

”Siinä ei siirrytä vain kynän käytöstä tietokoneen käyttöön”.

Museoiden kokemuksia teknologian käytöstä

Minna Ruusuvirta

Kulttuuripolitiikan pro gradu -tutkielma

Yhteiskuntatieteellinen tiedekunta

Jyväskylän yliopisto

Kevät 2008

TIIVISTELMÄ

“SIINÄ EI SIIRRYTÄ VAIN KYNÄN KÄYTÖSTÄ TIETOKONEEN KÄYTTÖÖN”

Museoiden kokemuksia teknologian käytöstä

Minna Ruusuvirta

Yhteiskuntapolitiikka/kulttuuripolitiikan maisteriohjelma

Pro gradu -tutkielma

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Jyväskylän yliopisto

Ohjaaja: Anita Kangas

Kevät 2008

Sivumäärä: 121 sivua + 5 liitettä

Museot ovat merkittäviä toimijoita yhteiskunnassa. Valitsemalla mitä tietoa ne keräävät, tallentavat, ylläpitävät ja esittävät ihmisestä ja hänen ympäristöstään ne samalla vastaavat kysymyksiin siitä keitä me olemme, mitä on taide, mikä on tärkeää. Jotta museot voivat vastata tähän haasteeseen, niiden on pystyttävä hahmottamaan ja ymmärtämään niitä toimijoita, jotka teknologian käytössä vaikuttavat museotoimintaan.

Tässä tutkielmassa tarkastellaan teknologian vaikutusta museotoimintaan kolmen kohdemuseon kautta. Kohdemuseot ovat Alvar Aalto -museo Jyväskylästä, Helsingin kaupunginmuseo sekä Porin taidemuseo. Taustan ja pohjan työlle muodostaa professori Anita Kankaan keväällä 2004 tekemä sähköpostikysely, jossa kartoitettiin suomalaisten kulttuuriorganisaatioiden teknologian käyttöä. Tutkittavasta ilmiöstä on pyritty luomaan mahdollisimman monipuolinen kuva käyttämällä useita eri menetelmiä kuten havainnointi, haastattelut, valokuvaus ja kirjalliset dokumentit.

Tutkielman tulokset osoittavat, että teknologia on vahva toimija museotoiminnassa. Teknologian toimijuuteen ja valtaan vaikuttavat sen tarjoamat mahdollisuudet ja helppous, mutta myös ongelmat, epävarmuus ja uhat, jotka liittyvät teknologisten laitteiden käyttämiseen. Myös teknologian ominaisuudet itsessään ovat toisaalta vallan lähteitä, toisaalta verkostojen valtasuhteiden tulosta. Taustalla museolaitoksen ja teknologian kohtaamisissa vaikuttavat esimerkiksi toimijoiden omaamat resurssit (aika, osaaminen, raha, asenteet) sekä museotoimintaan liittyvät arvot, määritelmät ja instituutiot.

Avainsanat: museo, (uusi) teknologia, tietoyhteiskunta, toimija, valta, verkosto

SISÄLTÖ

1	JOHDANTO	6
1.1	Tilat toimijoina – tutkimuksen tavoite ja keskeisiä käsitteitä	9
1.1.1	Tutkimusongelma	9
1.1.2	Toimijuus, verkosto ja valta	10
1.1.3	Tietoyhteiskunnan määritelmästä	14
1.2	Tutkimuksen aineisto ja menetelmät	19
2	MUSEO TIETOYHTEISKUNNASSA	26
2.1	Museon määritelmästä	26
2.2	Museorakennuksista	29
2.3	Museoiden toiminta	31
2.3.1	Kokoelmatoiminta	33
2.3.2	Näyttelytoiminta	36
2.3.3	Museoiden henkilökunta	38
2.3.4	Museoyleisö	39
2.3.5	Tietoyhteiskuntaprojektit museokentällä	42
2.4	Kansalliset ja kansainväliset tietoyhteiskuntastrategiat	45
3	”SIINÄ EI SIIRRYTÄ VAIN KYNÄN KÄYTÖSTÄ TIETOKONEEN KÄYTTÖÖN” – MUSEOIDEN KOKEMUKSIA TEKNOLOGIAN KÄYTÖSTÄ51	
3.1	Sisäänkäynti museoihin ja museoiden esittely	51
3.1.1	Alvar Aalto -museo	52
3.1.2	Helsingin kaupunginmuseo	56
3.1.3	Porin taidemuseo	59
3.2	Kohtaamisia toimijaverkostoissa	61
3.2.1	Kohtaaminen 1. teknologia ja museorakennus <i>Teknologiaa tilassa ja tilaa teknologiassa</i> <i>Piilossa ja esillä</i>	62 63 65
3.2.2	Kohtaaminen 2. teknologia ja kokoelmatoiminta <i>Kansakunnan muisti pelailee pätkittäin</i>	67 68
3.2.3	Kohtaaminen 3. teknologia ja sisällöt <i>Tarvitaan uudenlaista osaamista ja asennetta</i> <i>Tarvitaan aikaa ja rahaa</i> <i>Aito vai kopio?</i>	72 73 75 78
3.2.4	Kohtaaminen 4. teknologia ja yhteistyö <i>Yhteistyöstä ja verkostoista huolimatta välillä ollaan aika yksin</i>	80 82
3.2.5	Kohtaaminen 5. teknologia ja museohenkilökunta <i>Helppoa ja vaikeaa</i> <i>Aikaa on enemmän, mutta silti on kiire</i> <i>Lisäarvoa vai pakkopullaa?</i>	85 85 86 88
3.2.6	Kohtaaminen 6. teknologia, museo ja yleisö <i>Teknologia näyttelytoiminnassa</i> <i>Museo tietoverkoissa</i> <i>”Kuka hemmetti haluaa katsoa jotain museokokoelmanäyttelyitä netistä?”</i> <i>”Kynnystä on kyetty madaltamaan uudella tekniikalla”</i> <i>Museon ja yleisön vuorovaikutus ja vuoropuhelu teknologian kautta</i>	92 92 94 97 98 99

4 LOPUKSI	104
LÄHTEET	111
LIITE 1. Sähköpostikyselyn kysymysalueet	122
LIITE 2. Teemahaastattelujen kysymysalueet	123
LIITE 3. ICOM:in museomääritelmä	124
LIITE 4. Museotoimintaa sääteleviä lakeja ja asetuksia	125
LIITE 5. Porin taidemuseon pohjapiirros	129

Kuvat, kuviot ja taulukot

- Kuva 1. Yleisöpääte Alvar Aalto -museon näyttelytiloissa
- Kuva 2. Helsingin kaupunginmuseon sisäänkäynti Sofiankadulla
- Kuva 3. Tv-monitori vanhoissa kuorissa Helsingin kaupunginmuseon näyttelyssä
- Kuva 4. Porin taidemuseo sijaitsee Kokemäenjoen varrella
- Kuva 5. Yleiskuva Porin taidemuseon hallista Fiona Tanin näyttelyn aikaan
- Kuva 6. Kuva-arkiston työvälineitä
- Kuva 7. Varastossa
- Kuvat 8 ja 9. Alvar Aalto -museossa tv-monitorit on upotettu näyttelyseinään
- Kuva 10. Rakennetun seinämän taakse sijoitettiin videoprojektori ja DVD-soitin
- Kuva 11. Tarjolla uutta ja vanhaa sisältöä
- Kuva 12. Fiona Tanin näyttelyssä käytettyä teknologiaa
- Kuva 13. Fiona Tanin näyttelyssä käytettyä teknologiaa
- Kuva 14. Fiona Tanin näyttely
- Kuva 15. Maire-teos
- Kuva 16. Kaikki ei vielä kulje tietoverkkoja pitkin. Porin taidemuseoon saapunutta Fiona Tanin näyttelyn laitteistoa.
- Kuva 17. Yleisöpääteen pöydässä ja hiirimatossa on Aallon estetiikkaa
- Kuva 18. Yleisöpääte Helsingin kaupunginmuseossa
- Kuva 19. Teknologian avulla voidaan parantaa fyysisen museorakennuksen saavutettavuutta
- Kuva 20. Vuorovaikutusta taiteen kanssa

Kuvio 1. Museoiden tietoyhteiskuntakehitykseen liittyviä strategioita ja ohjelmia

Kuvio 2. Alvar Aalto -säätiön organisaatiokaavio

Taulukko 1. Haastateltujen kokemus museokentältä

Taulukko 2. Kohdemuseoiden tunnuslukuja

Taulukko 3. Fiona Tan Mirror Maker -näyttelyssä käytettyä teknologiaa

Taulukko 4. Teknologian käyttö näyttelytoiminnan sisällöissä ja museoissa sijaitsevat yleisöpäätteet

1 JOHDANTO

Museovierailut ja museoiden henkilökunnan haastattelut olivat ehdottomasti parhaita hetkiä työstäessäni tätä pro gradu -tutkielmaa teknologisoitumisesta ja sen vaikutuksista museotoimintaan. Aloitellessani aineiston keruuta työtä varten keväällä 2006 rajoittui aikaisempi kokemukseni museotoiminnasta lähinnä museokävijän rooliin. Vaikka pyrin perehtymään museokenttään kirjallisuuden avulla, ei tutkielman tekeminen olisi ollut mahdollista ilman kenttätöitä – ajan viettämistä museoissa tutustumassa paikkoihin ja haastattelemassa työntekijöitä.

Tapasin museoissa ihmisiä, jotka olivat asiantuntevia, omistautuneita työlleen ja innostuneita asiastaan. Toisaalta kohtasin paljon kiirettä ja pakkoa toimia äärimmäisen niukkojen resurssien varassa yhteiskunnan asettaessa jatkuvasti uusia – välillä ristiriitaisiakin – haasteita ja vaatimuksia toiminnalle. Näihin haasteisiin museoiden on vastattava, jotta ne eivät kadottaisi paikkaansa yhteiskunnassa.

Ristiriitaisia vaatimuksia asettaa jo museoiden kaksisuuntainen tehtäväkenttä. Ne toimivat sekä tietoa keräävinä, tallentavina ja ylläpitävinä muistiorganisaationa että yleisölle tietoa, palveluita ja elämyksiä tuottavina toimijoina. Vaikka molemmat roolit ovat riippuvaisia toisistaan, voi niillä nähdä myös vastakkaisia pyrkimyksiä. Kokoelmatoiminta muodostaa pohjan oikeastaan kaikelle muulle toiminnalle museoissa. Kokoelmien hankkimista, säilyttämistä ja tutkimista pidetäänkin usein museoiden tärkeimpänä tehtävänä. Tarve olla esillä ja näkyä saattaa kuitenkin viedä toiminnan painopistettä ja resursseja enemmän näyttelytoiminnan suuntaan. Kokoelmat muodostavat välttämättömän pohjan näyttelytoiminnalle, mutta näyttelyissä esineet tai teokset myös altistuvat monille riskitekijöille kuten epäsuotuisille olosuhteille, vandalismille tai varkauksille. On sinänsä helppo ymmärtää keräilijäluonnetta, joka mieluummin vaalii herkkiä esineitä varastossa lukkojen takana.

Museoita velvoittaa tarve saattaa tietovarantonsa mahdollisimman esteettömästi erilaisten käyttäjien saataville. Olipa taustalla keräilijäluonteen halu suojella esinettä tai ei, ne kuitenkin säilyttävät valtaosaa kokoelmistaan yleisön ja ulkopuolisten käyttäjien saavuttamattomissa. Fyysisen tilan rajallisuuden tai muiden rajoitusten vuoksi yleensä ei ole edes mahdollista pitää esillä kuin murto-osaa museoihin kerätyistä, usein laajoista ja monipuoli-

sista, kokoelmista. Tälläkin hetkellä museoiden kätköissä on tuhansia ja taas tuhansia esineitä, teoksia ja aineistoja tallennettuina erilaisiin varastotiloihin, toimistojen nurkkiin tai tietokoneiden muistiin. Osa on luetteloitu ja ehkä tallennettu sähköisiin kokoelmanhallintaohjelmiin. Osa saattaa pölyttyä varastuhuoneen nurkassa tai tiedostokansioissa ilman, että kenelläkään on varsinaista tietoa niiden olemassaolosta.

Toisaalta museoiden halutaan siis tuottavan tietoa yleisön käyttöön ilman taloudellisen hyödyn tavoittelua. Toisaalta niiden odotetaan myös laajentavan tulopohjaansa kehittämällä erilaisia palveluja liittyen tietojen ja sisältöjen myyntiin. Monissa museoissa on esimerkiksi aktiivista opetus- ja taidekasvatustoimintaa, myös kuva-arkistojen palveluita käytetään yhä enemmän. Museoiden tietoinesta voivat hyödyntää monenlaiset toimijat, esimerkiksi tutkijat tai viestimien edustajat. Haasteena museokentällä on löytää ratkaisu voittoa tavoittelemattoman toiminnan ja sen hinnoittelun sekä palvelujen myynnin välille.

Osittain vastakkaisia haasteita museoille asettaa myös yhteiskunnan moninaistuminen. Museot ovat olleet kansallisen ja alueellisen identiteetin rakentajia – ja ne ovat sitä yhä. Perinteisen yhteiskunnan homogeenisyyden rinnalla toimintaympäristö kuitenkin kansainvälistyy ja moninaistuu koko ajan. Tämä asettaa museoille monia haasteita, kuten esimerkiksi taustoiltaan (kieli, kulttuuri) yhä moninaisempien yleisöjen huomioonottaminen ja heidän tarpeisiinsa vastaaminen. Myös tarjolla olevan aineiston määrän valtava kasvu asettaa museot vaikeiden valintojen eteen.

Entä miten tämä kaikki liittyy teknologian käyttöön museotoiminnassa? Kaikin tavoin! Museot eivät ole erillisiä saarekkeita yhteiskunnassa, vaan tietoyhteiskunnan ja teknologioiden kehitys muokkaa ja rakentaa myös niiden toimintaa ja toimintaympäristöä. Esimerkiksi uusien viestintävälineiden kautta tuleva ajan ja paikan organisoitumisen muutos vaatii museoilta uutta ajattelutapaa. Fyysisten museonäyttelyiden ja -esineiden rinnalle tulee yhä enemmän myös virtuaalisia museoita. Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma (1999, 59) näkee tietoyhteiskuntakehityksen tukevan museoiden avautumista ja edelleen voimistuvaa yleisösuhdetta. Myös visuaalisen informaation lisääntyminen ja aineettoman kulttuuriperinnön tallentaminen ovat vahvasti sidoksissa teknologisoitumiskehitykseen.

Myös taide ja käsitys taiteesta elävät teknologisoitumisen myötä. Mediataide ja muut uudet taiteen teknologiat ovat tuoneet taiteenteoreettiseen ajatteluun uusia näkökulmia kuten koneiden olemisen osana taideteosta tai taiteen tekemistä, teknologiauskon ja tekniikan esteetiikan. Myös tekniikan mahdollistamat uusinnettavuus ja kopioiminen ovat mullistaneet sekä taidekenttää että museotoimintaa muutenkin, ja herättäneet keskustelua aidon ja kopioidun suhteesta. (Rastas 2005, 24–26.)

Museot ovat toiminnoissaan täysin sidoksissa teknologisiin laitteisiin. Uusien teknologioiden käyttäminen tuo niille paljon mahdollisuuksia hallita monipuolista tehtäväkenttäänsä. Se tuo kuitenkin myös haasteita ja uhkia museoiden toiminnalle.

Museoissa vanhan ja uuden aikakauden törmäminen tapahtuu usein hyvin konkreettisesti, eikä vanhojen rakennusten, esineiden tai ajattelutapojen kohtaaminen uusien teknologioiden kanssa suju aina kitkattomasti. Vieraillessani museoissa suhtauduttiin teknologiaan enimmäkseen hyvin realistisesti ja käytännöllisesti, tuovathan tekniset laitteet helpotusta ja uusia mahdollisuuksia moniin töihin ja toimintoihin. Toisaalta myös ongelmat ja vaikeudet liittyen teknologiaan ovat arkipäivää ja esimerkiksi digitaalisen valokuvauksen tulo museovalokuvauksen kentälle herätti vastaajissa monenlaisia mielipiteitä.

Museot ovat merkittäviä toimijoita yhteiskunnassa. Valitsemalla mitä tietoa ne keräävät, tallentavat, ylläpitävät ja esittävät ihmisestä ja hänen ympäristöstään ne samalla vastaavat kysymyksiin: Keitä me olemme? Mitä on taide? Mikä on tärkeää? Jotta museot voivat vastata näihin haasteisiin, niiden on pystyttävä hahmottamaan ja ymmärtämään niitä toimijoita ja tekijöitä, jotka teknologioiden käytössä ovat vaikuttaneet ja vaikuttavat museotoimintaan. Tutkielmassa tätä vaikutusta pyritään tarkastelemaan analysoimalla museotoiminnan ja teknologian välisiä kohtaamisia.

Tutkielma koostuu neljästä osasta. Ensimmäisessä luvussa käydään läpi tutkimuksen tavoitteet, keskeisiä käsitteitä sekä aineisto ja menetelmät. Toisessa luvussa taustoitetaan museotoimintaa ja suomalaista museokenttää sekä käydään läpi tietoyhteiskuntakehitystä ja -strategioita museotoiminnan näkökulmasta. Kolmas luku käsittää tutkimuksen empiirisen osion – museoiden kokemuksia teknologian käytöstä. Neljännessä luvussa ovat johtopäätökset.

Taustan ja pohjan työlle muodostaa professori Anita Kankaan keväällä 2004 tekemä sähköpostikysely, jossa kartoitettiin suomalaisten taide- ja kulttuuriorganisaatioiden teknologian käyttöä. Kysely on tehty osana Suomen akatemian rahoittamaa COREAA/Taiteilijuus tekeillä -projektia.

Olen erittäin kiitollinen museoiden henkilökunnalle, jotka työkiireistään huolimatta antoivat minulle aikaansa. Apua suhteellisen vieraan museokentän hahmottamisessa ja tiedon omaksumisessa antoi myös työhistoriani: olen työskennellyt kulttuurin kentällä erilaisissa projekteissa ja tapahtumatuotannoissa. Myös työskentely Kulttuuripoliittisen tutkimuksen edistämissätiö Cuporessa on antanut paljon välineitä työn tekemiseen.

1.1 Tilat toimijoina – tutkimuksen tavoite ja keskeisiä käsitteitä

1.1.1 Tutkimusongelma

Teknologia on merkittävä toimija nykypäivän toimintaympäristössä, eikä se voi olla vaikuttamatta, kun museo suunnittelee ja rakentaa toimintaansa. Teknologialla on vääjäämätöntä muutosvoimaa ympäristöönsä, sen todistavat esimerkiksi uusien viestintävälineiden vaikutukset viestintätapoihimme. Toisaalta ihmisten tarpeet muokkaavat teknologiaa – jokaisessa organisaatiossa teknologiaa ja sen mahdollistamaa toimintaa tulkitaan organisaation ja yksilöiden omasta näkökulmasta ja kontekstista käsin. Tässä tutkielmassa lähtöajatuksena on, etteivät muutoksen taustalla olevat tekijät ole pelkästään teknologisia tai toisaalta esimerkiksi sosiaalisiaakaan, vaan teknologinen muutos museoissa on seurausta monimutkaisista verkostoista, joissa samanarvoisina toimijoina ovat sekä inhimilliset että ei-inhimilliset tekijät.

Tutkielmassa tietoyhteiskunnalla viitataan sekä yhteiskuntaan, jossa erilaiset teknologiat ja laitteet ovat arkipäiväisessä käytössä kaikkialla että kehitykseen, joka painottaa tiedon ja osaamisen merkityksen kasvua yhteiskunnan eri alueilla. Teknologialla viitataan pääasiassa ns. uuteen teknologiaan, joka tässä tarkoittaa etenkin erilaisia tieto- ja viestintäteknologioita. Se pitää sisällään paitsi museoissa käytettävät teknologiat, myös erilaiset teknologiset käytännöt.

Museoiden toiminnan taustalla vaikuttavat monenlaiset verkostot. Toiminnan tulos ja laatu ovat riippuvaisia näiden verkostojen toiminnasta, niissä syntyvästä kanssakäymisestä ja suhteista. Tässä työssä tehtävänä on analysoida teknologian käyttöä museoissa. Tutkielman pääkysymys on, *miten teknologia muokkaa ja vaikuttaa museoiden toimintaan?* Kysymykseen etsitään vastausta analysoimalla teknologian ja erilaisten toimijoiden kohtaamia museotoiminnan verkostossa. Kysymystä tarkastellaan suhteessa:

- fyysiseen museorakennukseen,
- kokoelmatoimintaan,
- yhteistyöhön,
- sisällöntuotantoon,
- museoiden henkilökuntaan sekä
- museoyleisöön.

1.1.2 Toimijuus, verkosto ja valta

Pohtiessani lähestymistapaa tutkielmaan, koin mielenkiintoisiksi – ja tutkielmaan hyvin sopiviksi – toimijaverkko -teoreetikoiden ajatukset toimijuuden laajentumisesta myös ihmillisen ulkopuolisiin asioihin, kuten koneisiin ja laitteisiin, sekä kaiken toiminnan taustalla vaikuttavista heterogeenisten suhteiden muodostamista verkostoista, joissa kaikki kytkeytyy kaikkeen. Vallan käsite tuli mukaan luonnollisena osana toimijuutta ja toimijoiden välisiä suhteita.

Vaikka valitsemani aineistolähtöisen lähestymistavan tarkoitus on lähteä liikkeelle nimenomaan ilman teoreettisia lähtökohtia, tutustuin näihin käsitteisiin ja aikaisempaan tutkimukseen etukäteen. Käytännössä tutkijalla on kuitenkin aina jonkinlainen teoreettinen esiyymmärrys aiheesta (ks. myös Töttö 2000, 103–105), eikä se mielestäni sulje pois aineiston suurta painoarvoa tai mahdollisimman avointa suhtautumista sen käsitteellistämiseen ja tulkintoihin. Yllä mainittuja käsitteitä voidaankin pitää ns. ”herkistävänä käsitteinä”, jotka auttavat rakentamaan tutkimusta ja rajaamaan aihealuetta. (Ks. esim. Clarke 1997, 65.)

Yleensä toimija käsitetään ajattelevaksi yksilöksi. Usein erotetaan toisistaan toimijuus ja tekijyys, joista ensimmäinen on sitä, että toiminnalla pyritään tietoisesti vaikuttamaan johonkin. Tekemisellä voi myös olla vaikutusta ympäristöön, mutta siihen ei tietoisesti pyritä. Kaikessa toiminnassa on mukana tekijyyttä, sillä kaikkia toiminnan sivuvaikutuksia ei

pysty ottamaan huomioon. Toiminnalla voi olla muutosvoimaa ympäristöön, vaikka toimija ei sitä tiedostakaan. (Heiskala 2000, 189.) Tästä eteenpäin tekstissä puhutaan toimijuudesta myös tarkoittaessa tekijyyttä.

Tietoyhteiskuntaa ja teknologista kehitystä tutkittaessa painopiste on usein teknologioissa. Teknologisessa determinismissä teknologisen kehityksen ajatellaan tulevan väijäämättä ja muovaavan yhteiskunnallisia käytäntöjä väistämättömän ulkoisen voiman tapaan. Sosiaalinen nähdään vain kontekstina, jossa kehitys ja mukautuminen tapahtuvat. Teknologiselle determinismille vastakkainen tapa ajatella on, ettei teknologia tai tietoyhteiskunta leviä väijäämättä, vaan teknologiaa tuottavat ja tulkitsevat yhteiskunnalliset toimijat omista paikallisista tilanteistaan lähtien. Tietoyhteiskunta ei muodostu vain teknisistä laitteista, vaan se on myös ihmisten osaamista ja vuorovaikutusta. (Järvinen & Mäyrä 2000, 12.)

Toimijaverkko-teoria (Actor Network Theory, ANT) (ks. esim. Law 1992) näkee sekä teknologiset että sosiaaliset toimijat samanarvoisina määriteltäessä muutosta tai pysyvyyttä. Teoriassa toimijuuden käsitettä ei rajata koskemaan ainoastaan ihmisiä, vaan toimijoita ovat sekä inhimilliset että ei-inhimilliset tekijät kuten koneet, laitteet tai luonnonmullistukset. Esineet ja objektit ovat tärkeitä toimijoita verkostoissa. Usein ne esimerkiksi sitovat verkostot yhteen. Materiaalinen yhteiskunta tuottaa lisää materiaa koneiden avulla, usein tekniset laitteet ovat myös kommunikaation välineitä ihmisten välillä. (Law 1992, 3; Greener 2002, 615.)

ANT-teorian mukaan kaikki toimijat ovat heterogeenisten suhteiden muodostamia verkostoja. Jos esimerkiksi tekee työtä tietokoneella, monet asiat vaikuttavat siihen, miten työn suorittaa: aikaisempi kokemus tietokoneesta ja käytettävästä ohjelmasta, tietokoneen ominaisuudet, ympäriltä kuuluvat äänet ja niin edelleen. Toisaalta myös tietokone muodostaa heterogeenisen verkoston, johon kuuluu toisaalta teknisiä materiaaleja, mutta myös inhimillisiä toimijoita kuten muotoilijoita, koneen käyttäjiä ja korjaajia. Toimija muodostaa siis aina myös verkoston, mutta aina ei ole mahdollista – eikä tarpeellistakaan – mennä syvälle jokaisen verkoston yksityiskohtiin. Niin kauan kuin tietokone toimii meille riittävästi, että näytön, prosessorin, näppäimistön ja hiiren muodostama kokonaisuus tarjoaa meille välineen työntekoon, pelaamiseen tai internetsurffailuun. Voimme puhua tietokoneesta toimijana menemättä tarkemmin jokaiseen yksityiskohtaan tietokoneen taustalla olevasta verkostosta. Toimijaverkkoteoreetikot käyttävät tässä yhteydessä termiä *punctualisation*.

(Law 1992, 5.) Toimijaverkko -teoriaa on käytetty etenkin teknologian sosiaalitieteellisissä tutkimuksissa (ks. esim. Silva 2007).

Elämme pienessä maailmassa, jossa kaikki kytkeytyy kaikkeen. Useimmat tapahtumat ja ilmiöt ovat kytkeytyneet suunnattomaan määrään muita monimutkaisen palapelin osia, ovat niiden aiheuttamia ja niiden kanssa vuorovaikutuksessa. Verkostoyhteiskunnassa organisaatiot eivät milloinkaan toimi yksin. Ne ovat yhteistyössä muiden instituutioiden kanssa ja omaksuvat toimintatapoja, jotka ovat onnistuneet muissa organisaatioissa. (Barabási 2002, 14, 195.) Museokenttä voidaan kuvata verkostona, jossa museorakennukset, museoiden henkilökunta, museoalan organisaatiot, museoyleisö, lainsäädäntö, politiikka ja tekniset laitteet muodostavat verkoston solmukohtia. Solmujen eli toimijoiden väliset linkit kuvaavat niiden välistä vuorovaikutusta, kuten rahoittamista, yhteistä tutkimustyötä, tietokoneen käyttämistä tai museopalveluita.

Valta on keskeinen käsite pohdittaessa verkostoja ja niiden toimintaa. Michel Foucaultin – jonka valtapohdintoja ovat hyödyntäneet myös toimijaverkkoteoreetikot – valta on suhdeverkko, joka ottaa toimijat hallintaansa. Foucaultin mukaan valta on olemassa vain toimitaessa ja käytettäessä, jolloin kyse on kyvystä ja toimivallasta. Toimijan identiteetti on riippuvainen suhdeverkosta, jos suhdeverkko muuttuu, myös identiteetti muuttuu. Valta ei ole hierarkkinen tai pysyvä rakenne vaan Foucault korostaa vallan toiminnallista näkökulmaa. Tässä tutkimuksessa valta nähdään erilaisten suhdeverkkojen kautta tulevana vaikutuksena ja ohjauksena. (Ks. esim. Foucault 2000.)

Perinteisesti valta on nähty kykynä toimia. R. A. Dahlin (1957, Glegg'in 1989, 51 mukaan) määritelmässä A:lla on valtaa B:hen, jos hän saa B:n tekemään jotakin mitä hän ei muuten tekisi. Tällöin valta on näkyvää ja helposti mitattavissa. Dahlin määritelmä ei kuitenkaan ota huomioon tilanteita, joissa ei tapahdu näkyvää käyttäytymistä (non-behaviour) tai päätöksentekoa (non-decision-making). Clegg (1989, 12, 76–85) havainnollistaa Dahlin määritelmän rajoittuneisuuden tuomalla esiin käsitteen *mobilization of bias*¹. Se viittaa näkyvien vallankäyttötilanteiden taustalla oleviin rakenteisiin, jotka etukäteen muotoilevat vallan käyttöä. Nämä taustarakenteet eivät ole vallan ulkopuolisia, vaan myös itse vallan kyllästämiä. Tilanteet, joissa ei välttämättä ole näkyvää vallan käyttöä, valta on läsnä taustalla

¹ Käsite on alunperin Schattschneiderin (1960). Sitä ovat edelleenkehittäneet mm. Bachrach ja Baratz (1962) (Clegg'in 1989, 76–85 mukaan).

olevissa arvoissa, rituaaleissa ja instituutioissa. Myös museoiden toimintaan liittyy paljon määritelmiä ja arvoja, joilla on vaikutusta myös niiden teknologian käyttöön. Esimerkiksi museon määritelmä pohjaa edelleen hyvin voimakkaasti fyysiseen ja pysyvään tilaan, jossa museokokoelmia esitellään näyttelyissä. Osittain tämän vuoksi aineettomuus ja virtuaalisuus ovat vielä suhteellisen marginaalisia käsitteitä museokentällä. Nykypäivänä *määrittelyn valtaa* omaavat ovatkin yhä voimakkaampia yhteiskunnassa.

Määrittelyn vallan lisäksi museoiden kertomuksista on helppoa löytää esimerkiksi rajallisista resursseista alkunsa saavaa *talouden valtaa* sekä taiteen ja sisältöjen puolesta puhuvaa *sisällön valtaa*, johon liittyy tiiviisti myös suuri arvostus aitoa ja alkuperäistä esinettä tai teosta kohtaan.

Teknologialla on valtaa etenkin sen vuoksi, että siitä ollaan riippuvaisia lähes kaikissa toiminnoissa ja teknologian tuoma helppous monien asioiden hoitamisessa sitoo toimintoja yhä enemmän teknisiin laitteisiin. Tätä kautta valtaa saattaa huomaamatta siirtyä laitteille yhä enemmän. Esimerkiksi kokoelmanhallintaohjelmien hakupalvelut ovat nykyään monipuolisia ja laajoja. Hakukoneiden tulokset riippuvat kuitenkin aina siitä, osaako tiedon etsijä hakea oikeita asioita. Koneiden antamia tuloksia on myös osattava tulkita ja muistettava etenkin se, että ne eivät kerro koko totuutta. Kone asiantuntijana tulostaa todennäköisesti pitkän listan tuloksia, kun siltä kysyy jotain. Asiantuntevalta museohenkilökunnalta saa ehkä vähemmän vastauksia, mutta ne saattavat olla juuri nimenomaiseen kysymykseen kaikkein parhaiten sopivia.

Toimijaverkko -teoriassa valta on suhteellinen ja monitahoinen käsite, joka sisältää ajatuksen vallasta sekä itsestä lähtevänä mahdollisuutena toimia (power to) että hierarkiaan ja dominanssiin perustuvana valtana muihin (power over). Tärkeää ei ole kysyä *mitä valta on*, vaan painopiste on *vallan vaikutuksissa*: miten verkostoissa oleva kanssakäyminen ja suhteet luovat, ylläpitävät ja levittävät valtaa ja sen vaikutuksia. (Brigham & Corbett 1997, 27.) Tekijöitä, jotka vaikuttavat näihin suhteisiin ja kohtaamistilanteisiin ovat toimijoiden päämäärät ja tavoitteet, jotka voivat olla keskenään erilaisia tai ristiriitaisia. Esimerkiksi vanhan rakennuksen suojelun pyrkimykset menevät helposti ristiin uuden teknologian vaatimusten kanssa. Taustalla on aina myös tunteiden, arvojen, asenteiden ja ennakkokäsitysten vaikutusta. Suhteisiin ja vuorovaikutustilanteisiin verkostoissa vaikuttavat suuresti sekä tilannetekijät: fyysinen ympäristö, kieli tai toimijoiden roolit kohtaamisessa että toimi-

joiden yksilölliset ominaisuudet: persoonallisuus, tietokoneen tai muun laitteen ominaisuudet tai osaaminen. Toimijoiden väliset erot esimerkiksi osaamisessa, taloudellisessa tilanteessa, hierarkkisessa asemassa, kulttuurissa tai kielessä ovat toisaalta vallan lähteitä, toisaalta valtasuhteiden tulosta. (Ks. myös Foucault 2000, 340–345.) Myös toimijan aktiivisuudella tai passiivisuudella voi olla hyvinkin merkittäviä vaikutuksia verkostoon ja sen toimintaan.

1.1.3 Tietoyhteiskunnan määritelmästä

Informaatio- tai tietoyhteiskunnasta on olemassa lukuisia eri määritelmiä. Vuonna 1998 ilmestyneessä toisessa kansallisessa tietoyhteiskuntastrategiassa määritelmä oli seuraavanlainen: *”Tietoyhteiskunta on yhteiskunta, jossa tieto ja osaaminen ovat sivistyksen perusta ja keskeisin tuotannontekijä ja jossa tieto- ja viestintäteknikka tukee laajasti yksilöiden, yritysten ja muiden yhteisöjen vuorovaikutusta, tiedon välittämistä ja hyödyntämistä sekä palvelujen tarjoamista ja niiden saavuttamista”*. (Rainio & Kautto-Koivula 1998, 10.)

Tietoyhteiskunnaksi kutsutaan useimmiten sellaista yhteiskunnallisen kehityksen vaihetta, jossa avainsanoja ovat tieto, osaaminen ja kommunikaatio. Tietoyhteiskunnassa siirrytään yhä enemmän tavaroiden tuotannosta palveluiden ja tiedon tuotantoon. Toisaalta tietoyhteiskunta tarvitsee teollista yhteiskuntaa, sillä tietoyhteiskunnan perustan muodostavat erilaiset teknologiat, esimerkiksi tietokoneet ja ohjelmistot, joiden avulla tiedon tuotanto, välitys, muokkaus, käsittely ja vastaanotto on mahdollista. Tiedon ja teknologian merkityksen kasvu näkyy yksittäisten ihmisten kaikilla elämänalueilla, niin työelämässä kuin vapaa-ajallakin. Tietoyhteiskuntakäsitteen rinnalla kulkee useita samankaltaisia termejä kuten osaamis-, verkosto- tai teknoyhteiskunta. Toisissa termeissä korostuu teknologinen kehitys, toisissa taas esimerkiksi kehityksen sosiaalinen puoli.

Suomessa käytetään yleensä rinnan ja samaa tarkoittaen sekä informaatioyhteiskunta että tietoyhteiskunta termejä. Englannissa käsitteillä information society ja knowledge society on selkeä ero: information society viittaa yhteiskuntaan, jossa erilaiset teknologiat ja tieto ovat arkipäiväisessä käytössä kaikkialla (”tietotekniikkayhteiskunta”), kun taas knowledge society painottaa tiedon ja osaamisen merkityksen kasvua yhteiskunnan eri alueilla (”tietoyhteiskunta”, ”osaamisyhteiskunta”). (Turunen 2002, 22–28; ks. myös esim. European

Commission 2008.) Tässä tutkielmassa käytetään yleisen käytännön mukaisesti tietoyhteiskunta termiä ajatellen sen käsittävän molemmat yllämainitut merkitykset.

Arkikielessä tietoa ja informaatiota käytetään usein toistensa synonyymeinä. Saatetaan puhua tiedosta, vaikka itse asiassa tarkoitetaan tiedon raaka-ainetta, informaatiota. Teoreettisesti kahdella termillä on merkittävä ero. Tieto määritellään klassisesti "hyvin perustelluksi tosi uskomukseksi". Informaatiosta taas tulee tietoa vasta, kun vastaanottaja osaa soveltaa sitä käytäntöön. Tietoon liittyy siten vahva toiminnallinen vivahde. Tiedon varassa voidaan toimia menestyksellisesti, päästä perille. Nyky-yhteiskunnassa tieto on saanut uusia ulottuvuuksia. Se voidaan nähdä yhteiskunnan keskeisenä tuotannontekijänä ja poliittisena resurssina, kulutushyödykkeenä, yhteiskunnan, organisaation tai yksilön aineettomana osamismis- tai luottamuspääomana tai kansalaiskeskustelun katalysaattorina ja demokratian edellytyksenä. Uudet tietosidonnaiset käsitteet – tiedonhallinta, tietotulva, tietojohdaminen – kuvaavat tiedon merkitystä yhteiskunnalle. (Niiniluoto 1996, 1–8; Turunen 2002, 22–32.)

Kun tietoyhteiskuntaa jaotellaan analyyseissa erilaisiksi kokonaisuuksiksi, tulee teknologia yleensä ensimmäisenä ja kulttuuri viimeisenä. Teknologisten laitteiden merkityksen korostaminen varsinaisten sisältöjen kustannuksella on ollut hallitseva ajattelumalli, joka on korostanut tietoyhteiskunnan teknologiakeskeisyyttä (Issakainen 2004, 7). Usein käyttäjien tarpeet ja odotukset ovat jääneet vähemmälle huomiolle, kun tietoyhteiskunnan kehittäminen on nähty lähinnä teknisen infrastruktuurin rakentamisena ja teknologisten järjestelmien kehittämisenä (Turunen 2002, 125). Myös Frank Webster (2002, 8–20) aloittaa teknologiasta jakaessaan tietoyhteiskunnan määritelmät viiden eri kriteerin alle sen mukaan painotavatko ne teknologista, taloudellista, ammattirakenteeseen liittyvää, spatiaalista vai kulttuurista kehitystä.

Teknologista kehitystä painottavat määritelmät viittaavat teknologisten innovaatioiden vyörymiseen ihmisen arjen ja vapaa-ajan jokaiselle osa-alueelle. Arkipuheen tasolla teknologia viittaa useimmiten erilaisiin laitteisiin ja fysikaalisiin objekteihin. Tämän lisäksi teknologiaan liittyy kaksi muutakin kerrosta, jotka ovat vähintään yhtä olennaisia teknologialle hahmoteltavien merkitysten kannalta. Toinen taso ovat ne toiminnot, menettelyt ja kulttuuriset käytännöt, jotka laitteisiin ja niiden käyttöön liittyvät. Kolmanneksi määrittelyyn kuuluu tietämisen ja teknisen asiantuntemuksen taso, joka vaikuttaa erilaisten käytäntöjen muotoutumiseen. Näin teknologian olemus on aina erottamattomasti yhteydessä jokapäi-

väiseen inhimilliseen toimintaan. Teknologia vaikuttaa kehitykseen, mutta myös toisin päin – kyse on kaksisuuntaisesta vaikutuksesta. Teknologinen kehitys voi myös saada suuntia, joita ei alun perin tavoiteltu. Tekstiviestin keksijä tarkoitti toiminnon lähinnä teknisten viestien vaihtoon, mutta siitä tulikin laajasti käytetty viestintätapa ihmisten välillä kaikkialla maailmassa. Nyt 160 merkkiä sisältävistä viesteistä järjestetään jo runokilpailuja. Teknologia on laajempi käsite kuin tekniikka, joka viittaa jonkin päämäärän saavuttamiseksi tuotettuihin välineisiin. Usein sanoja käytetään kuitenkin toistensa synonyymeinä. (Sotamaa 2001.)

Keskustelua teknologian roolin vaikutuksista leimaa väittely teknologiaoptimistien ja -pessimistien välillä. Edellisiä edustavat yleensä erilaiset tietoyhteiskuntastrategiat ja ne painottavat siirtymää kohti kokonaan uudenlaista taloutta ja yhteiskuntaa. Sitä luonnehtivat muun muassa uusien kasvualojen ja -yritysten esiinnoisuus, tuottavuuden merkittävä kohoaminen uutta tieto- ja viestintäteknikkaa aktiivisesti hyödyntävillä aloilla, työnteon muuttuminen uudella tavalla ajasta ja paikasta riippumattomaksi sekä arkielämän toimintojen siirtyminen yhä laajemmin sähköisten verkkojen välityksellä tapahtuviksi. Kehityksen nähdään johtavan myös demokratian vahvistumiseen sitä mukaa kun internetille ominainen pitkälle hajakeskitetty, ei-valtiollinen, maailmanlaajuisesti verkottuva ja itsesäätoinen toimintatapa vie pohjaa aiemmilta pitkälle keskitetyiltä ja hierarkkisilta vallankäytön muodoilta. (Kasvio 1999.)

Pessimistit taas sanovat, että teknologia vain syventää kuilua menestyvien ja ei-menestyvien välillä. Myös tietoyhteiskunnan kulttuuriset vaikutukset saatetaan nähdä lähinnä kaupallisen massaviihteen lisääntyvänä ylivaltana. Demokratian vahvistumisen sijasta tietoyhteiskuntakehityksen pelätään vievän meidät entistä pidemmälle valvontayhteiskuntaan, jossa kaikki toimintomme kirjautuvat viranomaisten ja suuryritysten tietokantoihin. Näiden kahden ryhmän väliin sijoittuvat vielä skeptikot, joiden mukaan teknologia itsessään ei vaikuta paljoakaan suuntaan tai toiseen. Olipa totuus mitä tahansa, teknologian leviämismuutos on kiihtynyt koko ajan: puhelimella kesti melkein 75 vuotta saavuttaa 50 miljoonaa käyttäjää, televisiolla 13 vuotta, mutta internetillä saman käyttäjämäärän saavuttaminen kesti vain 4 vuotta. (Norris 2001, 9, 32; Kasvio 1999.)

Tietoyhteiskunnan *taloudellisissa* määrittelyissä viitataan informaatioon tuotantovoimana ja kauppatavarana. Tietoyhteiskunnassa informaatioteollisuuden tai -sektorin osuus kan-

santuotteesta on korkea ja tieto itsessään yhä merkittävämpi taloudellinen resurssi. Tieto voi olla myös osaamis pääomaa, jolla on kysyntää ja vaihtoarvoa markkinoilla. Tietoyhteiskunnassa työntekijä ei myy pelkästään työpanostaan vaan myös osaamistaan. (Turunen 2002, 32.) Myös immateriaaliset oikeudet, esimerkiksi tekijänoikeus, ovat kehittyneet varsinkin viimeisen vuosikymmenen aikana merkittäväksi liiketoiminnaksi. Teknologinen kehitys ja etenkin tietoverkot ovat kuitenkin monimutkaistaneet tekijänoikeuskysymyksiä huomattavasti, esimerkiksi maksu- ja sopimuskäytännöt ovat monilta osin vielä alkutekijöissään.

