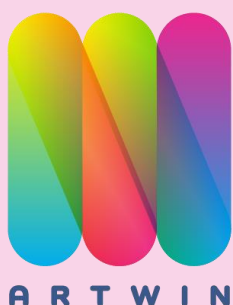


ARTWIN OPAS - HYVIÄ KÄYTÄNTÖJÄ EU:N ALUELLA



ARTWIN

ART WELCOMES INCLUSION
THROUGH INNOVATIVE
TECHNOLOGIES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

SISÄLTÖ

YHTEENVETO	4
JOHDANTO	5
MENETELMÄT	6
I. 8	
II. VAMMAISUUTTA KOSKEVA LAINSÄÄDÄNTÖ JA MÄÄRÄYKSET EU:SSA	9
A. VAMMAISTEN 10	
B. 12	
Vammaisten henkilöiden oikeuksia koskeva strategia 2021-2030	11
Disability PLATFORM /Vammaistyöryhmä	12
Eurooppalainen Vammaisfoorumi EDF	12
The Disability Intergroup	12
I. 14	
EUROOPPALAINEN TOIMINTA	15
II. KANSALLISET ANALYYSIT	A.
A. LATVIA	17
Poliittinen viitekehys	17
Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut	18
Hyvät käytänteet	18
B. 20	
Poliittinen viitekehys	19
Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut	20
Hyvät käytänteet	21
C. ITALIA	21
Poliittinen viitekehys	21
Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut	22
Hyvät käytänteet	23
D. Error! Bookmark not defined.	

Poliittinen viitekehys	25
Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut	26
Hyvät käytänteet	26
E. 25	
Poliittinen viitekehys	26
Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut	27
Hyvät käytänteet	27
I. TEKNOLOGIA JA KULTTUURI	28
III. 27	
TAPAUSTUTKIMUS 1: LUOVUUS JA THESSALONIKI - Thessaloniki, Kreikka	29
TAPAUSTUTKIMUS 2: Kontupiste -projekti - Helsinki, Suomi	30
TAPAUSTUTKIMUS 3: Merikeskus Vellamo - Kotka, Suomi	31
TAPAUSTUTKIMUS 4: Äänijälki / Sound Trace - Helsinki, Suomi	33
TAPAUSTUTKIMUS 5: Kansallinen elokuvamuseo – Torino, Italia	36
TAPAUSTUTKIMUS 6: Paphos 2017: Ulkoilmatehdas – Paphos, Kypros	40
TAPAUSTUTKIMUS 7: Umbrian kansallinen arkeologinen museo – Perugia, Italia	41
TAPAUSTUTKIMUS 8: ARTOGETHER – Aeena Kreikka	44
TAPAUSTUTKIMUS 9: Eugenides Säätio – Ateena, Kreikka	47
TAPAUSTUTKIMUS 10: MAPEIRONS – Riika, Latvia	49
TAPAUSTUTKIMUS 11: Kuvailutulkkauksen syrjäytymistä vastaan – Riika, Latvia	52
TAPAUSTUTKIMUS 12: Grafiikkaa muurauksiin - Pafos, Kypros	53
PÄÄTELMÄT	55
MEISTÄ.....	57

Kiitokset

Tämä asiakirja on saanut rahoitusta Euroopan komissiolta avustussopimuksen numerolla 2021-1-LV01-KA220-VET-000028019, ERASMUS+ strateginen kumppanuusprojekti “ARTWIN – Art Suhtautuu myönteisesti osallisuuteen innovatiivisen teknologian avulla”.

Vastuuvapauslauseke

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuotannolle ei tarkoita sellaisen sisällön hyväksymistä, joka kuvastaa vain tekijöiden näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena julkaisun sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.

Tekijänoikeusilmoitus

© 2022 - 2024 ARTWIN Consortium



TIIVISTELMÄ

Maailma muuttuu huimaa vauhtia, uudet teknologiat kehittyvät nopeasti, ja jo lähitulevaisuudessa lähes kaikki työpaikat edellyttävät digitaalisia taitoja. Edistyneet teknologiset työkalut tarjoavat poikkeuksellisia mahdollisuuksia osallisuuteen, mm. puuttumalla vammaisten sosiaaliseen ja kulttuuriseen epätasa-arvoon, joka puolestaan liittyy moniin taustatekijöihin ja esteisiin.

Tämä opas tarjoaa yhden analyysin vammaisuuden ja kulttuurin nykytilanteesta, kiinnittäen erityistä huomiota teknologian rooliin osallisuuden kannalta. Tutkimus on osa Erasmus+ -projektia "ARTWIN - Art Welcomes Inclusion Through Innovative Technologies", jonka toteuttaa kuuden kumppanin konsortio Latviasta, Suomesta, Kyprokselta, Italiasta ja Kreikasta. ARTWIN-projekti lähtee kumppaniverkoston halusta kouluttaa henkilöstöä digitaalisen teknologian alalla, jotta kulttuuriperintö tulisi helpommin saavutettavaksi.

Tämän asiakirjan tarkoituksena on tarjota paitsi yleinen näkemys vammaisten kulttuurielämästä, myös esitellä inspiraation lähteeksi EU:n alueelta tapaustutkimuksia, joissa on sovellettu uusia teknologioita kulttuuriperinnön osallisuuden edistämiseksi. Opas on jaettu kolmeen lukuun, jotka koostuvat seuraavasti:

Luku 1 on yleiskatsaus vammaisuuteen eurooppalaisessa kehityksessä. Tämä osio määrittelee vammaisuuden käsitteen ja tarjoaa käsityksen vammaisuuden oikeudellisesta kehiksestä Euroopassa hahmottamalla vammaisten oikeuksia eurooppalaisissa asiakirjoissa.

Luvussa 2 keskitytään vammaisuuteen ja kulttuuriin, ja tuodaan esiin vammaisten täysimääräisen ja aktiivisen osallistumisen haasteita kulttuurikentällä. Luku kokoaa kumppanimaiden kansallisia raportteja, joissa esitetään useita maakohtaisia näkökohtia ja viitataan poliittisiin viitekehyksiin, tilastoihin sekä hyviin käytäntöihin, joilla pyritään edistämään vammaisten kulttuurista osallistumista.

Luku 3 on kokoelma tapaustutkimuksia eri puolilta Eurooppaa. Näissä teknologisia innovaatiota on käytetty kulttuuriperinnön tuomiseen vammaisten ulottuville. Kumppanit ovat tehneet pöytä- ja kenttätutkimusta tunnistaakseen paikallisia tapauksia, jotka voivat tarjota inspiraatiota hankkeen kohderyhmälle.



Tämä opas on yhteenveto nykytilanteesta, ja tarjoaa ARTWIN-projektitiimille sekä kohderyhmän käyttäjille yleiskuvan vammaisten ja kulttuurin välisestä suhteesta. Lisäksi tämä opas toimii pohjana, jolle ARTWIN-projektin myöhemmässä vaiheessa luodaan koulutusmateriaali, jonka tavoitteena on parantaa kouluttajien ja ammatillisessa koulutuksessa työskentelevän henkilöstön kulttuuriin ja/tai vammaisuuteen liittyviä digitaalisia taitoja. Tavoitteena on edetä yhteiskuntana kohti osallisuutta kulttuuriin.

JOHDANTO

TUTKIMUKSEN TAUSTAA

Digitaalisuus ei ole uusi toimiala, vaan uusi tapa tehdä asioita, ja se kattaa kaikki sektorit ja kaikki ammatit. Vielä muutama vuosi sitten kulttuuriperinnön ja digitaalisen innovaation kaltaisten sanojen yhdistäminen tuntui arpapeliltä, harppaukselta kiehtovaan mutta silti liian kaukaiseen tulevaisuuteen. Nyt tuo tulevaisuus on jo täällä.

EU:n tuoreen analyysin ja Digitaalisen koulutuksen toimintasuunnitelman 2021-2027 mukaan lähes kaikki työpaikat vaativat lähitulevaisuudessa digitaalisia taitoja, ja tästä syystä on entistä tärkeämpää jatkuvasti kouluttaa, lisätä ja päivittää digitaalisia taitoja. Digital Skills Observatoryn tuoreimpien tietojen mukaan vuoden 2020 kolmannella neljänneksellä ICT-alan pätevien ammattilaisten kysyntä elpyi ratkaisevasti, eikä pelkästään teknologia-alalla, ja tämä vahvistaa käsitystä että digitaalisten monipuolinen tarve kattaa jo koko tuotantojärjestelmän.

Teknologia on saanut jalansijaa myös kulttuurin maailmassa, ja se on löytänyt sijansa kulttuuriperinnön nykyaikaistamisen ja saavutettavuuden välineenä. Kehittyneet teknologiset työkalut tarjoavat nykyään poikkeuksellisia mahdollisuuksia sekä innovatiivisen sisällön tuottamiseen ja jakeluun että kulttuuriperinnön suojeluun ja edistämiseen, myös vammaisten osallistamiseen liittyen.

TUTKIMUKSEN TAVOITTEET

Tässä tutkimuksessa tarkastellaan tämänhetkistä yleiskuvaa vammaisten kulttuurisesta osallisuudesta ja osallistumisesta sekä toimenpiteistä ja aloitteista, joita on toteutettu inklusiivisuuden edistämiseksi Euroopassa ja kumppanimaissa.

Tutkimuksen tavoitteet ovat:

- Antaa kokonaiskäsitys vammaisuudesta ja hahmotella vammaisuutta koskeva lainsäädäntökehys ja asiakirjat Euroopassa
- Osoittaa missä on mahdollisia esteitä vammaisten osallistumiselle kulttuurielämään.
- Tunnistaa ja kerätä hyviä käytäntöjä kumppanimaissa kulttuurin osallisuuden edistämiseksi.
- Kerätä tapaustutkimuksia, joissa teknologisia innovaatioita on käytetty tuomaan kulttuuriperintöä haavoittuvien yhteisöjen ja vammaisryhmien ulottuville.

MENETELMÄT

ASSURE-mallia käytetään lähestymistapana ”ARTWIN Guidebook of good practices around EU” - tutkimuksessa. ASSURE on hyvä työkalu tehokkaan opetussisällön suunnitteluun, ja se on suunnittelumalli, jonka tavoitteena on tuottaa hedelmällistä opetusta ja oppimista. Tässä tutkimuksessa mallia on muokattu ja käytetty ohjaavana ideana. ASSURE on lyhenne joka tulee mallin eri vaiheiden nimistä.

Vaiheet: Analysoi kohderyhmien (opiskelijoiden) tarpeet, Ilmoita tutkimuksen tavoitteet, valitse tutkimusmenetelmät kirjalliseen tutkimukseen ja haastatteluihin, hyödynnä mediaa ja materiaaleja raportin laadinnassa, edellytä kohderyhmältä (oppijoilta) osallistumista, arvioi (vertaisarviointi kumppaneiden kanssa) ja tarkista lopullinen versio.

Tutkimus toistaa edellä mainittuja toimintoja keskittyen ensi- ja toissijaisen tiedon keräämiseen ja analysointiin tämän asiakirjan laatimista varten. Jotta kurssien suunnittelijat pystyisivät myöhemmin ARTWIN-projektissa tuottamaan riittävän määrän laadukasta tietoa ja luomaan mielekkäitä kurssimateriaaleja, on sovellettu seuraavaa kolmivaiheista tutkimustapaa:

1. Tiedonkeruu kansainvälisistä ja kansallisista (aggregoiduista) lähteistä.
Tiedonkeruun tarkoituksena on tehdä alustava kirjallisuuskatsaus vammaisuutta ja kulttuuria koskeviin poliittisiin linjauksiin, vammaisia koskeviin kulttuuriin liittyviin säännöksiin, aloitteisiin ja hyviin käytäntöihin, jotta voidaan tutkia osallisuuden tukemista kansallisten ja kansainvälisten raporttien, tutkimusten ja Eurostatin tietojen pohjalta, kansalliset ja kansainväliset lait ja määräykset mukaanlukien.
2. Tiedonkeruu kansallisista lähteistä
Primäärisiä ja toissijaisia menetelmiä on käytetty toisessa vaiheessa tapaustutkimuksien keräämiseen teknologian käytöstä kulttuurin saattamiseksi vammaisten ulottuville. Yhteistyökumppanit ovat yhdistäneet työpöytä tutkimuksen paikallisten instituutioiden ja kulttuurin edistäjien haastatteluihin tapaustutkimusten keräämiseksi.
3. Täydellisen ja johdonmukaisen tutkimuksen
laatiminen Kerättyjen tietojen perusteella analyysi on saatettu päätökseen korostamalla keskeiset kohdat, kategorisoimalla tulokset tutkimuksen tavoitteita vastaaviksi ja jäsentämällä tulokset johtopäätösten tekemiseksi.

LUKU I

VAMMAISUUS EUROOPASSA

I. VAMMAN MÄÄRITELMÄ

YK:n vammaisten oikeuksia koskevassa yleissopimuksessa määritellään: "Vammaisia ovat henkilöt, joilla on pitkäaikaisia fyysisiä, henkisiä, älyllisiä tai aistivammoja, jotka vuorovaikutuksessa erilaisten esteiden kanssa voivat haitata heidän täydellistä ja tehokasta toimintaansa. osallistuminen yhteiskuntaan tasavertaisesti muiden kanssa.¹"

Maailman terveysjärjestön (WHO) vammaisuusraportin mukaan noin 15 prosentilla maailman väestöstä on vamma, mikä vastaa noin miljardia ihmistä, joista 190 miljoonalla on suuria vaikeuksia². Todetaan, että tulevana vuosina vammaisuus on vielä suurempi huolenaihe, koska sen esiintyvyys on kasvussa.

Reaktiot vammaisuuteen ovat muuttuneet 1970-luvulta lähtien, mikä johtuu suurelta osin vammaisten itseorganisoitumisesta ja tavasta nähdä vamma ihmisoikeuskysymyksenä. Historiallisesti vammaisia on palveltu suurelta osin erottelevilla ratkaisuilla, kuten asuinlaitoksilla ja erityiskouluilla. Poliitiikka on nyt siirtynyt kohti yhteisöllistä ja koulutuksellista osallisuutta, ja lääketieteelliset ratkaisut ovat väistyneet vuorovaikutteisempien lähestymistapojen tieltä, jotka tunnistavat ihmisten vammaisuuden sekä yhteisössä että koulutuksessa; että ihmiset ovat vammaisia yhtä paljon ympäristötekijöiden kuin ruumiinsa vuoksi².

¹ World Health Organization, International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)external icon. Geneva: 2001, WHO.

<http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42407/9241545429.pdf;jsessionid=D9F447D14F655C7DF62CE430A9F103E7?sequence=1>

² World Health Organization and The World Bank (2011). *World Report on Disability*. Geneva: World Health Organization. Retrieved from: <https://www.who.int/teams/noncommunicable-diseases/sensory-functions-disability-and-rehabilitation/world-report-on-disability>

CHAPTER I



Kansainvälinen toiminnan, vammaisuuden ja terveyden luokitus³, joka tunnetaan myös nimellä ICF, on toiminnan ja vamman terveystoimintatien luokitus. WHO:n Maailman terveyskokous hyväksyi 22. toukokuuta 2001 kansainvälisen toiminnan, vammaisuuden ja terveyden luokituksen ja sen lyhenteen "ICF". Tämä luokitus luotiin ensimmäisen kerran vuonna 1980, ja WHO kutsui sitä Kansainväliseksi vammaisten, vammaisten ja vammaisten luokitukseksi tai ICIDH:ksi tarjotakseen yhtenäisen kehyksen toiminnan ja vamman terveystoimintatien luokittelulle. Maailman terveysjärjestö (WHO) julkaisi vuonna 2001 kansainvälisen toiminnan, vammaisuuden ja terveyden luokituksen (ICF), joka kattaa: aktiivisuuden, osallistumisen, kehon rakenteet, kehon toiminnot, henkilökohtaiset tekijät, terveysolosuhteet, toiminnan rajoitukset, osallistumisen toiminnalliset rajoitukset, ympäristötekijät ja osallisuuden rajoitukset.

Kansainvälinen toiminnan, vammaisuuden ja terveyden luokittelu (ICF) on kehys toiminnan ja vamman määrittelylle ja mittaamiselle. Vammaisuus on käsitelty kattotermi vammaisille, toimintarajoituksille ja osallistumisrajoituksille. Se ilmaisee kielteisiä puolia henkilön terveydentilan (terveystilojen) ja kyseisen henkilön kontekstuaalisten tekijöiden (ympäristö- ja henkilökohtaisten tekijöiden) välillä⁴.

