

Katariina Marttila

# Suomalaisen muinaisuskon tarinallistaminen rooliopaskierrokseen



Restonomi  
Matkailu  
Kevät 2021

## **Tiivistelmä**

**Tekijä:** Marttila Katariina

**Työn nimi:** Suomalaisen muinaisuskon tarinallistaminen rooliopaskierrokseen

**Tutkintonimike:** Restonomi (AMK), Matkailun koulutusohjelma

**Asiasanat:** Tuotteistaminen, tarinallistaminen, suomalainen muinaisusko, rooliopaskierros

Toiminnallisen opinnäytetyön aiheina olivat tuotteistaminen, tarinallistaminen sekä suomalainen muinaisusko. Suomalainen muinaisusko on kulttuurihistoriallisesti arvokas aihe. Suomalaisessa matkailussa sitä on hyödynnetty todella vähän, joten aiheella on paljon potentiaalia kulttuurimatkailun saralla. Opinnäytetyön toimeksiantajana toimi Eurajoen opas sekä Liinmaan perinneyhdistyksen puheenjohtaja, Hanna Elo. Hän koordinoi Liinmaan muinaislinnahanketta, jonka myötä kohde kunnostetaan ja alueelle tuodaan matkailupalveluita. Opinnäytetyön tarkoituksena oli luoda toimeksiantajalle rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros, jossa hyödynnetään suomalaista muinaisuskoa. Opinnäytetyön tavoitteena oli, että toimeksiantaja voi opaskierroksen avulla elävöittää muinaislinnan aluetta ja nostaa sen tunnettuutta.

Opinnäytetyössä hyödynnettiin laadullista tutkimusmenetelmää, jonka avulla tutustuttiin opinnäytetyön viitekehyksessä käsiteltyihin aiheisiin ja opaskierroksen kulttuurisiin aiheisiin. Tarinallistamisen työkaluista opaskierroksen suunnittelussa hyödynnettiin stooripuuta ja draaman kaarta. Opaskierrokseen luotiin rooliopashahmo ja juoni. Kierroksen kulusta tehtiin käsikirjoitus. Ajatuksena oli tehdä mahdollisimman valmis opaskierros, mutta tuotoksesta tuli pikemminkin opaskierroksen pohja, jota voidaan soveltaa. Opinnäytetyön toiminnallisesta osuudesta tehtiin kaksiosainen kirjallinen tuotos.

Työn lopputulos oli alkuperäisestä suunnitelmasta hieman erilaisessa muodossa. Opaskierroksen pohjasta opas voi ammentaa materiaalia ja soveltaa kierroksesta itselleen ja tilaisuuteen sopivan version. Loppujen lopuksi työ kuitenkin vastasi hyvin tarkoitustaan ja tavoitettaan. Kokonaisuudessaan työ onnistui hyvin. Jatkokehitysideoina kohteen elämyksellisyyttä voisi viedä vieläkin pidemmälle näytelmäopaskierroksen muodossa. Siinä useat eri oppaat voisivat samanaikaisesti näytellä opaskierroksen juonen mukaisesti.

## **Abstract**

**Author:** Marttila Katariina

**Title of the Publication:** Storification of Finnish mythology into a character guided tour

**Degree Title:** Bachelor of Hospitality Management, Tourism

**Keywords:** Productization, storification, Finnish mythology, character guided tour

The subjects of this practice-based thesis were productization, storification and Finnish mythology. Finnish mythology is a historically valuable cultural subject. It has considerable potential in Finnish cultural tourism since it has previously been used very little in Finnish tourism. The client of this thesis was Hanna Elo, a tour guide from Eurajoki and president of the Liinmaa heritage association. The client also coordinates a historical hill-fort project that aims to repair the destination and bring tourist services into the area. The purpose of the thesis was to create a guide tour character and storify a guided tour in which Finnish mythology is used. The objective of the thesis was to support the client in her endeavors to enliven the surroundings of the historical hill-fort and increase awareness of the destination in the locality with a character guided tour.

The thesis involved the use of qualitative research to examine the theoretical framework and the cultural subjects of the character guided tour. The tools of storification, StoryTree and drama curve were used in designing the character guided tour. A character and a plot were created for the guided tour and a script was also written. The intention was to make the guided tour into a finished product. However, the outcome resembled a flexible framework that can be applied and modified by the tour guide. The practical implementation of the thesis was reported in a document consisting of two parts.

The result of the practical part of the thesis differed somewhat from the original plan. The tour guide can draw material from the framework of the character guided tour and it can be modified to suit the tour guide herself and a specific target audience. In conclusion, the finished product of the thesis served its purpose and objective well. Overall, the thesis was successful. Further development of the destination could include a guided tour in the form of a play in which many tour guides act out the plot of the tour simultaneously.

## Sisällys

|       |                                                                        |    |
|-------|------------------------------------------------------------------------|----|
| 1     | Johdanto .....                                                         | 1  |
| 2     | Kulttuurimatkailu.....                                                 | 3  |
| 2.1   | Suomen muinaiskohteet .....                                            | 4  |
| 2.2   | Muinaismuistolaki .....                                                | 5  |
| 3     | Matkailutuote.....                                                     | 6  |
| 3.1   | Tuotekehitys.....                                                      | 7  |
| 3.2   | Tuotteistaminen .....                                                  | 10 |
| 3.2.1 | Tuotteistamisen prosessi .....                                         | 11 |
| 3.2.2 | Tuotteistamisen työkaluja.....                                         | 13 |
| 4     | Tarinallistaminen .....                                                | 15 |
| 4.1   | Hyvä tarina .....                                                      | 16 |
| 4.2   | Tarinallistamisen työkaluja.....                                       | 17 |
| 4.3   | Käsikirjoittaminen .....                                               | 21 |
| 5     | Muinaisuskon tuotteistaminen ja tarinallistaminen opaskierrokseen..... | 23 |
| 5.1   | Hankeeseen ja toimintaympäristöön tutustuminen .....                   | 24 |
| 5.2   | Aiheisiin perehtyminen .....                                           | 26 |
| 5.2.1 | Liinmaan muinaislinna .....                                            | 27 |
| 5.2.2 | Suomalainen muinaisusko ja sen vaiheet .....                           | 28 |
| 6     | Rooliopaskierroksen luominen .....                                     | 31 |
| 6.1   | Hahmon luominen ja tarinan tuottaminen .....                           | 32 |
| 6.2   | Käsikirjoittaminen ja kierroksen testaus.....                          | 36 |
| 6.3   | Kirjallinen tuotos .....                                               | 41 |
| 7     | Tuotoksen arviointi.....                                               | 42 |
| 8     | Pohdinta .....                                                         | 44 |
| 9     | Lähteet.....                                                           | 48 |

## Liitteet

## 1 Johdanto

Suomalaisessa matkailussa luonto on tärkeässä roolissa ja sitä on osattu hyödyntää monin eri tavoin. Luonto on suuri osa suomalaista kulttuuria ja identiteettiä. Suomalaisten luontoyhteys on alun perin lähtöisin suomalaisesta muinaisuskosta, jossa luonnolla on ollut suuri rooli. Vaikka luontoa osataankin hyödyntää matkailussa, ei sitä ole osattu hyödyntää yhtä hyvin kulttuurisesta näkökulmasta, saati sitten suomalaisen muinaisuskon näkökulmasta.

Suomalainen muinaisusko on ollut itseäni kiehtova aihe, mutta aikaa perehtyä siihen tarkemmin ei ole ollut. Suorittaessa opintoihini valitsemaani Suomalainen kulttuuri ja matkailu -kurssia, ymmärsin kyseisellä aiheella olevan paljon potentiaalia suomalaisessa matkailussa. Tästä sain idean tehdä opinnäytetyön suomalaisen muinaisuskon hyödyntämisestä matkailussa.

Opinnäytetyöni on toiminnallinen opinnäytetyö, jonka toimeksiantajaksi löysin arkkitehti Hanna Elon. Hän toimii Liinmaan perinneyhdistyksen puheenjohtajana Eurajoella. Perinneyhdistys perustettiin kohottamaan Linnamaan kylän yhteishenkeä sekä ylläpitämään kylän kulttuuri- ja maisemaperintöä. Elo koordinoi Liinmaan perinneyhdistys ry:n muinaislinnahanketta. (Liinmaan perinneyhdistys 2019.) Hankkeen tarkoituksena on kunnostaa ja elävöittää muinaislinnan aluetta, nostaa sen tunnettuutta ja tuoda alueelle matkailupalveluita. Tulevaisuudessa alue palvelee matkailijoita ja retkeilijöitä sekä Eurajoen kunnan matkailutoimen opastettavia ryhmiä ja opetustoimea. Alueella voidaan myös järjestää yleisötilaisuuksia, kuten kekri-juhlia. (Muinaislinnahanke 2019.)

Toimeksiantaja on syksyllä 2020 suorittanut Eurajoen opaskurssin, jonka myötä hän suunnittelee itsellensä hahmoa ja opaskierrosta Liinmaan muinaislinnan alueelle rooliopastuksen muodossa. Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on luoda toimeksiantajalle rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros, jossa hyödynnetään suomalaista muinaisuskoa. Opinnäytetyön tavoitteena on, että toimeksiantaja voi opaskierroksen avulla elävöittää muinaislinnan aluetta ja nostaa sen tunnettuutta.

Tuotteesta on tarkoitus tehdä oppaan käyttöön jäävä kirjallinen tuotos, joka jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen osa on sovellettu tuotekortti, joka sisältää muun muassa rooliopashahmon kuvauksen ja kierroksesta tehdyn käsikirjoituksen. Toinen osa sisältää tuotteen tekemiseen käytetyn materiaalin opaskierroksen sisällöllisiin aiheisiin liittyen. Tuotos tulee toimeksiantajan lu-

valla kokonaisuudessaan opinnäytetyöhön liitteiksi. Työn tavoitteena on myös toimia työn teki-  
jälle oppimisprosessina, jossa tutustutaan matkailualan tuotekehitykseen. Alan kehityksen kan-  
nalta tuotekehitys on tärkeää.

Opinnäytetyötä ohjaamaan olen asettanut seuraavat kysymykset: Miten uusi tuote kehitetään?  
Mitä tarinallistamisen työkaluja voidaan hyödyntää tuotteistamisessa? ja Kuinka suomalaista  
muinaisuskkoa voidaan hyödyntää matkailussa tarinallistamisen avulla? Työssä perehdyn moni-  
puolisesti tuotekehityksen, tuotteistamisen sekä tarinallistamisen teoriaan. Kirjallisuutta muinai-  
suskoon liittyen käytän muun muassa Risto Pulkkisen Suomalainen kansanusko -kirjaa.

Opinnäytetyöni raportti alkaa työn teoreettisesta viitekehystä, jonka kirjoittamisen jälkeen  
siirryn työn empiiriseen osioon eli itse opaskierroksen suunnitteluun. Viitekehys osion jäl-  
keen on työn raportointi osio, jossa kuvaillaan empiirisen osion eteneminen sekä arvioidaan sen  
onnistuminen. Sen jälkeen on pohdinta osio, jossa tarkastellaan opinnäytetyöprosessia kokonai-  
suudessaan. Opinnäytetyön raportin lopusta löytyvät liitteet kirjallisesta tuotoksesta.

## 2 Kulttuurimatkailu

Tässä luvussa tutustutaan kulttuurimatkailuun, Suomen muinaiskohteisiin ja muinaismuistolakiin. Suunniteltavan tuotteen aiheet ovat kulttuurisia ja siten tuote edustaa kulttuurimatkailua. Tuote suunnitellaan muinaiskohteeseen, joka on myös muinaismuistolailla suojattu alue. Työn kannalta on siis oleellista perehtyä näihin käsitteisiin.

UNWTO:n (United Nations World Tourism Organization) kulttuurimatkailun määritelmän mukaan kulttuurimatkailussa vierailijan motiiveina toimivat uuden oppiminen, kulttuurillisten kohteiden ja tuotteiden löytäminen ja kokeminen matkakohteessa. Kulttuuriset nähtävyydet tai tuotteet voivat olla joko aineellisia tai aineettomia voimavaroja. Voimavarat voivat esimerkiksi olla taidetta, arkkitehtuuria, historiallista ja kulttuurista perintöä, musiikkia, paikallisia elämäntapoja, uskomuksia ja perinteitä. (UNWTO n.d.b.) Kulttuurimatkailussa luodaan palveluita hyödyntäen alueellisia ja paikallisia kulttuurin voimavaroja. Tavoitteena on luoda elämyksiä, jonka avulla vahvistetaan ihmisten identiteetin muodostumista. Kulttuurillisten tuotteiden avulla myös vahvistetaan eri kulttuurien välistä ymmärrystä ja arvostusta. (Business Finland n.d.a.)

Matkailu kannustaa ylläpitämään ja kehittämään aineetonta kulttuuriperintöä, mikä edesauttaa kulttuuriperinnön säilymistä myöhemmille sukupolville. Aineetonta kulttuuriperintöä täytyy hallinnoida järkevästi, jotta se voisi kukoistaa. Vain aidot yhteistyösuhteet yhteisöjen, matkailualan toimijoiden ja kulttuuriperintöä ylläpitävien toimijoiden välillä mahdollistavat kulttuuriperinnön todellisen säilymisen. (UNWTO n.d.b.)

UNWTO:n mukaan vuonna 2018 jopa 16% matkustamisen pääsyynä on ollut kulttuuri ja miltei puolet matkailijoista käyttävät jotakin kulttuuripalvelua matkansa aikana. Kulttuurimatkailun kohderyhmät voidaan jakaa kahteen ryhmään. Niihin, jotka matkustavat kulttuuri- ja taidesällön vuoksi ja niihin, jotka hakevat kulttuurista elämyksiä matkansa aikana. (Business Finland n.d.a.)

Suomessa kulttuurimatkailua on pyritty edistämään Culture Finland -katto-ohjelman avulla vuosina 2014-2018. Ohjelman tavoitteena oli yhdistää kulttuuri- ja matkailutoimijoiden voimavaroja ja tunnistaa ja nostaa esiin paikallisia vahvuuksia. Suomalaisen kulttuurimatkailun haasteena on, etteivät kansainväliset kohdemarkkinat tunnista Suomen kulttuuritarjontaa eivätkä siten pidä Suomea kulttuurisena matkakohteena. (Business Finland n.d.a.)

Uudessa Suomen matkailustrategiassa 2019-2028 matkailupalveluja kehitetään teemapohjaisesti, jotta sesonkiluonteisuutta voitaisiin tasata. Teemat tukevat toinen toistaan niiden välisen yhteistyön avulla. Myös kotimaanmatkailijoille suunnattua tuotteiden ja markkinoinnin kehittämistä tuetaan teemojen avulla. Teemoja on yhteensä kymmenen, joista kulttuurimatkailu on yksi. Suomessa kulttuurielämä ja -ympäristöt luovat kulttuurimatkailun vahvistamiselle monimuotoisen perustan, joka on samalla kestävä ja ympärivuotista. Suomen kulttuurisen tunnettuuden nostaminen vaatii maabrändin ja yhtenäisen viestin rakentamisen lisäksi muun muassa tukea tuotteistamisessa, kohteiden kunnostamisessa ja hoidossa sekä verkostomaisen yhteistyön vahvistamista. Suomi kuitenkin erottuu perinteisten kulttuurimaiden joukosta omaperäisyydellään. (TEM 2019, 40-41.)

Nykyinen Suomen matkailustrategia ehdittiin julkaista ennen Covid-19 epidemian puhkeamista pandemiaksi. Vallitsevan tilanteen vuoksi strategiassa määritellyt tavoitteet ja toimenpiteet on jouduttu sopeuttamaan. Painotusten myötä Suomen houkuttelevuutta matkakohteena arvioidaan kuitenkin edistyvän myös Covid-19 pandemian jälkeenkin. (TEM n.d.b) Kevään 2020 arvioiden mukaan matkailunkysyntä palaisi edellisten vuosien tasolle vasta vuonna 2022. (TEM n.d.a.) Pandemian pitkittyessä ja virusmuunnosten levitessä keväällä 2021 myös matkailukysynnän paluu pitkittyi.

## 2.1 Suomen muinaiskohteet

Suomen muinaiskohteista pidetään muinaisjäänösrekisteriä, joka sisältää perustiedot suomalaisista muinaisjäänöksistä ja muista arkeologisista kohteista. Rekisteristä löytyvät tiedot pohjautuvat kenttätöihin ja tutkimuksiin. (Museovirasto n.d.b.) Muinaisjäänöksiä suojellaan muinaismuistolain avulla, niiden historiallisen merkityksen sekä kulttuuriperintöarvojen vuoksi. Muinaisjäänökset kertovat meille esihistoriallisesta ajasta ja asutuksesta. (Museovirasto n.d.a.)

Kulttuuriperintöön kuuluu myös sellaisia nuorempia kohteita, jotka eivät varsinaisesti ole museoviraston linjauksen mukaisesti muinaismuistolain tarkoittamia kohteita. Niiden säilyttäminen historiallisen merkityksen sekä kulttuuriperintöarvon vuoksi on kuitenkin suositeltavaa. Nykyaikana oikein kunnostettuna ja ylläpidettyinä kohteet toimivat tärkeinä nähtävyyksinä ja opetuskohteina. (Museovirasto n.d.a.) Myös Linnanlinna on tällainen muinaismuistolain suojaama kohde, jolla on historiallista merkitystä.



## 2.2 Muinaismuistolaki

Muinaismuistolaki suojaa historiallisesti merkittäviä arkeologisia kohteita esihistorialliselta ja historialliselta ajalta. Muinaismuistoksi määritellyt kohteet ovat automaattisesti rauhoitettuja alueita ilman erillisiä laillisia toimenpiteitä. Sellaiset toimenpiteet, jotka vaarantavat muinaiskohteen säilymisen ovat lailla kiellettyjä. Muinaisjäännöksen kaivaminen, muuttaminen ja poistaminen ilman asianmukaista lupaa ovat kiellettyjä toimia. Mikäli kiinteän muinaisjäännöksen alueella on vallitsevaa maankäyttöä kuten maanviljelyä, saa se jatkua muinaisjäännöksen statuksesta huolimatta. Mikäli maata kaivaessa löytyy kiinteä muinaisjäännös, on kaivaminen puolestaan keskeytettävä ja asiasta on ilmoitettava Museovirastolle. (Museovirasto n.d.a.)

Metsähallituksen viisi vuotta kestävässä tutkimusprojektissa löytyi satoja uusia muinaiskohteita, jotka muovaavat Suomen asutushistoriaa uusiksi. Metsähallituksen tutkimus kohdistui vain valtion omistamiin metsiin, joissa muinaisjäännösten määrä nelinkertaistui. On kuitenkin huomiotava, ettei yksityisomisteisia metsiä ole tutkittu. Muinaisjäännösten määrä voi siis todellisuudessa olla vielä enemmän mitä nykyään tunnetaan. (Yle Uutiset 2016.)

### 3 Matkailutuote

Tässä luvussa tutustutaan matkailutuotteeseen, matkailun tuotekehitykseen ja tuotteistamiseen. Opinnäytetyön tarkoituksena on luoda rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros. Opaskierros on matkailutuotteena ohjelmapalvelu. Opinnäytetyö on mukana tuotekehitysprosessissa ja opinnäytetyön kulttuuriset aiheet tuotteistetaan opaskierrokseen sopiviksi. Työn kannalta on tärkeää perehtyä yllä mainittuihin termeihin.

Matkailutuote on palvelu, jota tuotetaan ja kulutetaan samanaikaisesti. Se tarkoittaa, että asiakas kuluttaa tuotetta samanaikaisesti kuin palvelun tarjoaja sitä tuottaa, esimerkiksi asiakas osallistuu järjestettyyn opaskierrokseen. Asiakkaan kokemus koostuu vuorovaikutuksesta palvelun tarjoajan ja asiakkaan välillä. Asiakkaan kokemukseen vaikuttavat myös muut asiakkaat omalla käyttäytymisellään. Puhuminen voi esimerkiksi olla kierrokseen kuuluvaa positiivista kanssakäymistä tai häiritsevää rupattelua, kun opasta ei kuunnella. Palvelut ovat riippuvaisia asiakkaalla olevasta ajasta ja usein myös sääolosuhteista. Kaikkia tuotteita ei voida toteuttaa huonon sään vuoksi tai se vaikuttaa asiakkaan kokemukseen olennaisesti. (Komppula & Boxberg 2002, 10-11.)

Matkailutuote on yhdistelmä aineettomia ja aineellisia elementtejä, kuten luonnollisia, kulttuurisia ja ihmisten tekemiä voimavaroja, nähtävyyksiä, palveluja ja aktiviteetteja, jotka yhdessä muodostavat asiakkaan palvelukokemuksen kohteessa. (UNWTO n.d.a.) Matkailutuotteen aineettomuuden vuoksi sen laatua on hankalampi kontrolloida. Asiakkaalle laatu on kokemusperäistä, eikä epäonnistunutta palvelukokemusta ole helppo korvata. Matkailualalla vetovoimainen tuoteidea ja sen kuvaileminen, luotettava ja onnistunut palvelujärjestelmä sekä onnistunut palveluprosessi muodostavat yhdessä laadukkaan matkailutuotteen. Asiakkaalle matka voi koostua yhdestä tai useammasta osasta riippuen siitä onko asiakas matkailija vai paikallinen, joka tutustuu paikalliseen matkailutarjontaan. Matkan osia voivat esimerkiksi olla kuljetus, majoitus, ruokailut ja ohjelmat. (Komppula ym. 2002, 11,97.)

Ohjelmapalvelut ovat teemaan pohjautuvia palveluita, jotka voivat olla luonnoltaan passiivisia, puoliaktiivisia tai aktiivisia. Teemoja voivat olla esimerkiksi liikunta, terveys, luonto, kulttuuri ja viihde. Jotkin teemat saattavat yhdessä sopia yhden ohjelmapalvelun sisällöksi ilman, että asiakas ajattelee niitä erillisinä teemoina. Tuottajalle asia ei kuitenkaan ole niin selkeä. Tuottajan on pohdittava tuotetta kohderyhmän näkökulmasta. Tuotteelle on löydettävä sopiva kohderyhmä, muuten tuote ei tuota tulosta. Aktiivinen tuote on usein ohjattu ja maksullinen palvelu. Aktiivinen kulttuurillinen ohjelmapalvelu voisi esimerkiksi olla opastettu kierros kohteessa. (Komppula ym.

2002, 133-134.) Esimerkki kahden teeman ohjelmapalvelusta voisi puolestaan olla aineeton kulttuurillinen palvelu, joka toteutetaan luonnon läheisyydessä. Palvelussa siis yhdistyisivät luonto ja kulttuuri.

Ohjelmapalveluiden tuottajilla ja toteuttajilla on oltava valmiuksia ja heidän on vastattava ammattitaitoon liittyviin vaatimuksiin. Ammattitaitoisella ohjelmapalveluiden toteuttajalla, kuten oppaalla, on oltava alan kokemusta ja osaamista. Palveluun liittyvät mahdolliset riskit on osattava tunnistaa ja on myös tiedettävä työturvallisuuteen sekä työsuojeluun liittyvät tiedot. Palvelun toteuttajalla on oltava paikallistuntemusta sekä kielitaitoa. Myös sosiaalisia taitoja, kuten palveluasennetta ja ihmissuhdetaitoja tarvitaan asiakasryhmien hallintaan. Tällaisia taitoja ovat esimerkiksi keskustelu- ja kuuntelutaito sekä kyky sovittaa esiintyminen kunkin ryhmän tarpeiden ja vaatimusten mukaan. (Komppula ym. 2002, 141-143.)

### 3.1 Tuotekehitys

Tuotekehityksessä on useimmiten kyse olemassa olevien tuotteiden kehittamisestä. Tuotekehitysvaihtoehtoja ovat uudet innovaatiot ja pienet tyylinmuutokset. Uudet innovaatiot ovat täysin uusia tuoteideoita, joiden kohdemarkkinoita ei ole vielä tarkkaan määritetty. Uudet liiketoiminnot ovat markkinoille tuotavia uusia palveluita, joilla on olemassa samankaltaisia vastineita toisaalla. Yritykset voivat myös kehittää uusia palveluita jo olemassa oleville asiakkailleen. (Komppula ym. 2002, 93.)

Matkailualalla tuotekehitystä tarvitaan ja sen tulisi olla jatkuvaa. On pystyttävä vastaamaan ajan tuomiin muutoksiin. Tuotekehitys pitää yrityksen ajan tasalla, auttaa sitä menestymään ja ylläpitämään tuotteiden laatua. Tuotekehitysprosessin aloittamisen syitä saattaa olla markkinatilanteen, asiakkaiden kulutustottumuksien tai kilpailutilanteen muuttuminen ja tavoite lisätä myyntiä. Matkailutuotteita myydään erilaisissa jakelukanavissa. Tuotteet eivät menesty markkinoilla ikuisesti, ellei niitä kehitetä. Muiden palvelutuotteiden tapaan, matkailutuotteilla on oma elinkaarensa. (Komppula ym. 2002, 94-95; UNWTO n.d.a.)

Tuotteiden elinkaari alkaa tuotekehityksellä ja päättyy joko tuotteen laskuvaiheeseen tai kokonaan markkinoilta poistumiseen. Elinkaari saattaa myös olla kumpumainen, jolloin tuotteen suosio lähtee laskuvaiheen jälkeen uuteen nousuun. Matkailualalla kumpumainen tuotteen elinkaari on tavanomainen, sillä ala seuraa ajan mukaisia trendejä. Tuotekehitys tapahtuu yksittäisen tuot-

teen elinkaaren eri vaiheissa. Samalla tuotekehitys on osa yrityksen tuotestrategiaa. Kohderyhmille kehitetään uusia tuotteita tuotestrategiassa määriteltyjen periaatteiden mukaisesti. (Komppula ym. 2002, 95-96.)

Uuden tuotteen kehittäminen etenee prosessina. Se alkaa ideoinnilla ja päättyy tuotteen kaupallistamiseen. Prosessi jakaantuu kahteen vaiheeseen, suunnitteluun ja toteutukseen. Palvelut ovat kuitenkin toisistaan poikkeavia, joten kovin tarkkaa yleispätevää mallia tuotekehityksestä on vaikea määritellä. Matkailualalla on paljon erilaisia tuotteita, jolloin edellä mainittu asia pätee jopa matkailutoimialan sisällä. (Komppula ym. 2002, 97.)

Matkailutuotteiden kehityksessä voidaan kuitenkin seurata muutamia yleisiä vaiheita. **Ensin** täytyy tutustua alueen mahdollisuuksiin ja mahdollisiin asiakasryhmiin sekä yhdistää ne keskenään luomalla vaihtoehtoisia tuotepaketteja eri kohderyhmille. **Toiseksi** tulee määritellä tuotteen mahdollinen sijainti ja sen mahdollisuudet. Sijainnin pitää olla saavutettava ja vastata kohderyhmien tarpeita. **Kolmanneksi** on ymmärrettävä eri toimijoita, jotka osallistuvat tuotteen toteuttamiseen ja oltava yhteydessä heihin, esimerkiksi kunnan matkailutoimi ja läheiset majoituspalvelut ovat tällaisia. **Neljänneksi** vuorossa ovat tuotteen suunnitteleminen ja kokoaminen, jossa huolehditaan tarvittavasta infrastruktuurista ja muista aktiviteetteja ja kokemuksia tukevista osista. Tämän jälkeen **viidennessä** vaiheessa tuote markkinoidaan käyttäen erilaisia tekniikoita, kuten ilmoituslehtisiä ja somekanavia tuomaan tuotteelle näkyvyyttä. **Kuudennessa** ja viimeisessä vaiheessa on huolehdittava osaavasta henkilökunnasta sekä tarvittavista välineistä palvelun suorittamiseen. (Tutorialspoint n.d.)

Tuotekehityksen yhtenä tavoitteena on luoda laadukas tuote. Koska tuote pohjautuu asiakkaan subjektiiviseen kokemukseen ja koettuun elämykseen, on asiakaslähtöisyys huomioitava tuotekehityksessä. Lyhykäisesti asiakaslähtöisyys on toiminnan kehittämistä asiakkaan ehdoilla. Palvelun lähtökohtana ovat asiakkaiden motiivit ja tarpeet, jotka pyritään tyydyttämään. Asiakkaiden tarpeet on otettava huomioon jo yrityksen toiminta-ajatuksessa. Tavallaan voidaan myös ajatella, ettei matkailutoimija oikeastaan pysty tuottamaan tuotetta loppuun asti vaan asiakkaan kokema kokemus viimeistelee tuotteen. Toimija pikemminkin luo tuotteelle välttämättömät edellytykset, joihin kuuluvat palvelukonsepti, -prosessi sekä -järjestelmä. Palvelukonsepti tarkoittaa tuotteen ideaa, joka lähtee asiakkaiden tarpeista. Palveluprosessi tarkoittaa tuotteen toteuttamiseen vaadittavia toimintoja. Palvelujärjestelmä puolestaan sisältää resurssit, joita tuotteen toteuttaminen tarvitsee. (Komppula ym. 2002, 21,42, 66.)

Matkailutuotteen laatu koostuu kahdesta pääulottuvuudesta: teknisestä laadusta ja toiminnallisesta laadusta. Tekninen laatu kertoo mitä asiakas saa, kun toiminnallinen laatu kertoo puolestaan, miten asiakas sen saa. Teknisessä laadussa korostuvat palvelun tekninen toteuttaminen, kuten tuotteen sijainti ja sen toteuttamiseen vaadittavat laitteet ja välineet sekä mahdolliset tekniset ratkaisut. Toiminnallisessa laadussa puolestaan korostuvat ne asiat, jotka vaikuttavat asiakkaan kokemukseen palvelun toteuttamisprosessin aikana. Näitä ovat esimerkiksi palveluilmapiiri, henkilökunnan ammattitaito sekä vuorovaikutus muiden asiakkaiden tai henkilökunnan kanssa. Palveluilmapiiri tarkoittaa tapaa, jolla asiakkaaseen suhtaudutaan ja millaisia asioita palvelupahtumassa painotetaan. Teknisen ja toiminnallisen laadun lisäksi on vielä vuorovaikutuslaatu, jolla tarkoitetaan asiakkaan ja asiakaspalvelijan keskinäistä vuorovaikutusta. Tämä painottuu pääasiassa asiakaspalvelijan ominaisuuksiin, kuten palvelualltiuteen, ystävällisyyteen ja asiakaspalvelijan olemukseen sekä käytöstapoihin. Asiakas peilaa saamansa kokemukset odotuksiinsa. Se onko asiakas tyytyväinen vai tyytymätön, riippuu siitä, onko asiakkaan odotukset palvelua kohtaan ylitetty tai alitettu. (Komppula ym. 2002, 42-43.)

Hyvä matkailutuote ei ole hyvä vain ja ainoastaan asiakkaan näkökulmasta vaan siihen kuuluvat myös yrityksen, alueen sekä jälleenmyyjien näkökulmat. Asiakkaan näkökulmasta matkailutuote vastaa asiakkaan tarpeisiin, on sopivan hintainen ja helppo ostaa. Tuote on toimiva, luotettava ja aito. Yrittäjän näkökulmasta hyvä tuote puolestaan on taloudellisesti kannattava ja täydentää yrityksen muuta tarjontaa. Se edellyttää, että tuotteella on hyvä käyttöaste ympärivuotisesti eikä sillä ole liian kovaa kilpailua. Alueen kannalta hyvä matkailutuote puolestaan lisää alueen yritystoimintaa ja tuo alueelle tuloja samalla tukien alueen muuta elinkeinotoimintaa. Hyvä tuote lisää alueen viehätysvoimaa ja on myös ympäristöystävällinen. Jälleenmyyjän näkökulmasta hyvä tuote on helposti myytävä sekä jatkuvasti kehitettävä. Tuote on luotettava, turvallinen ja oikein hinnoiteltu. (Kortesluoma 2017, 5.)

