



KATSAUS

Riku Kauhanen

Empatian avulla sodan kokemukseen – Sodan ja rauhan keskus Muisti

ABSTRAKTI / ABSTRACT

Mikkelin uusi Muisti on raikas tuulahdus niin museaalisella kuin sotahistoriallisella kentällä. Kokonaisuudessaan Muisti on selkeästi suunnattu suomalaiselle yleisölle, mutta sotahistoriamme kytetään ja osoitetaan monin toimivin keinoin osaksi maailmansotaa, unohtamatta kansallista kokemusta. Keskeistä Muistille on ”historiallinen empatia”, mikä on hedelmällinen ja hyödyllinen lähestymistapa museokokemukseen. Tarinat ja esimerkiksi infotauluilla tehtävät valtaapitävien päätökset eivät tunnu rautalangasta väännettyiltä esimerkeiltä, vaan niihin eläytyy aidosti. Lähimain esineettömänä museona Muisti on myös erittäin onnistunut.

44

historiallinen empatia, kokemushistoria, kulttuuriperintökeskukset, museot, toinen maailmansota

Riku Kauhanen. Turun yliopisto, arkeologian oppiaine, rpkauh@utu.fi

Muisti ja seitsemän muuta M:ää

Mikä: Sodan ja rauhan keskus Muisti

Missä: Mikkeli, Ristimäenkatu 4 (vanha Mikkelin keskuskansakoulu)

Mitä: Sodan kokemukseen, tunteisiin ja inhimillisiin kokemuksiin keskittyvä sotahistoriallinen keskus.

Miksi: Sodan ajan todellisuuden opettamiseksi

Miten: Käyttämällä empaattista lähestymistapaa historialliseen kokemukseen muun muassa vuorovaikutteisten kosketusnäyttöjen avulla

Milloin: Avattu 4.6.2021, normaalit museoiden aukioloajat (ma suljettu)

Muuta: Museokortilla vapaa sisäänpääsy. Entinen Päämajamuseo osa samaa kokonaisuutta ja pääsy samalla lipulla. Kokonaisuudessa myös laaja museokauppa ja kahvila Rauha. Myös luentotoimintaa yms.



Kuva 1. Päärakennus: Sodan ja rauhan keskus Muisti toimii Mikkelissä Ristimäenkatu 4:ssä vanhassa Mikkelin keskuskansakoulussa. Samassa tilassa on myös keskuksen kanssa Päämajamuseo. Kuva: Riku Kauhanen

Museoon. Nouse!

Mikkeliin pääsee onneksi näppärästi junalla monesta suunnasta, ja kesäkuussa 2021 avautuneeseen *Sodan ja rauhan keskus Muistiin* pääsee asemalta suunnistamalla kohti kirkkoa ja kääntymällä oikealle. Reippaaseen kävelyyn ei kulunut kuin viitisen minuuttia ja paikan löytää helposti.

Kassalla kävijä saa Muistikortin, kaulassa avainnauhassa kannettavan ”läpyskän” jota tarvitaan tietyissä näyttelyhuoneissa ja jonka käyttö ilmeisesti myöhemmin keskuksen näyttelytoiminnan kehityksessä laajenee. Kierroksellani tarvitsin sitä lähinnä vain näyttelyiden loppupäässä aktivoimaan videoita.

Tarkalleen ottaen Muisti ei ole museo, vaan Sodan ja rauhan keskus. Keskus on toimiva ratkaisu, eikä uusi tapaus museomaailmassa: esimerkiksi koripallomuseon laajentaminen Koripalloperinnekeskukseksi alkoi vuonna 2009¹. Muistilla ei ole varsinaista esineiden kokoelmapolitiikkaa eikä resursseja

tarvitse siis käyttää tähän, mutta museolla on meneillään vuoden 2021 lopussa päättyvä hanke *Memoriaali - Aineistojen digitaalisen vastaanoton, käytettävyyden ja verkkopalvelun kehittäminen Memory Campuksessa*. Esineiden ja muiden fyysisten objektien sijaan Muisti käyttää näyttelytoiminnassaan kehittyntä tietotekniikkaa, joka on hyvin vuorovaikutteista. Kävijä ei vain katsele ja ime tietoa, vaan saa selailta, ottaa kantaa ja pohtia omia mielipiteitään. Mitä vähemmän sanoja, sitä suurempi tunnevaikutus.