Vaikka "vammat ihmiset" viittaavat joskus yhteen väestöön, kyseessä on itse asiassa monipuolinen ryhmä ihmisiä, joilla on monenlaisia tarpeita. Kaksi samantyyppistä vammaista henkilöä voivat vaikuttaa hyvin erilaisilta. Jotkut vammat voivat olla piilossa tai niitä ei ole helppo nähdä. Maailman terveysjärjestön mukaan vammalla on kolme ulottuvuutta:

- **henkilön kehon** rakenteen tai toiminnan heikkeneminen tai henkinen toiminta; esimerkkejä heikentymisestä ovat raajan menetys tai muistin menetys.
- **Toimintarajoitus (vammaisuus)**, erityinen vaikeus tietyn tehtävän suorittamisessa, kuten näkemis-, kuulo-, kävely- tai ongelmanratkaisuvaikeudet.
- **osallistumisrajoitukset (vammat)** eli vaikeuden seuraukset yksilön sosiaaliseen vuorovaikutukseen ja osallistumiseen, kuten työskentelyyn, sosiaaliseen ja virkistystoimintaan sekä terveys- ja ennaltaehkäiseviin palveluihin.

³ European Commission. "Union of Equality: European Commission presents Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021-2030". Press Release: March 2021.

⁴ World Health Organization, International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF)external icon. Geneva: 2001, WHO.

<http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42407/9241545429.pdf;jsessionid=D9F447D14F655C7DF62CE430A9F103E7?sequence=1>

CHAPTER I



Heikkous on mikrotason mitta ja viittaa kehon elimiin, kuten verkkokalvon irtoamiseen. Kehon tasolla tai yksilötasolla puhumme vammaisuudesta, esimerkiksi näkövammasta tai sokeudesta. Lopuksi vammaisuudesta puhuttaessa viitataan sosiaaliseen tasoon ja vamman vaikutukseen yksilön yhteiskunnalliseen osallistumiseen. Näin ollen verkkokalvon irtautumisen heikkeneminen muuttuu sokeudeksi, mikä vaikeuttaa orientaatiota ja kävelyä.

Vammaisuuden tyyppejä ovat erilaiset fyysiset ja henkiset vammat, jotka voivat haitata tai heikentää henkilön kykyä suorittaa päivittäisiä toimintojaan. Näitä vammoja voidaan kutsua henkilön kyvyttömyyksiä tehdä päivittäisiä toimintojaan. Vammaisuus voidaan jakaa useisiin laajoihin alaluokkiin, joihin kuuluvat seuraavat 8 vamman päätyyppiä:

- Liikkuvuus/fyysinen
- selkäydin (SCI)
- Päävammat (TBI)
- Näkö/kuulo
- Kognitiivinen
- /Oppiminen
- Psykologinen
- näkymätön



II. VAMMAA KOSKEVAT

A. OIKEUDET

"Vammaisilla on oikeus osallistua kaikilla elämänaloilla, aivan kuten kaikilla muillakin. Vaikka viime vuosikymmenet ovat tuoneet edistystä terveydenhuoltoon, koulutukseen, työllistymiseen, virkistystoimintaan ja poliittiseen elämään osallistumisessa, monia esteitä on edelleen jäljellä. On aika tehostaa eurooppalaisia toimia."

Vuonna 1948 julkaistun ihmisoikeuksien yleismaailmallisen julistuksen 27.1 artiklassa julistettiin oikeus, joka kuuluu seuraavasti: "Jokaisella on oikeus vapaasti osallistua yhteisön kulttuurielämään, nauttia taiteesta ja osallistua tieteen kehitykseen ja sen tuomiin etuihin"⁵. Myös Yhdistyneiden Kansakuntien yleiskokous hyväksyi vuonna 1993 "Yhdistyneiden kansakuntien standardisäännöt vammaisten mahdollisuuksien tasa-arvosta".

⁵ United Nations (1948). Universal Declaration of Human Rights. Paris: 10 December 1948.

CHAPTER I



YK:n yleissopimus vammaisten henkilöiden oikeuksista (CRPD) on ensimmäinen sitova kansainvälinen ihmisoikeussopimus, jossa käsitellään erityisesti vammaisuutta. YK:n yleiskokous hyväksyi yksimielisesti vammaisyleissopimuksen 13. joulukuuta 2006 ja se tuli voimaan 3. toukokuuta 2008. Sen tavoitteena on "edistää, suojella ja varmistaa kaikkien vammaisten täysimääräinen ja tasavertainen nauttiminen kaikista ihmisoikeuksista ja perusvapauksista, ja edistää heidän luontaisen ihmisarvon kunnioittamista⁶. Yleissopimuksen mukaan EU on sitoutunut varmistamaan ja edistämään kaikkien vammaisten ihmisoikeuksien täysimääräistä toteutumista hyväksymällä uutta lainsäädäntöä, politiikkaa ja ohjelmia sekä tarkistamalla olemassa olevia toimenpiteitä⁷.

Eryteisesti 30. artiklassa vahvistetaan vammaisten oikeus osallistua kulttuurielämään. Tämä sisältää kulttuurimateriaalin saatavuuden saavutettavissa olevissa muodoissa, televisio-ohjelmia, elokuvia, teatteria ja muuta kulttuuritoimintaa saatavilla olevissa muodoissa; kulttuuriesitykset tai -palvelut, kuten teatterit, museot, elokuvateatterit, kirjastot ja matkailupalvelut, sekä mahdollisuuksien mukaan kansallisesti merkittävät monumentit ja kohteet. Samoin siinä vahvistetaan myös vammaisten oikeus kehittää ja hyödyntää luovaa, taiteellista ja henkistä potentiaaliaan sekä harrastaja- että ammattitaitelijana sekä saada tunnustettua ja tuettua kielellistä ja kulttuurista identiteettiään – esimerkiksi viittomakieltä.

Euroopan neuvosto on ollut tärkein ihmisoikeustoimija vammaisten alalla. Sen **Euroopan sosiaalinen peruskirja** (1961) sisältää nimenomaisia määräyksiä koskien vammaisten oikeuksia itsenäisyyteen, yhteiskuntaan integroitumiseen ja yhteisön elämään osallistumiseen.⁸

Marrakeshin sopimus

Maailman aineettoman omaisuuden järjestö (WIPO) hyväksyi vuonna 2013 Marrakeshin sopimuksen, joka helpottaa sokeiden, näkövammaisten tai muutoin lukemisen vaikeuksia kokevien pääsyä julkaistuihin teoksiin. "Kirjannälänhätä" on tilanne, jossa vain harvat kirjat julkaistaan muodossa, joka on sokeiden tai näkövammaisten saatavilla⁹.

Marrakeshin sopimuksessa määrätään, että sokeita ja näkövammaisia palvelevat organisaatiot jakavat ja vaihtavat esteettömässä muodossa olevia kirjoja yli kansainvälisten rajojen. Direktiivi ja asetus Marrakeshin sopimuksen täytäntöönpanosta EU:n oikeudessa julkaistiin vuonna 2017 ja sen soveltaminen aloitettiin vuonna 2018.

⁶ FRA European Union Agency for Fundamental Rights. "EU Framework for the UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities".

⁷ European Parliament. "Access to cultural life for people with disabilities". Briefing 2019.

⁸ Consiglio Europeo. "Disabilità e disabilismo". Retrieved from: <https://www.coe.int/it/web/compass/disability-and-disablism>

⁹ European Commission. Shaping Europe's Digital Future. "Implementation of the Marrakesh Treaty in EU law". Available at: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/node/9565>

CHAPTER I



B. EUROOPAN NEUVOSTO: ASIAKIRJOJA JA SUOSITUKSET

Vammaisten oikeuksia koskeva strategia 2021-2030

Maaliskuussa 2021 neuvosto Eurooppa julkaisi "vammaisten oikeuksia koskevan strategian 2021-2030", joka noudatti edellistä "Euroopan vammaisstrategiaa 2010-2020".



Eurooppa-neuvosto korosti tarvetta käsitellä kiireellisesti vammaisten oikeuksien suojelua, jonka on oltava ensisijainen tavoite. Erytysmaininnan kohteena on koronaviruspandemia, joka arvoista ja avoimuudesta vastaavan varapuheenjohtajan Vera Jourován mukaan on koskettanut eniten vammaisia.

Tästä syystä uudessa kymmenen vuoden strategiassa esitetään aloitteita kolmen pääteeman ympärille¹⁰:

- EU:n oikeudet: Vammaisilla henkilöillä on samanlainen oikeus kuin muilla EU-kansalaisilla muuttaa toiseen maahan tai osallistua poliittiseen elämään. Komissio tekee tiivistä yhteistyötä jäsenvaltioiden kanssa varmistaakseen vammaisten osallistumisen vuoden 2023 vaaliprosessiin.
- Itsenäinen asuminen ja itsenäisyys: Vammaisilla henkilöillä on oikeus asua itsenäisesti ja valita, missä ja kenen kanssa he haluavat asua. Tukeakseen itsenäistä elämää ja osallisuutta yhteisöön komissio kehittää ohjausta ja käynnistää aloitteen vammaisten sosiaalipalvelujen parantamiseksi.
- Syrjimättömyys ja yhtäläiset mahdollisuudet: Strategian tavoitteena on suojella vammaisia henkilöitä kaikenlaiselta syrjinnältä ja väkivallalta. Sen tavoitteena on varmistaa yhtäläiset

¹⁰ European Commission. "Union of Equality: European Commission presents Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021-2030". Press Release: March 2021.

CHAPTER I



mahdollisuudet ja oikeus oikeusturvaan, koulutukseen, kulttuuriin, urheiluun ja matkailuun. Kaikkiin terveyspalveluihin sekä työllisyyteen on myös taattava yhtäläiset mahdollisuudet.

Strategian tavoitteiden saavuttaminen edellyttää vahvaa sitoutumista kaikilta jäsenvaltioilta, jotka ovat keskeisiä toimijoita vammaisten oikeuksia koskevan YK:n yleissopimuksen täytäntöönpanossa. Tällä strategialla komissio tarjoaa puitteet, joilla tuetaan EU:n ja jäsenvaltioiden toimia edellä mainitun YK:n vammaisyleissopimuksen täytäntöönpanossa.

Vammaisfoorumi

Vammaisfoorumi on vammaisten oikeuksia koskevaan strategiaan kuuluva aloite, jossa keskustellaan asiaan kuuluvasta politiikan kehityksestä, vaihdetaan kokemuksia ja hyviä käytäntöjä sekä kuvataan vammaisten monimuotoisuutta. Se tarjoaa myös alustan jolla osallistua ja työskennellä yhdessä poliittisten aloitteiden tai lainsäädäntöehdotusten valmistelussa vammaisten alalla sekä luoda yhteistyötä ja koordinoitua komission ja jäsenvaltioiden ja sidosryhmien välillä.

European Disability Forum



European Disability Forum on vammaisten kattojärjestö, joka puolustaa yli 100 miljoonan vammaisen etua Euroopassa. Se määrittää itsenäiseksi kansalaisjärjestöksi (NGO), joka kokoaa yhteen vammaisia edustavia järjestöjä eri puolilta Eurooppaa.

Vammaistyöryhmä

Euroopan parlamentin vammaistyöryhmä on epävirallinen ryhmittymä Euroopan parlamentin jäsenistä kaikista kansallisuuksista ja useimmista poliittisista ryhmistä, jotka ovat kiinnostuneita edistämään vammaispolitiikkaa työssään Euroopan parlamentissa ja Euroopan parlamentissa kansallisella tasolla.

Se edistää kaikkien vammaisten ihmisoikeuksien ja vapauden toteutumista täysimääräisesti ja tasavertaisesti Yhdistyneiden Kansakuntien vammaisten oikeuksia koskevan yleissopimuksen (UN CRPD) mukaisesti.

LUKU II

VAMMAT JA KULTTUURI

I. VAMMAISTEN IHMISTEN KULTTUURIELÄMÄ

Ympäristöt - fyysiset, sosiaaliset ja asenteelliset - voivat joko vammauttaa vammaisia tai edistää heidän osallistumistaan ja osallisuuttaan. YK:n vammaisten oikeuksia koskevassa yleissopimuksessa (CRPD) määrätään toimien tärkeydestä, jotta voidaan parantaa pääsyä ympäristön eri osa-alueille, mukaan lukien rakennuksia ja teitä, liikennettä, tietoa ja viestintää. Tässä keskitymme vammaisten ihmisten saavutettavuuteen - sekä fyysiseen että sosiaaliseen - kulttuurielämään.¹¹

WHO:n vammaisraportin¹¹ mukaan saavutettavuutta koskevien aloitteiden onnistuminen edellyttää, että niissä on otettava huomioon ulkoiset vaikutukset, kuten kohtuuhintaisuus, kilpailevat prioriteetit, teknologian ja tiedon saatavuus sekä kulttuurierot. Saavutettavuus on usein helpompi saavuttaa asteittain, esim. ensimmäiset ponnistelut tulisi suunnata "saavutettavuuden kulttuurin" luomiseen ja keskittyä ympäristön esteiden poistamiseen ja sitten standardien nostamiseen ja yleisen suunnittelun korkeampaan tasoon poistamalla negatiiviset asenteet ja ennakkoluulot. Tämän saavuttamiseksi tarvitaan koulutusta ja tietoisuuden lisäämistä. Tämän koulutuksen tulisi olla säännöllinen osa arkkitehtuurin, rakentamisen, suunnittelun, IT:n ja markkinoinnin ammatillista koulutusta.

Kirjallisuuskatsaus on osoittanut, että vammaisten kulttuurielämän alalla on tehty vähän tutkimusta. Yleisesti ottaen tutkimuksia tehdään kansallisella tai alueellisella tasolla, mikä yleensä johtaa siihen, että vammaiset osallistuvat vähemmän kulttuurielämään sekä osallistujina että luovan työn tekijöinä. Saavutettavuuskysymykset ja -esteet ovat myös todennäköisesti näiden tutkimusten keskiössä.

¹¹ World Health Organization and The World Bank (2011). *World Report on Disability*. Geneva: World Health Organization. Retrieved from: <https://www.who.int/teams/noncommunicable-diseases/sensory-functions-disability-and-rehabilitation/world-report-on-disability>

artikkeli "Esteet ja edistävät tekijät vammaisten ihmisten kulttuuriin osallistumisessa"¹² tarjoaa kerronnallisen katsauksen kirjallisuudesta ja aiheesta, jota seuraa havaintojen synteesi luokitteluksi, jolla on merkitystä kaikkien kulttuurin osallistumisen mahdollisuuksien kannalta. Esteiden ja edistäjien luokittelussaan kirjoittajat tunnistivat 5 luokkaa, jotka toistuvat alla:

1. Tehokkaan/riittävän lainsäädännön, politiikkojen ja oikeudellisten standardien puute.

Julkaisun kirjoittajat väittävät, että nykyiset standardit keskittyvät vain tiettyihin vammaisiin ja että vammaisille suunnatusta koulutuspolitiikasta puuttuu seuraavaa:

Ohjaus: kiintiöjärjestelmien harkitseminen sen varmistamiseksi, että vammaisilla taiteilijoilla on mahdollisuudet kouluttautua ja harjoittaa luovaa toimintaa, sekä erityisen vammaisten taiteeseen keskittyneen hallintoelimen perustaminen ja vammaisuuden valtavirtaistamisen keskus kulttuurissa.

2. Rahoituksen ja/tai riittävien palvelujen

puute. Kulttuuritapahtumiin/-tilaisuuksiin osallistumisen (kuten henkilökohtaisen avun) puute. Myös rahoituskysymykset, jotka liittyvät kuljetus-, lippu- ja osallistumiskustannuksiin.

Fasilitaattorit: lisää rahoitusta, erilaisia tukimuotoja (mukaan lukien henkilökohtainen apu) kulttuuritoimintaan ja taiteelliseen työhön; erityinen tietotekniikka ja -laitteet (kulutuksen, koulutuksen ja luovan työn helpottamiseksi) sekä tiedon jakaminen IT-ratkaisuista.

3. Negatiiviset asenteet

Kirjoittajat väittävät, että tiedon ja kunnianhimon puute (joka voi liittää vammaisten taiteen terapiaan) ja henkilöstön negatiiviset asenteet luovat esteitä yleisölle/vierailijoille ja tekijöille/osallistujille.

