iseloomust, emotsionaalsest küpsusest ja sellest, kuidas ta mängusisule reageerib. Mõned lapsed võivad mängides muutuda tähelepanematuks või käituda ebasobivalt, eriti võistluslikes mängudes. Lisaks on vanusepiirangute jälgimine oluline, et kaitsta lapsi sobimatu sisuga kokkupuutumise eest. Samuti rõhutati füüsilise tervise ohte, nagu silmade väsimus ja kehahoiaku probleemid, mida saab vähendada liikumispausidega. Liigne mängimine võib viia sõltuvuskäitumiseni, mistõttu vajavad lapsed täiskasvanute tuge oma mänguaja piiramiseks. Lisaks võib üleliigne mängimine soodustada ärevust, meeleolulangust.

Suhtumine videomängude mängimisse raamatukogus

Intervjuueritavad kirjeldasid enda üldist suhtumist videomängude mängimisse raamatukogus. Valdvalt pidasid raamatukogutöötajad videomänge raamatukogu keskkonda sobivaks, kuigi nende isiklik huvi mängimise vastu on tagasihoidlik või täielikult puudub. Positiivset hoiakut videomängude kasutamise osas põhjendati sellega, et mängud aitavad lapsi raamatukokku meelitada, kus nad puutuvad kokku ka teiste teenustega, näiteks raamatute ja spordivahendite

laenutamise. Nii tekib lastel loomulik võimalus raamatukogu keskkonda avastada ja huvi erinevate tegevuste vastu kasvatada.

INT2: „*Sellised tagumised detailid mängivad nagu selles mõttes väga suurt rolli, et kui ta nagu näeb neid raamatuid enda ümber, et siis kindlasti mingi aeg tal ikkagi tekib ka raamatu vastu huvi. Et, kas ta siis möödamindes näeb midagi silma.*“

Samuti väljendasid intervjuueeritavad heameelt vahelduse ning uute lisavõimaluste pakkumise osas. Videomängude pakkumist kõrvutati ka teiste mittetraditsiooniliste teenuste pakkumisega, mistõttu oli soosiva suhtumisega töötajate meelest raamatukogu roll pigem meelelahutuskeskus kui pelgalt raamatute kodu.

INT7: „*Noh, kas õmblusmasinad või seemnelaenutus sobib raamatukogu teenuste hulka, et tänapäeva raamatukogu ei ole päris ainult raamatute laenutamise koht, on ju?*“

Positiivse hoiakuga vastajad pidasid pigem suureks probleemiks üleüldist sõltuvust ekraanidest. Nende meelest on raamatukogus kitsaskohad hästi reguleeritud, võimaldades pakkuda mänguteenust võrdsetel tingimustel turvalises keskkonnas. Sealjuures rõhutati palju vanemate rolli laste ekraaniaja piiramisel ja noortele alternatiivsete tegevuste leidmisel.

INT3: „*Et see on nagu hästi palju oleneb lapsevanemast, minu hinnangul. Kui palju, ma ei saaks öelda, ma ei tahaks öelda piiratakse, vaid pigem, kui palju leitakse alternatiivseid tegevusi, mis lapsi kõnetavad.*“

Üksikud töötajad väljendasid selget vastuseisu raamatukogus videomängude pakkumise osas. Suures osas kujundas nende arvamust lärm ja lisatöö, mis tekib ootejärjekordade haldamisest ja korrahoidmisest, sest mõned lapsed kasutavad roppsõnu või käituvad ebaviisakalt. Lisaks segab laste tegevus ka teisi külastajaid, kes näiteks eelistaksid vaikuses lugeda, mistõttu väljendasid mitmed intervjuueeritavad eraldi videomängude jaoks mõeldud ruumi soovi.

INT6: „*Kõik nad jutustavad omavahel, mängivad, noh, siis ongi see, et kuskil seal tahab inimene rahulikult väikese lapsega mängida, lugeda./.../ Noh, siis nagu segab siis, näed jälle see ema lapsega läheb minema või isa lapsega noh.*“

Üksikud töötajad rõhutasid, et videomängude negatiivsed mõjutused (sh sõltuvus) on suuresti nende jaoks ülekaalus. Mõned negatiivse suhtumisega intervjuueeritavad tõid välja ka põlvkondade vahelised erinevused. Nimelt ei tunne töötajad end digimaailmas koduselt, kuna nad ei ole digiseadmetega üles kasvanud ja seetõttu ei näe sellise tehnika kasutamises suurt vajadust.

INT5: „Mina ei ole nende digivahenditega üles kasvanud, üks seepärast ei tunne ka seda vajadust nii tugevalt. Aga maailm liigub sinna nutinduse suunda ja tuleb kaasa minna.“

Mitmed raamatukogutöötajad käsitlesid intervjuudes laste digitegevusi laiemalt, rõhutades vajadust tasakaalu järele mängimise ja õppimise vahel. Intervjueeritavad tõid esile, et lapsed kasutavad arvuteid ja konsoole peamiselt mängimiseks, mistõttu võib koolitööde tegemine digivahenditega olla raskendatud. Uuritavad tõid näiteks, et lapsed leiavad hõlpsasti veebilehti mängimiseks, kuid küsivad sageli abi kodutööde tegemisel. Sellest järeldasid töötajad, et koolides tuleks pöörata rohkem tähelepanu laste digipädevuste arendamisele.

INT11: „Kui nad tulevad ja peavad Google'ist midagi otsima, näiteks, siis on näha, et nad seda nagu ei oska./.../See ei huvitagi neid, nad tahavad seda mängu mängida.“

Samuti nenditi, et seoses füüsiliste mänguplaatide kadumisega ei ole raamatukogutöötajatel enam head ülevaadet sellest, mida lapsed mängivad. Ajapuuduse tõttu jälgitakse laste arvutiekraane vaid juhul, kui tekib kahtlus, et seal vaadatakse ebasobiva sisu. See vähendab raamatukoguhoidjate valmisolekut toetada või reklaamida ekraanipõhiseid tegevusi raamatukogus. Alternatiivina soovitasid nad suunata rohkem tähelepanu traditsioonilistele tegevustele.

INT9: „Tunnen, et raamatukogu võib-olla ei ole see kõige õigem keskkond selle jaoks, et me peaks propageerima natuke midagi muud.“

Intervjueeritavate seas oli ka neid, kes ei võtnud kindlat seisukohta, kuigi tõid välja nii vastu- kui ka pooltargumente videomängude raamatukokku sobivuse osas. Oma suhtumist kirjeldas see grupp neutraalsena - nad aktsepteerisid videomängude olemasolu raamatukogus, kuid ei pidanud vajalikuks nende teenuste suurt edasi arendamist.

INT7: „Las nad siis olla pealegi, aga ma ei arva, et seda peaks kuidagi arendama./.../ Aga ma ei ole ka 100 protsenti vastu, et selline asi raamatukokku ei kõlba.“

Raamatukoguhoidjad ise videomängudest suurt huvi ei tundnud, kuid nende olemasolusse raamatukogus suhtuti enamasti positiivselt. Mänge peeti laste raamatukokku meelitamise vahendiks, mis võib suurendada huvi ka teiste teenuste ja lugemise vastu. Videomänge nähti osana kaasaegsest raamatukogust, pakkudes vaheldust ja vaba aja sisustamise võimalusi turvalises ja kontrollitud keskkonnas. Samas rõhutati, et ekraaniaja piiramine on eelkõige vanemate vastutus. Kriitilisemad töötajad tõid esile probleeme, nagu lärm, vajadus eraldi mängualade järele ning vähene sisukontroll. Muret tekitasid ka põlvkondade erinevused (ebakindlus digitehnoloogiatega) ja laste keskendumine pigem meelelahutusele kui õppimisele. Osa töötajaid jäi neutraalseks, aktsepteerides mängu, kuid nägemata vajadust nende arendamiseks.