Tietoyhteiskunnan vaikutuksista *työelämään* on erilaisia visioita. Optimistit kuvailevat tietoyhteiskuntaa ajan ja paikan rajoista vapautuneen työn yhteiskuntana. Vastakkaisessa ääripäässä tietotekninen kumous nähdään murroksena, joka vie kohti kasvavaa joukkotyöttömyyttä ja sitä myöten koko nykyaikaisen palkkatyön instituution loppua. (Kasvio 1999.) Erilaiset tietotekniset laitteet yleistyvät työpaikoilla ja lähes jokaisen on niitä osattava käyttää. Työelämän muutoksen painopiste ei kuitenkaan ole lisääntyvässä teknologiassa, vaan pikemminkin kasvavissa vaatimuksissa työntekijän tietoihin ja osaamiseen liittyen. Tietoyhteiskunnassa ammattirakenne muuttuukin tietopohjaiseksi ja työvoiman kysyntä painottuu korkeatasoista osaamista vaativiin tehtäviin. (Webster 2002, 14–15.)

Spatiaalinen määritelmä korostaa ajan ja paikan organisoitumisen muutosta. Uudet viestintävälineet mahdollistavat viestinnän ja tietomäärien reaaliaikaisen välittämisen ihmisten välillä riippumatta siitä sijaitsevatko he samassa toimistossa vai täysin eri puolilla maapalloa. (Webster 2002, 17.) Tietoyhteiskuntakehityksen seuraavassa vaiheessa, ubiikkiyhteiskunnassa, tietotekniikka on läsnä aina ja kaikkialla:

”Äly on kaikkialla, autojen renkaissa ja ohjauskeskuksessa, talojen seinissä, kauppan jauhelihapaketissa, motoristin haalareissa, hissilipussa, halinallessa, mummon pillerilaatikossa ja monessa muussa paikassa – – lisäksi nämä älyt kykenevät kommunikoidaan ihmisen ja toistensa kanssa”.

(Mannermaa 2007.)

Tietoverkot ovat ehkä mullistavimpia tietoyhteiskunnan teknologisia innovaatioita, sillä ne ovat muuttaneet huomattavasti viestintää ja tiedonhankintaa. Verkostot ovat vanha toiminnan muoto, mutta informaatioteknologia on tuonut niihin aivan uuden ulottuvuuden ja laa-

juuden. Tietoverkko on ihmisten muodostama verkko, joka hyödyntää samaa teknistä infrastruktuuria tiedon hankkimiseen, muokkaukseen ja säilyttämiseen ja joka mahdollistaa viestinnän kahden tai useamman henkilön välillä. (Turunen 2002, 9.) Tietoverkkojen ominaisuuksia ovat riippumattomuus ajasta ja paikasta, nopeus, globaalius ja mahdollisuus esittää tietoa samanaikaisesti monissa eri muodoissa (teksti, kuva, ääni, liikkuva kuva). Tietoverkkoja on kutsuttu demokraattisimmaksi mediaksi, koska ne mahdollistavat periaatteessa kaikille oman viestin esiin tuomisen. Eri asia on, saako oman viestinsä läpi kaikkien muiden viestien keskeltä. Myös vaatimukset informaatiotulvan hallitsemisesta ja omaksumisesta sekä viestinnällisestä osaamisesta kasvavat koko ajan. Tietoverkkojen käytössä tunnetuimpia palveluja ovat internet ja sähköposti.

Tietoverkkojen historia on sen aikaansaannoksiin verrattuna huomattavan lyhyt. Ennen 1990-lukua, tietoverkot hyödyttivät pääasiassa eri alojen tutkijoita tai ne olivat varsin suljettuja yhteisöjä. Laajamittaisempi virtuaalivallankumous tapahtui 1990-luvun alussa ja jokapäiväiseen kieleen levisi lukematon määrä uusia sanoja ja käsitteitä, kuten Internet, intranet ja extranet. Suomessakin kehitys on kulkenut nopeasti: syksyllä 1996 suomalaisista 15–74 -vuotiaista noin 11 prosenttia käytti internetiä vähintään kerran viikossa. Keväällä 2007 internetiä käytti miltei neljä viidestä 15–74 -vuotiaasta ja alle 40-vuotiaiden ikäryhmissä internetin käyttäjäosuus oli lähes sata prosenttia. (*Joukkoviestimet 2000* 2000, 245; Tilastokeskus 2007.)

Tietoyhteiskunnan kehittymisessä on kyse myös merkittävästä *kulttuurisesta* murroksesta. Elämme medioiden kyllästyneessä kulttuurissa, jossa elämä on alituista viestien vastaanottamista, vaihtamista ja tulkitsemista. Yhtenä keskeisenä elementtinä muutoksessa on valistuksen ajasta saakka länsimaista maailmankuvaa hallinneen tekstuaalisen kulttuurin väistyminen todellisuuden (audio)visuaalisen hahmottamisen tieltä. Varsinkin viimeksi kuluneiden vuosikymmenten aikana medioiden yhteiskunnallinen merkitys on muuttunut monin tavoin. Medioiden kulutus on lisääntynyt huomattavasti ihmisten vapaa-ajan ja taloudellisten mahdollisuuksien lisääntymisen myötä. Puhtaan tiedonvälityksen ohella medioiden viihteellinen luonne on koko ajan korostunut, ja samalla mediat toimivat keskeisinä kaupallisen viestinnän välikappaleina. Perinteinen kulttuurinen toiminta on myös muuttanut luonnettaan muun muassa siten, että yhä suurempi osa sen tuotteista jaetaan medioiden välityksellä. Kulttuuri on muuttunut vähitellen kulttuuri- ja vapaa-aikateollisuudeksi, joka joutuu kamppailemaan samalla tavalla ihmisten huomiosta kuin

muutkin markkinoiden ehdoin harjoitetut yhteiskunnan toiminnot. (Kasvio 1999; Webster 2002, 19–21.)

1.2 Tutkimuksen aineisto ja menetelmät

Tutkielmassa tarkastellaan tietoyhteiskuntakehityksen ja teknologisoitumisen vaikutusta museotoimintaan kolmen kohdemuseon kautta. Tutkimusote on etnografinen ja tulkitseva. Etnografia tarkoittaa kenttätöön havaintojen perusteella kerättyä faktatietoa, ja myös historiallisista dokumenteista koottua tietoa (Lönqvist ym. 1999, 16). Organisaatiotutkimuksessa etnografi tutkii toiminnoissa rakentuvia itsestäänselvyksiä, ajatuksia ja käytäntöjä. Käytännön tutkimustyön eteneminen ei ole suoraviivaista, vaan eri vaiheet limittyvät toisiinsa. Schwartzman (1993, 47–72) erottaa seuraavat vaiheet organisaatioiden etnografiassa tutkimuksessa: 1) sisäänpääsy ja ensimmäiset kohtaamiset, 2) tutkijan roolin valinta, 3) kontekstin analysointi, 4) havainnointi ja haastattelut, 5) analyysi sekä 6) raportin kirjoittaminen.

Jo ennen sisäänpääsyä ja ensimmäisiä kohtaamisia tarvitaan kuitenkin tutkijan taustatyötä mahdollisten tutkimuskohteiden selvittämiseksi ja valitsemiseksi. Tälle tutkielmalle taustan ja pohjan muodostaa professori Anita Kankaan keväällä 2004 tekemä sähköpostikysely, jossa kartoitettiin suomalaisten kulttuuriorganisaatioiden teknologian käyttöä. Kysely on tehty osana Suomen akatemian rahoittamaa COREAA/Taiteilijuus tekeillä -projektia. Aineisto koostuu 28 museon, 14 teatterin, 5 orkesterin, 75 kunnallisen kulttuuritoimen ja 33 kirjaston vastauksista. Sähköpostikyselyssä on yhteensä 6 avointa kysymystä, joihin vastaajat ovat voineet vastata omin sanoin. Ensimmäiset kolme kysymystä käsittelevät kulttuurilaitosten teknologian käyttöä ja sen laajuutta taiteen ja kulttuurin levityksessä. Neljännessä kysytään organisaatioiden yhteistyökumppaneista ja viidennessä sitä, minkälaisiksi organisaatiot arvioivat alueensa asukkaiden ja kulttuuritoimijoiden tietoyhteiskuntavalmiudet. Kuudes kysymys koskee organisaatioiden kokemia ongelmia aiheeseen liittyen. (Ks. liite 1, sähköpostikyselyn kysymysalueet.)

Museot valikoituivat kohdeorganisaatioiksi sähköpostikyselyjen vastausten perusteella. Monissa museoissa teknologiaa hyödynnetään monipuolisesti toiminnoissa. Tärkeä osa

toimintaa on myös muistiorganisaationa toimiminen, kokoelmien arkistointi ja digitalisointi sekä tutkimustyö. Osittain ehkä johtuen edellä mainituista ominaisuuksista, ovat museot sähköpostikyselyn perusteella myös aktiivisimpia verkostoitujia. Museoiden ottamista kohteeksi puolsi myös se, että niiltä tuli sähköpostikyselyyn selvästi eniten vastauksia (28) verrattuna teattereihin (14) ja orkestereihin (5). Sähköpostikyselyn aineisto koostuu siis 28 museon aineistosta, jotka vuonna 2004 vastasivat yhteensä 74 museokohteen hoidosta. Näistä kohteista kulttuurihistoriallisia museokohteita oli 36, erikoismuseokohteita 19 ja taidemuseokohteita 18. Lisäksi mukana oli yksi luonnontieteellinen museokohte. (*Museo-tilasto 2004 2005*, 7–13.)

Tutkimuksen kohdemuseot valittiin sähköpostikyselyyn vastanneiden joukosta. Laadullisen tutkimuksen kohteet valitaan Tötön mukaan tarkoituksenmukaisesti, ei satunnaisotoksen menetelmään käyttäen. *Tarkoituksellisesti ja tarkkaan harkiten* (Töttö 2000, 11) tähän työhön valittiin mukaan kolme erityyppistä museota, jotka käyttävät monipuolisesti teknologiaa toiminnassaan. Tätä kautta on pyritty saamaan mahdollisimman monipuolinen kuva teknologian toimivuudesta ja vaikutuksista. Kohdemuseoiksi valittiin Alvar Aalto -museo Jyväskylästä, Helsingin kaupunginmuseo sekä Porin taidemuseo.

Kaikissa museoissa tutkielman tekemiseen suhtauduttiin positiivisesti alusta alkaen. Vierailin jokaisessa museossa yhteensä muutaman päivän ajan. Museoissa ollessani tein haastatteluja, havainnoin tiloja ja laitteita sekä museohenkilökunnan opastuksella että itsekseni, tai istuin vapaan pöydän ääressä tutustumassa erilaisiin kirjallisiin dokumentteihin. Tarkoitus ei ollut ottaa syvällisemmin osaa museoiden toimintaan. Osallistuin yhteen kokoukseen liittyen digitaaliseen valokuvaukseen, mutta siinäkin olin selkeästi ulkopuolisen “kuunteleoppilaan” roolissa. Sisäänpääsystä museoihin ja ensimmäisistä kohtaamisista kerrotaan enemmän luvussa 3.1.

Tutkittavasta ilmiöstä on pyritty luomaan mahdollisimman monipuolinen kuva käyttämällä useita eri menetelmiä kuten havainnointi, haastattelut, valokuvaus ja dokumentit. Haastatteluja varten laadittiin teemalliset rungot, joissa käsiteltiin teknologiaa työtehtävissä, teknologian hyödyntämistä, ongelmia, osaamista ja koulutusta, rekrytointipolitiikkaa, resursointia ja rahoitusta, ulkoista ohjausta, projekteja sekä kotisivuja. (Ks. liite 2, haastattelujen kysymysalueet.) Useimmat teemat käytiin läpi kaikkien haastateltavien kanssa, mutta esi-

merkiksi rekrytointipolitiikasta keskusteltiin yleensä vain rekrytoinnista vastaavien henkilöiden kanssa. Haastatteluja kertyi 13 henkilöltä lähemmäs 15 tuntia. Kaikki haastateltavat suhtautuivat myönteisesti haastattelujen nauhoittamiseen ja yhtä haastattelua lukuun ottamatta haastattelut on nauhoitettu ja litteroitu.² Pidin myös usein, toki luvan kysytyäni, nauhuria mukana, kun minulle esiteltiin museon tiloja. Nauhuri oli erittäin hyvä apuväline, joka helpotti huomattavasti haastattelutilannetta. Se vapautti jatkuvasta muistiinpanojen kirjoittamisesta ja auttoi keskittymään kuuntelemiseen ja keskusteluun. Ilman haastattelujen nauhoittamista en olisi pystynyt käyttämään suoria lainauksia tutkielman raportissa niin suuressa mittakaavassa kuin niitä nyt on käytetty.

Haastateltaviksi pyrin saamaan ihmisiä, jotka työtehtävissään toimivat museon kotisivujen, näyttelytoiminnan sekä kuva-arkisto- tai kokoelmatoiminnan parissa. Tätä kautta pyrin saamaan monipuolisesti tietoa teknologian käytöstä museotoiminnassa. Käytännössä kysyin kontaktihenkilöltäni museossa ehdotuksia sopivista haastateltavista. Kaikki kysymäni henkilöt suostuivat haastateltaviksi ja suurimmaksi osaksi koin haastattelut alkujännityksen jälkeen mieluisiksi, helpoiksi ja ennen kaikkea todella informatiivisiksi.

Tutkielmassa analyysi tuodaan kohdemuseoista ja yksittäisistä haastateltavista yleisemmälle tasolle museokentällä. On selvää, että haastatteluissa taustalla vaikuttavat sekä kohdemuseoiden erityyppiset toimintaprofiilit että haastateltavien oma tausta, kokemus museokentältä ja asennoituminen teknologian käyttöön. Yksilöllisten kokemusten ja näkemysten perusteella voidaan kuitenkin tehdä päätelmiä myös yleisestä tilanteesta. Sekä haastatteluaineistoa analysoimalla että vertailemalla sitä sähköpostikyselyn vastauksiin aineistosta löytyikin selkeitä usein toistuvia teemoja. Haastattelin tutkielmaa varten yhteensä 13 henkilöä, joista valtaosalla oli yli kymmenen vuoden kokemus museoalalta, monilla usean kymmenen vuoden kokemus (taulukko 1). Tämänkin perusteella voidaan ajatella heillä olevan näkemystä museokentältä myös yleisemmällä tasolla.

Haastatteleman museoihmiset on listattu tutkielman lähdeluettelossa. Sen sijaa haastatteluista otetuissa lainauksissa heitä ei yksilöidä millään tavalla. Tällä tavalla olen halunnut suojella haastateltavien yksityisyyttä. Kuten edellä on todettu, tutkielman tarkoitus ei ole tarkastella teknologian käyttöä yksittäisissä kohdemuseoissa, vaan tuoda analyysi yleisemmälle tasolle museokentällä. Tämänkään vuoksi en kokenut tarpeelliseksi tuoda laina-

² Yhden haastattelun aikana käytössäni ei ollut nauhuria.

uksissa esiin haastateltavien yksilöllisiä ominaisuuksia kuten esimerkiksi sitä, missä museossa he työskentelevät.

Taulukko 1. Haastateltujen kokemus museokentältä

Työskennellyt museokentällä	Haastateltavien lkm.
Alle 5 vuotta	1
5–10 vuotta	2
Yli 10 vuotta	10

On muistettava, että tutkielmassani ääneen pääsevät lähinnä museoissa työskentelevät ihmiset, joilla on jo paljonkin kokemusta erilaisista teknologiaan liittyvistä asioista museotoiminnan yhteydessä. Sananvuoroa eivät saa esimerkiksi aukipitohenkilökuntaan kuuluvat, jotka myös yhä useammin joutuvat tekemisiin näyttelyissä käytettävän teknologian kanssa. Vieraillessani erässä museonäyttelyssä jokin aika sitten kysäisin ohimennen näyttelyvalvojalta laitteista, joita tässäkin näyttelyssä oli käytössä monenlaisia. En enää muista tarkasti hänen vastaustaan, mutta sen sisältö liittyi laitteiden usein aiheuttamiin ongelmiin sekä pelkoon siitä, ettei osaa näitä ongelmia ratkaista: ”*Play-nappia osaan painaa, mutta...*”. Sama näyttelyvalvoja kertoi niin mielenkiintoisesti museon tulevasta näyttelystä, että haluan ehdottomasti nähdä sen, vaikkei museo sijaitsekaan ihan lähellä asuinpaikkakuntaani. Kaikkien ei tarvitse osata kaikkea ja ihmisten vahvuudet voivat olla jossain ihan muualla kuin teknologisessa osaamisessa. Sitä on tietokoneiden ja teknisten laitteiden keskellä välillä vain vaikeaa muistaa. Vaikeinta se on pienissä museoissa, joissa ei ole mahdollisuutta erilliseen tietoteknisiä asioita hoitavaan ja teknologiaa taitavaan henkilökuntaan.

Havainnoinnin ja valokuvauksen kohteena museoissa ovat olleet etenkin museoissa käytössä olevat tekniset laitteet ja tietokoneohjelmat. Koska museoissa on vierailtu vain muutamina päivinä, ei laajamittaisempi havainnointi olisi ollut mahdollistakaan. Dokumenttiaineisto koostuu museoiden toimintakertomuksista, esitteistä ja muista julkaisuista sekä museoiden verkkosivuista.

Internet tarjosi pohjattoman tietolähteen, josta löytyi aina uusia mielenkiintoisia artikkeleita tai teemaan liittyviä sivustoja. Jossain vaiheessa googlailu ja tietokannoissa vierailu oli vain lopetettava, enkä ole edes lukenut kaikkia haalimiani tekstejä. Silti materiaalin suuri määrä aiheutti välillä rajaamisen ongelmia ja internethakujen kautta eksyin usein myös

hieman sivupoluille varsinaisesta aiheestani. Esimerkiksi puolitoistatuntinen taiteilija Fiona Tanin haastatteluvideo Tate Modern -museon sivuilla oli todella mielenkiintoinen, vaikken sitä varsinaisesti tutkielmassa hyödyntänytkään. Internet ehkä vähensi tarvetta vierailta kirjastoissa, mutta siitä en ole lainkaan varma, tekikö se työskentelystä sen tehokkaampaa tai nopeampaa.

Suurimmaksi osaksi aineistonkeruuprosessi sujui hyvin ja varsinkin aina museokäyntien jälkeen into työn tekemiseen kasvoi. Välillä tunnetilat olivat kuitenkin päinvastaisia ja koin myös ongelmia tekniikan kanssa.

Haastattelun aikana tuntui siltä, etten osaa kysyä oikeita asioita – hypin ohi paljon teemakysymyksiäni, koska tuntui, että toistan itseäni. Päivän jälkeen epäilyttää. Tuuleekohan tästä mitään kuitenkaan? Saanko oikeasti mitään järkevää irti? (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Teknisiä ongelmia. Tilasin nettikaupasta itselleni oman digitaalisen nauhurin. Nauhuri saapuikin nopeasti kotiovelle toimitettuna. Sitten alkoivat ongelmat – en saanut laitetta inahnamaankaan. Vaihtoprosessin kanssa on ollut kauhea säätäminen, nyt minun pitäisi päivystää kotona, että hakevat viallisen laitteen pois ja sitten taas kohta pitäisi päivystää kotona, että tuovat uuden tilalle. En enää koskaan tilaa netistä mitään. En ainakaan vähään aikaan. Saanko toimivaa nauhuria edes ajoissa ennen seuraavaa haastatteluani? Minua vaivaa myös ajatus siitä, ettei laitteessa oikeasti ollut mitään vikaa, että en vain osannut käyttää sitä. (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Myös valokuvauksen kanssa minulla oli ongelmia. Olin ajatellut ottaa itse kuvia digitaalisella kamerallani. En kuitenkaan ole kokenut kuvaaja ja myös kamera oli minulle outo ja uusi. Havaitsin museot hankaliksi kuvauskohteiksi esimerkiksi valaistuksen vuoksi. Olin jo vähällä luopua koko valokuvauksen ideasta, mutta lopulta päädyin täydentämään omia otoksiani museoiden kuva-arkistojen kuvilla. Helsingin kaupunginmuseon kuvista vastaa ystäväni. Tämän vuoksi myös raportissa olevat kuvat ovat laadultaan hyvin epätasaisia. Itse ottamani kuvat, vaikkeivät erityisen laadukkaita olekaan, ovat toimineet kuitenkin mainioina muistijälkinä museokäynneistä.

Tein gradua päivätyön ohessa ja välillä prosessiin tuli melko pitkiäkin taukoja. Pätkittäisen työskentelyn vuoksi hyviä ideoita ja tulkintoja on varmasti unohtunut tai hukunut paperilappujen nurkkiin. Asioihin palaaminen ja niiden sisäistäminen aina uudelleen tuntui välillä raskaalta. Toisaalta pienet tauot työskentelyssä tekivät varmasti myös hyvää ja niiden myötä asioihin löytyi ehkä uusia ajatuksia ja näkökulmia.

Long time no see. Vaiheessa ollaan edelleen. Loppuvuosi 2006 ja alkuvuosi 2007 menivät täysin muissa kuin graduhommissa. Nyt talvilomalla muutama viikko sitten sain taas vauhdin päälle. Tästä jatketaan niin kauan, kun valmista tulee. (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Tulkitsevan tutkimuksen prosessi voidaan kuvata hermeneuttisen kehän avulla. Aluksi tutkijalla on esiyymmärrys, jonka perustella hän luo kontaktin tutkittavaan kohteeseen. Tämän jälkeen hän pyrkii hankkimaan tietoa, oppimaan kieltä, toisin sanoen laajentamaan tutkintapotentiaaliaan eli sitä vaihtoehtoisten tulkintojen joukkoa, jonka tutkija voi kehittää tietystä informaatiosta. Ensimmäisen kierroksen jälkeen tutkija vetäytyy miettimään materiaalinsa perusteella mitä on saanut selville ja minkälaisia tulkintavaihtoehtoja alkaa ilmetä. Tässä vaiheessa myös tuotetaan käsitteitä tulkinnan pohjaksi. Tätä vaihetta voi nimittää teoretisoinniksi. Teoretisoinnin tuloksena syntyy parempi ymmärrys, joka usein johtaa kohteen lähestymiseen uudelleen joko eri tavalla tai tarkentaen jotain kohtaa. Sen jälkeen on taas aika teoretisoida ja niin edelleen. Lopulta tutkija kokee tulkintansa riittävän mielekkäiksi ja perustelluiksi ja hän irtautuu prosessista kirjoittamaan raportin. (Tamminen 1993, 87–90.)

Grounded Theory on eräs tulkitsevan tutkimuksen menetelmä. Siinä aineistosta muodostetaan usein luokkia/teemoja/kategorioita, joista tulkinnat tehdään. Grounded Theory -menetelmässä tutkija lähtee liikkeelle puhtaalta pöydältä, omasta aineistostaan käsin, ilman teoreettisia lähtökohtia ja tutkimuksen hypoteesit ja väittämät muotoillaan tutkittavan aineiston pohjalta. Olen kuitenkin samaa mieltä Tötön (2000, 103–105) kanssa siitä, ettei ole olemassa täysin aineistolähtöistä tutkimusta. Tötön mukaan kokemusperäinen tutkimus sisältää aina välttämättä jonkin verran teoreettista analyysia, eikä laadullinen tutkimus tule toimeen ilman teoriaa. Käytännössä tutkijalla on jonkinlainen teoreettinen esiyymmärrys asiasta. Tutkimuksen aikana olen tutustunut erilaisiin teorioihin ja käsitteisiin, kuten toimijaverkkoihin, verkostoihin ja valtaan sekä tietoyhteiskuntaa käsitteleviin teksteihin, jotka

ovat osaltaan vaikuttaneet siihen, millainen lopullisesta tutkielmasta on tullut. Tässä tutkielmassa Grounded Theory lähtökohtana merkitsee ennen kaikkea aineiston suurta painoarvoa ja mahdollisimman avointa suhtautumista sen tulkittamiseen.

Grounded Theory -menetelmää on kritisoitu siitä, että siinä ei ole yhtenäisiä pelisääntöjä, sattumat saattavat muuttaa tutkimuksen suuntaa hyvinkin paljon ja aineistoriippuvuuden ohella se on tutkijariippuvaista. Näitä validiteetti- ja reliabiliteettiongelmiä olen pyrkinyt kättamaan keräämällä laajan ja monipuolisen aineiston, joka tarkastelee ilmiötä mahdollisimman monelta kannalta sekä raportoimalla mahdollisimman tarkasti kaikista tutkimuksen vaiheista. Etnografiassa on aina huomioitava tutkijan omien asenteiden, arvojen ja ennakkoymmärryksen vaikutus tutkittavien ilmiöiden tulkintaan. Olen käyttänyt paljon lainauksia ja tätä kautta pyrkinyt tuomaan mahdollisimman paljon esiin ”keskusteluani” aineiston kanssa. Tätä kautta lukijankin on mahdollista paremmin arvioida tutkimuksen lopullista luotettavuutta. (Ks. esim. Eräsaari 1995, 57–62).

2 MUSEO TIETOYHTEISKUNNASSA

2.1 Museon määritelmästä

Museo-sana juontuu antiikin Kreikan sanasta museion, jolla tarkoitettiin taiteiden ja tieteiden jumalattarille muusille pyhitettyä paikkaa, koulua tai tutkimuslaitosta. Museo-sanan synonyyminä usein käytetty galleria syntyi 1400-luvun Ranskassa ja sillä tarkoitettiin kah-ta rakennusta yhdistävää pitkää käytävää. Gallerioihin sijoitettiin taideteoksia ja veistoksia ja niitä alettiin pitää taidekokoelmien säilytys- ja esittelypaikkoina. Julkisten kokoelmi-en juuret ulottuvat antiikin aikaan. Nykyaikainen käsitys museosta julkisena laitoksena, jonka tehtävänä on kerätä, säilyttää ja pitää esillä kokoelmiaan tieteellisin ja kasvatukselli-sin periaattein on kuitenkin peräisin 1800-luvulta. (Vilkuna 2000, 13; Heinonen & Lahti 1996, 36).

Nykyäänä museokenttä on hyvin moninainen ja pitää sisällään erityyppisiä organisaati-oita ja toimintoja. Eri museotyytit ja museot voivat erota toisistaan huomattavastikin toi-minta-ajatuksiltaan ja -tavoiltaan. Myös eri toiminnot ja niiden painotukset vaihtelevat mu-seoitain. Joku museo saattaa painottaa keräämistä, toinen informoimista, kolmas elämyk-siä. Joillakin museoilla museo-opetus ja esimerkiksi yhteistyö koulujen tai päiväkotien kanssa on oleellinen osa toimintoja, toiset eivät sisällytä pedagogiikkaa toimintoihinsa lainkaan.

Suomalaisia museoita esittelevän www.museot.fi -sivuston museohaussa listattiin keväällä 2007 (12.3.2007) 1084 museota, joista ammatillisesti hoidettuja museokohteita oli noin kolmasosa ja lähes puolet (452 kpl) kotiseutumuseoita tai muita paikallisia museoita. Vaikka ero pienen kotiseutumuseon ja esimerkiksi Valtion taidemuseon – joka työllisti 215 henkilöä vuoden 2005 lopulla – välillä on valtava, sopivat molemmat museokäsitteen alle. Museoiden heterogeenisyys on toisaalta rikkaus, toisaalta se vaikeuttaa museolaitoksen kehittämistä kokonaisuutena. (Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 16.)

Museon määritelmistä laajimmalle levinnyt ja hyväksytyin on kansainvälisen mu-seoneuvosto ICOM:in määritelmä. Vuonna 1946 perustettu ICOM (International Council

of Museums) on riippumaton kansalaisjärjestö, jossa oli vuonna 2007 noin 20 000 jäsentä 140 eri maasta. ICOM toimii läheisessä yhteistyössä Unescon kanssa ja asiantuntijajärjestönä kulttuuriperintöä ja museoita koskevissa asioissa YK:n talous- ja sosiaalineuvostossa. Olennainen osa ICOM:in toimintaa ovat kansalliset komiteat, jotka vastaavat järjestön tavoitteiden edistämisestä omissa maissaan. ICOM:in Suomen komitea on yli 500 jäsenellään yksi suurimmista kansallisista komiteoista. (International Council of Museums 2007a; ICOM – Suomen komitea ry 2007.)

Ensimmäisen museomääritelmänsä (International Council of Museums 2007b.) ICOM julkaisi heti perustamisvuonnaan 1946. Se käsittää museoiksi kaikki yleisölle avoinna olevat kokoelmat pois lukien kirjastot, joilla ei ole pysyvää näyttelytilaa.

The word "museums" includes all collections open to the public, of artistic, technical, scientific, historical or archaeological material, including zoos and botanical gardens, but excluding libraries, except in so far as they maintain permanent exhibition rooms.

Vuoden 1956 määritelmässä korostettiin museoiden pysyvyyttä ja yleishyödyllisyyttä. Näyttelytoiminnan lisäksi museoiden tehtäviksi nähtiin kokoelmien säilyttäminen, tutkiminen ja laajentaminen. Näyttelytoiminnan tarkoituksena nähtiin yleisön nautinto ja valistaminen.

The word of museum here denotes any permanent establishment, administered in the general interest, for the purpose of preserving, studying, enhancing by various means and, in particular, of exhibiting to the public for its delectation and instruction groups of objects and specimens of cultural value: artistic, historical, scientific and technological collections, botanical and zoological gardens and aquariums. Public libraries and public archival institutions maintaining permanent exhibition rooms shall be considered to be museums.

Vielä nykyisinkin voimassa oleva ICOM:in museomääritelmä on perusosaltaan säilynyt samanlaisena vuodesta 1974. Määritelmässä mainitaan taloudellisen hyödyn tavoittelemattomuus ja tuodaan esiin museon rooli yhteiskunnan ja sen kehityksen palvelijana. Viestinnän mainitseminen korostaa yhä laajempaa avautumista yhteiskuntaan.

A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves,

*researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.*³

ICOM:in määritelmässä puhutaan aineellisista todisteista ihmisestä ja hänen ympäristöstään. Merkittävänä kysymyksenä ja haasteena museokentällä on viime vuosina nähty myös aineettoman kulttuurin ja henkisen perinnön – kaiken käsin koskemattoman materiaalin kerääminen, tallentaminen ja säilyttäminen (ks. esim. Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage 2003). Esimerkiksi ICOM:in julkaisemassa museotyön eettisessä säännöstössä todetaan museoiden olevan vastuussa sekä aineellisesta että aineettomasta luonnon- ja kulttuuriperinnöstä (International Council of Museums 2007a). Myös Museo 2000 – museopoliittisen ohjelman (1999, 30–31) mukaan kulttuuriperinnöllä tarkoitetaan henkisiä ja aineellisia todisteita ihmisen toiminnasta ennen ja nyt ja siihen sisältyy taide sen kaikissa ilmenemismuodoissaan.

ICOM:in museomääritelmän uusin päivitys vuodelta 2001 huomioi myös aineetonta kulttuuria ja laajentaa museotoimijuuden käsitettä uuden teknologian alueelle. Termit ”intangible heritage” ja ”digital creativity activity” on mainittu listauksessa muista kuin museo-nimen omaavista toimijoista, jotka katsotaan kuuluvan määritelmän piiriin:

In addition to institutions designated as "museums" the following qualify as museums for the purposes of this definition:

...

*8. cultural centres and other entities that facilitate the preservation, continuation and management of tangible or intangible heritage resources (living heritage and digital creative activity).*⁴

ICOM:in määritelmän perustekstissä museo nähdään kuitenkin lähinnä fyysisenä rakennuksena tai tilana, joka muodostaa rajat museon toiminnalle ja jossa yleisö voi käydä tutustumassa museoesineisiin. Fyysisen tilan ja esineiden arvoa museokentällä korostaa myös määritelmän alussa oleva pysyvyyden vaatimus. ICOM:in suuri painoarvo museokentällä

³ Museo on pysyvä, taloudellista hyötyä tavoittelematon, yhteiskuntaa ja sen kehitystä palveleva laitos, joka on avoinna yleisölle ja joka tutkimusta ja opetusta edistääkseen ja mielihyvää tuottaakseen hankkii, säilyttää, tutkii, käyttää tiedonvälitykseen ja pitää näytteillä aineellisia todisteita ihmisestä ja hänen ympäristöstään. (Suomennos: <http://www.museot.fi/mikamuseo/icom>.)

antaa sille valtaa määriteltäessä museokäsitettä ja museoiden toimintaa. Se myös vaikuttaa osaltaan siihen, että aineettomuus, digitaalisuus ja virtuaalisuus ovat vielä marginaalisia termejä käsityksissämme museoista ja niiden toiminnasta.

2.2 Museorakennuksista

Maailman museoista 80 prosenttia sijaitsee vanhoissa, muihin tarkoituksiin suunnitelluissa rakennuksissa. Myös Suomessa museotoiminnalle on perinteisesti osoitettu vanhoja rakennuksia, jotka eivät sovellu tai joita ei enää tarvita alkuperäiseen tarkoitukseensa. Täysin uusia tiloja on saanut vain noin viisi prosenttia kaikista museoista poikkeuksena taidemuuseot, joista peräti kolmannes on saanut kokonaan tai osittain uudet tilat. (Rönkkö 1999, 13).

Myös museoarkkitehtuuri ja museorakennuksen ideaali ovat vaihdelleet eri aikoina. 1700- ja 1800-lukujen museoarkkitehtuuri oli enimmäkseen palatsimaista ja jäykkää. Yleinen käytäntö oli sijoittaa museot olemassa oleviin palatseihin ja muihin julkisiin rakennuksiin. Nykyaikainen museoarkkitehtuuri syntyi 1900-luvun alkupuolella, jolloin ajankohdan arkkitehtuurin hallitseva tyyli oli funktionalismi. Museorakennusta tarkasteltiin sen toimivuuden ja tarkoituksenmukaisuuden kannalta ja ideaalina nähtiin museotyön tavoitteita palveleva väline, neutraali kuori ja kehys esineille ja museotyölle. (Heinonen & Lahti 2001, 126–129.)

Museorakennus on hyvin haastava suunnittelun kohde, sillä siinä yhdistyvät toisaalta julkiselle rakennukselle asetettavat edustavuus- ja kestävyysvaatimukset, toisaalta monimutkainen toiminnallinen ja tekninen tavoitteisto, joka koskee esimerkiksi kokoelmia, niiden varastointia, kuljetusta ja esilläpitoa. (Heinonen & Lahti 2001, 129.) Ulkoapäin ehtoja museorakennukselle asettavat valittu tai osoitettu paikka, museon merkitys yhteisön identiteetille, kunkin aikakauden ”rakennustyyli” ja tekniikka sekä yleisön käyttäytyminen. Museotoiminnan sisällöllisestä näkökulmasta katsottuna fyysisen museorakennuksen suunnittelun tärkeimmät lähtökohdat ovat olleet näyttelytilat ja niiden turvallisuus-, valaistus- ja ilmastointiratkaisut sekä pääsisäänkäynti erilaisine orientoitumis- ja palvelutiloineen. Seu-

⁴ Ks. koko ICOM:in museomääritelmä: liite 3

raavaksi ovat tulleet näyttelyesineistön varastointi- ja käsittelytilat ja niiden vaatimat kuljetusreitit. Työtiloista vähiten vaativia ovat olleet toimistot ja tutkijoiden tilat, vaativimpia konservointiateljeet. (Rönkkö 1999, 130.) Pysyvien näyttelyiden rinnalle on tullut yhä enemmän vaihtuvia näyttelyitä, mikä asettaa omat vaatimuksensa tiloille ja niiden muunneltavuudelle.

Ihmiset yleensä esittää sitä, että tehdään vanhaan rakennukseen museo. Sitten se tarkoittaa sitä, että jonkun vanhan puurakennuksen ullakolle tulee (ilmastointihuoneita). Tämän rakennuksen kaikki lapheet on ihan täynnä, ja silti pääkoneet ovat kaikki katolla. Semmoinen ajatus, että sijoitetaan museo johonkin vanhaan kulttuurihistoriallisesti arvokkaaseen rakennukseen, sehän tarkoittaa käytännössä sitä, että se koko vanha rakennus revitään ja tuhotaan, koska tämä vaatii niin mielettömästi tämä ilmastointitekniikka. (Haastattelu)

Vanhan – tai uudenkaan – rakennuksen muokkaaminen vastaamaan museotoiminnan asettamia tiukkoja vaatimuksia esimerkiksi valaistuksen, ilmastoinnin ja lämmön suhteen on hyvin haasteellista. Usein museorakennus on myös rakennussuojelukohde, jolloin museoesineistö ja toiminnot on sopeutettava olemassa oleviin tiloihin. Museon sijoittaminen vanhaan rakennukseen onkin usein kompromissien summa. (Heinonen & Lahti 1996, 135–136.) Esimerkiksi entiseen tullipakkahuoneeseen kunnostetun Kuntsin modernin taiteen museon avaaminen Vaasassa siirtyi useaan otteeseen moninaisten teknisten ongelmien vuoksi. Lopulta museo avautui yleisölle helmikuussa 2007, yli vuoden alkuperäisestä suunnitelmasta viivästyneenä.

Fyysiseen tilankäyttöön liittyy paljon vallan elementtejä. Rakennukset itsessään ovat tärkeä osa kulttuuristen merkitysten muotoutumista. Fyysiset seinät yhdistävät tai erottelevat asioita toisistaan ja erilaisilla tilaratkaisuilla voidaan ohjata toimintoja, kuten museoyleisön kulkemista näyttelyssä. Tilankäyttöön liittyy myös useita ilmaisuja, joissa valtasuhteet ovat voimakkaasti läsnä: ylhäällä tai keskellä olevat asiat koetaan yleensä arvostetummaksi kuin alhaalla tai reunoilla sijaitsevat, suuremmat huoneet varataan usein johtajille jne. (Ks. esim. Eräsaari 1995; Foucault 1980.)

Museorakennus asettaa fyysiset rajat museon toiminnoille, lisäksi museorakennukseen sisältyy historiallisesti ajatuksia palatsimaisuudesta ja arvokkuudesta. Museorakennuksen

toimijuus perustuukin sen asettamiin fyysisiin rajoituksiin ja muotoutuneisiin käsityksiin, jotka vaikuttavat omalta osaltaan esimerkiksi siihen, miten ja mitä teknologioita museorakennuksessa käytetään. Esimerkiksi vanhojen museorakennusten kohdalla rakennussuojelun pyrkimykset voivat mennä ristiin teknisten laitteiden vaatimusten kanssa.

Ajatus museosta fyysisenä rakennuksena tai tilana, joka muodostaa rajat museon toiminnalle ja jossa yleisö voi käydä tutustumassa museoesineisiin, on edelleen museotoiminnan peruslähtökohta. Vaikka museot järjestävät jonkin verran tapahtumia ja näyttelyitä myös varsinaisten tilojensa ulkopuolella, ja maakunta- ja aluetaidemuseot ovat lainsäädännönkin perusteella velvoitettuja edistämään museotoimintaan alueellaan (ks. valtioneuvoston asetus museoista 1192/2005, 3 §), on fyysisten seinien ulkopuolelle meneminen ollut museoissa vähäistä. Tietoyhteiskunnan tuoma ajan ja paikan organisoitumisen muutos vaikuttaa kuitenkin myös museoihin ja niiden toimintaan. Esimerkiksi tietoverkot tarjoavat fyysisten rajojen murtamiseen aivan uudenlaisia mahdollisuuksia.

2.3 Museoiden toiminta

Suomessa on yli 1000 museota. Näistä ammatillisesti hoidettuja museokohteita on noin kolmasosa. Vuoden 2005 museotilastossa oli mukana 165 museota, jotka vastasivat 328 museokohteen hoidosta. *Kulttuurihistoriallisia museoita* oli noin puolet (48,8 %) kaikista museoista. Ne tallentavat esineitä ja asioita, jotka ovat tyypillisiä, yleisiä ja kulttuurin kuvaamisen kannalta merkittäviä, mutta myös ainutlaatuisia, erikoisia ja harvinaisia. Usein kulttuurihistorialliset museot pyrkivät erikoistumaan johonkin ajanjaksoon, tiettyyn maantieteelliseen alueeseen tai johonkin alaan, jolloin niitä voidaan kutsua *erikoismuseoiksi*. Erikoismuseoita (esim. urheilumuseo, tekniikan museo) oli museoista noin neljäsosa (25,9 %). *Taidemuseot*, joita oli vuonna 2005 kaikista museoista noin viidennes (19,8 %), tallentavat, tutkivat ja esittävät kuvataidetta ja siihen liittyviä ilmiöitä. Luonnontieteellisiä museoita oli 5,5 prosenttia kaikista museoista. (*Museotilasto 2005 2006*, 3; Heinonen & Lahti 2001, 73–74.) Suomalaisen museokentän perusrungon muodostavat 20 maakuntamuseota ja 16 aluetaidemuseota. Niiden tehtävänä on edistää museotoimintaa, kulttuuriympäristön säilymistä sekä visuaalista kulttuuria toiminta-alueillaan. (Museoasetus 1192/2005.)⁵

⁵ Suomessa museotoimintaa sääteleviä lakeja ja asetuksia on esitelty liitteessä 4.

Vuonna 2005 päätoimisesti hoidetuista museoista kuntien ylläpitämiä oli hieman yli puolet (53 %), yksityisiä eli säätiöiden ja yhdistysten ylläpitämiä 41 prosenttia ja valtion museoita kuusi prosenttia. Museotoiminnassa omistajat ja rahoittajat käyttävät valtaa, joka ulottuu luonnollisesti myös teknologia-asioihin. Esimerkiksi Helsingin kaupungilta valmistui juuri uusi tietotekniikkastrategia, joka määrittelee linjauksia ja tavoitteita vuosille 2007–2010. Strategiassa todetaan muun muassa että uudella strategiakaudella mobiilipalvelut tulevat yleistymään. Tavoitteena on erityisesti vauhdittaa verkkopalvelujen ja sähköisen asioinnin kehitystä sekä uudistaa tietotekniikan avulla toimintaprosesseja kaupungin ja hallintokuntien tuottavuuden parantamiseksi. (Helsingin kaupungin tietotekniikkastrategia 2007–2010, 2.)