Fasilitaattorit: tietoisuuden lisäämisen mahdollisuuksien ja tukiverkostojen kehittäminen kaikkien alalla toimivien tahojen kesken.

4. Resurssien puute

Tulokset osoittavat, että esteettömyys on monimuotoista, mukaan lukien resurssien puute: saatavilla oleva tieto verkkosivuilla, tuki tapahtumapaikoissa ja istumapaikat näyttelytiloissa, fyysinen pääsy rakennuksiin, esteetön sisältö (IT-ratkaisujen puute, esteetön tulkkaus, joka sisältää opastettuja kierroksia, esitteitä ja tulkkauspaneeleja erilaisille vammaisille) sekä navigointi-, suuntautumis- ja reittitietoja, jotka ovat saatavilla eri vammatyypeille.

¹² Leahy, A., & Ferri, D. (2022). Barriers and Facilitators to Cultural Participation by People with Disabilities: A Narrative Literature Review. *Scandinavian Journal of Disability Research*, 24(1), 68–81. DOI: <http://doi.org/10.16993/sidr.863>

CHAPTER III



Fasilitaattorit: esteetön käyttöliittymien suunnittelu, IT:n käyttö, jota tuetaan kuulemalla eri vammaisryhmien kantoja ja edistämällä tietoisuutta olemassa olevista IT-ratkaisuista; esteetön suunnittelu, joka koskee mobiililaitteita, avustavia kuuntelujärjestelmiä ja upotettuja äänikuvauksia, tiedottamista ja tiedonhakua. Tärkeää on myös pyytää palautetta vammaisilta vierailijoilta vaikkapa markkinointiviestinnästä joka voisi edistää yleisölle ja taiteilijoille saavutettavaa ja vieraanvaraista ympäristöä.

5. Vammaisten henkilöiden kuulemisen puute ja osallistuminen kulttuurialan organisaatioihin

Kirjoittajat väittivät, että vammaiset eivät ole riittävästi mukana kulttuuriteollisuudessa, eivätkä politiikan kehittämisessä ja palveluiden arvioinnissa työllisyyden ja päätöksentekoprosessien osalta.

Fasilitaattorit: vammaisten panos päätöksentekoprosesseissa, osallistavassa rekrytointi-/työllistymis-/johtamis-/viestintäkäytännöissä, mahdollisuus saada työnantajille neuvontaa työntekijöiden hyvinvoinnin tukemisesta ja henkilöstökoulutuksesta, jossa keskitytään asenteisiin ja saavutettavuusongelmien käsittelyyn.

EUROOPPALAINEN TOIMINTA

EU:n vammaiskortti

Tällä hetkellä EU:n jäsenvaltiot eivät tunnusta vammaisasemaa samalla tavalla, mikä aiheuttaa vaikeuksia jos kansallisia vammaiskortteja ei tunnusteta muissa jäsenvaltioissa.

EU kehittää vapaaehtoista järjestelmää vammaisuuden ja joidenkin siihen liittyvien etujen yleiseksi tunnustamiseksi, joka perustuu EU:n vammaiskorttiin. Se takaa vammaisille tasavertaiset edut yli rajojen, pääasiassa kulttuurin, vapaa-ajan, urheilun ja liikenteen aloilla. Kortti tunnustetaan järjestelmään osallistuvien EU-maiden kesken vapaaehtoisesti¹³.

Euroopan design- ja vammaisinstituutti eli EIDD Design for All Europe(EIDD)

"Hyvä suunnittelu mahdollistaa, huono suunnittelu estää"

Suunnittelun ja vammaisuuden instituutti perustettiin vuonna 1991 Dublinissa vuonna 1989 pidetyn vammaissuunnittelua käsittelevän eurooppalaisen konferenssin jälkeen. IDD:n tavoitteena on edistää vammaisten osallistaminen yhteiskuntaan hyvän suunnittelun avulla. Pian perustamisensa

¹³ European Commission. Employment, Social Affairs and Inclusion: EU Disability Card. Retrieved from: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1139>

CHAPTER III



jälkeen vuonna 1993 Euroopan design- ja vammaisinstituutti (EIDD) määritteli tehtävän: "Elämänlaadun parantaminen Design for All -suunnittelun avulla"¹⁴. EIDD:lla on 44 jäsenjärjestöä 23 maasta. Yhteisö jakaa tietoa ja käytännön ratkaisuja ja työskentelee rakentaakseen ymmärrystä inklusiivisesta yhteiskunnasta.

Design for All on inhimillisen monimuotoisuuden, sosiaalisen osallisuuden ja tasa-arvon suunnittelua. Tämä kokonaisvaltainen innovatiivinen lähestymistapa on luova haaste suunnittelijoille, yrittäjille, johtajille ja poliittisille päättäjille. Design for All'in tavoitteena on tarjota kaikille ihmisille yhtäläiset yhteiskunnallisen osallistumisen mahdollisuudet. Tämän tavoitteen saavuttamiseksi rakennetun ympäristön, arjen esineiden, palvelujen, kulttuurin ja tiedon – lyhyesti sanottuna kaiken, mitä ihmiset suunnittelevat ja valmistavat ihmisten käyttöön – tulee olla kaikkien yhteiskunnan jäsenten saavutettavissa, mukavia käyttää ja kehittää.

Tärkeimmät EIDD:n julkaisemat asiakirjat:

- EIDD:n Tukholman julistus 2004. "Hyvä suunnittelu mahdollistaa, huono suunnittelu estää".
- Berliinin laki 2005. "Kulttuuria kaikille".
- Waterfordin vuosikongressi 2006. "Työtä kaikille".
- Milanon peruskirja 2007. "Matkailu kaikille".



II. KANSALLISET ANALYYSIT

A. LATVIA

Vammaiset edustavat noin 10 % väestöstä.

¹⁴ DfaEurope. The EIDD Stockholm Declaration. Retrieved from: <https://dfaurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>

CHAPTER III



Poliittiset puitteet

Eurooppalainen esteettömyyslaki on direktiivi, jonka tavoitteena on parantaa esteettömien tuotteiden ja palvelujen sisämarkkinoiden toimintaa poistamalla jäsenvaltioiden eri sääntöjen aiheuttamia esteitä.

Yhdistyneiden Kansakuntien vammaisten oikeuksia koskevan yleissopimuksen täytäntöönpanon puitteet 2014-2020¹⁵, täytäntöönpanosuunnitelma 2015-2017¹⁶ ja täytäntöönpanosuunnitelma 2018-2020¹⁷ sisältävät toimenpiteitä, joilla lisätään vammaisten tietoisuutta ja tukea.

Latvian kulttuuriministeriö vastaa kotouttamispolitiikan kehittämisestä ja täytäntöönpanosta Latviassa. Kotouttamispolitiikan tarkoituksena on luoda olosuhteet, joissa latvialaiset voivat tehdä yhteistyötä yhteisten tavoitteiden saavuttamiseksi ja kehittää yhteiskuntaa, jossa jokainen tuntee olonsa turvalliseksi, voi laajentaa kykyjään, työskennellä ja oppia.

Latviassa on tehty useita erilaisia tutkimuksia vammaisten työllistymisen edistämisestä (Taube M., Leimane Veldmeijere I., 2007; Zivitere M. et al., 2011a; Zivitere M. et al., 2011b; Zivitere M. , Claidze V., 2011; KPMG Baltics, 2016; Baltic Institute of Social Sciences, 2017; Baltijas Konsultācijas, Agile & CO, 2017; Kantar TNS, 2017), myös päätelmiä ja lakiehdotuksia on tehty, mutta tilanne ei ole merkittävästi muuttunut (Oborenko, Rivza, 2018).

Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut

Latviassa on yli 190 tuhatta aikuista vammaista, ja vain noin 27 % heistä on työllisiä. Vammaisten työttömien määrä vaihtelee 8000 – 10000 henkilöstä kuukaudessa, ja heitä on 12-14 % kaikista työttömistä.

Vammaisten työllistymisen edistämiseksi toteutetaan erilaisia toimenpiteitä, kuten tuetut työpaikat, työnantajien rahoitus työpaikkojen mukauttamiseen jne.

¹⁵ Cabinet Decree No 564 On Framework for Implementation of the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities 2014-2020, 2013. Available at: <https://likumi.lv/ta/id/262238-par-apvienoto-naciju-organizacijas-konvencijas-par-personu-ar-invaliditati-tiesibam-istenosanas-pamatnostadnem-2014-2020-gadam>.

¹⁶ Cabinet Decree No 802 on Implementation Plan for 2015 – 2017 of the Framework for Implementation of the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities 2014-2020, 2015. Available at: <https://likumi.lv/ta/id/278612-par-apvienoto-naciju-organizacijas-konvencijas-par-personu-ar-invaliditati-tiesibam-istenosanas-pamatnostadnu-2014-2020>.

¹⁷ Cabinet Decree No 672 on Implementation plan for 2018-2020 of the Framework for Implementation of the United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities 2014-2020, 2018. Available at: <https://likumi.lv/ta/id/303670-par-apvienoto-naciju-organizacijas-konvencijas-par-personu-ar-invaliditati-tiesibam-istenosanas-pamatnostadnu-2014-2020>.

CHAPTER III



Vammaisten työllistyvien määrä on kuitenkin vain noin 300 kuukaudessa. Vammaisten päätoimialat ovat kuljettajat, myyjät tai aputyöntekijät.

Kestävän kehityksen toimintaohjelma 2030 korostaa kaikkien valtioiden velvollisuutta YK:n peruskirjan mukaisesti kunnioittaa, suojella ja edistää kaikkien ihmisoikeuksia ja perusvapauksia vammaisuudesta tai muusta asemasta riippumatta.

Kulttuuripolitiikan suuntaviivat 2014-2020 asettanut "Luova Latvia" on määritellyt seuraavan vision:

Latvia on maa, jolla on rikas kulttuuriperintö, vilkas ja monipuolinen kulttuurielämä, luovat ihmiset, luovat teollisuudenalat joilla on korkea vientipotentiaali ja lisääntyvä laatu. Maa tarjoaa elämän kaikille. Kulttuuripoliittisessa asiakirjassa korostetaan, että yhteiskunnan ja valtion kehitys sekä elämänlaatu riippuvat kulttuurin monimuotoisuudesta ja rikkaudesta, sen saavutettavuudesta ja luovien yksilöiden osallistumisesta.

Hyvät käytännöt

'Found Latvia' -hanke on ennallistanut jo lähes 60 luonnon- ja kulttuuriaartetta 40:ssä sen 110 kunnasta. Niihin kuuluu linnoja, kirkkoja, museoja, puistoja ja luontopolkuja. Projektin aikana perustettu verkkosivusto tarjoaa tietoa kustakin sivustosta. Kartalla ne on ryhmitelty seitsemään "tiehen", mukaan lukien "Itämeren tie", "Valon polku" ja "Daugavan tie". Syyskuun 5. päivään asti käynnissä oleva peli rohkaisee ihmisiä tutustumaan niihin myöntämällä pisteitä jokaisesta vierailusta.

Modernien suuntausten mukaisesti myös latvialaisessa kulttuurissa on museoihin, kirjastoihin ja arkistoihin vuosisatojen ajan kertynyt historiallinen perintö. Sen kehitys, tapahtumat, suuntaukset, tosiasiat ja tiedot keskittyvät uuden 2000-luvun "Latvijas Kultūras mantojuma portāls" hankkeen myötä kokonaiseksi tietokannaksi, joka on kaikkien saatavilla. Hankkeen tavoitteena on perustaa latvialaisten kirjastojen, arkistojen ja museoiden kulttuuriperinnön yhtenäinen portaali – hakukone, joka tarjoaa kaikille portaalin vierailijoille pääsyn tarvittaviin kulttuurialan tietoihin.

Kulttuuriperintöportaalin onnistuneen toteuttamisen merkittävä edellytys ja tekijä on yhtenäinen kansalliskirjastotietojärjestelmä, joka tunnetaan myös nimellä "valon verkko". Valon verkosto on välttämätön osa 2000-luvun "Palace of Light" -projektia, joka kattaa kaikki Latvian kirjastot.

CHAPTER III



Kulttuurijohtamisen koulutusohjelmia kehitetään Latvian kulttuurikeskusten johtajille ja henkilökunnalle. Molemmat oppilaitokset tarjoavat yhdessä oppia kulttuurikeskusten metodologisesta johtamisesta sekä täydennyskoulutusta.

B. SUOMI

Suomessa on 511 000 15–64-vuotiasta vammaista, mikä on noin 15 prosenttia väestöstä. Työkäisistä vammaisista 7 prosenttia saa taloudellista tukea vammansa vuoksi. Parhaat tilastot kaikista vammaisista koskevat näkövammaisia. Vuodesta 1983 lähtien Suomen valtio on pitänyt rekisteriä pysyvästi vammautuneista näkövammaisista. Suomessa on noin 80 000 näkövammaista.

Poliittinen kehys

YK:n vammaisten oikeuksia koskeva yleissopimus (CRPD) astui voimaan Suomessa 2016. Suomen perustuslaissa sanotaan, että ihmiset ovat tasa-arvoisia lain edessä. Tätä lakia täydentävät Suomen perustuslaki, EU:n perustuslaki, verkkojen saavutettavuusdirektiivi ja vammaisten oikeuksia koskeva strategia 2021–2030.

Sosiaalihuoltolain mukaan Suomen kunnilla on oikeus tarjota asukkaille tasavertaisia palveluita. Kuntien kulttuuritoiminnasta annetussa laissa kunnilla on velvollisuus tarjota asukkaille kulttuuripalveluita. Tasa-arvo on osa tätä tekoa.

Museolaissa sanotaan, että museopalvelujen tulee olla tasavertaisia.

Kulttuuriperinnön saavutettavuus - Pohjoismaiset näkökulmat -julkaisu on tulos "Accessibility to Culture Heritage" -hankkeesta (2007-2009), jossa Pohjoismaiden kulttuuriperinnön suojelun viranomaiset ja asiantuntijat tutkivat Pohjoismaiden ministerineuvoston tuella kulttuuriperinnön vaikutuksia ja tekivät ehdotuksen, jonka mukaan kaikilla pitäisi olla pääsy kulttuuriperintöön.

Kulttuurielämä ja vammaisten palvelut

YK:n, Euroopan unionin ja Euroopan neuvoston jäsenenä Suomi on sitoutunut edistämään syrjimätöntä ja kaikille avointa yhteiskuntaa. Suomen perustuslaki takaa vammaisille yhdenvertaisen kohtelun ja kieltää vammaisuuteen perustuvan syrjinnän. Opetus- ja kulttuuriministeriön tavoitteena on tarjota kieli- ja kulttuurivähemmistöille, vammaisille ja muille erityisryhmille mahdollisuus osallistua kulttuuriin ja ilmaista luovuuttaan tasavertaisesti muun väestön kanssa.

Opetus- ja kulttuuriministeriön asettama työryhmä ehdottaa linjauksia ja toimenpiteitä, joiden avulla Suomen taide- ja kulttuuripolitiikka ottaa entistä paremmin huomioon maahanmuuttoon perustuvan kulttuurisen monimuotoisuuden ja tekee taide- ja kulttuurielämästä tulevaisuudessa tasa-arvoisempaa. Työryhmä antoi loppuraporttinsa tammikuussa 2021.

Taiteen ja kulttuurin saavutettavuus -valiokunta asetti loppuraportissaan (2014) tavoitteeksi, että erityisesti kielellisten ja kulttuuristen vähemmistöjen ja vammaisten kulttuurisia oikeuksia vahvistetaan.

Jyväskylän yliopisto tutki taiteen esteettömyyttä yhdessä vammaisten kanssa.

CHAPTER III



Vammaisten elämä Suomessa -data koostuu vammaisten kirjoittamista teksteistä siitä, millaista heidän elämänsä oli ja oli ollut vammaisena Suomessa. Tiedonkeruu toteutettiin osana Suomen Kulttuurirahaston rahoittamaa tutkimushanketta (2012-2015), jossa kartoitetaan vammaisten elämää Suomessa. Osallistujat kirjoittivat esimerkiksi siitä, millainen vamma heillä oli, miten vamma vaikutti heidän jokapäiväiseen elämäänsä, millaista heidän lapsuutensa oli ollut ja mitä ongelmia he olivat kohdanneet elämässään. Osallistujat kirjoittivat tekstinsä haluamassaan muodossa ja näkökulmasta. Aineisto on saatavilla vain suomeksi.