4. JÄRELDUSED JA DISKUSSIOON

Selles peatükis analüüsin oma lõputöö tulemusi ning seostan neid varasemate uuringutega. Minu lõputöö eesmärk oli anda ülevaade sellest, millised on raamatukoguhoidjate kogemused ja arvamused laste videomängude mängimisest raamatukogudes. Eesmärgist lähtuvalt sõnastasin järgnevad uurimisküsimused:

- Millised on raamatukogutöötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega seotud teenuste pakkumisega raamatukogus?
- Milliseid kasutajagruppe ja motiive toovad raamatukogutöötajad esile seoses videomängude mängimisega raamatukogus?
- Millised on raamatukoguhoidjate arusaamad, hoiakud ja arvamused videomängude mängimise kohta raamatukogudes?

Nende küsimuste põhjal olen jaotanud ka arutelu osa kolmeks alapeatükiks.

4.1 Töötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega raamatukogus

Intervjuudest selgus, et raamatukogudes on olemas lai valik videomängukonsoole, alates vanematest PlayStationi ja Xboxi mudelitest kuni uuemate seadmeteni nagu PS5, Nintendo Switch ja VR-prillid. Igas uuritud raamatukogus oli vähemalt üks mitmikmängu võimaldav konsool, mis on oluline kõigile osalejatele ühtlase mängukogemuse tagamiseks (Ratliff, 2015: 13–14). Minu arvates on kvaliteetne tehniline varustus ja piisav füüsiline ruum kriitilise tähtsusega, eriti liikumismänge võimaldavate seadmete puhul, mille pakkumist piiravad intervjueeritavate sõnul sageli ruumipuudus ja vananev tehnika. See on märkimisväärne, sest liikumismängud saavad pakkuda head aktiivset alternatiivi passiivsele ekraaniajale (Halbrook jt, 2019: 1099-1100). Seega võiksid raamatukogud panustada keskkonna ja tehniliste ressursside optimaalsesse kohandamisse, et pakkuda ainulaadset ja sotsiaalselt siduvat mänguelamust, mida kaugsuhtlusplatvormid, nagu Gottfriedi ja Sidoti (2024) välja toodud Discord või Twitch, ei suuda täielikult asendada. Eraldatud ja heliisolatsiooniga mänguruumide loomine aitaks mitmete autorite (nt Wyatt ja Leorke, 2024; Hill, 2016) sõnul ka parandada mängukogemust ja vältida teiste raamatukogu küllastajate häirimist.

Lisaks tehnilistele tingimustele mõjutavad laste mängueelistusi ka mängude omadused ja digitaalse tarbimise harjumused. Nagu Lindsey jt (2018: 3) ning intervjueritud raamatukoguhoidjad kinnitasid, on eraldi mänguseadmete populaarsus vähenenud, samal ajal kui allalaaditavate mängude osakaal on kasvanud. Samas pakuvad raamatukogud mängimisvõimalusi nii konsoolidel kui ka arvutitel. Ratliffi (2015: 12–13) sõnul on arvutite valikul kriitilise tähtsusega nende kasutuseesmärk, mistõttu parandatakse raamatukogus kasutajakogemust näiteks kõrvaklappide laenutamisega. See näitab, et raamatukogud kujundavad oma mängukeskkondi sihipäraselt, arvestades külastajate harjumusi ja tehnoloogilisi muutusi, pakkudes seeläbi kaasaegset ja asjakohast teenust.

Raamatukogutöötajate kogemuste põhjal on kõige populaarsemad mängud Minecraft ja Roblox, mis oma avatud ja loovate keskkondadega. Minecraft kui liivakasti-tüüpi mäng (Bayle-Spence, 2020) ja Roblox kui platvorm, mis koondab hulgaliselt kasutajate loodud mängu (Han jt, 2023), toetavad intervjueritavate hinnangul mitmesuguseid mängimisviise ja soodustavad iseseisvat tegutsemist. Lisaks koguvad populaarsust spordi-, ralli- ja tulistamismängud. Ehkki intervjueritavate meelest pakuvad need mängud võidurõõmu ja tõstavad enesehinnangut, on oluline meeles pidada, et nende võistluslikkus võib soodustada ka agressiivset käitumist (Adachi ja Willoughby, 2011; Dowsett ja Jackson, 2019). Seega on oluline, et raamatukogud looksid mängukeskkonna, mis toetab positiivset ja turvalist suhtlemist ning pakub kõigile külastajatele kaasavat ja mitmekesist mänguelamust, laiendades pidevalt mänguvalikut vastavalt kasutajate eelistustele.

Uuringu tulemused kinnitavad Templetoni (2022: 18, 28–29) ning Subramaniami ja Brauni (2021: 5) tähelepanekuid, et töötajate isiklikud hoiakud, teadmised ja ülekoormus mõjutavad oluliselt videomänguteenuste kvaliteeti ja ulatust. Intervjuudest ilmnes, et töötajate tagasihoidlik mängukogemus, koos ajapuuduse ja ülekoormusega, on peamine põhjus, miks videomängudega seotud üritusi viimastel aastatel korraldatud pole. Sealjuures selgus intervjuude käigus, et ka töötajate piiratud teadmised mängude sisust ja nendepoolne vähene juhendamise pakkumine on probleemiks. See viitab vajadusele tugevdada nende digipädevusi ja pakkuda täiendkoolitusi, mida on rõhutanud ka Templeton ja Goulding (2023: 13). See võimaldaks neil pakkuda sisukamat ja paremini kohandatud teenust ning tunda end kindlamalt mänguteenuste pakkumisel. Sealjuures on mitmes raamatukogus potentsiaal mänguürituste korraldamiseks tänu paindlikule ruumikasutusele, mis on kooskõlas rahvusvaheliste soovitustega (IFLA, 2018: 13; Wyatt ja Leorke, 2024). Peamiseks takistuseks jääb siiski inimressursside ja prioriteetide küsimus, mida rõhutasid ka intervjueritavad, viidates vajadusele entusiastlike vabatahtlike järele.

Samal ajal seisavad raamatukogud silmitsi konkurentsiga teiste teenusepakkujatega (IPSOS, 2024), nagu noortekeskused (Aavik jt, 2023), mis pakuvad sarnaseid videomänguteenuseid. Seega on oluline, et raamatukogud kaaluksid hoolikalt, kuidas nad saavad pakkuda unikaalseid ja teistest eristuvaid videomängudega seotud üritusi, et konkurentidest silma paista. Eriline lisaväärtus peitub aga raamatukogu võimes siduda mängud kirjandusega. Videomängudega seotud kirjanduse laenutamine toetab noorte lugemishuvi ja õppimist, sidudes mängud sisulise uurimisega (Abrams ja Gerber, 2021), mida kinnitasid ka intervjuueeritavad. See lähenemine näitab, et mängud ei ole pelgalt meelelahutus, vaid pakuvad ka hariduslikke võimalusi. Rahvusraamatukogu õppeprogramm on siinjuures minu meelest hea eeskuju.

Intervjuudest selgus, et raamatukoguhoidjad kujundavad ja rakendavad aktiivselt videomänguteenuse korralduslikku külge. Nad kehtestavad vanuse- ja ajalisi piiranguid, arvestades laste käitumist ja vajadusi, et tagada kohandatud ja turvaline teenus. Need meetmed on kooskõlas teiste riikide praktikatega (nt Soome) (Wyatt ja Leorke, 2024: 261) ning turvalise ja kasutajasõbraliku videomänguteenuse soovitusetega (PEGI, 2017b; Wyatt ja Leorke, 2024: 259–260). Uuritud raamatukogudes arvestatakse ka lapsevanemate soovidega, märkides individuaalsed piirangud lugejakaardile. See näitab, et raamatukoguhoidjad on pühendunud turvalise ja toetava digikeskkonna loomisele, arvestades kasutajate individuaalsete vajadustega.

4.2 Videomängude mängijad raamatukogus

Raamatukogutöötajate hinnangul mängivad raamatukogudes videomänge peamiselt algklasside poisid. See erineb rahvusvahelistest täiskasvanute uuringutest, mille kohaselt on mängijate osakaal meeste ja naiste vahel üsna võrdne (Entertainment Software Association, 2024; Video Games Europe, 2024: 2). Eesti kontekstis on aga leitud, et poisid eelistavad mängimiseks rohkem konsoole ja arvuteid, tüdrukud aga mobiiltelefone (Aavik jt, 2023), mis võib selgitada, miks raamatukogudes käivad mängimas just poisid – seal pakutavad mänguvõimalused vastavad pigem nende eelistustele.

