

OMA NÄITUSE IDEE

Historia NÄITUS OMA EEMEIST

Võitjate kuulutamine
välja 15. mail
Muuseumis

NÄITUSED KÄITAND
SEPTEMBRI 2011
NÄITUS 2011



Muuseumikommunikatsioon ja kultuuriline osalus Eesti Rahva Muuseumis

Pille Runnel, Pille Pruulmann-Vengerfeldt

2014. aastal loodab Eesti Rahva Muuseum avada uue muuseumihoone. Sellest tulenevalt seisab muuseumi ees terve hulk arengut puudutavaid küsimusi, mis hõlmavad endas ka küsimusi muuseumikommunikatsioonist – keda uus muuseum kõnetama peaks, mis eesmärgil ja milliste vahenditega. Et aga uue maja ehitamine annab muuseumile hea võimaluse muutuda uue aja ootuste püramiidiks, teist osapoolt arvestavaks ja ära kuulavaks, on oluline õppida tundma kultuurilise osaluse võimalusi muuseumi kontekstis ning uue meedia rolli nendes protsessides. Muuseumikommunikatsiooni valdkonda puudutavad arengud ERMis lähtuvad arusaamast, et 21. sajandi ühiskond vajab muuseume, mis teevad enamat oma auditooriumidele „autoriteedi häälele“ sõnumite saatmisest – tänapäevane muuseum peaks olema sõlmpunkt, kus saavad kokku erinevad hääled, kes osalevad ühises arutelus. Üks võtmeteemasid muuseumikommunikatsiooni arengus on niisiis indiviidide ja kogukondade kaasamine, kaasamise tähenduse mõistmine ja ümbermõtestamine ning selleks sobivate vahendite ja kanalite leidmine.

Paljuski on kaasamisvõimaluse tunnetamine ja ellu rakendamine seotud uute tehnoloogiatega, mis on ühiskonnas laiemalt loonud ootuse järjest dialoogilisemaks suhtluseks. Mäluasutused vaatavad digitaalsete tehnoloogiate poolt pakutavatele võimalustele suhteliselt optimistlikult, lootes, et need aitavad ellu viia mäluasutuste põhilisi ülesandeid. Esimene ja olulisim samm nende lootuste realiseerimisel on olemasolevate kollektsioonide digitaliseerimine ja avalikkusele digitaalsete vahenditega kättesaadavaks tegemine, millega on viimastel aastatel asunud jõuliselt tegelema ka Eesti Rahva Muuseum. Teisi võimalusi info- ja kommunikatsioonitehnoloogia kasutamiseks, sealhulgas kasutajate loodud digitaalse sisu integreerimiseks muuseumi kogudesse või kasutajate kaasamist kogude tõlgendamisse katsetatakse tagasihoidlikumalt ning teatava ettevaatusega. Seda hoolimata valdkonna olulisest potentsiaalst – kasutajate loodud sisu võib teenida nii olemasolevate kogude täiendamise ja rikastamise kui ka digitaalselt sündinud kollektsioonidesse uue sisu lisamise eesmärki ning lisaks aidata kaasa muuseumi ning auditooriumide ühise,

Foto 1. „Oma näituse“ ideedega sai tutvuda ja nende hulgast oma lemmiku valida nii ERMi näitusemajas kui ka internetis. Teadur Taavi Tatsi valmistab ette stende.

Foto: Merylin Suve. ERM Fk

erinevaid osalejaid võrdselt hõlmava kommunikatsioonivälja loomisele. Praktikas võib kasutajate loodud sisuna vaadelda näiteks kommentaaride või erinevate märksõnade lisamist eksisteerivatele objektidele, aga ka digitaalse jutustamise vahendite kasutamist või virtuaalmuuseumi keskkonnas aset leidvaid tegevusi ja arutelusid.

Lisaks otsele kasule, mida muuseum võib saada IKT kasutamisest erinevate osapoolte kaasamisel, on oluline mõista ka auditooriumide osalemisega seotud laiemaid ühiskondlikke tagamaid. Nii muutub muuseum ise selgemalt osaks demokraatlikust ühiskonnast, kus lisaks teadmistest tulenevale autoriteedile on tähtis ka erinevate rahvarühmade kaasaráäkimise õigus. Käesolev artikkel käsitleb demokraatiat ning demokraatlikke praktikaid, kasutades nn maksimalistlikku lähenemist demokraatia kontseptsioonile (Carpentier 2007), mille puhul demokraatia toimib ka väljaspool selle traditsioonilisi institutsionaalseid ja poliitilisi raame ning demokraatlikke praktikaid vaadeldakse kui osa igapäevastest tegevustest. Osalemist digitaalses sisuloomes (muuhulgas ka sisuloomes, mida tehakse muuseumide keskkondades) on võimalik vaadata osana ühiskonna üldistest demokraatlikest arengutest ning lähtudes arusaamast, et internetikasutajate loovad tegevused on potentsiaalselt seotud demokraatliku osalusega avalikus sfääris, olgugi et need seosed ei ole otsesed (Runnel 2009). Antud artikli kontekstis on oluline eristada sõnade ‚kaasamine‘ ja ‚osalemine‘ tähendust, millest esimene lähtub võimupositsioonil oleva institutsiooni huvist ja võimalusest auditooriume kaasa kutsuda, teine aga võimalikult võrdsete osapoolte ühisest otsustamisest.

1. Probleempüstitus

Tänapäeval on mäluasutuste põhiliste rollide rõhuasetused muutunud ja laienedud. Lisaks kultuuripärandi säilitamisele ja kaitsele, haridustegevusele ja teaduslikule uurimistöele vaadeldakse muuseumi ka kui kodanikuhariduse keskkonda. Kodanikuharidust praktiseeritakse mitmesuguste kaasamispraktikate kaudu ning sellised avalikkuses osalemist ning kollektiivset teadmusloomet soodustavad tegevused võimaldavad rääkida muuseumidest ka kui omamoodi laboratooriumidest, kus on võimalik harjutada avalikku osalemist. Seeläbi muutuvad ka muuseumid ühiskonda demokratiseerivateks agentideks. Seda toetab kindlasti ka asjaolu, et eriti just Eesti Rahva Muuseumi keskkonnas põhinevad külastajate/kasutajate sisuloometegevused paljuski juba neile tuttavatele, nende endi elust lähtuvatele igapäevastele teemadele.