Jopa tämmöinen on tullut kaupungilta, että virastojen pitää siirtyä käyttämään tietotekniikkaa. Me oltiin viimeisiä virastoja, jotka siirtyi. (Haastattelu)

Museotoiminnan kustannukset katetaan enimmäkseen kunnanavustuksilla sekä valtionosuuksilla ja -avustuksilla. Museoiden omatoiminen tuotto muodostuu pääsylipputulosta sekä erilaisista myynti- ja palvelutulosta. Oman rahoituksen osuus oli vuonna 2005 keskimäärin 14,2 prosenttia museoiden kokonaisrahoituksesta, mutta varsinkin pienemmillä museoilla omarahoitus muodostaa hyvin marginaalisen tulonlähteen. (*Museotilasto 2005 2006*, 3–4.) Vaikka valtionosuuksien jälkeenjääneisyys sekä kuntatalouden tila ja kehityksen epävarmuus luovat koko ajan paineita myös museoiden oman rahoituksen kasvattamiselle, tulee museoiden rahoituksesta valtaosan tulevaisuudessakin muodostamaan julkinen rahoitus.

Tämä on just tämä asia, mikä on mun mielestä monessa valtion hankkeessa idioottimaista, että aloitetaan projekteja ja sitten ne lopetetaan kesken, eikä lähdetä siitä liikkeelle, että projektilla on alku ja loppu. Sillä pitäis olla alku ja loppu. Se pitäis miettiä kokonaisuutena, että on projekti joka alkaa tänä vuonna ja loppuu vaikka 2008 ja sitten siihen rahoitusmalliin sitoudutaan ja sillä hoidetaan nämä kuntoon. Silloin siinä olisi järkeä. Tässä nykyisessä ei ole hevon järkeä. On vaan yleinen raha jaossa ja sitä saa ne ketkä saa, yksi tänä vuonna toinen tuona vuonna – eihän tällä tavalla mitään kokonaisuutta tule valmiiksi, eikä asioiden prioriteetit toimi. (Haastattelu)

Kaiken kaikkiaan ulkopuolisen rahoituksen merkitys museoille esimerkiksi kokoelmien digitalisoinnissa on suuri, sillä museoiden omat perusresurssit eivät usein riitä ainakaan laajamittaisempiin digitointiprojekteihin. Rahoitusjärjestelmän toimimattomuus onkin osaltaan hidastanut tietoyhteiskuntaprojektien läpiviemistä.

Museot rinnastuvat toiminnassaan sekä tallentaviin ja tietoa jakaviin laitoksiin (arkistot, kirjastot) että taidelaitoksiin (teatterit, orkesterit). Molemmissa rooleissaan museot tuottavat kulttuuria toisaalta valitsemalla säilytettävän kulttuuri- ja luonnonperinnön, toisaalta nostamalla esiin ilmiöitä sen piiristä ja osallistumalla kulttuurin tuottamisen prosesseihin. Museon eri roolit voivat tukea toisiaan, toisaalta paine ohjata resursseja näkyviin ja yleisöä houkutteleviin toimintoihin saattaa merkitä esimerkiksi kokoelmahallinnan, konservoinnin ja tutkimuksen jäämistä vähemmälle huomiolle. (Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 19, 30.) Tässä tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan etenkin museoiden kokoelma- ja näyttelytoimintoja.⁶

Tarkastelun ulkopuolelle rajautuu esimerkiksi opetustoiminta, joka monissa museoissa on toiminnan oleellinen osa-alue ja jonka alueella teknologian mahdollisuuksia on hyödynnetty jo melko runsaastikin. Aihetta ovat käsitelleet esimerkiksi Anna-Maija Issakainen (2004) tutkimuksessaan tietoverkkojen käytöstä kuvataiteen tuntemuksen opetuksessa sekä aikaisemmin Suomen museoliiton tiedottajana ja vuodesta 2005 Työväenmuseo Werstaan johtajana toiminut Kalle Kallio (2005), joka käsitteli pro gradu -työssään museoiden verkkonäyttelyitä historian oppimateriaaleina. Porin taidemuseon ja Tampereen teknillisen yliopiston Porin yksikön yhteistyönä toteutetussa *Mobiilit ryhmätyöteknologiat museopedagogiikassa* -hankkeessa testattiin mobiiliteknologian käyttömahdollisuuksia koulujen taidemuseokäyntien sekä taiteeseen liittyvän opetuksen yhteydessä (ks. Ketamo ym. 2003).

2.3.1 Kokoelmatoiminta

”Museo – – hankkii, säilyttää, tutkii, käyttää tiedonvälitykseen ja pitää näytteillä aineellisia todisteita ihmisestä ja hänen ympäristöstään”. Kokoelmatoiminta on museoiden ydin-toimintaa ja se muodostaa pohjan lähes kaikelle muulle toiminnalle museoissa. Tiedon

⁶ Muita museoiden toimintoja ovat esimerkiksi konservointi, tutkimus, opetustoiminta kulttuuriympäristö ja rakennusperintö sekä arkeologia.

merkityksen lisääntyminen ja teknologisoituminen asettaa monia haasteita kokoelmatoiminnalle. Tietoa tallentavina ja välittävinä organisaatioina museot joutuvat tekemään yhä enemmän valintoja siitä, mitä tietoa valitaan tallennettavaksi tai miten sen säilyvyys voidaan turvata alati muuttuvien tallennusmuotojen keskellä.

Harvalla museolla on kuitenkin edes omaa kokoelmapoliittista ohjelmaa. Esimerkiksi Taidemuseoalan kehittämissyysikkö Kehyksen vuonna 2005 tekemän kyselyn mukaan vain noin kolmasosalla taidemuseoista oli kokoelmapoliittinen ohjelma. Olemassa olevista ohjelmista useat olivat vain lyhyitä kokoelmien painopisteiden ja hankintaan liittyvien vastuukysymysten selvityksiä. Kehyksen selvityksen mukaan ongelmia ohjelmien kirjoittamiseen museoissa tuovat aika- ja henkilökuntaresurssien lisäksi muun muassa epätarkat ja vajaat dokumentit olemassa olevista kokoelmista, vastuiden epäselvyydet sekä päällekkäisyydet valtakunnallisessa ja alueellisessa työnjaossa. (Rajakari 2006, 31–32.)

Museot tallentavat kokoelmiinsa kulttuurihistoriallisia esineitä, taideteoksia ja luonnontieteellisiä näytteitä sekä tietoa kulttuuri- ja luonnonperinnöstä. Suomalaisten päätoimisesti hoidettujen museoiden kokoelmissa oli vuonna 2005 noin 45 miljoonaa objektia. Kulttuurihistoriallisten ja taidemuseoiden kokoelmissa oli lähes viisi miljoonaa esinettä, joista taideteoksia lähes 300 000. Luonnontieteellisten museoiden kokoelmissa oli yli 20 miljoonaa näytettä. Museoiden valokuva-arkistoissa oli lähes 20 miljoonaa valokuvaa ja muuta kuva-aineistoa. (*Museotilasto 2005* 2006, 29.) Tämän lisäksi kulttuuri- ja luonnonperinnön piiriin on sisällytetty mm. 13 000 kiinteää muinaisjäännöstä ja noin 20 000 rakennussuojelukohdetta. Euroopan luontodirektiiviin nojaavaan suojeltavien alueiden verkostoon Natura 2000 kuuluu noin 1500 aluetta, joiden yhteispinta-ala on lähes viisi miljoonaa hehtaaria. (Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 16.)

Museoiden kokoelmat ovat heterogeenisiä – museoesineet voivat olla lähes mitä tahansa taideteoksesta tämän päivän kännykkään tai mineraalinäytteeseen avaruudesta. Silti esine täytyy pystyä luokittelemaan erilaisiin ryhmiin ja tunnistamaan lukuisten samankaltaistenkin joukosta. Esineitä kuvaillaan muun muassa materiaalin, tekniikan, tyylin, värin, erityispiirteiden tai käytön perusteella. Esineisiin liittyvien luettelointikysymysten standardointia on pyritty kehittämään niin kansainvälisessä museoyhteisössä kuin Suomessakin. ICOM:in (International Committee of Museums) alaosasto CIDOC (Committee of Docu-

mentation) on työskennellyt museoiden dokumentointi- ja luettelointikysymysten parissa. Taidekokoelmien luetteloinnin kehittämistä on puolestaan edistänyt Getty-säätiö, jonka *Categories for the Description of the Works of Art* määrittelee kaikkinaisen taideteosten luettelointiin tarvittavan tiedon. (Valanto 1999.) Suomessa esimerkiksi Kamut 1 ja 2 sekä Muisti -projekteissa on pyritty kehittämään yhteiskäyttöisiä luettelointitietoja. Museoalan tietoyhteiskuntaprojekteista kerrotaan enemmän kappaleessa 2.3.5.

Suuria haasteita museoiden kokoelmatoiminnalle tällä hetkellä asettaa kokoelmien digitoiminen ja luetteloiminen sähköisiin tietokantoihin. Se ei kuitenkaan ole edennyt toivotulla tavalla. Vuonna 2003 ilmestyneen *Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa – strategiset tavoitteet ja toimenpide-ehdotukset* -julkaisun (2003, 16) mukaan museoiden kokoelmista oli tuolloin sähköisesti luetteloitu noin 20 prosenttia, taidekokoelmista noin 80 prosenttia ja luonnontieteellisistä kokoelmista noin kymmenen prosenttia. Valokuvien tietoja oli luetteloitu hakujen piiriin kymmenen prosenttia, ja kuvakokoelmista oli digitoitu noin viisi prosenttia. Digitoituja aineistoja oli huomattavasti vähemmän kuin sähköisesti luetteloituja aineistoja.

Museokentän laajuus ja monialaisuus sekä aineistojen monimuotoisuus tekevät digitoinnin periaatteista ja aineistojen priorisoinnista vaikean ja haastavan tehtävän. Suurena ongelmana on yhteisen koordinaation puute, joka aiheuttaa esimerkiksi sen, että aineistojen asiasanoitus ei muistiorganisaatioiden kesken ole yhdenmukaista. Myös pitkäaikaissäilytykseen liittyvät ongelmat ja tekijänoikeuskysymykset tuovat digitointiin oman haasteensa. (Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelma 2003, 43–44; Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa – strategiset tavoitteet ja toimenpide-ehdotukset 2003, 18.)

Kokoelmista ja muusta tietoaineistosta koostuva pääoma kasvaa jatkuvasti ja aiheuttaa ongelmia laajuudellaan. Kokoelmien ja kohteiden kartunnan rajaaminen sekä olemassa olevien kokoelmien karsiminen ovat museokentän tärkeimpiä haasteita. Esimerkiksi nykykulttuurin riittävään tallentamiseen museoilla ei ole tarpeeksi resursseja. Osittain tämänkin vuoksi visuaalisen ympäristön muuttuvat elementit kuten kaupunkikulttuurin kuvalliset kerrostumat, ympäristötaide sekä katoavan taiteen piiriin kuuluvat teokset ja tapahtumat ja tietokonegrafiikan tuomat taideilmiöt ovat jääneet vähemmälle huomiolle museoiden kokoelmissa. (Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 16–17.) Esimerkiksi uusien tai-

delajien (installaatiot, esinekoosteet, videonauhat, mediateokset sekä muu luokitus) osuus museoiden kaikista taidekokoelmista on vain noin 0,5 prosenttia. (Rajakari 2006, 14.)

Uusista taidelajeista esimerkiksi installaatiot ja esinekoosteet ovat usein helposti rikkoutuvia ja hankalasti varastoitavissa, mediataideteoksissa teokseen kuuluvat laitteet vievät tilaa. (Mts. 14.) Myös laitteiden korjauksesta ja huollosta on huolehdittava, aivan kuten perinteisemmän taiteen restauroinnistakin. Eri tekniikoille säilytyt arkistomateriaalit vanhenevat ja vaativat siirtoa uusiin toimiviin teknologioihin. Kokoelmien laajuus ja monimuotoisuus aiheuttaa paineita myös sopiville säilytys- ja varastotiloille, joista monilla museoilla on pulaa. Mediataiteen vuorovaikutteisuus ja esimerkiksi yleisön osallistuminen teoksen kehittämiseen tuo taiteeseen uusia kysymyksiä liittyen esimerkiksi tekijyyteen.

2.3.2 Näyttelytoiminta

”Museo – – on avoinna yleisölle – – ja joka tutkimusta ja opetusta edistääkseen ja mielihyvää tuottaakseen – – pitää näytteillä aineellisia todisteita ihmisestä ja hänen ympäristöstään.” Yhteyden luominen kulttuuri- ja luonnonperinnön sekä katsojan välille on yhä painokkaammin museon tehtävä yhteiskunnassa. (Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 62–63.) Tätä tehtävää museot toteuttavat muun muassa näyttelytoimintansa kautta. Vuonna 2005 päätoimisesti hoidetuissa museoissa oli hieman alle 1200 näyttelyä, joista noin puolet (558) oli museoiden omaa tuotantoa. Museoiden tiloissa on esillä sekä perusnäyttelyitä että vaihtuvia näyttelyitä (erikoisnäyttelyitä), museot tuottavat myös kiertonäyttelyitä omien tilojensa ulkopuolelle sekä lainaavat esineitä muiden tuottamiin näyttelyihin. (*Museotilasto 2005* 2006, 29.)

Nykypäivänä teknologia on läsnä näyttelyprosessin kaikissa vaiheissa. Suunnitelmia tehdään tietokoneohjelmien avulla ja tietoja vaihdetaan tietoverkkojen välityksellä. Myös näyttelyjen saavutettavuuden parantamisessa erilaisilla teknisillä ratkaisuilla on ollut vahva rooli. Varsinaisessa näyttelytoiminnassa teknologiaa voidaan hyödyntää laajentamaan näyttelysisältöjä ja havainnollistamaan asioita esimerkiksi äänen ja liikkuvan kuvan avulla. Esineiden ja objektien esitleminen virtuaalisesti tai niiden mallintaminen tuovat mahdollisuuksia tilanteisiin, joissa aitoa esinettä tai teosta ei ole saatavilla tai aito esine on esimerkiksi liian suuri tai hauras laitettavaksi näyttelytilaan. Tätä kautta yleisölle voidaan myös antaa mahdollisuus katsoa esinettä/teosta tarkemmin ja laittaa esille enemmän esineitä kuin

mitä pelkkä fyysinen tila antaisi myöten. Toisaalta teoksen uusintaminen tietokoneelle rappeuttaa museoissa tärkeänä pidettyä aitouden tunnetta. (Kallio 2005, 2, 71.)

Teknologia voi olla väline näyttelysisältöjen tekemiseen ja esittämiseen, myös osa itse sisältöä. Mediataiteessa teknologia on erottamaton osa taiteen tekemistä ja esittämistä. Suomalaisen mediataiteen kentän kehitys on kulkenut 1980-luvulta videotaiteesta 1990-luvun interaktiiviseen multimediaan ja verkkotaiteeseen. 2000-luvulla mediataide on kehittynyt yhä dynaamisemmaksi, voidaan myös puhua mediataiteen hybridisoitumisesta. Taiteen kentällä mediataiteen tuoma muutos onkin ollut suuri. Verrattuna perinteisempiin ja ”staat-tisempiin” taidemuotoihin se on tuonut aivan uudenlaista verkottuneisuutta, dynaamisuutta ja vuorovaikutteisuutta sekä teoksen omien ominaisuuksien että yleisösuhteen näkökulmas-ta. (Mäkelä & Tarkka 2002, 10–14; Rastas 2005, 25.) Porin taidemuseossa keväällä 2007 esillä ollut Fiona Tanin näyttely Mirror Maker on hyvä esimerkki taidenäyttelystä, jossa paitsi käytettiin monipuolisesti erilaisia teknisiä laitteita, myös kommentoitiin teemoja, jotka ovat ajankohtaisia teknologisoitumiskehityksessään.

”Kameralla aseistetut silmät ovat nykyään kaikille tuttu näky ja todellisuuden tal-lentaminen filmille tiivistyy inflaatiosta kärsiväksi kuvatulvaksi, jota yksityiset ja julkiset kuva-arkistot paisuttavat entisestään. Nykyajalle ominaisimpana tallennus-välineenä voidaan pitää digitaalista kameraa, jolla otetut kuvat on helppo poistaa ja ottaa tilalle uusia. Tarkoituksenakin on tallentaa nykyhetken tapahtumat vain vä-liaikaisesti. Identiteetistä näyttää muodostuvan ambivalentti leikki, näytelmä omas-ta itsestä, joka haluaa pitää kaikki mahdollisuudet avoimina.” (Sadowsky 2006, 350.)

Tietoverkot tarjoavat museoille keinon laajentaa näyttelytoimintaansa fyysisen museora-kennuksen ulkopuolelle. Monilla museoilla onkin jo erityyppisiä verkkonäyttelyitä tai ope-tuspaketteja kotisivuillaan. Verkossa olevien näyttelyiden avulla museon on mahdollista saavuttaa maailmanlaajuinen yleisö. Verkkonäyttelyt voivat joko laajentaa museoiden näyttelyteemoja tai toimia eräänlaisena tirkistysaukkona museon fyysiseen näyttelyyn ja kokoelmiin.

2.3.3 Museoiden henkilökunta

Vuonna 2005 museoissa oli 1 717 vakinaista, päätoimista työntekijää. Näistä ammatillisesti erikoiskoulutettuja (tutkijat, konservaatit, valokuvaajat jne.) oli hieman yli puolet (54 %). Vakinaisen ja päätoimisen henkilökunnan osuus henkilötyövuosista oli 77 prosenttia. (*Museotilasto 2005 2006*, 6.)

Tekniset välineet ovat muuttaneet museotyötä monin tavoin. Kun aikaisemmin kirjoitettiin kortistoja käsin ja kirjoituskoneella tai taitettiin saksien avulla, on välineenä nyt tietokone. Kiinteä puhelin on muuttunut kännykäksi ja arkistosihteerin titteli tietopalvelusihteeriksi. Aikaisemmin entisöitiin vanhoja esineitä ja konservoitiin öljyvärimaalauksia, nyt niiden rinnalla säilytetään ja huolletaan mediataideteoksissa käytettäviä laitteita. Myös tietoyhteiskuntaan liittyvät fyysiset oireet ovat arkipäivää museoiden henkilökunnalle. Vaikka asia tiedostetaan: ”pitäisi nousta siitä koneelta pois ja tehdä jumppaa välillä”, joudutaan myös museoissa sairaslomille yhä useammin niska-, hartia- tai hiirikäsiongelmien vuoksi.

Nyhän on jo niin, että käyttäjän kanssa pöydän toimittajat tekee ihan mittatilauksena. Se on koettu tärkeäksi, se on hirveätä, että jos jo nelikymppisenä kipeytyy ranne ja olkapää, nehän ei tahdo parantua. Kyllä siihen on kiinnitetty huomiota. Alussa mikrot oli tavallisilla pöydillä, liian ylhäällä tai alhaalla. Kyllä sitä aikaa nyt ajattelee, että voi hyvänen aika. Toi hiirihän ne ongelmat toi enemmän, aluksihan ei ollut hiirtä, oli vaan näppäimistö. (Haastattelu)

Tietoyhteiskunnan vaikutus museotoimintaan näkyi myös Suomen museoliiton vuonna 2003 teettämässä Museoväki 03 -kyselyn vastauksissa. Kysyttäessä museoiden henkilökunnan täydennyskoulutustarpeita ensimmäiseksi nousi ATK, jossa koulutusta kaipasi 35 prosenttia kyselyyn vastanneista. Lisäksi neljännes museoiden henkilökunnasta kaipasi koulutusta luetteloinnissa ja tiedonhallinnassa ja noin viidesosa kulttuuriperinnön dokumentoinnissa.

Monissa museoissa on vain yksi museoammatillinen työntekijä ja varsinkin pienissä museoissa henkilökunnan toimenkuvaan kuuluu kaikki mahdollinen, myös teknologisten asioiden hallitseminen. Museoissa ollaankin usein tilanteessa, ettei tietotekniikan lisääntyneen käytön myötä syntyneisiin uusiin tehtäviin ole riittävästi henkilöresursseja, jolloin joko tietotekniikan mahdollisuuksia käytetään vajaasti tai henkilöresurssien siirtäminen muusta

museotyöstä heikentää museotoiminnan yleistä tasoa. (EU-asioita koskeva Museoviraston kehittämisstrategia 2001–2003, 27–28.)

Museohenkilökunta on kuitenkin osaamisensa ja asenteidensa ja valintojensa kautta merkittävä toimija museoiden teknologisoitumiskehityksessä. Organisaatioissa valta-asetelmia määrittävät paitsi organisaatiohierarkia myös henkilökunnan rakenne, osaaminen, asiantuntemus tai kyky luoda sosiaalisia verkostoja. Esimerkiksi monet tietoteknisiä tehtäviä suorittavat ja teknologian hallitsevat työntekijät ovat usein tilapäisiä tai museon ulkopuolisia henkilöitä ja tällä on oma vaikutuksensa museon teknologian käyttöön, sillä tilapäisellä työvoimalla voidaan olettaa olevan vähemmän vaikutusvaltaa organisaatiossa verrattuna vakituisiin työntekijöihin.

Myös museoista – kuten monelta muultakin alalta – on seuraavien vuosien aikana jäämässä paljon henkilökuntaa eläkkeelle. Elintärkeä kysymys museoissa onkin, miten siirtää eläkkeelle jäävien ihmisten ns. hiljainen tieto eteenpäin museossa. Jos tietoa ei saada siirrettyä, saattaa käydä kuten kanadalaiselle luonnontieteen museolle, joka etsiskeli pitkään dinosau-
rasta näyttelyynsä, kunnes museon henkilökunta eräästä vanhasta artikkelista huomasi, että lähin paikka etsiä on museon oma varasto.

2.3.4 Museoyleisö

Tyypillinen museokävijä on hyvin koulutettu, sosiaali-ekonomisesti hyvässä asemassa oleva keski-ikäinen nainen. Suomen museoliiton vuonna 2002 teettämän valtakunnallisen kävijätutkimuksen mukaan museoissa käyvät eniten 25–44 -vuotiaat, seuraavaksi suurin ikäryhmä kävijöissä ovat 45–64 -vuotiaat. He ovat korkeasti koulutettuja ja kotoisin pääkaupunkiseudulta. Naisia museokävijöistä oli 58 prosenttia. Museoissa vieraillaan perheen seurassa loma- tai vapaa-ajan matkalla. Henkilöitä jotka eivät koskaan olleet käyneet museoissa, oli tutkimuksen mukaan neljä prosenttia. (Taivassalo 2003, 9.) Valtion taidemuseon tunnettuus- ja mielikuvatutkimus vahvistaa (Liukkosen 2005 mukaan) käsitystä korkeasti koulutetuista, keski-ikäisistä ja naispuolisista kulttuurin kuluttajista. Sen mukaan museoissa vähintään kerran puolessa vuodessa vierailevat ovat keskivertokansalaista useammin naisia, yli 60-vuotiaita, akateemisesti koulutettuja tai pääkaupunkiseudulla asuvia. Pääkaupunkiseudun merkitystä selittänee osittain myös alueen kulttuuritarjonnan suuri määrä.

Museoissa käymättömiä ovat yleensä nuoret ja miehet. Aliedustettuna ovat myös vähemmän koulutetut ja työttömät. Päivi Karhio (2003, 10–16) luettelee käymättömyyden syiksi esimerkiksi museon liiallisen arvokkuuden ja vaikean lähestyttävyyden: ne, jotka eivät ole museoissa käyneet kokevat, etteivät tiedä kuinka siellä tulisi käyttäytyä. Myös museoiden tuntemattomuus (etenkin pienten museoiden kohdalla) sekä ongelmat erilaisissa saavutettavuuden muodoissa (kalliit pääsyliput, fyysinen tai tiedollinen saavutettavuus) vaikuttavat siihen, ettei museoissa käydä.

Museokäyntejä tehtiin Suomessa vuoden 2005 aikana yli 4,3 miljoonaa. Käyntejä oli 443 000 vähemmän kuin edellisenä vuonna. (*Museotilasto 2005* 2006, 7–8). Kävijämäärät ovat yksi tärkeä museotoiminnan mittari, joten museoiden on keksittävä keinoja kävijöiden houkuttelemiseksi ja kävijäprofiilin laajentamiseksi. Erilaiset teknologiset ratkaisut tarjoavat paljon mahdollisuuksia esimerkiksi saavutettavuuden parantamiseksi ja kynnyksen mataltamiseksi. Myös vuorovaikutteisuutta ja läpinäkyvyyttä on mahdollista kehittää teknologian keinoin ja digitaaliset tietojärjestelmät mahdollistavat erilaisten asiakas- ja kulttuuri-ryhmien tarpeisiin perustuvat aineistohaut. (EU-asioita koskeva Museoviraston kehittämissuunnitelma 2001–2003, 27–28.)

Etenkin nuoria on viime aikoina yritetty houkuttaa museoihin. Vuoden 2006 kansainvälisen museoviikon teemana oli nuoret ja museot. Saman vuoden helmikuussa Suomen museoliitto lanseerasi *Ei saa hävittää* -asennerrannekekampanjan, jonka tarkoituksena on herättää nuorten kiinnostusta kulttuuriperintöä kohtaan. Yhtenä keinona nuorten houkuttelemiseksi museoihin on esitetty myös erilaisten teknologia-avusteisten ja tietoteknisten oheistoimintojen lisäämistä näyttelyissä. Nuorille tietoverkot ja -koneet ovat luonnollinen tapa viettää aikaa ja etsiä tietoa. Tätä ajatusta tukee osittain myös Suomen museoliiton kävijätutkimus. Tutkimuksen mukaan kaikista museokävijöistä vain viisi prosenttia kaipasi näyttelyyn tietokoneita, sen sijaan 11–14 vuotiaista kävijöistä peräti 22 prosenttia toivoi tietokoneita näyttelyihin. Seuraavassa ikäryhmässä (15–24 vuotiaat) tietokoneita kaipasi 11 prosenttia kävijöistä. Kaikista kävijöistä kahdeksan prosenttia oli saanut tietoa museoista internetistä, suurinta internetin vaikutus oli nuorten ikäryhmissä. Miehillä internet tietolähteenä oli hieman merkittävämpi kuin naisilla. (Taivassalo 2003, 31–37.)

Museokäynnillä voi olla hyvin moninaisia merkityksiä. Ihmiset hakevat ja saavat museokäynneiltä muun muassa tietoa ja mahdollisuuksia oppia uusia asioita, uusia kokemuksia, ajankulua ja viihtymistä sekä kokemusta jonkin merkityksellisen tekemisestä. (Ks. Taivasalo 2003, 10; Hood 1981, Baillien 2000 mukaan.) Falk & Dierking (1992, 2–5) toteavat tutkimuksessaan, että jokainen kävijä luo itse oman museokokemuksensa, jonka pääelementit ovat:

- *henkilökohtainen*: kävijän kokemukset ja tiedot, kiinnostuksen kohteet, motivaatio ja museokäynnille asetetut odotukset;
- *sosiaalinen*: keiden kanssa museossa käydään tai ollaan kontaktissa museokäynnin aikana (muut vierailijat, henkilökunta); sekä
- *fyysinen*: (fyysinen museorakennus, näyttelyarkkitehtuuri, näyttelyesineet, hajut, äänet sekä muut tilat kuten wc, kahvila, kauppa).

Vaikka yllä olevat museokokemukset on määritelty nimenomaan fyysisen museovierailun perusteella, ei mikään estä soveltamasta niitä myös esimerkiksi virtuaaliseen museovierailuun. Tilastokeskuksen (2007) mukaan internetissä vietetään paljon vapaa-aikaa. Keväällä 2007 tehdyn kyselyn mukaan internetissä esimerkiksi luettiin tai ladattiin verkkolehtiä (63 % internetin käyttäjistä), luettiin blogeja (33 %), kuunneltiin radiota tai katseltiin televisiota (31 %) ja pelattiin pelejä (25 %). Näistä samoista vapaa-ajan viettäjästä kilpailevat myös virtuaaliset museonäyttelyt.

Tulevaisuudessa yksi museotoiminnan kriittinen tekijä tulee olemaan juuri museon ulospäin suuntautuva toiminta ja se miten ne hahmottavat suhteensa yleisöön ja paikkansa yhteiskunnassa. (Ks. myös esim. Pettersson 2005, 4.) Uusien viestintävälineiden kautta viestintä muuttuu yhä enemmän yksisuuntaisesta informaation välittämisestä vuorovaikutteiseksi toiminnaksi. Yleisö ei ole enää passiivinen tiedon jakelun kohde (katselija, kuuntelija), vaan aktiivinen tietojen hakija ja käyttäjä. (Ks. esim. Orihuela 2003.) Uudet teknologiat tuovat uusia mahdollisuuksia museoiden ja yleisön kohtaamiseen ja esimerkiksi yleisön aktiivinen osallistuminen museotoiminnan verkostojen toimintaan on mahdollista aivan eri laajuudessa kuin aikaisemmin. Tämä museoiden täytyy ottaa huomioon suunnitellessaan toimintojaan.

2.3.5 Tietoyhteiskuntaprojektit museokentällä

Teknologisoituminen on tuonut huomattavia muutoksia museotyöhön ja ennen kaikkea sen välineisiin. Erilaisilla tietoteknisillä sovelluksilla on ollut ja tulee olemaan suuri merkitys esimerkiksi museoiden kokoelmatoiminnassa. Museokentällä tietotekniikan tarjoamat mahdollisuudet on tiedostettu jo varhain. Muinaistieteellisessä toimikunnassa ilmeisesti vuonna 1969 laaditussa muistiossa atk:n käytöstä Kansallismuseossa määriteltiin atk:n tarkoitukseksi tietojen systematisoimisen, niiden muodon yhdenmukaistaminen, pitkäaikaisen tallentamisen, nopean löytämisen ja ryhmittämisen (Valannon 2003, 12–13 mukaan.)

Opetusministeriön asettama Museoiden tietotekniikkatyöryhmä pohti tietotekniikan käyttömahdollisuuksia museoissa ja museotoiminnassa vuosina 1984–1985. Työryhmän mietinnössä pidettiin tiedon tuottamista museoiden tärkeimpänä tehtävänä: *Tietoyhteiskunnassa instituution elinkelpoisuus mitataan sen tuottaman tiedon käyttökelpoisuudella ja määrällä.* Tietokonepohjainen dokumentointi (luettelointi) nähtiin ainoana tapana, jolla museot kykenevät vastaamaan niihin kohdistuvaan lisääntyvään tiedontarpeeseen ja kysyntään. (Valannon 2003, 13 mukaan.) Työryhmän suosituksia ei toteutettu, mutta sen työn pohjalta laadittiin Suomen museoliiton toimesta vuonna 1987 luettelointisuositukset kulttuurihistoriallisten esineiden, taideteosten ja valokuvien luettelointiin.

Valtakunnallisilla taidemuseopäivillä Porissa vuonna 1981 aiheena olivat taidemuseoiden dokumentointi ja informaatiojärjestelmät. Myös erilaiset tekniikan mahdollisuudet olivat laajasti esillä herättäen keskustelua sekä puolesta että vastaan. Markku Lahti pohti esitelmässään asiaa seuraavasti:

”Jos tällaiset kuvalevyt ovat tänään USA:ssa aivan normaalikäytössä, niin todennäköisesti ne ovat käytössä täällä Suomessa tämän vuosikymmenen loppupuolella vastaavalla tavalla. Kun samaan aikaan sekä idässä kuin lännessä on kehitetty hologrammeja varsin tehokkaasti viime aikoina, joutuu miettimään, minkälainen kuva museoista meillä on 1990-luvulla. Onko siellä vain kuvalevyjä ja hologrammeja, joita tietokoneet ohjaavat? Meillä museoihmisillä on yleensä luontainen taipumus suhtautua tekniikkaan melko varauksellisesti. Tietokoneita pelätään ja niitä pidetään mahdottoman kalliina, vieraina, ihmeellisinä. Kuitenkin tietokoneet ovat olleet jo toistakymmentä vuotta monissa maailman museoissa aivan normaalia arkipäivää. Suomessakin tällä hetkellä jo melkein jokaisessa pienessä kaupallisen puolen toimistossa on oma tietokoneyksikkö. Luulen, että eräs ongelma on siinä, että meil-

tä museoihmisiltä loppujen lopuksi puuttuu tietoa. Emme vieläkään tiedä, mihin tietokonetta voi oikein käyttää. Toisaalta, sitten kun meille kerrotaan mihin sitä voi käyttää, me kuvittelemme, että se ei sittenkään ole niin ihmeellinen, ei sillä pysty ihmeitä tekemään. Se ei tosiaankaan ole mikään ihmelaite, mutta tietokone kuten muukin tekniikka kehittyy valtavaa vauhtia. Samaan aikaan hinnat tuntuvat teknikan puolella laskevan. Jos me siirrämme tietokoneen käyttöönottoa vielä vaikka kymmenen vuotta – kuten jossain ohjelmassa mainittiin – niin silloin me olemme 30 vuotta jäljessä siitä mitä on tapahtunut tietokonealalla sitä ennen. Me siis joudumme aloittamaan tyhjästä ja tämä on minun mielestäni varsin vaarallista. Kuilu kasvaa enemmän ja enemmän eikä museomailmaan kouliinnu tietokoneita tuntevaa henkilökuntaa.” (Porin taidemuseo 1982, 53.)

Markku Lahden yllä olevista pohdinnoista on aikaa jo lähes kolme vuosikymmentä, mutta monet hänen esittämistään huomioista ovat ajankohtaisia museokentällä edelleen. Vaikka tietokoneet ovat arkipäivää jo museoissakin, ovat tietämättömyys, pelot ja varauksellinen suhtautuminen teknologiaa kohtaan normaalia myös 2000-luvun museoissa.

Yleisesti ottaen museoiden tiedonhallinnan kehitys on ollut hajanaista ja käytössä on monenlaisia järjestelmiä. Atk-tallennus alkoi Suomen museoissa 1980-luvun vaihteessa, jolloin Porin taidemuseo ja Keski-Suomen museo perustivat VAX-tietokoneisiin tukeutuvat testitietokannat. Vuonna 1989 joukko museoita liittyi yhteen kehittämään VAX-laitteistolle Antikvaria-tietokantaa. (Valanto 2003, 14.) Muita museomailman sovelluksia ovat mm. Oval Image, Polydoc, MAD, UNO, Ruotsin museoissa kehitetty Sofie sekä kuvaluettelointijärjestelmä KuvaMinttu. (Valanto 1999.)

Etenkin yhtenäisten käytäntöjen luominen on edennyt museokentällä, moninaisista projekteista huolimatta, toivottua hitaammin. Museot ovatkin enimmäkseen toteuttaneet kokoelmätietojen sähköistä luettelointia ja aineiston digitointia kukin omien prioriteettiensa, suunnitelmiansa ja luettelointikäytäntöjensä mukaan. Osittain aineistojen digitointia ja yhteisten järjestelmien kehittämistä on hidastanut ko. toimintoihin suunnattujen rahoitusjärjestelmien toimimattomuus.

Me ollaan niitä museoviraston myyttirahoja haettu aikaisemmin. Nyt me ei voida enää hakea niitä, koska myyttirahoituksen yksi idea on siitä, että hakijan pitää itse kustan-

taa puolet palkkarahoituksesta. Ja kun kaupunki on karsinut kaiken ylimääräisen, niin meillä ei ole yhtään ylimääräistä palkkarahaa laittaa, eli ei pystytä hakemaan. (Haastattelu)

Tietovarantojen ja -verkkojen yhteiskäyttöön sekä yhteisten tiedonhallintaohjelmien laatimiseen tähtäviä projekteja museokentällä ovat olleet esimerkiksi *KAMUT 1 ja 2 -projektit* sekä *MUISTI -hanke*. Ne tähtäsivät erityisesti kirjastojen, arkistojen ja museoiden tietojärjestelmien yhteiskäyttöisyyden edistämiseen ja aineiston digitointiin. Konkreettiset tulokset projekteista jäivät suhteellisen vähäisiksi, ne kuitenkin levittivät digitointia koskevaa tietämystä kulttuurialan instituutioihin. (Ilva 2004, 4; ks. myös Muisti-projektin loppuraportti 1998.) Ne ovat myös toimineet pohjana erilaisissa jatkoprojekteissa. Esimerkiksi Kamut -tietorakenneprojektin suosituksia on osittain noudatettu myös Museoviraston kehittämässä museoaineistojen luettelointijärjestelmässä Musketissa. (Vakkari ym. 2004, 3.) Kamut 2 -hankkeen loppuraportissa (Vakkari ym. 2004, 3) museosektorin tulevaisuutta visioitiin näin:

Museo- ja arkistosektorilla tulee ongelmia, koska molemmat tallettavat ja organisoivat myös huomattavia määriä uniikkeja resursseja, joita ei voi kokonaan korvata surrogaateilla. Päätehtävänä voidaan visioida näiden resurssien organisoinnin ja yhteiskäyttöistämisen lisäksi entistä tehokkaampien tiedontarjonnan menetelmien mahdollistaminen (esim. virtuaalimuseot ja semanttisista yhteyksistä muodostuvat tiedonhaku- / selailu- tai oppimisjärjestelmät). Yhteiskäyttöisyyden kautta resurssit voidaan tarjota käyttäjille ajasta ja paikasta riippumatta. Esineet ovat tutkittavissa representaatioiden kautta myös aukioloaikojen ulkopuolella. Mahdollisuus tutustua tyhjentävästi uniikkiin resurssiin pitkänkin matkan päästä tuo varmasti lisäarvoa, vaikka virtuaalinen tutustuminen ei välttämättä voikaan täysin korvata varsinaista fyysistä henkilökohtaista elämystä esineestä.

Sekä Museovirastossa että Valtion taidemuseossa on kehitetty museotietojärjestelmiä museoiden tiedonhallintaan. Museoviraston kehittämän museotietojärjestelmä *Musketin* käyttäjät ovat enimmäkseen kulttuurihistoriallisia tai erikoismuseoita, joukossa on tosin myös muutama taidemuseo. Musketti oli vuonna 2006 käytössä noin 40 museossa ympäri maata mukaan lukien Museoviraston omat yksiköt. (Museovirasto 2007a.)

Valtion taidemuseo aloitti 1990-luvun alussa VATI / Valteri -taideteosluettelointiohjelman kehitystyön. VATI:n seuraajaksi laadittu *Muusa* on Valtion taidemuseossa kehitetty taide-
teosten luokittelu-, kuvailu ja luettelointiohjelmisto taidemuseoiden käyttöön. Suomalais-
ten taidemuseoiden kokoelmissa on yhteensä noin 275 000 taideteosta, joista noin 39 pro-
senttia oli tallennettu Muusaan vuoden 2006 lopulla. Tuolloin Muusassa oli mukana Valti-
on taidemuseon lisäksi 18 taidemuseota ja organisaatiota. (Valtion taidemuseo 2007.)

Suomen Museot Online on tarkoitettu museoille yhteiseksi järjestelmäksi, jolla kokoelmia
voidaan hakea, selata ja katsella internetissä. Suomen museot online mainittiin ensimmäi-
sen kerran opetuksen, tutkimuksen ja kulttuurin tietoyhteiskuntaneuvottelukunnan museo-
jaoston raportissa vuonna 2000. Konkreettinen aloite hankkeen käynnistämiseksi tehtiin
vuonna 2003. Tavoitteena on kehittää mahdollisimman kattava hakumenettely, jolla käyt-
täjä löytää etsimänsä kuvat ja esineet riippumatta siitä, missä museossa ne sijaitsevat. Ke-
hitys on tässäkin projektissa ollut hyvin hidasta. Vuoden 2007 alussa Suomen Museot On-
linessa oli nähtävillä ainoastaan Suomen kansallismuseon ja Museoviraston sekä Tampe-
reen museoiden esineiden kuvia ja tietoja. (Museovirasto 2007b.)

2.4 Kansalliset ja kansainväliset tietoyhteiskuntastrategiat

Aikaisemmin strategiakäsite on ollut lähinnä sodankäyntiin liittyvä termi. Tunnetuimpia
strategiaoppaita lienee kiinalaisen Sun Tzu:n teos *Art of War*. Nykyään strategiatermi on
käytössä laajasti muun muassa liiketaloudessa (strateginen johtaminen, toimintastrategia
yms.). Kostamon (2000, 22) mukaan strategia on selviytymisen tai menestymisen toimin-
tamalli, jossa kohdennetaan ajattelu kokonaisuuteen yksittäisten asioiden tai tekijöiden si-
jaan.

Karvosen (2004) mukaan strategiapapereissa määritellään yleensä tulevaisuuden tavoiteti-
loja, kuvitelmia asiantilasta, jonka halutaan tulevaisuudessa vallitsevan. Kun tavoitetila on
hahmottunut, mietitään keinot sen saavuttamiseksi. Strategiapaperilta vaaditaan myös kau-
nopusuutta, sillä sen täytyy saada ihmiset vakuuttamaan tavoitteeseen pyrkimisen mie-
lekkydestä ja sitoutumaan sitä kohti kulkemiseen.

Strategiat toimijoina vaikuttavat sosiaalista todellisuutta muokkaaviin yhteiskunnallisiin käytäntöihin ja käyttävät diskursiivista määrittelyvaltaa. Ne saattavat luoda uutta ajattelua ja saada aikaan uudenlaisia toiminnan muotoja, mutta monilla vakiintuneilla diskursseilla ja sosiaalisilla käytännöillä on myös luovuutta rajoittava ja ongelmia uusintava lopputulos. Lisäksi strategioita laativat tahot usein myös rahoittavat toimintoja. Strategioiden tavoitteiden omaksumien osaksi toimintaa voikin olla vain tapa varmistaa rahoituksen saaminen tulevaisuudessa. Valitettavan usein strategiat jäävät sanahelinäksi, hienoiksi lauseiksi ja päämääriksi, joiden tavoittaminen ei ole edes realistista.

Tietoyhteiskuntastrategioita on laadittu jo 1970-luvulta lähtien. Ensimmäiset teknologia-suunnitelmat laadittiin Japanissa 1960- ja 1970-lukujen taitteessa. Näiltä ajoilta on myös käsite “informaatioyhteiskunta”. Useimmissa teollisuusmaissa laadittiin vastaavia mietintöjä, niin myös Suomessa. Tietoyhteiskuntakehitykseen liitettiin näissä suuria toiveita. 1980-luku oli enemmänkin näiden toiveiden yhteiskuntatieteellisen kritiikin aikaa. (Karvonen 2004.)