Hyvät käytännöt

Opetus- ja kulttuuriministeriö ylläpitää kulttuurin saavutettavuuden verkkopalvelua.

Näkövammaisten kirjasto Celia palvelee heikkonäköisiä ja näkövammaisia ja toimii opetus- ja kulttuuriministeriön alaisuudessa.

C. ITALIA

Health Observatoryn tietojen mukaan Italiassa on noin 4 360 000 vammaista, joista yli kolmannes asuu yksin. Koulutustaso on keskimäärin alhainen: 45-64-vuotiaista 70 prosentilla on korkeintaan peruskoulun päättötodistus. Työllisyyden osalta vain 18 % 45-65-vuotiaista on työllisiä, ja sukupuolten välillä on merkittäviä eroja: miehiä on 23 % ja naisista 14 %. Kuuroja on 5,3 % ja sokeita 6,6 %. Yli 8,5 % vammaisista kärsii vaikeasta masennuksesta. Osservasaluten raportissa vahvistetaan, että pääasialliset tukimuodot ovat edelleen rahaetuudet, mutta joitain perusoikeuksia, kuten työhön pääsyä, ei edelleenkaan oteta huomioon.

Italiassa 21,7 % ihmisistä, joilla on vakavia rajoituksia (hieman alle 662 000 henkilöä), on eristyksissä. Nämä ihmiset itse asiassa ilmoittavat, että heillä ei ole sosiaalisten suhteiden verkostoa, eli he eivät kuulu ystäväverkostoon tai sukulaisten, ystävien tai naapureiden tukiverkostoon, johon he voisivat tarvittaessa luottaa (5 % muusta väestöstä).

Poliittinen kehys

Kansallinen vammaisten tilan seurantakeskus on perustettu lailla nro. 18, 3. maaliskuuta 2019.

Valtakunnallisella seurantakeskuksella on neuvoa-antava rooli teknis-tieteellisten tukitoimien laatimisessa. Näiden tavoitteena on kehittää ja lisätä vammaisia koskevaa tietoa.

Valtiollinen koordinoitumisto vammaisten ja heidän perheidensä toiminnan tukemiseksi: Toimisto on ministerineuvoston puheenjohtajan tuki hallituksen toiminnan edistämiseksi ja koordinoimiseksi vammaisten alalla.

Hallitus huolehtii vammaisten henkilöiden oikeuksien suojeluun ja edistämiseen tähtäävän politiikan toimeenpanoon liittyvistä toiminnoista, edistääkseen heidän täysimääräistä ja tehokasta osallistumistaan ja sosiaalista osallisuutta sekä autonomiaa. Yhdistyneiden Kansakuntien yleissopimus koskee myös vammaisten henkilöiden oikeuksia, samoin Euroopan unionin perustuslaki.

CHAPTER III



Kulttuurielämän tarjonta vammaisille ihmisille

Rikas kulttuurielämä voi vaikuttaa merkittävästi ihmisten elämänlaatuun. Tutkimusten mukaan kulttuuriin osallistumisen positiivinen vaikutus vakavasti vammautuneille ihmisille on merkittävä. Itse asiassa joka kolmas niistä, jotka vakavasta vammasta huolimatta käyvät aktiivisesti elokuvissa, teatterissa, konserteissa tai kulttuuriperintökohteissa, sanoo olevansa erittäin tyytyväisiä elämäänsä.

Näistä näkökohdista kehitetyt indikaattorit osoittavat, että vain 9,3 % vammaisista käy usein vuoden aikana elokuvissa, teatterissa, konserteissa tai museossa. Muun väestön luku on 30,8 prosenttia. Ympäristön kielteinen vaikutus on ilmeinen, kun otetaan huomioon, että vain 37,5 % Italian museoista, sekä julkisista että yksityisistä, on varustettu ottamaan vastaan ihmisiä, joilla on vakavia rajoitteita. Vain 20,4 % museoista tarjoaa materiaali- ja tietotukea (kosketusreitit, luettelot ja opasteet pistekirjoituksella jne.), jotka voivat olla välttämättömiä, jotta vierailukokemus olisi hyödyllinen ja laadukas.

Italiassa monista hyvistä, mutta valitettavan hajanaisista ja epäjatkuvista käytännöistä huolimatta kulttuuritarjonta vakavista rajoitteista kärsiville henkilöille ei selvästikään vastaa tarvetta: esimerkiksi vuonna 2015 37,5 % Italian julkisista ja yksityisistä museoista ilmoitti olevansa varustettuja vammaisille sopivilla tiloilla. 37,5 % Italian museoista, sekä julkisista että yksityisistä, oli muualla tavoin varustettu vammaisille; vain 20,4 % näistä tarjosi materiaali- ja tietotukea (kosketusreitit, luettelot jne pistekirjoituksella tms.). Lisäksi vain 17,3 % takasi ilmaisen tai alennuslipun vammaisille ja 14,4 % heidän seuralaisilleen.

Fyysinen saavutettavuus on viime vuosina itse asiassa tullut osaksi monia päivittäisiä operatiivisia päätöksiä, mikä johtuu mm. täsmällisistä julkisista tiloista koskevista säännöksistä; kuten elokuvateatterit, teatterit, museot. Kognitiivisesti ja psyykkisesti vammaisten tarpeet jäävät edelleen suurelta osin huomiotta, vaikka jotakin muutosta on havaittavissa innovatiivisten aloitteiden ansiosta, erityisesti museomaailmassa sekä opetuksen ja kognitiivisten esteiden murtamiseen tähtäävän koulutustoiminnan ansiosta.

Arkkitehtonisten, kognitiivisten ja aistinvaraisten esteiden poistaminen on viime vuosina ollut yksi kulttuuriperintö- ja matkailuministeriön kauaskantoisimmista toimenpiteistä. Tätä varten on perustettu ministeritoimikunta, joka julkaisi vuonna 2008 Arkkitehtuurin ohjeet: Esteettömyys kulttuurisissa kohteissa. Täydentääkseen näiden ohjeiden sisältöä museoiden hallinto-osasto asetti työryhmän laatimaan toimenpiteitä kulttuuristen, kognitiivisten ja psykosensoristen esteiden poistamiseksi kulttuurikohteissa kulttuuriperintöministeriön toimivaltaan (27. kesäkuuta 2017 annettu asetus).

Hyvät käytännöt

"Cultura senza ostacoli"

Kulttuuriperinnön käyttäjille suunnattu julkinen verkkokysely "Kulttuuria ilman esteitä" pyrki etsimään ja tukemaan Italian huippuosaamisen joukkoon kuuluvia valtiollisia kulttuuritiloja jotta niiden fyysisen ja/tai aistillisen saavutettavuuden polut saataisiin tehtyä, jotta kaikki vierailijat voisivat nauttia niistä täysin.

CHAPTER III



Kyselyn kautta toteutettavaksi valikoitui Cagliarin kansallinen arkeologinen museo, joka esitteli "A Liquid Museum" -projektin, jonka tavoitteena on toteuttaa Design for All -periaatteisiin perustuvia rakenteellisia mukautuksia sekä multimediareittejä.

"Sensi: musei senza barriere"

"Sensi: Museot ilman esteitä" on hanke, jonka tarkoituksena on tehdä museoista älykkäämpiä ja yleisölle saavutettavia. Älypuhelimien tai tabletin ansiosta voi "kävellä" Sensin opastuksella museon huoneissa tai vierailulla siellä digitaalisesti, mukavasti kotoa käsin. Mm. Bellunon maakunnan museoissa oleviin ihmeisiin pääsee tutustumaan tuomalla älypuhelimien lähelle kiinnostavia kohteita ja niiden multimediavisuaalisia sisältöjä. Uusi reitti AD Arte, perustettiin tarjoamaan luotettavaa ja todennettua tietoa valtion kulttuuriperinnön todellisesta saavutettavuudesta. Hankkeessa oli tavoitteena suunnitella, toteuttaa ja levittää tietoa arkkitehtonisista ominaisuuksista ja tilojen palveluista, sekä analysoida ja kartoittaa kulttuurikohteita vierailijoille, joilla on erityistarpeita.

Hanke hyötyi italialaisten asiantuntijoiden ryhmän ja ministeriön perustetun pysyvän neuvottelukunnan tuesta, ja se sai luotettavaa tukea myös tärkeimpien vammaisia edustavien järjestöjen ja useiden eurooppalaisten järjestöjen kautta; nämä tunnustivat sen olevan "vientiin tarkoitettu italialainen laatutuote".

Arternative

ARTernative on innovatiivinen start-up-yritys, jonka Italiassa perustivat neljä eri alojen ammattilaista, jotka jakavat yhteisen intohimon taiteeseen ja innovaatioihin. He ovat yhdistäneet osaamisensa parantaaksemme museoita ja niiden mestariteosten ominaisuuksia. Tavoitteena on kertoa taiteen tarina yksinkertaisella tavalla, joka kiehtoo myös asiaan perehtymättömiä katsojia ja tekee vierailusta mukaansatempaavan kokemuksen.

e-Archeo

Suuri kansallinen hanke jossa parannettiin kahdeksan arkeologisen kohteen multimedia- ja teknologiaosaamista ja jossa Museo Tattile Statale Omero toimi esteettömyyskonsulttina. Kulttuuriministeriön ALES spa -yritykseltä tilaama e-Archeo-projekti on toteutettu yhteistyössä useiden italialaisten yliopistojen ja CNR:n (National Research Council) kanssa, ja sen tarkoituksena on tarjota tapa saavutettava tapa nauttia tietyistä arkeologisista kohteista ja huomattava tarinankerronnan potentiaali.

Projekti: "Over the View"

Over The View - Kohti universaalia muotoilua ja esteetöntä kulttuuria - on CRS4-projekti, jota rahoittaa Sardinian alue Cluster Top Down -toiminnon puitteissa. Hankkeen tavoitteena on syventää tietoutta esteettömistä museonäyttelyistä universaalin (Design for All) suunnittelun näkökulmasta, keskittyen erityisesti aistivammaisien pääsyyn museoihin.

Tavoitteena on saada Over the View -klusteriin kuuluvat yritykset ja yhdistykset hankkimaan uutta osaamista omilla toiminta-aloillaan: teknologinen, viestintä-, metodologinen, matkailullinen, museo- jne. osaaminen esteetömän museonäyttelyn suunnitteluun ja toteutukseen liittyen. Tavoitteen saavuttamiseksi järjestetään syventäviä tapahtumia ja teknologian siirtoa klusteriyritysten hyväksi sekä suunnitellaan ja toteutetaan eri demonstraatioita kulttuurin esteetöntä käyttöä varten.

CHAPTER III



D. KYPROS

Tilastolliset todisteet viittaavat siihen, että Kyproksella vammaisille annettu koulutus ei ole tyydyttävää ja että "digitaalinen osallisuus ja avustava teknologia" osoittautui ongelmalliseksi erityisesti COVID-19:n vuoksi.

Vammaisten työllisyysaste Kyproksella oli 49,7 prosenttia vuonna 2018, kun muiden kansalaisten työllisyysaste oli 75,2 prosenttia; tämä on noin -1,1 prosenttiyksikköä EU27:n keskiarvon alapuolella, mikä johtaa noin 25 prosenttiyksikön eroon vammaisten työllisyydessä.

Poliittinen kehys

Vaikka on olemassa lakeja, joiden tavoitteena on tarjota samat oikeudet vammaisille henkilöille, on esimerkiksi vammaisten rekrytointi laajemmalla julkisella sektorilla, (erityissäännökset) laki 2009 (N.146(I)/2009)¹⁸ osoittautunut tehottomaksi vammaisille, koska heillä ei ole ollut mahdollisuutta hankkia kaikkia pätevyksiä. Myös yksityinen sektori on ongelmallinen.

Kansallisen uudistusohjelman 2020¹⁹ (s. 24) kohdassa 3.1.5 Muut uudistukset, joilla tuetaan julkishallinnon tehokkuuden parantamista, (kohta c) Siirtyminen digitaaliseen aikakauteen, todellista muutosta on tapahtunut vain vähän, ja syrjäytyminen on saattanut jopa lisääntyä Siirtyminen toimintojen digitalisointiin oli välitöntä ja nopeaa [Kyproksen yleisen väestön toimesta], mikä lisäsi digitaalista kuilua muutokseen valmistautumattomien ja usein jo digitaalisesti syrjäytyneiden ihmisten keskuudessa, mikä on johtanut lisääntyneeseen eriarvoisuuteen.

Kulttuurielämä ja -tarjonta vammaisille

Toukokuusta 2022 lähtien Kyproksen kulttuurielämä ja vammaisten kulttuuritarjonta on ollut rajoitettua; on olemassa joitakin harvoja organisaatioita, jotka isännöivät tapahtumia ja projekteja, mutta niitä on harvoin²⁰.

EU:n komission raportissa todetaan, että "vammaisten lasten koulutuspolitiikan uudistusta ei ole vielä saatu päätökseen, ja edessään on useita haasteita erityisesti laajan kritiikin sekä prosessia ja

¹⁸ Republic of Cyprus. Recruitment of Persons with Disabilities in the Wider Public Sector. Online access: https://www.ucy.ac.cy/diversity/documents/Documents/Legislation/English/The_Recruitment_of_Persons_with_Disabilities_in_the_Wider_Public_Sector_Special_Provisions_Law_of_2009.pdf

¹⁹ EUROPE 2020. CYPRUS NATIONAL REFORM PROGRAMME. Available at : https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/2020-european-semester-national-reform-programme-cyprus_en.pdf

²⁰ Visit the following sites: <http://www.kysoa.org.cy/kysoa/page.php?pageID=22&mpath=/6> and <https://www.edf-feph.org/our-members/cyprus-confederation-of-organisations-of-the-disabled/>

CHAPTER III



lopputulosta koskevan erimielisyyden vuoksi. Raportointi opetus-, kulttuuri-, urheilu- ja nuorisoministeriön (KEM) puolesta olisi hyödyllistä.

Hyvät käytännöt

Raportissa ehdotetaan, että Kyproksen hallituksen olisi "perustettava johdonmukainen avustavan teknologian ja esteettömyyspalvelujen toimitusjärjestelmä", joka tukisi vammaisten esteettömyyttä ja tarjoaisi konsultointia, mikä vähentäisi vammaisten digitaalista syrjäytymistä.

Raportissa ehdotetaan myös, että saavutettavuuden tulisi kattaa kaikki tasot, mukaan lukien verkkosisältö ja -tiedot, sekä rakennettu ja palveluinfrastruktuuri julkisen sektorin ulkopuolella, ja toteutumista tulisi valvoa. Määräysten noudattamisen valvonta antaisi vammaisille enemmän selkeyttä työnhakuun ja tukisi heidän mahdollisuuksiaan osallistua työelämään.

A. KREIKKA

Vammaisten osuus väestöstä on noin 10 prosenttia.

Poliittiset puitteet

Helmikuussa 2017 "työkykyisyyden" vaatimus, joka oli vuosia estänyt vammaisia opiskelijoita opiskelemasta Kreikan kulttuuriministeriön hyväksymissä korkea-asteen draamaopetusta tarjoavissa kouluissa, poistettiin lopulta Kreikan presidentin asetuksella.²¹

Parlamentti äänesti syyskuussa 2017 YK:n vammaisten henkilöiden oikeuksia koskevan yleissopimuksen (laki: 4074/2012 ΦΕΚ 88 Α'/11.04.2012) hyväksymisen puolesta, jotta voitaisiin poistaa kaikki esteet, jotka estävät vammaisten täysimääräisen ja tasavertaisen osallistumisen. maan yhteiskunnalliseen, taloudelliseen ja poliittiseen elämään. Jokaisella Kεπα:n vammaiseksi toteamalla henkilöllä on oikeus päästä kaikkiin kulttuuri- ja perintökohteisiin joko ilmaiseksi tai alennuksella.

Kulttuurielämä ja -tarjonta vammaisille

Vakaan valtion taloudellisen tuen puute toimintakulujen kattamiseksi ja osallistavien kulttuuriryhmien ja -järjestöjen työn edistämiseksi heittää pitkän varjon Kreikan nykyiselle

²¹ Greek Ministry of Culture. <https://amea.gov.gr/action#0>

CHAPTER III



kulttuuriympäristölle. Viime vuosikymmen on tuonut osallistaville ohjelmille lisää aktiivisuutta yksityistä taloudellista tukea.