Vajadus kaasata auditooriume mäluasutuste tegevusse toetub arusaamale, et on oluline võimaldada inimestel näha pärandit kui ühist ja jagatut. Avalikkus usaldab rahvusliku pärandi hoidmise institutsioonidele, nägemata samas inimeste ja institutsioonide ühist vastutust pärandi ees. Probleemaatiline kontseptsioon on ka ‚pärand‘ ise, nagu rõhutab näiteks Howard (2003: 4), mis jätab tihti kõrvale paljud rühmad ning kogukonnad. Selline rollijaotus on tihtipeale vastastikune. Nii avalikkus kui ka arvamused, kes avalikkuses sõna võtavad, ootavad muuseumidelt pärandi hoidmist ja traditsioonide säilitamise eest võitlemist (Runnel et al. 2010, ilmunas), samas kui muuseumid võtavad kergesti omaks eksperdi positsiooni, ala-

hinnates võimalust koostöökaks avalikkusega. Selle asemel, et jagada ühist vastutust ning tegeleda ühise tähendusloomega, võtavad muuseumid meeleldi oma tegevuse aluseks tarbimiskultuurile iseloomuliku teenustepõhise lähenemise, käsitledes oma auditooriume kui kliente ning jättes neile seeläbi suhteliselt passiivse rolli muuseumiga ning seeläbi laiemate struktuuridega suhestumisel.

Üheks võimaluseks, kuidas muuseumid saavad võtta aktiivse rolli ning asendada külastajale rääkimise külastajaga koos arutamisse on *online*-sisuloomete võimaluste avaram kasutamine. Seda sisuloomet on erinevate allikate kontekstis võimalik käsitleda ka kultuurilise kodanikuks olemisega (*cultural citizenship*) (Hermes 2006). Selle mõiste kaudu on võimalik ka seletada, miks 'kaasamist' ja 'osalust', mida sageli nähakse kodanike kaasamise poliitiliste vahenditena, tuleks kontseptualiseerida ka kultuuripärandi institutsioonide kontekstis.

2. Osalus kui kultuurilise kodanikuks olemise (cultural citizenship) vorm

Kui käsitleda demokraatiat millegi laiema kui osalemisena poliitilistes tegevustes (hääletamine, protestimine, petitsioonide allkirjastamine), näeme kahte olulist aspekti. Esiteks, avalikud ja riiklikud institutsioonid üldiselt on hakanud tundma survet muutuda senisest avatumaks ja demokraatlikumaks. Teiseks, mida enam on avalikkus kaasatud ühiskonna institutsionaliseerunud tasandile, seda demokraatlikum on ühiskond. Andes hääle erinevatele huvidele, püüab osalus avalikus sfääris muuta ühises dialoogis osalejate identiteete (Mouffe 1993, ref Stevenson 2007).

Kui ideaalis on demokraatlik osalus tähendanud kaalutletud diskussioone ning osapoolte ratsionaalseid argumente, siis paljudelt-paljudele kommunikatsioonimudelid muutub osalus fragmenteerunuks (Dahlgren 2006: 21) ning siin määrab kodaniku kaasatuse ja osaluse pigem see, kui ta on kodanikuna teiste inimestega seotud. Vaba aja ja avalikkuse uuringud väidavad, et mitteformaalsed sotsiaalsed kogunemised võivad luua „demokraatlikku sotsiaalset kapitali“ (Hemingway 1999). Peter Dahlgreni järgi võib igapäevane loomulik vestlus, juhul, kui see hakkab omandama poliitilisi konnotatsioone, aktiveerida nõrga, mitte otsuseid tegeva avaliku sfääri, mis on avaliku osaluse eelduseks, kuna see aitab inimestel luua demokraatia ideaalide kohta isiklikke ja sotsiaalseid tähendusi (Dahlgren 2006). Seega on olemas oluline ja vähe kasutatud potentsiaal poliitiliseks ja avalikuks osalemiseks, mida on võimalik rakendada ka mäluasutuste kontekstis.

Personaalselt tähendusloomet ja oma hääle avalikkuse ette toomist võib siin käsitleda kui osa kodaniku kultuurist (*civic culture*). Kodanikuks olemise kultuur on Dahlgreni järgi (2006) keskne mõiste, mis püüab hõlmata inimeste võimalusi tegutseda kodanikena ning nende igapäevaseid kogemusi kodanikuks olemisel. Avalikkuskultuur osutab neile sotsiokultuurilise maailma joontele – dispositsioonidele, praktikatele ja protsessidele – mis loovad eeltingimused inimeste tegelikuks osaluks avalikus sfääris, kodanikuühiskonnas ja poliitilises ühiskonnas (ibid.).

Igapäevaseid kodanikuks olemise kogemusi võib käsitleda eraldi valdkonnana – kultuurilise kodanikuks olemisena (*cultural citizenship*). Hermese järgi (2005: 10) võib seda defineerida kui kogukonna ehitamise ja sidemete loomise protsessi ja

kogukonnaga seotud olemise reflektsooni, mille eelduseks on osalemine kultuuri-teksti loovates tegevustes, nagu lugemine, tarbimine, tähistamine ja kritiseerimine, mida pakub (populaar)kultuuri valdkond. See definitsioon võimaldab näha kultuurilise kodanikuks olemise (*cultural citizenship*) seost aktiivse tarbimisega populaarkultuuris (näiteks viies uute ja oluliste kodanikuks olemise praktikateni uue meedia kontekstis (vt Hermes 2005)). Burgess, Foth ja Klæbe (2006) räägivad sellest, et interneti vahendusel toimuvad igapäevased loovad tegevused nagu personaalne suhtlemine (*chat*), fotode jagamine ja jutustamine võivad luua kultuurilise kodanikuks olemise, võttes vormi, mida Habermas (1996, ref Burgess et al. 2006) nimetab ‚episoodiliseks avalikkuseks‘ – need on olemuselt efemeersed igapäevaelu tasandil toimuvad kohtumised, kus inimesed otsivad ja jagavad ühiseid huvisid.

Demokraatiaga ja kodanikuks olemisega seotud praktikate otsimine igaepäeva-elu sfääris avaldub ka aruteludes, mis leiavad, et aktiivse kodaniku ja loova tarbija rollid on sarnased ja ehk koguni omavahel segunemas. Samas eristatakse traditsiooniliselt tarbija ja kodaniku rolle sageli täielike vastanditena, olgugi, et sotsiaal-teaduslikes uuringutes on viiteid sellele, et ka kodanikel võib olla demokraati-ale konsumeristlik lähenemine (Reinsalu 2008), või et on tarbijatetüüpe, kes võtavad tarbimise suhtes vastutustundliku ja kaalutleva lähenemise (Kalmus, Keller ja Kiisel 2009). William Uricchio (2004) ühendab kultuuri loomise ja kultuuri tarbimise vahelised seosed osaluskuultuuri mõiste kaudu. Ta leiab, et sellised osalevad tegevused leiavad aset näiteks kollaboratiivsetes kogukondades, mis eksisteerivadki ainult tänu oma liikmete loovale panusele, jagamisele ja osalusele (ibid.). Sellisteks osaluskuultuurist sõltuvateks kohtadeks, kus loomine ja tarbimine kodaniku tasandil segunevad, võivad potentsiaalselt olla ka kultuuripärandiga tegelevad institutsioonid.