1990-luvulla käynnistyi uusi tietoyhteiskuntakeskustelun ja -strategioiden laatimisen aalto. Euroopan komission kasvua, kilpailukykyä ja työllisyyttä koskevassa valkoisessa kirjassa vuodelta 1993 tieto- ja viestintäteknologialla nähtiin merkittävä rooli uusien palveluiden, työpaikkojen ja palvelujen saatavuuden lisääntymisessä. (Growth, Competitiveness and Employment 1993, 92–99.) Lissabonin strategiassa (Presidency conclusions 2000) asetettiin tavoitteeksi, että Euroopan unioni on vuoteen 2010 mennessä maailman kilpailukykyisin tietoon ja osaamiseen perustuva talousalue. Euroopan komission eEurope 2002 ja 2005 -ohjelmille jatkoa olevan *i2010 – kasvua ja työllisyyttä edistävä eurooppalainen tietoyhteiskunta* (2005, 4) -ohjelman kolme keskeistä tavoitetta ovat:

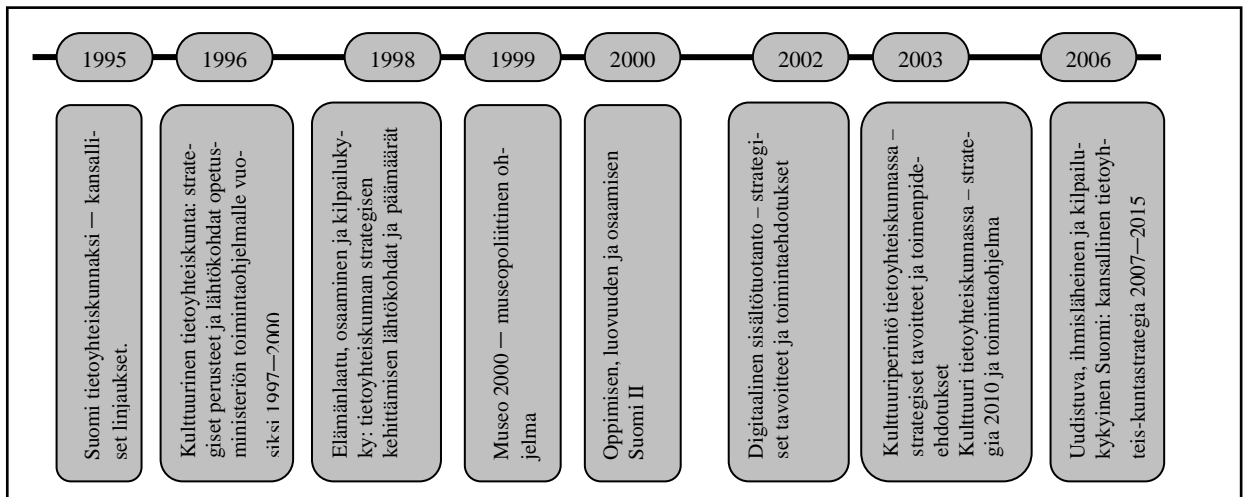
- 1) Yhtenäinen eurooppalainen tietoalue, jolla edistetään avoimia ja kilpailuun perustuvia sisämarkkinoita tietoyhteiskunnan ja viestintien alalla;
- 2) Innovoinnin ja investointien lisääminen tieto- ja viestintäteknikan tutkimuksen alalla, jotta voidaan edistää kasvua sekä luoda uusia ja entistä parempia työpaikkoja;
- 3) Osallisuutta edistävä eurooppalainen tietoyhteiskunta, joka edistää myös kasvua ja työllisyyttä kestävä kehityksen mukaisella tavalla ja jossa julkisten palveluiden ja elämänlaadun parantaminen asetetaan etusijalle.

Näiden kolmen päätavoitteen lisäksi yksi tärkeistä päämääristä on myös muun muassa kulttuuriperinnön saaminen digitaaliseen muotoon ja kansalaisten saataville.

Suomessa on julkaistu tähän mennessä kolme kansallista tietoyhteiskuntastrategiaa ja niiden ohessa useita erilaisia raportteja. Ensimmäisen virallisen tietoyhteiskuntastrategian, *Suomi tietoyhteiskunnaksi – kansalliset linjaukset*, julkaisi valtiovarainministeriö vuonna 1995. Sitran raportti *Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky: tietoyhteiskunnan strategisen kehittämisen lähtökohdat ja päämäärät* ilmestyi vuonna 1998 ja uusin tietoyhteiskuntastrategia *Uudistuva, ihmisläheinen ja kilpailukykyinen Suomi: kansallinen tietoyhteiskuntastrategia 2007–2015* syksyllä 2006.

Ensimmäisen kansallisen tietoyhteiskuntastrategian seurauksena moni ministeriö laati oman sektorikohtaisen strategiansa, myös opetusministeriö laati vuonna 1996 *Kulttuurinen tietoyhteiskunta: strategiset perusteet ja lähtökohdat opetusministeriön toimintaohjelmalle vuosiksi 1997–2000* -raportin, jossa esitetään tietoyhteiskunnan kulttuuripolitiikan lähtökohdia. Strategian toteutumista arvioitiin vuonna 2002. Tuolloin arvioitiin, että kulttuurin tietoyhteiskuntastrategia ja siihen liittyvän toimintaohjelman toimet ovat osaltaan edistäneet suotuisaa tietoyhteiskuntakehitystä. Keskeisimpinä strategian ja siihen liittyvien ehdotusten toteutumisen esteinä nähtiin erillismäärärahojen riittämättömyys. (Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelma 2003, 15–16.)

Vuonna 2003 julkaistussa *Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelmassa* jatkettiin hyvin pitkälti vuoden 1996 strategian pohjalta. Tietoyhteiskuntastrategioiden ohella on julkaistu useita museoihin ja tietoyhteiskuntakehitykseen liittyviä raportteja, kuten *Digitaalinen sisältötuotanto – strategiset tavoitteet ja toimintaehdotukset* (2002), *Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa – strategiset tavoitteet ja toimenpide-ehdotukset* (2003), *Oppimisen, luovuuden ja osaamisen Suomi II* (2000) sekä *Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma* (1999). (Kuvio 1.)



Kuvio 1. Museoiden tietoyhteiskuntakehitykseen liittyviä strategioita ja ohjelmia

Kulttuuri ei ole pääroolissa tietoyhteiskuntastrategioissa, mutta sillä on merkittävä sivurooli strategioiden visioissa ja tavoitteissa. Kulttuurin kenttää koskettavia asioita strategioissa ovat esimerkiksi koulutus, tutkimus- ja kehitystyö sekä kulttuurin ja kulttuuripalveluiden saatavuus tietoverkoissa. Kun tarkastellaan museokentän näkökulmasta edellä mainittujen strategiapapereiden asettamia tavoitteita suhteessa tietoyhteiskuntaan, voidaan erotella kolme runsaasti esiin nousevaa teemaa:

- 1) kansakunnan muistina toimiminen,
 - 2) sisältötuotanto
- ja näiden edellytyksenä
- 3) sekä kansallinen että kansainvälinen yhteistyö ja verkostoituminen.

Ensinnäkin strategioissa korostetaan museoiden ja muiden muistiorganisaatioiden roolia *kansakunnan muistina: tiedon tallentamista ja sen laittamista saataville* sekä kansalaisten, yritysten että tutkimuksen käyttöön. Strategioiden mukaan uudet teknologiat ja viestintävälineet mahdollistavat muistivarantojen tasa-arvoisemman saatavuuden. (Ks. esim. Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelma 2003, 21; Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma 1999, 59–60.) Museo 2000 – museopoliittisen ohjelman (1999, 59–60) mukaan museot toteuttavat sivistystehtävänsä nykyajassa elämyksellisillä ja vuorovaikutteisilla palveluilla ja siirtämällä palvelujaan tietoverkkojen välityksellä fyysisesti ja henkisesti kauempana sijaitsevien ryhmien käyttöön. Kulttuuriperintöaineistojen nähdään muodostavan merkittävän voimavaran tutkimukselle, opetukselle sekä sisältötuotannolle.

Strategioissa puhutaan sisältöjen⁷ tärkeydestä ja nähdään sisältötuotanto mahdollisuutena myös taloudelliseen hyötyyn: ”Tieto- ja viestintätekniikan kehittämisen ja soveltamisen rinnalla on tärkeää muuttaa ja jalostaa erilaisia kulttuuri- ja tietosisältöjä helposti saavutettavaan ja kaupallisesti hyödynnettävään muotoon. Teoksiin ja niiden hyödyntämiseen liittyvien oikeuksien hallinta on osoittautunut välttämättömäksi ja varsin vaativaksi kehittämiskohteeksi.” (Rainio & Kautto-Koivula 1998, 47, 81.) Museo 2000 – museopoliittisen ohjelman (1999, 17, 31) mukaan ”tietoyhteiskunta odottaa museoilta hyvin paljon sisältöjen tuottajina, ja museoiden aineistoilla tulee olemaan keskeinen osuus sisältötuotannossa. Kulttuuriperintöä pidetään Euroopan Unionissa yhtenä eurooppalaisen kulttuuriteollisuuden kilpailuvalttina maailman markkinoilla.” Tietotekniikkaa hyödyntävien toimintamuotojen katsotaan tuovan kulttuuri- ja luonnonperintökokemuksen lähemmäksi laajempaa vastaanottajakuntaa ja antavan uudenlaisia mahdollisuuksia kommunikointiin ja opetus-käyttöön.

Digitaalinen sisältötuotanto – strategiset tavoitteet ja toimintaehdotukset -raportti (2002, 15–17) näkee, että oppimateriaalien ja kulttuurituotannon puolella voidaan luoda merkittävästi uutta e-teollisuutta. Raportissa korostetaan muistiorganisaatioiden yhteistyötä, jolla varmistetaan kansakunnan sivistysperinnön siirtäminen tuleville sukupolville ja nykytutkimuksen aineiston siirtäminen verkkoon. Opetus- ja kulttuurisisältöjen katsotaan myös soveltuvan hyvin digitaalisen television palvelualustaan. Raportin mukaan on ennakkolooltomasti harkittava esimerkiksi museoiden mahdollisuuksia sisältötuotantohankkeiden käynnistämiseksi digitaalista televisiota varten.

Myös uusimmassa tietoyhteiskuntastrategiassa mainitaan kulttuuriset sisällöt merkittäviksi uusiksi vientituotteiksi sekä tavoitellaan sisällöntuotannon yhä parempaa tuottavuutta ja kilpailukykyä. Toisaalta todetaan, että merkittävä osa julkisin varoin kansallisiin tietovarantoihin kootusta tiedosta tulee olla maksutta kansalaisten käytettävissä. Tämä vaatii strategian mukaan tekijänoikeusjärjestelmän uusimista kaikkia toimijoita hyödyttävällä tavalla.

⁷ Digitaalinen sisältötuotanto – strategiset tavoitteet ja toimintaehdotukset -raportissa (2002, 4) sisältötuotanto määritellään seuraavasti: *Sisältötuotannolla tässä yhteydessä ymmärretään pääasiassa sähköisille viestimille laaditun kulttuurin, dokumenttien, opetuksen, tutkimuksen, viihteen tai markkinoinnin ohjelmasisällön tuottamista ja siihen liittyvää palvelu- ja liiketoimintaa. Kyse on lähinnä digitaalisesta audiovisuaalisuuteen painottuvasta tiedosta ja kulttuurisen luovuuden ”tuotteistamisesta”.*

(Uudistuva, ihmisläheinen ja kilpailukykyinen Suomi: kansallinen tietoyhteiskuntastrategia 2007–2015, 17–18.)

Tavoitteiden saavuttamisen edellytykseksi strategioissa nähdään *verkottuminen ja erilais-ten yhteistyön muotojen omaksuminen*. Kulttuurinen tietoyhteiskunta: strategiset perusteet ja lähtökohdat opetusministeriön toimintaohjelmalle vuosiksi 1997–2000 -raportissa (1996, 88–134) käydään läpi museotoiminnan sovittamista osaksi verkottuvaa yhteiskuntaa sekä niitä mahdollisuuksia ja haasteita mitä esimerkiksi dokumentointi, kokoelmatietokannat ja verkkojen hyödyntäminen, museotietokantojen yhteiskäyttö, kokoelmien digitointi ja julkaisu-toiminta museoille asettavat. Myös mahdollisuuksia kirjastojen, arkistojen, museoi-den ja muiden kulttuurilaitosten verkottumiseksi ns. kulttuurin tietoverkkoon pohditaan. Digitaalinen sisältötuotanto – strategiset tavoitteet ja toimintaehdotukset -raportissa (2002, 7, 15) korostetaan muistiorganisaatioiden yhteistyötä, jolla varmistetaan kansakunnan si-vistysperinnön siirtäminen tuleville sukupolville ja nykytutkimuksen aineiston siirtäminen verkkoon sekä laajaa julkisen ja yksityisen sektorin alueellista, kansallista ja kansainvälistä yhteistyötä.

Kansainvälistyminen ja kansainvälinen yhteistyö nousevat yhä keskeisemmiksi menestys-tekijöiksi. Strategioiden mukaan uusi tieto- ja viestintäteknikka tarjoaa mahdollisuuksia kulttuurisen erityisyyden entistä parempaan vaalintaan ja pientenkin erityisalojen globaa-liin verkottumiseen. Toisaalta muistutetaan globaalin mediakulttuurin voimakkaasti yh-denmukaistavasta vaikutuksesta. (Oppimisen, luovuuden ja osaamisen Suomi II 2000, 4; ks. myös esim. Uudistuva, ihmisläheinen ja kilpailukykyinen Suomi: kansallinen tietoyh-teiskuntastrategia 2007–2015, 18, 28.)

Museoalan kulttuurivientistrategian (2007, 3–5, 13) mukaan: ”*Museoalalla on toimivat rakenteet ja yhteistyöverkostot, jotka tukevat kokoelmien kansainvälistä näkyvyyttä sekä suomalaisen osaamisen vientiä ulkomaille ja osallistumista kansainväliseen museoalan yhteistyöhön.*” Tällä hetkellä vientiä harjoittaa noin 20 suurinta ammatillista museota Suomessa. Alan omat resurssit vientiin ja kansainvälistymiseen ovat kuitenkin vähäiset ja viennin edellytyksenä lähes aina on ulkopuolinen tuki.

3 ”SIINÄ EI SIIRRYTÄ VAIN KYNÄN KÄYTÖSTÄ TIETOKONEEN KÄYTTÖÖN” – MUSEOIDEN KOKEMUKSIA TEKNOLOGIAN KÄYTÖSTÄ

3.1 Sisäänkääsy museoihin ja museoiden esittely

Aikaisempi kokemukseni museotoiminnasta rajoittui lähinnä museokävijän rooliin. Ilman kenttätyötä, ajan viettämistä museoissa tutustumassa paikkoihin ja haastattelemassa ihmisiä, tutkielman tekeminen ei olisi ollut mahdollista. Suhtautuminen minuun ja työhöni oli alusta alkaen erittäin positiivista kaikissa museoissa. Perehdyin museotoimintaan ja muihin taustoihin etukäteen kirjallisuuden avulla, mutta tehtävä tarkentui ja muokkautui koko ajan matkan varrella.

Tutkimuksen kolme kohdemuseota ovat hyvin erityyppisiä sekä kooltaan että toiminnoiltaan. Alvar Aalto -museo on rakennustaiteen erikoismuseo, Helsingin kaupunginmuseo kulttuurihistoriallinen maakuntamuseo ja Porin taidemuseo aluetaidemuseo. Helsingin kaupunginmuseo ja Porin taidemuseo ovat kaupunkien omistamia, Alvar Aalto -museon omistaa yksityinen säätiö, mutta myös sillä on tiiviit yhteydet Jyväskylän kaupunkiin. Helsingin kaupunginmuseo on selkeästi suurin yksikkö sekä henkilökunnan että kokoelmien määrissä mitattaessa. Museossa on myös vakituista atk- ja teknologia-asioihin keskittyneitä henkilökuntaa. Se toimii sekä Helsingin kaupunginmuseona että maakuntamuseona palvelun asiantuntijaorganisaationa Keski-Uusimaan museoita ja myös alueen kuntia ja asukkaita esimerkiksi rakennetun kulttuuriympäristön suojeluun liittyvissä asioissa.

Alvar Aalto -museolla ja Porin taidemuseolla on saman verran henkilötyövuosia, mutta niiden toiminnot eroavat toisistaan monin tavoin. Alvar Aalto -museo sijaitsee Jyväskylässä, lisäksi Helsingissä sijaitsevat Aallon rakennusperintöosaston sekä Alvar Aalto -akatemian työtilat. Alvar Aallon kansainvälinen tunnettuus näkyy museon toiminnassa, joka käsittää mm. säännöllisesti ulkomailla kiertäviä näyttelyitä. Porin taidemuseo toimii Satakunnan aluetaidemuseona huolehtien maakuntaan kohdistuvasta tiedotustoiminnasta ja tarjoten asiantuntija-apua kuvataiteeseen liittyvissä kysymyksissä. Porin taidemuseo on

profiloitunut etenkin nykytaiteeseen, tehden toiminnassaan paljon myös kansainvälistä yhteistyötä, sekä lastenkulttuuriin. Sekä Alvar Aalto -museossa että Porin taidemuseossa atk-palvelut ostetaan ulkopuolisilta osaajilta ja teknologia-asioita museoissa hoitaa usein henkilökunta muiden töidensä ohella. Eroja henkilökunnan ja kokoelmien määrissä sekä näyttelytoiminnassa kuvaa taulukko 2.

Taulukko 2. Kohdemuseoiden tunnuslukuja

	Henkilökunta		Kokoelmat		Näyttelyt				
	Vakinainen	Henkilötyövuosi	Esine-määrä	Teos-määrä	Kuva-määrä	Omaa tuotantoa	Yhteis-tuotantoa	Muiden tuotantoa	Yht.
Alvar Aalto-museo	11	20	2 000		218 000	2	2	2	6
Helsingin kaupunginmuseo	63	69	301 648	5 000	790 792	3	5		8
Porin taidemuseo	12	20		2 327	75 291	10	5		15

Lähde: *Museotilasto 2005 2006*.

Kohdemuseoiksi valittiin tarkoituksellisesti kolme hyvin erityyppistä museota, jotka käyttävät monipuolisesti teknologiaa toiminnassaan. Esimerkiksi Helsingin kaupunginmuseon historiallinen virtuaalikaupunki *Virma* on ollut ensimmäisiä Suomessa toteutettuja kolmiulotteisia museonäyttelyitä internetissä. Virmassa käyttäjä luo itselleen avatarhahmon ja liikkuu sen avulla Helsingin keskustassa torin ympäristöstä vuonna 1805. (Ks. <http://www.virtualhelsinki.net/museum/virma/>). Alvar Aalto -museon näyttelyn multimediodien kautta näyttely-yleisö voi tutustua Aallon elämään ja arkkitehtuuriin tai selailla Aallon teosluettelosta kaikkia sekä toteutuneita että toteutumattomia suunnitelmia. Porin taidemuseossa taas on esillä paljon teknologiaa hyödyntäviä nykytaidenäyttelyitä. Valitsemalla erilaisia toimijoita on pyritty saamaan mahdollisimman monipuolinen kuva teknologian toimijuudesta ja vaikutuksista.

Seuraavissa museoiden esittelyissä on käytetty lähteenä pääosin museoiden internetsivuja sekä toimintakertomuksia.

3.1.1 Alvar Aalto -museo

Lähestyin museonjohtajia sähköpostitse portaittain aloittaen Alvar Aalto -museosta. Museo valikoitui ensimmäiseksi kohteeksi käytännön syistä: vaikka asuin Helsingissä, kävin tuolloin vielä paljon Jyväskylässä opiskelujeni vuoksi. Lähetin ensimmäisen sähköpostin museonjohtajalle 13.1.2006.

Olen kulttuuripolitiikan opiskelija Jyväskylän yliopistossa. Teen graduani teknologisoitumisen vaikutuksista kulttuurilaitoksiin, tässä tapauksessa museoihin. Pysin selvittämään miten teknologia näkyy museoissa sekä miten teknologisoituminen muokkaa, rakentaa ja rajoittaa museota ja sen toimintaa.

Tarkoitukseni on kerätä aineistoa kolmesta eri museosta. Kohdemuseot valitaan kulttuuripolitiikan professori Anita Kankaan keväällä 2004 tekemän, suomalaisten kulttuuriorganisaatioiden teknologian käyttöä kartoittaneen, sähköpostikyselyn perusteella. Anita Kangas toimii myös työni ohjaajana.

Alvar Aalto -museossa teknologiaa käytetään monella tapaa. Olisiko mahdollista, että museonne olisi yksi työni kohdeorganisaatioista?

Kerään aineistoa kahdella tavalla:

- 1) Havainnointi ja valokuvaus*
- 2) Haastattelut (henkilökunnan ryhmähaastattelu sekä muutama henkilökohtainen haastattelu)*

Pysin aloittamaan aineiston keruun mahdollisimman pian. Tarkoitukseni on käyttää aikaa noin 2–4 päivää / museo. Päivät, jolloin tulen museolle, voidaan sopia hyvin joustavasti.

Olen yhteydessä ensi viikon alussa. Kerron myös mielelläni lisää tutkimuksestani.

Terveisin,

Minna Ruusuvirta

Soittaessani perään tavoitin juuri matkalta tulleen johtajan, joka ei ollut ehtinyt lukea sähköpostejään. Esitin asiani hänelle puhelimitse. Muutamien lisäkysymysten jälkeen hän suhtautui asiaan positiivisesti ja antoi minulle museon henkilökuntaan kuuluvan henkilön nimen, johon voin olla yhteydessä. Ensimmäinen käyntini museolla järjestyi helmikuun alussa.

Kävelen kohti Alvar Aalto -museota kahdenkymmenen asteen pakkasessa. Olen juuri kuullut, että hyvän ystäväni synnytys on alkanut. Museolle päästyäni kokeilen ovea. Se on lukossa, sillä museo aukeaa vasta tunnin päästä. Eikä minulla ole puhelinnumeroa mukana. Soitan numerotiedosteluun, josta saan numerot sekä museon vaihteeseen että samannimisen henkilön yksityisen kännykkänumeron, jota olen menossa tapaamaan. En ole varma, kuuluuko kännykkänumero edes oikealle henkilölle. Soitan siihen kuitenkin ensin, koska oletan, että kännykästä saan henkilön parhaiten kiinni. Numero ei vastaa ja kohmeisin käsin valitsen museon vaihteen numeron. Puhelin ei ehdi hälyttää kuin kerran, kun henkilö, jota olen menossa tapaamaan vastaa. Pääsen sisälle lämpimään. (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Ensimmäinen käyntini aikana keskustelimme työni tekemiseen liittyvistä käytännöistä ja minulle esiteltiin museon tilat.

Poistun museolta pakkaseen, se meni hyvin. Myös ystäväni synnytys on mennyt hyvin. Yli neljäkiloiselle tyttövauvalle (2.3.2006) tulee sama syntymäpäivä kuin Alvar Aallolle (2.3.1898). (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Vierailin Alvar Aalto -museolla Jyväskylässä kaikkiaan neljä kertaa. Haastattelin kuutta museon henkilökuntaan kuuluvaa sekä ryhmissä että yksittäisissä haastatteluissa. Museon johtajan haastattelin Alvar Aalto -säätiön toimistossa, joka sijaitsee Aallon ateljeerakennuksessa Helsingin Munkkiniemessä. Tarkennuksia ja lisäkysymyksiä olen esittänyt myös sähköpostitse.

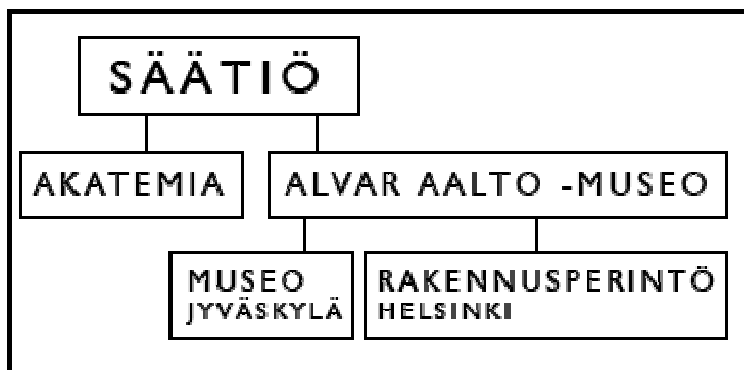
Museon toiminta ja tilat

Alvar Aalto -museo perustettiin 1966. Se toimii Jyväskylässä Aallon suunnittelemassa vuonna 1973 valmistuneessa rakennuksessa. Museo toimi Jyväskylän kaupungin omistuksessa vuoteen 1998 saakka. Tällöin kaupungin arkkitehtuuri- ja kuvataidejaostot eriytettiin omiksi yksiköikseen ja Jyväskylän taidemuseo muutti omiin tiloihin Kilpisenkadulle. Samalla myös Alvar Aalto museo siirtyi kaupungin omistuksesta Alvar Aalto -säätiön hallintaan. (Kuvio 2.)

Museon toimialana on rakennustaide ja erityisesti Alvar Aallon arkkitehtuuri. Aaltoinformaation keskuksena toimiva museo järjestää näyttelyitä sekä kotimaassa että ulko-

mailla ja tuottaa Alvar Aaltoon liittyviä julkaisuja. Museon tärkeimpiä tehtäviä on Alvar Aallon rakennusten suojeleminen. Se ylläpitää valtakunnallista suojelekerkisteriä ja antaa asiantuntija-apua Aallon rakennuksiin liittyvissä kysymyksissä toimien myös läheisessä yhteistyössä Museoviraston kanssa. (Alvar Aalto -säätiön museotoimi 1999; Alvar Aalto -museo 2007.)

Alvar Aalto -museon kokoelmat sisältävät Alvar Aallon toimintaan ja tuotantoon liittyviä esineitä, pienoismalleja, piirustuksia sekä kirjoja ja muita dokumentteja. Tämän lisäksi museolla on valokuva-arkisto, joka koostuu arkkitehtuuri- ja muotoilukuvista, valokuvatuista piirustuksista ja henkilökuvista. Alvar Aalto -piirustuskokoelma sisältää noin 200 000 originaalipiirustusta ja suunnitelmiin liittyviä dokumentteja vuodesta 1917. Museon käsikirjastoon on kerätty Aaltoon, arkkitehtuuriin tai muotoiluun liittyvää kirjallisuutta. Aalto-leikearkisto sisältää tuhansia suomalaisessa sanomalehdistössä julkaistuja Aaltoa ja hänen tuotantoaan käsitteleviä artikkeleita. Leikearkiston systemaattinen kokoaminen aloitettiin 1976 ja se on lähes kokonaan rekisteröity atk:lle. (Alvar Aalto -museo 2007.)



Lähde: <http://www.alvaraalto.fi/saatio/>

Alvar Aalto -museon varasto- ja toimitiloja sijaitsee itse museorakennuksen lisäksi eri pisteissä Jyväskylässä, esimerkiksi piirustus- ja valokuva-arkisto muutti vuoden 2006 aikana uusiin tiloihin osoitteeseen Kankaankatu 17. Lisäksi Alvar Aallon ateljeessa Helsingissä sijaitsevat Aallon rakennusperintöosaston sekä Alvar Aalto -akatemian työtilat. Säätiön hallintaan kuuluvat lisäksi Muuratsalon koetalo Jyväskylässä sekä Riihitien talo Helsingissä. (Alvar Aalto -säätiön museotoimi 2007, 14.)



Kuva 1. Yleisöpäite Alvar Aalto -
museon näyttelytiloissa

Museoon saavuttaessa kävijä kohtaa ensimmäisenä aulatilat. Lipunmyynnin yhteydessä sijaitsee pieni museokauppa. Aulatiloista oikealle avautuu kahvila suurine ikkunoineen ja vasemmalle pieni näyttelytila ”Studio”, joka muutettiin arkistotiloista vaihtuvien näyttelyiden tilaksi vuonna 1998. Näyttelytilassa järjestetään vaihtuvia näyttelyitä liittyen arkkitehtuuriin tai muotoiluun. Ensimmäisessä kerroksessa on myös toimistotiloja, kirjasto, arkisto, varasto sekä valokuvaajan ja tekniikan työtilat. Rakennuksen takaosassa on pieni asunto, jossa on toimistoja sekä entinen taiteilijaseuran käytössä ollut ateljee, jossa on toiminut museon työpaja URBS.

Toisen kerroksen näyttelytila on kooltaan noin 700m². Tilaan tulee päivänvalo kattoikkunoiden kautta. Tilassa on museon pysyvä näyttely *Alvar Aalto. Arkkitehti*, joka valmistui Alvar Aallon syntymän 100-vuotisjuhlavuoden avajaisiin 31.12.1997. Näyttelyn johdantoksi esitellään Aallon henkilöhistoria taustanaan hänen elinaikansa ajankuva. Aallon tuotantoa esitellään näyttelyssä pienoismallein, originaalipiirustuksin ja valokuvin. Tarkastelun kohteeksi on valittu 24 yksittäistä rakennusta tai rakennusryhmää. Esillä on myös tietoa Alvar ja Aino Aallosta lasi- ja huonekalusuunnittelijoina sekä Alvar Aallon maalauksia ja hänen suunnittelemaansa koruja. Näyttelytilan perällä on pieni tila, Bio Alppi, jossa on elokuvien näyttömahdollisuus ja joka toimii tarvittaessa esimerkiksi luentosalina. (Alvar Aalto -museo 2007.)

3.1.2 Helsingin kaupunginmuseo

Helsingin kaupunginmuseota lähestyin sähköpostitse helmikuun lopulla 2006. Sattumoisin samana päivänä, kun ensimmäistä kertaa vierailin Alvar Aalto -museolla, sain museon kuvakokoelmayksikön päälliköltä vastausviestin, joka alkoi sanoilla: ”*Helsingin kaupunginmuseo suostuu mielellään tutkimuskohteeksi*”. Olin tyytyväinen paitsi museokäyntien hyvään alkuihin myös uuteen tekniseen laitteeseen, jonka olin saanut käyttööni:

Olen innoissani digitaalisesta nauhurista, jonka juuri sain lainaksi yliopistolta. Laitteen mikrofoni nappaa ääniä hyvinkin kaukaa, joten en ole enää huolissani ryhmäkeskustelun nauhoituksen onnistumisesta. (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Ensimmäinen vierailuni Helsingin kaupunginmuseolla järjestyi 23.3.2006.

Juttelimme lyhyesti mitä haluaisin tehdä, hän kertoi heidän toiminnastaan, jossa teknologialla todellakin on oleellinen osa ja esitteli hieman paikkoja ja ihmisiä. Kaikki olivat ystävällisiä ja tiesivät jo etukäteen minusta ja gradunteostani. Tuntui hyvältä! (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Vierailin Helsingin kaupunginmuseolla yhteensä seitsemän kertaa, joiden aikana haastatelin viittä museon työntekijää ja tutustuin tiloihin sekä otin valokuvia. Helsingin museossa käyntikertoja tuli eniten, koska asuin Helsingissä ja minun oli helppo sopia yksittäisiä haastatteluja ja tapaamisia eri päville.

Menin museolle heti aamulla klo 9. Heillä oli kokous liittyen digikuviin, niiden tallentamiseen ym. käytäntöihin kuviin liittyen. Olen aivan sekaisin kaikista termeistä mitä he käyttivät. Ja teknologian pitäisi yksinkertaistaa asioita! (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Museon toiminta ja tilat

Helsingin kaupunginmuseo perustettiin 1911 jatkamaan vuonna 1906 perustetun kunnallisen muinaismuistolautakunnan tehtävää. Museon ensimmäinen näyttely avattiin Hakasalmen huvilassa 15.12.1912. Ajan kuluessa kaupunginmuseon museotoiminta on laajentunut useisiin tiloihin Helsingissä, uusimpia museoita ovat vuonna 2000 avatut Koulumuseo ja Voimalamuseo. Tällä hetkellä kaupunginmuseolla on näyttelytiloja kymmenessä eri pisteessä. Vuoden 2005 lopulla näyttely- ja muut tilat käsittivät yli 22 000m². Tässä tutkielmassa keskitytään tarkastelemaan kaupunginmuseon Sofiankadulla sijaitsevia näyttely- sekä kuva-arkiston tiloja. Helsingin kaupunginmuseon omistaa Helsingin kaupunki ja sitä johtaa kaupunginmuseon johtokunta. Kaupunginmuseo on toiminut Keski-Uudenmaan maakuntamuseona vuodesta 1981. (Helsingin kaupunginmuseo 2006, 1, 27.)



Kuva 2. Helsingin kaupunginmuseon sisäänkäynti Sofiankadulla
 Kuva Riku Kettunen

Museon toiminta-ajatuksena on tallentaa ja vaalia Helsingin kaupungin alueen henkistä ja aineellista perintöä sekä rakennettua kulttuuriympäristöä. Visiossaan vuodelta 2010 museo on aikaansa seuraava ja asiantunteva, monipuolisesti palveleva ja kansainvälisesti arvostettu, ihmisten arjessa elävä koko kaupungin museo. Museon esine-, taide-, valokuva- ja arkistokokoelmat kertovat Helsingistä, helsinkiläisistä ja helsinkiläisyydestä ennen ja nyt. Kokoelmia kartutetaan valikoiden ja museon kokoelmastrategisia linjauksia noudattaen. Kaupunginmuseon kirjaston kokoelmat käsitävät lähinnä museoammattillista tutkimuskir-

jallisuutta sekä museoesineiksi luokiteltuja kirjoja. (Helsingin kaupunginmuseo 2006, 1, 9–11.)

Museon Sofiankadun tilat sijaitsevat entisissä Stockmannin tavaratalon tiloissa. Stockmann toimi Sofiankatu 4:n tiloissa vuoteen 1930 asti, jolloin nykyinen tavaratalo avattiin. 1930-luvulta lähtien Sofiankatu 4:ssä toimi poliisilaitos ja 1980-luvulla rakennus peruskorjattiin kaupunkisuunnitteluviraston käyttöön. Helsingin kaupunginmuseo muutti taloon vuodenvaihteessa 1994–95. Rakennuksessa on toimisto- ja työtiloja sekä näyttelytilat. Kaupunginmuseolla on päivisin käytössään myös elokuvateatteri Kino Engel, jossa esitetään Helsinki-aiheisia lyhytelokuvia. (Helsingin kaupunginmuseo 2007.)



Kuva 3. Tv-monitori vanhoissa kuorissa Helsingin kaupunginmuseon näyttelyssä
 Kuva Riku Kettunen

Sofiankatu sijaitsee Helsingin historiallisessa keskustassa aivan Se-

naatintorin kupeessa. Sofiankatu on itsessään katumuseo, joka esittelee helsinkiläisen katurakentamisen ja kadunkalusteiden historiaa. Kaupunginmuseon Sofiankadun toimipiste jakaa sisäänkäynnin elokuvateatteri Kino Engelin kanssa. Ulko-ovesta sisään astuttaessa vasemmalle lähtevät raput alas Kino Engeliin ja oikealle avautuu ovi katutason museokauppaan. Kun jatketaan suoraan ja kävellään portaat ylös, päädytään museon aulatiloihin, jossa sijaitsevat lipunmyynti ja neuvonta. Näyttelytilat sijaitsevat kahdessa kerroksessa. Kolmannessa kerroksessa sijaitsevat kuva-arkiston työ-, toimisto- ja asiakastilat, myös neljännessä ja viidennessä kerroksessa on museon toimisto- ja työtiloja.

Sofiankadun näyttelytiloissa on vuodesta 2002 ollut esillä Horisontissa Helsinki -näyttely, jossa tarkastellaan Helsingin asemaa ja roolia kolmessa valtakunnassa: Ruotsin vallan aikaisena satama- ja kauppakaupunkina, Venäjän alaisen suuriruhtinaskunnan pääkaupunkina ja teollisuuskeskuksena sekä itsenäisen Suomen johtavana kaupunkina. Näyttelyn prologissa kurkistetaan muinaisten myyttien maailmaan ja luodaan silmäys Helsingin seudun esihistoriaan jääkauden päättymisestä keskiaikaisten kylien syntyyn. Keskeisiä teemoja näyttelyssä ovat Helsingille tärkeät menestystekijät, satama ja merenkulku. Mikrohistoriallista tasoa tuodaan esille ihmisten arkeen liittyvillä esineillä, elämäntarinoilla ja äänimaisemalla. (Helsingin kaupunginmuseo 2003, 16.)

3.1.3 Porin taidemuseo

Porin taidemuseoon otin ensimmäisen kerran yhteyttä toukokuussa 2006. Muutaman päivän päästä sain museonjohtajalta vastauksen, jossa hän kirjoitti museon olevan valmis tutkimuskohteeksi, mutta haluavansa vielä tarkentaa muutamia asioita.

Porin museonjohtaja vastasi monisivuisella pohdinnalla. Vaikuttaa erittäin mielenkiintoiselta! Tämän illan olen kirjoittanut vastausta hänelle. (Ote tutkimuspäiväkirjasta)

Vaihdoin museonjohtajan kanssa muutaman pitkän sähköpostin, jossa aihettani ja ongelmanasetteluani käytiin läpi. Jouduin pohtimaan ja perustelevaan ratkaisujani perusteellisesti, mikä oli erittäin hyvä kokonaisuudessaan työni edistymisen kannalta. Viestien ja minulle etukäteen lähetetyn materiaalin kautta sain myös hyvän kuvan Porin taidemuseosta ja museon tilanteesta liittyen teknologisoitumiseen. Tämä oli tärkeää senkin vuoksi, että vä-

limatkan vuoksi mahdollisuuteni vierailla Porissa kovin usein olivat rajalliset. Vierailin Porissa heinäkuussa 2006, jolloin vietin museolla kaksi päivää sekä helmikuussa 2007, jolloin tutustuin Fiona Tanin näyttelyyn. Heinäkuussa museolla vieraillessani museolla oli kesälomien vuoksi vain muutamia työntekijöitä. Museon johtajan lisäksi haastattelin yhden henkilön. Tämä tuntui riittävältä, sillä Porin taidemuseo oli viimeinen kolmesta museokohdeestani ja olin saanut jo runsaasti materiaalia muissa museoissa tekemistäni haastatteluista. Lisätietoja olen kysynyt puhelimitse ja sähköpostilla.

Museon toiminta ja tilat

Porin taidemuseon omistaa Porin kaupunki ja se toimii kaupungin kulttuurilautakunnan alaisuudessa. Museo nimitettiin Satakunnan aluetaidemuseoksi vuonna 1982. Museon toiminta-ajatuksena on toimia tietoa ja elämyksiä tuottavana taide- ja tiedelaitoksena. Nykytaiteeseen profiloituneen museon tavoitteenasettelut rakentuvat alan lainsäädännön sekä vakiintuneiden kotimaisten ja kansainvälisten toimintamuotojen perustalle, joita ovat:

- 1) Kulttuuripääoman tuottaminen ja välittäminen (näyttelyt, julkaisutoiminta, taidekasvatus, tietopalvelut, kansainväliset ja kotimaiset vuorovaikutusverkostot);
- 2) Perustutkimus ja dokumentaatio lähtökohtana kotimainen ja kansainvälinen nykyaide sekä satakuntalainen taide ja museoon sijoitetut taidekokoelmat; sekä
- 3) Kulttuurivarallisuudesta huolehtiminen. (Porin taidemuseo 2006, 2.)



Kuva 4. Porin taidemuseo sijaitsee Kokemäenjoen varrella.

Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

Museon kokoelmapoliittista toiminnan painopiste on ollut kansainvälisen ja kotimaisen uudemman taiteen keräämisessä, mutta myös museon rooli Satakunnan aluetaidemuseona on ohjannut kokoelmien karttumista. (Porin taidemuseo 2006, 9–17.) Museon peruskokoelmana on Maire Gullichsenin taidesäätiön kokoelma, joka käsittää pääasiassa kotimaista taidetta vuosisadan vaihteesta. Taidemuseo ylläpitää myös Porin kaupungin taidekokoelmaa. Lisäksi museossa oli vuoden 2005 lopussa 11 tallennekokoelmaa.

Porin taidemuseo sijaitsee kaupungin ydinkeskustassa Kokemäenjoen varrella vanhassa pakka- ja vaakahuoneessa, joka rakennettiin alun perin tullilaitoksen käyttöön. Ulkoasultaan vuoden 1897 mukaan saneerattu rakennus peittää sisälleen täysin uusiutuneen, modernismin hengessä rakennetun sisäpuolen. Saavuttaessa sisään museoon aulasta vasemmalla sijaitsevat museokauppa ja kahvilatila. Aulasta oikealle aukeaa koko museorakennuksen keskiosan valloittava *halli*, laaja yhtenäinen näyttelytila suurine ikkunoineen. Hallista johtaa lasikäytävä museon laajennusosaan *Sipeen* sekä toinen käytävä *Mediapisteeseen*, jonka nimi tulee tilassa sijaitsevista tietokonepäätteistä. Museon aulatilasta pääsee vielä *projektihuoneeseen*, neljänteen museorakennuksen näyttelytiloista. (Ks. liite 5. Porin taidemuseon pohjapiirros.) Museorakennuksen molemmissa päädyissä kahdessa kerroksessa sijaitsevat toimisto-, varasto- ja työskentelytilat. Lisäksi museolla on ollut vuodesta 1984 käytössään vaihtuvien näyttelyiden galleriatila, Poriginal galleria, joka sijaitsee Kokemäenjoen rannalla, entisessä suolamakasiinissa aivan taidemuseon välittömässä läheisyydessä. Taidemuseolla on myös museorakennuksesta erillinen taideteosten säilyttämistä varten varustettu ja ilmastoitu varastotila. (Porin taidemuseo 2006, 8.)



Kuva 5. Yleiskuva Porin taidemuseon hallista Fiona Tanin näyttelyn aikaan
Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

3.2 Kohtaamisia toimijaverkostoissa

Museoiden toiminnan taustalla vaikuttavat monenlaiset verkostot. Toiminnan tulos ja laatu ovat riippuvaisia näiden verkostojen toiminnasta, niissä syntyvästä kanssakäymisestä ja suhteista. Seuraavassa analysoidaan aineiston perusteella esiin nousseita kohtaamisia, jois-

sa erilaiset ja usein täysin vastakkaisetkin pyrkimykset kamppailevat tilasta ja vallasta museoiden toiminnassa, ja joissa teknologisella kehityksellä ja teknologian käytöllä on voimakas rooli.

Ensimmäiseksi käydään läpi fyysisen museorakennuksen ja teknologian kohtaamisia. Seuraavaksi analysoidaan miten teknologia vaikuttaa kokoelmatoimintaan, sisältötuotantoon sekä museoiden tekemään yhteistyöhön. Nämä kolme osa-alueet nousivat esiin, kun luvussa 2.4.2 käytiin läpi erilaisia tietoyhteiskuntastrategioita ja niiden asettamia tavoitteita ja malleja museotoiminnan näkökulmasta. Kappaleessa 3.2.5. tarkastellaan museohenkilökunnan kohtaamista teknologian kanssa ja viimeiseksi pohditaan, miten teknologia vaikuttaa museon kohtaamiseen yleisön kanssa.