### 3.2 Tuotteistaminen

Tuotteistaminen on hankalasti määriteltävä käsite. Tuotteistamisen ymmärtäminen riippuu tuotteistamisen kohteesta. Esimerkiksi teknisten laitteiden osalta tuotteistaminen tarkoittaa tuotteen toimintojen määrittelyä sekä kaupallisen sovelluksen hinnoittamista. Palvelujen tuotteistamisessa puolestaan vastataan asiakkaiden tarpeisiin. Palvelu on asiakasta hyödyttävä, usein aineeton arvo, kuten palvelun tarjoajan osaaminen sekä työaika. Palvelujen tuotteistamisessa kyse onkin aineettoman osaamisen muokkaamisesta asiakkaan tarpeita ja ostomotiiveja vastaaviksi ja hinnoiteltaviksi tuotteiksi. (Tonder 2013, 14.)

Tuotteistamisen yhteydessä matkailualalla saatetaan myös puhua tuottamisesta. Tuottamisella ja tuotteistamisella on kuitenkin selvä ero. Tuottaja työstää palvelua, kun taas tuotteistaja työstää liikeidea. (Tonder 2013, 14-15.) Tuotteistaminen on liikeidean tuomista myytäväksi ja markkinoitavaksi tuotteeksi idean kehittämisen, arvioinnin, analyysin ja tuotantoprosessin toteutumisen kautta. Taloudellisesta näkökulmasta tuotteistamisella tähdätään yrityksen kannattavuuden sekä tuloksen paranemiseen. (Tonder 2013, 12,15.) Yritys voi esimerkiksi parantaa tulostaan myynnin tehokkuuden lisäämisellä tai tuotteiden ja palveluiden tuotantokustannusten vähentämisellä (Tonder 2013, 15).

Kulttuurimatkailussa tuotteistaminen vaatii ammattitaitoa sekä kulttuurin että matkailun saralla. Kulttuurinen ja matkailullinen laatu on osattava tuoda yhteen kustannustehokkaasti ilman, että kummankaan osa-alueen laatu kärsii. (Business Finland n.d.c.) Tuotteistamisen tavoitteena on kehittää asiakkaan näkökulmasta vetovoimainen ja kilpailijoihin verrattuna kilpailukykyinen tuote. Matkailupalvelujen tuotteistamisen tulisi myös olla asiakaslähtöistä. Tuotteistamisessa asiakaslähtöisyydellä tarkoitetaan asiakkaan näkemistä osana yrityksen resursseja kuten henkilöstökin. Tuotteistamisen kannalta oleellista on ymmärtää yrityksen kohderyhmää, heidän tarpeitaan ja käyttäytymistään ja sen myötä pohtia tuotteen tai palvelun sisältöä. Asiakas on tuotteistamisen keskiössä, sillä juuri hänen tarpeisiinsa vastataan. (Tonder 2013, 12, 39, 41.) Asiakasymmärrys sekä kohderyhmän määrittäminen auttavat tunnistamaan palvelun vahvuuksia sekä potentiaalisia markkinoita. (Palma n.d.b.)

Palvelusta tehtävä tuotekortti kertoo mitä asiakas palvelustansa saa. Se kertoo palvelun sisällön ja asiakaslupauksen. Tuotekortti sisältää kaupalliset ja operatiiviset tiedot palvelusta sekä palveluntarjoajasta. Tuotekorttia käytetään asiakirjana palvelun suunnittelussa, toteutuksessa ja kehittämisessä sekä sitä hyödynnetään markkinoinnissa. Tuotekortti on myynnin väline, jolla siirretään palveluun liittyvää tietoa asiakkaalle. (Tonder 2013, 82-84.) Tuotekortit voidaan jakaa sisäiseen

tuotekorttiin, ulkoiseen tuotekorttiin ja myyjien tuotekorttiin. Ulkoinen tuotekortti on mainos asiakkaalle, mikä kertoo oleelliset tiedot tuotteesta kuten tuotteen nimen, kuvauksen, hinnan, sijainnin ja keston. Myyjän tuotekortti sisältää oleelliset tiedot myynnin tueksi, kuten lisätietoa esiintyjistä tai kohteesta. Sisäinen tuotekortti on tiedoiltaan kaikkein laajin ja on tarkoitettu toimijoiden omaan käyttöön. Kaikki oleellinen tieto tuotteesta kerätään yhteen, sisältäen esimerkiksi tuotteen hinnoittelun ja tuotteeseen liittyviä sopimuksia. Sisäistä tuotekorttia voidaan käyttää osissa. Sisäisessä tuotekortissa eri toimijoille tarkoitetut tiedot voidaan koota omalle välilehdelle tai omalle kansiolle, etteivät tiedot sekoitu keskenään. Tällä tavoin eri toimijat löytävät itselleen tärkeät tiedot helposti. (Business Finland n.d.c.; Tonder 2013, 83.) Tämän perusteella sisäisen tuotekortin voisi tehdä osissa aihe kerrallaan.

### 3.2.1 Tuotteistamisen prosessi

Tuotteistamisen prosessi etenee vaiheittain ja kuten tuotekehitys aluvuossa todetaan, uuden tuotteen kehittäminen jakautuu suunnittelu- ja toteutusvaiheisiin. Suunnitteluosioon kuuluvat ideoiden tuottaminen, palvelun konseptointi ja taloudellinen analyysi. Toteutusosioon puolestaan kuuluvat palvelun kehittäminen ja testaus, markkinoiden testaus, kaupallistaminen sekä jälkivaikutusten arviointi. Alun **ideointivaiheessa** pohditaan millaiset tuoteideat vastaavat yrityksen palvelustrategiaa ja mitkä ideat sopivat yrityksen toimintaympäristöön. (Komppula ym. 2002, 98.)

Tuotteistamisessa **palvelukonseptin rakentaminen** eli konseptointi tarkoittaa tuotteen sisällön muotoilemista asiakkaan tarpeita vastaaviksi. Konseptoinnin avulla määritellään edellytykset, jotka johtavat palvelukokemuksen syntymiseen (Komppula ym. 2002, 99). Konseptointi perustuu monenlaisiin seikkoihin. Se ei ole suoraviivaista vaan se perustuu kokeiluihin ja harkintaan. Muun muassa palvelusisällön rajaus sekä määrittely kuuluvat konseptointiin. Myös kohderyhmän, heidän tarpeidensa ja motiivinsa määrittely ovat osa palvelun konseptointia. Palvelun konseptoinnissa tulisi pyrkiä tekemään sitä mitä asiakkaat tarvitsevat, ei sitä mitä he haluavat, sillä ostohetkellä ne voivat olla kaksi aivan eri asiaa. Vaikka konsepti on luotava tarkkaan ei se tarkoita, etteikö konseptoinnissa voisi olla luova. Sisällön määrittely sekä rajaaminen voivat toimia luovuuden mahdollistajina, kun suunnittelussa ei ole niin sanotusti liian vapaat kädet. Tärkeintä on kuitenkin pitää asiakaslupaus. Tällöin palvelukonsepti on yhteneväinen asiakaslupauksen kanssa. (Tonder 2013, 79, 82.)

**Palvelukonseptin kehittämässä** tuotteen sisältö hahmotellaan erilaisiksi vaihtoehtoiksi hyödyntäen palvelukonseptissa määriteltyjä tietoja mahdollisista kohderyhmistä. Tässä vaiheessa tulisi kerätä laajasti ideoita aiheeseen liittyen, joista hahmotellaan erilaisia yhdistelmiä ja tuotepaketteja. Ideoiden luomisen lisäksi ideoita analysoidaan ja niistä valitaan parhaat, jotka jatkavat ideoiden kehitysvaiheeseen. Tuotteen sisällön suunnittelun lisäksi on oleellista, että kaikki matkailutuotteen eri osat linkittyvät sujuvasti yhteen. Tämä tarkoittaa sitä, että tuotteen sisältö vastaa palvelukonseptia ja asiakaslupausta. Nämä osat yhdessä muodostavat palvelumoduulin. (Komppula ym. 2002, 102-103; Palma n.d.a.)

Palvelumoduulin kehittämisen jälkeen tuotteesta tulisi luoda tuotanto- ja kulutuskaaviot, mitä kutsutaan myös blueprinttaukseksi. Blueprinttauksen avulla tuotteen tuotantoprosessista saadaan selkeä kokonaiskuva (Tonder 2013, 97). Blueprint-kaavioon kuvataan kaikki asiakkaan kohtaamiset palveluorganisaation kanssa ja kaikki palvelun tuottamiseen kuuluvat asiakkaalle näkyvät sekä näkymättömät osat. Kaaviosta tulisi ilmetä, kuinka tuotteen eri osat linkittyvät toisiinsa. (Komppula ym. 2002, 104-105.) Kaaviossa käydään kriittisesti läpi kaikki palvelun eri vaiheet. On myös huomioitava tuotteen sijainti ja palveluympäristö. Asiakkaat turhautuvat, mikäli kohteeseen ei ole riittävästi opasteita, jos he joutuvat turhaan odottelemaan tai ovat epätietoisia joistakin tuotteeseen liittyvistä osista. Kaavion avulla huomataan konseptoinnissa mahdollisesti ilmenneitä puutteita tai virheitä. (Tonder 2013, 97-99.)

Blueprint-kaavio muodostaa tuotteesta prototyypin, jota etenkin ohjelmapalveluissa tulisi testata ennen tuotteen varsinaista markkinointia ja kaupallistamista. **Testauksen** tarkoituksena on löytää tuotteesta mahdollisia ongelmia ja varmistaa, että kaikki oleellinen on otettu huomioon. Kulttuurimatkailussa tuote kannattaa testata sekä kulttuurisesta että matkailullisesta näkökulmasta. Näin varmistetaan tuotteen aiheen soveltuvuus matkailutuotteeksi sekä riittävä laatu. Testauksia voidaan suorittaa monessa tuotekehityksen vaiheessa ja erilaisilla kokoonpanoilla. Mikäli tuotetta testattaisiin vain oman henkilökunnan voimin, voi ongelmaksi muodostua asiakasnäkökulman puute. Tuotteen onnistuminen riippuu asiakkaan odotuksista, ominaisuuksista ja taustasta. Paremman asiakasnäkökulman saamiseksi tuotteen testaukseen usein pyydetään mukaan ystäviä ja perheenjäseniä. Tämä on niin sanottu koeasiakasryhmättestaus. Siinä tuotteen tulisi olla mahdollisimman valmis, jotta käytännön kokeileminen on mahdollista. (Komppula ym. 2002, 108; Business Finland n.d.c.)



**Taloudellinen analyysi** on osa tuotteistamisen prosessia. Usein se kuitenkin jää heikommaksi kuin tuotteen ideointi, suunnittelu ja testaus. Taloudellisen analyysin avulla kartoitetaan, kuinka kannattava tuote mahdollisesti olisi. Kannattava tuote on pitkäikäinen, taloudellisesti tuottava ja toimii myyntivalttina. Tuote kuitenkin vaatii investointeja ja resursseja. Kehittämisvaiheessa kustannukset voivat nousta yllättävän korkeiksi, mikä on syytä huomioida hinnoittelussa. (Komppula ym. 2002, 110-111.)

Kun tuote on hyvin suunniteltu ja sille on tehty taloudellinen analyysi, on vuorossa **oikeiden markkinoiden testaus**. Tässä testauksen vaiheessa testaajia ovat ulkoiset kohderyhmät, mutta niiden hankkiminen voi joskus olla hankalaa. Tässä kohdassa tuotteen tulisi olla sen lopullisessa muodossaan. Ulkoisen testauksen tehtävinä on huomioida vielä mahdolliset parannusehdotukset sekä toimia alustavana markkinointina. Viimeisenä vaiheena tuote voidaan lanseerata konseptoinnissa määritellyille kohderyhmille ja tuote **kaupallistetaan** markkinoinnin voimin. Tuote on osattava markkinoida oikein, jotta tuote menee kaupaksi ja tuotteen suunnittelussa aiheutuneet kustannukset voidaan kattaa. Lopuksi on **jälkivaikutusten arviointi** eli arvioidaan, onko tuote kannattava ja onnistunut. (Komppula ym. 2002, 112, 114.)

### 3.2.2 Tuotteistamisen työkaluja

Tuotteistamisen työkaluja ovat muun muassa teema, draaman kaari sekä massaräätälöinti. Nämä työkalut auttavat luomaan palvelusta elämyksen. Elämys on selkeästi enemmän kuin hyvä palvelu, ne ovat ikimuistoisia ja aitoja. Elämystuote on asiakaslähtöisesti tuotteistettu kokemus, jonka sisältö on muokattavissa asiakkaiden tarpeiden mukaan. Tämä on niin sanotusti massaräätälöintiä. Siinä yrityksen tuotteet suunnitellaan toisiinsa sopiviksi. Tuotteet koostuvat esimerkiksi erilaisista aineettomista osista kuten tarinoista ja tiedoista. Kaikille ei tarvitse tarjota tuotteesta täysin samaa kaavaa. (Business Finland n.d.b. 54, 57-58.)

Onnistunut elämystuote on yhtenäinen tuote, joka irtaannuttaa arjesta ja vie asiakkaan niin sanotusti toiseen todellisuuteen. Yhtenäisyyden luomiseen auttaa teeman valinta, jota seurataan koko tuotteen ajan. Teema voi olla mikä tahansa, kunhan se sopii yrityksen arvomaailmaan sekä toimintaympäristöön. Tällöin se on myös uskottava. Tuotteen yksityiskohdat tulisi suunnitella teeman mukaan. Teema voi myös auttaa esimerkiksi asuvalinnoissa. (Business Finland n.d.b. 56-57.)

Draaman kaari on etenkin tarinallistamisessa hyödynnetty työkalu. Draaman kaarta hyödynnetään, koska matkailutuotteesta halutaan jännittävä ja mukaansa tempaava. Tuotteessa tulisi olla selkeä juoni, joka edesauttaa elämyksen syntymistä palvelukokemuksen aikana. Draaman kaarta käsitellään lisää seuraavassa luvussa tarinallistamisen yhteydessä. (Business Finland n.d.b. 54-55.)

#### 4 Tarinallistaminen

Tässä luvussa perehdytään tarinallistamiseen. Opaskierroksen kannalta tarinallistaminen on avainasemassa. Kierroksen suunnittelussa hyödynnetään tarinallistamisen työkaluja, joiden avulla opaskierros elävöitetään. Tarinallistamiseen liittyen sain myös haastattelun toimeksiantajani opaskouluttajalta Pirjo Jaakkolalta. Tähän lukuun sisällytin myös hänen näkemyksiään.

Tarinallistaminen on jonkin olemassa olevan asian, konseptin tai palvelun muotoilemista tarinaksi. Palveluiden tarinallistamista voidaan kutsua tarinalähtöiseksi palvelumuotoiluksi, joka tarkoittaa asiakkaan palvelukokemuksen suunnittelemista tarinan muotoon. Toisin sanoen tämä on tarinalähtöinen suunnitteluprosessi palveluliiketoiminnassa. Siinä huomioidaan sekä palveluympäristö että palveluprosessit. (Kalliomäki 2014, 7.)

Tarinallistaminen toimii palvelun innovointina. Se on apuna palvelun suunnittelussa ja kehittämisessä. Tarinan avulla voidaan erottautua muista sekä luoda palveluista elämyksiä. Tarinallistaminen on kokonaisvaltaista. (Tarinallistaminen n.d.)

Tarina toimii yrityksessä niin sanotusti punaisena lankana. Tarina auttaa fokuoimaan yrityksen toiminnan ja tuo asiakkaille uudenlaisia palvelukokemuksia. Tarina on kytköksissä asiakkaan koettuun aitouteen. Tarinallistaminen on osa tuotteistamista, milloin palvelua on helpompi myydä ja tuottaa. Elämyksellisten palveluiden tuotteistamisessa voidaan ottaa mallia esimerkiksi elokuvateollisuudesta, sillä sisällöntuotannosta on tullut merkittävä osa bisnestä. Nykyään asiakkaille tarjotaan entistä enemmän kiehtovia kokemuksia, yllätyksiä sekä viihtymistä. (Kalliomäki 2014, 13.) Tarinallistamisessa ydintarina on sekoitus faktaa sekä elävöittävää fiktiota (Kalliomäki 2014, 23).

Tarinankerronta on tavoitteellista toimintaa. On pohdittava mitä sillä halutaan saada aikaan, kenelle ja miksi. Tarinallisen palvelun kohderyhmä on tunnettava, on tiedettävä mikä heihin vetoaa ja herättää heissä tunteita. Tarinallistamisen avulla asiakkaat voivat irtaantua arjesta ja matkustaa esimerkiksi menneeseen aikaan. Markkinoinnissa palvelun tarinasta annetaan kohderyhmälle pieni maistiainen. Äärimmäisen tärkeää on, että palvelu vastaa markkinoinnissa luotuja tarinan mielikuvia. (Tarinallistaminen n.d.)

#### 4.1 Hyvä tarina

Hyvä tarina herättää tunteita, se luo asiakkaissa jonkinlaisen reaktion. Tarina voi esimerkiksi yl-  
lättää, kauhistuttaa tai hymyilyttää. Tarinan henkilön tulisi olla sellainen, johon asiakas pystyy sa-  
maistumaan ja tapahtumien tulisi luoda visuaalisia mielikuvia. Hyvän tarinan tunnistaa siitä, että  
se kiinnostaa asiakkaita ja jää heidän mieleensä pyörimään, synnyttäen halun jakaa tarinaa eteen-  
päin. (Tarinallistaminen n.d.)

Tarina itsessään on juonellinen tapahtumasarja, joka voi kertoa esimerkiksi yrityksen taustasta,  
tuotteesta tai palvelusta. Tarinassa on juonellisuuden lisäksi syy-seuraus-suhteita. Tarina on siis  
dramatisoitu. Lisäksi tarinassa on selkeä hahmo tai toimija. (Kalliomäki n.d., 10.) Yrityksen arvot,  
tavoitteet ja kohderyhmän tarpeet ovat tarinan perusta. On muistettava, ettei tarinan tarvitse  
olla täydellinen, vaan se voi kehittyä ajan myötä. Sen on oltava inhimillinen. Tarina ei saa olla liian  
valmiiksi pureskeltu, jotta asiakkaalla on mahdollisuus omaan oivallukseen. Tarina ei myöskään  
saa olla valheellinen, vaikka siinä olisikin fiktiivisiä osia. Siinä on selkeästi tuotava esille, mitkä osat  
ovat faktaa. (Tarinallistaminen n.d.)

Yksittäiset palvelutuokiotkin koostuvat tarinasta. Palvelutuokion lähtötilanteessa asiakkaan mie-  
lenkiinto herätetään ja hänet toivotetaan tervetulleeksi. Samalla esitellään tuotteen palveluym-  
päristö, mistä tarina alkaa ja missä ja milloin se tapahtuu. On pohdittava, kuka on päähenkilö ja  
mitä hän haluaa, mikä on haaste tai konflikti, joka tuo tarinaan jännitystä ja tekee tarinasta kiin-  
nostavan. Tarinassa on oltava tapahtumia, jotka vievät sitä eteenpäin ja päätyvät ratkaisuun. Rat-  
kaisun myötä asiakkaalle annettu palvelulupaus täytetään. (Tarinallistaminen n.d.)

Päähenkilön sekä hänen taustansa luomisessa on syytä tutustua huolella tuotteen teemaan, ku-  
ten esimerkiksi historialliseen aikakauteen, johon tuote perustuu. Mitä enemmän etsii tietoa, sitä  
enemmän löytää ideoita, joita hahmon ja tarinan luomisessa voi hyödyntää. Ideoiden tulisi olla  
yksinkertaisia ja käytännönläheisiä, mitkä tuodaan mielenkiintoa herättäen esille esimerkiksi huu-  
morin avulla. (Jaakkola 17.2.2021.) Käytännönläheisyyden myötä asiakkaiden on helppo samais-  
tua hahmoon ja hänen tarinaansa.

Tarinassa hahmon rooli pysyy, mutta tuotteen, esimerkiksi opaskierroksen, sisältö voi vaihdella  
asiakasryhmän mukaan. Sisällön tulisi olla suurimmaksi osaksi faktapohjaista tietoa. Jotta fakta  
soljuisi sopivasti tarinan mukana, muokataan itse faktatieto tarinan muotoon. Tarinan hahmo on  
esimerkiksi itse päässyt näkemään tai kokemaan kerrotun asian omalla aikakaudellaan. Tällöin

faktat tulevat ilmi persoonan kautta, kun hahmo kertoo omista kokemuksistaan. Asiakas luo menneen ajan hahmon kertomusten avulla kuvitelman muodossa. (Jaakkola 17.2.2021.)

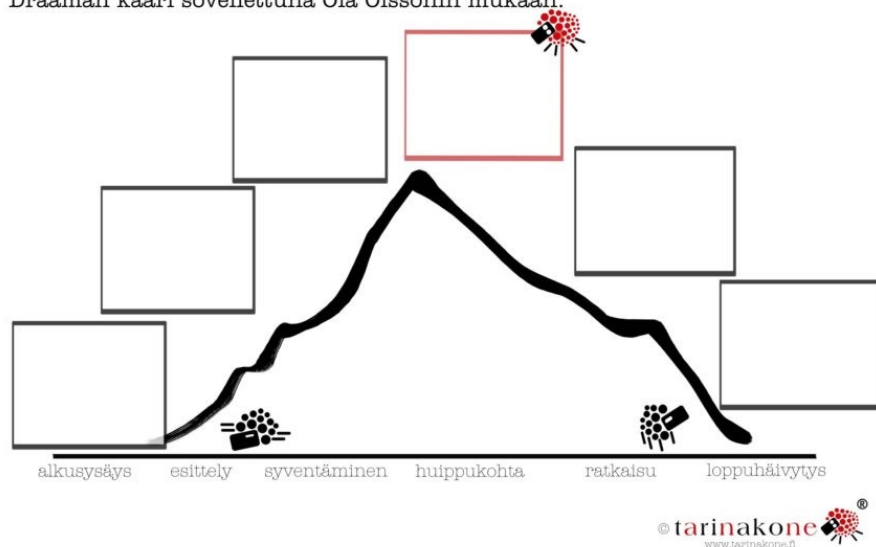
Kun opaskierroksen aikana on selkeästi kerrottu nykypäivän faktatiedosta, voidaan ryhmä palauttaa takaisin tarinan pariin viemällä kerronta taas hahmon rooliin. Näin voidaan tehdä esimerkiksi kysymällä ”Minnehän jätin keräämäni parannusyrtit?” ja pyytämällä yleisöä auttamaan etsimään niitä. Näin myös yleisö voi olla aktiivinen ja osallistua kierroksen syntyyn. (Jaakkola 17.2.2021.)

#### 4.2 Tarinallistamisen työkaluja

Draamallisen ja fiktiivisen tarinankerronnan keinoja hyödynnetään tarinallistamisessa. Draamankerronnan periaatteet toimivat myös palveluiden tarinallistamisen lähtökohtana. Draama on toimintaa. Samaan tapaan palvelut toteutuvat toimintana tässä ja nyt. Tarinallistamisen prosessi ja draamallisen tarinatuotteen käsikirjoittamisen prosessi ovat melkein samanlaisia. (Kalliomäki 2014, 73-74.) Draamallisen tarinankerronnan työkaluna tunnetaan myös draaman kaari (Kuva 1.). (Kalliomäki 2011.) Draaman kaaren avulla tarinaan luodaan jännitystä, joka koostuu toisiaan täydentävistä tarinan osista. Draaman kaareen kuuluvat alkuasetelma, nouseva toiminta, huippukohta, laskeva toiminta sekä loppuratkaisu. (Haapala ym. 2013, 91.) Draamakerronnan menetelmät ovat hyvin kehittyneitä ja niitä voidaan soveltaa tarpeen mukaan (Kalliomäki 2014, 73).

### PALVELUN TARINAPOLKU

Draaman kaari sovellettuna Ola Olssonin mukaan.



Kuva 1. Draaman kaari -pohja. (Tarinakone 2018b.)

Draamatarinan kehittäminen voidaan yksinkertaisesti jakaa 10 vaiheeseen. 1. Määritellään idea ja pohditaan mitä draaman avulla halutaan kertoa. 2. Aiheen pohjalta ideoidaan sisältöä, joka vie tarinaa eteenpäin. 3. Pohditaan, mitkä ovat tarinan avulla opittavia asioita. 4. Pohditaan, miten oppimiskohteet voidaan sujuvasti limittää ideoihin. 5. Tarinasta tehdään ensimmäinen luonnos, jossa kartoitetaan, mitkä ideat ovat mukana ja missä järjestyksessä. 6. Tarinasta tehdään toinen luonnos. 7. Mietitään voisiko jotain muuta materiaalia vielä käyttää oppimistapahtumien tueksi. 8. Ideoita kehitetään eteenpäin, mahdollisesti myös hieman erilaisiksi variaatioiksi. 9. Palataan idean tavoitteeseen ja selkeytetään, mitä tarinasta loppujen lopuksi halutaan oppia. 10. Tarina testataan ja siihen tehdään hienosäätöä. (Owens & Barber 1998, 121.)

Tarinallistamisessa draamallinen kerronta viedään kuitenkin paljon pidemmälle. Tarina toimii palveluprosessien ja markkinoinnin lähtökohtana. Tarinallistamisessa siis sovelletaan draamallista kerrontaa. Tarinallistamisen ydin on yrityksen identiteetissä, joka koostuu arvoista, osaamisesta sekä visiosta, ja jota kehitetään koko ajan. Tarinaintiteetti kokoaa yrityksen olemassaolon merkityksen, inhimillisyyden sekä persoonallisuuden tarinan muotoon. Tarinaintiteetissä vastataan kysymyksiin: Keitä olemme? Mistä olemme tulossa? Minne olemme menossa? sekä Mikä on meille tärkeää? Tarinaintiteetti toimii tarinallistamisen kivijalkana. (Kalliomäki 2014, 74, 77-78.)

Tarinallistamisen prosessi voidaan jakaa kolmeen osaan. Tarinaintiteetin lisäksi osia ovat tarinanäyttämö sekä palveluiden tarinakäsikirjoitukset. Lyhyesti sanottuna tarinanäyttämö on yrityksen palveluympäristö, joka tukee tarinan kertomista. Palveluiden tarinakäsikirjoitukset ovat tarinanäyttämölle sijoittuvia yksittäisille palveluille tarkoitettuja tarinakäsikirjoituksia. Sen avulla tarinaintiteetti saadaan osaksi asiakkaan kokemusta. Prosessin apuvälineenä voidaan käyttää Stooripuuta, joka auttaa tarinaelementtien löytämisessä (Kuva 2.). Se auttaa tarinaintiteetin tunnistamisessa ja hahmottelussa, auttaa etenemään vaiheittain sekä auttaa pitämään huomion olennaisissa asioissa. Stooripuu-malli kuvastaa kasvua ja symboloi yrityksen kehitystä lähtien juurakosta ja päätyen oksistoon. (Kalliomäki 2014, 78-80.) Stooripuu siis kiteyttää tarinan yhdelle sivulle (Kalliomäki 2019.)

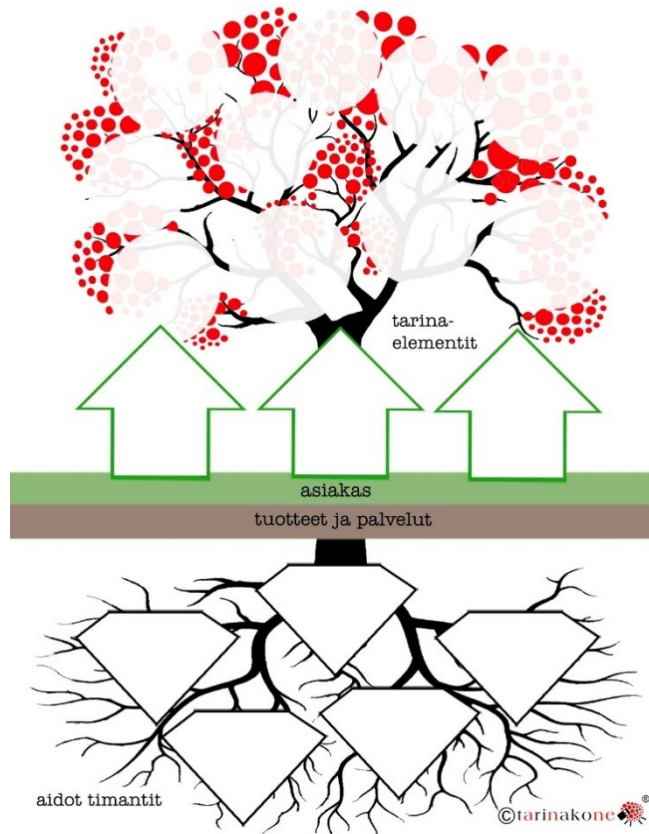
Tarinallistamisen prosessi alkaa Stooripuun juurakosta, jossa tunnistetaan tarinaintiteetti sekä luodaan ydintarina. On syytä huomioida, että ydintarina ei ole yritystarina. Ydintarinassa ilmenee yrityksen olemassaolon syy, miksi ja miten yrityksestä tuli sellainen kuin se on ja mikä on yrityksen palvelulupaus. (Kalliomäki 2019.) Juurakossa vastataan muun muassa kysymyksiin: Mikä on palvelun ydin? Mitkä ovat tärkeimmät arvot? sekä Millainen on yrityksen historia? Stooripuun juurakoon kuuluu myös yrityksen palveluympäristö. (Kalliomäki 2014, 81-82.) Palveluympäristöön

kuuluvat kaikki ne paikat, joissa asiakkaat ovat yhteydessä palveluorganisaatioon. Palveluympäristöä tulisi tarkastella asiakkaan näkökulmasta. Palveluympäristön avulla erottaudutaan muista ja sen pitäisi tukea tarinaa, esimerkiksi henkilökunnalla voi olla tietynlainen rooli. (Tarinallistaminen n.d.) Palveluympäristön kannalta Stooripuun juurakko vastaa muun muassa seuraaviin kysymyksiin: Millainen on palveluympäristö? Millainen on asiakkaan palvelukokemus? ja Mitä tunnelmaa välitetään? (Kalliomäki 2014, 82.)

Stooripuun runko kuvastaa yrityksen asiakkaita eli kohderyhmää. Rungon ympärille kerätään tieto kohderyhmän motiiveista, tarpeista sekä kulutustottumuksista. Pohditaan, mitä asiakkaalle halutaan välittää ja miten tarinan avulla erottaudutaan. Kertooko se esimerkiksi yrityksen historiaa vai käytetäänkö siinä kenties jotain teemaa, joka voi olla jokin tietty historiallinen ajankohta. Ydintarina rakennetaan pääkohderyhmän näkökulmasta. Stooripuuta luodessa on hyvä huomioida, etteivät kaikki asiakkaat näe ydintarinaa samalla tavalla. On siis pohdittava kohderyhmien yhdistäviä tekijöitä ja merkittäviä ne stooripuuhun. Myöhemmin ydintarinasta kehitetään erilaisia versioita eri kohderyhmille. (Kalliomäki 2019; Tarinallistaminen n.d.; Kalliomäki 2014, 82.)