Sota keskeytti rauhan

Muistin kierros alkaa ”rautatieasemalta”. Taustalla on koko seinän kokoinen kuva Viipurin rautatieasemasta, tilassa kuuluvat asemarakennuksen äänet, huudot ja keskustelut, joista voi aistia maailman tilanteen kiristymisen. Sotahistoriaa ja kansallista muistamista seuranneena ja tutkineena olen havainnut, että usein talvisota käsitetään lähestulkoon Suomen historian nollavuodeksi. Tätä edeltänyt liki 20 vuoden rauhan aika, ensimmäinen tasavalta (1919–1944), jää vähälle huomiolle ja samalla hämärtyy se tärkeä seikka, että *sota keskeytti rauhan*. Aseman tunnelman aistimisen lisäksi tilassa pyörii kaksi matkailun mainoselokuvaa projektorilta seinälle heijastettuna, mikä alleviivaa edeltänyttä rauhan aikaa tehokkaasti. 1930-luvun lopulla Suomessa jännitettiin enemmän Helsingin tulevia olympialaisia kuin sotaa.

Filmit (ei ääntä) katsoo mielellään, mutta niiden ohien olisi toivonut jotakin pientä opastusta, esimerkiksi filmin viereen toiselta projektorilta heijastettua tekstiä, joka olisi kontekstoinut kuvauskohteet, edes kuvauspaikan. Tunnistin valtaosan paikoista, mutta kaikille kävijöille kohteet tuskin ovat tuttuja, vaikka esimerkiksi Turun ja Helsingin kohteet tunnistaakin melko helposti. Keskustelin tilassa työskentelevän oppaan kanssa ja hän kertoi, ettei kaikkia paikkoja kyetty tunnistamaan, kun materiaalia valittiin. Mukana oli hänen kertomansa perusteella ilmeisesti Petsamon aluetta. Osaksi toisaalta tuntemattomuudessaakin on omaa viehätysvoimaa, joka saa kysymään, millainen Suomi olisi ilman II maailmansotaa.

Tarinointi on muistamista

Aseman odotustilassa valvova opas laskee täältä kävijät ”tarinakierroksille” tilojen vapautuessa. Kyseessä ovat kaksi viidestä kopista koostuvaa tarinahuonetta, joista jokainen koppi esittää yhden pätkän tarinasta. Muistia varten on toteutettu kuusi tarinaa eri näkökulmista. Tulevaisuudessa tarkoitus on, että vieras voi kaulassaan kantamansa Muistikortin avulla valita tarinan, jota haluaa seurata mutta tällä hetkellä tarinat vaihtuvat päivittäin niin, että kopissa pyörii vain yksi tarina. Näin ollen vierailija voi tällä hetkellä läpikäydä korkeintaan kaksi tarinaa päivässä, ja kaikkia seurataksien olisi museoon tultava kolmena eri päivänä.

Itse tarinahuoneet, joihin mahtuu aina neljä kävijää per huone, ovat mainiosti toteutettuja. Sopivalla hetkellä pääsee koppiin sisälle, ottaa yhden neljistä kuulokkeista korvilleen ja seuraa läpi muutaman minuutin mittaisen kohtauksen, joka on toteutettu videolla useiden näyttöjen avulla. Kohtauksen päätyttyä siirrytään seuraavaan koppiin. Siirtyminen on ajoitettu hyvin, eikä kiirettä synny.