3.2.1 Kohtaaminen 1. teknologia ja museorakennus

Siinä missä uusi teknologia haluaa rikkoa raja-aidat, unohtaa paikan ja ajan merkityksen ja viedä viestiä nopeasti kaikille ja kaikkialle, fyysinen museorakennus ei helpolla mukaudu uusiin muotoihin, vaan luottaa perinteeseen. Se seisoo arvokkaasti paikallaan tietäen, että sen seinät pitävät sisällään jotain niin ainutlaatuista, että sitä kannattaa tulla katsomaan kauempaakin. Aukioloaikojen puitteissa, tietenkin.

Näiden kahden toimijan kohtaaminen ei aina suju kivuttomasti. Jo muutenkin tilanpuutteesta kärsivät museorakennukset ovat nykypäivänä täynnä sekä uutta että vanhaa teknologiaa. Eikä nykyaikaisen museoteknologian tuominen varsinkaan vanhaan museorakennukseen ole helppoa, vaan vaatii usein koko rakennuksen sisustan purkamista. Teknologia muokkaa myös tarpeita tilojen suhteen. Sähköiset luettelot työntävät syrjään arkistokaapit ja digikuvauksen myötä museoiden mustavalkokuvien kehittämiseen käyttämät pimiöt jäävät yhä vähemmälle käytölle. Pian niistä muokataan ehkä työtiloja kuvien skannaajille.

Toisaalta nykypäivän museorakennus ei tule toimeen ilman teknologiaa. Teknologia toimii rakennuksessa turvamiehenä ja vartijana. Se valvoo ja kontrolloi henkilökunnan ja näyttelykävijöiden kulkemista, ja auttaa tarvittaessa liikuntaesteistä kulkemaan portaat seuraavaan kerrokseen. Se myös huolehtii, että tilojen lämpö- ja kosteustasapainot pysyvät oikeanlaisina. Teknologian avulla museon on myös mahdollista laajentaa tilaansa. Harva mu-

seokävijä kuitenkin tajuaa kuinka paljon teknologiaa ja teknisiä laitteita hänen ympärillään museossa on, sillä kaikki mahdollinen on yleensä piilotettu tai estetisoitu huolella.

Teknologiaa tilassa ja tilaa teknologiassa

Tekniset laitteet vievät tilaa museorakennuksen kaikista osista. Näyttelytiloissa museo tarvitsee tiloja yleisöpäätteille, puhumattakaan muusta näyttelyteknologiasta kuten valaistuksesta, ilmastoinnista tai erilaisista valvontalaitteista. Toimistotiloissa tietokoneet vievät tilan toimistopöydiltä. Suuria näyttöjä, tulostimia ja skannereita on varsinkin kuva-arkistojen työntekijöiden pöydillä. Eräässä museossa sivupöydällä seisoo sähkökirjoituskone, jota on käytetty kirjekuorien kirjoittamiseen ja käytettäisiin edelleen ”jos se toimisi”. Myös faksille on vielä jonkin verran käyttöä.

Myös museoiden varastotilat ja -kopit pursuilevat vanhaa ja uutta tekniikkaa: entiset valvontamonitorit, vanhoja kierrätykseen menossa olevia näyttöjä, uusia tv-monitoreja, piuhakasoja, cd-, dvd-, ja vhs-soittimia, cd- ja dvd-levyjä, vhs-kasetteja, lerppuja, korppuja, minidiscejä (kuvat 6 ja 7). Nykyaikaiseen erikoistuneessa Porin taidemuseossa varastohyllyjä hallitsevat erilaiset tekniset laitteet, jotka ovat osia taideteoksista tai joita on käytetty tai tullaan käyttämään museon näyttelyissä. Minulle esitellään ilmastointihuone, joka on samankokoinen kuin pieni yksiö. Samanaikaisesti museoesineille ja taideteoksille järjestetään ja suunnitellaan tiloja museorakennusten ulkopuolelta.



Kuva 6. Kuva-arkiston työvälineitä



Kuva 7. Varastossa

Tarkoitus on ollut päästä toteuttamaan verkkonäyttelyitä kokoelmistamme, sillä meillä ei ole fyysistä tilaa sen esittämiseen. (Sähköpostikysely)

Kolikolla on myös toinen puoli. Vaikka teknologia vie tilaa, on sen kautta myös mahdollista saada edes jonkinlaista helpotusta museoiden tilan tarpeeseen. Tietokoneet ja tietoverkot tarjoavat paikan, jonne voi tallentaa ja laittaa esille tietoja esineistä tai asioista, joita ei, esimerkiksi niiden suuren koon vuoksi, ole mahdollista ottaa museon kokoelmiin tai pitää esillä.

Tila on rajallista ja museoiden varastot pullistelevat esineistä ja taideteoksista. Fyysisen tilan rajoitukset vaikuttavatkin koko ajan enemmän valintoihin siitä, mitä museoissa kerätään, tallennetaan ja esitetään. Vaikka uusissa teknologioissa on myös omat ongelmansa, tarjoavat tietoverkot periaatteessa rajattomia tiloja aineistojen tallentamiseen. Fyysisen tilan rajallisuus laittaa museot tulevaisuudessa yhä useammin valitsemaan, mitä esineitä tallennetaan alkuperäisteoksina ja mitä ainoastaan sähköisessä muodossa olevina kuvina ja teksteinä.

Toinen teknologian tuoma helpotus tilaongelmiin on uusien viestintävälineiden myötä tullut paikasta riippumattomuus. Vaikka fyysinen museorakennus on edelleen museotoiminnan sydän, ei esimerkiksi museorakennusten tai varastojen etäisyydellä ole enää niin suurta merkitystä kuin aikaisemmin. Museot voivat verkottua tietoverkkojen kautta ja siirtää tätä kautta tietoa eri paikoissa sijaitsevien näyttelypisteiden tai varastojen välillä.

Toisaalta, jos fyysiset museorakennukset pursuilevat yli äyräidensä, niin myös tietoverkoissa on ruuhkaa. Lisäksi niissä liikkumista voidaan rajoittaa esimerkiksi tietoturvasioiden vuoksi.

Kaupunkihan on joutunut rajoittaan esimerkiksi liitetiedostojen liikkuvuutta virusten takia. On ollut kausia, että kuvat eivät ole liikkuneet ollenkaan – se on tosi paha asia. (Haastattelu)

Me ollaan kaupungin sisäisessä verkossa ja siinä on niin jyrkkä se suojaus, että kun sä olet verkon ulkopuolella, niin sä et pystykään hyödyntämään sitä. Sehän olisi se intranetin hienous, että sä pääsisit sinne myös, kun sä olet jossain muualla kuin museon omissa tiloissa. Ymmärrän kyllä syynkin, mutta se myös vähentää sitä käyttöä. Että jos mä pystyisin vaikka työmatkalla tai jossain, että mun ei tarvitsisi kaikkia tiedostoja ladata kannettavalle, vaan pystyisin verkon kautta lataamaan niitä.

Se ei onnistu nykyään ollenkaan. Meillä on kannettava aina mukana, jossa on paperit sähköisenä. (Haastattelu)

Tietoverkkojen uhat vaikuttavat osaltaan toiminnan keskittämiseen fyysisen museorakennuksen seinien sisälle tai tietokoneiden sulkemiseen verkkojen ulkopuolelle. Fyysinen tila ja selkeästi hahmotettavat rajat koetaan helpommiksi hallita ja turvata kuin miljoonien käyttäjien alati muuttuva epämääräiseltä tuntuva tietoverkko. Tätä kautta monet tietoverkkojen hyvät puolet jäävät kuitenkin täysin hyödyntämättä. Mitä iloa on käyttää välinettä, jonka suurimpia etuja on juuri paikkaan sitomattomuus, jos sen käyttö on rajoitettu tapahtumaan vain tietyssä paikassa?

Piilossa ja esillä

Museot mielletään paikoiksi, joissa ei saa puhua kuin kuiskaamalla ja tätä käsitystä pidetään yllä fyysisten rakennusten arvokkuutta korostavalla arkkitehtuurilla. On myös tärkeää, ettei fyysinen tila tai siellä oleva teknologia vie huomiota pois esillä olevista taideteoksista tai esineistä. Tällaiseen ympäristöön eivät sovi vilkkuvat tietokoneruudut tai roikkuvat johdonpätkät.

Harva museokävijä tajuaakaan kuinka paljon teknologiaa ja teknisiä laitteita hänen ympärillään museossa on, sillä kaikki mahdollinen on yleensä piilotettu tai estetisoitu huolella. Hämmästyin, kun minulle näytetään valkoisesta seinästä aukeava salaluukku, jonne voi piilottaa vaikkapa videonauhurin. Sitä ei todellakaan huomaa, ellei tiedä katsoa. Alvar Aalto -museossa tv-monitorit on upotettu näyttelyseinämään kuin näyttelyesineeksi (kuvat 8 ja 9). Eräessä kohdin Aalto-museon näyttelyä kuuluu suihkulähteen ääntä, mutta kaiutinta en varmuudella onnistu paikallistamaan.

Videotykki oli tässä ja johdot oli vedetty palkkia pitkin ylös (yleisöltä näkymättömiin), siellä oli dvd-soitin ja sieltä tuli ääni radiolähtimellä langattomiin kaiuttimiin, jotka oli piilossa tuolla lämmityskuilun ritilöiden alla. (Haastattelu)

Johtojen, piuhojen ja teknisten laitteiden piilottaminen ja estetisoiminen on museoissa luonnollinen osa näyttelysuunnittelua ja siihen nähdään paljon vaivaa. Rakennuksia revitään ja muokataan siis toisaalta sen vuoksi, että teknologia mahtuisi sisään, toisaalta teknologian piilottamiseksi.



Kuvat 8 ja 9. Alvar Aalto -museossa tv-monitorit on upotettu näyttelyseinään

Mikäli näyttelykokonaisuutta ja tiloja havainnoidessasi kiinnität huomiota tekniikkaan ja sen olemassaoloon, olemme taidemuseona epäonnistuneet toiminnassamme. (Ote sähköpostikirjeenvaihdosta)

Teknologia on taustalla vaikuttava näkymätön toimija, joka lähettää kuvaa valkokankaalle, soittaa äänimaisemaa tai sytyttää valon vitriiniin, kun kävijä lähestyy sitä. Yleisölle teknologia pyritään tekemään huomaamattomaksi – pois silmistä, pois mielestä. Yleisölle näkymätön ei kuitenkaan ole näkymätöntä museoiden henkilökunnalle, päinvastoin! Kun on tehnyt paljon työtä näyttelyn suunnittelussa ja teknologian piilottamisessa tai esteti-soimisessa, katse etsiytyy helposti huomaamaan seinän rakoon vilahtavan johdonpätjän tai palaneen valospotin.

Joskus tekniikkaa jätetään näkyville tarkoituksellisesti. Valvontakameroiden yleensä halutaankin näkyvän, koska osa kontrollia ja valvontaa on ihmisten tietoisuus valvovasta silmästä. Porin taidemuseon hallissa näkyville jätetyt kantavat kattorakenteet, ilmastointi ja valaistusjärjestelmä ovat osa sisätilan yleisilmettä ja museon esteettistä konseptia.



Kuva 10. Rakennetun seinämän taakse sijoitettiin videoprojektori ja DVD-soitin

Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

3.2.2 Kohtaaminen 2. teknologia ja kokoelmatoiminta

Kokoelmatoiminta on keräilijäluonne, jonka on joskus vaikea hillitä ahneuttaan ympäröivän maailman tarjoamien loputtomien aineistojen keskellä. Välillä se unohtelee asioita, valittaa paikkojensa rapistumista ja huomaa olevansa auttamattoman vanhanaikainen. Tällöin se huutaa apuun teknologiaa, korvaamatonta palvelijaa, jonka avulla sen on edes jollain tavalla mahdollista hallita koko ajan kasvavia aineistoja ja saada apua vaivoihinsa ja ongelmiinsa. Ympärillä touhutessaan teknologia kuitenkin huomaamatta saattaa vaikuttaa paljonkin kokoelmatoimintaan ja jopa aiheuttaa ongelmien lisääntymistä.

Alvar Aalto -museon on yhdessä Porin taidemuseon kanssa teettänyt taidemuseoiden kortistointityötä helpottavan ATK-luettelointijärjestelmän, jonka suunnittelu aloitettiin kertomusvuoden aikana. ATK-luetteloinnin tarkoituksena on toimia suurten taideteosmäärien käsittelyn teknisenä apuvälineenä. Lähtökohtana on kokoelmista laadittu perustiedosto. Museaalinen luettelointi hoidetaan ATK-luetteloinnista erillään ja sitä täydentävästi. ATK-luettelointiin siirrytään kaikkien Aalto museon hoidossa olevien taidekokoelmien sekä kirjaston ja arkiston osalta. (Alvar Aalto -museo 1981)

Strategioissa yhdeksi museoiden tärkeimmäksi tehtäväksi tietoyhteiskunnassa nähtiin kansakunnan muistina toimiminen eli tiedon tallentaminen ja sen laittaminen saataville eri käyttäjäryhmille. Tässä tehtävässä kokoelmatoiminta on avainasemassa. Kuten yllä oleva lainaus osoittaa, on teknisiä apuvälineitä käytetty tiedon hallinnoimiseen suomalaisissa museoissa jo ainakin kolmen vuosikymmenen ajan. Haastatteluissa kokoelmanhallintaohjelmat ja -järjestelmät mainittiinkin usein tärkeimmiksi teknologisiksi välineiksi museoalalla.

Kokoelmatoimintaan liittyy useita merkittäviä kysymyksiä kuten: *mitä kerätään ja tallennetaan; millaisiin ohjelmiin ja teknologioihin tallennetaan sekä miten aineistot saadaan säilymään?* Oma kysymyksensä on myös *kuka tietoja käyttää*, siihen palataan myöhemmissä kappaleissa. Nämä kaikki ovat kriittisiä kysymyksiä museoiden toiminnassa ja kansakunnan muistin tallentumisessa. Jokaiseen niistä oma vaikutuksensa on myös uuden teknologian kehityksellä ja sen käytöllä museoissa.

Kansakunnan muisti pelailee pätkittäin

Tällä hetkellä kansakunnan muisti kertyy erillisinä, epätasaisina ja osittain päällekkäisinä saarekkeina. Mitään yhteistä tai keskitettyä strategiaa kokoelmien keräämiseen tai tallentamiseen ei ole kyetty luomaan, vaan museot kartuttavat kokoelmiaan miten parhaaksi näkevät.

Mitä kerätään ja tallennetaan?

Päätömisesti hoidettujen museoiden kokoelmissa oli vuoden 2005 museotilaston mukaan 4 535 326 esinettä, 295 726 taideteosta ja 19 896 297 kuvaa ja määrät kasvavat koko ajan. Digitaalikuvausten lisääntymisen myötä valokuvien määrä kasvaa entistä nopeammin. Tietoyhteiskunnan ja uusien medioiden myötä tullut (audio)visuaalisen tiedon määrän valtava kasvu tuokin museoille monia haasteita.

-- digikamerat ottaa kuvia, jokaisella on melkein omansa. Jopa puhelimen mukana kulkee kamera. Hirveä määrä tallentuu kuvia tällä hetkellä. Varmasti enemmän kuin koskaan maailmassa. Visuaalisen kulttuurin tallennus ei milloinkaan ole voinut olla sellaista mitä se on nyt. Joka ikinen vuosi otetaan digikuvia Suomessa ympäristöstä, ihmisistä, elämästä, erilaisista tilanteista – se ei ole miljoona vaan se on kymmeniä miljoonia. -- Ongelmana on se valinnan ongelma ja säilyvyyden ongelma, miten siitä hirvittävän monumentaalisesta kuvamassasta kukaan pystyy sen olennaisen säilyttämään. (Haastattelu)

Aikaisemmin ihmisten valokuva-albumit oli arvokkaita tiedon säilyttämisen kannalta. Niitä kerättiin museoihin. Niissä oli kansantieteellistä tietoa ja monta muuta elämään ja työhön liittyvää. Tänä päivänä tämä tiedon määrä on aivan käsittämätön. Kuvallisen tiedon, visuaalisen tiedon. (Haastattelu)

Valinnat siitä, mitä ylipäänsä kerätään, ovat vaikeita. Ympäriämme olevan informaation määrä on loputon, eikä kaikkea voi millään kerätä ja tallentaa tuleville sukupolville. Jo aikaisemmin mainittu fyysisen tilan rajallisuus laittaa museot tekemään valintoja esimerkiksi siitä, mitä esineitä tallennetaan alkuperäisteoksina ja mitä ainoastaan sähköisessä muodossa olevina kuvina ja teksteinä. Myös aineettoman kulttuuriperinnön tallentaminen saattaa

lisääntyä museoissa, koska – vaikka viekin tilaa servereiltä tai levyiltä – se ei vaadi niin suurta fyysistä tilaa kuin monet aineelliset objektit.

Informaatiotulvan keskellä museoiden olisi ensiarvoisen tärkeää luoda kokoelmien keräämiseen ja tallentamiseen liittyvät selkeät toimintatavat ja työnjako sekä museoiden sisällä että niiden välillä. Harvalla museolla on kuitenkaan edes omaa kokoelmapoliittista ohjelmaa, eikä museoiden välinen työnjako kokoelmien keräämisessä ja tallentamisessa ole selkeä. Tämän vuoksi myös kansakunnan muisti kertyy epätasaisesti.

Millaisiin ohjelmiin ja teknologioihin tallennetaan?

Olemassa olevan ja uuden tietovarannon luetteloiminen ja tallentaminen digitaaliseen muotoon on hidasta ja aikaa vievää, eikä ole edennyt toivotulla tavalla. Museokentän laajuus ja monialaisuus sekä aineistojen monimuotoisuus tekevät digitoinnin periaatteista ja aineistojen priorisoinnista vaikean ja haastavan tehtävän. (Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelma 2003, 43–44.) Museoalalla on ollut useita projekteja, joilla on pyritty kehittämään yhteisiä ohjelmia museoiden tiedonhallintaan (ks. kpl 2.3.5). Kehitys on ollut kuitenkin suhteellisen hidasta. Yhteisen koordinaation puute aiheuttaa esimerkiksi aineistojen asiansanoituksen ja teknisten järjestelmien yhteensopimattomuutta, mikä tekee aineistojen hyödyntämisestä muuten kuin museon sisäisesti vaikeaa.

Miten ne mammuttimaisen suuret kokoelmat, joita monilla museoilla on ja joissa on paljon kiinnostavaa materiaalia – miten ne saadaan digitaaliseen muotoon. Se on varmaan yksi suurin haaste. Aika monta vuotta on puhuttu luetteloinnin priorisoinnista ja muuta, mutta se on vähän jäänyt vielä puheen tasolle. Meilläkään ei ole sellaista hirveän vedenpitävää systeemiä luotu, että olisi selvää, mikä aineisto olisi tärkeintä luetteloita. Se menee vähän silleen, että muutama vuosi tehdään jollain systeemillä ja sitten yhtäkkiä unohdetaan se ja tehdään jotain muuta. (Haastattelu)

Valtakunnallisten teknisten ratkaisujen ja käytäntöjen puuttuminen jättää museot kuitenkin tilanteeseen, jossa ne ratkaisevat ongelmat – kukin lähes itseksensä ja parhaan kykynsä mukaan. Tämä tuottaa monenlaista kitkaa ja tehottomuutta. On oletettavissa, että tieto ei siirry joustavasti eri teknisten laitealustojen ja järjestelmien välillä kun valtakunnalliseen käyttöön jossain vaiheessa tullaan siirtymään.

On todennäköistä, että tieto ei ole yhteismitallista, se ei ole kattavaa eikä luotettavaa. (Sähköpostikysely)

Joskus musta tuntuu, että tämä ala vieläkin pörrää noitten pahvikorttiensa kanssa. Vaikka ne ei olisi pahvimuodossa, ne ovat kuitenkin käsitteenhallinnan näkökulmasta pahviympäristössä. Osittain se todellinen murros minusta edelleen odottaa itseään, digitaaliseen muotoon tiedon siirtämisessä ei ole mitään merkitystä, jos meillä ei ole valtakunnallisesti yhteistä käsitteistöä. (Haastattelu)

Vuonna 2006 esimerkiksi Helsingin kaupunginmuseon digitaalisessa kuvatietokannassa oli noin kolme prosenttia museon kaikista valokuvista. Usein esimerkiksi tulossa olevat näyttelyprojektit vaikuttavat siihen, mitä aineistoja milloinkin otetaan digitoitaviksi. Erään vastaajan mukaan kaikkea ei ikinä saada luetteloitua ja se on vaan hyväksyttävä. Kysymys kuuluukin, miten käy niiden aineistojen, jotka eivät digitaalisiin luetteluihin pääse – unohduttavatko ne ja lakkaavat olemasta, kun tietoja haetaan lähinnä tietokantojen kautta?

Vaikka aineisto pääsisikin tietokantoihin, voivat kokoelmatietokantaohjelmien ominaisuudet vaikuttaa hyvin paljon siihen, mitä tietoa aineistosta tallentuu tulevaisuudessa käytettäväksi. Hyvät tietokantaohjelmat helpottavat kokoelmien hallintaa ja vähentävät moneen kertaan tapahtuvaa päivitystyötä, mahdollistavat riittävien tietojen tallentamisen aineistosta ja sisältävät myös hyvän ja monipuolisen hakutoiminnon. Tämän lisäksi on erittäin tärkeää, että ohjelmissa osataan ottaa huomioon esimerkiksi nykytaiteen eri muodot ja tekijyydet sekä aineettoman kulttuurin tallentaminen. Mikäli näin ei ole, saattaa merkittäviä tietoja kadota heti tallentamisvaiheessa, kun tietojen kirjaamiselle ei löydykään sopivaa kenttää ohjelmassa.

Mikä on taideteos – se vanhanaikainen pahvikortti, missä on teoksen tekijä ja valmistumisvuosi ja tekniikat. Tämän päivän taideteokset on monitekijöiden juttuja – joku on tehnyt äänisuunnittelun, joku on käsitellyt kuvat yms. Että jos ajatellaan, että yhdessä kentässä on vain yhdentyypistä informaatiota, esimerkiksi taiteilija, siellä on henkilön sukunimi. Sehän on yksinkertaista. Heti jos on erityyppisiä tekijyyksiä, sun täytyy pystyä kuvaamaan sen kentän sisältöä, siellä on ne erityyppiset tekijyydet. Eli siihen yhteen kenttään tekijä, sun täytyy pystyä laittamaan useita kortistoja, joissa on eri funktioita tekijöille. (Haastattelu)

Tarvittaisiin siis erilaisia keinoja yhä moninaistuvien informaatioresurssien tallentamiseen. Toisaalta teknologian tarjoamat mahdollisuudet saattavat aiheuttaa eräänlaista suuruudenhulluutta, jolloin halutaan tallentaa kaikki mahdollinen informaatio.

Kun on nähnyt niitä, että kortti on tehty sellaiseksi, että sinne saa mitä tahansa tietoa. Luettelointi alkaa olla niin raskas prosessi siinä vaiheessa, että se ei oikein edes houkuta, kun sinun pitää tietää sisältö täydellisesti ja tekniset tiedot ja kaikki mahdolliset kontekstit. Se vie hirveästi aikaa. (Haastattelu)

Jos luettelointi ei houkuttele ja on hidasta ja vaikeaa, on todennäköistä, että digitaalisiin luetteloihin pääsevän aineiston määrä jää yhä enemmän jälkeen todellisuudesta.

Uudet teknologiset välineet toisaalta lisäävät tiedon hallittavuutta, esimerkiksi monipuoliset hakusysteemit laajentavat hakumahdollisuuksia, kun asioita voi hakea esimerkiksi useamman hakusanan avulla. Toisaalta sillä, mitä hakusanoja käytetään, ja mitä aineistoja hakukoneet tarjoavat ensimmäisiksi vaihtoehtoiksi, on suuri vaikutus siihen, mitä tietoja kansakunnan muistista löytyy. Koneiden antamia tuloksia on myös osattava tulkita ja muistettava etenkin se, että ne eivät kerro koko totuutta. Kokoelmatietokantojen avaaminen yleisön katseltavaksi siirtää museohenkilökunnan asiantuntijavaltaa koneille ja erilaisille hakujärjestelmille. Asiantuntevalta museohenkilökunnalta saa ehkä vähemmän vastauksia, mutta ne saattavat olla juuri nimenomaiseen kysymykseen kaikkein parhaiten sopivia.

Miten aineistot säilyvät?

Välineiden muutos ja nopeasti vaihtuvat teknologiat asettavat muistin pysyvyydelle omat haasteensa. Museoissa on tälläkin hetkellä valtavasti aineistoja, jotka ovat jumissa vanhoissa teknologiaformaateissa (esimerkiksi vhs-kaseteilla), ja joiden sisältöjen siirtäminen uudempiin formaatteihin olisi ainoa keino turvata niiden säilyminen jatkossa. Lisäksi aineistojen tallentaminen uusien teknologioiden mahdollistamiin muotoihin on epävarmaa, koska esimerkiksi cd-levyjen säilymisestä ei ole vielä riittävästi kokemusta.

Se on se, kun on erilaisia kuvaformaatteja, tulee eri merkkisistä koneista. Yhtäkkiä täällä ei pystytä käsittelemään niitä ja jos ne taltioidaan sellaisenaan, niin niitä ei

muutamana vuoden kuluttua, kymmenen vuoden kuluttua saada auki millään laitteilla. (Haastattelu)

Turhauttava ulottuvuus on se, että meiltä löytyy U-maticin highbandia, meiltä löytyy U-maticin lowbandia, vanhaa VHS:ää, samaan aikaan tuli Betaa sisälle. Niiden aineistojen konvertointi ei ole onnistunut eteenpäin teknisessä sukupolvessa. (Haastattelu)

Sähköiset tiedostot on vähän semmoisia. Kyllä niitä moni asiantuntija epäilee, että säilyykö ne, ja varmaan häviää tällaisia perhealbumeita. Tulee perikunta ja rupeaa katselemaan, eikä saa tietokonetta auki, niin menee tietokone kierrätykseen ja kuvat saman tien. Koko suvun historia digitaaliselta aikakaudelta. (Haastattelu)

Yksi merkittävimpänä teknologian tuomia uhkia muistin säilyvyydelle onkin, että erilaisiin teknologioihin tallennetut aineistot unohtuvat vain muutamien vuosien käytön jälkeen, kun tallennusmuodot vaihtuvat uudelleen tai osoittautuvat muuten huonosti säilyviksi. Tietokantoihin ja tiedostokansioihin myös unohtuu ja hukkuu aineistoja siinä missä varastohuoneiden nurkkiinkin. Uudet viestintävälineet kuten sähköposti ovat nopeita, mutta täytyviä sähköpostikansioita tyhjennettäessä tiedot myös katoavat nopeasti.

Jollain konstilla pitäisi näitä tietojen hakujärjestelmien rakennetta saada järkevämmäksi. Meidänkin organisaatiossa juuri tänään kävi ilmi, että eräs ihminen löysi meidän omista tiedostoista mutkan takaa sellaisen kuvatieoston, jonka olemassaolosta kukaan ei tiennyt mitään. Hirveän arvokkaita ja hyviä kuvia, mutta me ei tiedetty että ne on siellä. Joku on ne joskus sinne laittanut. (Haastattelu)

Kuka keksisi pätevän ja pitävän järjestelmän tietojen hallinnointiin?

3.2.3 Kohtaaminen 3. teknologia ja sisällöt

Museosisällöt ovat luontaisia pääosan esittäjiä. Ne saavat tunteet pintaan tarinoillaan ja viihtyvät spottien valokeilassa kuin kotonaan. Niiden voisi kuvitella olevan kiinnostuneita uudesta teknologiasta ja sen tarjoamista mahdollisuuksista elävöittää tarinaa esimerkiksi

erilaisten kerronnan muotojen (teksti, kuvat, ääni, liikkuva kuva) avulla. Tätä kauttahan sisällön erilaiset puolet pääsisivät parhaiten esiin.

Museosisällöt suhtautuvat teknologiaan kuitenkin usein hieman varauksellisesti. Ne ovat tottuneet hitaampaan toimintaan ja ihmettelevät uuden teknologian vauhtia. Niistä myös tuntuu, että esiintyessään uuden teknologian välineiden kautta, ne itse asiassa menettävät jotain loistostaan. Sitä paitsi teknologisilla innovaatioilla on paha tapa pyrkiä itsekin päärooliin ja käyttää museosisältöjä vain mahdollisuutena korostaa omaa hienouttaan.

Museot ovat tuottaneet sisältöjä aina tehdessään esimerkiksi näyttelyitä tai julkaisuja, tässä sisällöntuotannolla tarkoitetaan museosisältöjen kohtaamista nimenomaan uuden teknologian viestimien kanssa. Sekä haastatteluissa että sähköpostikyselyn vastauksissa painotettiin sisällön tärkeyttä, mutta huomautettiin myös, ettei toimivan sisällön tuottaminen uuden välineeseen ole helppoa. Sisältöjen tuottaminen uusiin välineisiin vaatiikin museoilta aivan uudenlaista osaamista ja asennetta. Se ei ole ilmaista ja lisäksi se tuo museotoimintaan myös monenlaisia määrittelyn ongelmia.

Tarvitaan uudenlaista osaamista ja asennetta

Teknologian mahdollistama tilan laajentuminen tietoverkkoihin tai museoiden tietovarantojen saaminen esimerkiksi digitaalisen television käyttöön vaatii museoilta uudenlaista osaamista tai osaamisen ostamista, jotta tieto saadaan muokattua uusien välineiden vaatimaan muotoon. Useimmilla museoilla ei ole omasta takaa riittävää osaamista teknologia-asioissa, joten ulkopuolisia, sekä teknologia- että sisältöasiantuntijoita, käytetään paljon.

Tietoyhteiskuntastrategiat haluavat museoiden hankkivan lisätuloja tuottamalla sisältöjä uusiin teknologioihin. Tämä vaatii museoilta sisällöntuotannon osaamisen lisäksi esimerkiksi myynnin- ja markkinoinnin osaamisen kehittämistä. Myös tekijänoikeusasioiden hallitsemisesta tulee yhä tärkeämpää ja seuraavaksi museoissa aletaankin ehkä palkata lakimiehiä tai ostaa lakipalveluita. Yhteisiä käytäntöjä tarvittaisiin esimerkiksi tiedon hinnoittelulle. Miten museoissa ylipäänsä voidaan ratkaista ristiriita, jossa niiden toisaalta odotetaan hankkivan lisätuloja sisältöjen myymisellä, toisaalta tarjoavan niitä ihmisten käyttöön ilmaiseksi tai ainakin ilman voiton tavoittelua? Näiden kahden asian yhdistäminen vaatii todellakin osaamista.

Markkinahenkisyyden lisäksi teknologinen kehitys vaatii museoilta erilaisen aikakäsityksen omaksumista. Museoiden perusnäyttelythän saattavat pysyä muuttumattomina useita vuosia. Internetsivuilla olevat sisällöt sen sijaan vaativat säännöllistä päivittämistä ja reagointia, jotta museon ammattimaisuus ja laatu säilyvät kotisivujen kautta tulevan yleisön silmissä. Lisäksi tarvitaan asennemuutosta yhä avoimempaan ja ulospäin suuntautuvaan toimintaan ja osaamista erilaisten yleisöjen huomioimisessa.

Haastattelujen perusteella museoissa selkeästi koetaan, että uuden teknologian mahdollisuudet jakaa sisältöjä yhä laajemmille yleisöille pitää hyödyntää. Samalla kuitenkin sisältöjen tuottaminen uusiin teknologioihin koetaan vaikeaksi ja haasteelliseksi.

Mutta ehkä sekin on vähän sitä, että kun se on uutta, että tavallaan haetaan vielä sitä muotoa, että mitä kannattaisi tehdä – että se ei veisi liikaa aikaa ja toimisi osana sitä näyttelyä. Sitten kun se alkaa olla enemmän hanskassa, niin sitten voidaan keskittyä enemmän siihen, että onko nämä kiinnostavia ollenkaan nämä sisällöt. (Haastattelu)

Se tekninen laatu alkaa olemaan silleen, että enää ei voi museolle myydä sekundaaria, mitä kukaan muu ei hankkisi. Siinä mielessä tiedetään ja osataan vaatia. Enemmän mun mielestä pitäisi kiinnittää huomiota, että se sisältö olisi sellaista mikä oikeasti kiinnostaa ihmisiä. (Haastattelu)

Ehkä se cd-rom aika meni museoilta vähä ohi. Se oli niin lyhyt aika, kun niitä tehtiin. Mä muistan vaan muutaman hyvän suomalaisten museoiden tekemän cd-romin. Nyt niitä ei tee kukaan. Nettiin tehtyjä systeemejä – ei heti tule mieleen sellaisia, jotka olisivat aivan uskomattoman hienoja tai sellaisia, jotka olisivat jääneet mieleen. Toki niitä hyviä tehdään, muttei sellaisia... Kun on nähnyt ulkomailla tehtyjä – ne ei teknisesti ole kovin hienoja, mutta se sisältö on jotenkin tosi mietitty mun mielestä. (Haastattelu)

Museoissa mietitään koko ajan mikä yleisö(j)ä kiinnostaa. Silti kysymys jäi haastatteluissa usein ikään kuin ilmaan roikkumaan: *onko nämä kiinnostavia ollenkaan nämä sisällöt?* Museoissa ei selvästi vielä hahmoteta uuden teknologian mahdollisuuksia, eikä välttämättä



Kuva 11. Tarjolla uutta ja vanhaa sisältöä

Kuva Riku Kettunen

ole löydetty tasapainoa teknologian ja sisällön välillä. Halutaan tuottaa kiinnostavia sisältöjä, mutta helposti pääasiaksi nousevatkin teknologiset innovaatiot.

Mielestäni sisältöasiantuntijat ja teknologian taitajat eivät ole kohdanneet tasaväkiseltä pohjalta, siksi ei myöskään sisältötuotantoyritykset omaa riittävää luottamusta tilaajien puolelta. (Sähköpostikysely)

Museokentällä onkin kohdattu tietoyhteiskuntakehityksessä melko tavanomainen ongelma: ensin on panostettu teknologioihin ja niiden toimivuuteen ja vasta myöhemmin on alettu miettiä sisältöjä, niiden kiinnostavuutta tai uuden välineen niille tuomaa lisäarvoa.

Tarvitaan aikaa ja rahaa

Teknologian mahdollisuudet ovat lähes rajattomat. Materiaalin työstäminen kotisivuille, näyttelyiden elävöittäminen tai sisällön laajentaminen teknologian avulla ei kuitenkaan hoidu siinä sivussa, vaan vaatii aikaa ja rahaa. Sähköpostikyselyn vastausten perusteella suurin este teknologian hyödyntämiselle sisällöntuotannossa on resurssipula.

Sekin projekti taas venyi aivan tuhattomasti. Se kesti kolme vuotta kauemmin kun sen oli kuviteltu kestävän. Se johtui osittain siitä, että aluksi ei saatu rahoitusta niin ei voitu aloittaa. Ja kun se lopulta valmistui, niin romput oli jo pikkuisen passé. (Haastattelu)

Nyt on huomannut, kun on niitä tehnyt, että ne on aika työläitä. Se on melkein kun tekisi näyttelyä – siinä on sama, että sä teet käsikirjoituksen ja haet materiaalit ja tekijät. Siinä tarvitsee ulkopuolista apua, harvoin pystyy tekemään itse loppuun saakka. Ne on aika raskaita kumminkin. Jotenkin on sellainen alkuinnostus – meiläkin on tehty cd-rommeja ja muita – vähän mennyt ohi, kun on huomattu kuinka paljon ne vie aikaa. Mietitään paljon tarkemmin, että mitä me nyt itse asiassa halutaan, kun se varsinainen näyttely kuitenkin on se pääasia. (Haastattelu)

Museoilta puuttuu ennen kaikkea taloudellisia resursseja ja rahan puute linkittyy oleellisesti myös muuhun resurssipulaan: henkilökunnalla on liian vähän aikaa eikä heitä ole mahdollista kouluttaa tarpeeksi vastaamaan uusiin haasteisiin. Rahoituksen ja varsinkin sen jatkumisen epävarmuus on usein este projektien loppuunsaattamiselle. Valtionhallinnon toimet teknologiaprojektien rahoittamisessa saivatkin museoilta kovaa kritiikkiä.



Kuva 12. Fiona Tanin näyttelyssä käytettyä teknologiaa
 Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

Työvoiman lisäksi myös tekniset laitteet maksavat. Esimerkiksi Porin Taidemuseossa keväällä 2007 (26.1.–20.5.2007) esillä olleessa Fiona Tanin näyttelyssä MIRROR MAKER



Kuva 13. Fiona Tanin näyttelyssä käytettyä teknologiaa
 Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

käytettiin runsaasti teknologiaa. Taulukosta 3 käy ilmi näyttelyä varten tarvittu valtava laitteiden määrä. Porin taidemuseossa näyttelyn kesto oli melkein neljä kuukautta, eivätkä kaikki laitteet kestäneet lähes päivittäistä jatkuvaa käyttöä. Osa neljän museon⁸ yhdessä hankkimista videoprojektoreista oli tullut tiensä päähän jo ennen kuin ne saatiin Poriin, joka neljästä museosta viimeisenä esitteli Fiona Tanin näyttelyn. Lisäksi osa projekteista jouduttiin uusimaan näyttelyn aikana. Kun laadukkaan videoprojektorin hinta on useista tuhansista jopa kymmeneen tuhansiin euroihin ja yksi projektorilamppu maksaa satoja euroja, on selvää, että tekniikan uusimisen osalta vaakakupissa ovat ”toisaalta talouden realiteetit ja toisaalta esteettinen kvaliteetti”.

⁸ Fiona Tanin näyttely toteutettiin yhteistyössä neljän museon kesken. Porin taidemuseon lisäksi mukana olivat Brandts Klædefabrik, Landesgalerie Linz, Kunstmuseum Bergen.

Fiona Tanin näyttely osoittaa, että taiteen uusien kielten mahdollisuudet ovat rajattomat, mutta uudenlaiset tekemisen tavat tuovat myös omat haasteensa. Teknologian epävarmuuden vuoksi mediataidetta esittävien näyttelyiden kustannuksia on usein vaikeampi arvioida ennakoita kuin perinteisempää taidetta esittelevien näyttelyiden.

Kun sä budjetoit näyttelyt etukäteen tai sä budjetoit 12 näyttelyä, ja siellä on 3-5 tällaisia (joissa ongelmia teknologian kanssa), että sulle tulee yhtäkkiä 10–20 000 euron lisäkustannukset, niin miten sä katat ne näistä julkishallinnon budjeteista, joissa liikkumavara on se, että ostatko lyijykynän vai et. (Haastattelu)

Uusien välineiden hyödyntäminen sisällöissä on museoissa lähes aina taloudellinen kysymys.

Voidaan esimerkiksi tehdä animaatio tai 3D-mallinnus sellaisesta rakennuksesta, mitä ei ole koskaan rakennettu. Ja ne on aika hienoja...Ja vielä kun ne on sellaisia, että ihmiset voi tosiaan kokea sen tilan. Mutta se on toisaalta se ongelma, että vaikka tollaisia voisi tehdä, niin museossa ei ole sitä teknologiaa eikä tiloja näyttää niitä. Se on se toinen hassu puoli. Tekniikka, jolla niitä voidaan tehdä, ei ole enää kovin kallista, mutta rakenna sitten semmoinen studio, jossa yleisö voi todella kokea sen tilan tunteen, niin se onkin sitten jo merkittävästi kalliimpaa. Eli kun kaiken lisäksi tekniikka vanhenee niin hemmetinmoisella nopeudella, niin aika kalliita investointeja ovat sitten. (Haastattelu)

Teknologialle ominaista on nopea kehitys. Aina tulee uusia mahdollisuuksia toteuttaa asioita erilaisilla tekniikoilla ja tavoilla. Myös laitteiden hintakehitys on usein nopeaa: markkinoille tullessaan laitteiden hinnat saattavat olla useimpien maksukyvyn ulottumattomissa, mutta laskea muutamassa vuodessa kohtuulliselle tasolle. Toisaalta teknologian nopea vanheneminen tekee siitä poikkeuksetta huonon sijoituksen – laitteet vanhenevat nopeasti ja aina voi myös jäädä odottamaan uudempaa, parempaa ja halvempaa mallia. Miten punnita vaakakupissa toisaalta huono taloudellinen sijoitus teknologiaan ja toisaalta sen mahdollistama sisältöjen laajentuminen ja kerronnan monipuolistuminen?

Taulukko 3. Fiona Tan Mirror Maker -näyttelyssä käytettyä teknologiaa

Teos	Teoksessa tarvittava teknologia
<i>Countenance</i> videoinstallaatio, 2002	4 kpl videoprojektori; 4 kpl hifikaiutinta; 4 kpl dvd-soitinta; 4 kpl vahvistinta; valkokangas 60 x 44 cm; läpikuultavaa valkokangasta 190 x 142 cm
<i>News from the Near Future</i> Videoprojektio, 2003	videoprojektori; dvd-soitin; stereovahvistin; 2 kpl stereohifikaiutinta; projektion mitat väh. 4 x 3 m
<i>Tomorrow</i> Videoinstallaatio, 2005	2 kpl 16:9 videoprojektori; 2 kpl dvd-soitinta; läpikuultava valkokangas, koko 100 x 60 cm
<i>The Changeling</i> Installaatio, 2006	2 kpl litteää LCD-monitoria; 2 kpl minitietokonetta; cd-soitin; sisäänrakennettu kaiutin
<i>Lift</i> Elokuva- ja videoinstallaatio, 2000	14 tuuman värimonitori; dvd-soitin; pöytä 110 x 40 x 80 cm; 16 mm elokuvaprojektori; no-rewind device (takaisin kelaamaton laite); elektronisella ajastimella varustettu tunnistin; valkoinen projektorivalkokangas 2,79 x 2,08 m
<i>Rain</i> Videoinstallaatio, 2001	2 kpl 14 tuuman monitori; 2 dvd-soitinta; metallikehys, puu, mitat: 43 x 45 x 90 cm
<i>Vox Populi, Norway</i> Valokuvainstallaatio, 2004	267 erikseen kehystettyä värivalokuvaa (13 x 18 cm); mitat: 7,2 x 2,3 m

Lähde: Sadowsky ym. 2006, 378–383.