Stooripuun rungon ympärille merkitään tapoja, miten yritys voisi vastata kohderyhmien vaatimuksiin ja mistä asiakkaan palvelukokonaisuus muodostuu. Siihen kirjataan yrityksen tuotteet sekä palvelut. Näiden palveluiden ympärille luodaan tarinallinen kehys, jotka Stooripuussa merkitään oksistoon. Tarinaelementtien kirjaaminen stooripuun oksistoon on yksi tarinallistamisen tärkeimpiä vaiheita. Siinä kannattaa kiinnittää myös huomiota siihen, millaisia tarinaelementtejä yrityksessä jo on ja hyödyntää niitä, jotta ulkopuolelta tuotaisiin mahdollisimman vähän materiaalia. Stooripuun oksisto vastaa muun muassa seuraaviin kysymyksiin: Millaisia teemoja liittyy yrityksen toimintaan? Millaisia hahmoja on? Millaisia tarinaelementtejä yrityksen historiassa jo on? ja Mitä tarinallisuutta jo liittyy yrityksen tuotteisiin tai palveluihin. Kun tarinaelementtejä on tarpeeksi, etsitään niiden punainen lanka ja tuodaan sopivat yhteen. (Kalliomäki 2019.)

## STOORIPUU™ Tarinaidentiteetti



Kuva 2. Stooripuun -pohja. (Tarinakone 2018a.)

Draaman kaarta voidaan hyödyntää myös rooliopaskierroksia suunniteltaessa. Draaman kaari saadaan paremmin mukaan opaskierrokseen, mikäli oppaalla on tietty ryhmä, jonka kanssa käydään sopivan mittainen kierros. Mikäli tilaisuudet ovat lyhyitä ja opastettava väki vaihtuu tiuhaan, on tarinaa vaikeampi viedä eteenpäin. Tällaisia voisivat olla esimerkiksi yleisötilaisuudet, joissa rooliopashahmot ovat tavattavissa, mutta varsinaista opaskierrosta ei pidetä. Opaskierroksissa voidaan myös käyttää niin sanotusti ”Minun aikamani” -tekniikkaa, jossa rooliopas kertoo hahmonsa näkökulmasta hahmon aikakauteen liittyviä asioita. Esimerkiksi hahmo voisi sanoa, että ”Minun aikamani tällä paikalla oli puinen leirilinna”. Tekniikan tarkoitus on selkeyttää faktan ja fiktion sekä menneen ja nykyisen ajan siirtymää. Mikäli opas puhuisi välillä nykyajan ja välillä menneen ajan faktoja, voi se olla asiakkaille hämmentävää. Tekniikan avulla asiakkaat myös ymmärtävät, että osa kierroksesta on näytelmää. (Jaakkola 17.2.2021.)



### 4.3 Käsikirjoittaminen

Käsikirjoitus on pohja ja kivijalka, jonka varaan ohjelma, teos tai tuote luodaan. Ilman hyvää käsikirjoitusta on lähes mahdoton saada laadukasta toteutusta. Käsikirjoittamiseen kannattaa panostaa, sillä sisällön rajaaminen ja oikean rakenteen hakeminen ovat edellytys selkeälle ja ymmärrettävälle toteutukselle. Kiinnostus tarinaan ei säily, mikäli tarinan eteneminen on huonon käsikirjoituksen takia sekava. Hyvä käsikirjoitus myös mahdollistaa improvisoinnin tuotannon aikana. Tarinasta on helppo poiketa, jos sen ydin on kunnossa. Käsikirjoitusta tarvitaan kokonaisuuden hahmottamiseen, kommunikointiin eri työryhmien kanssa sekä tuotannolliseen toimintaan. (Aaltonen 2018, 14-15.)

Käsikirjoittamisen prosessi voidaan tiivistää kuuteen eri osa-alueeseen: aihe, idea, synopsis eli tarinan tiivistelmä, kohtausluettelo, treatment eli proosamuodollinen kirjoitus ilman dialogia sekä itse käsikirjoitus. Käsikirjoituksen jälkeen seuraa tuotantoprosessi. Se voidaan jakaa kolmeen osaan: ennakkotuotantoon, tuotantoon sekä jälkituotantoon. Käsikirjoitus toimii siis toteuttamisen työvälteenä. Tarinallistamisessa käsikirjoittaminen viittaa tarinaintiteetin käsikirjan sekä palvelun tarinakäsikirjoituksen tekemiseen. (Kalliomäki 2014, 75-76.)

Palvelumuotoilussa rakennuspalikoina käytetään palvelun kontaktipisteitä, palvelutuokioita sekä palvelupolkua. Tarinallistamisessa voidaan hyödyntää palvelumuotoilun periaatteita. Tavallaan tarinallistamisessa tehdään näytelmää. (Kalliomäki 2014, 149-150.) Palveluissa jokaisen palvelutuokion sisältö kuvataan käsikirjoituksessa kronologisessa järjestyksessä. Palvelu seuraa tarinan juonta eli punaista lankaa. Käsikirjoituksessa kuvataan, miten tarina ilmenee palvelun eri vaiheissa, miten se näkyy, kuuluu, tuntuu, maistuu ja tuoksuu. Palveluiden käsikirjoittamisessa on huomioitava kahdeksan oleellista seikkaa. (Kalliomäki n.d., 8.)

**Ensimmäisenä** täytyy muistaa, että käsikirjoituksen pohjana toimii tarinaintiteetti. Tarinan on tarkoitus tukea yrityksen tarinaintiteettiä. **Toiseksi** on tehtävä selväksi, kenelle tuote suunnitellaan, sillä palvelu suunnitellaan kohderyhmän näkökulmasta. **Kolmanneksi** luodaan palvelun tarinan idea sekä laaditaan juonesta tiivistelmä. Tässä kohdassa tulisi muistaa draaman kaari, tarinan alku, keskikohta ja loppu. Palvelumuotoilun avulla tarinan toiminta, tunne sekä merkitykset muokataan palvelun tasoiksi. **Neljänneksi** palvelun kokonaiskulku luonnostellaan draaman kaareen tukeutuen. Ideoita voi vaikka kirjoittaa post-it-lappuihin, joita voi eri hahmotelmien mukaan siirrellä eri kohtiin tarinassa. (Kalliomäki n.d., 8.)

**Viidenneksi** palvelutuokioista tehdään luettelo, joka kuvaa palvelun kulun alusta loppuun. Tässä kohdassa ei kirjoiteta vielä yksityiskohtia vaan pelkästään palvelutuokion toiminta ja sen merkitys. Näin on helpompi muokata palvelupolkua ja tehdä tarinaan vielä muutoksia. **Kuudennessa** kohdassa palvelusta laaditaan tarkka käsikirjoitus yksityiskohtineen. Tässä vaiheessa tarinan kulku on lopullisessa muodossaan. Myös rooleissa toimiville henkilöille voi tässä kohdin kirjoittaa ohjeistavia repliikkejä. Kaikki palvelun kannalta oleelliset seikat kirjataan ylös. (Kalliomäki n.d., 8.)

Käsikirjoittamisen **seitsemäs** kohta on niin sanottu kuvakäsikirjoitus. Se tarkoittaa, että palvelun vaiheista otetaan kuvia, jotka havainnollistavat palvelun vaiheita ja yksityiskohtia. Niiden avulla pyritään nostamaan esiin tunnetilaa, jonka asiakas tulee palvelun aikana kokemaan. Tavoitteet on helpompi saavuttaa, kun tiedetään, millaista tunnetilaa asiakkaille pyritään luomaan. Viimeisessä eli **kahdeksannessa** vaiheessa voidaan siirtyä käytännön toteutukseen, kun palvelu on tarinallistettu ja käsikirjoitettu. Käsikirjoitukset elävät ja niistä voidaan tehdä sisällöltään erilaisia variaatioita. (Kalliomäki n.d., 8.)

## 5 Muinaisuskon tuotteistaminen ja tarinallistaminen opaskierrokseen

Tämän luvun alussa käsitellään hieman toiminnallisen opinnäytetyön teoriaa, jonka jälkeen alkaa opinnäytetyön empiirisen osion raportointi. Toiminnallisen opinnäytetyön teoriaa löytyy myös raportoinnin joukosta kyseisiin aiheisiin liittyen.

Toiminnallinen opinnäytetyö tarjoaa vaihtoehdon ammattikorkeakoulussa tehtävälle tutkimukselliselle opinnäytetyölle. Toiminnallisessa opinnäytetyössä käytännön toteutus on avainasemassa työn raportoinnin ohella. Toiminnallisen opinnäytetyön tarkoituksena on jonkinlaisen toiminnan järjestäminen, opastaminen tai ohjeistaminen. Toiminnallinen opinnäytetyö voisi esimerkiksi olla perehdyttämisoppaan luominen tai tapahtuman järjestäminen. Työn tulisi olla tutkimuksellisella otteella tehty, työelämälähtöinen ja käytännönläheinen. Työssä opiskelija osoittaa alan tietojen ja taitojen hallintaa. Opinnäytetyö ohjaa myös pitkäjänteisen ja järjestelmällisen kirjoitusprosessin suorittamiseen. (Vilka & Airaksinen 2003, 9-10.)

Toiminnallisen opinnäytetyön raportti kertoo mitä on tehty, miten ja miksi. Siinä kuvaillaan, millainen opinnäytetyöprosessi on ollut ja millaisiin tuloksiin ja johtopäätöksiin on päädytty. Raportissa ilmenee, miten kirjoittaja on arvioinut omaa työprosessiaan, tuotostaan sekä oppimistaan. Raportin lisäksi toiminnallisessa opinnäytetyössä on kirjallinen tuotos. Tuotoksessa puhutellaan tuotoksen käyttäjäryhmää, toimeksiantajaa. Opinnäytetyön raportin tulisi olla yhtenäinen ja johdonmukainen esitys, jonka viitekehyksessä lähteitä on käytetty kriittisesti ja prosessin aikana tehdyt päätökset on perusteltu viitekehyksen mukaisesti. (Vilka ym. 2003, 65-66.)

Seuraavaksi perehdymme opinnäytetyön käytännön toteutukseen. Raportointi alkaa työn lähtötilanteen kuvailemisesta. Kerron lisää hankkeesta ja kohteesta, jonne opaskierros suunnitellaan. Opaskierroksen suunnittelu lähti liikkeelle kohteen kunnostushankkeen myötä. Opinnäytetyöni pääsi mukaan opaskierroksen suunnitteluun ja on siis osa tuotekehitysprosessia. Raportointi osi-ossa kerron myös aineiston keräämisestä ja lyhyesti esittelen opaskierroksen sisällölliset aiheet. Opaskierroksen luomisessa hyödynsin stooripuuta ja draaman kaarta. Lopuksi kerron kirjallisesta tuotoksesta ja sen arvioinnista.

## 5.1 Hankkeeseen ja toimintaympäristöön tutustuminen

Tämän opinnäytetyön tarkoituksena on luoda toimeksiantajalle rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros, jossa hyödynnetään suomalaista muinaisuskoa. Opaskierros suunnitellaan Eurajoella Linnamaan kylän lähellä sijaitsevalle Liinmaan muinaislinnan alueelle. Opinnäytetyön tavoitteena on, että toimeksiantaja voi opaskierroksen avulla elävöittää muinaislinnan aluetta ja nostaa sen tunnettuutta. Kohde on kulttuurihistoriallisesti arvokas ja muinaismuistolain suojaama alue. Suunniteltavassa tuotteessa kohteen historian lisäksi myös muinaisusko ylläpitää aineetonta kulttuuriperintöä. Ennen hahmon sekä sisällön luomista kierrokseen, minun on ollut tärkeä tutustua kohteeseen liittyvään hankkeeseen sekä toimeksiantajan toimintaympäristöön, jotta ymmärtäisin minne, kenelle ja miksi tuote suunnitellaan.

Opinnäytetyöni on tuotekehitysprosessin aikana mukana vain neljännessä vaiheessa eli tuotteen suunnittelussa. Liinmaan muinaislinnan tapauksessa tuotekehitys on ollut kohdelähtöistä. Liinmaan muinaislinnahanke lähti liikkeelle Liinmaan perinneyhdistyksen toimesta. Perinneyhdistyksen yhtenä johtajatuksena on vaalia kylän kulttuuri- ja maisemaperintöä. (Muinaislinnahanke 2019.) Toimeksiantajani, hankkeeseen osallistuvat henkilöt, Eurajoen matkailutoimi ja oppaat ovat tuotteen toteuttamiseen osallistuvia henkilöitä. He olivat jo ennen opinnäytetyöni mukaan tuloa suorittaneet tuotekehitysprosessin ensimmäiset kaksi vaihetta. He olivat kartoittaneet muinaislinnan mahdollisuuksia matkailun tarpeisiin sekä mahdollisia kohderyhmiä uudelle tuotteelle. Tuotteistamisen näkökulmasta tämä on ollut ideointi vaihetta sekä palvelukonseptin rakentamista kohderyhmän osalta. Kolmannessa tuotekehityksen vaiheessa on ymmärrettävä tuotteen toteuttamiseen osallistuvia eri toimijoita. Liinmaan tapauksessa toimijat tekevät jo yhteistyötä muissa alueen kohteissa, joten heidän ei enää tarvitse tutustua toisiinsa. Poikkeuksena ovat hankkeeseen osallistuvat henkilöt, jotka ovat vain kohdekohtaisia toimijoita.

Opinnäytetyöni toimeksiantaja koordinoi Liinmaan perinneyhdistyksen muinaislinnahanketta. Hankkeen tarkoituksena on kunnostaa ja elävöittää Liinmaan linnan aluetta sekä nostaa alueen tunnettuutta. Alueen merkittävyys historiallisena kohteena halutaan siis tuoda paremmin esille paikallis- ja aluetasolla. Hankkeen myötä kohteeseen tuodaan matkailupalveluita. Hankkeen mahdollistaa kehittämissyhdystys LEADER Ravakka, joka rahoittaa hanketta. Hankkeen myötä tieto muinaislinnan vaiheista ja Linnamaan kylän historiasta koottiin yhteen. Linnan alueelle rakennetaan paviljonki, joka toimii muinaislinnan alueelle johtavana porttina. Alueelle rakennetaan myös portaita ja vallihaudan ylittävä silta, jotka helpottavat alueella kulkemista tulevaisuudessa. Rakentaminen alkaa kesällä 2021. Liinmaan perinneyhdistys allekirjoitti vuokrasopimuksen yhdessä

Metsähallituksen kanssa valtion omistamasta Liinmaan linnan ydinalueesta. Lisäksi rakentamiselle hankittiin poikkeamislupa. Nämä sopimukset oikeuttavat Liinmaan perinneyhdistyksen toimet muinaismuistoalueella. (Muinaislinnahanke 2019.)

Tulevaisuudessa alueen on tarkoitus palvella omatoimimatkailejia ja paikallisia retkeilijöitä sekä Eurajoen matkailutoimen opastettavia ryhmiä ja Eurajoen opetustoimea. Tulevaisuudessa alueella on myös mahdollista järjestää yleisötilaisuuksia, kuten kekri-juhlia. (Muinaislinnahanke 2019.) Suunniteltava opaskierros palvelee Eurajoen matkailutoimen opastettavia ryhmiä sekä Eurajoen opetustoimea. Rooiopashahmo voi olla tavattavissa myös yleisötilaisuuksien aikana ilman varsinaista opaskierrosta. Suunniteltavasta opaskierroksesta tehdään mahdollisimman valmis kierros ja siitä tehdään oppaalle suuntaa antava käsikirjoitus. Kierrosta voidaan myös soveltaa kyseiselle ryhmälle sopivaksi sekä sisällöltään että kestoltaan, tämä on massaräätelöintiä. Tuotteen tarkoituksena on luoda asiakkaille elämyksiä, jonka avulla he irtaantuvat arjesta. Kirjallisena tuotoksena tuotteesta tehdään toimeksiantajan käyttöön jäävä sovellettu versio sisäisestä tuotekortista sekä kooste käytetystä materiaalista.

## 5.2 Aiheisiin perehtyminen

Joissakin opinnäytetöissä on tärkeää kertoa tiedonhankinnasta ja käytännön toteutuksesta hyvin selkeästi. Toiminnallisessa opinnäytetyössä aineiston keräämistä tulisi harkita tarkasti, jotta työn laajuus pysyy kohtuullisena. On selvítettävä, millainen tieto on työn kannalta oleellista. (Vilka ym. 2003, 55-57.)

Toiminnallisessa opinnäytetyössä laadullinen tutkimusmenetelmä auttaa, kun tarkoituksena on ymmärtää ilmiötä kokonaisvaltaisesti. Esimerkiksi voidaan haluta ymmärtää ihmisten toiminnan taustalla vaikuttavia uskomuksia ja käsityksiä. Laadullisessa menetelmässä aineiston määrä ei ole tärkeä vaan aineiston laatu. Aineiston tulisi vastata monipuolisesti opinnäytetyön sisällöllisiä tavoitteita sekä kohderyhmän tarpeita. (Vilka ym. 2003, 63-64.)

Opinnäytetyönä tehtävä opaskierros on aktiivinen ohjelmapalvelu, jonka pääteemana toimii kulttuuri. Pienimuotoisesti teemana voidaan pitää myös luontoa, sillä Liinmaan muinaislinnan rauniot sijaitsevat luonnon helmassa. Kulttuurisia aiheita tuotteessa ovat Liinmaan linnan historia, Linnaan kylän elämä 1300-luvulla sekä suomalainen muinaisusko, joihin kierroksen aikana tutustutaan. Ennen tuotteen luomista on siis täytynyt huolella perehtyä kyseisiin aiheisiin mahdollisimman kokonaisvaltaisesti.

Aloitin opinnäytetyön tekemisen sekä tuotteen suunnittelemisen siis tiedonhaulla. Ensin perehdyin Liinmaan linnaan ja suomalaiseen muinaisuskoon. Tässä vaiheessa jatkoin toimeksiantajan aloittamaa palvelun konseptointia sisällön näkökulmasta. Jo tiedonhakuaiheessa mieleeni nousi ideoita kierrokseen ja rooliopashahmoon liittyen. Osittain valikoin kirjoitetun lähdemateriaalin jo heränneiden ideoiden pohjalta. Opaskierrokseen liittyvät ideat saivat hautua mielessäni sillä aikaa, kun kirjoitin opinnäytetyön viitekehukseen teoriaa muun muassa tuotteistamisesta ja tarinallistamisesta. Näihin aiheisiin perehtymisestä oli hyötyä tuotteen suunnittelussa. Seuraavissa kappaleissa käsitellään Liinmaan linnaa sekä suomalaista muinaisuskoa lyhyesti. Työstä tehdystä kirjallisesta tuotoksesta löytyvät loput kierroksen sisällön luomiseen käytetyt materiaalit sekä niiden lähteet.

### 5.2.1 Liinmaan muinaislinna

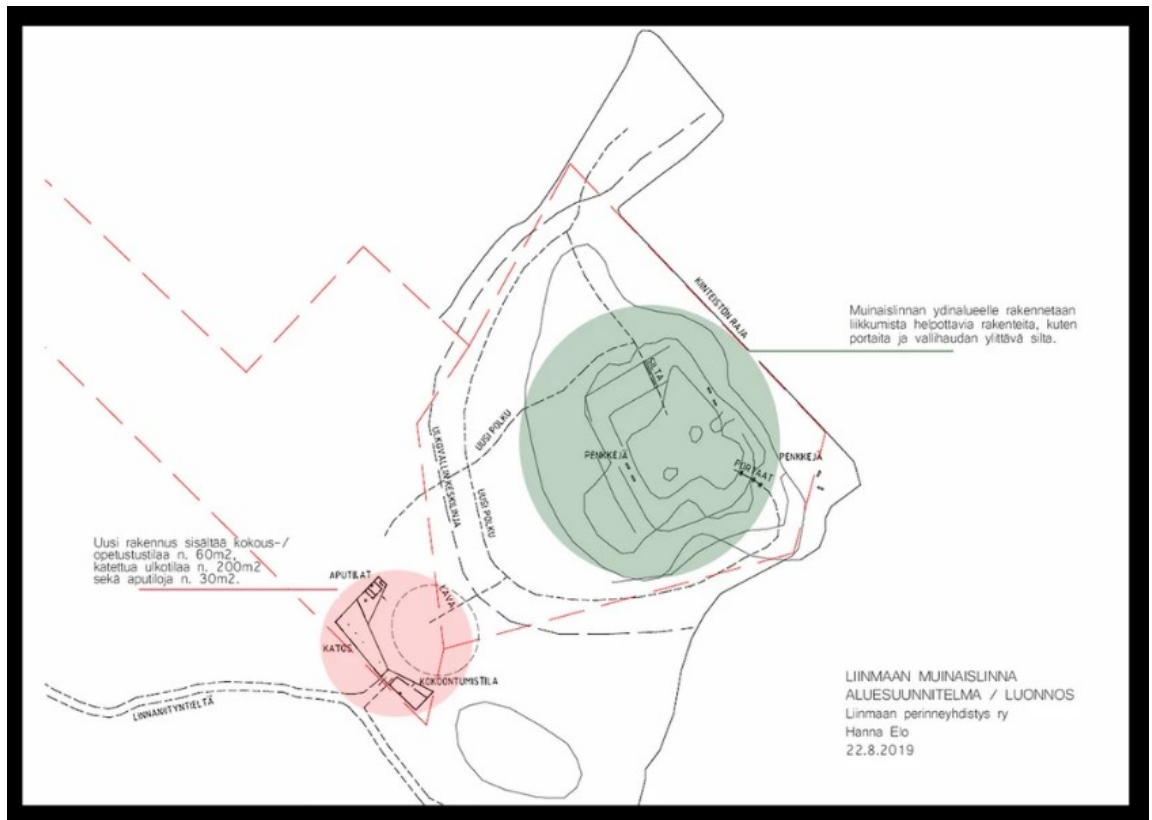
Liinmaan muinaislinnan alue sijaitsee Eurajoella Kaukonpielen kylän sekä Linnamaan kylän läheisyydessä. Arvioiden mukaan linna rakennettiin 1200-luvun lopulla. (Kuusikari n.d. 2.) Linnan rakennuttajasta ei kuitenkaan ole tarkkaa tietoa, vaan vaihtoehtoja on monia. Riippuen linnan tarkasta rakennusajankohdasta 1200-luvun lopulla tai 1300-luvun puolivälin jälkeen rakennuttaja on voinut olla esimerkiksi Saksasta tullut Alberkt Mecklenburgilainen, joka toimi Ruotsin hallitsijana 1300-luvun puolivälin jälkeen. (Kuusikari n.d. 7-8.)

Ensimmäiset ristiretket Suomeen tehtiin 1100-luvulla. Roomalaiskatolinen kirkko sekä Ruotsin kruunu vakiinnuttavat asemaansa Suomessa 1200-luvulla. (Liinmaan aikajana; Kuusikari n.d. 3.) Esimerkiksi valloitusretkien vuoksi linnoja rakennettiin Etelä-Suomeen. Linnat olivat leirilinoja, jotka ensisijaisesti toimivat varustuksina, joista tehtiin valloitusretkiä sisämaahan. Myös Liinmaan linna oli tällainen leirilinna. (Kuusikari n.d. 3-4.)

Linnanpäällikön tehtävänä oli hoitaa linnan asioita ja alueen puolustusta, jakaa oikeutta ja kerätä veroja (Kuusikari n.d. 10). Hovia Liinmaan linnassa ei ollut, arkinen elämä ei todennäköisesti poikennut ympäröivien talojen asumisesta mitenkään. Linnaa asuttivat asemiehet, mahdollisesti myös heidän perheensä ja muuta työvoimaa, kuten keittäjiä. Hiljaisina aikoina asemiehet harjoittelivat ja huolsivat aseita sekä mahdollisesti pelasivat myös seurapelejä purkaakseen ylimääräistä energiaa. (Kuusikari n.d. 19-21.)

Kaikkein aktiivisin linnan käyttöaika ajoittuu 1300-luvulle (Kuusikari n.d. 2). Osa Suomen pienistä linnoista olivat toiminnassa vain lyhyen aikaa, kuten Liinmaan linna, ne hylättiin jo 1400-luvulla (Kuusikari n.d. 13). Liinmaan linnan käytön päättyminen liitetään tulipaloon. Nykyään linna näytetään raunioina. (Liinmaan aikajana; Liinmaan linnan historia.)

Arkeologisten kaivausten myötä on todettu, että Liinmaan linnapihan pohjakaava oli suorakaitteen muotoinen ja koostui kolmesta tai neljästä rakennuksesta. Rakennuksia ympäröi kaksi vallirakennelmaa, joiden välissä oli vallihauta. Asetelma on ollut tyypillinen tuon ajan leirilinoille. Lisäksi linnan pihamaan kaakkoispuolella on todennäköisesti myös ollut portti. Linnan alueelle rakennetaan Liinmaan paviljonki, joka tulee toimimaan alueen porttina tulevaisuudessa (Kuva 3.). (Kuusikari n.d. 12; Muinaislinnahanke 2019.)



Kuva 3. Liiinmaan linna, aluesuunnitelma. (Elo 2019.)

### 5.2.2 Suomalainen muinaisusko ja sen vaiheet

Ennen kuin lähdetään määrittelemään suomalaista muinaisuskoa, on hyvä erottaa muinaisuskon sekä kansanuskon termien vivahte-erot. Käsitteenä muinaisusko on todella yksiselitteinen. Muinaisuskolla tarkoitetaan eri kansojen alkuperäistä maailmankuvaa. Maailmankuvaa ennen lähetystyön mukana tullutta uskontoa. Suomalaisten muinaisuskosta ei ole kirjallisia lähteitä, vaan perintö on välittynyt kalliomaalausten sekä muinaisten laulettujen Kalevala-mittaisten runojen välityksellä. Niiden tulkinta on ollut hankalaa. Muinaisuskon aikaan joka shamaanilla, tietäjällä ja myös perhekunnilla on ollut hieman erilainen näkemys maailmasta. Käsitteet myös vaihtelivat yksilöllisten kokemusten myötä. (Pulkkinen 2014, 13,16; Suomalaisen kirjallisuuden seura n.d.)

Käytettävissä on kuitenkin ollut suomensukuisten ja samankaltaisissa luonnonoloissa eläneiden kansojen aineistoja, jotka ovat vertailuarvonsa vuoksi auttaneet tulkitsemaan suomalaista muinaisuskoa. (Pulkkinen 2014, 13.) Muinaiseen maailmankuvaan kuuluu käsitys maailmansyynystä, tuonpuoleisesta ja käsitys maailman rakenteesta, myös käsitys ihmisestä ja luonnosta ovat osa muinaista maailmankuvaa.



Kansanuskossa puolestaan sekoittuvat kansan muinainen maailmankuva sekä lähetyksuskon piirteet. Kansa omaksui kristinuskon piirteitä osaksi omaa maailmankuvaansa sekä tulkitsi kristinuskon käytänteitä oman maailmankuvansa mukaisesti. Vanhat uskomukset säilyivät uusien oppien rinnalla. (Pulkinen 2014, 15.)

Suomalainen muinaisusko on ajan myötä kokenut muutoksia. Samankaltaisissa luonnonoloissa ja samankaltaisen elinkeinorakenteen varassa kehittyneet kansojen maailmankuvat ovat yleensä muodostuneet samankaltaisiksi. Uskonnolliset mielikuvat heijastavat niitä luonnonoloja, jotka ovat olleet vallitsevia uskomusten kehittyessä ja vaikuttaessa kansojen elämään. Esimerkiksi yhteiskunnan rakenteen kehitys monimutkaisemmaksi ja hierarkkisemmaksi on muuttanut mielikuvia maailmasta. Merkittävä muutos maailmankuvassa on tapahtunut kiertelevien pyyntikulttuurien siirtyessä maanviljelys- ja karjanhoitokulttuureihin, joissa ihmiset ovat asuneet kyläkunnittain. Lisäksi kansan mielikuvat maailmasta muuttuivat myös ulkopuolisten tekijöiden kuten lähetyksuskontojen seurauksena, jolloin uskomukset ja maailmankuva miellettiin kansanuskoksi. (Pulkinen 2014, 13-14.)

Muinaisuskosta puhuttaessa on huomioitava, että tuon ajan ihminen ei ole ajatellut uskovansa, että metsässä oli metsänhaltija vaan hän tiesi, että metsänhaltija oli olemassa tai ihminen meni shamaanin luo parannettavaksi, koska tiesi tämän pystyvän parantamaan. Maailmankuva oli vahvasti kokemusperäistä. Vasta kristinuskon saavuttua kansan vanhaa maailmankuvaa kyseenalaistettiin, se julistettiin vääräksi ja vaadittiin uskomaan vierasta maailmankuvaa. Tämän myötä myös kansan oma maailmankuva muuttui uskonvaraiseksi. (Pulkinen 2014, 17.)

Kristinuskon saapuessa kansa ei käsittänyt miksi heidän olisi pitänyt luopua omista tuonpuoleisista olennoistaan. Tämän takia vanhat uskomukset säilyivät ja uudet käytännöt tulkittiin oman maailmankuvan mukaan. Kansanusko on ollut tuon ajan toisinajattelua. Kristinuskoko oli auktoriteettien hyväksymä virallinen ajattelutapa ja kansanusko jatkoi olemassaoloaan kirkollisesta maailmankuvasta vieraantuneiden ihmisten parissa. (Pulkinen 2014, 15.)

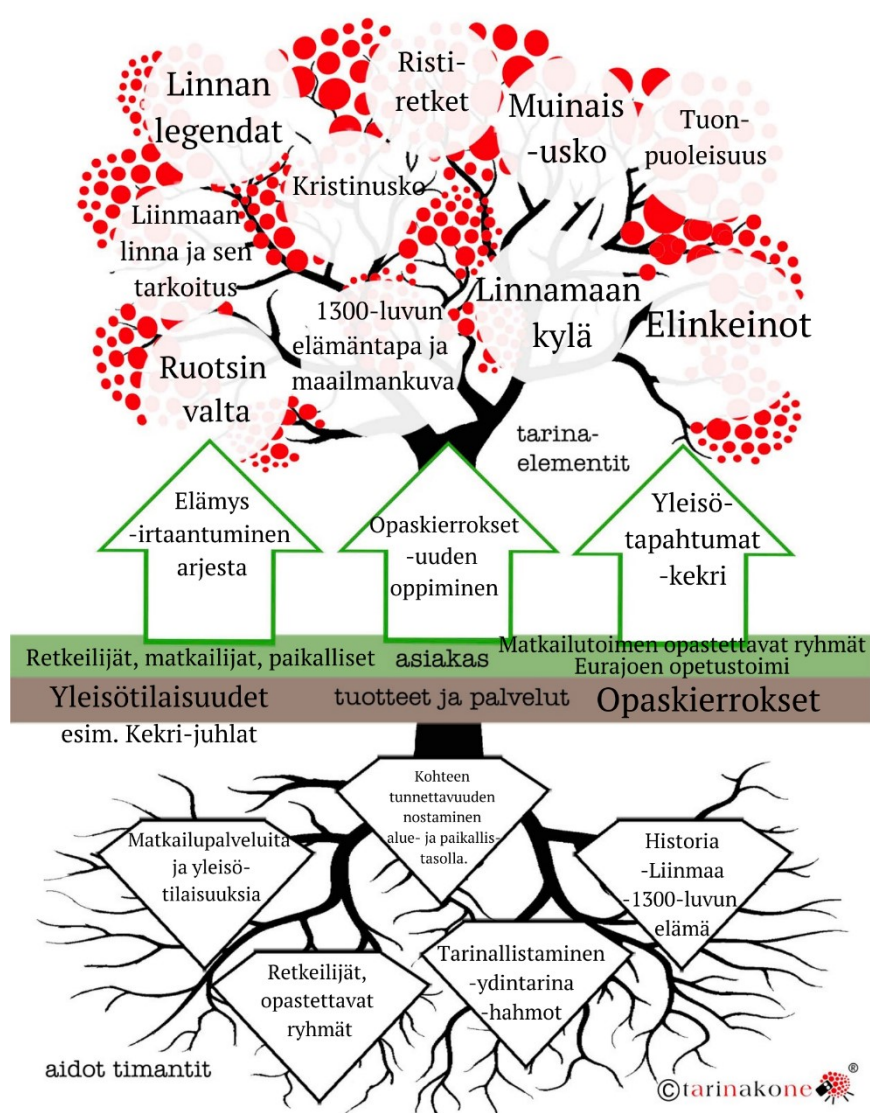
Myös vanhassa suomalaisessa maailmankuvassa on ollut rakentavia ja tuhoavia voimia, mutta hyvän ja pahan virallinen vastakkainasettelu on kuitenkin tullut vasta kristinuskon myötä. Vastakkainasettelu on elämän ja kuoleman sekä tämän- ja tuonpuoleisen välillä. Kristillisestä näkökulmasta hyvänä pidettiin kristillistä elämää ja huonona pakanallista magiaa eli kansanuskoa. Ajateltiin, että hankalissa oloissa ihminen turvautui ajoittain molempiin. Pakanallisen magian avulla ihminen sai enemmän maallista hyvää kuin toiset. (Pulkinen 2014, 267-268.)

