

Saavutettavaa taidekasvatusta verkossa?

Anna Vuorinen

Internet on tullut pysyvästi osaksi arkeamme. Tämän myötä internetvälitteisen vuorovaikutteisen median osuus myös museo-opetuksessa kasvaa koko ajan. Museoiden toimiminen verkossa mahdollistaakin museoiden toiminnan ajankohdasta ja fyysisestä paikasta riippumatta. Vaikka internet on täynnä mahdollisuuksia myös museoiden toimintaa ja oppimista ajatellen, onko vuorovaikutteisten verkkoympäristöjen ja digitaalisuuden tarjoamiin mahdollisuuksiin tartuttu instituutiossa, jonka toiminta pohjaa konkreettisen materian säilyttämiseen, tarkasteluun, tutkimiseen ja sen avulla opettamiseen?

Museopedagogiikka on taidemuseotoiminnan keskiössä

Taidemuseopedagogiikan piiriin voidaan lukea kaikki yleisölle suunnattu sivistävä toiminta museossa: opastukset, luennot ja lapsille ja nuorille suunnattu toiminta. Suomessa onkin 2000-luvun vaihteen molemmin puolin julkaistu runsaasti museopedagogiikkaa käsitteleviä julkaisuja, joita yhdistää ideologinen pyrkimys kehittää museopedagogista toimintaa. Myös museoiden digitalisoitumisesta ja internetin merkityksestä osana museoelämystä on puhuttu paljon. Vähemmän tarkastelun alaisena on kuitenkin ollut se, kuinka taidemuseot käytännössä hyödyntävät internetiä osana museopedagogista toimintaansa ja kuinka museoiden saavutettavuutta toteutetaan internetissä. Tätä pyrin selvittämään tarkastelemalla kymmenen suomalaisen erilaisilta erikoistumisaloilta olevan ja eri kaupungeissa sijaitsevan taidemuseon internetsivuja¹. Suomessa museopedagogisen taidekasvatuksen kehitystyö tapahtuu pääasiallisesti Valtion Taidemuseon museopedagogisessa yksikössä, joten resurssit pedagogisen toiminnan kehittämiseen ovat Valtion Taidemuseon yksiköissä paremmat kuin muissa suomalaisissa museoissa.

Interaktiivista verkkopedagogiikkaa?

Taideteollisessa Korkeakoulussa väitellyt Anna-Maija Issakainen esittää väitöskirjassaan, että museonäyttelyyn tutustuminen verkossa ennen varsinaista museovierailua vaikuttaa positiivisesti sekä lasten museokokemukseen että tiedon omaksumiseen. Olisikin perusteltua olettaa, että

¹ Ateneum, Kiasma, Helsingin Kaupungin Taidemuseo, Turun Taidemuseo, Porin Taidemuseo, Oulun Taidemuseo, Aboa Vetus & Ars Nova, Lönnströmin Taidemuseo, Alvar Aalto-Museo, Designmuseo.

taidemuseot hyödyntävät internetiä aktiivisesti lapsiin ja nuoriin kohdistuvassa toiminnassaan. Kaikkien tarkastelun kohteena olleiden museoiden internetsivuilla taidekasvatus olikin huomioitu tavalla tai toisella. Osalla museoista tämä tarkoitti lähinnä fyysisessä museossa tapahtuvien toimintamuotojen esittelyä, kun toiset taas tarjosivat opetusmateriaalia internetissä tulostettavina, näyttelyvierailun tueksi tarkoitettuina tehtävämönisteinä. Internetin interaktiivisia ja toiminnallisia mahdollisuuksia ei tällaisissa tapauksissa hyödynnetty, vaan internet toimi näissä tapauksissa lähinnä yksisuuntaisena jakelukanavana.

Lasten Ateneum-opas, Iloisten kuvien reitti, <http://www.ateneum.fi/default.asp?docId=14466> (Kuva: Anna Vuorinen)



Vaikka sellaiset pedagogiset sisällöt, joita saattoi ainakin osittain hyödyntää irrallisena fyysisestä museokokemuksesta, olivat harvassa, tällaisiakin löytyi. Esimerkiksi Lasten Ateneum-opas on suunniteltu niin, että verkkomateriaalia saattaa hyödyntää

ilman varsinaista museovierailua, joskin teosten konkreettinen kokeminen on ollut oletuksena tehtäviä suunniteltaessa. Porin ja Oulun Taidemuseoiden internetsivut tarjosivat sisältöjä, jotka oli suunniteltu itsenäiseksi verkossa tapahtuvan taidekasvatuksen oppimateriaaliksi. Hieman ironisesti Porin Taidemuseon sivustoa oli tosin päivitetty näiltä osin viimeksi vuonna 2002, joten interaktiivisuus ja ajankohtaisuus eivät sivustolla varsinaisesti toteudu. Verkkosivujen muutoksia tarkasteltaessa voi yleisemminkin todeta, että monet museot eivät ole juurikaan uudistaneet sivujaan viime vuosina, jolloin ne ovat auttamatta ajastaan jäljessä ottaen huomioon internetsuunnittelun ja muun teknologisen kehityksen huiman vauhdin. Tarkastelunalaisista verkkosivuista Oulun Taidemuseo toteutti parhaiten modernin, interaktiivisen verkkopedagogiikan tunnusmerkit. Oulun Taidemuseon museopedagoginen sivusto, Taidesampo, on museopedagoginen verkkonäyttely, jonne sekä opettajat että oppilaat voivat kirjautua ja jota voidaan hyödyntää esimerkiksi osana koulujen taidekasvatusta. Taidesampo mahdollistaa Oulun Taidemuseon kokoelmiin tutustumisen fyysisestä olinpaikasta riippumatta.