Kuva 14. Fiona Tanin näyttely
Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

Aito vai kopio?

Uudet teknologiat tuovat mahdollisuuksia esineiden ja objektien uusinnettavuuteen ja kopiaamiseen. Museoväessä aidon ja kopioidun esineen suhde tai internetissä olevat näyttelyt herättävät osittain ristiriitaisiakin ajatuksia. Vaikka uudet teknologiat tuovat mahdollisuuksia, on aito esine asia, jota vaalitaan ja joka myös on tae museotoiminnan laadusta. Yleisen käsityksen mukaan digitointi ja tietotekniikka ovat nostaneet alkuperäisen esineen arvoa – kopioiden ja uusinnosten keskellä aitous on yhä tärkeämpää.

Viimeisen 20-vuoden ajalta kansainvälinen kokemus näyttelyistä ja esineistä on, että vaikka kuinka korkeatasoisia kopioita pystytään tekemään – esimerkiksi piirustuksista voidaan tehdä niin hyvä kopio, että kun se on lasin alla näyttelyssä, niin museoalan koulutuksen saanut henkilö ei pysty erottamaan sitä siitä originaalista. Se on niin lähellä sitä oikeata. Mutta siitä huolimatta kaikki kansainväliset museot arvostavat, haluavat, korostavat sen aidon esineen tärkeyttä. Se on se mitä halutaan. (Haastattelu)

Aidolla ja alkuperäisellä esineellä tai teoksella on toki oma täysin kyseenalaistamaton arvonsa. Ero aidon ja epäaidon välillä ei kuitenkaan aina ole niin selkeä, eikä kopio ole aina huono vaihtoehto. Näyttelyssä voi olla esillä esimerkiksi vanha ajankuluttama kartta tai piirustus, josta ei saa enää mitään selvää. Se on esineenä alkuperäiskappale, jonka kulumat ja repeämät ovat osa esineen tarinaa ja joka tarjoaa museoyleisölle mahdollisuuden kokea palan historiaa. Toisaalta ainakin osalle museoyleisöä mielekästä olisi varmasti myös nähdä kopio, jossa kartan tai piirustuksen antama informaatio näkyisi paremmin. Aitoutta korostettaessa ei aina huomata, että myös teknologian tuomilla mahdollisuuksilla ja uusintoksilla on oma arvonsa.

Kyllä siihen vieläkin törmää, että sitä (mahdollisuutta tutustua esineeseen / teokseen tietokoneen välityksellä) vähän väheksytään – että aito esine on aina aito esine. No, niinhän se vähän onkin, mutta jos sitä aitoa esinettä ei saada esille, niin onko se niin vaarallista, jos siitä on valokuva ja tietoa siellä. (Haastattelu)



Kuva 15. Maire-teos

Varsinkin mediataiteessa alkuperäisyyden käsite on häilyvä. Miten määritellä alkuperäinen teos, jos kyseessä on internetissä oleva vuorovaikutteinen teos, jonka kehittymiseen sivuilla vieraileva yleisö vaikuttaa ja jonka yhtenä osatekijänä on aika? Esimerkiksi Marita Liulian mediataidetta myydään cd-rom muodossa, eikä yksikään yksittäisten cd-levyjen sisällöistä ole toista aidompi tai arvokkaampi. Porin taidemuseossa esillä oleva Liulian Maire on multimediateos, joka käsittelee klassista modernismia. Sekin on yleisesti myynnissä cd-muodossa, mutta Porin taidemu-

seossa esillä olevassa kokonaisuudessa olennainen osa teosta ovat vanha Mac-tietokone sekä Marita Liulian tietokoneen ympärille rakentama ”esine”, joka on ainoa laatuaan. (Kuva 15.) Aitouden tärkeyttä museoissa kuvaa Porin taidemuseon halu pyörittää Maire-teosta alkuperäisessä tietokoneessa, vaikka se on jo vanha ja hidas. Onko alkuperäisellä välineellä kuitenkaan enää arvoa, jos vanhentunut laitteisto ei toimi eikä teoksen sisältö pääse esiin? Voiko uusilla teknologioilla tuotettua taidetta ja sen alkuperäisyyttä tai aitoutta edes arvioida perinteisen taidekäsitteiden keinoilla?

*Miksi me ei vaihdeta tähän nopeampaa mäkkiä⁹? Joku voisi sanoa, että miten sää restauroit vanhan öljyvärimaalauksen. Tällä mäkillähän sitä silloin ensimmäisen kerran pyöritettiin. Nyt meillä on niin nopeat koneet, että tämä tuntuu aivan sääli-
tävältä. Itse asiassa juuri tällaisena kokonaisuutena, juuri tällaisella tekniikalla tämä on juuri se ainoa aito Marita Liulian teos. (Haastattelu)*

Tai sitten ylläpidetään jotain vanhaa laitetta, jonka korjauskustannukset on aivan mielettömät. Vaan sen takia, että se on siihen alkuperäiseen taideteokseen kuuluva esine. (Haastattelu)

Uudet välineet tuovat taiteen kentälle myös toisenlaisia määrittelyn ongelmia. Jos taidemu-
seossa on esillä videotaidetta, onko museolla silloin oikeus teosten rinnalle tehdä videoesit-
telyitä taiteilijoista, joissa ”välitetään samankaltaisen näköistä sisältöä ilman, että taide-
museon kuratointihenkilökunnalla tai tutkimushenkilökunnalla on taiteilijan statuksen auk-
torisoimaa roolia toteuttaa näitä?” (Haastattelu)

3.2.4 Kohtaaminen 4. teknologia ja yhteistyö

Yhteistyö tietää olevansa tärkeä toimija museoissa. Ilman sitä monet asiat eivät hoituisi lainkaan ja sen kautta saatavat legitimaatio, tieto ja hyödyt ovat olennaisia asioita, kun mu-
seot toimivat ja kamppailevat olemassa olostaan. Hyvällä tuulella ollessaan se kulkee pys-
tyssä päin ja jakelee ympärilleen synergiaa ja virikkeitä. Välillä se on kuitenkin oikukas ja
aiheuttaa lähinnä ongelmia ja ajanhukkaa. Teknologia omalta osaltaan toisaalta mahdollis-
taa ja helpottaa yhteistyötä, mutta toisaalta se voi myös estää ja hankaloittaa sitä.

Me pyritään verkottumaan tavalla, jossa se tieto koko ajan kertyy. Ei tämä millään tavalla poikkea siitä, miten meidän taiteen- ja tieteenteoreettinen osaaminen kertyy. Lähetetäänkö me nyt yksi sellaiselle kurssille? Ja sitten joku osaa semiotiikan, kun se on käynyt jossain kurssilla samalla tavalla kun se on käynyt In design -kurssilla. Se on taas tämä modernistinen ajattelu, että kirjataan, että on käyty kursseilla ja sitten jengi osaa jotain. Sen täytyy olla paljon syvemmällä, sen täytyy olla paljon laajemmalla, sen täytyy perustua ihan toisenlaisiin kontakteihin ja verkottumisra-japintoihin. (Haastattelu)

Yhteistyö ja verkostoituminen eivät ole uusi asia museoiden toiminnassa. Teknologia tuo kuitenkin yhteistyön tekemiseen aivan uusia ulottuvuuksia. Teknologia ensinnäkin tuo uusia mahdollisuuksia yhteistyökumppaneiden väliseen viestimiseen. Esimerkiksi tietoverkkojen kautta verkottuminen ja potentiaalisten yhteistyökumppaneiden etsiminen on mahdollista täysin eri laajuudella kuin aikaisemmin. Toisekseen museoiden on etsittävä teknologian hallitsevia yhteistyökumppaneita, sillä harvan museo oma osaaminen riittää teknologiaprojektien läpiviemiseen.

Museot verkottuvat ja tekevät yhteistyötä etenkin muiden museoiden ja oman alueensa kulttuuritoimijoiden kanssa myös teknologia-asioissa. Yhteistyö voi olla esimerkiksi yhteisten tapahtumatietokantojen luomista ja ylläpitämistä. Monet museot ovat mukana kansainvälisissä verkostoissa, joissa pyritään kehittämään museotyön eri osa-alueita, esimerkiksi luokittelukäytäntöjä, museoturvallisuutta tai museotekniikkaa. (Museoalan kulttuurivientistrategia 2007.) Myös näyttelyvaihtoa tehdään eri museoiden kesken.

Teknologia-asioissa museot näyttäisivät tekevän melko paljon yhteistyötä myös ulkopuolisten osaajien, joko yritysten tai yksittäisten asiantuntijoiden kanssa. Sähköpostikyselyn mukaan museoiden yhteistyökumppaneita olivat alan yritykset sekä yksittäiset sisältö- tai teknologista osaamista tarjoavat asiantuntijat (valokuvaajat, taiteilijat, tutkijat). Kaupunkien ja kuntien omistamille museoille luonnollinen verkostoitumisen kohde ovat kaupungin muut yksiköt ja kaupungin tarjoama apu ja palvelut teknologia-asioissa. Oppilaitoksissa on tuoretta osaamista ja harjoitustyöt ovat usein edullisia, siksi oppilaitostenkin kanssa tehdään paljon yhteistyötä. Sen sijaan kansalaiset tai asiakkaat koettiin teknologia-asioissa yhteistyökumppaneiksi ainoastaan kahdessa sähköpostikyselyyn vastanneessa museossa.

⁹ Mac-tietokonetta

Yhteistyöstä ja verkostoista huolimatta välillä ollaan aika yksin

Sekä tietoyhteiskuntastrategioissa että haastatteluissa ja sähköpostikyselyn vastauksissa peräänkuulutettiin yhteistyön tärkeyttä. Museokentällä esimerkiksi yhteisten tietojärjestelmien kehittäminen on kuitenkin vasta viime vuosina lähtenyt aidosti etenemään. Oman vaikeutensa yhteisten järjestelmien kehittämiseen tuo museokentän heterogeenisuus, mutta vaikutusta on myös yksittäisten museoiden haluttomuudella lähteä mukaan projekteihin. On selvää, että museo, joka on laittanut aikaa ja rahaa oman tiedonhallintajärjestelmän kehittämiseen tai kokee oman toimintansa niin erilaiseksi muiden kanssa, ei välttämättä ole kiinnostunut lähtemään mukaan yhteisiin kehittämisprojekteihin. Haasteita yhteisten järjestelmien kehittämiseen tuo myös se, että museotalouden kehityksestä osaltaan vastaavat tahot kuten Museovirasto tai Valtion taidemuseo ovat itse useita museoita hallinnoivia organisaatioita, jolloin ne tiedonhallintajärjestelmiä kehittäessään helposti keskittyvät ensisijassa omien museoidensa tarpeisiin, vaikka kysymys olisikin koko museokentälle tarjottavasta järjestelmästä.

Aikaisemmin yritettiin sellaista digirinkiä. Siinä oli museoiden digikuvista vastaavat ihmiset. Mutta, kun siellä oli myös luetteloinnista yms. kiinnostuneet ihmiset samassa paikassa missä oli skannaajat ja kuvaajat. Kyllä niiden maailma on ihan erilainen. Toiset ovat kiinnostuneita siitä, miten joku hakusana kirjoitetaan sinne, kun taas toiset ovat kiinnostuneita siitä mikä sen digikuvan formaatti on. (Haastattelu)

Niillähän on tällainen yhteinen museo online, johon ei täysin sovellu tämä meidän tallennusohjelma. Eikä meillä oikein ole tarvetta sellaiseen. Meillä on niin erilaista kuitenkin. (Haastattelu)

Museoiden teknologiakysymyksiin liittyvässä yhteistyössä voi nähdä samoja ongelmia, jotka ovat hankaloittaneet yhteistyöprojekteja kautta aikojen. On vaikeaa löytää yhteistyömuotoja, joista kaikki osapuolet hyötyvät tasapuolisesti. On vaikeaa löytää yhteisiä näkemyksiä yhteistyön muodoista ja tavoitteista tai edes aitoa halua yhteistyöhön. Haasteita yhteistyöhön tuovat myös muun muassa aikataulujen sovittaminen ja tekijänoikeuskysymykset. Mikäli edellä mainitut asiat eivät ole kunnossa, on selvää, ettei yhteistyössä välttämättä nähdä hyötyä, vaan yksin toimiminen tuntuu helpommalta ja nopeammalta tavalta hoitaa asioita.

Tätä kulttuuriperinnön käsitteistööhän on viety eteenpäin. On nämä Kamut ja muut, mutta siellä on arkistot ja kirjastot. Minusta se on ollut aika masentavaa, että vaikka siinä Kamut-hankkeessa on ollut museot, niin tänne käytännön tasolle ei tule tietoa. (Haastattelu)

Tiedon kulku ja jakaminen ovat tärkeimpiä yhteistyön ja verkostoitumisen onnistumisen edellytyksistä. Vaikka yhteistyötä tehdäänkin, eivät toimijat välttämättä muodosta kovin pysyviä verkostoja. Esimerkiksi kilpailuttamissäännöt saattavat vaatia, että tekninen yhteistyökumppani joudutaan aina kilpailuttamaan uudelleen. Silloin toiminta on pikemminkin palvelun ostoa, ei yhteistyötä.

Kotisivujen kehittäminen on kallista ja rahoitusta siihen ei juuri ole saatavissa. Olisi mahdollista tarjota paljon kehittyneempiä ratkaisuja museoiden välisellä yhteistyöllä, mutta siihen ei OPM:llä ole osoittaa lainkaan rahaa ja museoiden omat budjetit eivät riitä kattamaan kustannuksia. OPM:n tietoyhteiskuntapolitiikka on paljon tyhjiä sanoja ja olemattomat määrärahat verrattuna mihinkään sivistysmaahan. (Sähköpostikysely)

Yhteistyö vaatii aina resursseja. Taloudellisten resurssien puute heijastuu usein puutteena henkilöstöresursseissa, esimerkiksi henkilökunnan ajassa. Resurssien vähyyden lisäksi yhteistyötä estävät esimerkiksi teknisten alustojen yhteensopimattomuus. Esimerkiksi teostai esinelainauksessa yhteistyötä saatetaan tehdä vain sellaisten museoiden kanssa, joilla on tiloissaan riittävät valvonta ja turvajärjestelmät. Varsinkin kansainvälisessä yhteistyössä erilaiset teknologiset järjestelmät ja teknologisen toiminnan taso ylipäänsä voivat vaikeuttaa yhteistyötä. Eivätkä nopeat kommunikointivälineet ainakaan vähennä kulttuurisen vuorovaikutuksen vaikeuksia ja väärinymmärryksen mahdollisuuksia. Teknisten laitteiden kuljettaminen maasta toiseen on myös aina riskialtista ja saattaa aiheuttaa laitteiden rikkoutumista.

Meille tulee joku Oppenheim, jonka kaikki laitteet on 115V jenkeistä. Eikä suostu siihen, että otettaisiin edes suomalaiset joulukuusen kynttilät, vaan täytyy teettää erikseen – – Muuntajat saattaa maksaa monikymmenkertaisesti sen mitä sen vastaavan, meidän silmissä samanlaisen laitteen hankkiminen maksaisi. (Haastattelu)

Jos haluaa vaikka kansainvälisiä näyttelyitä järjestää ja tarjota muille museoille, niin ei se onnistu sähköisen viestinnän kautta. Se ei mene perille se tieto, sitä vastausta ei saa. Sinne on lähetettävä paperi ja perinteisellä tavalla selvitykset mistä on kyse. (Haastattelu)



Kuva 16. Kaikki ei vielä kulje tietoverkkoja pitkin. Porin taidemuseoon saapunutta Fiona Tanin näyttelyn laitteistoa.

Kuva Porin taidemuseo, Erkki Valli-Jaakola

Teknologiaan liittyy paljon asioita ja käsitteistöä, jota muut kuin teknologia-asiantuntijat eivät ymmärrä. Teknologia-asioissa yhteistyön ja verkostoitumisen haasteena onkin yhteisen kielen ja ymmärryksen löytäminen.

Aina on se vaara, että liian pitkään tehdään ja puhutaan vähän eri asioista. Koskaan ei ole käynyt ainakaan mulle niin, että ihan loppuun asti mentäisiin eri raiteilla, vaan aina se jossain vaiheessa on löytynyt se yhteinen kieli ja näkemys siitä asiasta. Kun on kuullut niistäkin – ehkä se on myös, että mitä pienempi museo, sitä suurempi riski. Jos on suurin piirtein kaksi ihmistä koko museossa töissä ja kumpikaan ei ole niin kiinnostunut tietotekniikasta, vaan sitä vaan lähdetään mukaan, kun kaikki muutkin on. (Haastattelu)

Jos museosta ei löydy teknologista osaamista tai kykyä arvioida olemassa olevia tuotteita, ovat teknologiset toimijat vahvoilla vakuutelllessaan tuotteidensa tarpeellisuutta. Yhteisen kielen puutteesta johtuen on myös mahdollista, ettei lopputuloksesta tulekaan toivotunlainen.

3.2.5 Kohtaaminen 5. teknologia ja museohenkilökunta

Museohenkilökunta on merkittävä toimija museotoiminnan verkostoissa ja vaikuttaa osaamisensa, asenteidensa ja valintojensa kautta suuresti esimerkiksi siihen, miten teknologiaa yksittäisissä museoissa käytetään ja hyödynnetään. Museohenkilökunnalle teknologia on enimmäkseen arkipäiväinen asia, jonka kanssa ollaan paljon tekemisissä. Se helpottaa monia asioita, mutta toisaalta vie myös paljon aikaa. Teknologia herättää mielipiteitä ja aiheuttaa välillä turhautumista ja pelkoakin. Välillä se on todellinen ongelmapesäke ja riesa, mutta silti ilman sitä ei tulisi toimeen.

Helppoa ja vaikeaa

Teknologisen kehityksen myötä tietokoneista on tullut museohenkilökunnan tärkeä työväline. Esimerkiksi julkaisutoiminta on useissa museoissa lisääntynyt ja helpottunut teknologisen kehityksen myötä. Myös kuva-arkistojen toimintaa uudet viestintävälineet ovat helpottaneet. Muutos on ollut nopeaa. Eräässä kohdemuseoista näyttelytekstien tekemiseen löydettiin uusi tapa 1990-luvun alussa.

Joku sitten ehdotti, että hei onhan meillä se tietokone, että sillähän voisi tehdä ja sitten se kannettiin mun huoneeseen. Ja siitä vaan sitten konekirjoituskurssin pohjalta opeteltiin miten sitä käytetään. – – Mä muistan aina kun hän löi ensimmäisen kerran sitä aata ja siitä tuli varmaan kaksi riviä sitä aata (oli ennen käyttänyt vanhaa kirjoituskonetta). (Haastattelu)

Tietokoneilla käytetään mitä moninaisimpia ohjelmia. Erilaisten tekstinkäsittely-, internet-, sähköposti- ynnä muiden toimisto-ohjelmien lisäksi etenkin kuvien skannaamiseen, tilaamiseen, katselemiseen, käsittelyyn, pakkaamiseen, siirtämiseen ja jopa pelastamiseen on monenlaisia ohjelmia. Internetsivujen tekemiseen on omat ohjelmansa, samoin taittamiseen. Tietokantaohjelmien avulla pidetään yllä kokoelmatietoja. Ohjelmien kehittyminen ja niiden hintojen laskeminen on mahdollistanut sen, että yhä useampia toimintoja voidaan tehdä museoissa itse. Kysymys voi kuitenkin olla mahdollisuuden sijaan pakosta, sillä itse tekeminen on yksi keino säästää.

Haastatellut museoihmiset kokivat pääosin hallitsevansa riittävästi käyttämiänsä teknologioita ja ohjelmia, sen sijaan sähköpostikyselyn vastauksista välittyi myös epävarmuus omasta osaamisesta teknologia-asioissa.

Mun mielestä osaan sen mikä pitääkin osata. Joskus tuntuu että olisi kiva osata photoshoppia, mutta se olisi vaan ihan hauskaa, en mä sitä tarvitse kovinkaan paljon. Se mitä mä sitä tarvin, sen mä osaan. (Haastattelu)

Arkityössä ei juurikaan tule sellaisia asioita, että ajattelisi, että pitäisi kouluttautua lisää (ohjelmien osaamisessa). (Haastattelu)

Erilaiset ICT-haasteet asettavat henkilökunnan jatkuvalla oppimiselle ja koulutus-tarpeille voimakkaita uusia haasteita, jotka on väistämättä otettava huomioon henkilökunnan tulevaisuutta mietittäessä. (Sähköpostikysely)

Museo tarvitsee teknistä apua tietoliikennesuunnittelijoilta ja käyttää hyväkseen myös opiskelijatyövoimaa nettiproduktioiden teknisessä/taiteellisessa toteutuksessa. Varsinaisessa henkilökunnassa ei ole web-taitajaa. (Sähköpostikysely)

Haastateltujen myönteisempi suhtautuminen omaan osaamiseensa johtune siitä, että he jo käyttivät melko paljon teknologiaa työssään ja olivat olleet organisaatioissaan kehittämässä teknologiaan liittyviä asioita. Monilla pienemmillä museoilla ei välttämättä ole lainkaan tietoteknistä tai teknologista osaamista omaavaa henkilökuntaa vaan palvelut ostetaan ulkopuolelta. Myös kaikki kolme kohdemuseota käyttivät ulkopuolista osaamista teknologia-toiminnoissaan.

Museohenkilökunnan tekninen osaaminen on usein avainasemassa siinä, pystytäänkö teknologiasta aidosti hyötymään museon toiminnassa. Puutteet teknologiaosaamisessa siirtävät valtaa teknologialle sekä niille, jotka teknologian käytön hallitsevat. Tämän vuoksi museoissa pitäisi vakituisessakin henkilökunnassa olla työntekijöitä, jotka – vaikka eivät itse osaisikaan tehdä – ainakin ymmärtäisivät teknologiaa ja sen tuomia mahdollisuuksia ja haasteita.

Aikaa on enemmän, mutta silti on kiire

Yksi tietoyhteiskuntakehityksen paradokseja on teknologian vaikutus ajan käyttöön. Teknologiset innovaatiot nopeuttavat ja helpottavat monia toimintoja ja aikaa pitäisi säästyä muihin asioihin. Näin varmasti osittain onkin, erään haastateltavan mielestä aikaa on

enemmän sisällölle ”kun nämä prosessit on nopeampia mitä tehdään.” Silti hyvin monessa haastattelussa mainittiin aika, ja ennen kaikkea ajan puute: ei ole aikaa digitoida kokoelmia, ei ole aikaa tehdä materiaalia kotisivuille, ei ole aikaa kehittää tietojärjestelmiä.

Nykyisin ihmisillä on sellainen käsitys, että kaikki pitää saada heti. – – On tullut sellainen ihan käsittämätön, että asiat vaan hoituu ja kaikki pitäisi saada heti. Eihän se pidä paikkaansa. (Haastattelu)

Aikataulut on nykyään ihan erilaisia kuin aikaisemmin. Joku kirjan tekoprosessi on paljon lyhyempi nyt kuin joskus 10–15 vuotta sitten. Sitten joku lehdistö reagoi – ainahan niillä on ollut kiire, mutta aikaisemmin ne ymmärsi, että on viikon toimitusaika. Nyt sen pitäisi olla mielellään puolen tunnin kuluttua. (Haastattelu)

Tosiaan kun tämä ajan – siis kun tämä syke on niin nopea. Ennen joutui odottamaan kirjettä viikon. Nyt ei sähköpostissa tunti tai kaksi tahdo riittää. Jos ei kahdessa tunnissa saa vastausta, niin soitetaan perään ja kysytään. (Haastattelu)

Teknologisoituminen ja nopeat kommunikointivälineet ovat vaikuttaneet myös työn rytmiiin. Asioiden oletetaan hoituvan nopeammin ja se asettaa paineita museoiden työlle. Paine kiireeseen tuntuisi tulevan ennen kaikkea museoiden ulkopuolelta. Tietojen tarvitsijat, kuvien tilaajat ja muut palvelujen käyttäjät tarvitsevat vastauksensa mielellään heti. Museon on vaikea taistella vastaan, sillä yksi tärkeä palvelun laadun mittari on nopeus ja kukapa ei haluaisi pyrkiä laatuun palvelutoiminnassaan.

Sähköpostin, intranetin ja muiden tietoväylien seuraaminen sekä tiedon etsiminen vie aina aikaa työpäivästä. Myös teknologiset laitteet vievät – melkein huomaamatta – paljon aikaa. Sekä laitteet että ohjelmat vanhenevat nopeasti ja vaativat huoltoa ja korjausta. Ohjelma- ja laitepäivityksistä on tullut arkipäiväinen toiminto, jonka hallitseminen vie aikaa sekä niiltä työntekijöiltä, jotka joutuvat opettelemaan uusia ohjelmia että etenkin niiltä, jotka vastaavat laitteiden ja ohjelmien päivityksistä. Kun harvemmin käytetyn ohjelman toimintoja ei tahdo muistaa, menee aikaa etsiskelyyn. Useissa museoissa museohenkilökunta hoitaa tekniikkaan liittyviä asioita oman toimensa ohessa, sillä pienissä museoissa ei ole mahdollisuutta palkata erikseen atk-tukihenkilöitä.

Se on sellaista kilpajuoksua, kun ohjelmat vaatii tehokkaita mikroja. Se on koko ajan semmoinen kierre. Sitten ei saa enää samaa merkkiä, kun on syksyllä tilattu. Siellä vaihtuu muutaman kuukauden välein, mikrot, kannettavat, tulostimet. Täällä on lukematon määrä erilaisia tulostimia, kaikki on erilaisia, niissä on erilaiset väriasetit. Se on yksi sellainen laaja hallittava. (Haastattelu)

Yhden kerran, kun meidän piti viedä kamera huoltoon ja piti tyhjentää se (kameran muisti), niin niitä (kuvia) oli niin paljon, että mä laskin, että jos niitä tallentaisi cd-rompulle – eikä niitä edes cd:lle kannattaisi laittaa, vaan olisi pitänyt laittaa dvd:lle. Siitä olisi tullut 5 dvd-levyä. Semmoinen täysi levy, kun sä poltat sitä, niin siinä menee joku puoli tuntia. Sullahan menee kokonainen työpäivä, kun sä tallennat niitä. (Haastattelu)

Teknologian kehittyminen pakottaa myös tekemään asioita uudelleen.

Kymmenen vuotta sitten skannatut kuvat on täysin käyttökelttomia asiakaskäytössä. Ne on niin pienikokoisia ne kuvatiedostot. Nyt me ollaan vasta muutama vuosi skannattu sellaiseen kokoon, että ne pystyy suurin osa asiakkaista suoraan käyttämään. Mutta en tiedä, jos viiden vuoden päästä tulee uusi tekniikka tai formaatti tai jotakin, niin voi olla että...Se tuntuu vähän turhauttavalta, mutta niin se nyt vaan on. (Haastattelu)

Teknologian nopea kehittyminen ja siitä aiheutuvat pakot tehdä asioita ovat hyvä esimerkki tilanteesta, jossa teknologia käyttää valtaansa. Teknologia vie ja museot vikisevät. Aina ei ehditä edes vikisemään, kun vanhentuneet teknologiat jäävät käyttökelttomiksi ja niissä olevat sisällöt siinä mukana. Ei ihme, että tilanne turhauttaa museoissa. Varsinkin, kun ainoa vaihtoehto tuntuu olevan käsien pystyyn nostaminen ja kehityksen mukana meneminen.

Lisäarvoa vai pakkopullaa?

Asenteet vaikuttavat museoissa sekä teknologian käyttöä lisäävästi että vähentävästi. Päätäjien suhtautuminen teknologiaprojekteihin vaikuttaa rahoitukseen, mutta enimmäkseen teknologisen kehityksen edistäjinä tai esteinä toimivat museoiden työntekijät itse. Vaikka teknologiaa jossain muodossa käyttävät lähes kaikki kulttuurilaitokset, vain osa on löytänyt

teknologialle mielekkään käyttötarkoituksen ja kokee sen hyödylliseksi. Osalle teknologia on vielä pakkopullaa – turhautumista, ahdistusta ja pelkoakin tuottava asia. (Kangas 2004.) Anita Kangas (2004) on seminaaripaperissaan listannut diskursseja, jotka selittävät kulttuurilaitosten suhdetta teknologiaan. Hän on nimennyt diskurssit viiden eri teeman alle: 1) turhautuminen, 2) pelko, 3) taiteen ja taidelaitoksen nimissä toimiminen, 4) hyöty ja tehokkuus sekä 5) globaalit verkostot.

Samoja teemoja löytyy myös museoiden haastatteluvastauksista. Teknologiaan suhtaudutaan positiivisesti, tai ehkä pikemminkin realistisesti, juuri siitä saatavien hyötyjen vuoksi. Toisaalta haastatteluista tuli esiin myös turhautumista ja pelkoa liittyen teknologiakysymyksiin. Vaikka monet museot kokevat teknologian hyödyntämisen tärkeänä ja sen mahdollisuudet kiinnostavina, painotetaan myös toiminnan painopisteen olevan muualla. Aidot esineet ja aidot asiakkaat koetaan tärkeämmiksi kuin virtuaalinen todellisuus.

Museo on tulosvastuullinen yksikkö ja pyrkimyksenä on saada maksavaa yleisöä museoon, eikä niinkään meille tuntemattomaksi jäävää yleisöä verkkosivuille. (Sähköpostikysely)

Eli luotan enemmän perinteiseen, siihen, että sähköisen maailman rinnalla on se todellinen maailma, jossa todelliset esineet ja asiat. Enemmänkin nämä netit ja muut on informaatiokanavia. (Haastattelu)

Museolaitoksen voima on se alkuperäinen esine suhteessa siitä kertovaan dokumenttiin tai siihen viittaavaan valokuvaan. (Haastattelu)

Kielteisten asenteiden taustalta löytyy usein aikapula – jo perustyöt vievät henkilökunnan voimavarat, eikä teknologian omaksumiseen enää löydy resursseja. Monissa museoissa on vain yksi museoammatillinen työntekijä, ja varsinkin pienissä museoissa henkilökunnan toimenkuvaan kuuluu kaikki mahdollinen: museonjohtaja taittaa julkaisuja, liimaa osoitetarroja kirjekuoriin ja yrittää pysyä mukana alan kehityksessä.

Internetin saavutettavuus on rajattua, siellä liikkuminen on eksymistä eli ei kovin suunniteltua, hakutulokset ovat sattumanvaraisia. Multimedioitten ja internetnäytelyiden teko on kallista. Vaatii paljon aikaa, taitoa ja kalliita ohjelmia, ulkonäkö-

vaatimukset ovat korkealla. Kirja ei vanhene yhtä nopeasti. Kulttuurin määrärahoja menee prosentuaalisesti atk:hon todella paljon, perustyö jää tekemättä. (Sähköpostikysely)

Monien museoiden mahdollisuudet monipuolistaa palveluntarjontaansa tai ottaa vastaan uusia tehtäviä hakiessaan paikkaansa muuttuvassa yhteiskunnassa ja yhteisössään ovat työvoiman ja muiden resurssien niukkuudesta johtuen melko heikot. Asia käy ilmi myös Museoväki 03 -kyselystä. Vastausten mukaan lähes puolet (48 %) museohenkilökunnasta kokee työuupumusta johtuen rajallisista resursseista. (Kallio 2003, 12.)

Pelot ja asenteet tietoverkkoja kohtaan vaikuttavat osaltaan teknologian käyttöönoton hitauteen museoissa. Esimerkiksi tietoturvakysymykset ja tekijänoikeudet tietoverkoissa koettiin välillä hankaliksi. Pelot suojatun aineiston leviämisestä laittomasti luovat esteitä aineiston esille laittamiseen tietoverkkojen kautta.

– – että saataisi se hakukone ihan verkkoon – meillä olisi sellainen hieno hakemisto verkossa. – – sitten se jäi siihen, että X, jolla on oikeudet tähän N:n kirjaan, niin ei antanut oikeuksia. N kyllä antoi oikeudet, mutta X ei halunnut antaa tekstioikeuksia. (Haastattelu)

Pelätään sitä, että niitä kuvia ei saa panna liikaa verkkoon, ettei koko meidän arkisto leviä maailmalle ilman maksuja. (Haastattelu)

Se on ollut yksi kynnyks meilläkin koko ajan. Monet henkilöt pitää sitä niin vaikeana ongelmana, sitä tietoturvaa ja kaikkea muuta. Halutaan odotella tässä vielä, eikä tehdä mitään. (Haastattelu)

Pelot ovat varmasti aiheellisiakin, saavathan museot tuloja kuvien käyttöoikeuksien myynnistä. Täysin turvallista järjestelmää ei varmasti saada koskaan, sillä ”ainahan, jos joku haluaa tosissaan huijata niin varmasti onnistuu” (haastattelu). Kuitenkin – niin kuin myös muutamassa haastattelussa mainittiin – nykyteknologian avulla tietoverkkoon laitettava aineisto on mahdollista suojata erittäin hyvin.

Hyvä esimerkki asenteiden monimuotoisuudesta on seuraava haastatteluaineiston pohjalta koottu ”keskustelu” filmikuvauksen ja digitaalisen kuvauksen käytöstä museoissa. Tällä hetkellä valokuvauksen kentällä ollaan siirtymässä yhä enemmän digitaaliseen kuvaan. Vähenevät palvelut perusvalokuvan ympärillä vaikuttavat digitaalisen kuvan leviämiseen, myös säästösyöt saattavat vaikuttaa siihen, että filmikuvauksesta vaihdetaan digitaalikuvaukseen. Myös jokainen kolmesta kohdemuseosta omistaa jonkin tasoisen digitaalikameran. Digitaalikuvaus käytössä museoissa vaihtelee kuitenkin huomattavasti: se saattaa muodostaa valtaosan museossa tehdystä valokuvauksesta tai sitä saatetaan käyttää vain esimerkiksi pienimuotoisiin tapahtumien dokumentointiin. Asenteet vaihtelevat sekä selkeästi molemman kuvausmuodon puolesta puhujiin sekä välimaastossa taiteileviin.

”Minäkin, kun olen 5 vuotta nyt tässä skannannut ja tehnyt niitä tiedostoja niin en ole hommannut digikameraa itselleni. Kyllä skannatessakin näkee, että filmikameran kuvista tulee parempia.”

”Kyllä se (digikamera) jossain dokukuvauksessa, näppärähän se siinä on.”

”Jotain siinä (digikuvauksessa) menetetään: on tosi eri taseisia kuvia, sekin on osa valokuvan historiaa.”

”Digi opettaa tavallisen mattimeikäiläisen huolimattomaksi, sillä saa helpon oloisesti jotain aikaiseksi. Dialla piti kuitenkin olla huolellisempi. Mutta sitten, kun mennään isompiin resoluutioihin, siinä on ihan yhtä haasteellinen se digi kun filmi.”

”Museokuvauksessa jo aikaisemmin käytettiin isoa negatiivikokoa, joka tarkoittaa hirveän hyvää yksityiskohtien tarkkaa toistoa ja hyvää sävy- aluetta ja kaikkee tämmöistä. Niissä kuvissa on hirveän paljon yksityiskohtia – ne on otettu isolla filmikoolla. Nyt tässä uudessa järjestelmässä, kun siinä on niin hyvä voima, siinä tavallaan palattiin takaisin kunnan kuvamaailmaan. Sillä tavalla digitaalimaailma ei mulle tarkoita, että se olisi jotenkin huonompaa tai heikompa, vaan siinä palattiin takaisin siihen kunnan kuvaukseen.”

”Se (digikuvaus) on tavallaan niin helppoa, mut on siinä paljonkin ongelmia kaikessa, just kaikessa värien oikeellisuudessa. Se on ihan hieno homma sinänsä, mutta jotenkin siitä menee se – mikä on kun filmille kuvaa, siinä oli jännitysmomentit aika rajujakin: odottamista, että saa filmit.”

”Kyl siitä vielä vähän uupuu siitä laadusta (digi), jos sä katot valokuvia jollain videotykillä, niin ei se ...ei siitä ihan vielä ole päästy samaan. Se on vähän latteaa tuo digikuva, sen näkee noista painotuotteistakin. Se on tietysti kuvaajasta kiinni ja on siihenkin konsteja.”

”Sekin on muuttunut aika paljon – tavallaan vaaditaan paljon enemmän siltä kuvaamiselta, että sen pitää olla tarkempaa ja paremmin valaistua ja paremmin valotettu se kuva. Digikuva on sellainen, että se on aika herkkä pienille valaisuerolle, se missä aikaisemmin pystyi olemaan vähän huolettomampi niin nyt pitää olla tarkempi.”

”Tavallaan museovalokuvaajan rooli muuttuu. Tai ei se välttämättä muutu, se riippuu, miten se halutaan nähdä. Ei se välttämättä muutu. Perinteinen valokuvaus vaati kohtuullista ammattitaitoa, jos halus hyvän kuvan. Digikuvamaailma on vähän toinen, siinä kvalitettia mitataan pikselimäärissä. Se ei ole välttämättä ole ollenkaan sama asia.”

3.2.6 Kohtaaminen 6. teknologia, museo ja yleisö

Yleisö, asiakas, käyttäjä, vierailija – rakkaalla lapsella on monta nimeä. Useiden nimitysten taakse kätkeytyy alati muuttuva, erilaisiin ryhmiin jakautunut, vaikeasti hahmotettava ja hallittava kokonaisuus. Perinteisesti yleisö on nähty museoissa toiminnan passiivisena kohteena. Uusien teknologioiden kautta yleisö muuttuu kuitenkin yhä enemmän aktiiviseksi tietojen hakijaksi ja käyttäjäksi sekä osallistujaksi, jolla on oma sanansa sanottavana museotoiminnan verkostoissa.

Museoyleisö ja asiakkaat käyttävät teknologiaa museoissa toisaalta näyttelyiden yhteydessä, toisaalta käyttäessään museoiden tietoverkoissa tarjoamia palveluita. Teknologia on helpottanut museoiden ja yleisön kohtaamista madaltamalla kynnystä museovierailuun ja kehittämällä saavutettavuuden osa-alueita. Se myös mahdollistaa uudenlaista vuorovaikutusta museon ja yleisön välillä. Museoissa ihmisten halun ja valmiuteen käyttää teknologisia näyttelylaajennuksia tai museon palveluita tietoverkoissa suhtauduttiin kuitenkin osin epäillen.

Teknologia näyttelytoiminnassa

Kaikissa kohdemuseoissa oli yleisölle tarkoitettuja tietokonepäätteitä tiloissaan (ks. taulukko 4). Tietokoneen käytölle yleisötilassa voidaan nähdä eri tarkoituksia. Tietokonepääte voi tarjota yleisölle mahdollisuuden surffailla vapaasti internetissä. Tällaiset päätteet eivät välttämättä sijaitse pääsymaksun takana varsinaisissa näyttelytiloissa, vaan esimerkiksi aulatiloissa, joihin voi tulla vaikkapa tarkistamaan sähköpostinsa. Pyrkimyksenä on “olohuonemaisten” olosuhteiden luominen ja tätä kautta yleisön houkuttelemisen viettämään

aikaansa museon tiloissa. Muun muassa Nykytaiteen museo Kiasma pyrkii aktiivisesti tekemään kahvila- ja aulatiloistaan ihmisten avoimen kohtaamispaikan ja kaupunkilaisten olohuoneen. Päättien kautta voi myös olla mahdollisuus surffailla internetissä, mutta vain jollain rajatulla alueella, esimerkiksi museon kotisivuilla. Tällöin tarkoituksena on tarjota yleisölle mahdollisuus hakea informaatiota tietokoneen avulla.



Kuva 17. Yleisöpäättien pöydässä ja hiirimatossa on Aallon estetiikkaa

Uutena palveluna toteutettiin taidemuseon laajennusosaan Siipeen, rakennettu MEDIApiste, jonne sijoitettiin kolme kappaletta yleisölle suunnattua internetyhteydellä varustettua tietokonetta. Mediapisteen koneissa ylläpidetään kuvataiteeseen ja kuhunkin näyttelyyn liittyvää ja säännöllisesti päivitettävää linkkilistaa, joka luonnollisesti on kaikkien kiinnostuneiden tavoitettavissa internetin kautta. (Porin taidemuseo 2001)

Tietokone voi toimia selkeästi *näyttelyn informaatioisällön laajenuksena*, esimerkiksi multimediana, pelinä tai muunlaisena tietopakettina liittyen meneillään olevaan näyttelyyn. Alvar Aalto -museon multimedioista saa lisätietoa Aallon elämästä ja arkkitehtuurista ja voi selailta Aallon teosluettelosta kaikkia sekä toteutuneita että toteutumattomia suunnitelmia. Helsingin kaupunginmuseon perusnäyttelyn yhteydessä on mahdollisuus tutustua cd-romin välityksellä suuren pohjan sodan historiaan tai pelata hauskaa slangitietovisaa.



Kuva 18. Yleisöpääte Helsingin kaupunginmuseossa
Kuva Riku Kettunen

Teknologian avulla on pystytty esittämään museon näyttelyssä sellaisia teemoja kulttuuriperinnöstä, joita ei pelkän museoesineistön valossa ole voitu esitellä. (Sähköpostikysely)

Tietokone voi myös olla myös *väline taideteoksen esittämiseen*, näyttöruutuineen ja ohjelmiseen verrattavissa vaikkapa öljyvärimaalaukseen kankaaseen ja tekniikkaan. Näiden vä-

lineellisten tehtävien lisäksi tietokone voi olla *museoesineenä osana näyttelyä tai taideteosta*. Helsingin kaupunginmuseon näyttelyssä on esillä muun muassa museon ensimmäinen tietokone 1980-luvulta kuvaamassa sitä miten moderni teknologia on syrjäyttänyt vanhat työvälineet. Porin taidemuseossa esillä oleva Marita Liulian Maire -teoksessa tietokone voidaan nähdä välineenä teoksen esittämiseen, mutta myös osana teosta.