Esimerkiksi ihmiset ottivat vastaan kirkonmiesten valistuksen pirusta, mutta eivät aivan toivotulla tavalla pimeyden ruhtinaana. Kansa ei suhtautunut piruun niin vakavasti ja se sai miltei inhimilliset piirteet kanssaeläjänä. Kansanomainen rooli pirulla on liittynyt vaihdokkasiin, jossa tuonpuoleinen olento vaihtoi kehitysvammaisen tai muuten poikkeavan lapsen perheen oikean lapsen tilalle. Ennen kristinuskon vaikutusta ajateltiin, että tontut tai maahiset tekivät tämän. (Pulkinen 2014, 89.)

## 6 Rooliopaskierroksen luominen

Tässä luvussa kerrotaan opaskierroksen suunnitteluprosessista. Ennen varsinaista tuotteen suunnittelua kokosin vielä tuotteen palvelukonseptin stooripuuhun (Kuva 4.). Stooripuu helpottaa hahmottamista miksi ja kenelle tuote tehdään. Yleensä stooripuuhun merkitään yrityksen ydintarina. Oppaat ovat kuitenkin yksittäisiä toimijoita, jotka toimivat Eurajoen matkailutoimen kautta samassa ympäristössä. Jokaisella oppaalla on oma hahmo sekä omanlaisensa kierros jokaiseen kohteeseensa. Liinmaan muinaislinnan tapauksessa stooripuu on enemmänkin kohdelähtöinen.

## STOORIPUU™ Tarinaidentiteetti



Kuva 4. Stooripuu Liinmaalle.

Stooripuussa olen käsitellyt hankkeen ja suunniteltavan tuotteen tarkoitusta, kohteen ja tuotteen kohderyhmiä sekä tuotteessa käytettäviä tarinaelementtejä. Olen koonnut stooripuun, lukuun ottamatta tarinaelementtejä, jo olemassa olevan aineiston pohjalta Liinmaan verkkosivuilta. Tarinaelementtejä olen koonnut opaskierrokseen liittyen kohteen historiaan ja suomalaiseen muinaisuskoon tutustumisen yhteydessä. Tarinaelementit liittyvät tuotteen kulttuurisiin aiheisiin. Kierroksen aikana kerronta on osittain hahmon kertomia kokemuksia menneisyydestä, jolloin tarinallisuus nousee esiin.

### 6.1 Hahmon luominen ja tarinan tuottaminen

Seuraavaksi vuorossa oli tuotekehitysprosessin neljäs vaihe, tuotteen suunnittelu ja kokoaminen. Kun olin tutustunut tarvittavaan aineistoon, oli aika lähteä työstämään tuotetta. Tuotteistamisen osalta päästiin palvelukonseptin kehittämisvaiheeseen. Kulttuuriset aiheet tuotteistettiin eli muotoiltiin opaskierrokseen sopiviksi. Jo ennen opinnäytetyön aloittamista, kun tapasin toimeksiantajani ensimmäistä kertaa, pohdimme minkä tyylistä kierrosta voisi lähteä rakentamaan, millainen hahmo olisi ja mikä olisi hahmon suhde Liinmaan linnaan. Tämä toimi suunnittelun pohjana, johon lisäsin aineiston pohjalta heränneet ideat. Aloitin suunnittelun ideoiden kokoamisella yhteen, jonka jälkeen jatkoin hahmon luomisella.

Hahmoa luodessa piti tarkkaan ottaa huomioon hahmon elinajankohta, joka sijoittui 1300-luvulle. Hahmo on kierroksen aikana Liinmaan linnan sekä muinaisuskon yhdistävä tekijä. Ennen aiheisiin perehtymistä olin vähän epävarma, kuinka saisin aiheet yhdistettyä. Törmätessäni muinaisuskon ylisukupolvisuus -termiin ja lukiessani lisää kristinuskon ja muinaisuskon murroksesta keksin ratkaisun.

Hahmosta tuli kuvitteellinen 1330-luvulla Linnamaan kylässä elänyt nuori nainen, Mielitty. Toimeksiantaja päätti hahmon lopullisen nimen. Hahmon ikä, noin 30-vuotias on lähellä oppaan ikää, joten se on uskottava. Hahmo harjoitti omalla aikakaudellaan (1300-luvulla) muinaisuskon perinteitä ja tapoja valtavirrasta poiketen. Muinaisuskon ylisukupolvisuus käsitteen myötä keksin syyn miksi vielä 1300-luvulla olisi ollut niin vahva magian harjoittaja. Nuoren naisen mummon isoäiti oli alueen viimeisiä tietäjiä ristiretkien alun jälkeen noin 1240-luvun tienoilla ja hänen sielunsa on muinaisuskon ylisukupolvisuus käsityksen mukaan uudestisyntynyt naiseen.

## HAHMON JUURET JA YLISUKUPOLVISUUS – AIKAJANA



Ylisukupolvisuus oli kuitenkin mahdollista vain, jos esivanhemman muisto oli elävä. Tämän myötä loin hahmon sukupuulle aikajanan, joka havainnollistaa sukupolvien kehitystä (Kuva 5.). Aikajana on laadittu siten, että naiset ovat keskimäärin synnyttäneet parikymppisinä ja keskimääräinen elinikä on vaihdellut 40-60 ikävuo- den välillä.

Australian kansallisen yliopiston tutkimuksen mukaan keskiaikainen ihminen on voinut elää keskimäärin jopa 70-vuotiaaksi. Aikaisemmin keskiaikaisen ihmisen ajateltiin elävän vain noin 40-vuotiaaksi. Vaihtelu eri kulttuurien välillä on myös ollut pientä. Arkeologi Christina Casen mukaan virheellinen käsitys ihmisen eliniästä on johtunut arkeologisten tutkimusten puutteelli- suudesta. Arkeologien uusi menetelmä erottaa eri ikäiset vainajat tarkemmin. (Wallius 2018.)

Kuva 5. Hahmon juuret ja ylisukupolvisuus – ai- kajana.

Ensimmäiset ristiretket olivat jo 1150-luvulla. Ristiretkiä on ensin tehty asutusten lähetyville. Linnamaa on tuolloin ollut vielä syrjäseutua, jossa ei ollut vielä kyliä, joten lähetyskonto ei ole välttämättä heti saapunut Linnamaalle. Lisäksi muinaisusko on elänyt kristinuskon rinnalla kansanuskona keskiajan jälkeenkin. On hyvin ollut mahdollista, että 1200-luvun puolivälin aikaan syrjäseuduilla on vielä ollut vanhan kansan tietäjiä, jotka ovat toimineet piilossa kirkolta, joka vielä vasta vakiinnutti asemaansa suomalaisten keskuudessa.

Lisäksi hahmoa luodessa oli otettava huomioon Liinmaan linnan rakennusajankohta, joka toi hahmon luomiseen toisen haasteen. Linnan rakennusajankohta itsessään on tulkinnanvarainen. Linna on voitu rakentaa 1200-luvun lopulla tai 1300-luvun puolivälin jälkeen. Hahmo piti luoda Liinmaan linnan aikakauteen ilman, että ristiretkistä on kulunut liikaa aikaa, jotta saisimme muinaisuskon vahvemmin mukaan. Yhdessä toimeksiantajani kanssa ratkaisimme tämän ongelman siten, että hahmon tarkka elinajankohta voidaan ottaa mukaan osaksi kierrosta, mikäli kierroksen aikana kerrotaan selkeästi, että linna on toisen käsityksen mukaan voinut olla jo toiminnassa 1200-luvun lopulla. Mikäli kierroksella kerrotaan vain toinen näkemys linnan rakennusajankohdasta 1300-luvun puolivälin jälkeen, voidaan kertoa hahmon eläneen yleisesti 1300-luvulla. Näin estetäisiin asiakkaiden mahdolliset kysymykset. Toisin sanoen Liinmaan linnan ja muinaisuskon yhdistäminen oli haastavaa. Saimme hahmosta kuitenkin juuri ja juuri uskottavan historiallisen perusteen.

Kun hahmo oli saanut piirteensä, kehittelemme hahmon ympärille tarinan, joka perustui hahmon suhteisiin Liinmaan linnaan ja 1300-luvun yhteiskuntaa kohtaan. Tässä kohtaa tarinallistamisen teoria tuli hyötykäyttöön. Tarinallistaminen voidaan nähdä ikään kuin tuotteistamisen työkaluna. Työskennellessäni pidin hahmoa ja hänen tarinaansa niin sanotusti opaskierroksen punaisena lankana, ydintarinana, jonka ympärille rakensin opaskierroksella kerrottavat faktat. Tarinan kehittämisessä otin avukseni draaman kaaren (Kuva 6.). Hahmon tarina toimisi opaskierroksen juonena. Juoni toisi lisää elämyksellisyyttä opaskierrokseen.

Tarinan pyrin luomaan siten, että tapahtumat olisivat olleet mahdollisia 1300-luvun ihmisten elämässä. Oli otettava huomioon kristinuskon ja Ruotsin vallan saapuminen Suomeen, Liinmaan linnan tarkoitus ja linnaan asuttavien sotilaiden tehtävä. Tarinassa hahmo pakoilee sotilaita ja kirkon väkeä, jotka yhteistuumin yrittävät etsiä pakanallista magiaa harjoittavaa hahmoa. Aluksi ajatuksena oli, että tyttö pakoilee vain sotilaita, mutta sotilaiden ensisijainen tehtävä oli kuitenkin vain alueen puolustus sekä verojen kerääminen. Tämän takia otin kirkonväen mukaan tarinaan. Varsinaisesti kirkon asiat eivät ole olleet sotilaiden tehtäviä, mutta he ovat voineet pyynnöstä auttaa kirkon väkeä. 1300-luvulla kirkko ja Ruotsin kruunu ovat kuitenkin kulkeneet käsikädessä ja yhdessä ylläpitäneet järjestystä yhteiskunnassa. Tämänkaltaisen yhteistyö on siis hyvin voinut ollut

mahdollista. Syy miksi sotilaat ja kirkonväki ylipäänsä etsivät nuorta naista, on se, että hahmon kaltainen magiaa harjoittava pakana olisi voinut aiheuttaa yhteiskunnassa häiriötä ja hankaloittaa kristinuskon juurtumista alueelle.

Tarinan ratkaisuun puolestaan pyrin tuomaan lisää muinaisuskon näkökulmaa. Toimeksiantajani mukaan Liinmaan linnan alueella välillä kaupustelee eräs hirvi. Kyseisen hirven otin osaksi tarinan ratkaisua. Tämä hirvi oli tarinassa muinaisuskon käsityksen mukaan tuonpuoleinen olento, joka mystisesti auttaa hahmon pois sotilaiden ja kirkonväen hänelle aiheuttamasta pinteestä. Opaskierroksen aikana vielä parempi olisi, jos kyseinen hirvi oikeasti sattuisi juuri silloin olemaan paikalla. Tarinan juoni on siis pohjautunut historiallisiin aiheisiin, jotka liittyvät Liinmaan linnaan ja elämään 1300-luvulla.

## PALVELUN TARINAPOLKU

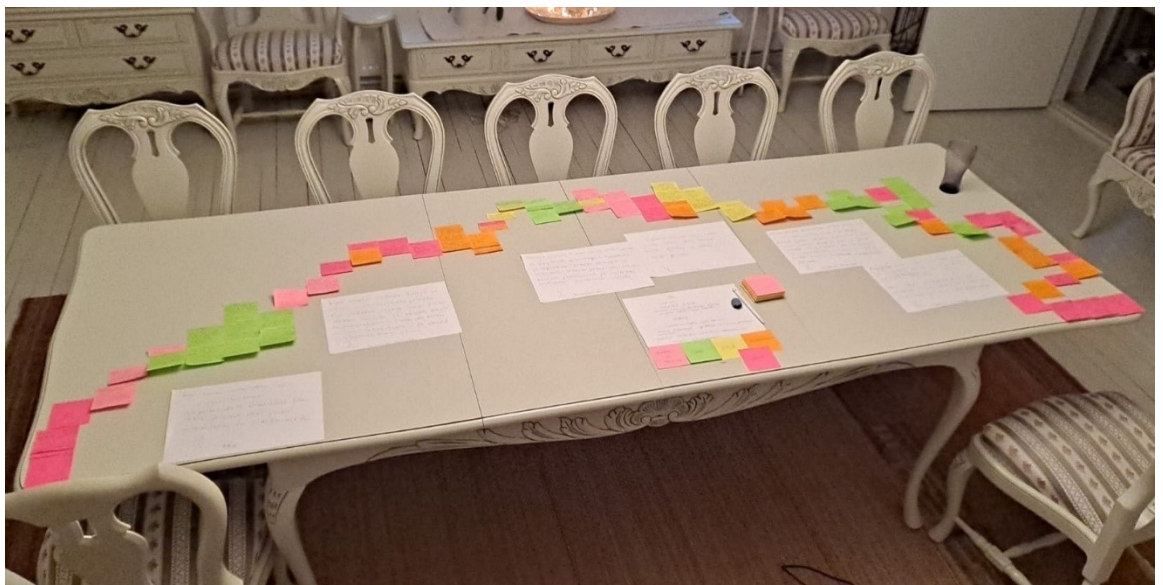
Draaman kaari sovellettuna Ola Olssonin mukaan.



Kuva 6. Tarinan juoni draaman kaareen merkittynä.

## 6.2 Käsikirjoittaminen ja kierroksen testaus

Tarinan ja juonen kehittämisen jälkeen vuorossa oli opaskierroksen hahmotteleminen kokonaisuudessaan. Aloitin kierroksen hahmottelemisen keräämällä ensin kaiken asiakkaille välitettävän tiedon linnan alueesta, 1300-luvun elämästä sekä muinaisuskosta lyhyesti yhteen ranskalaisin viivoin. Tämän jälkeen kirjoitin samat tiedot post-it-lapuille. Kirjoitin myös juonen kulun erillisille papereille ja asettelin ne draaman kaaren muotoon pöydälle (Kuva 7.). Post-it-lappujen avulla pystyin sijoittelemaan kerrottavan tiedon juonen mukaisesti ja siirtelemään niitä tarinan eri kohtiin. Post-it-lappu menetelmä siis auttoi hahmottamaan kierroksen kokonaiskuvaa.



Kuva 7. Post-it-lappu työvaihe.

Loin kierroksesta hahmotelman sekä muutamiin kohtiin erittelin vaihtoehtoisia faktoja, joita voisi kertoa eri kohderyhmille. Pääasiassa vaihtoehtoisina kohderyminä pidin aikuisille ja lapsille suunnattuja kierroksia. Kun kierroksen kulku oli mielestäni selkeä ja johdonmukainen, kirjoitin sen sähköiseen muotoon lisäten oppaalle muutamia suuntaa antavia repliikkejä. Tämän jälkeen kävimme alustavan kierroksen kulun toimeksiantajani kanssa läpi. Toimeksiantajan mielestä kierros vaikutti hyvältä, vaikkakin hieman liian laajalta versiolta, josta hän joutuisi karsimaan osia pois.

Opinnäytetyön alkuvaiheessa keskustelimme toimeksiantajani kanssa opaskierroksen mahdollisesta pituudesta, mutta emme siinä vaiheessa päättäneet tarkkaa pituutta. Myöhemmin asia ei tullut uudestaan puheeksi. Tämä johti siihen, että meillä oli hieman erilainen käsitys opaskierroksen pituudesta. Loin kierroksen ajatuksella, että se kestäisi noin tunnin. Toimeksiantajani oli puo-



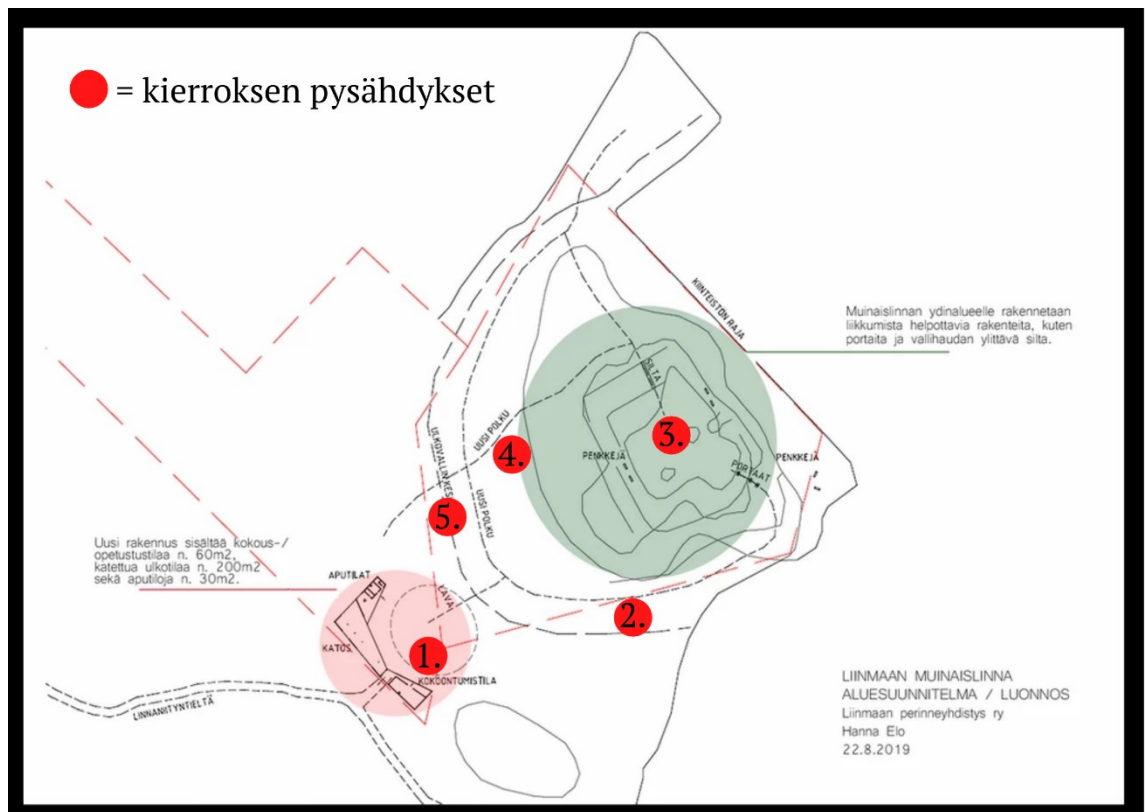
lestaan ajatellut kierroksen olevan noin 30 minuuttia pitkä. Kehittelin juonen, joka toisi lisää elämyksellisyyttä kierrokseen, mutta juonta on hankala sisällyttää lyhyempiin opaskierroksiin. Juonta voisi hyödyntää paremmin pidemmällä kierroksilla. Opaskierroksia usein sovelletaan asiakasryhmälle sopivaksi, joten käsikirjoittamani juonellinen kierros voisi toimia sellaisenaankin, mikäli asiakasryhmä sellaista toivoisi ja tilaisuus sen sallisi.

Olin alustavasti myös pohtinut kierroksen reittiä kierroksen kulun hahmottelemisen yhteydessä. Tarkoitus oli yhdessä toimeksiantajan kanssa pitää tapaaminen Liinmaan linnalla ja suunnitella reittiä yhdessä, mutta sään vuoksi tapasimmekin hänen toimistollaan. Kerroin hänelle oman näkemykseni siitä, kuinka kierroksen reitti voisi kulkea. Sovimme, että lopullinen kierroksen vieminen maastoon olisi toimeksiantajan tehtävä.

Sen jälkeen, kun olimme toimeksiantajan kanssa käyneet kierroksen läpi, kirjoitin kierroksesta vielä viimeistellymmän version suuntaa antavien repliikkien muodossa. Tähän versioon myös merkitsin enemmän kohtia, jotka olisi mahdollista jättää kierroksesta pois ilman, että asiakkaan kokonaisuymmärrys juonesta kärsii. Samalla poisjätettävät kohdat voisivat toimia variaatioina, joita voidaan lisätä kierrokseen asiakasryhmästä riippuen. Viimeistellympään versioon käsikirjoituksesta merkitsin myös kierrokseen kuuluvat siirtymät yhdestä palvelutuokion sijainnista seuraavaan. Palvelutuokiot ja siirtymät seurasivat asiakkaille välitettävän tiedon aiheita sekä tarinan kulkua. Rooliopashahmo, kierroksen juoni, sisältö ja käsikirjoitus muodostivat Liinmaan linnan opaskierroksille yhden palvelumoduulin. Muiden oppaiden hahmot ja kierroksen luovat Liinmaalle toisia opaskierros moduuleita. Myös kunkin oppaan opaskierroksen sisäiset variaatiot luovat kierrokseen hieman erilaisia moduuleita.

Kierroksen testaus oli viikon kuluttua viimeistellyn käsikirjoituksen lähettämisestä toimeksiantajalle. Viikon aikana opas sovelsi kierroksen pohjaa itselleen luontevaksi ja tilaisuuteen sopivaksi. Samalla tavalla tulevaisuudessa lopullinen tuote muodostuu soveltaen kierroksen pohjaa asiakasryhmälle sopivaksi. Pidemmällä kierroksilla tarinan juoni on helpompi ottaa mukaan kierrokseen. Testatun kierroksen kesto oli noin 30 minuuttia, joten juonta oli hankala sisällyttää kierrokseen. Myös melko lyhyen harjoitteluajan takia juonen sisällyttäminen oli haastavaa. Tässä tapauksessa aikaa oli vain yksi viikko.

Testatussa kierroksessa oli viisi palvelutuokiota. Määrä oli vähemmän kuin käsikirjoituksessa, mutta tämäkin on sellainen asia, jota voidaan muunnella kierroksen keston ja asiakasryhmän mukaan. Reitti mukaili omaa ehdotelmaani reitistä, jonka kerroin toimeksiantajalle (Kuva 8.). Testikierroksen aikana itse olin yleisön roolissa. Kierroksen aikana kuvasin kaikki palvelutuokit, jotta toimeksiantajani voisi jälkeen päin tarkastella omaa esiintymistään ja löytää kehittämisen kohteita (Kuva 9.).



Kuva 8. Opaskierroksen palvelutuokioiden sijainnit Linnamäen linnan kartalla.



Kuva 9. Rooliopas testikierroksen aikana.

Tuotteen lopullinen muoto ja laatu pitkälti riippuvat oppaasta ja asiakkaan palvelupolusta. Tuotetta ei sinänsä pysty käsikirjoituksella saamaan edes täysin valmiiksi, sillä itse palveluprosessi viimeistelee tuotteen. Tässä tapauksessa myös asiakasryhmä määrittää tilauksellaan millainen kierroksesta lopuksi tulee. Kuten on jo käynyt ilmi, lopuksi kierros sovelletaan aina kyseiselle ryhmälle sopivaksi. Oppaan rooli tuotteen onnistumisessa on suuri, sillä oppaan vuorovaikutus- ja esiintymistaidot vaikuttavat lopputulokseen. Asiakkaan palvelupolun on oltava selkeä alusta loppuun. Liinmaan linnan tapauksessa palvelupolku ei ole vielä täysin valmis, sillä rakentaminen Liinmaan linnalla alkaa vasta seuraavana kesänä.

Sillä välin, kun toimeksiantajani harjoitteli testikierrosta varten, työstin blueprint-kaaviota tuotteen palvelupolusta sellaisena kuin se tulevaisuudessa tulee olemaan. Kaavion avulla sain kokonaiskuvan tuotteesta, vaikka kaikki osat eivät olekaan vielä valmiita. Myös toimeksiantaja voi kaavion avulla tarkistaa, että tuotteen kaikki osat ovat kunnossa sitten, kun on aika kaupallistaa ja markkinoida tuote lopullisesti. Nämä ovat tuotekehitysprosessin viimeiset vaiheet. Tuotteen kaupallistaminen ja markkinoille vieminen, jää toimeksiantajan tehtäväksi. Sen aika on sitten, kun Linnan linnan rakennusprojektit on saatu päätökseen ja palvelupolun kaikki osat ovat valmiina. Tietenkin myös sen hetkinen koronatilanne voi vaikuttaa tuotteen lanseerauksen ajankohtaan. Oikeiden markkinoiden testauksen jälkeen toimeksiantaja voi arvioida tuotteen kannattavuutta ja onnistuneisuutta. Alla on kuva blueprint-kaaviosta, jonka jälkeen hieman avaan sitä enemmän (Kuva 10.).

|                                       |                                                                                                                    |                                                                             |                                                                                          |                                                                                                     |                             |                             |                                                                |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------|
| <b>Fyysiset puitteet</b>              | Kotisivut, Linnan perinneyhdistys<br>Eurajoen matkailutoimi,<br>Myös facebook ja Instagram                         | Mainokset, Nettisivut & some<br>Paperiset: Matkailutoimi<br>Vuojoen Kartano | Varaussivustot: Eurajoen matkailutoimi ja Linnan perinneyhdistys.<br>Puhelin, Sähköposti | <b>Opasteet</b><br><b>Parkkipaikka:</b><br><b>Linnaniityntien päässä</b>                            | <b>Linnan linna</b>         |                             |                                                                |
| <b>Asiakkaanteot</b>                  | <b>Tutustuminen kohteeseen</b>                                                                                     |                                                                             | <b>Varauksen teko</b>                                                                    | <b>Paikalle saapuminen</b>                                                                          | <b>Palvelun kokeminen</b>   | <b>Palautteen antaminen</b> | <b>Palvelun suosittelu</b>                                     |
| <b>Eurajoen matkailutoimi</b>         | <b>Mainonta, tiedusteluihin vastaaminen</b>                                                                        |                                                                             | <b>Varausvahvistus</b>                                                                   |                                                                                                     |                             |                             | <b>Reklamaatioihin vastaaminen</b>                             |
| <b>Asiakaspalvelu (vuorovaikutus)</b> | <b>Opas voi myös toimia asiakkaiden oppaana myös koko päivän käyden muissakin kohteissa Linnan linnan lisäksi.</b> |                                                                             |                                                                                          | <b>Asiakasryhmän johtajalla ohjeet odottaa opasta Paviljongin luona. Vieraiden vastaanottaminen</b> | <b>Opastuksen pitäminen</b> | <b>Palautteen kysyminen</b> |                                                                |
| <b>Opas</b>                           |                                                                                                                    |                                                                             |                                                                                          |                                                                                                     |                             |                             |                                                                |
| <b>Taustatoiminnot</b>                | <b>Sivustojen ylläpito</b>                                                                                         | <b>Varausten kirjaaminen</b>                                                | <b>Opasteiden päivittäminen</b>                                                          | <b>Kohteen kunnossapito</b>                                                                         |                             |                             | <b>Palautteesta aiheutuvat toimenpiteet -&gt; kehittäminen</b> |
| <b>Tuki-toiminnot</b>                 | <b>Työntekijöiden koulutus</b>                                                                                     |                                                                             | <b>Oppaan koulutus ja osaaminen</b>                                                      |                                                                                                     |                             |                             | <b>Palauttejärjestelmä</b>                                     |
|                                       |                                                                                                                    | <b>Osastojen välinen yhteistyö</b>                                          | <b>Yhteiskuljetus</b>                                                                    |                                                                                                     |                             |                             |                                                                |

Kuva 10. Blueprint-kaavio asiakkaan palvelupolusta.

Kotisivujen ja mainosten kautta asiakas tutustuu kohteeseen ja varaa palvelun. Eurajoen matkailutoimi toimii tuotetta markkinoivana ja myyväenä osapuolena. Markkinointi ja myyminen vaatii sivujen ylläpitoa, matkailutoimen työntekijöiden osaamista sekä osastojen välistä yhteistyötä. On tiedettävä että opaat ovat saatavilla kyseisenä ajankohtana. Asiakkaiden sujuva ja helppo saapuminen kohteeseen edellyttää selkeitä opasteita ja parkkipaikan, enemmistöissä tapauksia myös

yhteiskuljetuksen, joka voi olla asiakasryhmän ryhmänjohtajan hankkima tai Eurajoen matkailutoimen kautta hankittu kuljetus.

Opas puolestaan toteuttaa palvelun. Opas vastaanottaa asiakkaat kohteessa aloittamalla kierroksen. Joissakin tapauksissa hän saattaa jopa toimia ryhmän ryhmänjohtajana päivän aikana kierrellen Eurajoen eri kohteita. Kierroksen toteuttaminen vaatii oppaan osaamista. Kohteen täytyy olla huollettu ja edustavassa kunnossa. Kierroksen jälkeen asiakkaat voivat antaa palautetta ja parhaassa tapauksessa suositella tuotetta muille. Eurajoen matkailutoimi tuottaa myyvänsä osapuolena huolehtii mahdollisista reklamaatioihin vastaamisista. Tämä vaatii jonkinlaisen palauttejärjestelmän, esimerkiksi sähköpostin. Palautteen myötä opas voi kehittää omaa toimintaansa ja kierrostaan paremmaksi.

### 6.3 Kirjallinen tuotos

Opinnäytetyön toiminnallisesta osuudesta, suunnitellusta tuotteesta, tein kirjallisen tuotoksen, joka jää toimeksiantajan käyttöön. Tuotos jakautuu kahteen osaan. Ensimmäinen osa on oppaalle tarkoitettu sovellettu versio sisäisestä tuotekortista, jota kokosin pikkuhiljaa koko suunnittelu prosessin aikana (Liite 1.). Tuotekortti sisältää muun muassa perustietoja tuotteesta, rooliopashahmon kuvauksen ja kierroksesta tehdyn käsikirjoituksen. Lisäsin myös stooripuun sekä blueprint-kaavion tuotekorttiin, jotka voivat myös auttaa toimeksiantajaa hahmottamaan tuotteen kokonaisuuden ennen tuotteen varsinaista lanseerausta.