Raamatukogud on noortele olulised kohtumispaigad, kus mängimise kõrval veedetakse aega ka sõprade seltsis (Abrams ja Gerber, 2021: 70, 81, 95) ja tegeletakse hobidega, sealhulgas videomängudega (Möller jt, 2018: 31, 41, 83). Seda kinnitasid ka minu uuringu tulemused. Videomängualad suurendavad noorte kuuluvustunnet ja tugevdavad sidet raamatukoguga, pakudes samas turvalist keskkonda ootamiseks või ajaveetmiseks (Abrams ja Gerber, 2021: 68, 71–72). Ka lõputöös osalenud rõhutasid turvalisuse olulisust, aga ka töötajate sõbralikkust, mis soodustab püsiküllastajate teket. Sealjuures peab olema tähelepanelik, et töötajate negatiivsed

hoiakud videomängude suhtes võivad takistada positiivsete kogemuste kujunemist (IPSOS, 2024: 4–5, 18, 25). Seetõttu on tähtis, et raamatukogutöötajad säilitaksid videomängude osas toetava suhtumise, et hoida ja süvendada noorte positiivset sidet raamatukoguga.

Lisaks tõid intervjuueritavad välja, et raamatukogu pakub võrdsustavaid võimalusi, võimaldades tasuta kasutada kvaliteetseid mänguseadmeid. Need tegevused aitavad leevendada kasvava digitaalse vaesuse mõjusid, kus paljudel peredel puuduvad kodus sobivad vahendid või piisav internetiühendus mängimiseks (Abrams ja Gerber, 2021: 17–18; Deloitte, 2023: 22; Nominet, 2023: 14–20). Seetõttu täidavad raamatukogud olulist rolli digitaalse kultuuri kättesaadavaks tegemisel. Samas on vajalik teavitustöö tõhustamine, sest intervjuudest selgus, et lapsed saavad mängimisvõimalustest peamiselt teada sõpradelt ja raamatukogu tutvustavatest tundidest ning paljud lapsevanemad on neist teenustest teadmatutes. Vähese reklaamimise probleemi on mainitud ka Möller jt (2018: 7, 32) Eestis ja IPSOS (2024: 18-19) Inglismaal, mille kohaselt eksitab paljusid inimesi endiselt kuvand, et raamatukogud tegelevad peamiselt üksnes lugemisega seotud teenuste pakkumisega. Minu hinnangul on efektiivsem ja sihipärasem teavitustöö hädavajalik, et kummutada vananenud arusaamu raamatukogude rollist ja laiendada nende ligitõmbavust kõigile sihtrühmadele, sh populariseerides sotsiaalmeedia kanaleid.

4.3 Raamatukoguhoidjate arusaamad ja suhtumine videomängude mängimisse raamatukogus

Arusaamad ja arvamused

Sihipäraselt ja sobivas kontekstis kasutades on raamatukoguhoidjate meelest videomängudel mitmeid arendavaid omadusi. Eriti tõsteti esile strateegia- ja ehitusmängude mõju loogilisele mõtlemisele, probleemilahendus- ja planeerimisoskusele, mis ühtib varasemate uuringutega (Suziedelyte, 2012: 18-37; van Zoest, 2015: 37-40). Mõned töötajad viitasid ka mängude loovust toetavale mõjule, tuues näitena liivakasti tüüpi mängud, mis võimaldavad avatud maailma kujundamist, mida kirjeldavad ka Bayle-Spence (2020) ja Han jt (2023). Lisaks märgiti, et videomängud võivad parandada tähelepanu, mälu, ruumilist taju ja reaktsioonikiirust. Mitmed uuringud kinnitavad mängimise positiivset mõju kognitiivsetele oskustele (Atreya, 2022; Reynaldo jt, 2021; Zioga jt, 2024; Wan jt, 2020). Keeleõppe osas märgiti, et ingliskeelsed mängud aitavad lastel omandada uut sõnavara ja rakendada keelt praktiliselt teiste mängijatega suheldes. Seda toetavad ka Camacho Vásquez ja Ovalle (2019), Chien (2019) ning Newgarden ja Zheng (2016), kelle järgi omavad videomängud keeleõppe kontekstis olulist rolli.

Mitmed töötajad viitasid ka sellele, et mängud äratavad huvi tehnoloogia ja programmeerimise vastu, mis on kooskõlas Sevin ja DeCampi (2016: 10–11) ning Aaviku jt (2023) väidetega digioskuste arendamise olulisuse kohta. Lisaks olid intervjueeritavad veendunud, et videomängud toetavad sotsiaalsete oskuste arengut, sest lapsed jagavad omavahel teadmisi, teevad koostööd ja suhtlevad aktiivselt. Sellele viitavad ka Harviainen jt (2015: 29–34), Kowert ja Oldmeadow (2013: 1876–1877) ning Shoshani ja Krauskopf (2021: 7–8), kelle järgi toetavad koostööpõhised mängud sotsiaalseid oskusi ja kuuluvustunnet. Samas ei mainitud uuringus *cosplay*'d ja fännikirjandust, mida mainisid Harviainen jt (2015: 26–28). Tõenäoliselt peitub põhjus raamatukogus mängijate vanuses – nii noores eas ei pruugita *cosplay* ega fännikirjandusega veel aktiivselt tegeleda.

Ehkki videomängudel on mitmeid arendavaid omadusi, mõõnsid intervjueeritavad, et need võivad tekitada lastele ka probleeme, mille ulatus sõltub suuresti lapse iseloomust ja emotsionaalsest küpsusest. Leiti, et võistluslikud mängu omadused võivad muuta lapsi tähelepanematuks ja suunata ebasobivalt käituma, kuid mänguelementidest olulisem on lapse mängusisu reageerimine. Selline vaade haakub Harviainen jt (2015: 38–39) ja Brockmyeri (2022) seisukohaga, et laste suutlikkus mõista mängu ja reaalsuse vahet sõltub emotsionaalsest arengust, mistõttu on oluline järgida erinevaid vanusepiiranguid, võttes eeskujuks näiteks PEGI (2017b) loodud süsteemi. See näitab, et videomängude mõju pole üheselt positiivne ega negatiivne, vaid sõltub kontekstist ja konkreetsest lapsest. Nii töötajad kui ka teadusuuringud (PEGI, 2017b; Harviainen jt, 2015: 38–39) peavad seetõttu oluliseks lastele sobimatu sisu reguleerimist. Raamatukogud saavad siin teadliku sisupakkumise kaudu täita olulist rolli.

Potentsiaalsed probleemid ei piirdu aga vaid käitumusliku mõjuga. Rõhutati ka füüsilise tervise riske, nagu silmade väsimus ja kehahoiaku probleemid, mille leevendamiseks peeti oluliseks liikumispause. Sarnaseid muresid on käsitlenud ka Pitsi jt (2017: 22, 47, 133), kes toovad esile istuva eluviisi, ekraaniaja mõju silmadele ja vajaduse A-vitamiini ning füüsilise aktiivsuse järele.

Lisaks füüsilistele aspektidele toodi esile ka psühholoogilisi riske, sealhulgas liigsest mängimisest tulenev sõltuvusoht. Kappi jt (2024: 2–3) ja Stevens jt (2020: 1131) kinnitavad seda seost, leides lisaks seoseid mängusõltuvuse ja psühholoogiliste probleemide vahel. Hopkins (2022) rõhutab aga, et vaid 1–3% mängijatest kuulub sõltuvusriskiga gruppi, mistõttu on oluline vältida üleüldistamist ja keskenduda ennetusele. Seega, kuigi liigne mängimine võib tekitada tervise- ja käitumisprobleeme, on mõõdukus ja täiskasvanute tugi võtmetähtsusega. Raamatukoguhoidjate arusaam mängude arendavast potentsiaalst ja riskidest aitab neil olla noorte arengu aktiivsed toetajad digitaalses maailmas, pakkudes teadlikult valitud sisu, julgustades mõõdukust ja kujundades turvalist keskkonda.