Taidemuseoiden saavutettavuus verkossa

Vuonna 2002 Opetusministeriö julkaisi muistion *Kulttuuria kaikille – esitys vammaiskulttuurin ja kulttuurin saavutettavuuden edistämiseksi*. Muistiota varten suomalaisille museoille tehtiin kysely, jossa kartoitettiin niin museorakennusten saavutettavuutta näkö-, kuulo- tai liikkumisesteisille henkilöille, kuin saavutettavuuden huomioimista tiedotuksessa ja palveluita, yhteistyötä eri vammaistahojen kanssa ja turvallisuutta. Tämän kyselyn yhteydessä pyrittiin myös jakamaan museoille tietoa saavutettavuudesta ja herättää ne huomioimaan tähän liittyvät puutteet. Tätä taustaa vasten voisikin olettaa, että museoiden tietoisuus saavutettavuuden tärkeydestä nykypäivänä olisi erittäin hyvää ja että tämä olisi huomioitu myös verkkosivuilla. Kuitenkaan kaksi museota tarkastelunalaisista kymmenestä ei ollut huomionnut saavutettavuuden näkökulmaa sivuillaan missään muodossa.

Osa museoista oli huomionnut aihepiirin ainoastaan esittelemällä esteettömän sisäänkäynnin sijainnin joko pelkän katuosoitteen avulla tai havainnollistamalla kulkureittiä kartoin ja vain osassa sivustoista huomioitiin saavutettavuutta käsiteltäessä muutkin erityisryhmät kuin liikuntaesteiset. Kuitenkin vain Ateneum oli huomionnut toimintaesteisten erityiset tarpeet museovierailun suunnittelussa muita monitahoisemmin. Internetsivuilla ei myöskään ollut tyypillistä tarjota muuta tapaa lukea sivuja kuin yleiskielinen teksti, esimerkiksi selkokielenä ei saavutettavuuteen liittyvää materiaalia tarjottu. Lasten Ateneum-oppaan teosesittelyistä on tehty myös viittomakieliset ja puhutut versiot, jotta kuulo- ja näkövammaiset voivat hyödyntää palvelua. Tämä saavutettavuutta parantava tekijä on kuitenkin kohdistettu melko rajatulle kohderyhmälle; näkö- ja kuulovammaisille lapsille. Aikuisia ei oltu vastaavasti huomioitu yhdenkään museon verkkosivuilla.

”Enemmän hyviä ajatuksia kuin niiden käytännön toteutuksia ”

Vaikka aineiston perusteella ei voi vetää yleistä johtopäätöstä siitä, kuinka kaikki suomalaiset taidemuseot ovat omaksuneet internetin mukanaan tuomat mahdollisuudet, antaa jo kymmenenkin taidemuseon verkkosivujen tarkastelu osviittaa siitä, kuinka käytännön taidemuseotyössä Suomessa hyödynnetään internetin mukanaan tuomia mahdollisuuksia. Kaiken kaikkiaan voidaan todeta, että jokainen kymmenestä museosta oli tavalla tai toisella sisäistänyt sekä museopedagogiikan että saavutettavuuden näkökulmien huomioimisen internetsivuillaan. Tarkasteltaessa taidemuseoiden internetsivuilla 2000-luvulla tapahtuneita muutoksia voidaan huomata, että aihepiirien käsittelystä on tullut yleisempää vasta viime vuosina. Tarkastelun kohteena olleiden museoiden verkkosisällöt eivät kuitenkaan olleet niin monipuolisia, kuin museoalan kirjallisuus antoi ymmärtää jo 2000-

luvun alkupuolella. Museopedagogiikka- ja taidekasvatusotsikoiden alta saattoi suurimmassa osassa sivuja löytää lähinnä lyhyen selostuksen siitä, kuinka museopedagogiikka toteutuu museoissa vierailtaessa. Interaktiivisuutta sen sijaan ei juurikaan hyödynnetä.

Vaikka nettisivuja tarkastelemalla voidaan todeta kymmenen suomalaisen taidemuseon verkkoaktiivisuuden nykytila, syitä internetin suhteellisen vähäiseen hyödyntämiseen havainnot eivät anna. Verkkonäyttelyistä ja verkkopedagogiasta voi lukea museoalan kirjallisuudesta, mutta tämän kaltaisia sisältöjä ei sivuilla juurikaan ollut. Onko syynä se, että tämän kaltaisten sisältöjen hyödyllisyyteen ei uskota museoissa eikä niihin panostamista koeta tarpeelliseksi vai museoiden henkilökunnan vähäinen teknologinen tietämys ja ymmärrys? Digitaalisen sisällöntuotannon mukanaantuoma uudenlainen haaste taidemuseotoiminnalle onkin se, kuinka aineettomassa verkkoympäristössä voitaisiin tarjota taide-elämyksiä ja oppimisen kokemuksia, kun taiteen konkreettinen ja fyysinen kokeminen koetaan usein välttämättömäksi? Valokuvataiteen museon entisen johtajan Asko Mäkelän sanoin: ”Digitaalisuuden museoihin tuloa tarkasteltaessa käy selväksi, että alusta lähtien on ollut enemmän hyviä ajatuksia kuin niiden käytännön toteutuksia.”

Lue lisää:

Anna Vuorinen: Museopedagogiikka ja saavutettavuuden toteutuminen suomalaisten taidemuseoiden internetsivuilla

<http://users.utu.fi/petsaari/a1/paperit/anna.pdf>