3. Internetikasutajate digitaalne astmestik

Küsimus tarbija ja kodaniku rollide erinevusest ja sarnasusest on oluline ka info- ja kommunikatsioonitehnoloogiate kasutamise kontekstis. Kuigi on argumente, mis viitavad sellele, et *online*-tehnoloogiad võimaldavad potentsiaalselt osalust ning aitavad kaasa aktiivsete kodanike tekkele, viitavad interneti kasutuspraktikate uuringud samas ka sellele, et internetikasutuses domineerivad paljuski tarbivad tegevused. Teaduslikes käsitlustes seostuvad tarbijad traditsiooniliselt passiivse, enamasti mittekriitilise hedonismiga ning kalduvusega järgida esmajoones isiklike huve, samas kui kodanikke seostatakse aktiivse sotsiaalse mõtte ning vastutustundega, mis võimaldavad neil tõusta kõrgemale kitsastest erahuvidest (Gabriel ja Lang 2006, ref Keller et al. 2009). Meie uuringus mäluasutustega seotud internetiresursside kasutamisest ütlesid tudengid ja õpilased (fookusgrupiarutelud ja personaalsed intervjuud, 7.–8. mail 2007), kellega rääkisime nende huvist internetis kättesaadava kultuuripärandi kohta, et nende huvi pärandiga seotud digitaalse sisu vastu tulenes peamiselt kooliülesannetest. Nad kasutasid interneti, et leida infot, mis võimaldaks täita etteantud ülesandeid ning nad eeldasid, et pakutav informatsioon võimaldab seda teha. Õpilased olid internetis kättesaadavate pärimusega seo-

tud ressursside suhtes kriitilised, öeldes, et need on liiga keerukad, raskesti leitavad ja on suunatud rohkem eksperdile kui tavakasutajale.

Tarbija ja kodaniku rollide seoseid aitavad vaadelda ka internetikasutajate tüpoloogiad (Keller et al. 2009), mis kaardistavad erinevaid interneti kasutamise viise ja kinnitavad seda, et interneti kasutamise praktikad infootsingust kuni sotsiaalvõrgustikes ja avalikus sfääris osalemiseni vastavad suurel määral inimeste igapäevaelust lähtuvatele vajadustele. Kultuuripärandiga tegelevate institutsioonide kontekstis tõstatab see küsimuse, et kuigi mäluasutuste ootus kultuuripärandi digitaliseerimisel, kättesaadavaks tegemisel ning osalemisvõimaluste loomisel on kindlasti see, et auditooriumid kiidaksid pakutava heaks ning võtaksid need võimalused aktiivselt kasutusele, siis tegelikkuses on ka inimeste osalevad praktikad internetikeskkonnas suunatud igapäevaelule, näiteks on domineeriv *online*-sisu loomise vorm visuaalne, seisnedes peamiselt isikliku eluga seotud fotode üleslaadimises ning nende jagamiseks oma sotsiaalse võrgustikuga (Runnel 2009). Kuna mäluasutused on harva osa inimeste igapäevaelust, jäävad nende institutsioonide *online*-keskkonnad tihti väljaspoole tavaliste internetikasutajate liikumisteid. Oskus tagada, et inimesed peaksid pärandit ka endi omaks, on tihedalt seotud mäluasutuste oskusega muuta inimesed kultuuripärandiga seotuks kogumisvõimaluste, tõlgendamise ja kultuuripärandi taaskasutamise võimaluste pakkumise kaudu ning seda ka *online*-keskkonnas.

Oluline on ka see, et kaasamine ei sõltu üksnes institutsionaalsetest pingutustest. Oluline osa on siin ka kasutajaagentsusel ning mõlema osapoole – individuaalse ja institutsionaalse – kompleksel interaktsioonil. Näiteks laste ja noorte internetikasutuse uuringud (Livingstone ja Helsper 2007; Kalmus, Runnel ja Siibak 2009) toetavad arusaama, et erinevate internetikasutamise viiside omavahelisi seoseid vaadates on võimalik rääkida digitaalsest gradatsioonist, kus mõned interneti kasutamise praktikad on eelduseks teistega tegelema hakkamisele. Euroopa maades läbi viidud noorte internetikasutuse uuringute tulemuste (EU Kids Online ja Media-pro) analüüsid toetavad arusaama, mille kohaselt arenevad interneti kasutamise praktikad lihtsamatest komplekssemate suunas. Esimene, infootsinguline tase on seotud haridusliku kasutusega, hõlmates ilmselt ka neid lapsi, kes ilma koolipoolse mõjuta jääksid üsna passiivseteks internetikasutajateks. Järgmisel astmel lisanduvad kommunikatsiooni ja meelelahutusega seotud tegevused, millele järgneb aste, mis peamiselt hõlmab meelelahutuslikke võimalusi – videote, filmide ja teleprogrammide vaatamine ning *online*-mängude mängimine (Kalmus et al. 2009). Kontiinumini teises otsas lisanduvad sisuloomistegevused, mida praktiseerib vaid väike osa lastest (ibid.). Interaktiivsed ja loovad tegevused on tihedalt seotud kasutajate digitaalse kirjaoskusega, sealhulgas kasutusoskused ja kompetentsid.

See gradatsiooniline areng toetab meediauurijate Sonia Livingstone'i ja Ellen Helsperi (2007) väiteid, et internetikasutuste omandamist võib kirjeldada kui '*online*-võimaluste redelil ronimist', kus keerukamad astmed eeldavad ka järjest kasvavat kasutajapoolset agentsust. Ka nende väheste analüüside hulgas, mis vaatlevad kasutajate osalust mäluasutustes, sh muuseumide *online*-keskkondades, tõdeavad Affleck ja Kvan (2008), et mõned kasutajad ei olegi huvitatud *online*-keskkonna vahendusel kaasa löömisest, samas kui teised vajavad julgustamist, et kasvõi pinna-

pealseltki minevikuga tegeleda ning viimaks on ka mõned, kes on väga entusiastlikud ning seovad end sellega tihedalt. Nii on oluline küsimus, kuidas motiveerida auditooriume/kasutajaid, et nad tunneksid, et neil on isiklik side kultuuripärandiga, ning et nad kasutaksid oma aega ka omalt poolt sellesse panustamiseks.