Suhtumine

Tulemused näitasid, et kuigi raamatukoguhoidjad ise ei tunne isiklikku huvi videomängude vastu, suhtuvad nad nende olemasolusse raamatukogus valdavalt positiivselt. Erinevalt Templetoni (2022: 18, 28–29) tähelepanekutest, mis seostavad töötajate hoiakuid isikliku mängukogemusega, viitavad lõputöö tulemused, et ka ilma selleta nähakse mängude potentsiaali noorte kaasamisel ja raamatukogu teenuste mitmekesistamisel. Sarnaselt Abramsi ja Gerberi (2021: 70, 81, 95) ning IPSOSi (2024) järeldustega toodi esile, et videomängud meelitavad lapsi raamatukokku ning aitavad kujundada positiivset suhet, pakkudes samal ajal juurdepääsu ka teistele teenustele. Raamatukoguhoidjad näevad mängu olulise osana kaasaegsest raamatukogust, mis ei piirdu enam vaikse lugemisruumiga, vaid täidab ka sotsiaalseid ja vaba aja funktsioone. Erinevalt Bulleri (2017: 344–345) uuringust, mis käsitles videomänge ohuna raamatukogu traditsioonilisele rollile, ilmnis minu uurimistöös pigem pragmaatiline ja avatud hoiak, mis arvestab noorte huve ja ootusi. Samal ajal toonitati, et mängude kasutamine peab toimuma reguleeritud keskkonnas. Raamatukoguhoidjad tunnetavad hästi oma rolli piire: ollakse valmis pakkuma noortele digitaalseid võimalusi turvalises tingimustes, kuid ekraaniaja ja kasutamise ulatuse eest vastutamine jääb lapsevanemate hooleks. See mõtteviis kattub nii Maailma Terviseorganisatsiooni (2019: 8) kui ka Pitsi jt (2024: 2017: 22, 47, 133) seisukohtadega, mis rõhutavad lapsevanemate keskset rolli ekraanikäitumise suunamisel ja soovivad hoida meelelahutuslikku ekraaniaega alla kahe tunni päevas, vältimaks unehäireid, rasvumist ja muid tervisemuresid.

Samas töid kriitilisema hoiakuga raamatukoguhoidjad välja mitmeid videomängudega seotud murekohti. Nende jaoks on videomängudega seotud terviseriskid, sh sõltuvus, kaalukamad kui teised tegurid. Samuti tõstatasid nad küsimuse vähese kontrolli üle mängude sisu osas – see probleem kajastub ka PEGI süsteemi (2017b) ja Harviaineni jt (2015: 38–39) rõhutatud vajaduses jälgida vanusepiiranguid ja sisuhoiatusi, et kaitsta lapsi sobimatu materjali eest. Lisaks nendele murekohtadele esineb raamatukoguhoidjate meelest ka praktilisi väljakutseid, nagu mängudest tulenev lärm ja vajadus eraldatud mängualade järele, millele on lahendusi pakkunud varasemad autorid – näiteks Metso ja Iso Omena raamatukogude näitel (Wyatt ja Leorke, 2024: 259–260), kus vaiksed ja aktiivsed tegevusalad on füüsiliselt eraldatud.

Pölvkondade erinevused ja mõnede töötajate ebakindlus digitehnoloogia suhtes kattuvad Subramaniami ja Brauni (2021: 5) ning Templetoni ja Gouldingu (2023: 13) tähelepanekutega, mille kohaselt mõjutavad töötajate väärtused ja oskused otseselt raamatukogu teenuste ulatust ja kvaliteeti. Samuti väljendati muret, et laste digioskused keskenduvad peamiselt meelelahutusele,

mitte õppimisele – see peegeldab ka Laakso jt (2021: 8–11) ja Greenfieldi (2024) arusaama, et noored vajavad suunamist ja tuge, et kujundada digitehnoloogia abil sisukamaid ja hariduslikumaid kogemusi. Sellised hoiakud näitavad, et kuigi videomängud võivad olla kasulikud noorte kaasamisel, tuleb nende pakkumisel arvestada ka töötajate valmisoleku, tehnilise pädevuse ning ruumiliste ja sisuliste piirangutega.

Lisaks positiivsetele ja kriitilistele hoiakutele esines ka neutraalseid seisukohti – osa töötajatest aktsepteeris videomängude olemasolu raamatukogus, kuid ei näinud vajadust nende teenuste edasiarendamiseks ega tunnetanud isiklikku vastutust nende edendamisel. Selline suhtumine viitab küll teatud kohanemisele muutuvate ootustega, kuid peegeldab ka piiratud huvi või ressursse. Subramaniami ja Brauni (2021: 4–6) väitel mõjutavad raamatukoguteenuste arengut suurel määral töötajate väärtushinnangud ja valmisolek uuendustega kaasa minna, mistõttu neutraalne hoiak võib kaasa tuua passiivsust teenuste arendamisel.

4.4 Meetodi kriitika

Uuringu käigus ilmus mitu piirangut, mis võivad mõjutada tulemuste usaldusväärsust ja üldistatavust. Näiteks muutusid mõned vastajad avatuks alles pärast salvestamise lõpetamist, mis viitab Bergeni ja Labonté (2019) kirjeldatud sotsiaalse soovitatavuse efektile. Vestluste meenutamiseks kasutatud märksõnad võisid siiski põhjustada mõningast infokadu või ebatäpsusi. Tajusin, et nii mina kui ka vastajad võisime tulemusi kallutada. Kalmuse jt (2015) järgi on kvalitatiivses analüüsis uurija mõningane subjektiivsus vältimatu ning täielikku objektiivsust tagada ei saa. Mina märkasin seda eriti, kuna videomängude teema on mulle südamelähedane. Lisaks oli valimi esinduslikkus piiratud, kuna uuringus osalesid peamiselt töötajad, kes väljendasid valdavalt positiivseid hoiakuid videomängude suhtes. Rämmer (2015) toob välja, et mugavusvalimite kasutamine, kus kaasatakse peamiselt kergesti kättesaadavaid inimesi, vähendab uuritavate heterogeensust.

Uuring keskendus ainult raamatukogutöötajate vaatenurgale, jättes seeläbi välja laste ja noorte perspektiivi, kes on mänguteenuste peamine sihtrühm. Nende kaasamine ei olnud seekord võimalik eetiliste kaalutluste ja ajapiirangute tõttu. Tulevastes uuringutes soovitaksin pöörata rohkem tähelepanu just sellele sihtrühmale, et saada põhjalikum ülevaade mänguteenuste kasutamisest ning kasutajate soovidest.

KOKKUVÕTE

Tänapäeva raamatukogud on kogukonnakeskused, kus lisaks traditsioonilistele teenustele pakutakse ka digivahendeid ja videomänge. Ehkki varasemad uuringud on käsitlenud videomängude kasutust hariduses ja noortekeskustes, ei ole Eesti kontekstis videomänge raamatukogudes uuritud. Minu lõputöö eesmärk on anda ülevaade sellest, millised on raamatukoguhoidjate kogemused ja arvamused laste videomängude mängimisest raamatukogudes. Eesmärgist lähtuvalt sõnastasin järgnevad uurimisküsimused:

- Millised on raamatukogutöötajate tegevuspraktikad ja kogemused videomängudega seotud teenuste pakumisega raamatukogus?
- Milliseid kasutajagruppe ja motiive toovad raamatukogutöötajad esile seoses videomängude mängimisega raamatukogus?
- Millised on raamatukoguhoidjate arusaamad, hoiakud ja arvamused videomängude mängimise kohta raamatukogudes?

Teoreetilises osas käsitlesin videomängude olemust ja liigitusi, nende kasutust raamatukogudes mõju lastele. Uurimisküsimustele vastamiseks viisin läbi 11 poolstruktureeritud intervjuud rahvaraamatukogutöötajatega, kes puutuvad oma töös kokku laste ja videomängudega. Intervjuude analüüsimiseks kasutasin kvalitatiivse sisuanalüüsi meetodit.