Tarinoita on kuusi: Väinö Tannerin tarina on päättäjän kokemus sodasta. Iran tarinassa Iralle selviää, että hänen isänsä on syntynyt suomalaisen naisen ja venäläisen sotavangin suhteesta. Onnin tarina on tyyppillinen nuoren rintamamiehen kertomus. Anjan tarina on kertomus nuoren naisen evakkomat-kasta. Elsan tarina kertoo siitä, miten lapsi kokee sodan. Arndtin tarina kertoo aseistakieltäytyjän kohtalon². Taustalla ovat todelliset henkilöt ja tarkkaan tehty tutkimus. Tätä kirjoitettaessa päivittäiset tarinat voi tarkastaa Muistin verkkosivuilta kohdasta Näyttelyt: <https://www.muisti.org/nayttelyt/>

Sain kuultavaksi ministeri Väinö Tannerin sekä evakkotyttö Anjan tarinat. Aloitin Tannerin tarinasta, joka oli laadullisesti erittäin hyvä ja muistutti hyvää YLE:n dokumenttia. Tarinassa Tanner kuuluu,

ei näy, ja näyttelijät esittävät muun muassa Tannerin vaimoa Lindaa, Risto Rytä sekä Molotovia. Tarina kulkee kuin kellokoneisto ja Tannerin ääni kantaa katkerana ja arvokkaana sen halki.

Evakkotyttö Anjan tarina, kertomus evakkomatkasta Johanneksesta kesällä 1944 pitkin teitä leh-mälaumaa paimentaen oli koskettava, koska oma tätinikin aikanaan ihmetteli oman evakkomatkinsa ai-kana, miksi tien päällä juuri lypsetty maito piti aina kaataa maantien viereen ojaan. Anjan tarina tosin tuntui, hyvästä käsikirjoituksesta huolimatta, toteutetun huolimattomammin kuin Tannerin tarina. Voin kertoa, että kokemus oli sen verta positiivinen, että odotan vielä sopivaa päivää päästäkseni kuulemaan loput neljä tarinaa.



Kuva 2. Muisti_visitmikkeli2021_tarina: Ministeri Väinö Tannerin kertomus tarinahuoneissa on kiehtovaa seurattavaa. Kaikkiaan tarinoita on kuusi erilaista, joista päivittäin esillä on kaksi. Myöhemmin tarkoitus on, että haluamansa tarinan saa seurattavaksi kassalla saatavan Muisti-kortin avulla. Kuva: Pibla Liukkonen/Sodan ja rauhan keskus Muisti. Pressikuva

Maailma sodassa, Sota kartalla – suosio yllätti Muistin

Tarinoiden jälkeen on rauhallinen tila ”Maailma sodassa”, jossa seinällä pyöri toinen maailmansota ja sitä edeltäneet tärkeät tapahtumat maailmankartalle heijastettuna. Jokaiselta sodan kuukaudelta on nostettu muutama tärkeä tapahtuma eri puolilta maailmaa ja samalla seurataan valtakuntien rajojen ja rintamalinjojen muutoksia. Kartta on tarkoitettu ”sivuviihdykkeeksi” tilaan, jossa olisi tarkoitus levähtää ja siirtyä pian eteenpäin. Nyt väljä huone tuppaa usein melkein ruuhkautumaan, koska monet jäävät seuraamaan karttaa. Seuraaviin tiloihin syntyy siten helposti väenpaljoutta massan purkautuessa.

Koska esimerkiksi erilaiset ”Itärintaman 1941–1945 kartta animoituna” videot keräävät lyhyessä ajassa miljoonia katselukertoja YouTubessa, kartan tenhoavuuden ymmärtää. Itse seurasin kartan aluksi vuodesta 1942 loppuun ja sen jälkeen vielä alusta (I maailmansodan päättymisestä) siihen kohtaan, jossa olin aloittanut seuraamisen. Tapahtumat on nostettu esille asiantuntevasti, ja useampikin sellainen vähem-

män Suomessa tunnettu detaljitieto, joiden mukanaoloa aprikoin, oli otettu mukaan kartalle. Karttaa katsoessa ymmärtää väkevästi sen seikan, miten pieni Suomi on ja miten täydellisesti sivuosassa se oli sodan suurella näyttämöllä.