4. Muuseumi valikud kasutaja loodud sisu osas

Kultuuriline osalus ja aktiivsed auditooriumid ei ole muuseumide kontekstis uued nähtused. Ka Eesti Rahva Muuseum on ehitanud oma kogud üles, tehes koostööd inimestega nii esemete kui ka kultuuri, elulaadi ning esemeid käsitleva informatsiooni osas. Muuseumitöötajad on olnud selles protsessis valdavalt siiski nn väravavahi rollis, modereerides, kontrollides ja piirates osalust mingil kindlal eesmärgil, näiteks lähtuvalt kogumispoliitilistest eesmärkidest. Seega ei vaata muuseum avalikkust mitte ainult näituste auditooriumina ning teenuste ja toodete tarbijana, vaid ka uurimisobjekti ning infoallikana.

Kaasaegses ühiskonnas näib internet pakkuvat rikkalikke võimalusi auditooriumidega dialoogi pidamiseks. Samas, nagu kinnitasid eelnevad näited interneti kasutamise praktikate, sh interneti vahendusel toimuva suhtluse kaudu, eeldab kahe-suunaline kommunikatsioon mitte ainult kommunikatsioonikanali olemasolu, vaid ka osapooli, kes on kommunikatsioonist huvitatud. Siin võib mäluasutuste organisatsiooni hierarhiline ülesehitus ning suhteliselt konservatiivne hoiak avatuse suhtes olla osaliselt põhjuseks, miks interneti tavakasutajad ei ole kuigi varmad osalema muuseumi töös ning muuseumisse panustamises. Muuseumid on olnud legitiimsed ühise pärandi ja sotsiaalse mälu loojad ja valvajad ning nende rollide kaudu on nad olnud ka kaasaaitajad ja õpetajad kollektiivse identiteedi ja kodanikutunde kujunemisel. Sellelaadne „eksperdivõim“ võib olla osaluse soodustamisel üheks komistuskiviks.

Üks tänapäevase nn riskiühiskonna tähtsamaid probleeme on see, et ekspertide võimu ei küsimärgistata. See probleem ei asu mitte ainult poliitika, vaid ka kultuuri valdkonnas. Kultuuripärandiga tegelevaid institutsioone on traditsiooniliselt vaadeldud nendena, kes „teavad“ ning kes koguvad ressursse, otsustades seeläbi, mis on kultuuripärand, kellel peaks olema sellele juurdepääs jne. Samal ajal usub Corsane (2005), et mäluasutused ja muuseumid, mis esitavad teadmist lineaarsel kujul, ei hoiu enam sama autoritaarset positsiooni, mis neil oli traditsiooniliselt, ja et nüüd on aktsepteeritud, et need asutused loovad maailmast vaid kindlaid representatsioone ja interpretatsioone. Samas ei ole selline aktsepteering veel väga laialt levinud. Isegi uuringu käigus intervjuueeritud mäluasutuste töötajad ise seletasid oma passiivset suhtumist *online*-sisu loomisesse üldisemalt, väites, et nad ei ole piisavad asjatundjad internetis kommenteerimiseks või oma sõna sekka ütlemiseks. Selline väide põhineb arusaamal, et asjatundjateks ja seega ka kaasaraäkijateks on kuskil keegi teine.

Minevikus on mäluasutused säilitanud informatsiooni kogudes ja vahendades eksperdipositsiooni ning nüüd, kus tehnoloogia võimaldab väga avatud ja laia inimeste osalust madalate kuludega, võib see tajutud eksperdivõim auditooriumidele

nähtamatuks barjääriks muutuda. Alles nüüd pääseb ekspertvõimu kontseptsioon, mis on seotud spetsiifilise mäluasutusega, vabaks, ja seda võib käsitleda kui desinstitutsionaliseeritud, kuigi see on jätkuvalt ekspertiisi kontseptsiooni külge seotud. Või lihtsamalt väljendudes – inimesed usuvad jätkuvalt asjatundjaid ning ei näe endal võimet ja oskusi tõlgendusi pakkuda. Seega on vaja osaluse suurendamiseks muuseumitegevuses osaliselt avada eksperdi kontseptsiooni ja kutsuda inimesi osalema olukordades, kus nad ise saavad tunda ennast eksperdina.

Eesti Rahva Muuseumis loob sellise silla avalikkusega osaliselt näiteks juba muuseumi algusaegadel loodud Kirjasaatjate võrk, mis aitab muuseumil koguda teavet. Alles uuemal ajal on Eesti Rahva Muuseum asunud rakendama ka selliseid osalust võimaldavaid vahendeid, mille eesmärgiks on dialoog potentsiaalselt kõigi küllastajatega, saamaks neilt muuhulgas tagasisidet ka juba olemasolevatele kogudele, kuid esialgu on tegemist eelkõige katsetustega osaluse erinevate aspektide toimimise jälgimiseks ning paremaks tundaõppimiseks.

2009. aastal leidis aset kampaania eesmärgiga koguda inimeste kirjeldusi nende igapäevaelust. Aktsioonis „Kingi muuseumile päev oma elust!“, mis korraldati muuseumi sajanda sünnipäeva puhul, paluti inimestel dokumenteerida 2009. aasta 14. aprilli nende elus ning saata kirjeldused muuseumile. Üleskutse üheks eripäraks oli otsene suunatus laiale avalikkusele, mitte esmajoones kirjasaatjate võrgule ega mõnele muule konkreetsele rahvarühmale. Sellelaadsed kaastööprojektid vajavad inimeste pühendumist ja aega. Samas jäi teema ise piisavalt lihtsaks, võimaldades potentsiaalselt osaleda kõigil – omaenda igapäevaelust rääkimisel ja perekonna argitegevuste valdkonnas on „eksperdik“ igaüks ise. Kõnealuse koostööaktsiooni käigus oli võimalik kaastööd teha nii traditsioonilisi suhtluskanaleid pidi (nt kaastöö saatmine tavaposti teel) kui ka uue meedia keskkonnas. Kaastööd saatsidki erinevatest põlvkondadest, erineva haridusliku ja sotsiaalse taustaga inimesed alates koolilastest kuni ülikooli õppejõududeni.

2009. aastal korraldas muuseum eksperimendi ka näitusekeskkonnas ERMi fotokogu tutvustaval näitusel „Tuhande sammuga...“, kus küllastajate osalus muudeti võimalikult lihtsaks, andes neile võimaluse lisada näitusel eksponeeritud fotode juurde täiendusi või kommentaare. Kommenteerimiseks olid näitusesaalis käepärast märkmepaberid ja pliiatsid. Eksperimendi üheks motivaatoriks oli auhind – osalejail oli endale võimalik saada koopia neile meeldinud fotost. Ligi 80% tehtud kommentaaridest olid emotsioonide väljendused (,ilus', ,tore', ,mulle meeldib' või ,ma tahan ka seda'), mis iseenesest on lihtne viis osaleda ning sisulisema kommentaari asemel lihtsalt hinnangu küsimine on kindlasti osalejatele julgustav. Samas olid muuseumi vaatepunktist vahetult selles ajahetkes väärtuslikumad märkused ja kommentaarid, mis andsid tunnistust sellest, et inimesed olid saanud fotodelt uusi teadmisi või et välja pandud fotod tekitasid vaatajates uusi huvisid või küsimusi. Samuti tehti muuseumi käsutuses olevatele fotolegendidele parandusi ja lisandusi: „See peaks olema Artur Vasiksaat, sest nime ,Vasikraat' Muhus ei kasutatud“ (näide näituseküllastaja tehtud märkusest). Reaalses muuseumikeskkonnas aset leidnud diskussioon annab tunnistust, et selleks, et muuseum saaks omandada kasutaja loodud sisu, ei ole tänapäevalgi vaja keerukaid tehnoloogilisi lahendusi ega hinnalist tarkvara.