Kreikan parlamentin ratifioiman Yhdistyneiden Kansakuntien vammaisten oikeuksia koskevan yleissopimuksen (laki: 4074/2012 ΦΕΚ 88 Α'/11.04.2012) ²²

mukaan kaikki kulttuuri- ja perintökohteet, museot, arkeologiset kohteet jne. on suunniteltu ja varustettu kaikilla tarvittavilla mukavuuksilla vammaisten henkilöiden vierailujen mahdollistamiseksi.

Hyvät käytännöt

Vammaisten arjen helpottamiseksi pilotoidaan uutta tietojärjestelmää, joka mahdollistaa sähköisen vammaiskortin yhdistämisen kaikenlaisiin etuihin, joihin vammaiset ovat oikeutettuja, mikä taas vähentää dokumentointia ja byrokratiaa.

Kaikki kulttuuripaikat on täysin varusteltu helpottamaan vammaisten pääsyä teattereihin, museoihin jne. Ateenassa sijaitseva Onassis Stegi on yksi Kreikan tärkeimmistä kulttuurilaitoksista. Vuodesta 2012 lähtien noin 6 500 vammaista on osallistunut 65 Onassis Stegi -tapahtumaan yleisön jäsenenä, osallistujana tai tuottajana niin järjestön päärakennuksessa kuin sen ulkopuolella²³.

Liminal on taideorganisaatio, joka tarjoaa kaikille mahdollisuuden osallistua nykytaidemuotoihin fyysisistä, sosiaalisista, kielellisistä ja muista ominaisuuksista riippumatta.

THEAMA, inklusiivinen teatteriryhmä, on Kreikan ensimmäinen ammattilaisryhmä jossa vammaiset ovat enemmistönä. Kaikki sen näyttelijät ovat Hellenic Actors' Unionin jäseniä. Yhdessä inklusiivisen tanssin EXIS -ryhmän kanssa se on luonut säännöllisesti järjestettävän inklusiivisen teatterin ja tanssin koulutuspujan ISON.

LUKU III

TAPAUSTUTKIMUKSET

²² Disability Arts International. Available at: <https://www.disabilityartsinternational.org/resources/greece-country-profile/>

²³ Anaconda. <https://www.anaconda.gr/gnwsiaiki-basi/nomos-4074-11-04-2012/>

CHAPTER III



I. TEKNOLOGIA JA KULTTUURI

"Sosiaalinen osallisuus määritellään prosessiksi, jolla parannetaan osallistumisen edellytyksiä yhteiskunnassa, erityisesti heikommassa asemassa olevien ihmisten osalta, parantamalla mahdollisuuksia sekä resurssien saatavuutta, äänen ja oikeuksien kunnioittamista" – United Nations²⁴

Taiteen ja kulttuurin harjoittaminen ja osallistuminen eivät vaikuta pelkästään ihmisten vapaa-ajan laatuun, vaan myös rikastavat heidän tietojaan, taitojaan ja pätevyksiään. Fyysisistä, taloudellisista ja sosiaalisista syistä johtuva epätasa-arvo joka koskettaa kulttuurin ja taiteen harjoittamista ja osallistumisen mahdollisuuksia, on poistettava. Samoin on konkreettisten ja aineettomien esteiden poistaminen täyden sosiaalisen osallisuuden edellytys.²⁵

YK edisti vuonna 2011 vammaisten henkilöiden oikeuksia koskevalla yleissopimuksella uuden teknologian käyttöä, mukaan lukien tieto- ja viestintäteknologiat, liikkumisen apuvälineet, laitteet ja aputekniikat, jotka soveltuvat vammaisille. Etusija annetaan niille tekniikoille, joiden kustannukset ovat edullisimmat".²⁶

Vammaisuutta sosiaalisesta näkökulmasta tarkastelevan koulukunnan mukaan ihmiset ovat vammaisia yhteiskunnan esteiden, ei heikkouden tai erilaisuuden vuoksi. Poistamalla nämä esteet vamman voi voittaa. Voimme siis tehdä jokapäiväisestä elämästä saavutettavaa niin pitkälti kuin haluamme, ja teknologialla ja innovaatioilla on tässä valtava rooli. Taide ja kulttuuri on alue, jolla voidaan ottaa suuria harppauksia saavutettavuudessa, mm. kehittämällä innovatiivista teknologiaa.

Seuraavassa osiossa on koottu yhteen tapaustutkimuksia, jotka Artwin-projektin kumppanit ovat löytäneet Latviasta, Suomesta, Italiasta, Kyproksesta ja Kreikasta, ja joissa teknologiaa on käytetty kulttuuriperinnön saattamiseksi vammaisten ulottuville.

II. TAPAUSTUTKIMUKSET

TAPAUSTUTKIMUS 1: LUOVUUS JA THESSALONIKI - Thessaloniki, Kreikka

²⁴ United Nations. "Identifying social inclusion and exclusion". Available at: <https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/chapter1.pdf>

²⁵ Istat (2019). Conoscere il mondo della disabilità: persone, relazioni e istituzioni. Retrieved from: <https://www.istat.it/it/archivio/236301>

²⁶ Nearit (2018). "Musei accessibili grazie alla tecnologia". Retrieved from: <https://www.nearit.com/it/musei-accessibili-grazie-alla-tecnologia/>

CHAPTER III



Hankkeen kuvaus:	<p>Thessalonikin luovuus-projekti syntyi vuonna 2011, kun kunnanhallitus asetti strategiset raamit mahdollistaakseen kulttuurisen kehityksen yhdessä teknologisen kehityksen kanssa. Projekti kesti syksystä 2012 kevääseen 2013.</p> <p>Creativity for Thessaloniki -kampanjan päätavoitteena oli korostaa Thessalonikin luovia elementtejä, edistää matkailua ja "korostaa luovan talouden ja Thessalonikin nykyaikaisen kaupunki-identiteetin suhdetta".</p> <p>Teknologiaa hyödynnettiin useissa aloitteissa:</p> <ul style="list-style-type: none">- BeCreative Network kehitti oli digitaalisen alustan paikallisen luovan yhteisön verkottumisen ja edistämisen vahvistamiseksi.- Luovien ekosysteemien kartoitus: Thessalonikin historialliseen kaupalliseen keskustaän toteutettiin pilottina visuaalinen luovan talouden kartoitus.- Creativity For Thessaloniki -koulutusseminaarit lisää toimintavalmiuksia (liiketoiminnan taidot, eurooppalainen projekti) luoville ja kulttuurialan yrittäjille ja erityisesti nuorille luoville kyvyille.
Osallistava:	<p>Kohderyhmät, joita Creativity for Thessaloniki pyrkii tavoittamaan, ovat ensisijaisesti nuoremmat ihmiset, ammattilaiset ja opiskelijat, vaikka selkeää väestörakennetta ei ole määritelty.</p>
Kohdatut ongelmat:	<p>"Luovuus ja Thessaloniki"n tarkoituksena oli edistää Thessalonikin luovan talouden paikallisten toimijoiden osallistumista, ja tällaista ohjelmaa ei ollut koskaan aiemmin laadittu. Raportissa mainittiin tunnustuksen ja yleisen näkyvyyden puute, heikko paikallinen verkostoituminen ja rahoituksen puute, mikä vaikeutti kumppanuuksien luomista. Tätä voitaisiin parantaa tarjoamalla laajempi konsepti. Toinen ongelma oli, että aloite toteutettiin avoimena ohjelmarakenteena, eikä mikään organisaatio vastannut sen toteutumisesta. Mukana olivat mm. DYNAMO ja Creativity Platform.</p>

CHAPTER III




Kuvat:	 A square graphic with a repeating pattern of small triangles in red, yellow, and blue. In the center is a white circle containing the text 'CREATIVITY FOR.TH'.
Linkit ja viitteet:	Eurocities https://nws.eurocities.eu/MediaShell/media/Catalogue_09112016-2.pdf (s. 188-191)

TAPAUSTUTKIMUS 2: Kontupiste-projekti – Helsinki

Kuvaus :	<p>Kontupiste aloitti eurooppalaisella Urban I- ja II -ohjelmien rahoituksella ja on jatkanut työskentelyä rahoituksen päätyttyä (2000-06)</p> <p>Aloite etsii innovatiivisia tapoja ehkäistä kaupunkien eriarvoisuutta sekä torjua digitaalista kuilua ja edistää kulttuurihankkeita (usein taiteen ja teknologian risteyksessä).</p> <p>Osallistujat voivat käyttää Internet-päätteitä laajalla valikoimalla avoimen lähdekoodin ohjelmistoja, ilmaisia käyttäjätilejä ja opastusta tietojenkäsittelyssä rennossa ja mukavassa ympäristössä, myös järjestävien taidemuseoiden kautta (Valokuvataiteen museon avustuksella).</p> <p>Kontupisteen osallistujat ovat päässeet paremmin kiinni digitaalisiin työkaluihin ja ovat myös vahvistaneet sosiaalisia siteitä Kontulan ja muiden lähiöiden välillä.</p>
-----------------	--

CHAPTER III

Osallistava:	Kontupisteen kohderyhmiä ovat kaikki kansalaiset koulutustasosta tai sosiaalisesta asemasta riippumatta.
Kohdatut ongelmat:	Raportin tärkeimmät haasteet olivat ikään liittyvä digitaalinen syrjäytyminen, taloudelliset erot, kulttuuripalvelujen epätasa-arvoinen saatavuus ja korkea työttömyys. Myös Helsingin ja muiden naapurikaupunkikeskusten välillä oli eroa.
Kuvat:	
Linkit ja referenssit:	Eurocities. https://nws.eurocities.eu/MediaShell/media/Catalogue_09112016-2.pdf (s. 253-256).

TAPAUSTUTKIMUS 3: Merikeskus Vellamo – Kotka

Hankkeen kuvaus:	<p>Kulttuuria kaikille -palvelun aloitteesta Anne Stolt vieraili Vellamossa ja kirjoitti raportin Merikeskuksen saavutettavuudesta.</p> <p>Raportti on esimerkki siitä, kuinka museot voivat arvioida saavutettavuuttaan. Vellamon esimerkki voi inspiroida muita museoita.</p>
-------------------------	---

CHAPTER III



Sivusto sisältää tietoa muun muassa välinevuokrauksesta, erikoispalveluista ja vammaisten parkkipaikoista. Näytönlukuohjelmistolla on myös tekstiversio.

Esteettömyystarkistuksessa havaittiin kohtia, jossa museon oli tehtävä muutoksia. Tarkistus listasi myös erilaisia tapoja käyttää esteetöntä museota; ja siksi se toimii inspiraationa. Se vahvistaa, että kaikki voivat nauttia moniaistisista, helposti saavutettavista näyttelyistä iästä tai mahdollisesta vammaisuudesta riippumatta.

Mukana:

Esteettömyystarkistus koskee museon henkilökuntaa ja välillisesti näkövammaisia, fyysisiä ja oppimisvammaisia.

Kohdatut ongelmat:

Projekti ei sisältänyt vammaisia tekijöinä. Se voi edelleen kerätä ja lisätä vammaisen yleisön kokemuksia esteettömyyden tarkastuksessa vol 2.

Kuvat:

Vellamon verkkosivuilla korostetaan heidän pyrkimyksiään tarjota esteettömiä moniaistillisia kokemuksia museokeskuksessa.



Saavutettavuus

Vahvoja kokemuksia kaikille aisteille.

CHAPTER III



Linkkejä ja referenssejä:

Vellamon kotisivut: <https://www.merikeskusvellamo.fi/>

Keskuksessa sijaitsevat Suomen merimuseo, Kymenlaakson museo ja tietokeskus Vellamo. Kotkassa sijaitseva keskus avattiin yleisölle kesällä 2008. Anne Stolt kirjoitti Visiting Vellamo -raportin saavutettavuudesta.

http://www.kulttuuriakaille.fi/doc/experiences_and_examples/visiting_vellamo.pdf

TAPAUSTUTKIMUS 4: Sound Trace – Helsinki

Projektin kuvaus:

Projekti syntyi **Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratoriossa**. Sound Tracea käytetään vierailijakokemuksen analysointiin, koska sitä voi parantaa aktiivisella osallistumisella museon näyttelyihin. Tämä aloite syntyi soveltamalla Helsingin Kulttuurien museon käytettävyydestitutkimusta Meksikon kartan 1550 digitaalisen faksimilen käyttöliittymän parantamiseksi. Näyttely on ainutlaatuinen tilaisuus kerätä tietoa museoesineistä, henkilökohtaisia tarinoita, kysymyksiä, vitsejä, suosituksia jne. Tämä projekti sisälsi useita testausjaksoja. Suunnittelutapa oli käyttäjäkeskeinen ja siinä käytettiin useita menetelmiä.

Soundtrace / Äänijälki on näkövammaisille ja heidän lähiyhteisölleen tarkoitettu palvelu näyttelyihin liittyvien neuvojen vaihtoon: näyttelyn tietoja tuodaan saataville museossa ja etänä (esim. kotoa tai työpaikalta). Tavoitteena on tuottaa

CHAPTER III



käyttäjäkeskeinen työkalu, joka on esimerkki sekä avustavasta teknologiasta että Design for all: ista.

Vierailija osallistuu näyttelyn tiedon luomiseen ja vaihtamiseen muiden vierailijoiden kanssa. Kaikilla vierailijoilla on jotain mielessään näyttelyssä ollessaan, ja he ovat inspiroituneita tai provosoituneita. Äänijälki on digitaalinen työkalu näiden ajatusten jakamiseen. Vierailijat ja näyttely avaavat dialogia tekemällä sen kuultavaksi.

Palvelussa on kaksi pääelementtiä: PDA (Personal Digital Assistant) -laite, jossa on pintakuviainen kosketusnäyttö (käytettäväksi museossa) ja WWW-portaali (etäkäyttöön). Näkövammaisen jättää näyttelyyn äänijälkiä PDA-laitteen ja/tai verkkosivun avulla. Kaikki museon sivuilla olevat näkövammaisten tietojen osoitteet ovat WWW-portaalissa, samoin kuin museoon jääneet jäljet, jotka liittyvät näyttelyyn kokonaisuutena.

Kaikki näyttelyvieraat voivat jakaa jotain, joka yhdistää heidän omaa elämäänsä näyttelyyn epävirallisella kielellä ja henkilökohtaisilla mielipiteillä. Projektin ideana on avata tämä dialogi muiden, mahdollisesti nimettömien vierailijoiden kanssa käyttäjien kokemuksen lisäämiseksi ja erilaisten kokemusten ymmärtämisen tukemiseksi.

Äänijälki on väline saavutettavuuden ja elämyksen parantamiseen suomalaisten museoiden kontekstissa. Samalla se on foorumi yhteiseen äänien keräykseen, jonka luoja ovat pääasiassa näkövammaiset, jotka täten ovat sisällön tasa-arvoisia tuottajia.

Mukana:

Yhteisöllisen äänenkeräyksen alustan ovat luoneet pääasiassa näkövammaiset. Siitä huolimatta tavoitteena on, että Äänijälkiä voi kuunnella jokainen vierailija.

Kohdatut ongelmat:

Avoimen lähdekoodin äänikokoelma antaa vierailijoille mahdollisuuden jakaa myös haitallista sisältöä. Projekti ei koskaan edennyt konseptin kehittämistä pidemmälle, mikä on harmillisesti menetetty tilaisuus. Resurssien puute hankkeen kehittämiseen esti jatkoselvityksen.

CHAPTER III



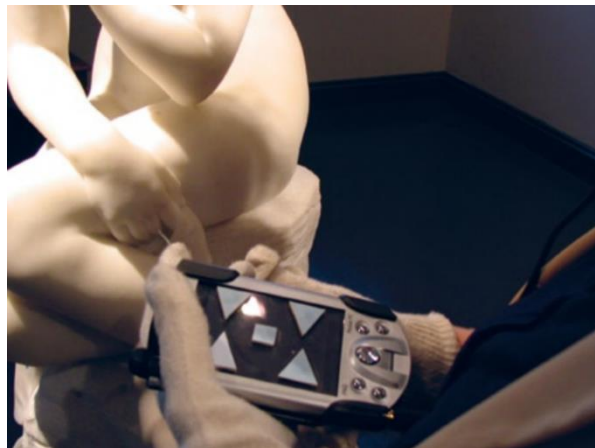
Tämä projekti oli käytössä vain Helsingissä. Sitä voitaisiin jakaa valtakunnallisesti museoissa lisäämällä resursseja. Sisältöä on valvottava, jotta se pysyy kiinnostavana kaikille vierailijoille ja jotta vältetään vihapuheen jakaminen.