Tuotekortin alkuun tein tuotteen perustiedoista taulukon, joka sisältää muun muassa tuotteen nimen, sijainnin, keston ja tuotteen kuvauksen. Taulukon mallina käytin Arja Korttesluoman kaaviota diaesityksestä Tuote ja hinta, asiakaslähtöinen tuotteistaminen (Korttesluoma 2017, 12-13). Stooripuuta ja blueprint-kaavioita avasin tuotekortissa samaan tapaan kuin opinnäytetyön raportissakin, jotta toimeksiantaja hahmottaa ne helpommin. Näiden jälkeen tuotekortissa on hahmon kuvaus, tarinan juoni tiivistettynä, kierroksen käsikirjoitus sekä lyhyt kuvaus tuotteesta tehdystä testikierroksesta.

Tuotoksen toisessa osassa on tuotteen suunnittelussa käytetty materiaali Liinmaan linnan historiaan, 1300-luvun elämään sekä muinaisuskoon liittyen (Liite 2.). Tästä osiosta toimeksiantaja voi ammentaa tulevaisuuden opaskierrokseen vielä lisää materiaalia. Tuotoksen lopussa on vielä lähdeluettelo, josta toimeksiantaja voi halutessaan etsiä alkuperäiset lähteet.

## 7 Tuotoksen arviointi

Toiminnallisen ja tutkimuksellisen opinnäytetyön arvioinnit eroavat toisistaan erilaisten luonteidensa takia. Vaikka toiminnallisessa opinnäytetyössä ei tehdäkään tutkimusta, on se tehtävä tutkimuksellisella otteella. Tämä tarkoittaa, että työn aikana tehdyt valinnat ja niiden perustelut on oltava alan tietoperustaan pohjautuvia. Opinnäytetyön itsearviointi on myös osa oppimisprosessia, jonka opiskelija käy läpi. Toiminnallisessa opinnäytetyössä arvioidaan työn ideaa. Toiminnallisessa opinnäytetyössä kaikkia asioita ei välttämättä pystytä toteuttamaan suunnitellusti. Tästä syystä tavoitteita voi joutua muuttamaan prosessin aikana. Ne on myös syytä perustella arvioinnissa. (Vilkkä ym. 2003, 154.)

Opinnäytetyön toiminnallisen osuuden arvioinnissa on huomioitava vastasiko työ sen tarkoitusta ja tavoitteita. Tässä osiossa arvioin itse työn onnistumista sekä kerron millaista palautetta sain toimeksiantajalta. Työn tarkoituksena oli luoda rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros, jossa hyödynnetään suomalaista muinaisuskoa. Tavoitteena oli, että toimeksiantaja voi opaskierroksen avulla elävöittää muinaislinnan aluetta ja nostaa sen tunnettuutta.

Omasta mielestäni työ vastasi tarkoitustaan ja tavoitettaan melko hyvin. Onnistuin hahmon luomisessa mielestäni todella hyvin. Sisällönkin luominen onnistui ihan hyvin ja löysin monipuolisesti mielenkiintoista materiaalia. Tarkoitukseni oli tehdä mahdollisimman valmis opaskierros, jonka voisi pitää sellaisenaan. Kierroksesta tuli kuitenkin liian laaja sellaisenaan pidettäväksi. Tähän toisaalta myös vaikutti selkeän päätöksen puuttuminen kierroksen pituudesta. Nyt toimeksiantajani joutuu työstämään kierrosta jonkin verran enemmän. Toisaalta tuotetta on vaikea käsikirjoituksen muodossa tehdä edes täysin valmiiksi asti ja opas kuitenkin joutuisi hieman työstämään kierrosta saadakseen sen opastettavalle ryhmälle sopivaksi. Tuotoksesta tuli pikemminkin pohja, josta opas voi ammentaa ja soveltaa itselleen ja tilaisuuteen sopivan version. Pidemmässä opaskierroksissa tuotteen pohjaa voisi käyttää melkein sellaisenaan. Jos aikaa olisi ollut enemmän, olisin voinut vielä työstää käsikirjoitusta hieman enemmän.

Mielestäni täysin valmista kierrosta tärkeämpää kuitenkin on se, että kierroksen pohja on toimiva ja toimeksiantajani pystyy sitä helposti muokkaamaan. Kirjallisena tuotoksena työstä tein toimeksiantajalle tuotekortin. Mielestäni tuotekortin teko onnistui hyvin. Mielestäni se on informatiivinen, selkeä ja johdonmukainen. Tuotekortin lisäksi kirjalliseen tuotokseen kuuluu kooste teoriapohjasta, jota hyödynsin kierrosta suunnitellessa.

Toimeksiantajalta sain hyvää palautetta ja suuret kiitokset. Vaikka käsikirjoitus yksittäiselle kierrokselle olikin liian laaja, oli kokonaisuus kuitenkin hyvä. Hän kertoi yhteistyön olleen miellyttävää, kun raportoin työn etenemisestä sekä omasta aikataulustani koko prosessin ajan. Opaskierroksen hahmo oli ollut hänellä jo olemassa toisen nimisenä jo monta vuotta, mutta työni ansiosta hahmo sai selkeät piirteet ja hahmo saatiin osaksi rooliopaskierrosta. Toimeksiantajani mielestä opinnäytetyöni aihe, muinaisusko, toi rooliopastukseen ja hahmoon lisää syvyyttä ja samaistuttavuutta. Palautteessa hän kertoi ottaneensa vapauden muokata käsikirjoituksesta itsellensä sopivamman ja yksinkertaisemman. Hän kertoi myös, että juonta olisi saanut paremmin mukaan testikierrokseen, mikäli hänellä olisi ollut enemmän aikaa harjoitella. Juoni ei kuitenkaan saisi olla kierroksessa liian vahva, vaan tiedon välittyminen on tärkeintä. Hän myös painotti, että oppaana hänellä itsellään on tässä suurin vastuu. Lopuksi hän vielä kommentoi aineiston olevan kiitettävän runsas, josta riittää ammennettavaa erityylisten kierrosten järjestämiseksi.

Lisäksi palautetta sain toimeksiantajani opaskouluttajalta ja opastovereilta, jotka olivat mukana testikierroksella. He enemmänkin arvioivat kierroksen kulkua ja oppaan esiintymistä kierroksen aikana. Heiltä sain kuitenkin muutamia kommentteja sisältöön liittyen. Toimeksiantajani opaskouluttajan mielestä rooliopashahmo oli uskottava ja aikakauteen sopiva. Monet pitivät muinaisuskon tuomasta mystisyydestä, jota voisi heidän mielestään olla vielä enemmänkin. Testikierros oli sovellettu versio tuotekortin käsikirjoituksesta. Testattua versiota luonnehdittiin hyväksi pohjaksi, jota voi niin sanotusti lihottaa isommaksi. Kirjoittamastani kierroksen pohjasta onneksi löytyy rutkasti ammennettavaa. Toimeksiantaja pystyy helposti myös hyödyntämään tekemästäni kierroksen pohjasta muinaisuskon elementtejä tulevaisuuden kierroksiin. Loppujen lopuksi olen sitä mieltä, että työni onnistui hyvin.

## 8 Pohdinta

Opinnäytetyöni aiheeksi valitsin itseäni kiinnostavan aiheen, Suomalaisen muinaisuskon. Aihe liittyy suomalaisten luontoyhteyteen ja sen alkuperään. Aiheella on paljon potentiaalia suomalaisessa matkailussa, sillä Suomen luontoa ei ole vielä hyödynnetty kulttuurisesta näkökulmasta. Ylipäätään suomalaista muinaisuskoa matkailussa on hyödynnetty todella vähän. Opinnäytetyöprosessin aikana olen saanut perehtyä itselleni mielenkiintoiseen sekä kulttuurihistoriallisesti arvokkaaseen aiheeseen.

Motivaatiota aiheeseen liittyen minulta löytyi alusta asti, mutta minulla oli kaksi työharjoittelua peräkkäin, joten en yksinkertaisesti löytänyt aikaa ja energiaa opinnäytetyön tekemiseen samanaikaisesti. Päätin jo alkuvaiheessa ennen opinnäytetyösuunnitelman kirjoittamista siirtää opinnäytetyön tekemisen ajankohtaa kevääseen 2021 oman jaksamiseni kannalta. Kun olin saanut kaikki muut opinnot suoritettua, pystyin täysin keskittymään opinnäytetyön tekemiseen ja pystyin myös panostamaan paljon enemmän opinnäytetyön laatuun. Tavoitteeksi asetin työn valmistumisen huhtikuun loppuun mennessä. Kokonaisuudessaan pysyin hyvin aikataulussa, vaikka joihinkin osiin menikin suunniteltua kauemmin aikaa. Joihinkin osiin puolestaan meni vähemmän aikaa.

Opinnäytetyöni toimeksiantajan löysin toisen työharjoitteluni kautta. Tämä tarkoitti sitä, että työlläni oli paljon enemmän merkitystä. Toimeksiantajan löytymisen myötä aiheeni tarkoitus ja tavoite tarkentuivat. Työn tarkoituksena oli luoda rooliopashahmo ja tarinallistettu opaskierros, jossa hyödynnetään suomalaista muinaisuskoa. Tavoitteena oli, että toimeksiantaja voi opaskierroksen avulla elävöittää Liinmaan muinaislinnan aluetta ja nostaa sen tunnettuutta. Hankkeen myötä opaskierroksen kehittäminen oli ajankohtaista ja tulevaisuudessa suunniteltu opaskierros oikeasti hyödyttää alueen matkailutoimintaa ja opinnäytetyön aiheen valinnan myötä myös jakaa muinaisuskon käsityksiä ihmisille. Kotimaisille matkailijoille opaskierros voi jopa toimia mielenkiinnon herättäjänä omaa kulttuuriperintöään kohtaan. On ollut palkitsevaa olla mukana luomassa jotain merkityksellistä. Toivon, että suomalaista muinaisuskoa hyödynnettäisiin laajemminkin matkailussa, mikä ylläpitäisi arvokasta kulttuuriperintöämme.



Hankkeen myötä myös koko kohteen kunnostaminen tuli mahdolliseksi. Ilman hankerahoitusta historiallisten kohteiden kunnostaminen ja tuotteiden kehittäminen kohteisiin voi tulla yrityksille ja muille matkailualan toimijoille yllättävän kalliiksi. Matkailualalla kannattaa siis hyödyntää hanketoimintaa alan kehittämiseen. Myös opinnäytetöinä tehtävät tuotekehitykset ovat oiva tapa suunnitella markkinoille uusia tuotteita ilman, että se vaatii matkailualan toimijoilta suuria resursseja.

Opaskierrokseen hahmon ja sisällön luomisen lisäksi opinnäytetyön tavoitteena oli tutustua matkailualan tuotekehitykseen. Tuotekehitys on alan kehityksen kannalta tärkeää, siksi se on myös tärkeä taito työelämässä. Opinnäytetyöni tutkimuskysymyksiksi asetin seuraavat: Miten uusi tuote kehitetään? Mitä tarinallistamisen työkaluja voidaan hyödyntää tuotteistamisessa? ja Kuinka suomalaista muinaisuskoa voidaan hyödyntää matkailussa tarinallistamisen avulla? Näihin kysymyksiin pyrin opinnäytetyössäni löytämään jonkinlaisen vastauksen. Opinnäytetyössä tutustuin tuotekehityksen teoriaan, mistä on minulle varmasti jossain kohtaa tulevaisuudessa hyötyä.

Opinnäytetyöni oli osa tuotekehitysprosessia, jossa työni oli mukana tuotteen suunnitteluvaiheessa. Oli tärkeä tutustua myös tuotekehitysprosessin eri osiin ja ymmärtää prosessin kokonaisuus, jotta tuotteesta saatiin sijaintiinsa ja tarkoitukseensa sopiva. Tuotetta suunnitellessa tuotteistin kulttuuriset aiheet opaskierrokseen sopiviksi eli muunsin aiheet asiakkaiden tarpeita ja ostomotiiveja vastaavaan muotoon. Tarinallistamisen työkaluista hyödynsin tuotteistamisessa stooripuuta sekä draaman kaarta. Stooripuu auttoi hahmottamaan kokonaisuutta ja draaman kaarella puolestaan elävöitin opaskierrosta luomalla kierrokseen tarinan ja juonen. Tarinallistamisen avulla yhdistin muinaisuskon opaskierrokseen. Muinaisuskon näkökulma tulee kohteeseen puhtaasti rooliopashahmon myötä. Muinaisuskon perinteisiin tutustaan nimenomaan hahmon kokemuksien kautta.

Toiminnallisen opinnäytetyön olisi hyvä olla tehty tutkimuksellisella otteella. Mielestäni onnistuin tuomaan tutkimuksellista otetta työhön. Pyrin perustelemaan hahmon piirteitä ja toimintatapoja sekä opaskierroksen juonenkulkua historiallisen sisällön avulla. Työ on mielestäni työelämälähtöinen sekä käytännönläheinen hankkeen ajankohtaisuuden vuoksi. Opaskierros myös suunniteltiin sillä ajatuksella, että toimeksiantaja voi toteuttaa opastuksia tulevaisuudessa, kun kohde on saatu kunnostettua. Mikäli en olisi löytänyt sopivaa toimeksiantajaa, olisi työ jäänyt kuvitteelliseksi.

Mielestäni opinnäytetyöni raportti etenee loogisesti aiheesta toiseen. Ensin esittelen työn taustaa sekä tarkoituksen. Tämän jälkeen olen perehtynyt tarvittavaan teoriaan, jonka olen koonnut aihe kerrallaan. Aloitin teorian kulttuurimatkailun esittelyllä, jonka jälkeen etenin matkailutuotteeseen ja tuotekehitykseen. Tuotekehityksestä siirryin tuotteistamiseen ja tarinallistamiseen. Siirryin siis laajemmasta käsityksestä tarkempaan. Myös työn käytännön osion raportointi etenee loogisesti. Esittelin työn lähtötilanteen, jonka jälkeen kerroin opaskierroksen suunnittelusta vaihe kerrallaan. Lopuksi kuvailin millainen lopullisesta tuotoksesta tuli ja kirjoitin toimeksiantajani arvon sekä itsearviointin työn onnistumisesta. Työn lopputulos oli alkuperäisestä suunnitelmasta hieman erilaisessa muodossa, osittain tiukan aikataulun takia. Loppujen lopuksi työ kuitenkin vastasi hyvin tarkoitustaan ja tavoitettaan, joten koen työn onnistuneen hyvin.

Työtä tehdessäni pyrin käyttämään lähteitä monipuolisesti ja kriittisesti. Opinnäytetyön viitekehityksen teoriaan pyrin käyttämään ammattilaisten kirjoittamia kirjoja, kuten Anne Kallionmäen tarinallistaminen -kirjaa ja asiantuntijatahojen julkaisuja, kuten Business Finlandin erilaisia artikkeleita. Suomalaiseen muinaisuskoon tutustuessa valikoin kirjat kirjoittajien asiantuntevuuden myötä. Lisäksi muinaisuskoon liittyvissä kirjoissa oli yhtäläisyyksiä, joka on yksi merkki luotettavuudesta. Liinmaan linnan historiaan tutustuin puolestaan Liinmaan perinneyhdistyksen ylläpitämien kotisivujen sekä toimeksiantajalta saadun Sanna Kuusikarin kirjoittaman raportin avulla. Lisäksi minun täytyi etsiä lisää tietoa Ruotsin kruunun sekä kristinuskon saapumisesta Suomeen, jotta sain liitettyä Liinmaan linnan ja muinaisuskon toisiinsa sekä perusteltua opaskierroksen juonen historiallisesti mahdolliseksi. Mielestäni työn lähdekriittisyys on onnistunut hyvin. Luotettavien lähteiden myötä myös opaskierroksesta tulee historiallisesti uskottava kokonaisuus.

Opinnäytetyötä tehdessäni olen kehittynyt alakohtaisissa kompetensseissa. Olen kehittynyt kirjoittajana sekä matkailualan osaajana. Toiminnallisessa opinnäytetyössä opiskelija osoittaa alan tietojen ja taitojen hallintaa sekä suorittaa pitkän kirjoitusprosessin. Opinnäytetyön kirjoittamisen aikana olen harjoittanut lähdekritiikkiä sekä pitkäjänteisyyttä. Olen käyttänyt monipuolisia lähteitä kriittisesti taatakseeni työn luotettavuuden. Opinnäytetyöprosessin aikana olen toiminut itseohjautuvasti ja ottanut vastuun työn etenemisestä. Raportoin työn etenemisestä aina myös toimeksiantajalle. Nämä kertovat, että osaan ottaa vastuun omasta työstäni sekä kykenen yhteistyöhön. Vahva tahto tehdä opinnäytetyö valmiiksi ja saada opinnot päätökseen, on ajanut minua tekemään työtä eteenpäin vaikeuksista huolimatta. Opinnäytetyön ja opintojen saattaminen päätökseen on hyvin palkitsevaa, kun ne ovat vaatineet paljon sinnikkyyttä ja periksiantamattomuutta. Työ valmistui ajallaan opinnäytetyösuunnitelman mukaisesti huhtikuun 2021 loppuun mennessä. Matkailualan osaajana puolestaan olen kehittänyt tietämystäni tuotekehityksestä. En

voi sanoa osaavani kaikkea, mutta lähtökohdan tuotekehitykseen ja tuotteen suunnitteluun olen saanut. Tiedän, millaisia asioita on otettava huomioon hyvää tuotetta suunniteltaessa. Alakohtaisiin kompetensseihin suhteutettuna olen kehittänyt kykyäni suunnitella, tuottaa ja kehittää palveluja toimintaympäristön vaatimusten mukaan, olen kehittänyt palveluja tuotekehityksen ja tuotteistamisen keinoin sekä osaan hyödyntää kulttuurimme ominaispiirteitä matkailun tarpeisiin.

Opaskierroksen jatkokehitysideani myötä kohteen elämyksellisyyttä voisi viedä vielä pidemmälle. Linnalla voisi olla näytelmäopaskierros, jossa useat eri oppaat näyttelevät samanaikaisesti kierroksen kehittelemäni juonen mukaisesti. Pitäisi olla useita hahmoja, kuten sotilaita, kirkonväkeä ja kyläläisiä sekä heidän tarinansa pitäisi kietoutua yhteen. Tämän suunnitteleminen vaatisi paljon työtä ja enemmän resursseja, mutta en usko, että se olisi täysin mahdotonta. Tällainen voisi koronapandemian aikaan olla mielenkiintoinen ratkaisu kulttuuritapahtumille. Korona aikana monet teatterit ovat suljettuja ja tällainen opaskierros voisi tuoda vaihtoehdon tavallisille näytelmille ja kesäteattereille. Näytelmäopaskierros toteutettaisiin ulkoilmassa, joten se olisi myös koronaturvallisempi kuin tavallisissa teattereissa pidetyt näytelmät. Kesäteattereihin verrattuna näytelmäopaskierroksen sisällön vuoksi asiakkaat myös oppivat uutta alueen historiasta.

## 9 Lähteet

Aaltonen, J. (2018). Käsikirjoittajan työkalut: Audiovisuaalisen käsikirjoituksen tekijän opas (4. uudistettu laitos.). Helsinki: SKS.

BusinessFinland. (N.d.a). Culture Finland – Kulttuurimatkailun katto-ohjelma. Saatavilla 11.2.2021. <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/matkailun-edistaminen/tuotekehitys-ja-teemat/kulttuurimatkailu>

BusinessFinland. (N.d.b). Matkailun tuotekehittäjän käsikirja. Saatavilla 16.2.2021. <https://www.businessfinland.fi/497943/globalassets/finnish-customers/02-build-your-net-work/visit-finland/julkaisut/culture-creators/mtk.pdf>

BusinessFinland. (N.d.c). Tuotteistaminen ja testaus. Saatavilla 15.2.2021. <https://www.businessfinland.fi/suomalaisille-asiakkaille/palvelut/matkailun-edistaminen/tuotekehitys-ja-teemat/kulttuurimatkailu/culture-creators/tuotteistaminen-ja-testaus>

Elo, H. (2019). Kuva 3. Liinmaan linna, aluesuunnitelma. Saatavilla 1.2.2021. <https://www.liinmaa.fi/muinaislinnahanke>

Haapala, V., Hellström, I., Kantola, J., Kaseva, T., Korhonen, R., Maijala, M., Saarikivi, J., Salo, M. & Torkki, J. (2013). Särmä: Suomen kieli ja kirjallisuus. Helsingissä: Otava.

Jaakkola, P. (2021). Opaskouluttaja. Haastattelu 17.2.2021.

Kalliomäki, A. (2019). Miten aloitan tarinallistamisen? Saatavilla 16.2.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=UyvVyhiYZ3g&feature=youtu.be>

Kalliomäki, A. (2011). Tarinakone: Miten elokuvadramaturgiaa sovelletaan tarinallistamisessa? Saatavilla 4.1.2021. <http://tarinakone.fi/blogi/5-miten-elokuvadramaturgiaa-sovelletaan-tarinallistamisessa/>

Kalliomäki, A. (N.d.). Tarinallistamisen opas. Saatavilla 17.2.2021. [https://www.tarinakone.fi/la-  
taukset/tarinallistamisen\\_opas.pdf](https://www.tarinakone.fi/la-<br/>taukset/tarinallistamisen_opas.pdf)

Kalliomäki, A. (2014). Tarinallistaminen: Palvelukokemuksen punainen lanka. Helsinki: Talentum.

Komppula, R. & Boxberg, M. (2002). Matkailuyrityksen tuotekehitys. Helsinki: Edita.

- Kortesluoma, A. (2017). Matkailun tuotekehityksen perusteet -valmennus. Tuote ja hinta. Asiakaslähtöinen tuotteistaminen. Saatavilla 15.2.2021. [https://www.satamatkaamaalle.fi/sites/default/files/tietopankki\\_tiedostot/matkailun\\_tuotekehityksen\\_perusteet\\_osa1\\_tuote\\_ja\\_hinta\\_kortesluoma\\_a\\_18.10.2017\\_kokemaki.pdf](https://www.satamatkaamaalle.fi/sites/default/files/tietopankki_tiedostot/matkailun_tuotekehityksen_perusteet_osa1_tuote_ja_hinta_kortesluoma_a_18.10.2017_kokemaki.pdf)
- Kuusikari, S. (N.d.). Liinmaan linna -raportti. Sähköposti 8.10.2020.
- Liinmaa. (2019). Liinmaan aikajana. Saatavilla 20.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/aikajana>
- Liinmaa. (2019). Liinmaan linnan historia. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/liinmaanlinna>
- Liinmaa. (2019). Liinmaan perinneyhdistys. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/copy-of-muinaislinnahanke>
- Liinmaa. (2019). Muinaislinnahanke. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/muinaislinnahanke>
- Museovirasto. (N.d.a.). Arkeologisen kulttuuriperinnön suojelu. Saatavilla 13.2.2021. <https://www.museovirasto.fi/fi/kulttuuriymparisto/arkeologinen-kulttuuriperinto/arkeologisen-kulttuuriperinnon-suojelu>
- Museovirasto. (N.d.b.). Kulttuuriympäristön palveluikkuna. Arkeologiset kohteet. Saatavilla 12.2.2021. [https://www.kyppi.fi/palveluikkuna/mjreki/read/asp/r\\_default.aspx](https://www.kyppi.fi/palveluikkuna/mjreki/read/asp/r_default.aspx)
- Owens, A., Barber, K., Kaijanen, J. & Korhonen, P. (1998). Draama toimii. Helsinki: Jb-Kustannus.
- Palma. (N.d.a.). Apua ideointiin. Saatavilla 16.2.2021. <http://palma.fi/palma-malli/tuotteistaminen/?tab=1>
- Palma. (N.d.b.). Tuotteistaminen. Saatavilla 15.2.2021. <http://palma.fi/palma-malli/tuotteistaminen/?tab=2>
- Pedanet. (N.d.). Kansikuva. Saatavilla 6.1.2021. <https://peda.net/p/Ari.Laaman/e7lum/4sm/eem/e2>
- Pulkkinen, R. (2014). Suomalainen kansanusko: Samaaneista saunatonnttuihin. Helsinki: Gaudeamus.

Suomalainen kirjallisuuden seura. (N.d.). Kalevala pohjautuu laulettuihin runoihin. Saatavilla 16.12.2020 <https://matkallakalevalaan.finlit.fi/node/179>

Tarinakone. (2018a). Kuva 2. Villa nro 3 – Aloita Stooripuusta. Saatavilla 8.4.2021. <https://tarinakone.fi/blogi/villa-nro-3-aloita-stooripuusta/>

Tarinakone. (2018b). Kuva 1. Villa nro 13 – Tee asiakkaalle tarinapolku. Saatavilla 8.4.2021. <https://tarinakone.fi/blogi/villa-nro-13-tee-asiakkaalle-tarinapolku/>

Tarinallistaminen. (N.d.). Euroopan maaseudun kehittämisen maatalousrahasto. Maaseutu 2002. Karelia ammattikorkeakoulu. University of Eastern Finland. Rural Finland. Saatavilla 16.2.2021. [https://drive.google.com/file/d/1\\_6WwDBuzBUycOSgZLZvpjI4VWhmh01XF/view](https://drive.google.com/file/d/1_6WwDBuzBUycOSgZLZvpjI4VWhmh01XF/view)

TEM. (N.d.a.). Matkailijoiden kulutus supistuu Suomessa koronapandemian vaikutuksesta 60-70 prosenttia vuonna 2020. Saatavilla 12.2.2021. <https://tem.fi/-/matkailijoiden-kulutus-supistuu-suomessa-koronapandemian-vaikutuksesta-60-70-prosenttia-vuonna-2020>

TEM. (N.d.b.). Suomen matkailustrategia vuosille 2019-2028. Saatavilla 12.2.2021 <https://tem.fi/suomen-matkailustrategia>

TEM. (2019). Suomen matkailustrategia 2019-2028 ja toimenpiteet 2019-2023. Saatavilla 12.02.2021. [https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161906/TEM\\_2019\\_60.pdf?sequence=4&isAllowed=y](https://julkaisut.valtioneuvosto.fi/bitstream/handle/10024/161906/TEM_2019_60.pdf?sequence=4&isAllowed=y)

Tonder, M. (2013). Ideasta kaupalliseksi palveluksi: Matkailupalvelujen tuotteistaminen. Helsinki: Restamark.

Tutorialspoint. (N.d.). Phases of Tourism Product Development. Saatavilla 1.2.2021. [https://www.tutorialspoint.com/tourism\\_management/tourism\\_management\\_phases\\_of\\_product\\_development.htm](https://www.tutorialspoint.com/tourism_management/tourism_management_phases_of_product_development.htm)

UNWTO. (N.d.a.). Product development. Saatavilla 1.2.2021. <https://www.unwto.org/tourism-development-products>

UNWTO. (N.d.b.). Tourism and culture. Saatavilla 11.2.2021. <https://www.unwto.org/tourism-and-culture>

Vilka, H. & Airaksinen, T. (2003). Toiminnallinen opinnäytetyö. Helsinki: Tammi.

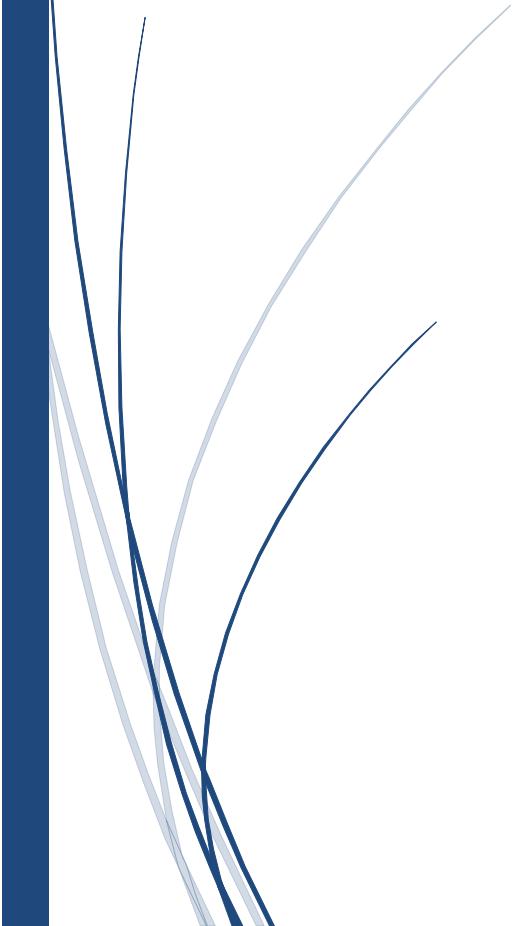
Wallius, A. (2018.) 400-600-lukujen hammastutkimus kumoaa harhaluulon: 40 vuotta ei ollut ikä eikä mikään. Yle uutiset. Saatavilla 6.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-10009707>

Yle Uutiset. (2016). Metsistä löytynyt sadat muinaiskohteet muokkaavat Suomen asutushistoriaa uusiksi. Saatavilla 13.2.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-8657294>



# Tuotekortti

## Liite 1.



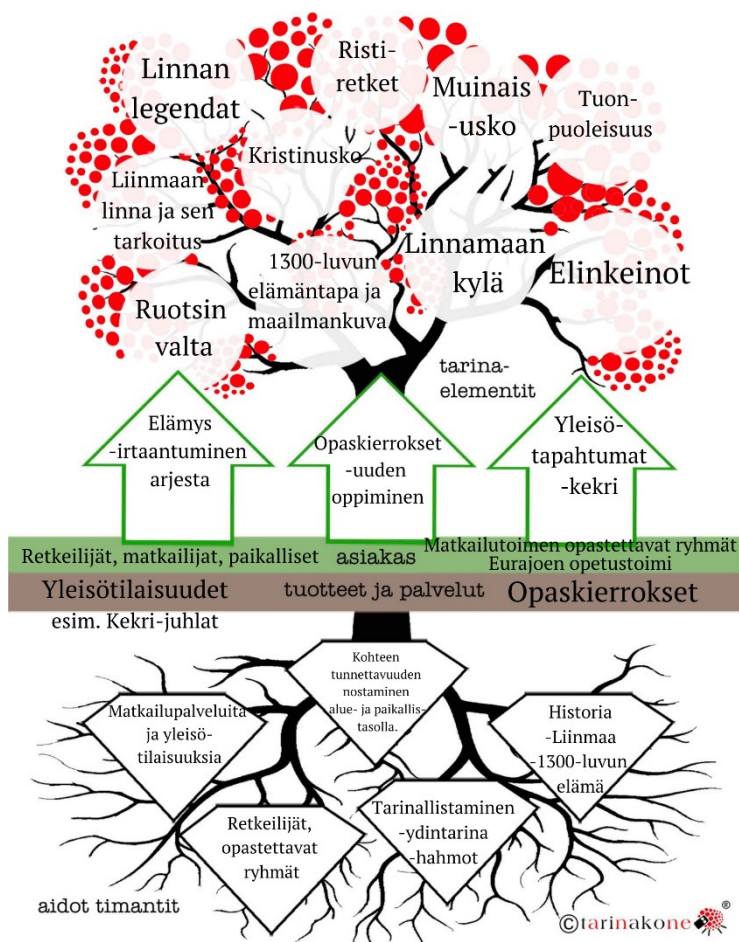


## Tuotteen kuvaus

|                 |                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Toimija         | Hanna Elo, Eurajoen opas                                                                                                                                                                                              |
| Tuotteen nimi   | Rooliopastus Liinmaan muinaislinnalla                                                                                                                                                                                 |
| Kohde           | Liinmaan linna, Linnaniityntie, Eurajoki.                                                                                                                                                                             |
| Kohderyhmä      | Retkeilijät, matkailijat ja paikalliset. Eurajoen matkailutoimen opastettavat ryhmät. Eurajoen opetustoimi.                                                                                                           |
| Kesto           | 15-60 min.                                                                                                                                                                                                            |
| Toteutuskausi   | 1.5.–31.10                                                                                                                                                                                                            |
| Min hlö määrä   | 10                                                                                                                                                                                                                    |
| Max hlö määrä   | 20                                                                                                                                                                                                                    |
| Tuotteen kuvaus | Liinmaan elämyksellisellä rooliopaskierroksella tutustutaan Liinmaan linnan historiaan ja Linnamaan kylän elämään 1300-luvulla. Samalla kurkistetaan 1300-luvun ihmisten sielunelämään ja suomalaiseen muinaisuskoon. |

# Opaskierroksen palvelukonsepti stooripuuhun tiivistettynä

STOORIPUU™ Tarinaidentiteetti



Stooripuu helpottaa hahmottamista miksi ja kenelle tuote tehdään. Stooripuussa käsitellään hankkeen ja suunniteltavan tuotteen tarkoitusta, kohteen ja tuotteen kohderyhmiä sekä tuotteessa käytettäviä tarinaelementtejä. Stooripuun sisältö, lukuun ottamatta tarinaelementtejä, on koottu jo olemassa olevan aineiston pohjalta Liinmaan verkkosivuilta. Tarinaelementit on koottu opaskierrokseen liittyen kohteen historiaan ja suomalaiseen muinaisuskoon tutustumisen yhteydessä.