Kuva 3. Kartta_maailma_sodassa_huone: Maailma sodassa -huoneen toista maailmansotaa ja sitä edeltäneitä tapahtumia kuukausi kuukaudelta läpikäyvä kartta-animaatio on vangitseva. Kuva: Vilhelmiina Salmikunnas / Sodan ja rauhan keskus Muisti. Pressikuva

Tilassa on myös kosketusnäyttännöllisiä infotauluja, joissa voi tutkia toista maailmansotaa eri näkökulmista eli ikkunoiden ”Kuka nyt sotaa haluaisi?”, ”Toinen maailmansota lyhyesti”, ”Suomi sodassa” sekä ”Sodan loppu ja sen perintö” avulla. Tieto on sopivan kevyttä sulateltavaksi ja ruudut on ilmeisesti sijoitettu lapsia ajatellen: näkymää vaihtavat ”Alkuun” ja ”Seuraava” on sijoitettu aivan ruudun alaosaan, mikä on kaltaiselleni keskimittaisellekin aikuiselle epämukavan alhaalla. Ruudut, kaikkiaan kolme, ovat hieman eri korkeuksilla eli sinänsä valinnanvaraa on olemassa.

Tilasta seuraavaan edetään pitkin hämärää käytävää, jossa on kansanvillitsijää esittävä ääni-, kuva- ja videoinstallaatio *Emperor's New Clothes*. Mitään ei varsinaisesti ”tapahdu”, joten siirtymistilan käyttönä ratkaisu on aivan onnistunut.

Taistelukokemus

Taistelu-tila on yksi museokäynnin kohokohtia. Vierailija pääsee pienessä huoneessa (joita on kolme kappaletta, mikä helpottaa jonottamista) tutustumaan VR-lasien avulla talvisodan Summan rintamaan. Illusio etulinjasta, tykistökeskityksestä sekä taistelusta on sävähdyttävä. Tyylikkäänä valintana simulaation aikana seurataan taistelua poteron reunan yli ja välistä suojaudutaan tulelta kyyristymällä pohjalle: Käteen ei siis lykätä asetta *Kollaa ja Simo Häyhä* -museon ammunta- ja taistelu-tilaan³. Kyseessä on kokemus, ei peli. Simulaattori on nimenomaan kehollisena hyvin vaikuttava ja varmasti nuoremmille melkoinen tunne-elämys. Samaan aikaan kanssani tilaan tullut koululuokka tuntui kanssa tykkäävän.



Kuva 4. *Taistelu*: Taistelu-huone, jossa käsitellään sodan ja taistelun etulinjakokemusta on Muistin kohokohtia.
Kuva: Riku Kauhanen

Koppien ulkopuolella on taistelun kokemuksesta neljä infonäyttöä, jotka on tehty uusimman tutkimuksen pohjalta ja taiten. Tauluilla vaihtuvat hyvin valitut sota-ajan valokuvaotokset. Osa kuvista on kuitenkin rankkoja, joten tilalla on K-12 merkintä.

Tilan jälkeen on vuorossa väliovien kautta kierros Päämajamuseossa kahdessa kerroksessa. En kuitenkaan paneudu tässä artikkelissa tarkemmin tähän puoleen, koska näyttelytekniikkaa lukuun ottamatta museo ei ole juuri muuttunut. Osallistavien Muistin näyttelyosuuksien jälkeen museon ohje ”Katsele interiööriä” kahdelle museon huoneelle tuntui pötkelöltä.

Valta, koti ja rauha

Mannerheimin työhuoneen katselemisen jälkeen on vuorossa paluu Päämajamuseosta Muistin puolelle. Ensimmäisenä vuorossa on huone, jonka teemana on osuvasti Valta. Täällä käsitellään muun muassa sota-ajan sensuuria ja tanssikieltoa: Vallanpitäjien päätökset poikkeusaikana perusteluineen ovat pandemian aikana kirjoittaessa ajankohtaisempia kuin koskaan. Infotauluissa vierailija pääsee itse päättämään ratkaisujaan: Salliako vai kieltäkö?