Osallistuvien ihmisten todistuksia:

"Kuinka sokea voi syntymästä asti muodostaa mielessään idean hahmoista? Uskon, että hänen ruumiinsa liike, hänen kätensä kosketus eri paikoissa, hänen sormiensa läpi kulkeva kehon keskeytymätön tunne antavat hänelle käsityksen suunnasta."

Kuvat:

Sound Trace. Prototyyppiä testataan museossa. Ateneumin taidemuseo. 2005.



Sound Trace: Näkövammaiset voivat koskettaa tiettyjä veistoksia käsiineillä. Ateneumin taidemuseo.



CHAPTER III



Linkejä ja viittauksia:	Sound Trace - Avausvuoropuheluja näkövammaisille museoissa. http://www.kulttuuriakaille.fi/doc/experiences_and_examples/avoning_dialogues_for_visually_paired_inclusion_in_museums.pdf Suunnittelu avoimeen museoon https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11815/91978pdf350159159 ://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/11815
--------------------------------	---

TAPAUSTUTKIMUS 5: Kansallinen elokuvamuseo – Torino, Italia

Hankkeen kuvaus:	<p>Kansallinen elokuvamuseo on kehittänyt kärkihankkeen nimeltä "Oltre la visione: il museo da toccare, il cinema ascoltare", joka on käännettynä "Näön ulkopuolella: museo koskettaa, elokuva kuulee". Piemonten alueen, Torinon kaupungin ja CRT-säätiön tuella toteutetun hankkeen tavoitteena on luoda innovatiivisia mahdollisuuksia kulttuurin rikastumiseen näkö- ja kuulovammaisten ihmisten vuorovaikutus- ja integraatiomahdollisuuksien kautta, mikä edistäisi heidän pääsyään näyttelyihin sekä kokemaan reittejä ja erilaisia museoiden hankkeita.</p> <p>Tämän vuonna 2007 käynnistetyn aloitteen ainutlaatuisuus piilee siinä, että se on integroitu ja kaikkien saatavilla oleva hanke: Äänikuvailujaksot elokuvateatterissa näytetyille elokuville, Massimo eli näyttelyiden kosketusreitit, La Mole, storia ed architettura -teoksen julkaiseminen, opastetut kierrokset LIS (italialaisen viittomakielen) tulkien kanssa ja opastettujen kierrosten muokkaaminen vastaamaan erilaisiin motorisiin ja sensorisiin haasteisiin. IS (italialaisen viittomakielen) tulkit ja opastettujen kierrosten tutkimustieto antavat vastauksia miten tyydyttää erilaisia liikunta- ja aistivammaisten tarpeita.</p> <p>Museon koulutuspalveluista vastaava Paola Traversi kertoi Redattori Sociali -artikkelissa (2017), että työ museon saavutettavuuden eteen alkoi vuonna 2006, kun Mole Antonellianan vastaanoton alue tuli käsittelyyn. Sitten muutos levisi näyttelyihin ja toi elokuvateatterin arkeologian huoneeseen visuaalisen tuntoreitin ja kuvailutulkkauksen.</p>
-------------------------	---

Nykyään Kansallisessa elokuvamuseossa on näyttely "**L'ottica ei segreti della visone**" (Optiikka ja näön salaisuudet). Uusi optiikkaa ja sen sovelluksia käsittelevä visuaalis-taktiili alue on suunniteltu näkövammaisten ihmisten palvelemiseen. Uudistettu vanhan optiikan periaatteille omistettu huone on osa Arkeologian elokuvareittiä.

Uudessa näyttelyhallissa kulkeva reitti on jaettu viiteen peräkkäiseen osaan. Tavoitteena on tehdä kaikille vierailijoille (näkövammaisille ja ei) ymmärrettäväksi peruserätykset, jotka hallitsevat ihmisen näkökykyä ja jotka ovat perustana erilaisille tieteellisille löydöksille, jotka johtivat Lumièren veljesten elokuvan keksimiseen. Se alkaa valon ja sen etenemisen analysoinnilla, korostaa silmän ja camera obscuran välistä rinnakkaisuutta, leikkii erityyppisten peilien kautta tapahtuvan heijastuksen moninkertaisilla vaikutuksilla, tarkkailee linssien taittuman vaikutuksia ja näiden ilmiöiden merkitystä. Tämä on prosessi, joka johtaa elokuvan syntymiseen. Kiertuetta tukevat kosketusmallit ja selittävät paneelit, joissa on mustat piirrokselliset tekstit, jotka on painettu pistekirjoituksella läpinäkyvällä musteella, mikä mahdollistaa nautinnollisen ja ymmärrettävän vierailun kaikille kävijöille.

Teknologioiden on tarkoitus helpottaa näyttelyiden kokemista ja antaa vierailijoille mahdollisuuden valita henkilökohtaisia retkiä samalla, kun he jakavat ja parantavat kokemuksiaan. Kansallisen elokuvamuseon digitaalinen strategia on kansainvälisesti tunnustettu innovatiiviseksi ja hanke on tähän mennessä voittanut MuseumNext innovaatiopalkinnon 2014 sekä Smau Torino- ja Milano 2014 Awards -palkinnot.

National Cinema Museum avautui yleisölle pandemian jälkeen toukokuussa 2021 ja uudistaa ulkoasunsa esittelemällä CineVR:n, uuden virtuaalitodellisuudelle omistetun alueen. Se on toteutettu yhteistyössä Rai Cineman kanssa, ja sen tavoitteena on vahvistaa digitaalisen kulttuurin, innovaatioiden ja elokuvaan liittyvien uusien teknologioiden leviämistä. Useat tutkimukset tuovat esiin mahdollisuuksia, joita virtuaalitodellisuus tarjoaa vammaisten osallistamiseen. Niille, joille termi ei ole tuttu, **virtuaalitodellisuus (VR)** kuljettaa yksilön kuvitteelliseen maailmaan, mikä mahdollistaa runsaasti uusia kokemuksia. Esimerkiksi motoristen ja fyysisten vammojen tapauksessa VR antaa mahdollisuuden kokea kokemuksen vamman esteettömästi.

CHAPTER III



Sisältää:	Näkö- ja kuulovammaiset. Motoriset ja fyysiset vammat.
Kohdatut ongelmat:	Vuonna 2014 Torinon Museo Nazionale del Cinema käynnisti digitointiprojektin rahoitusta varten MakingOf.it-joukkorahoitussivuston, joka on suunniteltu keräämään varoja projekteihin, joita ei voitaisi aktivoida ilman suoria lahjoituksia elokuvakävijiltä ja asiantuntijoilta.
Osallistujien todistuksia:	Domenico De Gaetano, museon johtaja: <i>Elokuvamuseo ei ole vain arkeologinen museo, joka kertoo elokuvan historiasta, menneisyydestä esittelemällä esineitä ja esineitä, jotka kertovat sen tarinaa, vaan se on myös nykytaiteen museo, sen on puhuttava nykyisyydestä ja tulevaisuudesta.</i> Guido Bolatto, Torinon kauppakamarin pääsihteeri: <i>Kulttuurin ja teknologian yhä tiiviimpi vuoropuhelu antaa meille mahdollisuuden paitsi vahvistaa alueen museoita, myös testata ICT-yrityksemme tutkimusten ratkaisuja. Siksi Torinon kauppakamari halusi panostaa tähän kunnianhimoiseen ja monivuotiseen hankkeeseen, joka uusien teknologioiden ansiosta tekee elokuvamuseosta helpommin saavutettavissa olevan ja kiinnostavamman kaikista näkökulmista: ilmaisesta WiFistä lisättyyn virtualiteettiin. Museo on avoin eri yleisöille (perheet, ulkomaalaiset turistit, näkövammaiset käyttäjät jne.).</i>

CHAPTER III

Kuvat:



Linkit ja viittaukset:

Museo Nazionale del Cinema Torino. <https://www.museocinema.it/it>

MiBAC. "Il Museo Nazionale del Cinema inaugura la new area espositiva visivo-tattile "L'ottica e i segreti della visione". https://storico.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sitioiBAC/Contenuti/Ministero/UfficioStampa/News/visualizza_asset.html_1486364272.html

Città di Torino. 2007 - "Oltre la visione: il museo da toccare il cinema da ascoltare", Museo Nazionale del Cinema, Torino. <http://www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/disabili/2007-oltre-la-visione-il-museo-da-toccare-il-cinem.shtml>

Redattore Sociale (2017). "A Torino il Museo nazionale del cinema è per tutti". <https://www.redattoresociale.it/article/notiziario/a-torino-il-museo-nazionale-del-cinema-e-per-tutti>

Ilsole24ore (2021). "La realtà virtuale sbarca al Museo Nazionale del Cinema di Torino". https://stream24.ilsole24ore.com/video/tecnologia/la-realta-virtuale-sbarca-museo-nazionale-cinema-torino/AEkWEGK?refresh_ce=1

CHAPTER III



TAPAUSTUTKIMUS 6: Pafos2017 Ulkoilmatehdas – Pafos, Kypros

Hanke	<p>Ulkoilmatehdas alkoi EU:n kulttuuripääkaupungin rahoituksella ja jatkuu perusrahoituksella ECoC- rahoituksen päätyttyä (2017).</p> <p>Ulkoilmatehtaan konseptissa kyse ei ollut pelkästään tilan avoimuus; kyse oli erilaisten kulttuurien, ajatusten ja uskomusten suvaitsevaisuudesta, hyväksymisestä, rohkaisemisesta ja osallistamisesta. Ulkoilmatehdas kattoi koko alueen niin tilallisesti kuin sosiaalisestikin. Sillä oli hajautettu rakenne, jossa oli useita osioita, yksiköitä ja työpajoja Pafoksen keskustassa, ja se ulottui laajemmalle alueen kuntiin ja pienempiin yhteisöihin. Se edisti kulttuurihankkeita, mukaan lukien kulttuurialan teknologiaa.</p> <p>LINKITTÄÄ MAANOSIA – YHDISTÄÄ KULTTUUREITA. Edellä mainittu motto ilmaisi tarpeen yhdistää Pafoksen eri kansalaisryhmiä ja lieventää asukkaiden, vierailijoiden ja maahanmuuttajien välisiä eroja. Lisäksi se korosti kaupungin hajallaan olevien osien yhdistämisen merkitystä ja koko Pafoksen kaupungin muuttamista yhteiseksi ja jaetuksi tilaksi kaikille asukkaille – symbolisesti ja fyysisesti.</p> <p>Kehittämällä taiteellisen huippuosaamisen, eurooppalaisuuden ja taiteilijoiden ja kansalaisaktiivien osallistumisen innovatiivista ohjelmaa Pafos2017 loi pitkän aikavälin vaikutuksia kulttuurialalle. Nämä heijastuvat kansalaisten imagoon ja identiteettiin. Ohjelma loi edellytykset kestäväälle kulttuuriverkostolle niille sidosryhmille ja pienille yhteisöille, jotka saivat kulttuurivuoden loppuun mennessä maksimoitua tulokset, vaikutukset ja perinnön.</p> <p>Osallistujat pääsevät fyysisten paikkojen lisäksi digitaalisiin paikkoihin, joihin voi tutustua verkossa ilmaiseksi.</p> <p>Pafos2017 keskittyi kulttuurin ja luovan panoksen älykkääseen kasvuun. Kaupungin tulevaisuuden potentiaalia tuettiin suunnittelemalla ohjelma, jolla on pysyviä vaikutuksia. Ohjelmalla pyrittiin vaikuttamaan kaupungin pitkän aikavälin kehitykseen ja uudelleenbrändäykseen.</p>
Osallistava:	Kohderyhmä on kaikki kansalaiset koulutustasosta tai sosiaalisesta asemasta riippumatta.

CHAPTER III

Kohdatut ongelmat:	Keskeisenä haasteena oli tarve kaventaa Kyproksen kreikkalaisten ja turkkilaisten yhteisöjen välisiä eroja erilaisten valmiuksien kehittämisen.
Kuvat:	 
Linkit ja viittaukset:	Paphos 2017 EU. http://www.pafos2017.eu/en/

TAPAUSTUTKIMUS 7: Umbrian kansallinen arkeologinen museo – Perugia, Italia

Hankkeen kuvaus:	Museo sijaitsee entisessä San Domenicon luostarissa Corso Cavourin varrella, hieman Perugian ulkopuolella. Seinät ovat peräisin etruskien ajalta. Vierailu kansallisessa arkeologisessa museossa on arvokas tilaisuus tutustua yhteen Italian rikkaimmista etruskien esineiden kokoelmista, jotka on löydetty pääosin 1800-luvun Perugian alueella tehdyissä hautausmaan kaivauksissa.
-------------------------	--

Äskettäin on vihitty käyttöön uusi näyttelyhalli ja pysyvä aistipolku yhteistyössä Kansallisen sokeiden ja näkövammaisten instituutin Perugian maakuntaosaston ja Perugian arkeologisen ryhmän ja Italian arkeologisten ryhmien kanssa.

Tämän projektin takana ovat Giulio Bigliardi, jolla on kulttuuriperinnön tutkinto Sienan yliopistosta ja joka on erikoistunut arkeologiaan, ja Sofia Menconero, Umbriassa syntynyt arkkitehti. He ovat yhdistäneet ammattitaitonsa **3D Archeolab**:issa joka on, Perugian arkeologiseen museoon perustettu laboratorio, jonka tavoitteena on tuoda kulttuuri kaikkien ulottuvilla.

Avoimen lähdekoodin ohjelmiston ja **3D-tulostimen** avulla Perugian arkeologisen museon esineitä kopioidaan ja niitä käytetään sokeiden ja näkövammaisten käytettävissä olevien kosketusreittien luomiseen. Artefaktin jäljentäminen tapahtuu 3D-relieftekniikalla. Alkaen valokuvien sarjasta, joka ottaa kohteen kaikista näkökulmista ja avoimen lähdekoodin ohjelmistosta, artefaktista luodaan uudelleen kolmiulotteinen prototyyppi. 3D-tulostimella digitaalinen malli kopioidaan sitten muoviin, joka näyttää täysin samalta, mutta selvästi vähemmän arvokkaalta ja sopii siksi kosketeltavaksi ja käsiteltäväksi yhä uudelleen, kun alkuperäinen esine säilyy turvassa vitriinissä.

3D Archeolab -projekti perustuu uuteen tapaan ajatella kulttuuriperinnön hallintoa ja parantamista innovatiivisten levitys- ja saavutettavuusmenetelmien avulla, sekä avointa lähdekoodia ja edullisia teknologioita soveltamalla. Luodut 3D-mallit sisällytetään 3D-tietokantaan, joka on käytettävissä verkossa tavallisen selaimen kautta. Ajan mittaan tämä tietokanta pystyy isännöimään myös muiden museoiden luomia 3D-malleja, jotta voidaan luoda virtuaalinen museo, joka pystyy kokoamaan eri kokoelmat yhteen paikkaan.

MANU:n arvokkaimpia näyttelyesineitä ovat Cippo perugino, yksi tärkeimmistä etruskien kielen kirjoituksista, ja pronssinen avainnippu San Marianon ruhtinashaudasta. Vähän aikaa sitten vihittiin käyttöön uusi näyttely, joka mahdollistaa paitsi sokeiden ja näkövammaisten, myös pyörätuolissa liikkuvien pääsyn paikalle. Suuri muistokivi on jäljennetty luonnollisen kokoisena **kolmiulotteisen lasertulostuksen avulla**. Halukkaat voivat koskettaa sitä ja jopa kävellä sen uria pitkin, mikä on mahdotonta alkuperäisen kanssa.

Italialaisen viittomakielen avulla **kuuroille** Umbrian kansallisarkeologinen museo tulee saavutettavissa myös ihmisille, joilla on tämä rajoittava vamma. Museon

CHAPTER III



käyttöön on asetettu tabletteja, jotka mahdollistavat kävijät pääsevät helposti käsiksi museon jakamiin oppaisiin ja tietomateriaaliin.