Taulukko 4. Teknologian käyttö näyttelytoiminnan sisällöissä ja museoissa sijaitsevat yleisöpäätteet

Alvar Aalto -museo	<ul style="list-style-type: none"> - Yleisöpääte: Aallon elämä ja arkkitehtuuri -multimedia - Yleisöpääte: Aallon teosluettelo -multimedia - Aallon huonekalujen taivutustekniikka -dvd - Iittalan maljakoiden valmistus -dvd - Bio Alppi: mahdollisuus elokuvaesityksiin - Näyttelytiloissa käytetty myös ääntä - Alakerran aulatiloiissa yleisöpääte.
Helsingin kaupunginmuseo	<ul style="list-style-type: none"> - Yleisöpääte: suuren pohjan sodan historia -cd-rom - Yleisöpääte: slangitietovisa - Yleisöpääte: VIRMA – Historiallinen virtuaalikaupunki - Helsingin kadonneet teollisuusmaisemat -video - Näyttelyssä käytetty myös ääntä. - Näyttelyesineinä teknisiä laitteita, mm. museon ensimmäinen tietokone.
Porin taidemuseo	<ul style="list-style-type: none"> - Nykytaidenäyttelyissä käytetään usein paljon teknologiaa. Ks. taulukko 3. - Marita Liulian Maire-multimediateos esillä museon tiloissa. - Mediapisteessä tietokonepäätteitä yleisön käytössä

Museo tietoverkoissa

Tietoverkot tarjoavat museon sisäisen ja museokentän toimijoiden välisen yhteydenpidon lisäksi myös kanavan yleisön kohtaamiseen. Museoiden internetsivuille voidaan erotella useita eri tehtäviä suhteessa yleisöön. Ne toimivat yhtenä tiedotus- ja informaatiokanavana tarjoten perustietoa museon yhteystiedoista ja aukioloajoista. Niiden kautta voidaan lisätä museon läpinäkyvyyttä laittamalla esille toimintakertomuksia tai kokouspöytäkirjoja. Internetsivujen kautta on mahdollista kehittää vuorovaikutteisuutta tai palvella erilaisia käyttäjäryhmiä, esimerkiksi lehdistöä. Verkkonäyttelyiden ja -palveluiden avulla voidaan laajentaa fyysisistä näyttely- ja museotilaa. Monet museot tarjoavat sivuillaan myös erilaisia opetusmateriaaleja ja -paketteja. Osalla museoista on sivuillaan, jos ei virtuaalista museo-kauppaa, niin ainakin tietoja fyysisessä museokaupassa myytävistä tuotteista. Internetsivut ovat myös yksi museokuvan muodostaja. Joillekin ne ovat ensimmäinen kosketus museoon.

Meillä on kotisivuillamme muutama nettinäyttely, jotka omalla erityisellä tavallaan täydentävät museokäyntiä tai nettikäyntiä. (Sähköpostikysely)

Kotisivujen kautta on saavutettu paljon uusia yleisöjä ja voimme palvella kaikkialla Suomessa valtakunnallisen erikoismuseoroolimme mukaisesti. (Sähköpostikysely)

Ja toisaalta netin tarjoamia mahdollisuuksia hyödyntämään erittäin tehokkaasti eli me tavoitetaan valtava määrä ihmisiä täysin eri tavalla kuin sillä astuuko ihminen museon ovesta sisään. Ja tämän asiakasnäkökulman tarkempi hyödyntäminen. Se perinteinen näkökulma siitä, että käykö ihmisiä talossa, ja sitten siellä on jotain mitä ne katsoo. Sen tiedostaminen, että itse asiassa on kysymys siitä, että mitä sanottavaa meillä on, mitä asiaa, mitä kerrottavaa. Mitä relevanttia meillä on tarjottavana sille potentiaaliselle yleisölle? Sen tehokas miettiminen. (Haastattelu)

Tietoverkot tuovat mahdollisuuden jakaa sisältöjä huomattavasti laajemmalle yleisölle kuin mitä fyysisen museonäyttelyn kautta olisi mahdollista. Esimerkiksi yleisön mahdollisuus kokoelmatietojen selailuun internetin välityksellä on mahdollisuus, jota museoissa halutaan hyödyntää. Joissakin museoissa kokoelmatietokantoja on jo avattu pienimuotoisesti yleisön käyttöön. Esimerkiksi Helsingin kaupunginmuseon kotisivuilla on mahdollista selailla muutamien Helsingin alueiden rakennusinventointeja, jotka sisältävät alueella sijaitsevien rakennusten perustietoja sekä Helsingin muistomerkkitietokantaa. Laajamittaisempi tietokantojen avaaminen yleisölle tietoverkkojen kautta on museoissa kuitenkin vielä enimmäkseen suunnitelmatasolla.

Kokoelmatietojen esille laittaminen vaatii tietoa hyödyntävien käyttäjien huomioimista tekstien muodoissa ja sisällöissä. Haasteita tietokantojen avaamiseen ulkomailmalle tuo se, että käyttäjiä saattavat olla niin suuri yleisö, tutkijat kuin sisältötuotantoon sisältöjä hakevat yrityksetkin. Sama sisältömuoto ei todennäköisesti kelpaa kaikille, joten museot joutuvat tekemään valintoja myös siitä, kenelle tietoa tuottavat. On epätodennäköistä, että museoilla olisi resursseja tuottaa kaikkea kaikille. Museoissa onkin yhä tarkemmin mietittävä erilaisia yleisöryhmiä ja heidän tarpeitaan sekä kenelle tietoa milloinkin tuotetaan ja tarjotaan. Tämä vaatii museoilta paitsi erilaisten sisältöjen tekemistä, myös – ennen kaikkea – erilaisten kohderyhmien tuntemista.

Se on eri asia puhtaasti opetustarkoituksessa sähköisin keinoin jotain selkeitä paketteja tai kokonaisuuksia, joilla on opetuksellinen tavoite. Sellaiset voi olla vaikka kuinka järkeviä ja parempia kuin vanhanaikaisella tekniikalla. Mutta se, että tavalliset ihmiset lähtisivät katsomaan jotain. – – Asiantuntijat kyllä, ne varmaan haluaa nähdä, mutta ne vaativat sitten taas niin syvällistä ja hyvää tietoa, että – tavallaan kohdeyleisö on myös muuttunut mun mielestä. (Haastattelu)

Huomattiin se, että silloin aikaa ennen atk:ta luettelot tehtiin puhtaasti museoiden sisäiseen käyttöön, niitä ei ollut tarkoitukseen koskaan julkaista. Tämä on ollut sellainen iso muutos, isompi kuin ehkä on ajateltu siinä vaiheessa, kun se on otettu käyttöön. Että siinä ei siirrytä vain kynän käytöstä tietokoneen käyttöön, vaan myös se, että koska se mahdollistaa periaatteessa lähtökohtaisesti sen, että kuka hyvänsä voi verkon kautta päästä katsomaan museon luetteloita, niin tavallaan sellainen asennemuutos, että täällä luetteloidaisiin niin, että se olisi ymmärrettävää kaikille, eikä se olisi sellaista koodikieltä, joka avautuu vain alan ammattilaisille. (Haastattelu)

Se ei ole vain sitä, että teknisesti mietitään ratkaisua, että miten nämä tietokannat näkyy ihmisille, vaan että myös sisältö on sellaista, että ne saa siitä jotain irti. (Haastattelu)

Tulevaisuudessa museoiden odotetaan avautuvan ja tarjoavan palveluita ja informaatiota yhä enemmän tietoverkkojen välityksellä. Varsinkin erilaiset pedagogiset palvelut tulevat todennäköisesti lisääntymään. Sisältöjen tuotannossa tietoverkkoihin on kuitenkin huomioidava erilaiset kohderyhmät, joilla on erilaisia tarpeita tietojen suhteen: museoyleisö haluaa nähdä kuvia ja lukea tarinoita; tutkijoita kiinnostavat yksityiskohtaisemmat tiedot esineistä; ja sisällöntuotantoyritykset tarvitsevat nopealla aikataululla useammasta museosta yhdistettyä tiivistä informaatiota. Olennainen kysymys museoissa onkin – sen ohella mitä tietoa kerätään – etenkin se, miten tieto saadaan välittymään erilaisille yleisöille ja käyttäjille. Keski-ikäisten ja korkeasti koulutettujen naisten ohella museoihin, joko fyysiseen rakennukseen tai internetiin, pitää pystyä houkuttelemaan laajemmin erilaisia kävijöitä tutustumaan kansakunnan muistiin.

”Kuka hemmetti haluaa katsoa jotain museokokoelmanäyttelyitä netistä?”

Useissa sähköpostikyselyyn vastanneissa museoissa arvioitiin ihmisten tietoyhteiskunta-
valmiuksien vaihtelevan paljon. Nuorilla katsottiin useimmiten olevan hyvät valmiudet,
kun taas vanhempien tietoyhteiskuntavalmiuksia ja teknologiaosaamista epäiltiin. Noin
puolet museoista arvioi asukkaiden ja kulttuuritoimijoiden tietoyhteiskuntavalmiudet hy-
viksi tai kohtalaisiksi. Muutamit sähköpostikyselyyn vastanneet museot kuitenkin kokivat,
että ainakin osalle heidän asiakaskunnastaan teknologia ja tietoverkot ovat vielä outo asia.
Epäily asiakkaiden teknologisesta osaamisesta tai kiinnostuksesta teknologiaa kohtaan vai-
kuttaa myös museon omaan haluttomuuteen käyttää teknologiaa toiminnassaan.

*X:n yleisö koostuu valtaosin yli 45-vuotiaista naisista, ja monille heistä painettu
paperi ja aito taideteos merkitsevät enemmän kuin digitaalisessa muodossa tarjottu
informaatio. (Sähköpostikysely)*

*On aivan turha lähteä tarjoamaan keski-ikäisille tai sitä vanhemmille ihmisille jo-
tain sähköisiä medioita ja niiden kautta välitettäviä näyttelykokonaisuuksia. Ei tule
mitään, ei mene perille. (Haastattelu)*

*Kyllä mä olen miettinyt monta kertaa, että mikä ton internetin tarkoitus on. Kyllä
mä uskon, että on ihmisiä, joilla on tuhattomasti aikaa olla internetissä ja katsoa
sieltä kaiken maailman ohjelmia ja lukea siltä kaikenlaisia museonäyttelyitä ja net-
tinäyttelyitä ja muita ja käydä niitä pieneltä tietokoneruudulta läpi. Suoraan sano-
en mä en usko henkilökohtaisesti en tipan tippaa sellaiseen. – – Samaan aikaan,
kun kaikki tämä muu visuaalinen maailma taivaskanavien ym. kautta on muuttunut,
niin kuka hemmetti haluaa katsoa jotain museokokoelmanäyttelyitä netistä? Kyllä
ihmettelen, en kerta kaikkiaan usko. Millä niistä saa niin kiinnostavia ja sitä tari-
naa sellaiseksi? (Haastattelu)*

Tieto- ja viestintätekniikan käyttö -tilasto antaa melko toisenlaisen kuvan keski-ikäisistä ja
vanhemmista internetin käyttäjistä. Tutkimuksen mukaan vuoden 2007 keväällä lähes 90
prosenttia 40–49 vuotiaista ja noin 75 prosenttia 50–59 vuotiaista oli käyttänyt internetiä
viimeisen kolmen kuukauden aikana. 60–74 vuotiaillakin osuus oli noin 40 prosenttia. Tätä
nuoremmilla ikäryhmillä käyttö on jo lähemmäs 100 prosenttia. Myös naisten ja miesten
väliset erot internetin käytössä ovat pääosin kadonneet: 60–74 -vuotiaat miehet olivat sel-

västi aktiivisempia internetin käyttäjiä kuin saman ikäiset naiset, sen sijaan 50–59 vuotiaissa naiset olivat hieman aktiivisempia internetin käyttäjiä. (Tilastokeskus 2007.)

Internet on paikka, missä on mahdollista saada tietoa, oppia ja kokea uutta – se siis tarjoaa juuri niitä asioita, mitä ihmiset hakevat fyysiseltäkin museonäyttelyltä. Miksei siis museon internetnäyttelyn katselua voisi kokea aivan samalla tavalla merkitykselliseksi tekemiseksi kuin fyysisessä museonäyttelyssä vierailuakin?

”Kynnystä on kyetty madaltamaan uudella tekniikalla”

Yksi tärkeä teknologisoitumiskehityksen selkeästi edistämä asia museon ja yleisön kohtaamisessa on saavutettavuus. Teknisten laitteiden ja välineiden avulla on mahdollista kehittää useita saavutettavuuden osa-alueita (esim. fyysinen, aistillinen, tiedotuksen ja päätöksenteon saavutettavuus).

Fyysisten museorakennusten ja näyttelyiden saavutettavuutta ja esteettömyyttä voidaan parantaa erilaisten hissien ja nostimien avulla tai tarjoamalla eri aisteille sopivia opastuksia. Esimerkiksi syksyllä 2007 kuurojen museossa otettiin käyttöön kämmentietokoneella toimiva virtuaalinen viittomakielinen museo-opas. Internetin kautta museoon tutustuminen voi myös laskea kynnystä vierailulla fyysisessä museossa.



Kuva 19. Teknologian avulla voidaan parantaa fyysisen museorakennuksen saavutettavuutta

Kuva Riku Kettunen

Nuoret ovat yksi museoissa vähän käyvä ryhmä. Yhtenä keinona nuorten houkuttelemiseksi museoihin on ehdotettu interaktiivisuuden lisäämistä ja teknologia-avusteisten oheistuotteiden tuottamista näyttelyihin. Nuorille tietokoneet ja tietoverkot ovatkin luonnollinen tapa viettää aikaa ja etsiä tietoa. Myös museoissa asia on huomattu.

Uuden perusnäyttelyn yhteyteen on rakennettu korkeatasoiset multimedia-ohjelmat. Museon kynnystä on, erityisesti nuorison ja lasten osalta, kyetty madaltamaan uudella tekniikalla. (Sähköpostikysely)

Virtuaaliset museonäyttelyt parantavat museoiden saavutettavuutta niiden kävijöiden osalta, joille fyysinen museo on liian kaukana tai muuten vaikea saavuttaa. Myös museotoiminnan läpinäkyvyyteen ja sitä kautta ehkä matalampaan kynnykseen tietoverkot tarjoavat uusia mahdollisuuksia, kun museoiden toimintakertomuksia ja muita dokumentteja on mahdollista laittaa esille museon kotisivuille.

Sellainen näppituntuma mulla on – joka ei varmaan ihan vääräkään ole, että tällaiset ratkaisut jotka on verkossa, eivät pelkästään näyttelyn sisällä. Ne kyllä tuo tiettyssä mielessä sille näyttelyllekin erilaisia kävijöitä. Sellaisia, jotka ei sinne museoon todellakaan vaivaudu. (Haastattelu)

Omien yleisökyselyjen pohjalta olemme huomanneet että internetsivujamme käyttävät erityisesti alle keski-ikäiset asiakkaat ja koululaiset ja opiskelijat, jotka etsivät esim. uusista näyttelyistä tietoa. (Sähköpostikysely)

– huomattiin, että palautetta tuli sellaisilta ihmisiltä eri puolelta Suomea, jotka ei kuuluneet siihen peruskävijäryhmään – akateemisiin keski-ikäisiin naisiin – Se on mun mielestä se hyöty ja ehkä suurin ryhmä ja haaste mikä museoilla on – että saada nuoria kiinnostumaan museoista ja siinä tämä multimedia on todella varteenotettava vaihtoehto. (Haastattelu)

Museoissa oli kiinnitetty huomiota varsinkin nuorten kiinnostukseen tutustua museoon internetin kautta. Tietoverkot avaavatkin mahdollisuuksia laajempien yleisöryhmien tavoittamisen: sekä sellaisten, joille fyysisessä museorakennuksessa käynti ei ole mahdollista että sellaisten, joita museonäyttely ei itsessään kiinnosta.

Museon ja yleisön vuorovaikutus ja vuoropuhelu teknologian kautta

Usein teknologisoitumisen ja uusien viestintävälineiden ajatellaan lisäävän vuorovaikutteisuutta. Teknologia tarjoaakin erilaisia välineitä vuorovaikutteisuuteen, mutta välineen olemassa olo ei vielä välttämättä takaa aitoa vuorovaikutusta yleisön ja museon välillä. Esi-

merkiksi kameravalvonnan lisääntymisen voidaan ajatella myös vähentävän museovalvojen ja yleisön vuorovaikutusta.



Kuva 20. Vuorovaikutusta taiteen kanssa

Vuorovaikutteisuus voi toisaalta olla henkilöiden välistä suoraa vuorovaikutusta tai erilaisten välineiden kautta tulevaa vuorovaikutusta kuten mahdollisuutta antaa palautetta erilaisten medioiden kautta. Lisäksi materiaalit näyttelyissä tai internetissä voivat olla vuorovaikutteisia. Vuorovaikutteisuus voidaan ymmärtää laajasti käyttäjän mahdollisuutena valita mitä hän katsoo tai lukee, tai miten hän liikkuu tilassa katsoessaan taideteosta ja etsiessään siitä uusia merkityksiä. Tällöin voidaan ajatella kaikkien internetsivujen tai museonäyttelyiden olevan vuorovaikutteisia. Tässä vuorovaikutteisudella on kuitenkin ajateltu toimintoja, jotka mahdollistavat vuoropuhelua, kak-

sisuuntaista viestintää joko yleisön ja museon tai yleisön välillä.

Se on lisännyt aika paljon sitä vuorovaikutteisuutta. Ettei se ole pelkästään sitä, että on näyttely ja katsoja yksipuolisesti vaan omaksuu sen mitä siinä näyttelyssä annetaan. Nykyään nimenomaan pyritään tämän uuden teknologian avulla luomaan/herättämään kysymyksiä ja antamaan ihmisille mahdollisuus vaikuttaa siihen museokokemukseen. (Haastattelu)

Museokentällä tämä kuva-arkistotyö on yksi niitä alueita, jossa eniten ollaan koko ajan tekemisissä yleisön kanssa tai asiakkaiden kanssa. – – Se on aika vuorovaikutteista myös ja se toimii hienosti sillä lailla. Siinähan nimenomaan uusi teknologia on tuonut suurimman muutoksen, siinä on tämä sähköinen maailma hyvin voimakkaasti läsnä. (Haastattelu)

Museot ovat hyödyntäneet etenkin kotisivujaan pyrkiessään vuoropuheluun yleisön kanssa. Vuorovaikutteisessa toiminnassa yleisö voi ensinnäkin olla *tiedon lähde*. Esimerkiksi, kun Helsingin kaupunginmuseossa kaivattiin tietoja vanhojenpäivän vietosta, laittoi museo ky-

selyn aiheesta kotisivuilleen ja museon tiloihin. Internetin kautta kyselyyn tuli toistasataa vastausta ja paperivastauksiakin noin 30.

Toiseksi internet tarjoaa yleisölle *kanavan antaa palautetta* museolle. Haastattelujen mukaan palautetta tulee kuitenkin suhteellisen vähän ja lähinnä erilaisiin teknisiin ongelmiin tai virheellisiin sisältöihin liittyen.

Tällä hetkellä X:llä ei ole suunnitelmia, jotka liittyisivät siihen että yleisöllä olisi laajempia mahdollisuuksia vaikuttaa museon ohjelmasuunnitteluun tai päätöksentekoon. Mutta asiakaspalautetta seurataan kiinteästi ja huomioidaan etenkin viihtyvyyteen, turvallisuuteen, museon toimivuuteen ja käytännön ongelmiin liittyvissä kysymyksissä. (Sähköpostikysely)

Nettisivuille tuleva palaute on yleensä sellaista, että joku on harmistunut siitä, että jos me ei kaikkia kohtia muisteta muuttaa, niin joku (vanhentunut) tieto on saattanut jäädä. (Haastattelu)

On selvää, että on helpompaa olla reaktiivinen – reagoida vaikkapa museon kyselyyn vanhojenpäivästä tai virheeseen kotisivujen tiedoissa kuin aidosti aktiivinen ja aloittaa keskustelua esimerkiksi museon kokoelmapolitiikasta. Vaikka erään sähköpostikyselyyn vastanneen museon suunnitelmissa olikin näyttelyihin liittyvä toivomuslistan laittaminen kotisivuille, ei perinteiseen museoyleisön roolin kuulu museotoiminnan sisältöihin puuttuminen. Yleisön aktivoimiseksi tarvitaankin ennen kaikkea museoiden aktiivisuutta ja viitseiä läisyyttä.

Teknologian avulla museoiden on mahdollista seurata yleisöä ja yleisön käyttäytymistä eri tavoin. Kuten aikaisemmin jo todettiin, esimerkiksi kameravalvonta pikemminkin vähentää yleisön ja museon vuorovaikutusta. Toisaalta esimerkiksi seuraamalla kotisivujensa kävijöitä ja suosituimpia alasivuja, on museon mahdollista nähdä mikä yleisöä kiinnostaa ja tätä kautta kehittää kotisivujaan.

Kotisivujen kävijöitä seurataankin museoissa ainakin jollain tasolla. Sen sijaan sitä, kuinka yleisö käyttää näyttelyissä esillä olevia multimedioita tai mitä mieltä he ovat niistä, ei museoissa seurata kovin järjestelmällisesti. Useimmat arviot perustuvat ”mutuun”.

Ei olla systemaattisesti seurattu tai kyselty käyttäjiltä, että mitäs tykkäsit. Sitä pitäisi olla enemmän, koska se tietysti on fakta, että turha niitä on tehdä, jos ei kukaan niitä käytä tai jos siihen ei tule mitään lisää siihen näyttelyyn. (Haastattelu)

Sitten kun tonne (näyttelytilaan) menee, kun siellä on ihmisiä itsekseen, niin kyllähän siellä on ihmisiä (koneiden ääressä). (Haastattelu)

Jonkinlaista palautetta lienee sekin, että koneita rikkoutuu ja ohjelmia menee sekaisin vääränlaisen käytön ja tihutöiden seurauksena. Koneita joudutaan piilottamaan paitsi estetiikan, myös turvallisuuden vuoksi.

Tästä puuttuu nyt se lappu (että kone ei ole netissä). Varsinkin ulkomaalaiset turistit kun ne tulee ja näkee päätteen, niin ne ensimmäisenä yrittää päästä sähköpostiin. (Haastattelu)

Nämä mikrothan on hirveän haavoittuvaisia yleisön käsissä. Niissä joudutaan keskusyksikkö ja näppäimistö laittamaan piiloon. Että on vaan näyttö ja hiiri ja silti nykyisin pystytään sekoittamaan niitä, kun on näitä nuoria, jotka on hirveän taitavia. Tavallinen keskivertoasiakas ei pysty eikä ole kiinnostunutkaan, mutta sitten on näitä, jotka jää tunneiksi ja sitten pitäisi vartiointi olla sellaista, että ei tuntitolkulla olla siinä koneella, koska silloin siinä tehdään jo jotain muuta kuin katsotaan sitä mitä siellä on katsottavana. (Haastattelu)

Ne hakkeroi nämä meidän mikrot tästä joka kerta aivan riesaksi asti. Se oli aivan uskomatonta. – – meillä on nyt tässä linuxit ja se on cd-levyllä tuo järjestelmä, että siihen ei pääse kiinni. (Haastattelu)

Tulevaisuudessa ulospäin suuntautuva toiminta ja suhde erilaisiin yleisöihin tulee olemaan yhä tärkeämpi osa museoiden toimintaa. Tähän teknologiat tarjoavat erilaisia mahdollisuuksia. On kuitenkin muistettava, että teknologia ei sinänsä tuo museon ja yleisön suhteeseen välttämättä mitään erityisen uutta, vuorovaikutteista tai innovatiivista. Museoissa on aidosti mietittävä uusien välineiden tarjoamia mahdollisuuksia ja niiden mahdollisesti tuomaa lisäarvoa esimerkiksi yleisösuhteen kehittämiseksi. Tämä vaatii paljon työtä, hel-

pointa on pitäytyä vanhoissa ja turvallisissa toimintatavoissa – ne kun ovat yleisöllekin tutuimpia.

Meidän tehtävä olisi kannustaa uuden kohtaamiseen ja innovatiiviseen ajatteluun ja kuitenkin asiakkaalle helpoin on se mikä olisi meillekin kaikista helpointa eli tehdä samalla tavalla kuin kaikki muutkin. Nähdään pirusti vaivaa ja tuntuu, että vähemmällä pääsisi helpommalla. (Haastattelu)

4 LOPUKSI

Museot ovat muodoiltaan ja toiminnoiltaan niin heterogeeninen ryhmä, ettei niitä pysty käsittelemään yhtenä kokonaisuutena tekemättä välillä raakojakin yleistyksiä. Kolme kohdemuseota sekä näiden lisäksi sähköpostikyselyyn vastanneet 28 museota eivät kerro koko totuutta suomalaisesta museokentästä. Ne kertovat kuitenkin omat mielipiteensä ja ajatuksensa, joita olen myös mahdollisimman laajasti pyrkinyt tuomaan esiin. Halusin tuoda aiheistosta nousevia teemoja esiin mahdollisimman laajasti myös sen vuoksi, että sitä kautta näkee mielestäni parhaiten, kuinka moninaista teknologian vaikutus museotoimintaan todella on.

Tutkielmassa on kysytty miten teknologian käyttö muokkaa ja vaikuttaa museoiden toimintaan. Kysymystä on tarkasteltu analysoimalla teknologian ja muiden toimijoiden välisiä kohtaamisia museotoiminnan verkostoissa.

Toimijaverkostoissa kaikki kytkeytyy kaikkeen. Monimutkaisten suhdeverkkojen vuoksi toiminnan tuloksista ei koskaan voi olla varma. Kun jonkun prosessin aloittaa, se alkaa pian elää omaa elämäänsä. Siksi tässäkin ei voida päätyä suoriin päätelmiin syistä ja niiden seurauksista, vaan kohtaamisten kautta paikallistetaan teknologian vaikutusta museotoimintaan. Tätä vaikutusta museoiden on tärkeä hahmottaa ja ymmärtää, jotta ne pystyvät kehittämään toimintaansa ja vastaamaan yhteiskunnan niille asettamiin haasteisiin.

Teknologia on vahva toimija museotoiminnan verkostoissa. Teknologian toimijuuteen vaikuttavat toisaalta sen tarjoamat mahdollisuudet ja helpotukset toiminnoissa ja niiden kehittämisessä, toisaalta ongelmat, epävarmuus ja uhat, jotka liittyvät teknologisten laitteiden käyttämiseen. Lisäksi teknologian ominaisuudet itsessään ovat toisaalta vallan lähteitä, toisaalta verkoston valtasuhteiden tulosta.

Teknologiassa on paljon mahdollisuuksia. Jo nyt se on mullistanut joitain museotoiminnan osa-alueita, kuten kokoelmien hallintaa. Teknologia tarjoaa välineitä, joilla valtavan tiedon määrän kasvu on edes jollain tavalla hallittavissa. Yksi tärkeä uusien välineiden etu – varsinkin näin suurten ikäluokkien eläköitymisen kynnyksellä – voi olla ns. hiljaisen tiedon

välittäminen. Jo nyt esimerkiksi erilaiset intranet-järjestelmät tarjoavat museoiden henkilökunnalle mahdollisuuden jakaa hallussaan olevaa tietoa myös muiden käyttöön.

Teknologisoitumisen myötä yleisön palvelemisen muodot ja mediat ovat lisääntyneet. Saa-vutettavuuden parantaminen ja vuorovaikutteisuuden lisääntyminen yleisön kanssa ovat tärkeitä asioita, joihin museoiden kannattaa panostaa. Onhan yleisö myös valtava tiedon lähde ja tietoverkot nopea tapa tiedon keräämiseen.

Tekijänoikeuskorvauksista ja sisältöpalveluista saatavat tulot ovat mahdollisuus, joiden kasvattaminen vaatii järjestelmällistä kehittämistyötä, sillä ainakin vielä erilaisten maksulisten sisältöpalvelujen hyödyntäminen on museoissa pienimuotoista. Onnistuneiden www-sivujen ansiosta museo saattaa houkuttaa uusia asiakkaita ja teknologian avulla voidaan toimintaa saada myös taloudellisemmaksi ja tehokkaammaksi.

Yllämainitut esimerkit teknologian tuomista mahdollisuuksista ja helpotuksista toimintaan voidaan nähdä teknologian tapana vaikuttaa museotoimintaan positiivisen kautta. Mahdollisuudet ja helppous muuttuvat helposti tarpeiksi ja välttämättömyyksiksi, jolloin ei välttämättä huomata miettiä teknologian käytön todellista hyötyä tai tarvetta. On esimerkiksi muistettava, että tekniikka ei sinänsä tuo museon ja yleisön suhteeseen välttämättä mitään erityisen uutta, vuorovaikutteista tai innovatiivista, vaan museoissa on aidosti mietittävä uusien välineiden tarjoamia mahdollisuuksia ja niiden tuomaa lisäarvoa esimerkiksi yleisösuhteen kehittämisessä. Jos teknologian avulla joku asia voidaan tehdä helposti, jää usein miettimättä, voisiko sen tehdä paremmin? Helppous saattaa myös esimerkiksi ajaa tekemään näyttely- tai muuta yhteistyötä vain niiden kanssa, joiden kanssa kommunikointi sujuu kätevästi sähköpostin välityksellä, tai käyttämään näyttelyissä ja julkaisuissa vain niitä esineitä tai kuvia, jotka löytyvät helposti ja nopeasti tietokantaohjelman avulla.

Teknologia vaikuttaa myös negatiivisen kautta tuomalla toimintaan erilaisia uhkia, pakkoja ja epävarmuutta. Monissa toiminnoissa ollaan täysin riippuvaisia teknologisista ratkaisuista, ohjelmista ja laitteista. Jos teknologia pettää kriittisessä paikassa seuraa usein katastrofeja: negatiiveja homehtuu, kun ilmastointi ja valvonta pettävät yhtä aikaa, tiedostoja katoaa, kun verkkoyhteys katkeaa juuri lähetyksen aikana tai kun koneita joudutaan formatoimaan virusten takia. Tietoturva-asiat ovat koko ajan tärkeämpiä ja kaikesta pitää olla var-

muusjärjestelmiä ja -kopioita, jotta esimerkiksi kovalevyn hajoamisen myötä ei menetettä mitään arvokasta.

Jos tietokone tai videonauhuri ei toimi, ei niiden esittämä sisältökään pääse esiin. Jos ikkunoiden peittämiseen käytettävä mekanismi toimii huonosti ja on kallis korjata, valitaanko tilaan näyttelyitä, jotka eivät vaadi ikkunoiden pimentämistä? Näyttelyitä, joihin tarvittava teknologia on kallista (ja epävarmaa ja ongelmallista) ei voida toteuttaa kovin montaa vuoden aikana. Suuret kuvatiedostot vievät paljon tilaa, eivätkä välttämättä edes kulje ongelmitta sähköpostiohjelmien liitteinä.

Teknologisessa kehityksessä mukana pysyminen vie paljon taloudellisia voimavaroja, kun esimerkiksi laitekantaa ja ohjelmistoja on uusittava yleensä muutaman vuoden välein. Myös osaamisen ylläpitäminen ja päivittäminen vaatii rahaa. Tekijänoikeus- ja tietoturvakysymysten ongelmallisuus vaikeuttaa sisällöntuotantoa esimerkiksi tietoverkkoihin.

Teknologisten ongelmien selvittely vie henkilökunnan aikaa ja jos tietokone tai verkkoyhteydet eivät toimi, ei oikein osata tehdä mitään, kun kaikki tarvittavat tiedot löytyvät tietokoneelta tai internetistä. Toisaalta teknologiset välineet kuluttavat aikaa muutenkin: sähköpostien lukemiseen ja niihin vastaamiseen saattaa kulua useita tunteja viikossa. Myös ohjelmien käytön opetteleminen vie aikaa ja jos ohjelmia ei opi kunnolla, ei niitä osaa käyttää tehokkaasti ja aikaa tuhrautuu ylimääräisiin kiemuroihin. Teknologian aiheuttamat fyysiset ongelmat ovat arkipäivää myös museoissa. Sairaslomille joudutaan yhä useammin niska-, hartia- ja hiirikäsiongelmiin vuoksi.

Teknologiset laitteet vievät paljon fyysistä tilaa, ne valtaavat itselleen kokonaisia huoneita museorakennuksesta ja saavat parhaat paikat työpöydiltä. Yleisötiloissa teknologian esteti-soimiseen ja piilottamiseen käytetään paljon vaivaa. Uuden museoteknologian ja vanhan rakennuksen yhdistäminen on usein ongelmallista, sillä vanhoissa rakennuksissa ei useinkaan ole tilaa uudelle tekniikalle, jolloin saatetaan joutua esimerkiksi purkamaan vanhoja rakenteita. Näyttelyteknologiaan ja -tiloihin onkin usein vaikea saada muutoksia muuta kuin laajempien peruskorjausprojektien yhteydessä. Museorakennukset saattavat myös olla suojelukohteita, mikä osaltaan tuo haasteita teknologian viemiselle rakennukseen.

Teknologian kautta tulevat sisällölliset uhat liittyvät esimerkiksi sisältöjen supistumiseen, kun tietokannat, joista tietoja pääosin käytetään muodostavat vain murto-osan olemassa olevista kokoelmista. Esimerkiksi luettelointitietokannan teknologinen ratkaisu, joka toki on syntynyt suunnittelijoiden, ohjelmistoyritysten ja museoiden henkilökunnan muodostaman verkoston tuloksena, voi pakottaa tiivistämään esineen kuvailutekstin tiettyyn merkimmäkseen tai jättämään informaatiota kokonaan pois, jos sille ei ole ohjelmassa määritelty sopivaa kenttää. Informaatiota katoaa sekä vanhoihin formaatteihin että muuten vaan tietokoneiden levykkeille tai vahingossa tietokoneiden roskakoreihin. Uhkana voidaan nähdä myös se, että tietoa kerätään valtavia määriä, mutta sitä ei saada välitettyä yleisöille. Teknologisoitumisen myötä epäoleellisen tiedon määrä lisääntyy ja tieto vanhenee nopeasti. Myös kysymys tiedon alkuperästä ja luotettavuudesta tulee yhä tärkeämmäksi. Asioita on yhä helpompi kopioida ja internet, joka valtavana tiedonlähteenä sisältää paljon hyvää ja oikeaa tietoa, on myös paikka, jonne kuka tahansa voi laittaa mitä tahansa.

Teknologialla on ominaisuuksia, jotka ovat suoraan vallan lähteitä, kuten esimerkiksi teknologiaosaajien käyttämä kieli, jota museoihmiset eivät välttämättä ymmärrä. Eivätkä ulkopuoliset teknologiapalvelujen tuottajat välttämättä osaa ottaa huomioon museoiden toimintaa ratkaisuja suunnitellessaan. Museohenkilökunta, henkilökunnan tekninen osaaminen ja asenteet teknologiaa kohtaan ovat usein avainasemassa siinä, pystytäänkö teknologiasta aidosti hyötymään museon toiminnassa. Taitamattomuus käyttää teknologiaa tai teknologian pelko antaaakin valtaa koneille sekä niille, jotka teknologian käytön taitavat.

Ihanteellisissa tapauksissa teknologiaa käytettäisiin silloin, kun sille on mielekäs käyttötarkoitus. Tällöin käytäntö määritteli tarpeen teknologialle. Museoesineet, näyttelysisällöt tai kokoelmatoiminta muokkaavat teknologian käyttöä vaikuttamalla siihen tarpeeseen, millaista tekniikkaa museoissa käytetään. Esimerkiksi aineettoman kulttuuriperinnön tallentaminen vaatii aina jonkinlaisia teknologioita.

Teknologian käyttöön museoissa vaikuttavat kuitenkin myös monet muut asiat kuin sisällölliset kysymykset. Resurssien omaaminen tai niiden puuttuminen ei voi olla vaikuttamatta museoiden toimintaan ja sitä kautta teknologian käyttöön. Resurssista tärkeimpiä ovat taloudelliset resurssit, mutta myös esimerkiksi eri toimijoiden osaaminen ja aika liittyen teknologiaprojekteihin. Asenteita teknologiaa kohtaan voidaan pitää resurssina, jolla on merkittävä vaikutus teknologian käyttöön yksittäisissä museoissa. Sekä fyysinen että virtu-

aalinen tila ovat tietoyhteiskunnassa yhä merkittävämpiä resursseja ja myös ne vaikuttavat omalta osaltaan siihen, miten museossa toimitaan teknologiaan liittyvissä kysymyksissä.

Myös museotoimintaan liittyvät määrittelyt vaikuttavat hyvin paljon siihen, miten teknologioita museoissa käytetään. Museotoiminnassa määritelmät vastaavat esimerkiksi kysymyksiin: Mitä on museo? Mitä on taide? Millainen on museorakennus? Millaiset ovat luetelointikäytännöt? Mikä on aitoa? Monissa näistä määritelmistä teknologia ja virtuaalisuus ovat vielä marginaalisia käsitteitä. Määritelmien kautta muokataan toimintoja, esimerkiksi strategioiden teknologiaapuhe ja mahdollisuus saada tietoyhteiskuntarahoitusta saattavat vaikuttaa siihen, että museoissa tehdään sisältöjä tietoverkkoihin tai cd-romeja ilman, että suuremmalti mietittäisiin, onko niille aitoa tarvetta tai tuovatko ne todellista lisäarvoa.

Aitous ja alkuperäisyys ovat käsitteitä, joilla on valtaa museotoiminnassa. Niitä arvostetaan ja ne ovat museotoiminnan laadun tae. Samalla kuitenkin helposti väheksytään uusien teknologioiden mahdollisuutta uusinnettavuuteen ja kopioihin, tai nähdään virtuaalinen maailma keinotekoisena tilana, jolla ei ole aitouden kanssa mitään tekemistä. Usein esimerkiksi tietoverkkojen kautta toteutettuja ihmissuhteita ei koeta niin aidoiksi kuin kasvotusten keskustelemista. Nuoremmille ikäluokille internet irc-gallerioineen ja messengereineen on kuitenkin vain yksi kohtaamispaikka muiden joukossa, aivan yhtä aito ja luonnollinen kuin baari tai kirjastokin. Uudet teknologiat eivät vie arvoa aitoudelta. Päinvastoin, kaiken uusinnettavuuden keskellä aitouden arvostus on vain kasvanut. Ne kuitenkin tarjoavat mahdollisuuksia laajempien yleisöryhmien tavoittamiseen, eikä silloin kannata väheksyä kopiota tai mallinnuksenkaan arvoa.

Toimijaverkostojen moninaisia vaikutuksia voidaan havainnollistaa esimerkiksi käymällä läpi museonäyttelyn yhteyteen toteutettavaa multimediaohjelmaa ja sen valmistamiseen tarvittavia toimijoita. Multimedian tuottamisen prosessi on moninaisen verkoston toiminnan tulos. Ensinnäkin riittävän rahoituksen järjestäminen on asia, jonka avulla multimediantekoprosessi joko mahdollistuu tai ei mahdollistu. Multimedian tekemiseen tarvitaan sisällöntuottajia ja teknologisia osaajia, olivatpa he sitten museon omaa henkilökuntaa tai ulkopuolisia tekijöitä – useimmiten toteutus tehdään todennäköisesti yhteistyönä museon henkilökunnan ja ulkopuolisten tekijöiden välillä. Museon henkilökunnan osaaminen, asenteet ja aikaresurssit tuovat omat vaikutuksensa verkoston toimintaan kuten myös ulkopuolisen toimijan tuntemus museoalasta ja ymmärrys museon tarpeista. Kun multimedia on

valmis, tarvitaan tietokone ja ohjelmat, jolla multimedia esitetään sekä koneeseen kuuluvat oheislaitteet. Siihen, käyttääkö näyttely-yleisö multimediaa, vaikuttaa tietysti sisällön kiinnostavuus, mutta myös käyttöliittymän helppous, yleisön osaaminen ja asenteet tietokoneita kohtaan sekä näyttelytilasta valittu paikka, johon fyysisellä näyttelytilalla saattaa olla sanansa sanottavana.

Jos ajatellaan toimijoita verkoston osina, voidaan sanoa, että melkeinpä minkä tahansa osan puuttuminen verkostosta romuttaa koko projektin. Ilman rahoitusta projektia ei voida aloittaa, ilman teknologista osaamista ei sisältöä saada multimedian muotoon eikä ilman sisältöä teknologisella pohjalla ole mitään virkaa. Ilman toimivaa tietokonetta ohjelmineen ja oheislaitteineen ei multimediaa saada esille. Kaikkiin edellä mainittuihin solmukohtiin on siis löydettävä jonkinlainen toimija. Toimijan laatu ei sen sijaan välttämättä estä sitä, että multimedia saadaan esille näyttelytilaan, mutta sillä voi olla kauaskantoisempia vaikutuksia siihen miten museo tulevaisuudessa käyttää teknologiaa esimerkiksi näyttelysisältöjen laajentamiseen. Jos museohenkilökunta ei löydä yhteistä kieltä ulkopuolisen toimittajan kanssa tai jos multimedian pyörittämiseen valittu tietokone on tehoiltaan liian pieni ja aiheuttaa enemmän ongelmia kuin iloa, voi olla, että projekti venyy, eikä tuloskaan vastaa odotuksia.

Jotain unohtui. Yleisö. Vaikka multimedioita tehdään yleisöä varten, ei yleisö ole erityisen kriittinen solmukohta verkostossa. Se, käyttääkö yleisö multimediaa tai ei, ei estä museota tekemästä sitä tai asettamista sitä näyttelytilaan. Eikä museoissa yleensä seuratakaan kovin järjestelmällisesti sitä, käyttääkö yleisö multimedioita ja miten. Kärjistäen voi sanoa, että tällä hetkellä ainoa yleisöpalaute liittyen näyttelytiloissa oleviin tietokoneisiin ja niiden sisältöihin tulee rikottujen hiirien ja sekoitettujen ohjelmien kautta. Se kertoo ainakin sen, että koneita käytetään.

Kulttuurituotanto, olipa se sitten teatteriesitys, konsertti tai näyttely on monimutkainen kudelma ihmisiä, heidän tietojaan ja osaamista, kommunikaatiota, välineitä ja materiaaleja. Tieto, jota prosesseissa aina tarvitaan, on nyky maailmassa yhä erikoistuneempaa. Eri alojen edustajien tulee pystyä viestimään keskenään ja ymmärtämään toisiaan, jotta prosessi onnistuu. Nykypäivänä tietokoneet, faksit ja tietokoneohjelmoidut ilmastointi- tai turvajärjestelmät ovat arkipäivää kulttuuri- ja taidelaitoksissakin ja muodostavat olennaisen osan verkostojä. Niiden tärkeyden huomaa usein vasta, jos niitä ei yhtäkkiä olekaan. Varsinkin

pienemmissä museoissa henkilökunnan osaaminen ja aika ei välttämättä riitä teknologisten projektien läpiviemiseen, eikä raha usein riitä ulkopuolisen palkkaamiseenkaan. Museoissa teknologiaa hyödynnetään hyvin epätasaisesti ja tämä osaltaan vaikeuttaa yhtenäisten järjestelmien luomista. Kokoelmien karttuessa yhä nopeampaa tahtia kokoelmapoliittiset valinnat ja kansallinen yhteistyö ovat ensiarvoisen tärkeässä asemassa siinä, että museoihin saadaan tallennettua monipuolisesti ja tasapuolisesti sekä aineellista että aineetonta kulttuuriperintöä.