Tuginedes oma eelnevatele kogemustele, kannavad institutsioonid kasutajatega loodud suhete erinevaid aspekte üle ka *online*-keskkonda. Muuseumid keskenduvad

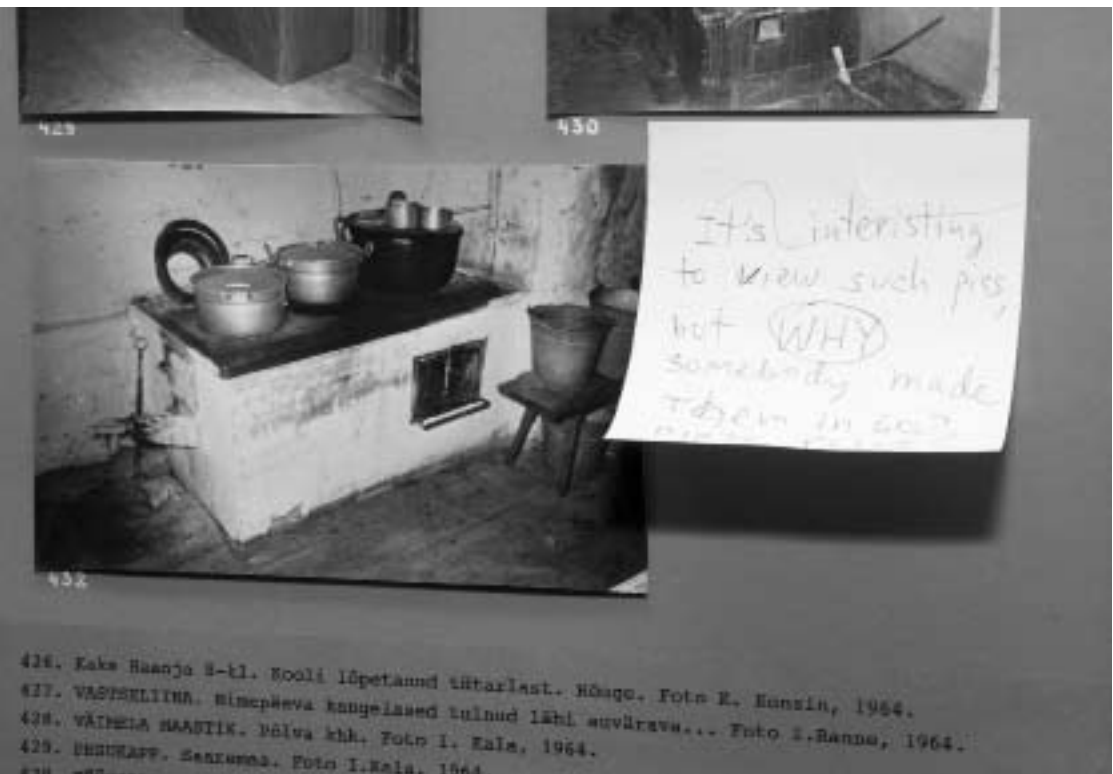


Foto 2. Külataja kommentaar fotole näituselt „Tuhande sammuga...“: „It’s interesting to view such pics, but WHY somebody made them in 60s? DIRTY PLIIT“.

Foto: Anu Ansu. ERM Fk

tihti jätkuvalt esmajoones sellele, et koguda ja täiendada muuseumi kolleksioone, kuid senisest enam pööratakse tähelepanu ka dialoogile ja kasutajatega peetud arutelude lisaväärtusele. Nagu ütleb Schweibenz (2004), ei pruugi virtuaalseks muutumise idee mõnele muuseumidele eriti meeltemööda olla, eriti näiteks kunstimuseumidele, millele on südamelähedaseks ideaaliks „ehe asi“ ja selle aura.

„Kuid see areng on paratamatu nii kultuuripärandi jätkuva digitaliseerimise tõttu kui ka tulenevalt nõudlusest muuta kogud kättesaadavamaks. Viimaks ähmas-tavad need trendid mäluasutuste vahelisi piire ja pikas perspektiivis sulavad need institutsioonid omavahel kokku. Mäluasutus kombineerib rikastes interaktiivsetes keskkondades digitaalseid koopiaid arhiivide, raamatukogude ja muuseumide kolleksioonidest ning võimaldab juurdepääsu sisule sõltumata institutsioonist. Mäluasutuse eesmärk on selle sisu säilitamine tulevastele põlvetele ja ning selle kasutatavuse ja hallatavuse tagamine ka tulevikus (Schweibenz 2004).

Need omavahel seotud mäluasutused, mida Schweibenz eeltoodud lõigus tervitab, näitavad, et oluline kasutajapoolne motivatsioon lähtub sisust endast. Kindlasti on tulevikus olulisel kohal sellised muuseumid, mis on oma loomult „elavad“, mis tähendab, et nende muuseumidega seotud inimesed ja kogukonnad võivad kogusid täiendada sedamööda, kuidas nad ise igapäeva elu kogevad.