Mukana:

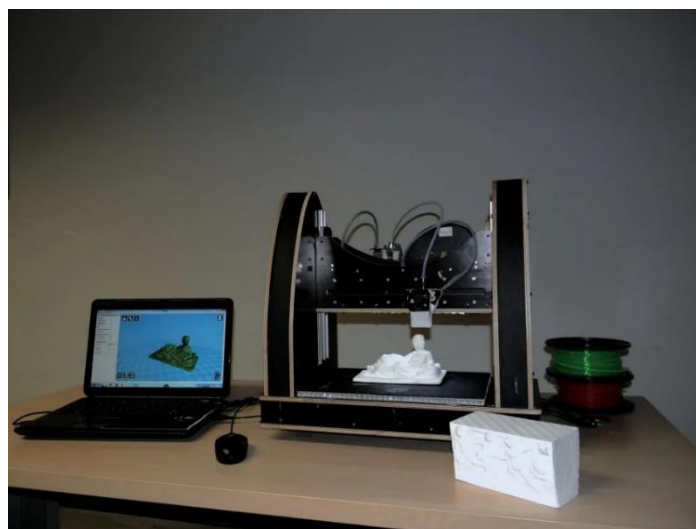
Näkö- ja kuulovammaiset

Osallistujien todistuksia:

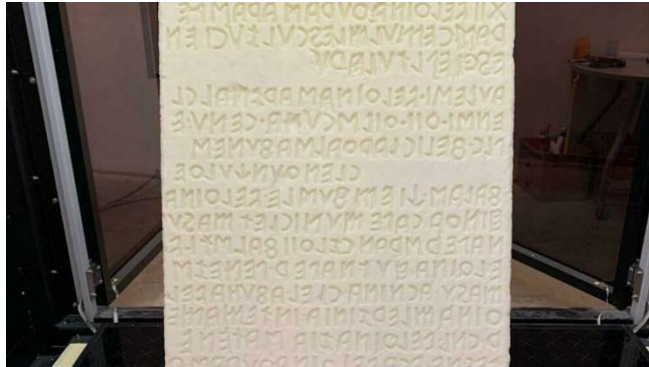
Maria Angela Turchetti, museon toiminnanjohtaja:

Päivitämme digitaalista laitteistoa antaaksemme lisää tietoa ja mahdollistaaksemme myös virtuaalivierailuja; meidän on pohdittava didaktiikkaa, haluan Manun olevan avoin mahdollisimman laajalle yleisölle, myös vammaisille. (Il Giornale dell'Arte)

Kuvat:



CHAPTER III



Linkit ja viittaukset:

Corriere Innovazione (2015). "Guardare e anche toccare: visita museo esperienza tattile". Verkossa osoitteessa:

<https://corriereinnovazione.corriere.it/sistemi/2015/6-febbraio-2015/guardare-anche-toccare-visita-museo-esperienza-tattile--230946728241.shtml>

Il giornale dell'arte (20). "Tre archeologhe per l'Umbria". Verkossa osoitteessa: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/tre-archeologhe-per-l-umbria/134309.html>

Archeolab. <https://www.3d-archeolab.it/>

Ministero della Cultura. Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria. <https://cultura.gov.it/luogo/museo-archeologico-nazionale-dell-umbria?page=22>

TAPAUSTUTKIMUS 8: ARTOGETHER – Ateena, Kreikka

Projektin kuvaus:

ARTogether on yksi harvoista kreikkalaisista vammaisten järjestöistä, joka keskittyy yksinomaan taiteeseen ja kulttuuriin.

Päätavoitteet ovat:

CHAPTER III



- Tarjota vammaisille mahdollisuuksia luovaan ilmaisuun, joka lisää heidän itsetuntoaan.
- Järjestää esteettömiä ohjelmia, jotka mahdollistavat vammaisten osallistumisen maan kulttuurielämään.
- Yhdistää yksittäisiä taiteilijoita ja ryhmiä toisiinsa ja järjestää osallistavia taiteellisia tapahtumia ja työpajoja vammaisille.
- Tiedottaa ja herkistää koulutuksen, kulttuurin ja taiteen parissa työskenteleviä henkilöitä vammaisuuteen ja esteettömyyteen liittyville asioille.

ARTOGETHER:illa on kaksi pääohjelmaa: Virtuaaliset ryhmäkierrokset museoihin sekä kuvailutulkatut teatteri - ja muut esitykset näkövammaisille.

Kuka tahansa voi käydä virtuaalikierroksella Angelos Sikelianos -museossa Lefkadassa säätiön verkkosivujen kautta. Kiertue yhdistää visuaalisen ja sanallisen selityksen museosta digitaaliseen tietokilpailupeliin, joka testaa juuri hankittuasi tietoa ja auttaa ymmärtämään sitä.

20-40 henkilön tarpeet kattavan erikoislaitteiston ja sen asianmukaisen toiminnan varmistavan äänitekniikan avulla toteutetaan kuvien sanallinen esitys teatteriesityksen aikana. Mahdollisuus säätää kuulokkeiden äänenvoimakkuutta käyttäjien itsensä toimesta palvelee myös huonokuuloisia katsojia. Säätiö toteutti tämän innovatiivisen hankkeen, koska Kreikassa teatterit eivät itse toimita kuvailutulkkausta, toisin kuin monissa ulkomaissa.

Hankkeen positiiviset tulokset: Näillä toimenpiteillä säätiö voi auttaa kaikkia pääsemään tasapuolisesti museoihin, teattereihin ja muihin kulttuurikohteisiin ja tapahtumiin ilman syrjintää.

Kohderyhmä: Vammaisille ja vammattomille.

Haasteet: Organisaation päähaaste alkuvaiheessa oli luoda yleisön luottamus ja alkaa levittää toiminnallaan viestiä tasapuolisesta kohtelusta ja vammaisten potentiaalinn tunnustamisesta. Valitettavasti Kreikka ei ole herkistynyt vammaisuuteen, ja yhteiskunta tarvitsi enemmän aikaa ymmärtääkseen ongelman laajuuden ja tuen tarpeen.

CHAPTER III

Kuvia:



Teknikko, joka auttaa teatteriesitysten äänikuvauksessa.



Links and references:

Artogether. <https://artogether.gr/>

TAPAUSTUTKIMUS 9: Eugenides-säätiö – Ateena, Kreikka

Hankkeen kuvaus:

Vuonna 1954 Eugene Eugenides perusti testamentillaan Eugenides-säätiön, jonka ainoana tarkoituksena oli "avustaa kreikkalaisten nuorten koulutusta kansallisuus tieteen ja tekniikan aloilla".

Oppilaitos havaitsi, että opiskelijoiden koulutus teknisissä korkeakouluissa oli jäljessä oppikirjojen puutteen, riittämättömän käytännön harjoittelun ja käytännön harjoittelun infrastruktuurin puutteen vuoksi.

Siksi laitos rakensi teknologiakeskuksen, jossa toimivat:

- Tekninen ja tieteellinen kirjasto.
- Fysiikan laboratorio ja teknologianäyttelyt
- Planetaario
- Auditorio

Jotta kaikki sen palvelut olisivat saavutettavissa, niin tilat kuin itse palvelut ottavat huomioon liikunta- ja aistivammaiset henkilöt.

Esimerkiksi Eugenides-säätiön esitteet ovat saatavilla pistekirjoituksella ja isolla kirjaimella, ja niitä saa Infopisteestä. Saatavilla on tulkkauksen palvelu kreikan viittomakielellä. Uusi digitaalinen planetaario on suunniteltu pyörätuolin käyttäjille jne.

Varmistaakseen, että vammaisilla on yhtäläinen pääsy kaikkeen kirjaston painettuun ja sähköiseen tietoon, säätiö on toimittanut erilaisia esteettömyystarvikkeita kahden kirjastossa sijaitsevan työaseman varustamiseen.

Lisäksi näkövammaisten työasema koostuu tehokkaasta 22 tuuman kosketusnäytöstä, joka on varustettu SuperNova Access Suite -suurennus- ja näytönlukuohjelmistolla, joka tukee myös tietojen näyttämistä pistekirjoituksella.

Tämän työaseman helpottamiseksi on asennettu puheentunnistusohjelmisto Hlektronikos Logografos, joka voi muuntaa käyttäjän puheen tekstiksi tai tietokoneen komennoiksi. Lopuksi kirjasto tarjoaa Windowsin visuaalisia oppimiskirjoja kohokuvioituilla kuvilla sekä pistekirjoituskirjoja (englanniksi).

Liikuntavammaisia tukeva työasema koostuu tehokkaasta tietokoneesta, jossa on 22 tuuman kosketusnäyttö ja MLS Talk & Write -puheentunnistusohjelmisto.

CHAPTER III



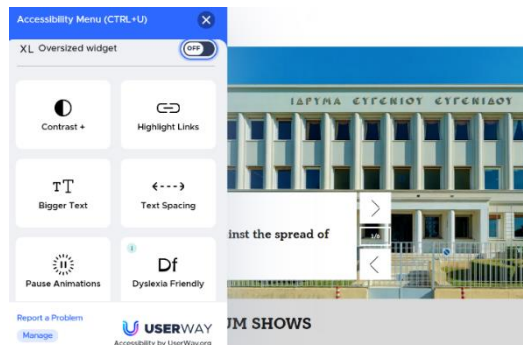
Tämä ohjelmisto pystyy muuttamaan käyttäjän äänen tekstiksi tai komennoiksi tietokoneessa.

Tässä työasemassa on vaihtoehtoiset laitteet (2 erilaista näppäimistöä ja hiirtä), jotka ratkaisevat liikuntarajoitteisten henkilöiden tietokoneen käytön.

Sisältää:

Kaikki.

Kuvat:



Accessibility

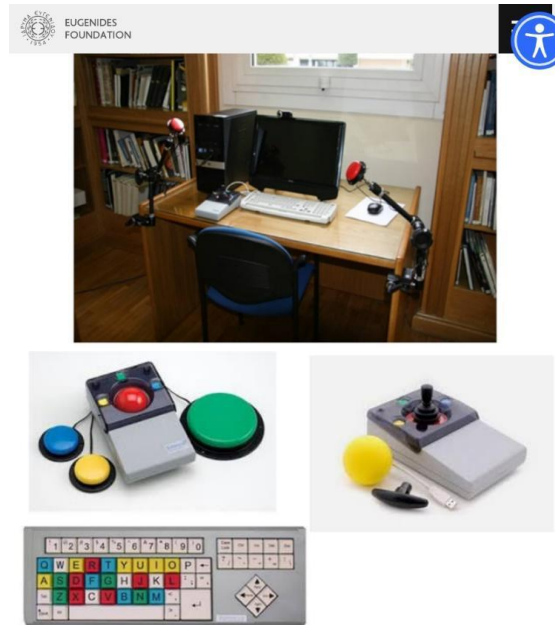


The premises of the Eugenides Foundation are accessible and friendly to people with mobility impairment, sensory impairment and disabilities (entrance from 11 Pentelis Street) (accessibility chain).



Accessibility

CHAPTER III



Linkit ja viittaukset:

Eugenides Foundation. <https://www.eef.edu.gr/en/>

TAPAUSTUTKIMUS 10: MAPEIRONS – Riika, Latvia

Hankkeen kuvaus:

Apua Latviassa matkustaville vammaisille. Uusi Mapeirons-verkkosivusto on kehitetty Central Baltic -ohjelman 2014-2020 tuella osana Kurzemen alueen toteuttamaa hanketta CB786 "Nature Access to All" (NatAc) yhteistyössä vammaisten kanssa. .

Mukana:

Vammaisille ja vammattomille – mobiilisovellus Mapeirons ja verkkosivusto <http://mapeirons.lv/> tarjoavat tietoa – englanniksi – yli 1500 paikasta ja kohteesta Latviassa, jotka ovat vapaasti kaikkien saatavilla.

CHAPTER III



Kohdatut ongelmat:	Tarve luoda verkkosivusto, joka sisältää kattavaa tietoa saavutettavista sivustoista ja palveluista paitsi Latviassa myös muissa maissa. Tarvittiin sivusto, joka helpottaa tiedon saamista ja toimii luotettavana lähteenä kaikille nopeasti ja nopeasti.
Osallistujien todistuksia:	Äskettäin kehitetty sivusto tarjoaa mahdollisuuden etsiä saavutettavia sivustoja paitsi Latviasta myös ulkomailta lisäämällä vähitellen yhä enemmän uusia saavutettavia kohteita ja tietoa muilla kielillä.
Kuvat:	<p>Osana luontoopua "NatAc" -projektia uusi Luontopolujen opas on valmis! 100 kaikkien saatavilla olevaa polkua ja yli 300 muuta polkua ja luontokohdetta, jotka sijaitsevat lähiseudulla ja saattavat kiinnostaa Latviassa, Virossa ja Suomessa matkustaessa!</p> <p>Opas on saatavilla neljällä kielellä – latviaksi, viroksi, suomeksi ja englanniksi.</p>  

CHAPTER III



Viron ympäristölautakunta – on kehittänyt uuden ja innovatiivisen opetustyökalun, joka auttaa erityisesti näkövammaisia oppimaan luontoa. Opetusväline on luotu mahdollisimman käteväksi, jotta niin luontokasvatuksen asiantuntija tai opas kuin vierailija itsekin pääsevät ulkoilemaan ja tutustumaan kolmeen ekosysteemiin (metsä, suo, rannikko), siellä eläviin kasveihin ja eläimille tunnusomaisiin piirteisiin käyttämällä eri aisteja – näköä, kuuloa, hajua, kosketusta.



Lisätäksemme kuntien, yrittäjien ja muiden luontoalueiden ylläpitäjien ymmärrystä, osaamista ja tietämystä matkailutuotteiden ja -palvelujen saavutettavuudesta ja tarjonnasta olemme kehittäneet havainnollistavan ja käytännönläheisen materiaalin matkailun infrastruktuurin, tuotteiden ja palveluiden mukauttamisestavammaisten ihmisten tarpeisiin.

Ohjeen tavoitteena on parantaa liikkumis-, näkö-, kuulo- ja kognitiivisesti vammaisten, eläkeläisten ja lastenrattaiden kanssa matkustavien vanhempien pääsyä luontomatkailun pariin. Ohjeissa annetaan suosituksia paitsi siitä, miten varmistetaan pääsy polulle tai itse luontokohteeseen (sopivat polut, jalkakäytävä, kaltevuuskulma jne.), ja suosituksia siitä, miten saavutettavuutta parannetaan levähdyspaikoille ja parkkipaikoille, näkötorneille. , majoitus, wc- ja suihkutilat, nettisivut sekä keskeiset periaatteet, joita on noudatettava kommunikoitaessa vammaisen kanssa.

Linkit ja viittaukset:

Latvia Travel. Vammaiset ihmiset. <https://www.latvia.travel/en/article/people-disabilities>

Mapeirons EU. <https://mapeirons.eu/en/welcome-to-the-new-mapeirons-website/>

CHAPTER III



TAPAUSTUTKIMUS 11: Kuvailutulkkaus syrjäytymistä vastaan – Riika, Latvia

Projektin kuvaus:	Latvian kulttuuriakatemia (LAC) ja yhteistyökumppanit Puolasta, Romaniasta, Liettuasta ja Kyproksesta on käynnistänyt ERASMUS+ strategisen kumppanuushankkeen "Audio Description against Exclusion", joka keskittyy kulttuurin ja taiteen saavutettavuuteen kuulo- ja näkövammaisille. Hankkeen tavoitteena on parantaa kulttuurin ja taiteen alalla työskentelevien asiantuntijoiden pätevyyttä ja taitoja kulttuuritarjonnan sopeuttamisessa sekä äänikuvausten ja tekstityksen luomisessa kuulovammaisille kulttuurin kuluttajille.
Sisältää:	Kaikki.
Kohdatut ongelmat:	Hankkeen alullepanijan Wrocławin kulttuurikeskuksen vuonna 2017 tekemä tutkimus osoittaa, että huolimatta selkeistä ohjeista kulttuurin saattamiseksi vammaisten saataville, on myös tarpeen tarjota asianmukainen pätevyys ja taidot niille kulttuurialan ammattilaisille, jotka mukauttaisivat kulttuuritarjontaa kuulo- ja näkövammaisten tarpeisiin. Hankkeen osapuolet ovat kaikki vakuuttuneita siitä, että jokaisella EU:n kansalaisella on oikeus tasa-arvoon, syrjimättömyyteen ja mahdollisuus osallistua aktiivisesti kulttuuritoimintaan, mikä voidaan saavuttaa kulttuurilaitosten edustajien kautta varmistamalla, että äänikuvaukset ja tekstitykset ovat saatavilla kaikkiin kulttuuritapahtumiin ja kaikkiin kulttuurituotteisiin.
Osallistujien todistuksia:	Kulttuuritapahtumien esteettömyydestä puhuttaessa ajatellaan yleensä esteettömyyttä liikuntarajoitteisille, mutta esteettömyys on kokonaisvaltainen käsite: esteettömät nettisivut ja niiden sisältö, esteetön liikenne, tekstitykset kuuroille, äänikuvaukset sokeille, tekstit, viittomakielen käännökset ja muut työkalut, jotka varmistavat palvelujen saatavuuden. Saavutettavuuden tulisi mahdollistaa kaikille tasavertainen pääsy erilaisiin taiteen muotoihin, olipa se sitten audiovisuaalista sisältöä, teatteria, elokuvaa, kuvataidetta ja muita kulttuuritapahtumia.