Teknologia on välttämätön toimija monissa museotoiminnoissa ja se myös tekee siitä vahvan toimijan, joka omalta osaltaan muokkaa museotoimintaa ja sen käytäntöjä. Museoissa onkin tärkeää tiedostaa teknologian vaikutuksia, jotta ne voivat hyödyntää teknologista kehitystä tehokkaasti, sillä vain teknologian avulla museoiden on mahdollista suoriutua edessä olevista valtavista haasteista, joita toimiminen toisaalta muistiorganisaationa ja toisaalta yleisölle avoinna olevana kulttuurilaitoksena niille asettaa.

Kansallisella ja kansainväliselläkin tasolla verkostoituminen, yhteisten järjestelmien ja yhteistyömuotojen kehittäminen on välttämätöntä museoalan pitkän tähtäimen kehityksen turvaamiseksi. Tässä valtiolla ja museoalan katto-organisaatioilla on tärkeä rooli.

LÄHTEET

Airaksinen, Timo (toim.) (1999) *Minä vuonna 2000. Ruoka, henkisyys, sukupuoli, tunteet, järki, tekniikka.* Helsinki: Otava.

Baillie, Ann (2000) *Creating our Futures.* Paper presented at the South East Queensland Small Museums Conference, August 2000.

<http://www.magsq.com.au/_dbase_upl/Creating%20our%20Futures.pdf>. [viitattu 12.2.2007].

Barabási, Albert-László (2002) *Linkit. Verkostojen uusi teoria.* Suom. Kimmo Pietiläinen. Helsinki: Terra Cognita.

Brigham, Martin & Corbett, J. Martin (1997) *E-mail, power and the constitution of organisational reality.* Julkaisussa: *New Technology, Work and Employment* 12/1, 25–35.

<<http://www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/1468-005X.00020>> [viitattu 4.4.2007].

Clarke, Adele E. (1997) *A Social Worlds Research Adventure. The Case of Reproductive Science.* Teoksessa Anselm Strauss, Juliet Corbin (toim.) *Grounded Theory in Practice.* Sage Publications.

Clegg, Stewart R (1989) *Frameworks of Power.* London: Sage Publications.

Convention for the Safeguarding of the Intangible Cultural Heritage (2003) Unesco. Paris, 17 October 2003. <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001325/132540e.pdf>> [viitattu 12.3.2007].

Digitaalinen sisältötuotanto – strategiset tavoitteet ja toimintaehdotukset (2002)

Opetusministeriön julkaisuja 2002. Helsinki: Opetusministeriö.

<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2002/liitteet/opm_62_situstrategia.pdf?lang=fi> [viitattu 15.4.2007].

Growth, Competitiveness and Employment (1993) Commission of the European Communities. COM (93) 700 final. Brussels: 05.12.1993.
<http://aei.pitt.edu/1140/01/growth_wp_COM_93_700_Part_C.pdf> [viitattu 13.3.2007].

Eräsaari, Leena (1995) Kohtaamisia byrokraattisilla näyttämöillä. Helsinki: Gaudeamus.

EU-asioita koskeva Museoviraston kehittämisstrategia 2001 – 2003. Museoviraston EU-työryhmä. <<http://www.nba.fi/tiedostot/a7af4db8.pdf>> [viitattu 14.4.2007].

Falk, J. H., & Dierking, L. D (1992) The museum experience. Washington DC: Howells House.

Foucault, Michel (2000) Power. Essential works of Foucault, 1954-1984. vol 3. Edited by James Faubion, trans. John Hurley et al. New York: The New Press.

Foucault, Michel (1980) Tarkkailla ja rangaista. Suom. Eevi Nivanka. Helsinki: Otava.

Greener, Ian (2002) Theorising path-dependency: how does history come to matter in organisations? Julkaisussa: Management Decision 40/6, 614-619.
<<http://www.emeraldinsight.com/10.1108/00251740210434007>> [viitattu 4.4.2007].

Heinonen, Jouko & Lahti, Markku (2001) Museologian perusteet. 3. uudistettu laitos. Suomen museoliiton julkaisuja 49. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino.

Heiskala, Risto (2000) Toiminta, tapa ja rakenne. Kohti konstruktionistista synteesiä yhteiskuntateoriassa. Helsinki: Gaudeamus.

Helsingin kaupungin tietotekniikkastrategia 2007–2010 (2007). ”Helsinki palvelee”. 18.4.2007. <http://hel.fi/wps/wcm/resources/file/eb5c33065a24854/Taske_ITstrat_07-10.pdf> [viitattu 17.5.2007].

Hyvärinen, Matti (1992) Diskurssin Valta. Teoksessa: Stenvall, Kirsti (toim). Valta – näkymätön labyrintti. Yhteiskuntatieteiden tutkimuslaitos. Työraportteja; 6. Tampereen

yliopisto.

i2010 – kasvua ja työllisyyttä edistävä eurooppalainen tietoyhteiskunta (2005) Komission tiedonanto neuvostolle, Euroopan parlamentille, Euroopan talous- ja sosiaalikomitealle ja alueiden komitealle. KOM(2005) 229 lopullinen. Bryssel 1.6.2005.

<<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2005:0229:FIN:FI:PDF>> [viitattu 13.3.2007].

Ilva, Jyrki (2004) Kansallisen kulttuuriperinnön digitointi – loppuuko vauhti ennen alkua? Julkaisussa: Agricolan tietosanomat 2/2004. <<http://agricola.utu.fi/tietosanomat/numero2-04/digitointi.html>> [viitattu 14.4.2007].

Issakainen, Anna-Maija (2004) Tietoverkot taideväylänä – lunastus vai lupaus: tietoverkkojen käyttö kuvataiteen tuntemuksen opetuksessa. Ilmari design publications, Taideteollisen korkeakoulun julkaisu A 45, Kymenlaakson ammattikorkeakoulun julkaisuja. Sarja D, nro 1. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.

Järvinen, Aki & Mäyrä, Ilkka (2000) Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. 2. painos. Tampere: Vastapaino.

Kallio, Kalle (2003) Museoväki '03. Suomen museoliitto. Julkaisussa: Julius 11/2003, 9–13. <<http://www.museoliitto.fi/doc/museovaki03.pdf>> [viitattu 14.4.2007].

Kallio, Kalle (2005) Museoiden verkkonäyttelyt historian oppimateriaaleina. Helsingin yliopisto, Kasvatustieteen laitoksen pro-gradu tutkielma.

<<http://www.helsinki.fi/~kekallio/gradu2.pdf>> [viitattu 14.4.2007].

Kangas, Anita (2004) Technology and Public Art Institutions. The Third International Conference on Cultural Policy. Proceedings. Montreal.

Karhio, Päivi (2003) Miten lähestyä käymättömiä? Ei-kävijyyden esitarkastelua asiantuntijahaastattelujen valossa. <<http://www.fng.fi/fng/rootnew/fi/kehys/pdf/raportti1.pdf>> [viitattu 12.3.2007].

Karvonen, Erkki (2004) Tietoyhteiskuntastrategia johdattaa huipulle?
<<http://juoru.uta.fi/~erkki.karvonen/tietostrate.htm>> [viitattu 16.3.2007].

Kasvio, Antti (1999) Suomi matkalla tietoyhteiskuntaan. Tampereen yliopistossa pidetty luentosarja. <<http://www.info.uta.fi/winsoc/ajankohtaista/johd.htm>> [viitattu 11.4.2006].

Ketamo, H. & Haaparanta, H. & Ramstedt-Salonen M. (2003) Mobiilit ryhmätöteknologiat museopedagogiikassa. Julkaisusarja E- Tampereen teknillinen yliopisto, Porin yksikkö E2/2003. <<http://www.pori.tut.fi/~harket/museo2002.pdf>> [viitattu 13.3.2007].

Kulttuurinen tietoyhteiskunta Strategiset perusteet ja lähtökohdat opetusministeriön toimintaohjelmalle vuosiksi 1997 – 2000 (1996) Helsinki: Opetusministeriö.

Kulttuuriperintö tietoyhteiskunnassa – strategiset tavoitteet ja toimenpide-ehdotukset (2003) Opetusministeriön julkaisuja 2003:24. Helsinki: Opetusministeriö.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_111_opm24.pdf?lang=fi> [viitattu 16.3.2007].

Kulttuuri tietoyhteiskunnassa – strategia 2010 ja toimintaohjelma (2003) Opetusministeriön työryhmämuistioita ja selvityksiä 2003:22. Helsinki: Opetusministeriö.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2003/liitteet/opm_141_tr22.pdf?lang=fi> [viitattu 16.3.2007].

Kättylä, Mikko (1993) Pakkahuoneesta modernin taiteen museo? Porin pakkahuoneen uuskäytöstä esitettyjen näkemysten kritiikki historiallisen kehityskulun pohjalta. Helsinki.

Law, John (1992) Notes on the Theory of the Actor Network: Ordering, Strategy and Heterogeneity. Centre for Science Studies, Lancaster University.
<<http://www.lancs.ac.uk/fass/sociology/papers/law-notes-on-ant.pdf>> [viitattu 4.4.2007].

Liukkonen, Eija (2005) Havaintoja vakituisuudesta. Taidemuseoalan kehittämissyysikkö Kehys. <<http://www.fng.fi/fng/rootnew/fi/kehys/pdf/havaintoja.pdf>> [viitattu 15.3.2007].

Lönnqvist, Bo & Kiuru, Elina & Uusitalo, Eeva (toim.) (1999) Kulttuurin muuttuvat

kasvot. Johdatusta etnologiatieteisiin. Pieksämäki: SKS.

Mannermaa, Mika (2007) Työn ja elämän tulevaisuus. Esitelmä Oulussa 31.1.2007.
<http://www.verve.fi/pdf/Mannermaa_oulu.ppt> [viitattu 1.1.2008].

Museo 2000 – museopoliittinen ohjelma (1999) Komiteanmietintö 31/1999.
Opetusministeriö: Helsinki.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/1999/liitteet/opm_444_museo2000.pdf?lang=fi> [viitattu 16.3.2007].

Museoalan kulttuurivientistrategia (2007). Suomen museoliitto ry. 8.1.2007.
<<http://www.museoliitto.fi/kulttuurivientistrategia>> [viitattu 31.10.2007].

Mäkelä, Tapio & Tarkka, Minna (2002) Mediataide. Kotimaiset toimijat ja kansainväliset mallit. Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja nro 8/2002.
Opetusministeriö: Helsinki.

Niiniluoto, Ilkka (1996) Informaatio, tieto ja yhteiskunta. Filosofinen käsiteanalyysi.
Helsinki: Valtion painatuskeskus ja Valtionhallinnon kehittämiskeskus (5. täydennetty painos). <http://www.uta.fi/laitokset/tiedotus/opiskelu/P1_lukemisto/Niiniluoto2.pdf> [viitattu 1.1.2008].

Norris, Pippa (2001) Digital divide: civic engagement, information poverty, and the Internet worldwide. New York: Cambridge University Press.

Oppimisen, luovuuden ja osaamisen Suomi II (2000) Opetuksen, tutkimuksen ja kulttuurin tietoyhteiskuntaneuvottelukunta. Helsinki: Opetusministeriö.
<http://www.minedu.fi/export/sites/default/OPM/Julkaisut/2000/liitteet/Oppimisen_Suomi.pdf?lang=fi> [viitattu 16.3.2007].

Orihuela, Jose Luis (2003) Blogging and the eCommunication Paradigms: 10 principles of the new media scenario. BlogTalk A European Weblog Conference. Web-based publishing, communication and collaboration tools for professional and private use
Vienna, May 23 - 24, 2003. <<http://mccd.udc.es/orihuela/blogtalk/>> [viitattu 20.2.2008]

Pettersson, Susanna (2005) Tulevaisuuden taidemuseo taustaselvitys. Taidemuseoalan kehittämissyksikkö KEHYS. Valtion taidemuseo. Julkaisematon lähde.

Presidency conclusions (2000) Lisbon European Council. 23 and 24 March 2000.
<http://consilium.europa.eu/ueDocs/cms_Data/docs/pressData/en/ec/00100-r1.en0.htm2000> [viitattu 13.3.2007].

Rainio, Antti & Kautto-Koivula, Kaisa (toim.) (1998) Elämänlaatu, osaaminen ja kilpailukyky. Tietoyhteiskunnan kehittämisen perustelut. Sitra 206. Helsinki: Suomen itsenäisyyden juhlarahasto.

Rajakari, Päivi (2006) Taidemuseoiden kokoelmapolitiikka ja resurssit. Valtion taidemuseo. Taidemuseon kehittämissyksikkö Kehys.
<<http://www.fng.fi/fng/rootnew/fi/kehys/pdf/Koporaportti2006.pdf>> [viitattu 20.10.2007].

Rastas, Perttu (2005) Mediataiteen arkistointistrategiasta. Julkaisussa: Dokumentti, ajankohtaista Kuvataiteen keskusarkistosta 2005. 24-25.
<<http://www.fng.fi/fng/rootnew/fi/kka/pdf/Dokumentti05.PDF>> [viitattu 1.4.2007].

Rogers, Everett M. (2003) Diffusion of Innovations (5th edition). New York: Free Press.

Rönkkö, Marja-Liisa (1999) Suomalainen taidemuseo: Louvren ja Lousianan perilliset. Helsinki: Valtion taidemuseo.

Sadowsky, Thorsten (2006) Toisin silmin. Julkaisussa: Sadowsky, Thorsten & Hochkleitner, Martin & Higgins, Colleen & Tan, Fiona (toim.) (2006) Fiona Tan. Mirror Maker. Näyttelyjulkaisu.

Sadowsky, Thorsten & Hochkleitner, Martin & Higgins, Colleen & Tan, Fiona (toim.) (2006) Fiona Tan. Mirror Maker. Näyttelyjulkaisu.

Schwartzman, Helen B. (1993) Ethnography in organizations. Qualitative research methods series, volume 27. Newbury Park, California: Sage publications.

Sederholm, Helena (2001) Taiteen tulkkina. Selvitys taidemuseoiden erityisluonteesta. Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja Nro 5/2001. Helsinki: Opetusministeriö.

Silva, Leiser (2007) Epistemological and theoretical challenges for studying power and politics in information systems. Julkaisussa: Information Systems Journal 17 (2), 165-183. Blackwell Publishing. <<http://www.blackwell-synergy.com/doi/abs/10.1111/j.1365-2575.2007.00232.x>> [viitattu 4.4.2007].

Sotamaa, Olli (2001) Teknologia. Julkaisussa Mediumi 1.0. <<http://www.m-cult.net/mediumi/article.html?articleId=88&print=1&lang=fi>> [viitattu 15.12.2004].

Suomi tietoyhteiskunnaksi – kansalliset linjaukset (1995) Helsinki: Valtiovarainministeriö.

Taivassalo, Eeva-Liisa (2003) Museokävijä. Valtakunnallinen museoiden kävijätutkimus 2003. Suomen museoliiton julkaisuja 53. Helsinki: Suomen museoliitto.

Tamminen, Rauno (1993) Tiedettä tekemään! Jyväskylä: Atena Kustannus.

Turunen, Liisa (2002) Tietoyhteiskunta ja käytännön todellisuus: sähköisten viestimien käyttöönottoprosessi valtion palveluvirastossa. Jyväskylän yliopisto, Yhteisöviestinnän lisensiaatin tutkimus. <<http://selene.lib.jyu.fi:8080/gradu/h/lituru.pdf>> [viitattu 3.2.2005].

Töttö, Pertti (2000) Pirullisen positivismin paluu. Laadullisen ja määrällisen tarkastelua. Tampere: Vastapaino.

Uudistuva, ihmisläheinen ja kilpailukykyinen Suomi: kansallinen tietoyhteiskuntastrategia 2007–2015 (2006) Helsinki: Valtioneuvosto.
<http://www.tietoyhteiskuntaohjelma.fi/esittely/fi_FI/1142405427272/_files/75972387480338470/default/strategia_taitettu_final.pdf> [viitattu 28.9.2006].

Vakkari, Mikael & Simovaara, Jyrki & Valanto, Sirkka (2004) Kamut 2 – Muistiorganisaatioiden tietovarannot yhteiskäyttöön. Toteuttamismahdollisuudet ja toimenpidesuositus.

Kamut 2 –yhteishankkeen loppuraportti 26.1.2004. Museovirasto.
<<http://www.nba.fi/tiedostot/8c050dc5.pdf>> [viitattu 22.3.2007].

Valanto, Sirkka (1999) Poron korvat ja Aleksanteri I:n valtaistuin. Julkaisussa: Tietolinja 3/1999. <<http://www.lib.helsinki.fi/tietolinja/0399/museodig.html>> [viitattu 12.4.2006].

Valanto, Sirkka (2003) Digitoitu harakka. Museoesineestä sisältötuotteeksi. Teoksessa: Osma: Suomen museoliiton juhlakirja 2003. Toim. Jaana af Hällström. Helsinki: Suomen museoliitto.

Vilkuna, Janne (toim.) 2000. Näkökulmia museoihin ja museologiaan. Ethnos-toimite 10, Saarijärvi.

Weber, Max (1968) Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology (vol. 2). New York: Bedminster Press.

Webster, Frank (2002) Theories of the information society. 2nd edition. London: Routledge.

Internetsivut

Alvar Aalto-museo (2007) Museon internetsivut. <<http://www.alvaraalto.fi/museum/>>

Helsingin kaupunginmuseo (2007) Museon internetsivut.

<<http://www.helsinginkaupunginmuseo.fi>>.

European Commission (2008) Knowledge Society – Homepage.

<http://ec.europa.eu/employment_social/knowledge_society/index_en.htm> [viitattu 1.1.2008].

ICOM – Suomen Komitea ry (2007) Internetsivu. <<http://finland.icom.museum/>> [viitattu 12.3.2007]

International Council of Museums (2007a) ICOM:in internetsivu <<http://icom.museum/>> [viitattu 12.3.2007].

International Council of Museums (2007b) Development of the Museum Definition according to ICOM Statutes (1946-2001). <http://icom.museum/hist_def_eng.html> [viitattu 12.3.2007].

Muisti-projektin loppuraportti (1998)

<<http://www.lib.helsinki.fi/memory/raportti/sisallys.html>> [viitattu 21.3.2007].

Museovirasto (2007a) Museotietojärjestelmä Musketti.

<<http://www.nba.fi/fi/muskettiesittely>> [viitattu 21.3.2007].

Museovirasto (2007b) Suomen museot online.

<http://www.nba.fi/fi/smol_tiedote09032004> [viitattu 21.3.2007].

Porin taidemuseo (2007) Museon internetsivut. <<http://www.poriartmuseum.fi>>

Suomen museoliitto (2006a). Internetsivut. <<http://www.museot.fi/>> [viitattu 13.4.2006].

Valtion taidemuseo (2007) Muusa. <<http://www.muusa.net>> [viitattu 22.3.2007].

Toiminta- ja vuosikertomukset

Alvar Aalto -museo (1981) Toimintakertomus 1980.

Alvar Aalto -säätiön museotoimi (1999) Toimintakertomus 1998.

Alvar Aalto -säätiön museotoimi (2007) Toimintakertomus 2006.

Helsingin kaupunginmuseo (2003) Kertomus vuoden 2002 toiminnasta.

Helsingin kaupunginmuseo (2006) Kertomus vuoden 2005 toiminnasta.

Porin taidemuseo (1982) Vuosikertomus 1981.

Porin taidemuseo (2001) Vuosikertomus 2000.

Porin taidemuseo (2006) Vuosikertomus 2005.

Tilastolähteet

Joukkoviestimet 2000 (2000) Kulttuuri ja viestintä 2000:1. Helsinki: Tilastokeskus.

Museotilasto 2004 (2005) Toim. Marianna Kaukonen & Terhi Vihanto. Museovirasto.

Museotilasto 2005 (2006) Toim. Marianna Kaukonen & Terhi Vihanto. Museovirasto.

Tilastokeskus (2007) Tieto- ja viestintätekniiikan käyttö.

<<http://www.stat.fi/til/sutivi/2007/>> [viitattu 28.12.2007].

Haastattelut, tapaamiset ja tiedonannot:

Alvar Aalto -museo

Marjo Holma, tutkija	6.2.2006	haastattelu
Ville Rainio, museoapulainen		
Risto Raittila tutkija		
Teija Isohauta, museolehtori	12.5.2006	haastattelu
Mirka Vidgrén, tiedottaja		
Markku Lahti, johtaja	18.10.2006	haastattelu
Risto Raittila, tutkija	3.2.2006	haastattelu ja museon tiloihin tutustuminen
	3.2.2006	sähköpostitiedonanto

Helsingin kaupunginmuseo

Jan Alanco, tutkija	12.6.2006	haastattelu
Arja Björkman, tietopalvelusihteeri	28.3.2006	haastattelu
Jari Harju, tutkija	19.6.2006	haastattelu
Hely Hirvonen, tietotekniikkasihteeri	24.5.2006 31.5.2006	haastattelu sähköpostitiedonanto
Riitta Pakarinen, yksikön päällikkö	23.3.2006 11.10.2006	haastattelu ja museon tiloihin tutustuminen haastattelu ja näyttelytiloihin tutustuminen
Jan Alanco Jari Harju Riitta Pakarinen	28.3.2006	digikuvapalaveri

Porin taidemuseo

Esko Nummelin, johtaja	10.7.2006 11.7.2006 2006–2007	haastattelu ja museon tiloihin tutustuminen haastattelu sähköpostitiedonannot
Laura Selin, tutkija	24.4.2007	puhelintiedonanto
Erkki Valli-Jaakola, valokuvaaja	11.7.2006	haastattelu

LIITE 1. Sähköpostikyselyn kysymysalueet

- Vastatessanne alla oleviin kysymyksiin, mainitkaa myös kulloinkin käytetty teknologia/alusta (esimerkiksi sähköposti, internet, internet-streaming, ts. reaaliaikainen lähettäminen verkossa, puhelin/matkapuhelin, televisio, tallenteet).

1. Miten organisaationne käyttää teknologiaa taiteen ja kulttuuritoiminnan levitykseen? Onko teknologian avulla pyritty madaltamaan osallistumisen kynnyksiä/tavoitettu uusia yleisöjä? Minkälaisia suunnitelmia ja tavoitteita teillä on asian suhteen tulevaisuudessa?
2. Oletteko rakentaneet teknologian avulla kuntalaisille/yleisöille mahdollisuuksia vaikuttaa ja osallistua kulttuuritoimintoja koskevaan päätöksentekoon tai kulttuurin sisällölliseen määrittelyyn? Minkälaisia suunnitelmia teillä on?
3. Tarjotaanko organisaatiossanne teknologiaa hyväksikäyttäviä produktioita (nettinäyteläyitä, verkko-opetusta, konsertteja tms.) tai tapahtumia (esim. puhelimen välityksellä tuotetut kirjallisuuspiirit)? Minkälaisia suunnitelmia teillä on?
4. Ketkä ovat organisaationne tärkeimpiä yhteistyökumppaneita näissä kysymyksissä?
5. Minkälaisiksi arvioitte alueenne asukkaiden/kulttuuritoimijoiden tietoyhteiskuntavalmiudet?
6. Mitkä ovat mielestänne suurimpia ongelmia yllä oleviin kysymyksiin liittyen?

LIITE 2. Teemahaastattelujen kysymysalueet

TEEMA 1: Miten teknologia ymmärretään museossa

TEEMA 2: Teknologia työtehtävissä

TEEMA 3: Teknologian hyödyntäminen

TEEMA 4: Teknologian ongelmat

TEEMA 5: Museon kotisivut

TEEMA 6: Teknologinen osaaminen, koulutus

TEEMA 7 Rekrytointipolitiikka

TEEMA 8 Resursointi ja rahoitus

TEEMA 9 Ulkoinen ohjaus

TEEMA 10 Projektit, yhteistyökumppanuudet

LIITE 3. ICOM:in museomääritelmä

(http://icom.museum/hist_def_eng.html)

1. A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and of its development, and open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits, for purposes of study, education and enjoyment, material evidence of people and their environment.

- a. The above definition of a museum shall be applied without any limitation arising from the nature of the governing body, the territorial character, the functional structure or the orientation of the collections of the institution concerned.
- b. In addition to institutions designated as "museums" the following qualify as museums for the purposes of this definition:
 - i. natural, archaeological and ethnographic monuments and sites and historical monuments and sites of a museum nature that acquire, conserve and communicate material evidence of people and their environment;
 - ii. institutions holding collections of and displaying live specimens of plants and animals, such as botanical and zoological gardens, aquaria and vivaria;
 - iii. science centres and planetaria;
 - iv. non-profit art exhibition galleries;
 - v. nature reserves;
 - vi. international or national or regional or local museum organisations, ministries or departments or public agencies responsible for museums as per the definition given under this article;
 - vii. non-profit institutions or organisations undertaking conservation, research, education, training, documentation and other activities relating to museums and museology;
 - viii. cultural centres and other entities that facilitate the preservation, continuation and management of tangible or intangible heritage resources (living heritage and digital creative activity);

such other institutions as the Executive Council, after seeking the advice of the Advisory Committee, considers as having some or all of the characteristics of a museum, or as supporting museums and professional museum personnel through museological research, education or training.

LIITE 4. Museotoimintaa sääteleviä lakeja ja asetuksia

<p>Museolaki 729/1992, lain muutokset 1459/1995, 1166/1996, 644/1998, 887/2005, 1076/2005</p>	<p>1 § Museotoiminnan tavoitteena on ylläpitää ja vahvistaa väestön ymmärrystä kulttuuristaan, historiastaan ja ympäristöstään. Museoiden tulee edistää kulttuuri- ja luonnonperintöä koskevan tiedon saatavuutta tallentamalla ja säilyttämällä aineellista ja visuaalista kulttuuriperintöä tuleville sukupolville, harjoittamalla siihen liittyvää tutkimusta, opetusta ja tiedonvälitystä sekä näyttely- ja julkaisu-toimintaa.</p>
<p>Museoasetus 1192/2005</p>	<p>3 § Maakuntamuseon ja aluetaidemuseon tehtävät Maakuntamuseon ja aluetaidemuseon tehtävänä on: 1) edistää museotoimintaa, kulttuuriympäristön säilymistä sekä visuaalista kulttuuria toiminta-alueellaan; 2) huolehtia alueensa museotoiminnan keskinäisestä yhteistyöstä ja kulttuuriperintöön ja taiteeseen liittyvän tiedon saatavuudesta; 3) antaa asiantuntija-apua toimialaansa liittyvissä kysymyksissä; 4) huolehtia niistä valtiolle kuuluvista tehtävistä, joista on Museoviraston kanssa erikseen sovittu; 5) suorittaa opetusministeriön antamat muut tehtävät.</p> <p>4 § Valtakunnallisen erikoismuseon tehtävät Valtakunnallisen erikoismuseon tehtävänä on: 1) edistää erikoismuseotoimintaa erikoisalallaan; 2) huolehtia samaa erikoisalaa edustavien museoiden keskinäisestä yhteistyöstä ja erikoisalansa museokokoelmiin liittyvän tiedon saatavuudesta; 3) antaa asiantuntija-apua toimialaansa liittyvissä kysymyksissä; 4) suorittaa muut opetusministeriön antamat tehtävät.</p>
<p>Muinaismuistolaki 295/1963</p>	<p>2§ Kiinteitä muinaisjäänneksiä ovat: 1) maa- ja kivikummut, rökkiöt, kivikehät ja muut kiveykset ja kivilatomukset, jotka ovat ihmisten muinoin tekemiä; 2) pakanuuden aikaiset haudat ja kalmistot, myös sellaiset, joista maan pinnalla ei ole merkkejä; 3) kivet ja kalliopinnat, joissa on muinaisilta ajoilta kirjoituksia, kuvia tai muita piirroksia tahi maalauksia, hiomauria tai muita hionnan tahi hakkuun jälkiä taikka uhrikuoppia; 4) uhrilähteet, uhripuut, uhrikivet ja muut palvontapaikat sekä muinaiset käräjäpaikat; 5) muinaisilta ajoilta peräisin olevat asumusten jäännökset sekä asuin- ja työpaikat, niin myös muodostumat, jotka ovat syntyneet sellaisten asumusten tai paikkojen käyttämisestä; 6) muinaisaikaiset hylätyt linnat, linnamäet, linnoitukset, linnakkeet, vallit ja vallihaudat sekä niiden jäännökset, kirkkojen, kappeliin, luostarien ja muiden huomattavien rakennusten rauniot sekä muinaiset hautauspaikat, jotka eivät ole seurakunnan hoidossa olevalla hautausmaalla; 7) kivet, ristit ja patsaat, jotka muinoin on pystytetty jonkun henkilön tai tapahtuman muistoksi tai uskomuksellisessa tarkoituksessa, samoin kuin muut sellaiset muistomerkit; 8) muinaisten huomattavien kulkuteiden, tienviittojen ja siltojen sekä vartiotuli- ja muiden sellaisten laitteiden jäännökset; sekä 9) kiinteät luonnonesineet, joihin liittyy vanhoja tapoja, tarinoita tai huomattavia historiallisia muistoja.</p>
<p>Laki Valtion taidemuseosta 566/2000, lainmuutos 504/2004</p>	<p>1 § Kuvataiteen museotoimintaa ja maan taidemuseoalan kehittämistä varten on opetusministeriön alainen Valtion taidemuseo, johon kuuluu Ateneumin taidemuseo, Sinebrychoffin taidemuseo, Nykytaiteen museo</p>

	Kiasma ja Kuvataiteen keskusarkisto. Valtion taidemuseon muista toimintayksiköistä säädetään valtioneuvoston asetuksella ja sen nojalla määrätään työjärjestyksellä.
Asetus Valtion taidemuseosta 618/2004	1 § Sen lisäksi, mitä Valtion taidemuseosta annetun lain (566/2000) 1 §:ssä säädetään, taidemuseon tulee: 1) vastata kokoelmien ja tietovarantojen kartuttamisesta, dokumentoinnista, hoidosta ja konservoinnista; 2) järjestää koti- ja ulkomaisen taiteen näyttelyitä; 3) perehdyttää yleisöä kuvataiteeseen ja lisätä sen tuntemusta taidekasvatuksen avulla; 4) järjestää taiteiden välistä ohjelmistoa; 5) harjoittaa julkaisutoimintaa; 6) toimia maan taidemuseoalan kehittämiseksi yhteistyössä muiden taidemuseoiden kanssa; 7) harjoittaa kuvataiteen tutkimusta; 8) seurata alan kehitystä, tehdä aloitteita ja esityksiä Suomen kuvataiteen edistämiseksi sekä antaa lausuntoja kuvataiteeseen liittyvistä kysymyksistä; 9) ylläpitää ja kehittää taidemuseoalan ja kuvataiteen kansainvälisiä suhteita; 10) antaa muille viranomaisille sekä mahdollisuuksien mukaan yhteisöille ja yksityisille henkilöille asiantuntija-apua toimialaansa kuuluvissa asioissa; 11) huolehtia muista taidemuseolle säädetyistä tai määrätyistä tehtävistä.
Laki kulttuuriesineiden maastaviennin rajoittamisesta 115/1999, lain muutos 883/2001	4 § Vientilupaa edellyttävät esineet. Seuraavia esineitä tai niiden osia ei saa viedä maasta ilman tässä laissa tarkoitettua lupaa, ellei jäljempänä toisin säädetä: 1) muinaismuistolaisissa (295/1963) tarkoitettu arkeologiset esineet, jotka on löydetty maasta tai vedestä; 2) yli 50 vuotta vanhat taideteokset sekä yli 50 vuotta vanhat alkuperäiset tai niihin verrattavat taideteollisuuden ja taidekäsityön tuotteet, joita on tehty rajoitettu sarja; 3) yli 100 vuotta vanhat rakennukset ja niiden osat; 4) yli 50 vuotta vanhat liikkuvat kuvat sekä äänitteet ja muut tekniset tallenteet; 5) seuraavat kirjalliset tuotteet: a) yli 50 vuotta vanhat käsikirjoitukset; b) yli 50 vuotta vanhat sävellyskäsikirjoitukset; c) ennen vuotta 1800 Suomessa tai Suomea varten painetut kirjat ja kartat; ja d) ennen vuotta 1600 ulkomailla painetut kirjat; 6) yksityiset arkistot sekä muihin esineryhmiin kuuluvat arkistoaineokset, jotka ovat tieteellisen tutkimuksen tai muun erityisen syyn vuoksi arvokkaita niiden iästä riippumatta; 7) kokoelmat, jotka ovat tieteellisen tutkimuksen tai muun erityisen syyn vuoksi arvokkaita, sekä luonnontieteelliset kokoelmat ja näiden kokoelmien näytekappaleet niiden iästä riippumatta; 8) yli 50 vuotta vanhat kulkuneuvot ja kuljetusvälineet; 9) seuraavat yli 100 vuotta vanhat esineet: a) rakennuksiin kiinteänä sisustuksena kuuluvat esineet; b) aseet, varusteet ja sotilaskäyttöön tarkoitettut koneet, laitteet ja varusteet; c) ajannäyttäjät; d) huonekalut ja valaisimet; e) punnitus- ja mittavälineet sekä talousesineet; f) työvälineet ja koneet; g) leikkikalut ja pelit;

	<p>h) musiikki-instrumentit; i) puvut ja tekstiilit; j) kulta- ja hopeasepän teokset ja muut metalliesineet; k) lasi- ja puuesineet, keramiikka ja posliiniesineet; l) valokuvat sekä valokuvausvälineet ja muut optiset laitteet; m) kirkollinen esineistö; ja n) uskomuksiin liittyvät esineet; sekä 10) kansalliseen historiaan ja merkkihenkilöihin liittyvät esineet niiden iästä riippumatta.</p>
<p>Rakennussuojelulaki 60/1985, lain muutos 61/1985, 1152/1993, 73/1995, 703/1995, 151/1999, 893/2001</p>	<p>6 § [Lääninhallituksen] suojelupäätökseen on otettava tarpeellisiksi katsottavat määräykset suojeltavan kohteen kulttuurihistoriallisen arvon säilyttämiseksi. Suojelumääräykset voivat koskea: 1) kohteen säilyttämistä suojelun edellyttämässä kunnossa; 2) rakennuksen käyttöä siten, ettei sen kulttuurihistoriallista arvoa vaaranneta; sekä 3) rakennuksen entistämistä sekä rakennuksessa suoritettavien muutostöiden ja mahdollisen lisärakentamisen rajoittamista siten, ettei niillä vaaranneta suojelun tarkoitusta. Suojelupäätöksessä voidaan antaa museovirastolle oikeus antaa tarkempia määräyksiä suojelumääräysten soveltamisesta sekä myöntää suojelumääräyksistä vähäisiä poikkeuksia</p>
<p>Tekijänoikeuslaki 404/1961, lain muutokset: 669/1971, 648/1974, 897/1980, 960/1982, 442/1984, 578/1984, 54/1986, 309/1987, 34/1991, 418/1993, 419/1993, 1254/1994, 446/1995, 715/1995, 1024/1995, 1654/1995, 365/1997, 967/1997, 1170/1997, 250/1998, 748/1998, 398/2003, 821/2005, 345/2006, 679/2006, 1228/2006 Tekijänoikeusasetus 574/1995, asetuksen muutokset 160/1996, 1036/2005, 1173/2006</p>	<p>Kappaleiden valmistaminen arkistoissa, kirjastoissa ja museoissa 16 § (14.10.2005/821) Valtioneuvoston asetuksella säädettävä arkisto ja yleisölle avoin kirjasto tai museo saa, jollei tarkoituksena ole välittömän tai välillisen taloudellisen edun tuottaminen, valmistaa kappaleita omista kokoelmissaan olevasta teoksesta: 1) aineiston säilyttämistä ja sen säilyvyyden turvaamista varten; 2) aineiston teknistä entistämistä ja kunnostamista varten; 3) kokoelmien hallintaa, järjestämistä ja vastaavia kokoelman ylläpidon edellyttämiä sisäisiä käyttötarkoituksia varten; 4) vaillinaisen teoksen kappaleen tai useana osana julkaistun teoksen puuttuvan osan täydentämiseksi, jos teosta tai tarvittavaa täydennystä ei ole saatavissa kaupallisen levityksen tai välittämisen kautta.</p> <p>Teosten kappaleiden valmistaminen yleisölle ja teosten välittäminen yleisölle (14.10.2005/821) 16 a § (14.10.2005/821) Valtioneuvoston asetuksella säädettävä arkisto ja yleisölle avoin kirjasto saa, jollei tarkoituksena ole välittömän tai välillisen taloudellisen edun tuottaminen: 1) valmistaa omista kokoelmissaan olevasta vahingoittumiselle alttiista julkistetusta teoksesta kappaleita valokopioimalla tai vastaavalla menetelmällä ja saattaa ne yleisön saataviin lainaamalla, jos teosta ei ole saatavissa kaupallisen levityksen tai välittämisen kautta; 2) jos se katsotaan tarkoituksenmukaiseksi, valokopioimalla tai vastaavalla menetelmällä valmistaa kappaleita omista kokoelmissaan oleviin kokoomateksiin, sanomalehtiin tai aikakauskirjoihin sisältyvistä yksittäisistä kirjoituksista sekä muiden julkaistujen teosten lyhyistä osista annettaviksi lainaajille heidän yksityistä käyttöönsä varten niiden nidosten tai vihkojen asemesta, joihin ne sisältyvät. Valtioneuvoston asetuksella säädettävä arkisto ja yleisölle avoin kirjasto tai museo saa, jollei tarkoituksena ole välittömän tai välillisen taloudellisen edun tuottaminen, välittää omista kokoelmissaan olevan julkistetun teoksen yleisöön kuuluvalle henkilölle tutkimusta tai yksityistä opiskelua varten laitoksen tiloissa yleisölle välittämiseen varatuilla laitteilla. Edellytyksenä on, että välittäminen voi tapahtua teoksen käyttöä koskevien hankinta-, lisenssi- ja muiden sopimusehtojen estämättä ja</p>

	että muu kuin tässä momentissa tarkoitettun käytön edellyttämä teoksen kappaleen valmistaminen digitaalisesti on estetty sekä jos teoksen välittäminen edelleen on estetty.
Laki museovirastosta 282/2004	2 § Tehtävät Museoviraston tehtävänä on, jollei lailla tai sen nojalla toisin säädetä: 1) huolehtia kulttuurihistoriallisen kansallisomaisuuden kartuttamisesta, hoidosta ja näytteilläpidosta; 2) toimia kulttuuriperinnön ja -ympäristön suojelusta vastaavana asiantuntijaviranomaisena; 3) vastata muinaisjäännösten ja, jollei asia kuulu muun viranomaisen toimialaan, kulttuuriympäristön hoidosta ja valvonnasta; 4) huolehtia kulttuuriperinnön tutkimisesta ja kulttuuriperintöä koskevan tiedon tallentamisesta, säilyttämisestä ja käytettäväksi saattamisesta. Museoviraston tehtävistä säädetään tarvittaessa tarkemmin valtioneuvoston asetuksella.
Asetus museovirastosta 407/2004	1 § Sen lisäksi, mitä Museovirastosta annetussa laissa (282/2004) säädetään, Museoviraston tehtävänä on: 1) johtaa ja kehittää maan yleistä museointia; 2) huolehtia kulttuuriympäristön suojelusta ja sen valvonnasta sekä alan kehittämisestä, jollei asia kuulu muun viranomaisen toimialaan; 3) ylläpitää museoita ja järjestää näyttelyitä; 4) suorittaa arkeologian, historian, kansatieteen, merihistorian, numismatiikan, rakennushistorian ja taidehistorian alaan kuuluvaa tallennusta ja tutkimusta ja harjoittaa alan julkaisutoimintaa; 5) huolehtia arkeologisen, meriarkeologisen ja kulttuurihistoriallisen aineiston konservoinnista sekä antaa restaurointialan ohjausta; 6) toimia valtion kiinteistövarallisuuden haltijavirastona ja rakennuttajana muinaisjäännöskohteissa ja viraston kiinteistöissä; 7) ylläpitää ja edistää alansa kansainvälisiä yhteyksiä ja edistää suomalaisen kulttuuriperinnön tunnettuisuutta ulkomailla; 8) välittää tietoa myös muiden kansojen kulttuurista; 9) lisätä yleisön tietoisuutta ja tuntemusta kulttuuriperinnöstä; 10) huolehtia viraston toimialaa koskevan lainsäädännön toteutumisesta yhdessä muiden viranomaisten ja muun museolaitoksen kanssa; 11) hoitaa valtionavustusten myöntämiseen liittyvät tehtävät; 12) hoitaa muut tehtävät, jotka säädetään tai määrätään sen tehtäväksi.
Laki opetus- ja kulttuuritoimen rahoituksesta 635/1998, lainmuutos 1186/1998, 1289/1999, 520/2000, 1146/2000, 1211/2000, 1389/2001, 1393/2001, 2002/1280, 1281/2002, 1137/2003, 1140/2003, 1291/2004, 412/2005, 1014/2005, 1071/2005, 73/2006, 915/2006, 1230/2006	15 § (21.12.2001/1389) Valtionosuus museon, teatterin ja orkesterin käyttökustannuksiin. Museon, teatterin ja orkesterin ylläpitäjälle myönnetään valtionosuutta mainituista toiminnoista aiheutuviin käyttökustannuksiin 37 prosenttia euromäärästä, joka saadaan, kun ylläpitäjälle museota, teatteria ja orkesteria varten vahvistettu laskennallinen henkilötyövuosien määrä kerrotaan henkilötyövuotta kohden asianomaista toimintaa varten määrättyllä yksikköhinnalla.
Laki taidenäyttelyiden valtioneuvoston asetuksella 411/1986, lainmuutos 639/1991, 390/1997, 1116/2001 Asetus taidenäyttelyiden valtioneuvoston asetuksella 445/1986, asetuksen muutos 640/1991, 391/1997, 1276/2001	1 § Soveltamisala Taidenäyttelyiden näyttelyesineille aiheutuvien vahinkojen korvaamisen varalta voidaan myöntää valtioneuvoston asetuksella tässä laissa säädetään. Mitä tässä laissa säädetään taidenäyttelyistä, koskee myös historiallisia ja muita kulttuurinäyttelyitä. Valtioneuvoston asetuksella voidaan myöntää myös yksittäisen esineen tai esineryhmän näytteillä pitämiseksi noudattamalla soveltuvin osin tämän lain säännöksiä.

Lähde: Finlex – Valtion säädöstietopankki, <<http://www.finlex.fi>>

LIITE 5. Porin taidemuseon pohjapiirros