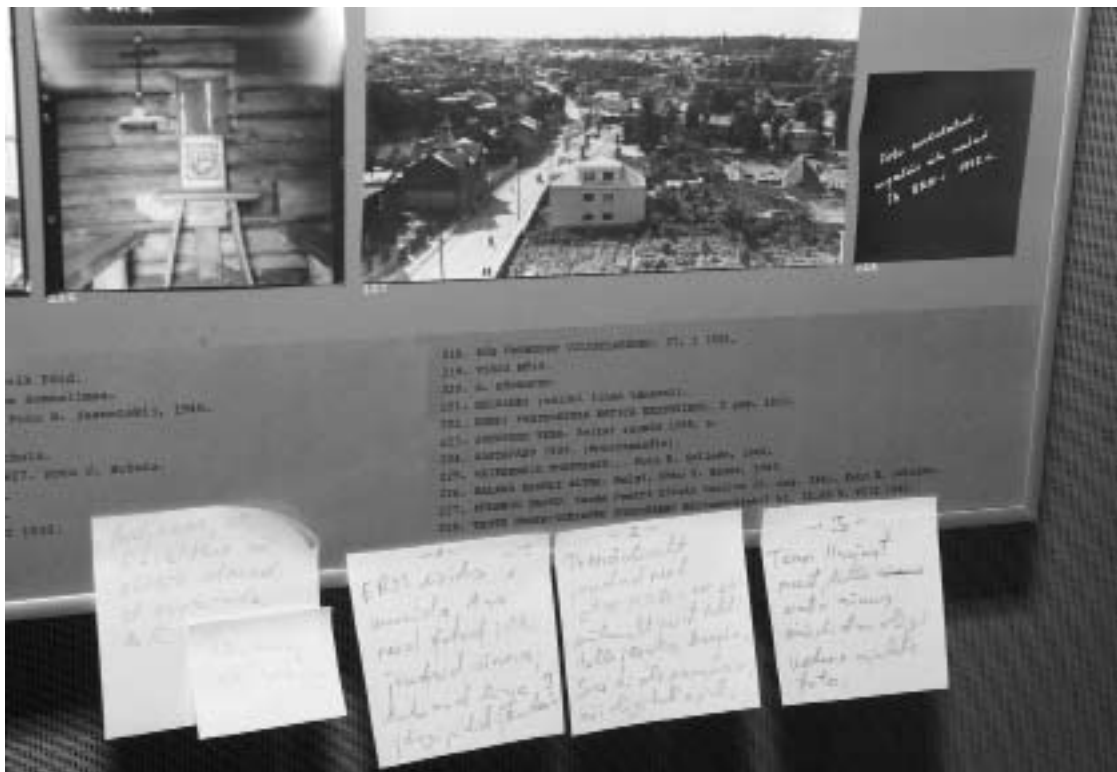


Foto 3. Külastajate kommentaarid ERMi kogudest kustutatud fotodele näituselt „Tuhande samuga...“: „Naljakas, et 5-võistlus nii ohtlik olnud, et kustutada tuli“. „Eks keegi tegi sohki“. „ERM võiks uurida, kas need fotod jõudsid sinna, kuhu nad kirja järgi pidid jõudma?“ „Tõenäoliselt jõudsid need KGB-sse või vähemalt tehti neist tolle jaoks koopia. See ei ole paranoia, nii oligi tol ajal.“ „Tean Harjust meest, kelle vastu ainus süüdistus oligi udune ajalehe foto“.

Foto: Anu Ansu. ERM Fk

On esitatud väiteid, mille kohaselt on mäluasutustel olnud märkimisväärseid takistusi, pärssimaks nende suuremahulist olemist *online*-keskkonnas. Need takistused on hõlmanud ka hirmu, et juhul, kui inimestel on muuseumikogudele juurdepääs interneti kaudu, ei tule nad enam muuseumi (Carnall 2009). Schweibenz (2004: 3) rahustab muuseumitöötajaid nende digitaalseks muutumise hirmus: „Virtuaalne muuseum ei ole võistleja või oht „tellisest ja mõrdist“ muuseumile, sest oma digitaalsuse tõttu ei saa see küllastajatele pakkuda reaalseid objekte, nii nagu seda teeb traditsiooniline muuseum. Kuid see võib virtuaalses ruumis laiendada kollektsioonide põhiideid ja kontseptsioone ja laiendada seeläbi muuseumide põhilist olemust.“

Samuti rõhutab ta, et virtuaalne muuseum ulatub ka virtuaalsete küllastajateni, kes võib-olla ei saa ühte või teist muuseumi kunagi füüsiliselt küllastada. Siiski, tulevikus võib väita ka teistpidi – et „tellisest ja mõrdist“ muuseum ei ole kunagi võrdne muuseumide *online*-keskkondadele, mis võimaldavad lihtsat juurdepääsu kollektsioonidele ning võimalusi osaluseks ja muudeks tegevusteks. Nagu näitab arhiivide ja raamatukogude kogemus, võivad *online*-teenused muutuda isegi ka-

sutatavamaks füüsilises ruumis pakutavatest teenustest. Seda eriti juhul, kui nad pakuvad lisandväärtust või teevad kättesaadavaks muidu „keelatud“ või raskesti ligipääsetavad esemed või tekstid.

5. Osaluse piirid

Muuseumi avatus ei peaks seisnema ainult külastajate/kasutajate kaasamises, muidu võib kogu protsessi pidada vaid sümboolseks osaluseks (Arnstein 1969). Tuleb jätkuvalt arutleda selle üle, kuidas külastajate/kasutajate loodud sisu võib olla lisatud ja kuidas seda on realselt lisatud sellesse, mida mäluasutus avalikkusele tagasi pakub ning millised sisuloome ja lugude jutustamise vahendid saavad seda protsessi toetada. Mäluasutused õpivad jätkuvalt digitaalses keskkonnas toimimist, sealhulgas ka kasutajatega suhtlemise hõlbustamist. Senisest enam peaks see põhinema teadmistel sellest, kuidas kasutajad digitaalset keskkonda oma vajadustega kohandavad, ning sellel, et õpitakse paremini tundma kultuurilist osalust toetavaid kasutuspraktikaid. Vaadates mäluasutuste praegust nägu digitaalses keskkonnas, on selge, et suur osa osalevast funktsionaalsusest (kui seda üldse esineb), muutub pigem sümboolseks kui sügavaks ja tähendusrikkaks. Selleks, et liikuda ühepoolsest kontrollitud tegevustest täiel määral osalevate praktikateni, peavad mäluasutused jagama osa oma otsustusõigusest avalikkusega.

Digitaalse demokraatia põhjendatud ootuseks on nii esindusdemokraatia kui osalusdemokraatia elemente sisaldav demokraatia hübriidvorm (Hague ja Loader 1999). See ootus toetab ka digitaalsete tehnoloogiate kasutamist muuseumide ja muude mäluasutuste senisest suuremaks avatuseks. Avades mäluasutuste kogud enamaks kui vaatamiseks – jagades vastutust kogumise, harimise ja tõlgendamise osas, on osa demokraatia demokratiseerimisest. Edu võtmeks on seejuures oskus edukalt motiveerida ka neid inimesi, kes on traditsioonilisel poliitilisel areenil vähem aktiivsed.

Nagu eespool arutlesime, võib avalikkuse vähene osalus tuleneda osaliselt ekspertvõimu küsimusest, kuid probleem ei ole esmajoones tegelikult mitte selles, et institutsioonid keelduksid interpreteerimisvõimalusi jagamast. Osaleva pöörde otstavaks osaks on ka mäluasutuste auditooriumide enesemääratlus: külastajate ja *online*-keskkondade kasutajate endi aktiivsus. Küsimus on suurel määral selles, kas kasutaja/külastaja üldse soovib sellist kaastegutseja rolli omandada, võttes enda kanda ka sellega kaasneva vastutuse jagamise. Seega on vaja pingutada, näitamaks, et külastajad/kasutajad on samuti oma pärimuse autorid ja subjektid ning akadeemilise ekspertiisi ja valideerimise tarbimise kõrval ja asemel asub kommunikatsioon ka igäihe elatud kogemuse tasandil.