CHAPTER III

Kuvat:

MindsEye-vapaaehtoinen Cory Sturdevant esittää live-äänikuvauksen St. Louis Blues -pelistä Enterprise Centerissä.



Projektin ensimmäinen mestarikurssi.



Linkit ja viittaukset:

Ika.edu.lv. Äänikuvaus poissulkemista vastaan. <https://ika.edu.lv/en/international-cooperation/international-projects/erasmus-projects/audio-description-against-exclusion/>

Stlpublicradio. Uutiset. <https://news.stlpublicradio.org/arts/2019-12-24/im-not-excluded-live-audio-descriptions-for-the-blind-go-beyond-the-play-by-play>

CHAPTER III



TAPAUSTUTKIMUS 12: Sementografia - Paphos, Kypros

<p>Hankkeen kuvaus:</p>	<p>Sementografiaprojekti aloitettiin EU:n kulttuuripääkaupunkien rahoituksella.</p> <p>Euroopan kulttuuripääkaupunki Pafosin (2017) Sementografiakierros on saanut inspiraationsa kaupungin lukuisista myytteistä ja mytologisista hahmoista, ja se esittelee kaupungin historiaa, kulttuuriperintöä, monimuotoisuutta ja monikulttuurisia teemoja läpi aikojen, aina Pafoksen, Kyproksen ja Euroopan moderniin kulttuuriin asti.</p> <p>Näiden tapahtumien ytimessä on myytti Arodafnousasta. Vuonna 2017 yhdeksän taiteilijaa loi yhteistyönä kahdeksan paneelin teoksen "Arodafnousa" käyttäen sementografiaa. Se havainnollistaa 1400-luvun kyproslaista kansantarinaa, jossa kuningas rakastaa kaunista tyttöä nimeltä Arodafnousa ja mustasukkainen kuningatar murhaa hänet. Kuningas tappaa vaimonsa ja järjestää tytölle kunnolliset hautajaiset. Kahdeksan peräkkäistä paneelia voi nähdä Pafoksen vanhankaupungin alueella, jossa ne on asennettu rakennusten ulkoseiniin.</p> <p>CCIF Cyprus loi "action bound" -sovelluksella digitaalisen pelin "Arodafnousa". Peli tarjoaa QR-koodit pelaajille, jotka haluavat jäljittää myytin. Mikä on parempaa kuin tutustua kaupunkiin pelin avulla?</p> <p>Näin luodaan myös innovatiivisia tapoja tehdä kulttuuriperintö tunnetuksi uusille maahanmuuttajille ja pakolaisille ja edistetään taiteen ja teknologian risteyksessä olevia kulttuurihankkeita).</p> <p>Osallistujat pääsevät vapaasti Kyproksen matkailujärjestön sponsoroimalle kiertueelle.</p>
<p>Sisältää:</p>	<p>Arodafnousa-pelin kohderyhmä on kaikki kansalaiset koulutustasosta tai sosiaalisesta asemasta riippumatta.</p>
<p>Kohdatut ongelmat:</p>	<p>Tärkeimmät tunnistetut haasteet olivat pelin laajamittaisen edistämisen vaikeus ja ikääntymiseen liittyvä digitaalinen syrjäytyminen.</p>

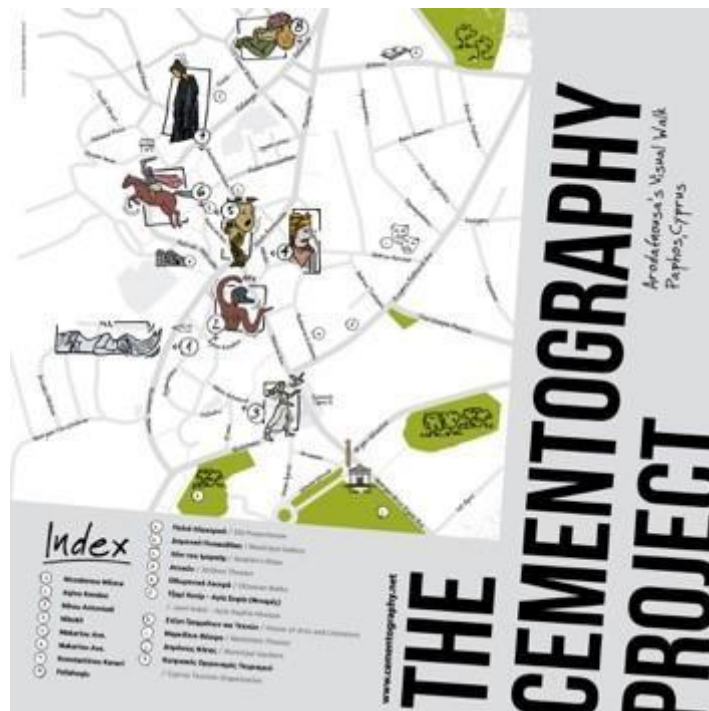
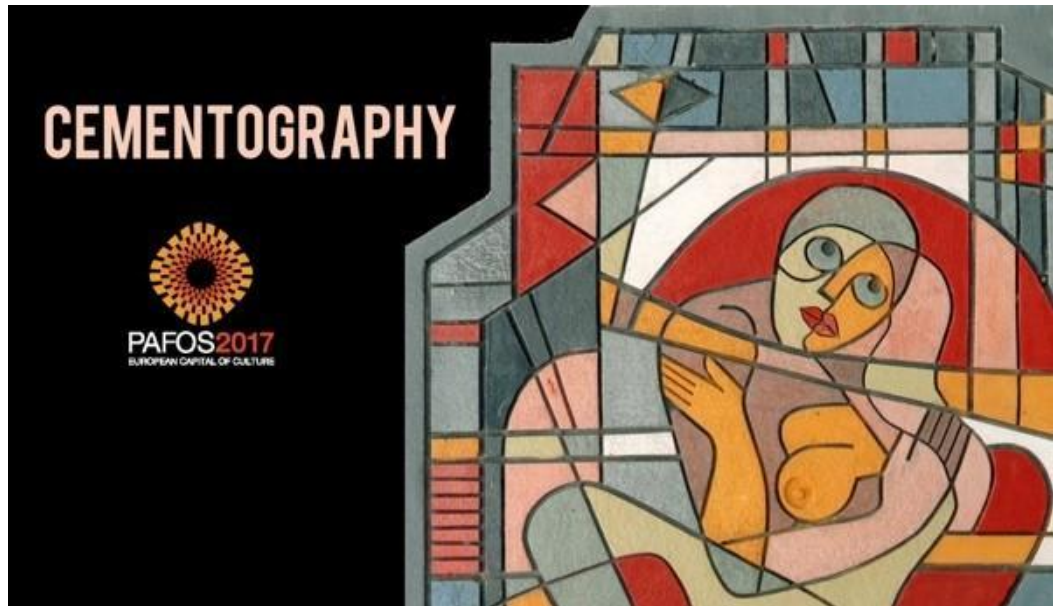
CHAPTER III



Osallistujien todistukset:

N/A.

Kuvat:



CHAPTER III



Linkit ja
viittaukset:

<https://www.facebook.com/cementography/>

JOHTOPÄÄTÖKSET

Tämä dokumentti on osa eurooppalaista projektia ARTWIN - Art Welcomes Inclusion through Innovative Technologies, jota koordinoi latvialainen Magnetic Professional. Italialainen yhteistyökumppani Co-Labory on koordinoinut tätä tutkimusta onnistuneista tapaustutkimuksista teknologian tuomiseksi vammaisten ulottuville. Kaikki konsortion kumppanit ovat osallistuneet tekemällä pöytä- ja kenttätutkimusta sekä haastatteluja omassa maassaan tuottaakseen kansallisen raportin tutkimuksen kohteesta.

Lopputuloksena on yhteenvetoraportti kulttuurin saatavuudesta eri Euroopan maissa; se sisältää laajan kokoelman tapaustutkimuksia. Kukin kumppani on tehnyt kirjallista tutkimusta kansallisesta politiikasta ja hyvistä käytännöistä, jotka koskevat teknologian käyttöä kulttuuriperinnön

CHAPTER III



helpommassta saavutettavuudesta vammaisille. Lisäksi kumppaniorganisaatiot ovat tehneet tutkimusta kerätäkseen tapaustutkimuksia eri Euroopan maista, joissa teknologiaa on käytetty kulttuurin saavutettavuuden parantamiseen.

Tutkimuksesta on käynyt selväksi, että vaikka vammaisten osallistumista jokapäiväiseen elämään kannustaa lukuisat säädökset, näyttää siltä, että paljon enemmän on tehtävä vammaisten täysimääräisen ja aktiivisen osallistumisen varmistamiseksi kulttuurielämässä.

Tutkimuksen puitteissa kumppanit ovat yksilöineet eri puolilla Eurooppaa tapaustutkimuksia, joissa teknologia on ollut keskeinen väline kulttuuriperinnön saattamisessa vammaisten saataville. Teknologiat, kuten lisätty ja virtuaalitodellisuus, tekoäly, tarjoavat mahdollisuuden tutkia erityisten katsojien ansiosta ympäristöjä ja paikkoja menneisyydestä mukaansatempaavilla 360 asteen kokemuksilla animoiduissa tiloissa. Lisäksi kumppanit ovat tulleet siihen tulokseen, että museot hyötyvät keskittymisestä monimuotoisuuteen ja saavutettavuuteen. Hyviä tuloksia voidaan saavuttaa yksilöllisillä ja vuorovaikutteisilla vierailuilla, kehittämällä henkilöstön osaamista teknologioissa, koulutuspalveluissa ja kutsumalla paikallisia yhteisöjä museoihin ja houkuttelemalla uusia kumppanuuksia.

Vaikka digitaalisuus avaa monia mahdollisuuksia, tällä hetkellä suuremman riskin muodostavat yhteiskunta joka on huonosti valmistautunut kohtaamaan tulevaisuuden, ja vähän koulutetut ihmiset. Tieto- ja viestintätekniikan nopeasti lisääntyvä käyttö on tuonut mukanaan uusia syrjäytymisen muotoja, ja kulttuurin toimijoiden on puututtava näihin teknologisiin ongelmiin säilyttääkseen avoimen pääsyn kulttuuriperintöalalle. Sensibilisointi auttaa löytämään uusia menetelmiä kun yritetään selvittää ajatusta eksklusiivisesta "suljetusta museosta", joka on vain pieni intellektuaalista eliitin ja turistien kohde. Lisäksi on syytä mainita, että suurin osa tässä tutkimuksessa tunnistetuista tapaustutkimuksista keskittyy näkö- ja liikuntavammaisten ihmisten osallistamiseen, kun taas muut vammatyypit jäävät edelleen toiminnan ulkopuolelle.

Siksi ARTWIN-projektissa tämän kumppanuuden tavoitteena on tarjota uusia digitaalisia ja saavutettavuustaitoja kulttuurialalla toimiville ja vammaisten kulttuuripalveluiden käyttöönotossa mukana oleville ihmisille. Tästä tutkimuksesta tehdyt johtopäätökset muodostavat pohjan, jolle koulutusmateriaalia kehitetään ARTWIN-projektin seuraavana tuloksena.

MEISTÄ

ARTWIN Guidebook of Good Practices EU:n alueella on kehitetty eurooppalaisessa ARTWIN-projektissa – Art Welcomes Inclusion Through Innovative Technologies. Konsortion muodostaa 5 organisaatiota Latviasta, Suomesta, Italiasta, Kyprokselta ja Kreikasta, jotka vastaavat kaikkien hankkeen tulosten luomisesta ja kehittämisestä. ARTWIN on latvialaisen Magnetic Professionalin koordinoima projekti.

ARTWIN Guidebook of Good Practices pitkin EU:ta on hankkeen ensimmäinen tulos, ja sitä on koordinoanut italialainen yhteistyökumppani Co-Labory. Kaikilla kumppaniorganisaatioilla on panos tämän asiakirjan toteuttamiseen.

Co-Labory (Italia)



CO-LABORY perustettiin Tranissa Italiassa vuonna 2017. Se syntyi Puglian alueen julkisesta ilmoituksesta "PIN - Pugliesi Innovative" saadun rahoituksen ansiosta. CO-LABORY on coworking-tila, joka on sitoutunut edistämään uutta yrittäjyyskulttuuria, joka perustuu henkilökohtaiseen sosiaaliseen vastuuseen, henkilön keskeisyyteen, vastavuoroisuussuhteisiin ja liikevoiton yhteiskunnalliseen tarkoitukseen; auttaa yhdistämään voimansa kokoamaan yhteen kaikki samat arvot jakavat assosiaatio-, yrittäjyys- ja institutionaaliset realiteetit kulttuurin ja paremman maailman suunnittelun vahvistamiseksi sekä polkujen aloittamiseksi innovaatiokulttuurin ja kestävän kehityksen edistämiseksi yhteistoiminnassa. alueiden kehitystaloutta tukemaan työllisyyttä ja yrittäjyyttä osallistavasta näkökulmasta.

Tämän asiakirjan kirjoittajat: Ainhoa Gandariasbeitia ja Fabiola Porcelli.



Magnetic Professional (Latvia)

"Magnetic Professional" Ltd Learning Center MP on vuonna 2018 perustettu yksityinen oppilaitos, jonka tavoitteena on kehittää ja toimittaa aikuisopiskelijoille suunnattuja kursseja, konsultointia digitalisaatioon, projektien toteuttamiseen ja tutkimustyöhön liittyen. Tomii digitalisaation, digitaalisen transformaation ja etäopiskelun aloilla.



Liepajan yliopisto (Latvia)

Liepaja University (LiepU) on valtion akkreditoitu korkeakoulu, joka on jaettu neljään tiedekuntaan: 1) luonnontieteet ja tekniikat, 2) hallinto- ja yhteiskuntatieteet, 3) humanitaariset tieteet ja taiteet sekä 4) pedagogiikka ja sosiaalityö. Latvian valtion kehitysprioriteettien mukaisesti yksi Liepajan yliopiston strategisista tavoitteista on ammatillisen koulutuksen ja kansainvälisen yhteistyön vahvistaminen korkeakoulutuksessa.

Modus (Suomi)



Tampereella vuonna 2001 perustettu Pirkanmaan muotoilu- ja taideteollisuusyhdistys Modus ry on vakiinnuttanut asemansa valtakunnallisesti tunnettuna ja tunnustettuna ammattimaista muotoilua,

taidetta ja käsityötä edistäväksi yhdistykseksi.



CCIFC (Kypros)

CCIF Kyproksen nuoriso perustettiin vuonna 2016 edistämään osallistavia, rauhallisia ja oikeudenmukaisia paikallisia yhteiskuntia, jotka eivät sisällä vihaa, pelkoa ja väkivaltaa. CCIF Cyprus toimii aktiivisesti koulutuksen, kulttuurienvälisen integraation, yleisön kehittämisen, koulutusten ja

informatiivisten seminaarien alalla nuorille ja aikuisille.

Innovation Hive (Kreikka)



Innovation Hive on yksityinen voittoa tavoittelematon organisaatio, joka sijaitsee Larissassa, Kreikassa. Sen päätehtävä on tuoda avointa innovaatiota sovellusten eri osa-alueille laajan sidosryhmien kumppanuuden pohjalta. Luomalla symbioottisen allianssin yhteiskunnan, tiedemaailman ja teollisuuden välille Innovation Hiven tavoitteena on löytää ratkaisuja uusiin innovaatiohaasteisiin,

saavuttaa kasvua, kestäväää kehitystä ja maksimoida yhteiskunnallinen vaikutus.