Raamatukoguhoidjate hoiakud videomängude suhtes on mitmekesised — leidub nii toetajaid, kriitikuid kui neutraalseid. See rõhutab vajadust arvestada töötajate erineva valmisoleku ja tehnoloogilise enesekindlusega, pakkudes neile tuge ja koolitusi videomängude rolli paremaks mõistmiseks. Mänguteenuste arendamist piiravad pigem töökoormus ja ajapuudus kui ruumilised või tehnilised võimalused, mistõttu on oluline toetada töötajaid koolituste ja vabatahtlike kaasamisega, et nad oskaksid teadlikult valida sobiva sisu ning hinnata ja maandada riske.

Raamatukogudes mängivad peamiselt algklasside poisid, tõenäoliselt seetõttu, et tüdrukud eelistavad mobiilimänge, mida raamatukogud harva pakuvad. Samas levib info mänguvõimaluste kohta vaid suuliselt või tutvustavate tundide kaudu, mistõttu on vaja tugevdada teavitustööd ja sotsiaalmeedia kasutust, et jõuda laiemate sihtrühmadeni.

SUMMARY

Video Gaming in Libraries: Insights from Librarians

Modern libraries function as community centers that, alongside traditional services, also offer digital tools and video games. While video games have been studied in educational and youth center contexts, little research has focused on Estonian librarians' attitudes and how these may influence library services. The aim of this thesis is to explore librarians' experiences and perspectives on children playing video games in libraries.

The study addresses the following research questions:

- What are librarians' practices and experiences in offering video game-related services?
- Which user groups and motivations do they associate with gaming in libraries?
- What are their attitudes and opinions on video game use in library settings?

In the theoretical part, I discussed the nature and classifications of video games, their use in libraries, and their impact on children. To answer the research questions, I conducted 11 semi-structured interviews with public librarians who regularly interact with children and video games in their work. The interview data were analyzed using qualitative content analysis.

Librarians' attitudes towards video games are diverse — ranging from supporters and critics to neutral views. This highlights the need to consider employees' varying readiness and technological confidence by providing support and training to better understand the role of video games. The development of gaming services is more often limited by workload and lack of time than by spatial or technical constraints. Therefore, it is important to support staff through training and involving volunteers so they can consciously select appropriate content and assess and mitigate risks.

Video gaming in libraries is mainly popular among younger boys, likely because girls tend to prefer mobile games, which libraries rarely offer. Additionally, information about gaming opportunities spreads mainly through word of mouth or introductory sessions, indicating a need to strengthen outreach and the use of social media to reach a broader audience.

KASUTATUD KIRJANDUS

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Helmersson Bergmark, K., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., Przybylski, A., Quandt, T., Schimmenti, A., Starcevic, V., Stutman, G., Van Looy, J. ja Van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267-270. DOI:10.1556/2006.5.2016.088.
- Aavik, A.-L., Jurkov, K., Kivistik, K. ja Toomik, K. (2023). *E-mängude rakendatavus noorsootöös*. Balti Uuringute Instituut. DOI:10.23657/IBS.2023.6
- Abrams, S. S. ja Gerber, H. R. (2021). *Videogames, Libraries, and the Feedback Loop: Learning Beyond the Stacks*. London: Emerald Publishing.
- Adachi, P. J. C. ja Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior*, 16(1). DOI:10.1016/j.avb.2010.12.002
- Adams, W. (2015). Conducting Semi-Structured Interviews. J. Wholly, H. Hatry, K. Newcomer, (toim), *Handbook of Practical Program Evaluation* (492- 505). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Allahverdipour, H., Bazargan, M., Farhadinasab, A. ja Moeini, B. (2010). Correlates of video games playing among adolescent in an Islamic country. *BMC Public Health*, 10, 286. DOI:10.1186/1471-2458-10-286
- Anderson, C. A. ja Bushman, B. J. (2002). Human aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27–51. DOI:10.1146/annurev.psych.53.100901.135231
- Anderson, C. A., Gentile, D. A. ja Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. New York: Oxford University Press.

- Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, A., Rothstein, H. R. ja Saleem, M. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151–173. DOI:10.1037/a0018251
- Atreya, S. (2022) The Impact of Video Games on Cognitive Development. *Neuroquantology*, 20(5), 5338-5344. DOI:10.48047/nq.2022.20.5.nq22816
- Bayle-Spence, C. (2020). *Minecraft's Sandbox: Play in a Virtual World of Creative Exploration*. Magistritöö. Sarah Lawrence College, Laste arengu magistriõppekava.
- Bergen, N. ja Labonté, R. (2019). “Everything Is Perfect, and We Have No Problems”: Detecting and Limiting Social Desirability Bias in Qualitative Research. *Qualitative Health Research*, 30(5), 783-792. DOI:10.1177/1049732319889354
- Bergonse, R. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6, 239–255. DOI:10.1007/s40869-017-0045-4
- Black, R. W. (2005). Access and affiliation: The literacy and composition practices of English-language learners in an online fanfiction community. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 49(2), 118-128. DOI:10.1598/JAAL.49.2.4
- Boyle, C. (2018). Play Time: Why Video Games are Essential to Urban Academic Libraries. *Urban Library Journal*, 24(1), 3.
- Brockmyer, J. F. (2022). Desensitization and violent video games: Mechanisms and evidence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 31(1), 121–132. DOI:10.1016/j.chc.2021.06.005
- Buller, R. F. (2017). Lending Video Game Consoles in an Academic Library. *Libraries and the Academy*, 17(2), 337-346. DOI:10.1353/pla.2017.0020
- Camacho Vásquez, G. ja Ovalle, J. C. (2019). Video Games: Their Influence on English as a Foreign Language Vocabulary Acquisition. *GIST – Education and Learning Research Journal*, 19, 172–192. DOI:10.26817/16925777.707
- Cha, S. H. ja Kim, T. W. (2015). What matters for students’ use of physical library space? *The Journal of Academic Librarianship*, 41(3), 274-279. DOI:10.1016/j.acalib.2015.03.014
- Chandler, J. P. (2008). Opinions. P. J. Lavrakas (toim), *Encyclopedia of Survey Research Methods* (552-553). California: SAGE Publications.

- Chien, Y. C. (2019). The Language of Massively Multiplayer Online Gamers: A Study of Vocabulary in Minecraft Gameplay. *TESL - EJ*, 23(3), 1-16.
- Clement, J. (2025). *Global gaming penetration Q3 2024, by country*. Statista. Kasutatud 15.04.2025, <https://www.statista.com/statistics/195768/global-gaming-reach-by-country/>
- Colder Carras, M., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L. ja Mendelson T. (2017). Video Gaming in a Hyperconnected World: A Cross-sectional Study of Heavy Gaming, Problematic Gaming Symptoms, and Online Socializing in Adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472-479. DOI:10.1016/j.chb.2016.11.060.
- Deloitte (2023). *Digital Poverty in the UK: A socio-economic assessment of the implications of digital poverty in the UK*. Digital Poverty Alliance. Kasutatud 23.04.2025, <https://digitalpovertyalliance.org/digital-poverty-in-the-uk-a-socio-economic-assessment-of-the-implications-of-digital-poverty-in-the-uk/>
- Dowsett, A. ja Jackson, M. (2019). The effect of violence and competition within video games on aggression. *Computers in Human Behavior*, 99, 22-27. DOI:10.1016/j.chb.2019.05.002
- Durkin, K. ja Barber, B. L. (2002). Not so doomed: Computer game play & positive adolescent development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23(4), 373-392. DOI:10.1016/S0193-3973(02)00124-7
- Eaton, A. A. ja Visser, P. S. (2008). Attitudes. P. J. Lavrakas (toim), *Encyclopedia of Survey Research Methods* (39-41). California: SAGE Publications.
- Eesti laste vaimse tervise uuringu konsortsium (2024). *Eesti laste vaimse tervise uuring*. Tartu, Tallinn: Tartu Ülikool, Tervise Arengu Instituut, Turuuuringute AS.
- Eesti Rahvusraamatukogu (2025) *Videomängude arengust (5.-12. klass)*. Kasutatud 19.04.2025, <https://www.rara.ee/programmid/videomangude-arengust-5-12-klass/>
- Entertainment Software Association (2024). *2024 Essential Facts About the U.S. Video Game Industry*. Kasutatud 15.04.2025, <https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2024/05/Essential-Facts-2024-FINAL.pdf>
- Entertainment Software Association (2025). *Ratings Guide*. ESRB. Kasutatud 15.04.2025, <https://www.esrb.org/ratings-guide/>