Auditooriumide kaasamine kultuuripärandi taasmõtestamisse ja loomisse muudab mäluasutuste jaoks ‚avalikkuse‘, ‚külastaja‘ ja ‚kodaniku‘ mõisteid. Rääkides mäluasutuste tulevikust, muutub mäluasutuse ja avalikkuse/auditooriumide vahelisi suhteid kirjeldava tarbimismudeli kõrval kõige olulisemaks partnerluse mudel. Ilma seda mudelit mäluasutuste demokratiseerimiseks rakendamata, võivad mäluasutused oma peamise sidusrühma – selle ühiskonna, kus muuseum asub – jaoks

ebaoluliseks muutuda. Demokratiseerunud mäluasutustel on seevastu unikaalne võimalus aidata kaasa laiematele sotsiaalsetele ja poliitilistele agendadele, aidates kaasa nii kodanike osalemisele avalikkuses kui ka laiemalt ühiskonna sotsiaalsele stabiilsusele, mis tähendab, et potentsiaalselt on sellistel institutsioonidel kasvav sotsiaalne vastutus.

Käesolevas artiklis välja joonistunud teemad näitavad, et uuringud selles valdkonnas on kasvavalt olulised. Praegu tulevad teadmised inimeste ja kogukondade kaasamise võimalustest ja tegelikest sammudest selles valdkonnas pigem mäluasutustelt endilt kui uurimisraportitest või aruteludest. Nagu Burgess et al. (2006) rõhutavad, on selleks et panustada digitaalsetele „elustiili“-produktidele vaja aru saada sellest, mis üldse paneb meid ühte või teist digitaalse tehnoloogia loovat rakendust kasutama – olgu see siis osalemiseks, hariduseks või innovatsiooniks. Liialt palju digitaalse kultuuripärandiga seotud küsimuste analüüsi keskendub veel praegugi vaid tehnilistele aspektidele, jagades kogemusi digitaalsete andmete jagamisest ja tehnoloogilistest lahendustest. Liialt vähe pööratakse aga tähelepanu individipõhiste ja kogukonnapõhiste sotsiaalsetele kasudele.

Tänuõnad

Artikli autorid on tänulikud toetuse eest Eesti Teadusfondile: uurimisgrandid 7162 ja 8006 ning sififinantseeritavad teadusteemad SF0180002SO7 ja SF0180017SO7.

Kirjandus

- Affleck, Jane, Thomas Kvan 2008. Memory Capsules: Discursive Interpretation of Cultural Heritage through New Media. – Yehuda E. Kalay, Thomas Kvan, Jane Affleck (eds.). *New Heritage: New Media and Cultural Heritage*. London, New York: Routledge, 92–111.
- Arnstein, Sherry R. 1969. A Ladder of Citizen Participation. – *JAIIP* 35(4), 216–224. <http://lit-hgow-schmidt.dk/sherry-arnstein/ladder-of-citizen-participation.html>, viimati külastatud 28.2.2010.
- Burgess, Jean, Marcus Foth, Helen Klæbe 2006. Everyday Creativity as Civic Engagement: A Cultural Citizenship View of New Media. Presented at the Communications Policy & Research Forum, Sept. 25–26, Sydney. http://eprints.qut.edu.au/5056/1/5056_1.pdf, viimati külastatud 28.2.2010.
- Carnall, Mark 2009. Chasing the Online Audience. – *University Museums and Collections Journal* 2, 37–39. <http://edoc.hu-berlin.de/umacj/2/carnall-mark-37/PDF/carnall.pdf>, viimati külastatud 28.2.2010.
- Carpentier, Nico 2007. Participation and Interactivity: Changing Perspectives. The Construction of an Integrated Model on Access, Interaction and Participation. – Virginia Nightingale, Tim Dwyer (eds.). *New Media Worlds: Challenges for Convergence*. South Melbourne, Vic.; Oxford: Oxford University Press, 214–230.
- Corsane, Gerard 2005. Issues in Heritage, Museums and Galleries. – Gerard Corsane (ed.). *Heritage, Museums and Galleries: An Introductory Reader*. London: Routledge, 1–4.
- Dahlgren, Peter 2006. Civic Participation and Practices: Beyond ‚Deliberative Democracy‘. – Nico Carpentier, Pille Pruulmann-Vengerfeldt, Kaarle Nordenstreng, Maren Hartmann, Peeter Vihalemm, Bart Cammaerts (eds.). *Researching Media, Democracy and Participation*.

- The Intellectual Work of the 2006 European Media and Communication Doctor Summer School*. Tartu: Tartu University Press, 23–33.
- Hague, Barry N., Brian D Loader 1999. Digital Democracy: an Introduction. – Barry N. Hague, Brian D. Loader (eds.). *Digital Democracy: Discourse and Decision Making in the Information Age*. London, New York: Routledge, 3–22.
- Hermes, Joke 2005. *Re-reading Popular Culture*. Malden, MA; Oxford: Blackwell.
- Hermes, Joke 2006. Citizenship in the Age of the Internet. – *European Journal of Communication* 21(3), 295–309.
- Hemingway, John L. 1999. Leisure, Social Capital and Democratic Citizenship. – *Journal of Leisure Research* 31(2), 150–165.
- Howard, Peter 2003. *Heritage: Management, Interpretation, Identity*. London: Continuum.
- Kalmus, Veronika, Margit Keller, Maie Kiisel 2009. Emerging Consumer Types in a Transition Culture: Consumption Patterns of Generationl and Ethnic Groups in Estonia. – *Journal of Baltic Studies* 40(1), 53–74.
- Kalmus, Veronika, Pille Runnel ja Andra Siibak 2009. Opportunities and Benefits Online. – Sonia Livingstone, Leslie Haddon (eds.). *Kids Online. Opportunities and Risks for Children*. Bristol: The Policy Press, 71–82.
- Keller, Margit, Pille Pruulmann-Vengerfeldt, Veronika Kalmus 2009. Quality of Life in a Consumer and Information Society: Defining Consumer and Information Society. – *2008 Estonian Human Development Report*, 102–103. http://www.kogu.ee/public/EIA2008_eng.pdf, viimati külastatud 28.2.2010.
- Livingstone, Sonia, Ellen Helsper 2007. Gradations in Digital Inclusion: Children, Young People and the Digital Divide. – *New Media and Society* 9(4), 671–696.
- Reinsalu, Kristina 2008. *The Implementation of Internet Democracy in Estonian Local Governments*. [Tartu]: Tartu University Press.
- Runnel, Pille 2009. *Transformation of the Internet Usage Practices in Estonia*. Tartu: Tartu University Press.
- Runnel, Pille et al. 2010. ilmumas. Who Authors the Nation? The Debate Surround the Building of the New Estonian National Museum. – Simon J. Knell et al. (eds.). *National Museum*. UK: Taylor & Francis/Routledge.
- Schweibenz, Werner 2004. The Development of Virtual Museums. – *ICOM News* 3. http://cool.conservation-us.org/icom/pdf/E_news2004/p3_2004-3.pdf, viimati külastatud 28.2.2010.
- Stevenson, Nick 2007. Cultural Citizenship: Questions of Consumerism, Consumption and Policy. – Tim Edwards (ed.). *Cultural Theory*. Los Angeles, London: Sage, 255–274.
- Uricchio, William 2004. Cultural Citizenship in the Age of P2P Networks. – Ib Bondebjerg, Peter Golding (eds.). *European Culture and the Media*. Bristol: Intellect Books, 139–163.