Vallan jälkeen vuorossa on koti, joka on yksi harvoja kohtia, joissa esineet dominoivat tilaa: Huoneen keskellä on evakon kuorma täynnä esineitä, jotka on haluttu pelastaa menetetystä kodista sodan alla. Huoneessa on useita infotauluja, joissa pääsee tutkimaan erilaisten teemojen pohjalta kuvia ja pohtimaan kuvien merkityksiä monilla tavoilla. Kuvat on valittu erittäin osuvasti ja esimerkiksi ”Sukupuolen veto-voima” on toteutettu huolella. Tilassa on myös hauska sanapilvi, joka näyttää aikajanalla päivä päivältä edeten yleisimmät sota-ajan kirjeenvaihdossa esiintyvät sanat tiettyinä ajanjaksona.

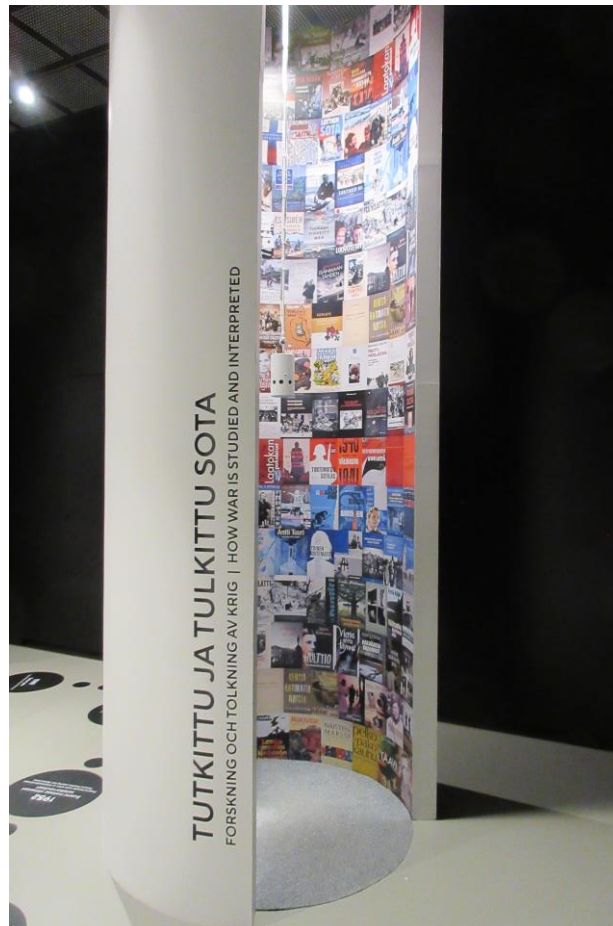


Kuva 5. Evakkokuorma: Kotihuone on yksi harvoja huoneita, joissa on esillä esineitä evakkokuormassa. Kuva: Riku Kauhanen

Viimeinen huone, Rauha, käytännössä päättää museokierroksen. Lattiassa kulkee aikajana kohti nykypäivää, jossa mainitaan tietyin välimatkoin keskeisiä sodan ja rauhan tapahtumia. Tilassa on pyöreitä avoimia koppeja, joiden sisällä pääsee Muistikortillaan aktivoimaan katseltavan videon. Teemoja sodan muistamiseen on useita. Etenkin Ville Kivimäen käsikirjoittama ”Tutkittu ja tulkittu sota” oli upea. Kopin sisus on päällystetty näyttävästi kotimaisten sotakirjojen sekä sotahistoriallisten tutkimusten kansikuvilla lattiasta kattoon. Jäin myös tutkimaan erään kopin kuvituksena olevaa karttaa, johon on merkitty II maailmansodan muistomerkkejä ja sotamuseoita eri puolilta maailmaa.



Kuva 6. Videokoppi: Rauha-huoneen videokopit aktivoituvat vierailijoiden kantaman Muisti-kortin läheisyydessä, kun koppiin astuu sisälle. Kuva: Riku Kauhanen



Kuva 7. Tutkittu ja tulkittu sota: Rauha-huoneen videokopeista mielenkiintoisimpia on komea ”Tutkittu ja tulkittu sota”. Kuva: Riku Kauhanen

51

Ilmeisesti koppitiloissa on usein teknisiä ongelmia, koska maailman konflikteissa kuolleista kertova video oli huoltotauolla ja muutenkin Muistikortin käytön kanssa on kuulemani mukaan ollut pulmia. Itse huomasin, että koppi yritti katkaista yhteyteni kesken videon, koska olin ristinyt käsivarteni Muistikortin päälle. ”Lähtölaskenta” päättyi laskettuani kädet ja video jatkui normaalisti.