Hankkeen tarkoituksena on Liinmaan linnan tunnettavuuden nostaminen alue- ja paikallistasolla. Tulevaisuudessa kohde toimii sijaintina yleisötalaisuuksille esimerkiksi Kekri-juhille sekä retkikohteena. Suunniteltavan tuotteen, rooliopaskierroksen tarkoituksena on palvella Eurajoen matkailutoimen opastettavia ryhmiä sekä Eurajoen opetustoimea. Kierroksen aikana asiakkaat tutustuvat Liinmaan linnan historiaan, 1300-luvun elämään ja saavat hahmon mukana kurkistaa suomalaiseen muinaisuskoon. Tarinaelementit liittyvät edellä mainittuihin aiheisiin. Kierroksen aikana kerronta on osittain hahmon kertomia kokemuksia menneisyydestä, jolloin tarinallisuus nousee esiin. Tuotteen tarkoituksena on luoda asiakkaille elämyksiä, jonka avulla he irtaantuvat arjesta.

## Blueprint-kaavio

|                                |                                                                                                               |                                                                             |                                                                                            |                                                                                                 |                      |                      |                                                      |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|----------------------|------------------------------------------------------|
| Fyysiset puitteet              | Kotisivut, Liinmaan perinneyhdistys<br>Eurajoen matkailutoimi,<br>Myös facebook ja Instagram                  | Mainokset, Nettisivut & some<br>Paperiset: Matkailutoimi<br>Vuojoen Kartano | Varaussivustot: Eurajoen matkailutoimi ja Liinmaan perinneyhdistys.<br>Puhelin, Sähköposti | Opasteet<br>Parkkipaikka:<br>Linnaniityntien päässä                                             | Liinmaan linna       |                      |                                                      |
| Asiakkaanteot                  | Tutustuminen kohteeseen                                                                                       |                                                                             | Varauksen teko                                                                             | Paikalle saapuminen                                                                             | Palvelun kokeminen   | Palautteen antaminen | Palvelun suosittelu                                  |
| Eurajoen matkailutoimi         | Mainonta, tiedusteluihin vastaaminen                                                                          |                                                                             | Varausvahvistus                                                                            |                                                                                                 |                      |                      | Reklamaatioihin vastaaminen                          |
| Asiakaspalvelu (vuorovaikutus) |                                                                                                               |                                                                             |                                                                                            |                                                                                                 |                      |                      |                                                      |
| Opas                           | Opas voi myös toimia asiakkaiden oppaana myös koko päivän käyden muissakin kohteissa Liinmaan linnan lisäksi. |                                                                             |                                                                                            | Astakasryhmän johtajalla ohjeet odottaa opasta Paviljongin luona.<br>Vieraiden vastaanottaminen | Opastuksen pitäminen | Palautteen kysyminen |                                                      |
| Taustatoiminnot                | Sivustojen ylläpito                                                                                           |                                                                             | Varausten kirjaaminen                                                                      | Opasteiden päivittäminen                                                                        | Kohteen kunnossapito |                      | Palautteesta aiheutuvat toimenpiteet -> kehittäminen |
| Tuki-toiminnot                 | Työntekijöiden koulutus                                                                                       |                                                                             |                                                                                            | Oppaan koulutus ja osaaminen                                                                    |                      |                      | Palautejärjestelmä                                   |
|                                | Osastojen välinen yhteistyö                                                                                   |                                                                             | Yhteiskuljetus                                                                             |                                                                                                 |                      |                      |                                                      |

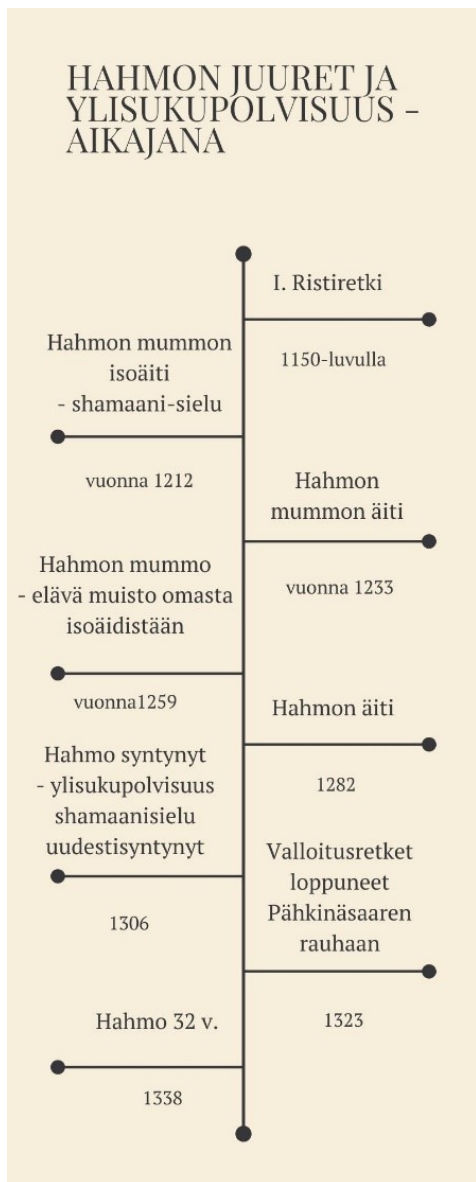
Blueprint-kaavion tarkoituksena on saada tuotteesta kokonaiskuva. Kaaviossa kuvataan kaikki tuotantoprosessin osat sekä asiakkaan kohtaamiset palveluorganisaation kanssa. Kaavio muodostaa tuotteesta ikään kuin prototyypin, jossa tulisi ilmetä kuinka eri osat linkittyvät toisiinsa.

Kotisivujen ja mainosten kautta asiakas tutustuu kohteeseen ja varaa palvelun. Eurajoen matkailutoimi toimii tuotetta markkinoivana ja myyväenä osapuolena. Markkinointi ja myyminen vaatii sivujen ylläpitoa, matkailutoimen työntekijöiden osaamista sekä osastojen välistä yhteistyötä. On tiedettävä ketkä oppaat ovat saatavilla kyseisenä ajankohtana. Asiakkaiden sujuva ja helppo saapuminen kohteeseen edellyttää selkeitä opasteita ja parkkipaikan, enemmistössä tapauksia myös yhteiskuljetuksen, joka voi olla asiakasryhmän ryhmänjohtajan hankkima tai Eurajoen matkailutoimen kautta hankittu kuljetus. Opas puolestaan toteuttaa palvelun. Opas vastaanottaa asiakkaat kohteessa aloittamalla kierroksen. Joissakin tapauksissa hän saattaa jopa toimia ryhmän ryhmänjohtajana päivän aikana kierrellen Eurajoen eri kohteita. Kierroksen toteuttaminen vaatii oppaan osaamista. Kohteen täytyy olla huollettu ja edustavassa kunnossa. Kierroksen jälkeen asiakkaat voivat antaa palautetta ja parhaassa tapauksessa suositella tuotetta muille. Eurajoen matkailutoimi tuottaa myyväenä osapuolena huolehtii mahdollisista reklamaatioihin vastaamisista. Tämä vaatii jonkinlaisen palautejärjestelmän, esimerkiksi sähköpostin. Palautteen myötä opas voi kehittää omaa toimintaansa ja kierrostaan paremmaksi.

# Hahmo

Nuori nainen nimeltään Mielitty, noin 32-vuotias. 1300-luvun alkupuolella n. 1330-luvulla elänyt.

Nuoren naisen vanhemmat ovat kääntymässä kristinuskoon ja käyvät kirkossa, mutta nainen ko-



kee mummonsa kertomat tarinat muinaisesta maailmankuvasta enemmän omikseen. Nuoren naisen mummon isoäiti on ollut alueen viimeisiä tietäjiä ristiretkien alun jälkeen noin 1240-luvun tienoilla ja hänen sielunsa on muinaisuskon ylisukupolvisuus käsityksen mukaan uudestisyntynyt naiseen. Tämän takia muinainen maailmankuva kiehtoo nuorta naista ja hän haluaa pitäytyä vanhoissa perinteissä ja pyrkii säilyttämään ne, eikä pidä vieraasta lähetysuskonnosta. Mummon isoäiti opetti vanhoja tapoja ja perinteitä mummolle, joka puolestaan opetti niitä naiselle. Nainen harjoittaa metsissä salaa rituaaleja esimerkiksi tuodakseen perheelleen elinkeino-onnea. Hänen vanhempansa ovat viljelijöitä, nainen puolestaan metsästää välillä. Nainen usein myös ihastelee luonnon ihmeitä. Nainen jakaa muinaisuskon käsityksiä linnan vieraille, aikamatkalaisille, jotta perinteistä tiedettäisiin uudessa ajassa.

Ristiretkiä on ensin tehty asutusten lähetyville. Linnamaa on tuolloin ollut vielä syrjäseutua, jossa ei ollut vielä kyliä, joten lähetysuskonto ei ole välttämättä heti saapunut Linnamaalle. Lisäksi muinaisusko on elänyt kristinuskon rinnalla kansanuskona keskiajan jälkeen-

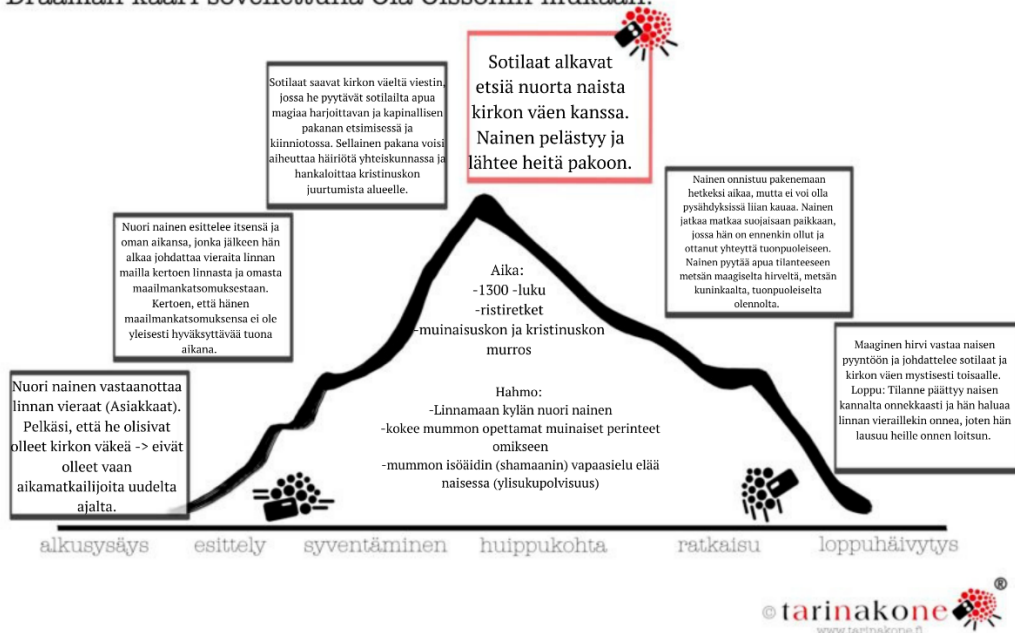
kin. On hyvin ollut mahdollista, että 1200-luvun puolivälin aikaan syrjäseuduilla on ollut vielä vanhan kansan tietäjiä, jotka ovat toimineet piilossa kirkolta, joka vielä vasta vakiinnutti asemaansa suomalaisten keskuudessa. Hahmon tarkka elinajankohta voidaan ottaa mukaan osaksi kierrosta, mikäli kierroksen aikana kerrotaan selkeästi, että linna on toisen käsityksen mukaan voinut olla jo toiminnassa 1200-luvun lopulla. Mikäli kierroksella kerrotaan vain toinen näkemys linnan rakennusajankohdasta 1300-luvun puolivälin jälkeen, voidaan kertoa hahmon eläneen yleisesti 1300-luvulla.

Australian kansallisen yliopiston tutkimuksen mukaan keskiaikainen ihminen on voinut elää keskimäärin jopa 70-vuotiaaksi. Aikaisemmin keskiaikaisen ihmisen ajateltiin elävän vain noin 40-vuotiaaksi. Vaihtelu eri kulttuurien välillä on myös ollut pientä. Arkeologi Christina Casen mukaan virheellinen käsitys ihmisen eliniästä on johtunut arkeologisten tutkimusten puutteellisuudesta. Arkeologien uusi menetelmä erottaa eri ikäiset vainajat tarkemmin. (Wallius 2018.) Aikajana on laadittu siten, että naiset ovat keskimäärin synnyttäneet parikymppisinä ja keskimääräinen elinikä on vaihdellut 40-60 ikävuoden välillä.

## Juoni

### PALVELUN TARINAPOLKU

Draaman kaari sovellettuna Ola Olssonin mukaan.



**Alkutilanne:** Nuori nainen vastaanottaa linnan vieraat (asiakkaat). Aluksi nainen pelkäsi, että vieraat olisivat olleet kirkon väkeä, jotka voisivat saada vihiä naisen maailmankatsomuksesta, mutta eivät olleetkaan vaan olivat aikamatkailijoita uudelta ajalta.

**Nouseva toiminta:** Nuori nainen esittelee itsensä ja oman aikansa, jonka jälkeen hän alkaa johdattaa vieraita linnan mailla kertoen linnasta ja omasta maailmankatsomuksestaan. Kertoen, että hänen maailmankatsomuksensa ei ole yleisesti hyväksyttävää tuona aikana.

**Kärjisty:** Sotilaat saavat kirkon väeltä viestin, jossa he pyytävät sotilailta apua magiaa harjoittavan ja kapinallisen pakanan etsimisessä ja kiinniottossa. Sellainen pakana voisi aiheuttaa häiriötä yhteiskunnassa ja hankaloittaa kristinuskon juurtumista alueelle. Sotilaat alkavat etsiä naista kirkon väen kanssa. Nainen pelästyy ja lähtee heitä pako.

Laskeva toiminta: Nainen onnistuu pakenemaan hetkeksi aikaa, mutta ei voi olla pysähdyksissä liian kauaa. Nainen jatkaa matkaa suojaansa paikkaan, jossa hän on ennenkin ollut ja ottanut yhteyttä tuonpuoleiseen. Nainen pyytää apua tilanteeseen metsän maagiselta hirveltä, metsän kuninkaalta, tuonpuoleiselta olennoilta.

Ratkaisu: Maaginen hirvi vastaa nuoren naisen pyyntöön ja johdattelee tuonpuoleiselle ominaisella näkymättömällä voimalla sotilaat ja kirkon väen mystisesti toisaalle.

Loppu: Tilanne päättyy naisen kannalta onnekaasti ja hän haluaa linnan vieraillekin onnea, joten hän lausuu heille onnen loitsun.

## Kierroksen käsikirjoitus

Kaikki repliikit ovat suuntaa antavia ja opas voi muokata niitä itselleen soveltuviksi. Sulkeisiin kursiivilla kirjoitetut osiot ovat sellaisia, joita opas voi opastettavan ryhmän mukaan soveltaa ilman, että asiakkaan kokonaisuymmärrys kierroksen juonesta heikkenee. Juonen kulun alkutilanne, nouseva toiminta jne. tekstiosiot toimivat ikään kuin otsikkoina, joiden alle repliikit ja asiakkaille kerrottava tieto juoneen suhteutettuna kuuluvat. Käsikirjoitus elävöityy kierroksen aikana oppaan esiintymisen myötä.

Alkutilanne: Nuori nainen vastaanottaa linnan vieraat (asiakkaat). Aluksi nainen pelkäsi, että vieraat olisivat olleet kirkon väkeä, jotka voisivat saada vihiä naisen maailmankatsomuksesta, mutta eivät olleetkaan vaan olivat aikamatkailijoita uudelta ajalta.

- Nuori nainen kertoo, kuinka hän äitinsä puolesta vastaanottaa linnan vieraat, kun hänen äitinsä ei pystynyt. ”Tulin tänne äitini puolesta ottamaan teidät vastaan. Äidillä on tänään niin paljon tehtävää kotona, ettei hän ehdi tänne. Pelkäsin ensin, että olisitte olleet kirkon väkeä, mutta ette te minusta sellaisilta näytä. Keitä sitten olette? Asuistanne päätellen olette aikamatkalaisia uudelta ajalta... Minun nimeni on Mielitty, jotkut tuntevat minut Vaitona, olen täältä Linnamaan kylästä. Elän vuotta 1338, olen 32-vuotias. Monet sanovat, että olen vähän vanhanaikainen ja kapinahenkinen. Tulkaa mukaani, kerron teille linnasta ja siitä, miten täällä elettiin minun aikani. Voisin myös vähän kertoa teille omasta maailmankatsomuksestani.”

Nouseva toiminta: Nuori nainen esittelee itsensä ja oman aikansa, jonka jälkeen hän alkaa johdattaa vieraita linnan mailla kertoen linnasta ja omasta maailmankatsomuksestaan. Kertoen, että hänen maailmankatsomuksensa ei ole yleisesti hyväksyttävää tuona aikana.

- "Tiesittekö, että vähän ennen minun aikaani 1100-luvulla, Suomi joutui valloitusten kohteeksi. Minun aikaani nykyinen Venäjän alue tunnettiin nimellä Novgorod. Ruotsin ja Novgorodin hallitsijat olivat kiinnostuneet ja taistelivat Suomen alueesta. Suomen valloittaminen oli osa suurempaa yleiseurooppalaista laajentumista. Silloin kirkko ja hallitsijat liittoutuivat keskenään valloittaakseen uusia alueita. Ruotsin kruunu ja roomalais-katolinen kirkko saapuivat Suomeen ja vakiinnuttivat asemaansa täällä. Valloitusretkien takia Etelä-Suomeen rakennettiin linnoja 1200-1300-luvuilla. Ne olivat leirilinnoja. Tänne Linnamaallekin rakennettiin tämä Liinmaan linna."

#### SIIRTYMÄ

- "Linnan rakennusajankohta on tulkinnan varainen ja perustuu arvioihin ja arkeologisiin tutkimuksiin. Todistusaineisto on suurimmaksi osaksi tuhoutunut. Minun näkemykseni mukaan Liinmaan linna on rakennettu jo 1200-luvun lopulla, eläinhän minä 1330-luvulla ja siinä minun edessäni linna näyttää olevan. Teille se näkyy uudella ajalla vain raunioina."
- "Vuoden 2004 uudempien arkeologisten tutkimusten mukaan linna on ollut toiminnassa jo 1200-luvun lopulla. Linnan sijoittaminen saarelle tukee teoriaa, koska vedenpinta oli tuolloin korkeammalla. Saarella linna ei kuitenkaan voinut toimia meille asukkaille pako- ja turvapaikkana."
- "Linna on voitu myös rakentaa vuoden 1367 tienoilla, sen aikaisen Ruotsin hallitsija Alberkt Mecklenburgilaisen toimesta. Minun näkemykseni mukaan Alberkt on vain vahvistanut linnan asemaa entuudestaan. Turun Tuomiokirkon kirjalliset lähteet kuitenkin tukevat tätä teoriaa. Myös arkeologisten kaivausten yhteydessä on ilmennyt, että osa linnan rakenteista on vasta 1370-1390-luvuilta, vähän minun aikani jälkeen. Vuonna 1367 Alberkt käski siirtää Satakunnan linnan Kokemäeltä Eurajoelle. Syynä oli kaupallisen painopisteen siirtyminen Rauman rannikolle."
- "Linnan mahdollinen rakennuttaja on voinut olla Bo Joninpoika Grip. Hän oli vuodesta 1360 lähtien Alberkt Mecklenburgilaisen alaisuudessa toiminut virkamies. Läntiset linnat olivat tuolloin hänen alaisuudessaan ja hänen aikanaan myös rakennettiin joukko linnoja vahvistamaan Mecklenburgilaisen hallintoa."

#### SIIRTYMÄ

- ”Kirkko ja kruunu kulkivat käsi kädessä aivan valloitusretkien alkamisesta asti. Ruotsalaiset toivat mukanaan kristinuskon, uuden maailmankuvan, jonka he halusivat meidän kyläläistenkin omaksuvan. Määrätietoisesti he alkoivat kääntymään ristiretkien myötä jo esivanhempiemme aikana 1150-luvulla. Suomen alueella kaikki pakanalliset eli ei-kristilliset heimot joutuivat valtauksen piiriin. Minun aikani Suomeen syntyi myös valtiollisia rakenteita, joihin kirkko vaikutti suuresti.”
- ”Minun vanhempani ovat kääntymässä kristinuskoon. Vanhempani asuvat kylällä kansani ja viljelevät maata. Itse en pidä uudesta uskosta, johon he meidät yrittävät pakottaa. Mummoni opetti minulle vanhoja tapoja ja perinteitä. Teidän mielestänne ne ovat varmasti jo muinaisia. (Naurahdus) Suomalainen muinaisusko tarkoittaa suomalaisten alkuperäistä maailmankuvaa ennen lähetysuskonnon tuloa.”
- ”Koen vanhat perinteet paljon vahvemmin omakseni kuin uudet kirkon tuomat opit. Mummoni kertoi minulle, että vanhan käsityksen mukaan ihmisellä oli jopa kolme sielua. Meillä kaikilla on ruumissielu, joka ylläpitää elintoimintojamme. Sitten meillä on myös haltijasielu. Mummo sanoo, että se pitää yllä hyvinvointiamme. (Extralisäys: Kullin, että teillä siellä 2020-luvulla jyllää paha viruspandemia, joten muistakaahan huolehtia itsestänne ja läheisistänne.) Mummon mukaan ihmisellä on vielä vapaa sielu, joka on ihmisen tietoisuus ja persoonallisuus.”
- ”Olen joskus ihmetellyt miksi vanhat tavat ja perinteet kutsuvat minua niin vahvasti puoleensa. Mummo sanoo, että se johtuu siitä, että hänen isoäitinsä vapaasielu on uudestisyntynyt minuun. Mummo oppi vanhat tavat omalta isoäidiltään. Hän oli tämän alueen viimeisiä shamaaneja 1240-luvun tienoilla. Teidän aikanne voidaan tulkita, että tuolloin on todennäköisesti ollut vanhoja perinteitä harjoittavia tietäjiä, jotka ovat toimineet piilossa kirkolta.”
- ”Suomalaisen muinaisuskon ylisukupolvisuus käsitys tarkoittaa, että esivanhemman vapaa sielu syntyy uudelleen saman suvun uuteen lapseen. Kuolleiden valtakunnassa vapaa sielu nuorenee, kun taas maan päällä sielu vanhenee. Uudestisyntymisen edellytyksenä on, että esivanhemman muisto on elävä. Minun tapauksessani se tarkoittaa, että mummolla on elävä ja henkilökohtainen muisto omasta isoäidistään.”

SIIRTYMÄ



- ”Suomalaisten muinainen usko on ollut vahvasti kokemuseräinen. Minä en usko, että metsässä on metsänhaltija vaan minä tiedän, että metsänhaltija on olemassa *(ja minä tiedän, että shamaanit pystyvät parantamaan.)*”
- ”Mummo kertoi, että maailmassa on elämää maan yllä ja alla, ylisessä ja alisessa maailmassa. *(Ylisessä maailmassa, etelässä on elämänpuu ja maailmanvirran lähtöpaikka. Alinen on vainajien valtakunta pohjolan virran takana, joka on maailmanvirran pääte-piste.)* Me ihmiset elämme keskisessä maailmassa. *(Pohjantähti on taivaan keskus ja tu-ki-pylväs, jonka ympärille maailma kaareutuu.)* Ylinen ja alinen ovat tuonpuoleisia paikkoja. Keskisessä maailmassa tuonpuoleiset voimat ja olennot olivat usein näkymättömiä. *(Vesialueet olivat usein tämän- ja tuonpuoleisen raja-alueita.)*”
- ”Minun käsitykseni mukaan tuonpuoleinen on pyhä. Esimerkiksi ukkosella, metsällä ja tuulella on olemassa oma henki. *(Oletteko koskaan ihastelleet luonnon ihmeellisyyttä? Tiesittekö, että öiseen aikaan taivaalla näkyvä linnunrata on lintujen opas lintukotoon, lintujen talviseen asuinpaikkaan? Meille ihmisille linnunrata toimii talvikauden sääkalenterina.)*”

#### SIIRTYMÄ

- ”Kylät rakennettiin samoihin aikoihin linnan kanssa. Harvaa asutusta alueella on todennäköisesti ollut jo ennen linnaa. Asuihan minun mummoni ja hänen isoäitinsäkin täällä jo ennen linnan aikaa. Linnan aktiivinen toimintakausi oli 1300-luvulla. *(Meille kyläläisille linnasta oli hyötyä ja haittaa.)* Me kyläläiset myimme linnalle viljaa ja maksoimme veroja. Osa veroista otettiin pakko-ottoina. Linna toi meille myös turvaa.”
- ”Linnaa asuttivat asemiehet, mahdollisesti myös heidän perheensä. Linnapäällikkö huolehti linnan asioista. Hänen piti varmistaa, että oikeus jaettiin ja verot kerättiin. *(Verojen lisäksi linnaan kerättiin kauppatavaraa.)* Sotilaat pitivät yhteiskunnassa järjestystä yhdessä kirkon kanssa. Hiljaisina aikoina asemiehet harjoittelivat ja huolsivat aseita. *(Keski-aikaisia aseita olivat jousiaseet, kivilinko ja miekat. Tuliaseita ei vielä ollut.)* Olenpa nähnyt miesten pelaavan seurapelejäkin. Arkeologisista kaivauksista on löytynyt luisia arpa-kuutioita. Linnassa ei pidetty hovia, joten linnan elämä ei eronnut paljoakaan meidän kyläläisten elämästä.”

- ” Linna oli puinen, joka koostui 3-4 rakennuksesta, jotka oli aseteltu suorakaiteen muotoon. Linnaa ympäröi kaksi vallirakennelmaa, jotka ovat vieläkin nähtävissä maastonmuotoina. Niiden välissä oli vallihauta.”
- *(Maapohjana oli hiekkaa ja hietaa, jolle oli hyvä rakentaa perustukset. Mäellä ei todennäköisesti ollut aiempaa asutusta, sillä linnapihan alla on palokerros, joka kertoo, että alue kulotettiin ennen rakentamista. Strategisesti linna sijaitsi hyvällä paikalla saarella, josta pystyi torjumaan vihollisten hyökkäykset.)*

#### SIIRTYMÄ

- ”1200-luvulla kruunun ja kirkon valta pitivät juuri ja juuri otettaan. Vielä minunkaan aikani kristinusko ei ollut itsestään selvyys. Me suomalaiset vastustimme Ruotsin valtaa ja kielsimme uuden uskon, vaikka me kyläläiset kuuluimmekin Eurajoen seurakuntaan. Kyläläisten elämään vaikuttivat suomalaisten omat muinaiset uskomukset ja jumalat. *(Joidenkin elämään vahvemmin kuin toisten.)* Vanha usko sai mukaansa kristillisiä piirteitä.”
- ”Kirkko teki meille kyläläisille selväksi kristinuskon ja pakanallisuuden eron. He eivät salli meidän harjoittaa vanhoja perinteitämme. Siksi minäkin joskus livahdan salaa metsään tekemään rituaaleja. Kirkko ja kruunu tekivät kovasti töitä saadakseen ihmiset kuuliaisiksi kansalaisiksi. Vanha usko muuttui vähitellen vaihtoehtoiseksi vastakulttuuriksi ja pysyi hengissä pitkään keskiajan jälkeenkkin. Vanhaa uskoa pyrittiin myös hävittämään toden teolla satoja vuosia myöhemmin.”
- ”Minun aikani yhteisöllisyys oli suuressa roolissa. Meidän odotettiin käyvän kirkossa vähintään pyhinä ja sunnuntaisin. Mutta minä en mihinkään kirkkoon halua mennä!

Kärjistys: Sotilaat saavat kirkon väeltä viestin, jossa he pyytävät sotilailta apua magiaa harjoittavan ja kapinallisen pakanan etsimisessä ja kiinniottossa. Sellainen pakana voisi aiheuttaa häiriötä yhteiskunnassa ja hankaloittaa kristinuskon juurtumista alueelle. Sotilaat alkavat etsiä naista kirkon väen kanssa. Nainen pelästyy ja lähtee heitä pakoon. (Kuvitelman kautta erottaen hahmon ajan ja nykyajan. Hahmo näkee, mutta vieraat eivät?)

- ”Näittekö te? Kirkon väki saapuu. Ehkä ette näe, sillä he ovat minun ajassani. Voi ei. He ovat saaneet vihiä, että harjoitan salaa magiaa metsässä. Niin ei saisi tehdä. Kuulen, että he pyytävät sotilailta apua etsinnässäni. Nyt he lähtevät liikkeelle. Oi! Minun täytyy

päästä piiloon. Tiedän lähellä yhden paikan, jossa olemme turvassa. Mennään sinne! Soluttaudun nyt hetkeksi teidän joukkoonne, ehkä sotilaat ja kirkon väki luulevat, että olen vain tavallinen seurakuntalainen, kun olen joukossanne. Ei tarvitsisi kiirehtiä”

#### SIIRTYMÄ

- ”Keskiajan yhteisöllisyys oli läsnä kyläläisten elämässä, *(toimeentulo, sosiaalinen turva ja fyysinen koskemattomuus olivat yhteydessä perheeseen ja sukuun.)* Keskiajalla elämä keskittyi perhekuntiin ja talon piiriin, *(jossa asui 5-10 perheenjäsentä.)* Kaikki tapahtui talon piirissä, kaikki elannon hankkimisesta kuolleiden hautaamiseen. Mummo sanoi, että olemme riippuvaisia tuonpuoleisista olennoista. Niitä täytyy aina lähestyä rituaalisesti, sillä tavoin neuvottelemme heidän kanssaan.”
- *”Tiesittekö, että sauna on kotipiirin tuonpuoleisin paikka? Minun aikani sauna oli kaksiluontoinen paikka, se oli uudistumisen ja parantumisen paikka, mutta siellä oli arvaamattomuutta ja vaaroja. Sauna oli erillään, joten se oli hyvä paikka tapahtumille ja rituaaleille, kuten syntymälle. Sauna on nykyäänkin yksi suomalaisuuden symboli.”*
- ” Pääsääntöisesti kyläläiset olivat torppareita, metsästäjiä ja kalastajia. Vanhempani viljelevät maata, minä käyn metsällä ja kalastuskin on tärkeä elinkeino täällä vesistöjen lähellä.
- *(Variaatio aikuisille: Viljelyksessä sarkajako järjestelmän tulo ja vainiopakko korostivat keskiajan yhteisöllisyyttä entuudestaan, kun viljelijöiden piti tehdä yhteistyötä. Samaa viljaa piti viljellä samalle pellolle ja samaan aikaan muiden kanssa.)*

Variaatio aikuisille: ”Mummo kertoi, että ennen vanhaan elinkeino-onnea pyydettiin haltijoilta, heidän suosionsa piti saavuttaa. Apua pyydettiin rukouksin ja uhrilahjoin, yleinen lahja oli olut, myös uhratut pieneläimet toimivat lahjoina haltijoille. *(Ahti oli vedenhaltija, jolta pyydettiin kalastusonnea. Ahdilta pyydettiin myös apua sairauksien parantamiseen. Tapio oli metsän ja karjanhoidon jumala, jolta pyydettiin metsästysonnea. Ukko oli säiden jumala, jolta pyydettiin hyvää viljasatoa.)*” (Sulkeissa olevista voi valita esim. vain yhden haltijan.)