- Esposito, N. (2005). A Short and Simple Definition of What a Videogame Is. S. de Castell, J. Jenson (toim.), *DiGRA 2005 konverentsi ettekannete kogumik: Changing Views – Worlds in Play*. Kanada, 16.-20. juuni (12–21). Tampere: DiGRA.
- ESTER (i.a). *Otsingutulemused märksõnaga "Minecraft"* [Raamatukogu andmebaasi otsingutulemused]. Tartu Linnaraamatukogu. Kasutatud 19.04.2025, https://www.ester.ee/search~S55*est?/dminecraft/dminecraft/1%2C3%2C69%2CB/exact&FF=dminecraft+mw~bng+https+ems+elnet+ee+id+ems171671&1%2C66%2C
- Fauzan, N., Shminan, A. S. ja Binit, J. A. A. (2018). The Effects of Minecraft Videogame On Creativity. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(3.22), 42-44. DOI:10.14419/ijet.v7i3.22.17121
- Ferguson, C. J. (2020) Aggressive video games research emerges from its replication crisis (Sort of). *Current Opinion in Psychology*, 36, 1-6. DOI:10.1016/j.copsyc.2020.01.002
- Galehantomo, G. (2015). Platform Comparison Between Games Console, Mobile Games And PC Games. *SISFORMA: Journal of Information Systems*, 2(1), 23-26. DOI:10.24167/sisforma.v2i1.407
- Goncalves Antunes, F. (2015). *Children Beware! Children's horror, PG-13 and the emergent Millennial pre-teen*. Doktoritöö. East Anglia ülikool, filosoofia õppekava.
- Gottfried, J. ja Sidoti, O. (2024). *Teens and video games today*. Pew Research Center. Kasutatud 23.04.2025, <http://www.jstor.org/stable/resrep63387>
- Granic, I., Lobel, A. ja Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. DOI:10.1037/a0034857
- Greenfield, S. (2024). Digital Native: The Myth of the Tech-Savvy Youth. *Digital Media Metaphors* (129-139). London: Routledge.
- Haas, L. ja Tussey, J. (2023). Empowering Minds: Multimodal Literacies, Fanfiction, and Inclusive Education. *Journal of English Teaching through Movies and Media*, 24(4), 28-40. DOI:10.16875/stem.2023.24.4.28
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T. ja Msetfi, R. M. (2019) When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being. *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096-1104. DOI:10.1177/1745691619863807.

- Hamlen, K. R. (2014). Trends in Children's Video Game Play: Practical but Not Creative Thinking. *Journal of Educational Computing Research*, 49(3), 277-291. DOI: 10.2190/EC.49.3.a
- Han, J., Liu, G. ja Gao, Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *Education Sciences*, 13(3), 296. DOI:10.3390/educsci13030296
- Harviainen, T. J., Meriläinen, M. ja Tossavainen, T. (2015). *The Game Educator's Revised International Edition*. Soome riiklik audiovisuaalinstituut.
- Hatlevik, O., Guðmundsdóttir, G. ja Loi, M. (2015). Digital diversity among upper secondary students: A multilevel analysis of the relationship between cultural capital, self-efficacy, strategic use of information and digital competence. *Computers & Education*, 81, 345-353. DOI:10.1016/j.compedu.2014.10.019
- Heiberg, S. (2024, 16. aprill). Rahvusraamatukogu viib videomängude algusaegadesse. *Eesti Rahvusraamatukogu uudised*. Kasutatud 19.04.2025, <https://www.rara.ee/uudised/rahvusraamatukogu-viib-videomangude-algusaegadesse/>
- Hill, C. (2016). Play On: The Use of Games in Libraries. *The Christian Librarian*, 59(1), 6. DOI:10.55221/2572-7478.1157
- Holm, K. (2024). *Tallinna Keskraamatukogu aastaaruanne 2023*. Kasutatud 24.04.2025, https://www.kul.ee/sites/default/files/documents/2024-03/Tallinna_Keskraamatukogu_aastaaruanne_2023.pdf
- Hopkins, S. (2022, 18. aprill). *Gaming addiction report 2022*. Delamere Blog. Kasutatud 22.04.2025, <https://delamere.com/blog/gaming-addiction-report-2022>
- Horton, S. (2023, 16. juuni). *Computer Game Definition, History & Controversy*. Study.com. Kasutatud 09.04.2025, <https://study.com/academy/lesson/computer-game-definition-overview-history.html>
- Hämmal, J. (2024). *Eesti alaealiste elanike kokkupuuted hasart- ja videomängudega 2022*. Kantar Emor aruanne. Kasutatud 27.04.2025, <https://www.kantaremor.ee/wp-content/uploads/2024/04/Eesti-alaeliste-elanike-kokkupuuted-hasart-ja-videomangudega-2022.pdf>
- IFLA laste- ja noorteraamatukogude sektsioon. (2018, juuni). *Guidelines for Library Services to Children aged 0–18* (C. Rankin, toim.). IFLA. Kasutatud 27.04.2025, https://www.ifla.org/wp-content/uploads/2019/05/assets/libraries-for-children-and-ya/publications/ifla-guidelines-for-library-services-to-children_aged-0-18.pdf

- IFLA ja UNESCO (2022, 18. juuli). *Rahvaraamatukogude manifest 2022*. Kasutatud 23.04.2025, <https://www.kul.ee/sites/default/files/documents/2022-08/IFLA-UNESCO%20rahvaraamatukogude%20manifest%202022.pdf>
- IPSOS. (2024, 31. oktoober). *Barriers to library use: Qualitative research report*. Department for Culture, Media and Sport. Kasutatud 22.04.2025, https://assets.publishing.service.gov.uk/media/67220c4f4da1c0d41942a939/23-086091-01_Barriers_to_libraries_use_research_report.pdf
- Kalmus, V., Masso, A. ja Linno, M. (2015). *Kvalitatiivne sisuanalüüs*. Sotsiaalse Analüüsi Meetodite ja Metodoloogia õpibaas. Kasutatud 23.04.2025, <https://samm.ut.ee/kvalitatiivne-sisuanalyys/>
- Kappi, A. A., El-Etreby, R. R., Badawy, G. G., Ebrahim, G. ja Hamed, W. E. S. (2024). Effects of memory and attention on the association between video game addiction and cognitive/learning skills in children: mediational analysis. *BMC Psychology*, 12, 364. DOI:10.1186/s40359-024-01849-9
- Kowert, R. ja Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872–1878. DOI:10.1016/j.chb.2013.03.003
- Laakso, N. L., Korhonen, T. S. ja Hakkarainen, K. P. J. (2021). Developing students' digital competences through collaborative game design. *Computers & Education*, 174, 104308. DOI:10.1016/j.compedu.2021.104308
- Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D. ja Brocato, E. D. (2017). Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. *Journal of Public Policy & Marketing*, 36(1), 70-78. DOI:10.1509/jppm.15.071
- Lafrenière, M.-A. K., Vallerand, R. J., Donahue, E. G. ja Lavigne, G. L. (2009). On the costs and benefits of gaming: The role of passion. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, 12(3), 285–290. DOI:10.1089/cpb.2008.0234
- Lastekaitseadus (31.12.2024). *Riigi Teataja I*. Kasutatud 24.04.2025, <https://www.riigiteataja.ee/akt/106122014001?leiaKehtiv>