Rauha-huoneen jälkeen vieras pääsee vielä liittämään seuraavassa tilassa sovelluksella kuvansa ”sodan kosketuksen tunteneiden joukkoon”, merkiksi eräänlaiseen vieraskirjaan, joka heijastetaan seinään projektorilla.

Museo kokonaisuutena

Muistin ja Päämajamuseon kaksinaisuus näkyy myös museokaupassa. Valikoima edustaa hyvin museoiden henkeä: Päämajamuseon tuotteet ovat lähinnä Mannerheim-tuotteita, kun taas Muistin tuotevalikoima on hyvin monipuolinen. Kirjallisuuden lisäksi myynnissä oli muun muassa sota-ajan puhdetöiden mallin mukaan tehtyjä itse kasattavia puuleluja. Museoon kuuluu myös kahvila Rauha, jonka valikoimassa oli niin liha- kuin kasvisvaihtoehtojakin.

Muistin käyttöön vanha koulurakennus on otettu onnistuneesti. Tilojen jako avariin ”oleskeluhuoneisiin” ja yksityisempiin ”vuorovaikutushuoneisiin” toimii erinomaisesti. Hyvä tilojen rytmitys mah-

dollistaa tasaisen vierailijavirran ja tekee kokemuksesta vaihtelevan. Etenkin kun tarinahuoneita on käytössä vain kaksi ja taistelusimulaatioita kolme, on kävijöiden ”annostelu” tärkeää. Ainoa tilanahtauden tunne syntyi taistelua kuvaavassa huoneessa, joskin se johtui siitä, että sinne ilmestyi samaan aikaan kansani kokonainen koululuokka. Kokonaisuus tuntui kuitenkin toimivan kuin kellokoneisto olematta keinotekoinen: Koko ajan vaikutti siltä, että museossa saa edetä omaa rauhallista tahtiaan.

Muistia varten on kerätty ja tutkittu valtava määrä materiaalia, joten pieniä virheitä yksityiskohdissa on luonnollisesti jäänyt esille pantuihin tietoihin. Kokonaisuutta se ei kuitenkaan haittaa. Pikemminkin on kiitettävä valtavan tietomäärän suodatusta käsitettäväksi, käsiteltäväksi, riittäväksi ja monipuoliseksi.

Museossa vieraillessa vierähti yli 2 ½ tuntia. Tulevaisuudessa, kun tekniikka paranee ja kaikki tarinahuoneiden tarinat saadaan käyttöön, kannattaa tähän varata vähintään tunti päälle.

Muistin tarpeellisuus Suomen museomaailmassa

Sotahistorian esilletuominen on ajankohtaista. Helsingin yliopiston Euroopan historian professori Laura Kolbe pohti *Helsingin Sanomissa* (2.8.2020)⁴ kirjoituksessaan ”Kulttuurista kiinnostunut jää kotimaassa matkaillessaan usein tyhjän päälle” muun muassa sotahistorian matkailumahdollisuuksista:

”Sotatapahtumien kertominen paikallistasolla on runsasta, mutta pääasiassa paikallisten harrastelijoiden, veteraanien ja perinneyhdistysten harteilla. Kiinnostavat kohteet jäävät piiloon, kun paukut eivät riitä markkinointiin ja tuotteistamiseen. Sotien historia on iso osa kansallista historiaa. Sopii pohtia, voisiko sen paremmin kytkeä esimerkiksi Museoviraston tai Puolustusvoimien komentoon. Koota yhteen kaikki kansallinen ja paikallinen tieto, tehdä kunnan portaalit helpottamaan ”sotaturismia” ja kohteiden löytämistä sekä tehdä aihepiirin tarinallistamista olemassa olevan tutkimustiedon pohjalta.”