Variaatio lapsille: ”Minun aikanani taikuus oli läsnä jokapäiväisessä elämässä ja elämän käännekohtissa. *(Loitsuja tehtiin vain painavista syistä.)* Loitsuilla yritettiin ohjata tuonpuoleisia voimia esimerkiksi takaamaan elinkeino onni. Shamaanit eli tietäjät olivat taikuuden ammattilaisia. Ihan niin kuin mummoni isoäiti. *(Heissä oli paljon väkeä eli voimaa. Ehkä minussa tai teissäkin on tavallista enemmän väkeä. Shamaaneilla oli yhteys tuonpuoleiseen ja he toimivat välikappaleina maailmojen välillä.)* Minäkin teen joskus taikoja ja ohjaan tuonpuoleisia voimia. Se on jännittävää.”

#### SIIRTYMÄ

- Variaatio aikuisille: ”Linnan tuho on yhdistettävissä tulipaloon. Tarinan mukaan linna- ja sotapäällikkö, jolla oli useita laivoja komennuksessaan, kutsui laivastonsa juhlimaan nimipäiväänsä. Laivojen kapteenit päättivät tehdä päällikölle pilan ja laittoivat vihollisen liput laivoihinsa, kun he rantautuivat yöaikaan. Päällikkö luuli vihollisen hyökkäävän, joten hän upotti laivat. Muutama miehistön jäsenistä selvisivät ja kertoivat päällikölle tapahtuneesta. Erehdyksen ymmärrettyään päällikkö keräsi kultansa ja hopeansa, lukitautui linnan kellariin ja räjäytti linnan.”
- Variaatio lapsille: ”Tarinan mukaan linnaa asuttivat merirosvot 1380-1390-luvuilla seikkailleet vitaaliveljet, jotka olivat mukana Tanskan ja Norjan kuningatar Margaretan ja Ruotsinhallitsija Alberkt Mecklenburgilaisen välisessä valtataistelussa. Kerrotaan, että Vitaaliveljet olisivat kätkeneet ryöstösaaliinsa linnamäelle. Täällä linnan luona saattaa siis olla aarre. Eikö olekin jännää!”
- *(”Sanotaan, että aarteen löysi 1700-luvulla noidaksi syytetty Mikko Simonpoika. Myös myöhemmillä ajoilla linnalla on käynyt aarteen etsijöitä, jotka ovat saattaneet tehdä nykyään linnan maalla olevat syvät kuopat. Kuopat ovat voineet myös olla kellarin pohjia.”)*
- ”Linnan legendat linnan alla olevasta aarteesta ovat yhdistettävissä muinaisuskon tuonpuoleiseen olentoon Aarniin. Uusi legenda on 1900-luvun alusta, missä kaksi nuorta miestä, joista toinen oli Pirjo Jaakkolan isoisä (ei tarvitse mainita nimeä), olivat palaamassa töistä Kaunissaaren Sahalta ja he päättivät oikaista linnan läheltä. Matkalla he näkivät Linnamäellä tulipatsaan, jota luulivat piruksi. Mummo sanoisi, että virvatuli se oli eikä mikään piru.”

- Aarni oli aarteiden vartija ja puhdistaja. Aarnivalkeita eli virvatulia paloi aarteiden yllä, kun Aarni puhdisti aarteita. *(Ihmiset yrittivät saada kätköpaikkoja näkyviin taikojen ja tempujen avulla. Piti esimerkiksi istua ympärökynnetyn kiven päällä, jotta sellaisen saattoi nähdä.)*
- *(Variaatio aikuiset: Linnasta on myös tarina, jonka mukaan Pohjanmaalaiset olivat ryöstäneet linnasta vaskikäärmeen ja hopeisen pöydän sinä aikana, kun sotilaat olivat olleet kirkossa. Tässä nähdään vastakkainasettelu Satakunta vastaan Pohjanmaa, josta oli tehty pahis.)*

#### SIIRTYMÄ

Laskeva toiminta: Nainen onnistuu pakenemaan hetkeksi aikaa, mutta ei voi olla pysähdyksissä liian kauaa. Nainen jatkaa matkaa suojaasaan paikkaan, jossa hän on ennenkin ollut ja ottanut yhteyttä tuonpuoleiseen. Nainen pyytää apua tilanteeseen metsän maagiselta hirveltä, metsän kuninkaalta, tuonpuoleiselta olennoilta.

- Saapuvat suojaasaan paikkaan

”Nyt olemme turvassa. Täällä minä olen joskus salaa suorittanut rituaaleja. Nythän voisin pyytää apua metsän maagiselta hirveltä. *’Tuoll’ on Hirvi synnytelty, Nevan tuulisen selällä, Tiheillä, tuomikoilla, Paksuilla pajupehuilla, Otavaisen olkapäillä, Taivaan tähtehin seassa.*’ Oi maaginen hirvi, metsän suojelija, kuule minua. Pyydän, auta minua tässä kiperässä tilanteessa. Sotilaat yrittävät estää minua harjoittamasta kansamme perinteitä.”  
(Runon tarkoitus voisi olla kiinnittää maagisen hirven huomio, jonka jälkeen suoraan pyydetään apua tilanteeseen.)

- ”Olen joskus pyytänyt tuonpuoleisilta olennoilta vanhemmilleni viljelysonnea. Ja itselleni joskus pyydän Tapiolta metsästysonnea. *(Kun osoitan kunnioitukseni luonnolle ja Tapiolle, metsänhaltijalle, niin hän suo minulle karjastaan, metsäneläimistään minulle saliin.)* Eläimilläkin on sielu, ne ovat myös tuntevia ja tahtovia olentoja kuten me. Mummo kertoi, että siksi nukkuvaa eläintä ei saanut tappaa. Se estäisi eläimen uudestisyntymisen. Myös saaliiksi jäänti riippuu eläimen omasta tahdosta tulla saaliiksi. Metsästäjän pitää käsitellä eläimen luut oikein turvatakseen eläimen uudestisyntyminen. *(Ihmiset ja eläimet ovat tasavertaisia, vaikka eläimiä pidettiin tarkempien aistien ja vahvuutensa vuoksi jopa ylivoimaisina.)* Ennen yhteisöllisyyden tuloa kyläämme yhteytemme eläimiin oli vahvempi.

Viljelyskulttuurin tultua yhteys ristiriitaistui, kunnioitusta oli vain hyötyeläimiin ja pe-toeläinten uudestisyntyminen yritettiin jopa estää. Minusta se on ikävä juttu.”

- Lähtevät suojasta.
- ”Mummo sanoi, että eläimissä on paljon tuonpuoleista voimaa, *(karhussa sitä on erityisen paljon. Kunnioitus karhua kohtaan ei koskaan oikein kunnolla hävinnyt.)* Oli jopa käsityksiä, joiden mukaan ihmiset polveutuivat eläimistä. Tällaisia käsityksiä oli karhun- ja hirvenpalvonta heimoilla... Voi kunpa maaginen hirvi vastaisi pyyntööni pian.” (Vilkuilee onko sotilaita lähettyvillä.) ”Maaginen hirvi on metsän kuningas, se on tuonpuoleinen olento. Joskus hirvi jopa näyttäytyy minulle. *(Hirvi syntyi taivaan tähdistä, taivaalta hirven sarvien muotoisesta tähtikuvioista, Kassiopeiasta. Hirvi oli myös tärkeä saaliseläin, josta saatiin elintärkeitä tarpeita. Suomessa esiintyvät luolamaalaukset kuvastivat esimerkiksi metsästysmagiaa.)*”

Ratkaisu: Maaginen hirvi vastaa nuoren naisen pyyntöön ja johdattelee tuonpuoleiselle ominaisella näkymättömällä voimalla sotilaat ja kirkon väen mystisesti toisaalle.

- ”Nyt hirvi puhuu minulle. Se kertoo, että hän ohjaa sotilaat ja kirkon väen mystisellä voimallaan toisaalle. Nyt he lähtevät. Voimme siis palata takaisin Paviljonkiin, eikä minun tarvitse enää piileskellä. Kiitos metsän maaginen hirvi.”

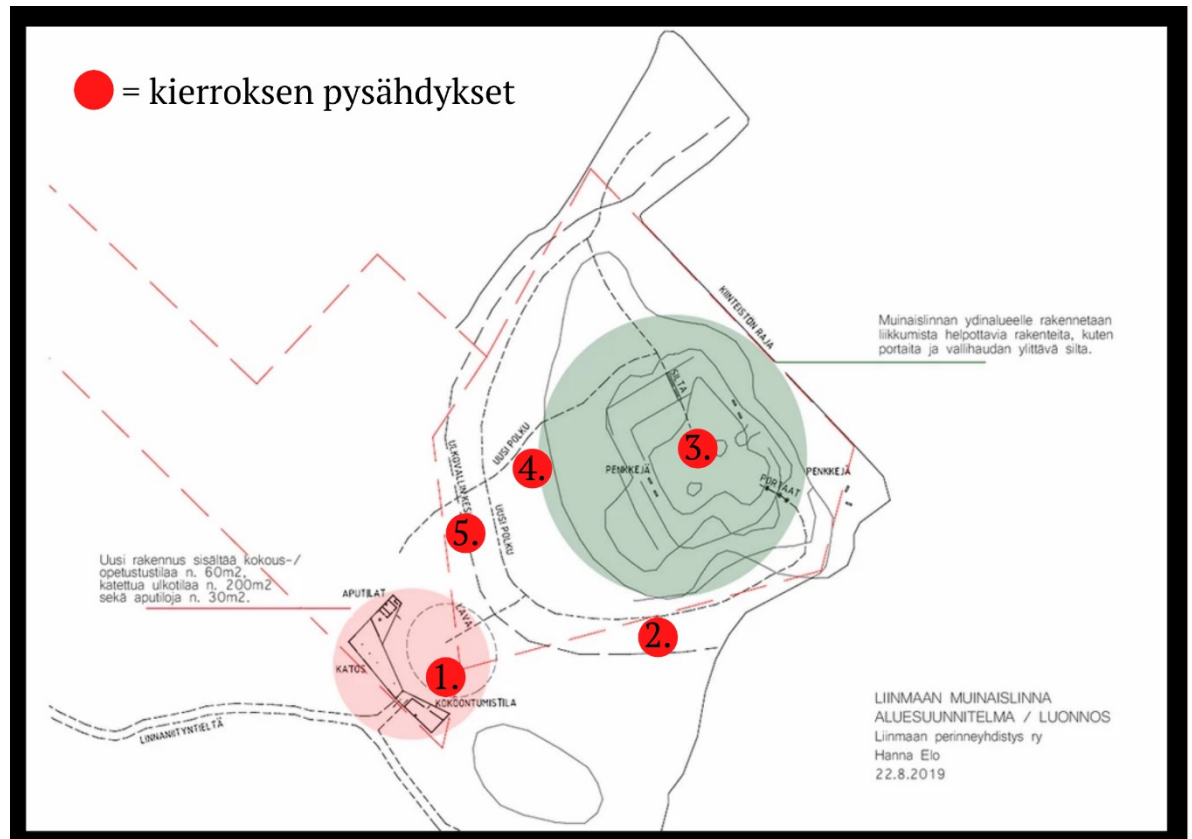
#### SIIRTYMÄ

Loppu: Tilanne päättyy naisen kannalta onnekaasti ja hän haluaa linnan vieraillekin onnea, joten hän lausuu heille onnen loitsun.

- ”Kävipä tässä tilanteessa onni. Haluaisin antaa teillekin vähän onnea. Tässä on teille pieni onnenloitsu: *Pidä luontos luonasi, onnes olallasi, hartioilla haltijasi.* Haluaisin, että kertoisitte muillekin aikalaisillenne, että tulisivat käymään. Mielelläni kertoisin heillekin maailmastani. Haluaisin nimittäin vanhojen perinteiden jatkavan kulkuaan eteenpäin.”


## Testaus

Testattu versio kierroksesta oli sovellettu kierroksen pohjasta tilaisuuteen sopivaksi. Testatun kierroksen kesto oli 30 minuuttia. Samalla tavalla tulevaisuudessa lopullinen tuote muodostuu soveltaen kierroksen pohjaa asiakasryhmälle sopivaksi. Pidemmillä kierroksilla tarinan juoni on helpompi ottaa mukaan kierrokseen.



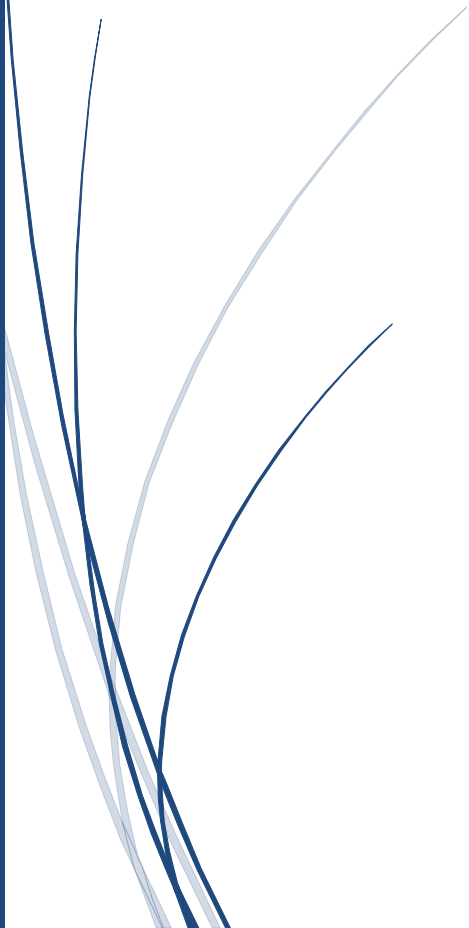
## Lähteet

Wallius, A. (2018.) 400-600-lukujen hammastutkimus kumoaa harhaluulon: 40 vuotta ei ollut ikä eikä mikään. Yle uutiset. Saatavilla 6.3.2021. <https://yle.fi/uutiset/3-10009707>



# Oheislukeminen

## Liite 2.





## Oheislukeminen

Tästä osiosta löytyy kaikki materiaali, jota hahmoa ja kierroksen sisältöä suunniteltaessa on käytetty. Toimeksiantaja voi tästä osiosta ammentaa vielä lisää materiaalia tuotteeseen tulevaisuudessa. Tuotekortin loppuun on vielä koottu käytetyt lähteet, joita toimeksiantaja voi myös hyödyntää tuotetta kehittäessä.

## Ruotsin kruunun ja kirkon saapuminen Suomeen

Ennen Ruotsin vallan sekä kristinuskon tuloa 1100-luvulla Suomen historia perustuu pitkälti oletuksiin ja myytteihin sekä vähäisiin arkeologisiin löytöihin. Asutus oli harvaa ja se sijoittui pääasiallisesti Lounais-Suomen, Hämeen, Pirkanmaan ja Karjalan alueelle. Elämä keskittyi perhekuntiin ja oman talon piiriin, jossa asui noin viidestä kymmeneen perheenjäsentä. Talon piirissä myös tapahtui kaikki elannon hankkimisesta kuolleiden hautaamiseen asti. (Kallioinen 2001, 17-18.)

Suomesta olivat kiinnostuneet Ruotsin lisäksi Novgorod, nykyisen Venäjän alue. Samanaikaisesti katolinen ja ortodoksinen kirkko yrittivät saada Suomen osaksi omaa kirkkokuntaansa. Kristinuskon ensimmäiset vaikutteet saapuivat ruotsalaisten mukana. Ruotsalaisten saapuminen Suomeen oli osa yleiseurooppalaista ekspansiota, jonka strategiana oli kirkon liittoutuminen hallitsijoiden kanssa. Maallinen valta sekä kirkollinen valta kulkivat niin sanotusti käsikädessä. Kirkko vaikutti suuresti valtiollisten rakenteiden syntyyn. Suomen alueella kaikki pakanalliset heimot päätyivät valtauksen piiriin. Määrätietoiseksi käännäyttämiseksi kristinuskon leviäminen muuttui ristiretkien myötä 1150-luvulla. Suomalaiset vastustivat Ruotsin valtaa. Vihollisen uhatessa suomalaiset kuitenkin lupasivat säilyttää kristinuskon, mutta sotilaiden lähdettyä kielsivät uskon ja jopa vainosivat pappeja. 1200-luvun alkupuolella kruunun ja kirkon valta hädin tuskin piti otetaan Lounais-Suomessa, vaikka kirkkojen ja seurakuntien rakentaminen oli päässyt jo alkuun. Ruotsin vallan vahvistamiseksi Suomeen rakennettiin linnoja. (Kallioinen 2001, 19-26.)

Uusi usko ja hallinto mullisti ihmisten elämää. Niiden mukana tulivat alueellinen ja poliittinen yhtenäistyminen, kuninkaan valta, kristinuskon sekä verotus ja säätyjako. Ihmisiä kontrolloivat maallisen vallan ja kirkon edustajat. Monet myös lähtivät pakoon kirkon ja kruunun rasituksia. (Kallioinen 2001, 27-29.) Leimallisesti keskiajan ihmisten ajatellaan olevan kristittyjä ja heidän odotettiin käyvän kirkossa sunnuntaisin sekä juhlapäivinä. Tämä loi sosiaalista painetta, jota oli vaikea vastustaa. Kirkon julistus ei kuitenkaan ollut itsestään selvyyttä.

Etenkin varhaiskeskiajalla suomalaisten omat jumalat ja opit vaikuttivat vielä vahvasti. Kirkko ei kuitenkaan suvainnut muuta uskoa vaan teki selvän eron kristinuskon ja pakanallisuuden välillä. Vanha usko ei hävinnyt yhtäaikaisesti vaan se muuttui vaihtoehtoiseksi vastakulttuuriksi ja pysyi hengissä vielä keskiajan jälkeenkin. Tuolloin vanha usko sai mukaan kristillisiä piirteitä. Kirkko ja kruunu joutuvat tekemään kovasti töitä saadakseen ihmiset kuuliaisiksi kansalaisiksi. Maagisesta ajattelutavasta siirryttiin järjellisen ajattelun piiriin. (Kallioinen 2001, 117-119, 122.)

## Liinmaa

Ensimmäiset ristiretket Suomeen tehtiin 1100-luvulla. Roomalaiskatolinen kirkko sekä Ruotsin kruunu vakiinnuttavat asemaansa Suomessa 1200-luvulla. (Liinmaan aikajana; Kuusikari n.d. 3.) Esimerkiksi valloitusretkien vuoksi linnoja rakennettiin Etelä-Suomeen. Linnat olivat leirilinnoja, jotka ensisijaisesti toimivat varustuksina, joista tehtiin valloitusretkiä sisämaahan. Myös Liinmaan linna oli tällainen leirilinna. (Kuusikari n.d. 3-4.)

Liinmaan muinaislinnan alue sijaitsee Eurajoella Kaukonpielen kylän sekä Linnamaan kylän läheisyydessä. Liinmaan linnan rakennusajankohta on tulkinnan varainen. Tieto perustuu arvioihin ja arkeologisiin tutkimuksiin. Todistusaineisto on suurimmaksi osaksi tuhoutunut. Linnan rakennustajastakaan ei ole tarkkaa tietoa, vaan vaihtoehtoja on monia. Arvioiden mukaan linna on voitu rakentaa 1200-luvun lopulla, johon uudemmat arkeologiset tutkimukset vuodelta 2004 viittaavat. Käsitteen mukaan linna on ollut toiminnassa jo tuolloin. Teoriaa tukee myös linnan sijoittaminen saarelle, tuolloin vedenpinta on ollut korkeammalla. Toisaalta tuolloin linna ei ole voinut toimia pako- ja turvapaikkana alueen asukkaille. (Kuusikari n.d. 2, 7-8.)

Linna on myös voitu rakentaa myös vuoden 1367 tienoilla, sen aikaisen Ruotsin hallitsija Alberkt Mecklenburgilaisen toimesta. Vaihtoehtoisesti hän on vain voinut vahvistaa linnan asemaa entuudestaan. Turun Tuomiokirkon kirjalliset lähteet kuitenkin tukevat myöhemmän rakennusajankohdan teoriaa. Myös arkeologisten kaivausten yhteydessä on ilmennyt, että osa linnan rakenteista on peräisin 1370-1390-luvuilta. Teoria viittaa Alberktin käskyyn siirtää Satakunnan linna Kokemäeltä Eurajoelle, sillä kaupallinen painopiste oli siirtynyt Rauman rannikolle. (Kuusikari n.d. 5-7.) Mahdollisena rakennuttajana pidetään myös Bo Joninpoika Grippiä, joka oli vuodesta 1360 lähtien Mecklenburgilaisen alaisuudessa toiminut virkamies. Läntiset linnat olivat tuolloin hänen alaisuudessaan. Hänen aikanaan myös rakennettiin joukko linnoja vahvistamaan Mecklenburgilaisen hallintoa. (Kuusikari n.d. 9.)

Linnanpäällikön tehtävänä oli hoitaa linnan asioita ja alueen puolustusta, jakaa oikeutta ja kerätä veroja (Kuusikari n.d. 10). Linnaan kerättiin veroja ja kauppatavaraa (Kuusikari n.d. 17). Hovia Liinmaan linnassa ei ollut, arkinen elämä ei todennäköisesti poikennut ympäröivien talojen asumisesta mitenkään. Linnaa asuttivat asemiehet, mahdollisesti myös heidän perheensä ja muuta työvoimaa, kuten keittäjiä. Hiljaisina aikoina asemiehet harjoittelivat ja huolsivat aseita sekä mahdollisesti pelasivat myös seurapelejä purkaakseen ylimääräistä energiaa. (Kuusikari n.d. 19-21.) Keskiaikaisia aseita olivat jousiaseet, kivilinko ja miekat, tuliaseita ei vielä ollut (Kuusikari n.d. 14-15). Arkeologisista kaivauksista on löytynyt luisia arpakuutioita (Kuusikari n.d. 20).



## Kylät

Linnamaan ja Kaukopielen kylät perustettiin linnan läheisyyteen samoihin aikoihin linnan rakentamisen kanssa. Ensimmäisiä kylän asukkaita saattoi kuitenkin olla jo ennen linnan rakentamista. Tuon ajan Suomi oli vielä varsin harvaan asuttu, ilman keskitettyä hallintoa tai valtauskontoa. Tavat poikkesivat muusta Euroopasta, jotka olivat jo siirtyneet kristinuskoon. Keski-Eurooppa eli 1200-luvulla jo sydänkeskiaikaa, kun Suomen keskiaikainen historia oli vasta aluillaan. Keskiajalla Suomessa tapahtui valtiollista, opillista ja uskonnollista rakennustyötä, esimerkiksi Suomen niemien heimot liitettiin osaksi kristikunnan kaupalliseen ja kulttuuriseen verkkoon. (Kuusikari n.d. 2-3.)

Kylien asukkaat kuuluivat Eurajoen seurakuntaan, mutta se minkälaista tuon ajan ihmisten sieluelämä oli, voi olla aivan toisenlaista. Keskiajan elämään kuului vahvasti kirkko ja uskonto, mutta todellisuudessa tuon ajan ihminen ei uskonut sen enempää kuin nykyajan ihminenkään. Kyläläisten elämään saattoivat vaikuttaa vanhan kansan uskomukset ja jumalat. Niitä pyrittiin myös täysin hävittämään satoja vuosia myöhemmin. Keskiajalla elämä oli hyvin yhteisöllistä. Ihminen oli ennen kaikkea yhteisönsä jäsen ja vasta toissijaisesti itsenäisesti toimiva yksilö. Toimeentulo, sosiaalinen turva ja fyysinen koskemattomuus olivat vahvasti yhteydessä perheeseen ja sukuun. (Kuusikari n.d. 27, 29-30.)

Linnamaan kyläläiset olivat pääsääntöisesti torppareita, metsästäjiä ja kalastajia, mutta mukaan mahtui myös leipureita, seppiä ja suutareita. Keskiajalla maanviljelys vähitellen syrjäytti pyyntielinkeinon. Kylien sijainti vesistöjen läheisyydessä tarkoitti, että viljojen lisäksi alueella syötiin paljon kalaa. Kalastus oli siis yksi tärkeimmistä elinkeinoista. Aiemmin mainittu yhteisöllisyys vaikutti myös talonpoikiin. Viljelyksessä esivallan määräämä sarkajako järjestelmä ja siihen liittyvä vainiopakko edellytti talonpoikaisten yhteistyötä keskenään, kun heidän piti viljellä samaa viljaa samalle pellolle. Heidän oli myös tehtävä peltotyöt samaan aikaan. (Kuusikari n.d. 28-29; Linnamaan kylä 2019).

Kylät olivat todennäköisesti tekemisissä linnan kanssa. Kyläläiset saattoivat myydä esimerkiksi viljaa asemiehille. Osa linnan ruokavarannoista saattoi myös tulla pakko-ottoina verotuksen myötä. Kyläläisille saattoi koitua haittaa sotilaista, mutta he saattoivat myös tuntea olleensa turvassa linnonituksen läheisyydessä. (Kuusikari n.d. 25-26.) Olihan linnan tehtävänä puolustaa aluetta (Kuusikari n.d. 3).

## Legendat

Liinmaan linnan liittyy myös legendoja, joiden mukaan alueelle olisi kätetty aarre. Erään legendan mukaan merirosvot kätkevät linnan alueelle suuren ryöstösaaliin. Merirosvot saattoivat olla 1380-1390-luvuilla seikkailleet vitaaliveljet, jotka olivat kansainvälisiä merirosvoja. Vitaaliveljillä oli yhteys Tanskan ja Norjan kuningattaren Margaretan ja Ruotsin hallitsija Alberkt Mecklenburgilaisen väliseen valtataisteluun. Vitaaliveljiä tukivat Mecklenburgilaista kannattavat kaupungit. Merirosvot hallitsivat Itämeren ja häiriköivät ruotsin ulkomaankauppaa ja hansakauppaa. Sanoetaan, että 1700-luvulla aarteen löysi Mikko Simonpoika, jota syytettiin noidaksi. Linnan alueelta löytyneet kuopat saattavat olla muiden aarteenetsijöiden jälkiä. Mahdollisesti kuopat ovat voineet myös olla kellarin pohjia. (Kuusikari n.d. 17.)

Aarrekatko saattaa myös liittyä tarinaan Linnan hävittämisestä. Tarina on epäonninen kertomus linnapäälliköstä ja hänen komennuksessaan olevien sotalaivojen kapteeneista. Tarinan mukaan linnan hävitys oli seurausta kapteenien tekemästä pilasta päällikölleen. Päällikkö oli kutsunut kaikki komennettavanaan olevat laivat juhlimaan nimipäiväänsä. Rantautuessaan kapteenit laittoivat vihollisen liput laivoihinsa. Linnapäällikkö luuli vihollisen hyökkäävän, joten hän upotti rantautuvat laivat. Muutamat miehistön jäsenistä selvisivät ja kertoivat päällikölle pilasta. Kun linnapäällikkö kuuli erehdyksestään hän keräsi kultansa ja hopeansa, lukittautui kellariin ja räjäytti koko linnan taivaan tuuliin. Tarinan mukaan linnapäällikkö yhä vartioi aarrettaan. (Kuusikari n.d. 18.)

Uudempi aarteeseen liittyvä tarina on 1910-luvulta. Tämä tarina liittyy myös kansanperinteen aarnivalkeisiin eli virvatuliin, joita alueella on kerrottu nähneen. Tarinan mukaan kaksi nuorta miestä työskenteli Liinmaan linnan lähellä olevalla sahalla ja olivat kerran illalla töistä lähdettyään päättäneet oikaista linnamäen vierestä. Jo kaukaa miehen näkivät, että linnamäellä paloi. Lähemmäs päästyään miehet huomasivat, ettei linnamäki palanut vaan siellä oli piru. Tarinoihin liitetään myös aarretta vartioimaan asetetut haltijat tai aarteen kätkijä. (Kuusikari n.d. 18-19.) Toinen tarinan nuorukaisista on todellisuudessa ollut toimeksiantajan opaskouluttajan isoisä. Tämän faktan avulla tarinaan voidaan tuoda lisää uskottavuutta. (Jaakkola 17.2.2021.)

Linnasta on myös tarina, jonka mukaan Pohjanmaalaiset olivat ryöstäneet linnasta vaskikäärmeen ja hopeisen pöydän sinä aikana, kun sotilaat olivat olleet kirkossa. Tässä nähdään vastakkainasettelu Satakunta vastaan Pohjanmaa, josta oli tehty pahis. (Jaakkola 17.2.2021.)

## Muinaisusko

Ennen kuin lähdetään määrittelemään suomalaista muinaisuskoa, on hyvä erottaa muinaisuskon sekä kansanuskon termien vivahde-erot. Käsitteenä muinaisusko on todella yksiselitteinen. Muinaisuskolla tarkoitetaan eri kansojen alkuperäistä maailmankuvaa. Maailmankuvaa ennen lähetystyön mukana tullutta uskontoa. Suomalaisten muinaisuskosta ei ole kirjallisia lähteitä, vaan perintö on välittynyt kalliomaalausten sekä muinaisten laulettujen Kalevala-mittaisten runojen välityksellä. Niiden tulkinta on ollut hankalaa. Muinaisuskon aikaan joka shamaanilla eli tietäjällä ja myös perhekunnilla on ollut hieman erilainen näkemys maailmasta. Käsitteet myös vaihtelivat yksilöllisten kokemusten myötä. (Pulkinen 2014, 13, 16; Suomalaisen kirjallisuuden seura n.d.)

Käytettävissä on kuitenkin ollut suomensukuisten ja samankaltaisissa luonnonoloissa eläneiden kansojen aineistoja, jotka ovat vertailuarvonsa vuoksi auttaneet tulkitsemaan suomalaista muinaisuskoa. (Pulkinen 2014, 13.) Muinaiseen maailmankuvaan kuuluu käsitys maailmansynnystä, tuonpuoleisesta ja käsitys maailman rakenteesta, myös käsitys ihmisestä ja luonnosta ovat osa muinaista maailmankuvaa. Kansanuskossa puolestaan sekoittuvat kansan muinaisen maailmankuva sekä lähetysuskonnon piirteet. Kansa omaksui kristinuskon piirteitä osaksi omaa maailmankuvaansa sekä tulkitse kristinuskon käytänteitä oman maailmankuvansa mukaisesti. Vanhat uskomukset säilyivät uusien oppien rinnalla. (Pulkinen 2014, 15.)