- Lepik, K., Harro-Loit, H., Kello, K., Linno, M., Selg, M. ja Strömpl, J. (2014). *Intervjuu*. Sotsiaalse Analüüsi Meetodite ja Metodoloogia õpibaas. Kasutatud 23.04.2025, <https://samm.ut.ee/intervjuu/>
- Lindsey, J., Lindsey, K., Daniels Llanos, M. ja Eneh, A. (2018). Video games: attracting the next-gen patron. *IFLA WLIC 2018: Transform Libraries, Transform Societies*. Kuala Lumpur, 25. august (75). Holland: IFLA.
- LiquidWeb (2025). *A world at play: 2025 video game industry statistics and trends*. Kasutatud 15.04.2025, <https://www.liquidweb.com/blog/video-game-statistics/>
- Marrins, K. (2025, 21. jaanuar). How children and young people can be digitally excluded. Charity Digital. Kasutatud 22.04.2025, <https://charitydigital.org.uk/topics/how-children-and-young-people-can-be-digitally-excluded-11751>
- Martinez, L., Gimenes, M ja Lambert, E. (2022). Entertainment Video Games for Academic Learning: A Systematic Review. *Journal of Educational Computing Research*, 60(5). DOI:10.1177/07356331211053848
- Mojang AB (2025). *Welcome to minecraft education: Build digital skills through the magic of Minecraft*. Minecraft education. Kasutatud 15.04.2025, <https://education.minecraft.net/en-us>
- Möller, G., Runnel, P. ja Põldaas, M. (2018) *Muuseumide ja raamatukogude külastajate ja mittekülastajate uuring*. Kantar Emor. Kasutatud 27.04.2025, https://www.kul.ee/sites/default/files/documents/2020-10/muuseumide_ja_raamatukogude_kulastajate_ja_mittekulastajate_uuringu_lopparuanne_0.pdf
- Newgarden, K. ja Zheng, D. (2016). Recurrent languaging activities in World of Warcraft: Skilled linguistic action meets the Common European Framework of Reference. *ReCALL*, 28(3), 274-304. DOI:10.1017/S0958344016000112
- Nichols, A. ja Philbin, P. (2022) Library Usage Study, the How and What: A Survey of Space Usage at a Mid-Sized Research Library. *Evidence Based Library and Information Practice*, 17(4), 122-138. DOI:10.18438/eblip30103
- Nicholson, S. (2013). Playing in the Past: A History of Games, Toys, and Puzzles in North American Libraries. *The Library Quarterly*, 83(4), 341-361. DOI:10.1086/671913

- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G. ja Neto, A. S. (2019). Addictive Video Game Use: An Emerging Pediatric Problem? *Acta Médica Portuguesa*, 32, 183-188. DOI:10.20344/amp.10985
- Nominet (2023). *Digital youth index report*. Kasutatud 22.04.2025, <https://digitalyouthindex.uk/wp-content/uploads/2023/11/Digital-Youth-Index-2023-report.pdf>
- Oman, S. (2021). Understanding. E. Belfore (toim), *Understanding Well-being Data: Improving Social and Cultural Policy, Practice and Research* (351-371). Šveits: Palgrave Macmillan.
- Pallavicini, F., Pepe, A. ja Mantovani, F. (2021). Commercial Off-The-Shelf Video Games for Reducing Stress and Anxiety: Systematic Review. *JMIR Mental Health*, 8(8), e28150. DOI:10.2196/28150
- Pallavicini, F., Pepe, A. ja Mantovani, F. (2022). The Effects of Playing Video Games on Stress, Anxiety, Depression, Loneliness, and Gaming Disorder During the Early Stages of the COVID-19 Pandemic: PRISMA Systematic Review. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 25(6), 334–354. DOI:10.1089/cyber.2021.0252
- PEGI (2017a). *PEGI age ratings*. Kasutatud 15.04.2025, <https://pegi.info/page/pegi-age-ratings>
- PEGI (2017b). *What do the labels mean?* Kasutatud 15.04.2025, <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean>
- Pitsi, T., Zilmer, M., Vaask, S. Ehala-Aleksejev, K., Kuu, S., Lõhmus, K., Maser, M., Nurk, E., Lindsaar, M. ja Sooba, E. (2017). *Eesti toitumis- ja liikumissoovitused 2015*. Tervise Arengu Instituut. Kasutatud 27.04.2025, <https://toitumine.ee/wp-content/uploads/2018/05/Eesti-toitumis-ja-liikumissoovitused.pdf>
- Prescott, A. T., Sargent, J. D. ja Hull, J. G. (2018). Metaanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Proc Natl Acad Sci U S A*, 115(40), 9882-9888. DOI:10.1073/pnas.1611617114.
- Przybylski, A. K. ja Weinstein, N. (2019). Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: Evidence from a registered report. *Royal Society Open Science*, 20196(2), 171474. DOI:10.1098/rsos.171474
- Qaffas, A. A. (2020). An Operational Study of Video Games' Genres. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 14(15), 175. DOI:10.3991/ijim.v14i15.16691

- Rahvaraamatukogu seadus (13.03.2019). *Riigi Teataja I*. Kasutatud 23.04.2025, <https://www.riigiteataja.ee/akt/RaRS>
- Ratliff, J. A. (2015) *Integrating Video Game Research and Practice in Library and Information Science*. Hershey: IGI Global.
- Reed, G.M.; First, M.B.; Kogan, C.S.; Hyman, S.E.; Gureje, O.; Gaebel, W.; Maj, M.; Stein, D.J.; Maercker, A.; Tyrer, P.; jt (2019). Innovations and changes in the ICD-11 classification of mental, behavioural and neurodevelopmental disorders. *World Psychiatry, 18*, 3–19. DOI:10.1002/wps.20611
- Reynaldo, C. Christian, R., Hosea, H., Gunawan, A. A. S.(2021). Using Video Games to Improve Capabilities in Decision Making and Cognitive Skill: A Literature Review. *Procedia Computer Science, 179*, 211-221. DOI:10.1016/j.procs.2020.12.027
- Romer, D., Bagdasarov, Z. ja More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being of United States youth: results from a national longitudinal panel. *The Journal of adolescent health, 52*(5), 613–619. DOI:10.1016/j.jadohealth.2012.11.012
- Rämmer, A. (2015). *Valimid*. Sotsiaalse Analüüsi Meetodite ja Metodoloogia õpibaas. Kasutatud 23.04.2025, <https://samm.ut.ee/valimid/>
- Sanford, J. (2023). *Video Games for the Win: Examining the Net Positive Impact on Emotional, Cognitive, and Social Aspects of Mental Health in Today's Youth*. Üliõpilastöö. Brigham Young University, Psühholoogia õppekava.
- Sevin, R. ja DeCamp, W. (2016). From playing to programming: The effect of video game play on confidence with computers and an interest in computer science. *Sociological Research Online, 21*(3), 14-23. DOI:10.5153/sro.4082
- Shoshani, A. ja Krauskopf, M. (2021). The Fortnite social paradox: The effects of violent-cooperative multi-player video games on children's basic psychological needs and prosocial behavior. *Computers in Human Behavior, 116*, 106641. DOI: 10.1016/j.chb.2020.106641
- Siiman, E. (2016) *Raamatukogu laste pilgu läbi*. Raamatukratt. Kasutatud 22.04.2025, https://www.raamatukratt.ee/sites/default/files/ettekanded/2016.Raamatukogu_laste_pilgu_l2bi_slaidid.Evelin_Siiman.pdf