Pille Runnel (PhD, meedia ja kommunikatsioon) on Eesti Rahva Muuseumi teadusdirektor ning Maailmafilmi festivali direktor. Tema peamised uurimisvaldkonnad on meedia antropoloogia, visuaalne antropoloogia ja infoühiskonna uuringud fookusega interneti kasutajatel ja mittekasutajatel. Tema põhilised uurimisteemad on seotud noorte internetikasutusega ning ta tegeleb ka rahvusmuuseumide ja muuseumikommunikatsiooni uuringutega. Osaleb täitjana Eesti Teadusfondi grantides nr 8006 „Muuseumi kommunikatsiooni arendamine 21. sajandi infokeskkonnas” ja 6968 „Lapsed ja noored kujunevas info- ja tarbimisühiskonnas”.

Pille Pruulmann-Vengerfeldt (PhD, meedia ja kommunikatsioon) on 2008. aastast Eesti Rahva Muuseumi teadur ning 2010. aastast Tartu Ülikooli ajakirjanduse ja

kommunikatsiooni instituudi juhataja. Peamised uurimishuvid on seotud infoühiskonna arengutega Eestis, ennekõike interneti kasutajate ja mittekasutajate vaatenurgast lähtuvalt, samuti inimeste kaasamine poliitikasse ning kultuuri- ja mäluasutuste töösse interneti vahendeid kasutades. Osaleb täitjana Eesti Teadusfondi grandis nr 7162 „Kultuuripärand digitaalajastul: transformatsiooni ja retseptiooni probleeme” ning hoiab 2009. aastast ETFi granti nr 8006 „Muuseumi kommunikatsiooni arendamine 21. sajandi infokeskkonnas”.

Summary: Museum communication and cultural participation in the Estonian National Museum

Pille Runnel, Pille Pruulmann-Vengerfeldt

In 2014, the Estonian National Museum hopes to open a new museum building. As a result, the museum is facing a great number of issues pertaining to its development, including questions about museum communication – what audience should the new museum address, with what purpose in mind and using what means? One of the key topics in the development of museum communications is the involvement of individuals and communities, understanding and inquiring into the meaning of the process of engagement and finding means and channels suitable for doing so.

The openness of a museum should not only mean engaging visitors/users; otherwise the entire process can be considered just symbolic participation. Thus there should be continued discussion regarding how the visitor- and user-created content should be integrated into what the museum is offering back to the public, how such integration has been achieved in practice and what means of content creation and storytelling can support this process at the present moment. One central means of doing so is information technologies. Similarly to other memory institutions, museums continue to learn how to operate in a digital environment, including how to facilitate communication with users. There should be a greater understanding of how users adapt the digital environment to their needs. When we look at the current position of memory institutions in the digital environment, it is clear that a large part of the participatory functionality tends to be symbolic, and not profound and meaningful. To make the move from unilaterally scripted activities to fully participatory practices, memory institutions must share part of their decision-making mandate with the public.

It is likely that alongside the producer-consumer model of the relationship between memory institution and public/audience, the partnership model will in future become more important. If such a model is not implemented for democratizing memory institutions, memory institutions may end up unimportant for their primary associated group – the society in which the museum is situated. On the other hand, democratized memory institutions have an opportunity to contribute to broader social and political agendas, contributing to civic participation in the public sphere as well as more broadly to the social stability of the society. Thus museums and other memory institutions have a potentially growing social responsibility.

Резюме: Музейная коммуникация и культурное участие в Эстонском национальном музее

Пилле Руннел, Пилле Пруулманн-Венгерфелдт

В 2014 году Эстонский национальный музей надеется открыть новое здание музея. Исходя из этого перед музеем встал целый ряд вопросов, касающихся его развития, в том числе вопросы музейной коммуникации – к кому должен быть обращён музей, с какими целями и какими средствами. Одной из ключевых тем в развитии музейной коммуникации является привлечение индивидов и общин, осознание значения привлечения и его переосмысление, а также нахождение подходящих для этих целей средств и каналов.

По мнению музея, такая деятельность не должна состоять лишь из привлечения посетителей/пользователей, иначе весь процесс можно считать символическим участием. Следовательно, следует и в дальнейшем рассуждать о том, как созданное посетителями/пользователями содержание интегрировать в то, что музей возвращает, предлагая общественности, как это в реальности делалось и какие средства создания содержания и пересказывания историй могут поддерживать этот процесс на сегодняшний день. Одними из центральных средств для этого являются инфотехнологии. Аналогично с другими учреждениями памяти, музеи учатся существовать и действовать в цифровой среде, в том числе и для облегчения общения с пользователями. При этом следовало бы стараться больше, чем ранее, понимать, как пользователи приспособливают цифровую среду под свои нужды. Глядя на нынешний облик учреждений памяти в цифровой среде становится ясно, что большая часть участвующей функциональности станет скорее символической, нежели глубокой и значительной. Для того, чтобы двигаться от односторонне проверенных видов деятельности в направлении к полностью участвующим практикам, учреждениям памяти следует поделиться с общественностью частью своих прав в принятии решений.

Наверняка изменится потребительская модель в отношениях между учреждениями памяти и общественностью, она превратится в будущем в самую важную модель партнёрства. Без использования такой модели для демократизации учреждений памяти, учреждения памяти могут для своей основной компоненты – общества, в котором музей находится, – превратиться в малозначимых. У демократизированных же учреждений памяти имеется возможность содействия широким социальным и политическим планам, содействуя как участию граждан в общественной деятельности, так и в более широком смысле социальной стабильности общества. Таким образом, у музеев и других учреждений памяти имеется потенциально растущая социальная ответственность.