Museokentällä Suomessa on paljon sotahistoriallisia kohteita ja erilaisia omistautuneita museoita, merkittävimpinä tietty Sotamuseo Helsingissä, Forum Marinumin alukset Turussa tai Panssarimuseo Parolassa. Parola pääsi suorastaan maailmankartalle – tai ainakin Japanin – kun sen kokoelmiin kuuluvan harvinaisen B7-42 tyyppin rynnäkötykki oli näyttävästi esillä japanilaisessa anime-elokuvassa *Girls und Panzer. Der Film* (2015). Tämä myös näkyi museon rahankeruukampanjassa, kun vaunun suojan rakentamiseksi kertyi rahaa myös Japanista. Pieniä harrastelijoiden keräämiä kokoelmia, perinnehuoneita ja muita vastaavia on eri puolilla Suomea suuri määrä. Suomalainen sotahistoria siis kiinnostaa niin maailmanlaajuisesti, valtakunnallisesti kuin paikallisestikin.

Verkossa tehdään paljon työtä semanttisten tietokantojen, kuten *Sotasammon*⁵, parissa ja Kansallisarkiston sotahistoriallisten aineistojen digitointitahti on ollut hyvä. Sotahistoriallisia paikkoja on kartoitettu, kirjaimellisesti pistetty kartalle useissa projekteissa ja esimerkiksi Suomen Sotahistoriallisella Seurassa on karttasovellus sotahistoriallisista kohteista. Ongelma ei ole niinkään saatavilla olevan tiedon määrä kuin sen tunnettavuus. Usein myös sotahistoria ja sotakirjallisuus toistavat vanhoja aiheita toistuvasti tietty asiakaskunta mielessään. Esimerkiksi vuonna 2018 huomattiin, että Suomalaisen Kirjakaupan mainoksessa isänpäivän alla valtaosassa kirjoja oli otsikossa sana ”Helveti”; eli Syvärin, Kannaksen ja Rukajärven tulihelvetit kirjoitetaan ja julkaistaan uudestaan ja uudestaan säännöllisin väliajoin.

Tähän ympäristöön Mikkelin uusi *Muisti* on raikas tuulahdus niin museaalisella kuin sotahistoriallisella kentällä. Kokonaisuudessaan Muisti on selkeästi suunnattu suomalaiselle yleisölle, mutta sotahistoriamme kytketään ja osoitetaan monin toimivin keinoin osaksi maailmansotaa, unohtamatta kansallista kokemusta. Keskeistä Muistille on ”historiallinen empatia”, mikä on hedelmällinen ja hyödyllinen lähestymistapa museokokemukseen. Tarinat ja esimerkiksi infotauluilla tehtävät valtaapitävien päätökset eivät

tunnu rautalangasta väännetyiltä esimerkeiltä, vaan niihin eläytyy aidosti. Likimain esineettömänä museona Muisti on myös erittäin onnistunut. Museomaailmassa tällainen keskus on kiehtova avaus, etenkin kun esimerkiksi Kansallismuseon uusi ”vähäesineinen” esihistorian näyttely on suorastaan hävettävän huonosti toteutettu.

Muisti on toteutettu arvojensa ”Inhimillisuus – Ymmärrys – Tieteellisyys” mukaisesti. Muisti tekee sotahistoriasta arvokkaalla tavalla kiinnostavaa muokkaamatta sitä viihteeksi.

¹ Toivonen, Jari. "Koripallomuseosta Koripalloperinnekeskus". Kuriositeettikabinetti 1/2011

² <https://www.muisti.org/nayttelyt/> (käytetty 15.11.2021)

³ ks. https://www.kollaa-simohayha-museo.fi/fi/simo_hayha_ammuntasimulaattori

⁴ Muistin sisältöjohtaja Pia Puntanen ja toimitusjohtaja Olli-Pekka Leskinen vastasivat Kolbelle (HS 8.8.2020) kirjoituksellaan "Sotahistoria kuuluu kaikille"

⁵ <https://www.sotasampo.fi/fi/>