- Statista. (2025). *Share of internet users worldwide playing games on selected devices as of 3rd quarter 2024*. Kasutatud 09.04.2025, <https://www.statista.com/statistics/533047/leading-devices-play-games/>
- Statistikaamet (2024). *Info- ja kommunikatsioonitehnoloogia*. Kasutatud 15.04.2025, <https://www.stat.ee/et/avasta-statistikat/valdkonnad/infotehnoloogia-innovatsioon-ja-teadus-arendustegevus/info-ja-kommunikatsiooni-tehnoloogia>
- Stevens, C., Zhang, E., Cherkerzian, S., Chen, J. A. ja Liu, C. H. (2020). Problematic internet use/computer gaming among US college students: Prevalence and correlates with mental health symptoms. *Depression and Anxiety*, 37(11), 1127–1136. DOI: 10.1002/da.23094
- Strömpl, J. (2020). *Üldmetodoloogilised küsimused*. Kvalitatiivsed uurimismeetodid sotsiaalteadustes. Tartu Ülikool. Kasutatud 15.04.2025, <https://sisu.ut.ee/kvalitatiivne/uldmetodoloogilisi-kusimusi/>
- Subramaniam, M. ja Braun, L. (2021, september). Changing the mindset of pre-service librarians: Moving from library servants to public servants. Esitlus, *Association for Library and Information Science Education (ALISE) 2021*. Internet: ALISE.
- Suziedelyte, A. (2012). *Can video games affect children's cognitive and non-cognitive skills?* Arutelupaber. The University of New South Wales, Majanduse õppekava.
- Zamani, E., Chashmi, M. ja Hedayati, N. (2009). Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan. *Addiction and Health.*, 1(2), 98–104.
- Zioga, T., Ferentinos, A., Konsolaki, E., Nega, C. ja Kourtesis, P. (2024). Video Game Skills across Diverse Genres and Cognitive Functioning in Early Adulthood: Verbal and Visuospatial Short-Term and Working Memory, Hand-Eye Coordination, and Empathy. *Behavioral Sciences (Basel)*, 14(10), 874. DOI: 10.3390/bs14100874
- Tallinna Raamatukogud (i.a/a) *Laste- ja noorteteenindus*. Kasutatud 19.04.2025, <https://keskraamatukogu.ee/raamatukogu/laste-ja-noorteteenindus/>
- Tallinna Raamatukogud (i.a/b). *Laua- ja videomängud*. Kasutatud 19.04.2025, <https://keskraamatukogu.ee/kohalkasutus/laua-ja-videomangud/>
- Tartu Oskar Lutsu nimeline raamatukogu (i.a). *Konsoolimängud*. Kasutatud 19.04.2025, <https://www.luts.ee/et/konsoolimangud>

- Templeton, L. (2022). *How Public Library Staff Engage with Video Games and Video Game Services*. Magistritöö. Victoria University of Wellington, infohaldus.
- Templeton, L. ja Goulding, A. (2023). Staff engagement and perceptions of video games in public libraries in Aotearoa New Zealand. *Global Knowledge, Memory and Communication*, 74(3), 977-1006. DOI:10.1108/GKMC-12-2022-0284
- 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. ja 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. DOI:10.1016/j.lanwpc.2022.100382
- UNICEF Innocenti (2024). *Responsible Innovation in Technology for Children: Digital technology, play and child well-being*. Kasutatud 27.04.2025, <https://www.unicef.org/innocenti/media/8056/file/UNICEF-Innocenti-RITEC-P2-report-2024.pdf>
- van Zoest, V. (2015). *Relationship between video gaming and spatial thinking skills of children 8 to 10 years old*. Magistritöö. Wageningen University, Geoinformaatika.
- Video Games Europe (2024). *Manifesto 2024-2029: more than a game*. Kasutatud 27.04.2025, https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2025/03/Video-Games-Europe-2024-2029-Manifesto_FINAL_compressed.pdf
- Video Games Europe (2023). *All about Video Games: culture - creativity - technology european key facts 2023*. Kasutatud 27.04.2025, https://www.videogameseurope.eu/wp-content/uploads/2024/09/Video-Games-Europe-2023-Key-Facts-Report_FINAL.pdf
- Wan, A., Yang, F., Liu, S. ja Feng, W. (2020). Research on the Influence of Video Games on Children's Growth in the Era of New Media. *The 5th International Conference on Contemporary Education, Social Sciences and Humanities (ICCESSH 2020)* (lk 187–189). Venemaa, 23.-24.aprill. Holland: Atlantis Press.
- Werner, K. (2013). Bringing them in: Developing a gaming program for the library. *Library Trends*, 61(4), 790-801. DOI:10.1353/lib.2013.0015
- Wilson-Menzfeld, G., Erfani, G., Young-Murphy, L., Charlton, W., De Luca, H., Brittain, K., & Steven, A. (2024). Identifying and understanding digital exclusion: a mixed-methods study. *Behaviour & Information Technology*, 1-18. DOI:10.1080/0144929X.2024.2368087

- Maailma Terviseorganisatsioon (WHO) (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. Geneva: World Health Organization.
- Wyatt, D. ja Leorke, D. (2024). Playing in the “Third Place”: How games and play are transforming public libraries. *Space and Culture*, 27(2), 254-273. DOI:10.1177/12063312231223118
- Yelinek, K. ja Bessler, D. (2013) The Perfect Storm: A Review of the Literature on Increased Noise Levels in Academic Libraries. *College & Undergraduate Libraries*, 20(1), 40-51. DOI:10.1080/10691316.2013.761095
- Yin-poole, W. (2018, 13. juuli). *More than half of parents let their kids play 18+ video games*. Eurogamer. Kasutatud 22.04.2025, <https://www.eurogamer.net/more-than-half-of-parents-let-their-kids-play-18-video-games>

LISAD

LISA 1: Intervjuukava

I teemaplokk: vahendid ja võimalused	II teemaplokk: mängijad, külastamise põhjused	III teemaplokk: arusaamad ja arvamused
<p>Rääkige videomängudest oma raamatukogus (mis kohe pähe tulevad).</p> <p>Olemasolevad vahendid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Millistel seadmetel on teie raamatukogus võimalik mängida videomänge? • Millised mängud olemas? Kuidas tehtud mängude valik? • Kas arvutisse on ka raamatukogu ostnud mingeid mängida? <p>Konsoolid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Millised konsoolid on saadaval? • Mis mängud on saadaval? • Hinda erinevate mängude populaarsust. Põhjenda • Mis kaalutlustel on võetud vastu otsus mitte koju laenutada konsoole? <p>Arvutid:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mida on lubatud arvutites teha? Kas mõni mäng või tegevus on keelatud? • Mida enamasti mängitakse? Populaarsuse põhjendus. • Kuidas toimub teavitustöö videomängude olemasolu kohta? (sotsiaalmeedia, tuttavad?) 	<p>Mida? kes? Millal? Kuidas?</p> <p>Iseloomusta last/noort, kes mängib videomänge. (võimalikult kirjeldav - nt kirjelda last, kes pidevalt käib ja kes nt täna käis, pidevalt)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mis vanuses? Soost? • Millisest kodust, millise sotsiaalse taustaga? • Miks tulevad lapsed raamatukokku mängima? • Mängivad nad enamasti üksi, sõpradega, vanematega? <p>Käitumine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kuidas need lapsed enamasti käituvad? • Milliseid probleeme esineb? • Kuidas jälgite/kontrollite - korda hoiate? (Nt jälgimismeetmed) Miks? 	<p>Mida sa arvad sellest, et lapsed ja noored mängivad nii palju videomänge? (püüa palju küsida siin)</p> <p>Positiivne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miks on hea, et noored mängivad videmänge? • Mida positiivset pakub videomängu teenus? (nt toob rohkem noori/lapsi raamatukokku?) • Milliseid videomängude positiivseid efekte te ise kohapeal näete? <p>Negatiivne:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mis ei meeldi selle juures, et noored mängivad raamatukogus? • Milliseid meetodeid kasutavad, et kahjulikke efekte vähendada? Nt piiratakse kasutamist (sõltuvuse vähendamine, ekraaniaja vähendamine jne) • Milliseid probleeme näete lastel seoses videomängudega raamatukogus?
IV teemaplokk: sobivus raamatukokku		
Kuidas hindate videomängude raamatukokku sobivust?	Mida positiivset toob videomängude kasutamine raamatukogus?	Milliseid probleeme või takistusi esineb seoses videomängudega raamatukogus (nt ruum)?

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Gerli Bergmann,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud teose “ Videomängude mängimine raamatukogus: raamatukoguhoidjate vaade“, mille juhendaja on Katrin Ritsberg, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada Tartu Ülikooli digitaalarhiivi kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
2. annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 4.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni;
3. olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile;
4. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Gerli Bergmann

26.05.2025