## Suomalaisen muinaisuskon vaiheet

Suomalainen muinaisusko on ajan myötä kokenut muutoksia. Samankaltaisissa luonnonoloissa ja samankaltaisen elinkeinorakenteen varassa kehittyneet kansojen maailmankuvat ovat yleensä muodostuneet samankaltaisiksi. Uskonnolliset mielikuvat heijastavat niitä luonnonoloja, jotka ovat olleet vallitsevia uskomusten kehittyessä ja vaikuttaessa kansojen elämään. Esimerkiksi yhteiskunnan rakenteen kehitys monimutkaisemmaksi ja hierarkkisemmaksi on muuttanut mielikuvia maailmasta. Merkittävä muutos maailmankuvassa on tapahtunut kiertelien pyyntikulttuurien siirtyessä maanviljelys- ja karjanhoitokulttuureihin, joissa ihmiset ovat asuneet kyläkunnittain. Lisäksi kansan mielikuvat maailmasta muuttuivat myös ulkopuolisten tekijöiden kuten lähetysuskontojen seurauksena, jolloin uskomukset ja maailmankuva miellettiin kansanuskoksi. (Pulkinen 2014, 13-14.)

Kristinuskon saapuessa kansa ei käsittänyt miksi heidän olisi pitänyt luopua omista tuonpuoleisista olennoistaan. Tämän takia vanhat uskomukset säilyivät ja uudet käytännöt tulkittiin oman maailmankuvan mukaan. Kansanusko on ollut tuon ajan toisinajattelua. Kristinusko oli auktoriteettien hyväksymä virallinen ajattelutapa ja kansanusko jatkoi olemassaoloaan kirkollisesta maailmankuvasta vieraantuneiden ihmisten parissa. (Pulkinen 2014, 15.)

Myös vanhassa suomalaisessa maailmankuvassa on ollut rakentavia ja tuhoavia voimia, mutta hyvän ja pahan virallinen vastakkainasettelu on kuitenkin tullut vasta kristinuskon myötä. Vastakkainasettelu on elämän ja kuoleman sekä tämän- ja tuonpuoleisen välillä. Kristillisestä näkökulmasta hyvänä pidettiin kristillistä elämää ja huonona pakanallista magiaa eli kansanuskoa. Ajateltiin, että hankalissa oloissa ihminen turvautui ajoittain molempiin. Pakanallisen magian avulla ihminen sai enemmän maallista hyvää kuin toiset. (Pulkkinen 2014, 267-268.)

Esimerkiksi ihmiset ottivat vastaan kirkonmiesten valistuksen pirusta, mutta ei aivan toivotulla tavalla pimeyden ruhtinaana. Kansa ei suhtautunut piruun niin vakavasti ja se sai miltei inhimilliset piirteet kanssaeläjänä. Kansanomainen rooli pirulla on liittynyt vaihdokkasiin, jossa tuonpuoleinen olento vaihtoi kehitysvammaisen tai muuten poikkeavan lapsen perheen oikean lapsen tilalle. Ennen kristinuskon vaikutusta ajateltiin, että tontut tai maahiset tekivät tämän. (Pulkkinen 2014, 89.)

## Muinaisuskon maailmankuva

Muinaisuskosta puhuttaessa on huomioitava, että tuon ajan ihminen ei ole ajatellut uskovansa, että metsässä oli metsänhaltija vaan hän tiesi, että metsänhaltija oli olemassa tai ihminen meni shamaanin luo parannettavaksi, koska tiesi tämän pystyvän parantamaan. Maailmankuva oli vahvasti kokemusperäistä. Vasta kristinuskon saavuttua kansan vanhaa maailmankuvaa kyseenalaistettiin, se julistettiin vääräksi ja vaadittiin uskomaan vierasta maailmankuvaa. Tämän myötä myös kansan oma maailmankuva muuttui uskonvaraiseksi. (Pulkkinen 2014, 17.)

Pohjoiseuraasialaisten maailmansyntymyyttien mukaan maailma on syntynyt sukeltajamyytin, munamyytin tai taivaan taonnan mukaan. Suomalaisessa perinteessä alkuperäisemmän sukeltajamyytin on syrjäyttänyt munamyytti, johon myös suomalainen Kalevalainen luomiskertomus perustuu. Munamyytin mukaan maailma on syntynyt sotkan munasta. Kertomuksessa on myös muutamia piirteitä sukeltajamyytistä. Munamyytissä Väinämöinen nähdään luomattomana alkuolentona, joka ajelehtii meressä kyntäen sen pohjaa seitsemän vuotta. Väinämöisen polvelle laskeutuu sotka, joka munii munansa. Hautomisen aikana Väinämöisen polvea kuumottaa ja hän liikauttaa sitä. Munat särkyvät mereen, jolloin Väinämöinen lausuu luomissanat. Meren pohjassa kyntäminen sekä vesilintu voivat olla muistumia sukeltajamyytistä. (Pulkkinen 2014, 29-30.)

Muinaisen suomalaisen maailmankuva oli dualistinen, sen mukaan maailma jakautuu yliseen ja aliseen puoliskoon. Maailmankuvassa korostuvat pohjoinen ja etelä akseli sekä vesitiet tämän- ja tuonpuoleisen yhdistäjänä. Elämää ajateltiin taivaan yllä sekä maan alla. Taivaan keskuksena ja tukipylväänä pidettiin paikallaan pysyvää Pohjantähteä. Ihmiset näkivät maailman levynä, jonka



ylle taivaankansi kaareutui kotakankaan tavoin Pohjantähden varaan pyörien. (Harva 2019, 50; Pulkkinen 2014, 36-37.) Muinaisen maailmankuvan mukaan myös ajateltiin, että mikäli pohjantähti pettää, taivas romahtaa maan päälle syyttäen maailman tuleen ja tuhoaa sen. Se on kaiken loppu. (Harva 2019, 44.)



Dualistinen eli kaksijakoinen, kaksinainen maailmankuva.  
Lähde: s.49 Risto Pulkkinen. Suomalainen kansanmusko: samaaneista saunatonttuihin.

Kuva 2. Dualistinen maailmankuva. (Tuomisto 2015.)

Pohjoinen eli alinen nähtiin niin sanotusti pohjana maan alla, kun taas Etelä eli ylinen nähtiin taivaana. Kolmikerroksinen maailmankuva havainnollistuu esimerkiksi noitarumpujen kalvoilla. Ylisen ja Alisen välissä on niin sanottu keskinen maailma, jossa ihmiset asuvat. Keskistä maailmaa ympäröi vesi, joka on tämän- ja tuonpuoleisen maailman raja. Sen ajateltiin myös olevan maailmanvirta, joka lähtee ylisestä maailmasta ja päättyy Tuonelan virtaan. (Pulkkinen 2014, 36-39; Harva 2019, 50). Ylisessä maailmassa sijaitsee elämänpuu, joka useimmiten on koivu tai joku muu lehtipuu. Elämänpuu oli ihmisten maailman ja yllisen maailman välillä toimiva silta. Esimerkiksi suomensukuisten kansojen parissa uhrilahjat laitettiin useimmiten lehtipuiden ääreen. Ylisessä maailmassa asuu myös luojajumala, mutta ihmiset kokevat mahdottomaksi lähestyä häntä. Hän vaikuttaa vakaasti kaiken takana. (Pulkkinen 2014, 36-39.)

Alisella maailmalla on huomattavasti läheisempi suhde ihmisten elämään, sillä se on vainajien valtakunta. Tämä näkemys on yhteinen monille pohjoisille kansoille. (Pulkinen 2014, 36-39.) Muinaissuomalaisen maailmankuvan mukaan Pohjoisessa eli Pohjolassa sijaitsee Pohjolan joki, portti ja kylä, joiden läpi vainajien täytyy kulkea päästäkseen Tuonelaan. (Harva 2019, 50-51.) Tuonela sijaitsee Tuonelan virran eli Pohjolan joen toisella puolella (Pulkinen 2014, 37). Muinaisten runojen myötä voidaan tulkita, että muinaissuomalaiset ovat ajatelleet Pohjolan joen ylittävän jonkinlaisella aluksella. Runojen mukaan Väinämöinen pyytää Tuonen tyttöä viemään hänet virran yli lautalla. (Harva 2019, 56.)

Tämän- ja tuonpuoleisen maailman raja-alueeseen liittyy myös Lintukoto. Sen ajateltiin olevan kaukainen saari linnunradan päässä jossain lounaan ja etelän suunnalla, minne linnut vaeltavat talven ajaksi. Lintukodossa taivaankannen reunan ajateltiin olevan niin lähellä maata, että lintukoto sijaitsi taivaan reunalla. Linnunrata toimi lintujen yöllisenä oppaana Lintukotoon. Ihmiset puolestaan pitivät linnunrataa talvikauden sääkalenterina. Linnunrata oli kuin iso puunrunko, jonka muotojen valoisuus kertoi joko lumisesta tai vähälumisesta ajasta. (Harva 2019, 58-60, 67-70.)

## Tuonpuoleinen

Näkemyks tuonpuoleisuudesta perustuu kaikkeen mikä on ihmisten hallitsemattomissa. Se on kaikkea mikä poikkeaa tavallisesta ja jokapäiväisestä elämästä. Tuonpuoleisen ajatellaan olevan ”pyhä”. Esimerkiksi ihmistä ympäröivän maailman toisella puolella olevat voimat ja olennot ovat tällaisia. Useimmiten ne olivat näkymättömiä, mutta saattoivat myös välillä näyttäytyä. Niitä ei voitu lähestyä luonnossa vaan aina rituaalisesti. Tuonpuoleisilla olennoilla oli voimia ja vaikutusmahdollisuuksia, joten oli tärkeää ottaa heidät rituaalisesti huomioon. Heiltä pyydettiin esimerkiksi metsästys- tai kalastusonnea ja ne tukivat myös viljelyä. Mikäli ihminen ei ottanut heitä huomioon, saattoivat he rankaista ja vaikeuttaa ihmisten elämää. (Pulkinen 2014, 43.)

Luonnonelementteinä metsä ja vesi olivat vahvasti tuonpuoleisia. Pyyntikulttuurin aikaan ihminen oli vahvasti riippuvainen metsän ja veden hallitsijoista ja heidän myötämielisyydestään. Tuonpuoleista tuli kunnioittaa. Maanviljelykulttuuriin siirtyessä ihmiset olivat yhä riippuvaisia säiden hallitsijasta Ukosta. Jumaluudet olivat yliveraisia ihmiseen nähden, mutteivat kuitenkaan yliluonnollisia. Tuonpuoleinen oli sekä uhka että mahdollisuus. Riippuen millä tavalla sitä lähestyttiin, tarjosi se suojelusta ja elatusta tai se oli vaarallinen ja rankaiseva. (Pulkinen 2014, 44-45.)

Tuonpuoleisten kanssa pystyttiin niin sanotusti neuvottelemaan. Varmistaakseen onnen saannin elinkeinoonsa oli mielekästä antaa tuonpuoleisille olennoille uhrilahjoja, mikä oli epäsuora tapa neuvotella jumaluuksien kanssa. Shamaanin avulla oli mahdollista neuvotella suoraan. Maanviljelyskulttuurin aikana alettiin käyttää yhä enemmän magiaa elannon varmistamiseksi. Tämä oli tuonpuoleisten voimien manipulointia. (Pulkinen 2014, 46.)

Pyyntikulttuurin maailmankuva oli animistinen. Luonnon eri puolilla, kuten tuulella, ukkosella, metsällä ja eläimillä oli henki, kuten ihmisellä. Ne olivat persoonallisesti toimivia, tuntevia ja tahuvia. Esimerkiksi puuta kaataessa tuli koputtaa sen runkoon ja katkaista puun alin oksa, jotta puun henki voisi siirtyä siihen eikä seuraisi kotipiiriin, jolloin puun hengestä voisi tulla arvaamaton. Kotipiiriä puolestaan vartioi kotitonttu. Ihmiset kokivat kotipiirin helpommin hallittavaksi kuin muun luonnon. (Pulkinen 2014, 44, 46; Harva 2019, 354.)

Saunan koettiin olevan kotipiirin tuonpuoleisin paikka. Kristinuskon saavuttua ihmiset siunasiivat itsensä ennen saunaan menoa, joka kansanomaisesti edusti pyhyyttä. Saunalla oli kaksinainen luonne. Se oli uudistumisen ja parantumisen paikka, mutta samalla siihen liittyi myös arvaamattomuutta sekä vaaroja. Loitsujen avulla pidettiin pahat löylyt poissa haavoista ja vammoista. Sauna oli sopiva sijainti arkaluontoisille tapahtumille ja rituaaleille, sillä se oli erillään ja siellä sai olla rauhassa muulta väeltä. Sauna oli parannuspaikka ja taikojentekopaikka, siellä synnyttiin ja

siellä pestiin kuolleet. Tuonpuoleisuutta vahvisti vielä kiukaasta nouseva höyry, jota kutsuttiin löylyksi. Samaan tapaan on ajateltu, että elämänvoima poistuu kehosta höyrynä. Ihmiset ovat kutsuneet myös tätä ilmiötä löylyksi. Nykyään sauna tunnetaan yhtenä suomalaisuuden symbolina ja saunominen sen myyttisenä ilmentäjänä. (Pulkkinen 2014, 135-138.)

## Metsän ja veden haltijat ja Ukko ylijumala

Kuten aikaisemmin todettiin, metsän ja vedenhallitsijat olivat vahvasti tuonpuoleisia ja ihmiset olivat niistä myös vahvasti riippuvaisia. Muinaisen suomalaisen käsityksen mukaan metsänhaltija on Tapio. Sana Tapio itsessään tarkoittaa metsää, mutta animistisessa maailmankuvassa metsä esiintyy personoituna, minkä ansiosta metsänhaltija on nähty henkilönä. Kansanuskossa sana Tapio on säilynyt ainoastaan metsänhaltijan nimenä. Tapio on myös voinut olla peitenimi salaperäisestä olennosta, niin sanotusta metsän kultaisesta kuninkaasta, joka piileskelee metsän siimeksessä. Metsää kutsuttiin myös Tapiolaksi. (Harva 2019, 349-353; Ojanen & Linnea 2017, 63-64.) Tapiolassa asui myös muuta Tapion väkeä, kuten metsäneläinten kantaemot eli emuut sekä metsämaahiset (Stalo 1995, 29).

Metsänhaltijana Tapio on metsästyksen jumala ja myös karjanhoidon jumala. Metsäneläimet olivat Tapion karjaa. Tullakseen toimeen oli kansan anottava pyyntionnea Tapiolta. Metsästäjän ei kuitenkaan tarvinnut pelätä metsäneläinten vähenemistä, vaan metsänhaltija piti huolen niiden runsaudesta. Metsästäjien tuli saavuttaa metsänhaltijan suosio saadakseen metsästysonnea. Metsänhaltijan suosiota tavoiteltiin uhrein ja rukouksin Tapion pöydän ääressä. Tapion pöytä oli kuusen kanto, maan pinnalla näkyvä juurakko tai matala tasalatvainen kuusi. Tapion pöydälle annettiin olutta ja kakkaroitu, jotka tehtiin ensimmäisestä saaliista tehdystä keiton vaahdosta ja ruisjauhoista. Uhrilahjana annettiin myös pieneläimiä, jotka ripustettiin puun oksille. Puu sai nimityksen Tapion mänty. Myös Tapion pöydälle jätettiin tällaisia uhriantimia. (Haavio 2020, 59-69.)

Vedenhaltijoista tunnetuin oli Ahti. Sana Ahti on eri tulkintojen mukaan voinut tarkoittaa joko merta tai hyljettä. Vedenhaltijana Ahti oli hylkeiden ja kalojen suvun vanhin, joka asui Ahtolassa. Ahdin lisäksi vedenhaltijoita oli myös esimerkiksi Wellamo, Veden emä ja näkki, joka puolestaan oli ilkeä ja vaarallinen. Vedenhaltijoiden sanottiin kulkevan vedessä kalojen tai hylkeiden muodossa. He arvostivat veden puhtautta ja suuttuneina toivat veden mukana sairauksia. (Stalo 1995, 58-63.)

Ahdin tärkein tehtävä veden kuninkaana oli antaa vedestä kaloja niille, jotka sitä häneltä pyysivät. Ahti oli herkkäluonteinen sekä armollinen. Kalastus oli pitkään yksi tärkeimmistä elinkeinoista, minkä takia ihmiset olivat riippuvaisia vedenhaltijoiden suosiosta. Ahdilla oli myös muita tehtäviä, esimerkiksi hän turvasi veneellä kulkijoiden matkaa. Häneltä pyydettiin apua myös sairauksien parantamiseen, etenkin jos vamma liittyi veteen. Hänen puoleensa käännyttiin rukouksin ja uhrilahjoin. (Ojanen ym. 2017, 103-105.)

Maanviljelykulttuuriin siirryttäessä ihmiset olivat yhä riippuvaisia sateista ja sen myötä Ukko ylijumalasta. Hän oli säiden jumala, sateiden ja ukkosen luoja, joka asui taivaassa. Muinaiset jumalat olivat ikään kuin ihmisten suojelijoita, esimerkiksi Ukon jyrähdellessä pahat henget piiloutuivat. Ukkoa palvottiin vakkajuhlilla ja myös häneltä pyydettiin metsän ja veden haltijoiden tapaan apua rukouksin ja uhrilahjoin. (Stalo 1995, 16-22.)

Pääasiallisesti Ukon tehtävä oli tuoda sateita, joten häneltä pyydettiin sato-onnea. Ajateltiin, että Ukon mahtava ase oli vaaja, joka oli kivinen kirvestä muistuttava esine. Tämän myötä ajateltiin, että kun asettaa kiven kynnyksen alle, kun lähdettiin kylvämään, niin saatiin hyvä sato. Sateen tuojana Ukko vaati paljon nestettä, joten hänelle uhrattiin erityisreseptillä tehtyä olutta. Myös Ukon puoleen käännyttiin monessa asiassa, kuten sairauksissa. (Stalo 1995, 16-22; Ojanen 2017, 55.)

## Aarnivalkeat eli virvatulet

Aarni niminen taruolento oli maahan kaivettujen aarteiden vartija. Sanotaan, että aarteen ylle syttyi sininen liekki eli aarnivalkea tai toisella nimellään tunnettu virvatuli, kun Aarni kävi puhdistamassa aarteita homeesta ja ruosteesta. Kätköissä oli muun muassa hopeaa ja muita arvometalleja. Aarnivalkeita paloi aarteen merkkinä erityisesti juhannuksena, kun Aarni ahkeroi. Ihmiset myös pyrkivät saamaan kätköpaikkoja esille erilaisten taikojen ja temppujen avulla. Esimerkiksi piti istua kolmesti muutetun talon katolla tai ympärökynnetyn kiven päällä, jotta aarnivalkean voisi nähdä. Aarretta ei kuitenkaan ollut vielä voitettu, vaikka aarnivalkea olisikin jo nähty. Aarteilla nimittäin Aarnin lisäksi oli vielä tuonpuoleinen vartija, joka saattoi olla itse aarteen kätkijä tai härkä, jonka kanssa piti painia, jotta aarteen saisi itselleen. (Pulkinen 2014, 81; Ojanen ym. 2017, 133.)

## Taikuus

Muinaisuskon ja kansanuskon ajan maailmassa taikuus on ollut osa elämää. Se oli läsnä arkena ja erilaisissa elämän käännekohdissa, kuten syntymässä. Oma menestyminen yhteisössä haluttiin varmistaa. Taikuuden luonne vaihteli käyttäjien mukaan. Tavalliset ihmiset saattoivat käyttää loitsuja takaamaan sadon tai saaliin. (Hjelt 2018, 11-12.) Loitsuja käytettiin myös suojautumaan pahoilta voimilta (Siikala 1992, 68). Ajateltiin myös, että maailmassa onnea oli rajallinen määrä eli jos joku sai enemmän onnea, oli se onni toisilta pois. Alla on helppo loitsu tuomaan onnea elämään. (Hjelt 2018, 11-12, 33.)

*”Pidä luontos luonasi, onnes olallasi, hartioilla haltijasi.”*

Taikuudella pyrittiin ohjailemaan tuonpuoleisia voimia. Myös rituaalit kuuluvat taikuuden piiriin. Rituaaleihin kuuluu usein taikaesineitä ja erityisiä taikojen suorituspaikkoja. Myös loitsut olivat osa monia rituaaleja. (Hjelt 2018, 15.)

Loitsuja suoritettiin vain painavista syistä joko yksilön tai yhteisön hyvinvoinnin vuoksi. Loitsimisen ammattilaisia olivat tietäjät, noidat ja shamaanit. Heillä oli niin sanotusti lupa loitsia, sillä heillä oli enemmän voimaa ja väkeä kuin tavallisilla ihmisillä. (Hjelt 2018, 21.) Loitsut olivat shamaanien työkaluja, jotka useimmiten olivat salaisia. Tietäjä lausuu loitsut voimalla vapauttaen kaiken mahtinsa. Pelkästään tekstin toistaminen ei riittänyt vaan täytyi siihen ladata lausujan oma sisäinen voima tai kutsua avuksi tuonpuoleista voimaa eli väkeä. (Hjelt 2018, 17; Siikala 1992, 69.) Väki on voimaa, joka esiintyy eri tavalla luonnossa, erilaisissa toimijoissa sekä ihmisissä. Toisinaan se oli tuonpuoleista voimaa. Oikein kohdennettuna väellä tavoiteltiin voimavaikutuksia. Ihmiset kokivat väen kiehtovana ja samaan aikaan pelottavana. (Tukiainen & Frey 2018, 13.) Myös rumpu oli shamaanin tärkeä apuväline. Rummuttaessa annettiin pienen esineen liikkua rumpun kalvolla. Esineen pysähtyessä tietyn kuvan kohdalle tulkittiin kyseisestä kuvasta enteitä. (Pulkkinen 2014, 238.)

Shamaanien tehtävänä oli ylläpitää maailman järjestystä. Heillä oli erityinen yhteys tuonpuoleiseen ja he toimivat taivaan, vainajahenkien ja luonnonvoimien välikäppäleina ihmismaailmassa. He neuvottelivat ja sovittelivat tämän- ja tuonpuoleisen välillä. (Hjelt 2018, 21; Pulkkinen 2014, 236.) Shamaanit kykenivät vaipumaan transsiin ja pystyivät irtaantumaan ruumiistaan ja tekemään sielunmatkoja tuonpuoleiseen (Pulkkinen 2014, 235).

Shamaanien kyky irtaantua ruumiistaan ja tehdä sielun matkoja edellyttää näkemystä kolmesta sielusta. Peruskäsitys ihmisestä on samankaltainen kaikkialla. Ihmisellä on ruumiillinen olemus sekä tietoisuus sen lisäksi. Ihmiset ovat huomanneet, että ruumis voi olla joko kuollut tai elossa.

Kolmen sielun näkemyksen mukaan ihmisellä oli ruumissielu, haltijasielu ja vapaa sielu. Ruumissielu ylläpitää elintoimintoja. (Pulkinen 2014, 143, 237.) Voimalle, joka on edellytys ruumiin toiminnalle, on muinoin myös käytetty nimitystä henki. Hengen luoma elinvoima virtaa veressä ja sykkii sydämessä. Elämän on huomattu jatkuvan hengen varassa sekä lähteneen viimeisen hengenvedon myötä ihmisen kuollessa. Kun elävä olento kuolee, henki poistuu höyrynä. (Harva 2019, 234.) Haltijasielu on ihmisen hyvinvointia ylläpitävä voima. Vapaasielu puolestaan edusti ihmisen tietoisuutta ja persoonallisuutta. Vapaasielu kykeni poistumaan ruumiista, jolloin ihminen oli tajuton, unessa tai shamaanin tapauksessa lähetetty sielunmatkalle tuonpuoleiseen. (Pulkinen 2014, 145-146, 237.)

Vapaasielu tavataan myös ylisukupolvisuuden yhteydessä. Ylisukupolvisuus tarkoittaa vapaasielun jälleensyntymistä suvun uuteen lapseen. Esivanhemman vapaasielu elää yhtä kauan tuonelassa kuin maan päälläkin. Tuonelassa sielu kuitenkin nuorenee vuosi vuodelta, toisin kuin maan päällä. Vapaasielu pystyi syntymään uudelleen kuitenkin vain, mikäli esivanhemman muisto oli yksilöllinen. Kalevalassa Väinämöisen lähtö -runo muistuttaa jälleensyntymisajatusta. (Pulkinen 2014, 178-179.)

## Luontoyhteys

Pohjoisissa metsästyskulttuureissa ihmisen suhde eläimiin oli välttämätön. Ihmisen olemassaolo riippui saaliseläimistä, joten ihminen ei voinut olla saaliseläimiä ylempänä. Saaliin saaminen oli riippuvainen tuonpuoleisesta ja saaliseläinten omasta tahdosta jäädä saaliiksi, siksi ihmiset käännyivät tuonpuoleisten olentojen puoleen rituaalein ja uhrein tuomaan metsästysonnea. Ihmisten täytyi pitää niin sanotusti oma osuutensa sopimuksesta. (Pulkkinen 2014, 205-206.)

Tärkeimmillä saaliseläimillä on ollut omat haltijansa, niin sanotut saaliinhaltijat. Eläimetkin kuuluivat henkiseen maailmaan, niillä oli tunteva, ajatteleva ja tahtova sielu. Niiden sielut myös vaelivat kehonsa ulkopuolella nukkuessa samaan tapaan kuin ihmisten sielut. Eläimiä ei esimerkiksi saanut tappaa unessa, jottei niiden henki alkaisi vainota metsästäjää. Eläin piti herättää, jotta sen sielu ehtisi takaisin kehoonsa. Tämä ajatus liittyy kahden tasavertaisen toimijan kohtaamiseen. Piti myös huolehtia eläinten luiden oikeanlaisesta käsittelystä, luiden piti säilyä ehjinä, jotta eläinten henget pystyisivät jälleensyntymään maan päälle. (Pulkkinen 2014, 205-207.)

Ihmisten yhteys eläimiin on ollut vahvempi ennen yhteisöllisyyttä. Eläimet nähtiin ihmiseen verrattuna vähintään tasa-arvoisina, jopa ylivertaisina. Eläimillä oli suuremmat voimat, nopeammat jalat ja tarkemmat aistit. Eläimillä oli paremmat vaistot ja ne tiesivät enemmän kuin ihminen, minkä myötä ihmiset ajattelivat eläinten olevan yhteydessä tuonpuoleiseen. Shamaanit tukeutuivat eläinhahmoisiin apuhenkiinsä juuri ylivertauuden vuoksi. (Pulkkinen 2014, 206.)

Maanviljelytalouden yleistyessä suhteesta oli kuitenkin tullut ristiriitainen. Useimmiten ihmisillä oli kunnioittava ja ylläpitävä suhde vain hyötyeläimiin, kuten karjaan. Kunnioitus ei ylettnyt koskemaan karjankasvattajan vihollisia, kuten susia. Ainoana poikkeuksena on karhu, jonka kunnioitus ei ole koskaan täysin kadonnut. Maanviljelytalouden aikana saatettiin jopa estää petoeläinten jälleensyntyminen maan päälle. Eläinten jäänteet jätettiin suolle vesikerroksen alle. Vesi toimi esteenä vainajasielulle. (Pulkkinen 2014, 206-207.)



## Voimaeläimet

Pohjoisten metsästyskulttuurien aikaan eläimillä on ollut suuri merkitys ihmisten selviytymisen kannalta. Eläimet symboloivat voimaa. Tuon ajan ihmiset kokivatkin eläimissä olevan paljon omanlaistaan voimaa. Kuten aiemmin mainittiin, väki on luonnossa esiintynyttä voimaa, joka esiintyi eri tavoin maailmassa. Joissakin eläimissä koettiin olevan paljon väkeä, esimerkiksi karhussa ja käärmeessä. Voimaeläimet voidaan jaotella veden, maan, ilman, metsän sekä lumen ja jään eläimiin. Voimaeläimiin myös liittyy vanhan kansan uskomuksia, joiden mukaan heimot ovat kuvitelleet polveutuvansa toteemieläimestä. (Tukiainen ym. 2018, 13-15.)

On ajateltu, että Suomessa totemismi olisi jakautunut kahtia karhuheimoihin ja hirviheimoihin, joissa kansat olisivat palvoneet toteemieläintään esi-isänään tai -äitinään. Klaaneja on kuitenkin voinut olla useampiakin, mutta karhu ja hirvi olivat yleisimpiä. Pääosin karhu liitetään Länsi-Suomeen ja hirvi Itä-Suomeen. Itä-Suomessa esiintyvissä luolamaalauksissa hirvi on suosituin aihe. Muutamia luolamaalauksia löytyy myös Länsi-Suomesta. (Pulkkinen 2014, 230, 231.)

Myös nykyihminen pystyy ammentamaan voimaa luonnosta ja eläimistä. Menneisyyden tieto voi vahvistaa ihmisen luontosuhdetta tai kansallista identiteettiä. Tieto voi myös vahvistaa ihmisen henkilökohtaisia juuria. (Tukiainen ym. 2018, 15.)

## Karhu

Suhde karhuun oli suomalaisen luontoyhteyden huipentuma (Pulkkinen 2014, 212). Karhutotemismien mukaan karhun uskottiin syntyneen taivaassa ja olleen jumalan poika. Taivaallisen alkuperänsä vuoksi karhulla uskottiin olevan tuonpuoleisia voimia. (Tukiainen ym. 2018, 81-82.) Karhu oli metsän kuningas, niin sanotusti kuningas Tapion kainalossa (Harva 2019, 349). Hongatar, Tapion tytär oli karhun saaliinhaltija (Pulkkinen 2014, 207).

Karhu laskettiin maan päälle ja hänelle sanottiin, ettei ihmiseen kuulunut kajota. Jos karhu kuitenkin näin teki, hänen päänsä katkaistiin ja päätön karhu heitettiin taivaalle. Tämä on tarina siitä, kuinka Ison Karhun tähtikuvio on syntynyt. Myös karjaan kajoaminen oli karhulle häpeällistä ja vastoin tämän oikeaa luontoa. (Tukiainen ym. 2018, 82; Pulkkinen 2014, 208.)

Karhulla oli myös monia eri nimityksiä, kuten otso, kontio, mesikämmen tai nalle. Karhun oikeaa nimeä tuli välttää, sillä karhun uskottiin ymmärtävän ihmistä. Jos karhu olisi kuullut oman nimensä, hän olisi osannut välttää ihmisten asettamat ansat. Myös karjanhoitajat pelkäsivät karhun saapuvan, mikäli he mainitsisivat karhun oikean nimen. (Harva 2019, 353; Tukiainen 2018, 83.)

Karhun jäädessä pyydykseen vietettiin kaadetun karhun juhlaa, eli peijaisia. Piti huolehtia, että karhun luut käsiteltiin oikein ja peijaisten jälkeen ne palautettiin luontoon, jotta karhu pystyisi syntymään uudestaan. Näin turvattaisiin lajin säilyminen. (Pulkkinen 2014, 212; Tukiainen ym. 2018, 84.)

### Hirvi

Hirvellä on ollut joitakin samankaltaisia piirteitä karhun kanssa. Esimerkiksi hirvitotemismien mukaan myös hirvi nähtiin metsän kuninkaana, aivan kuten karhukin. Hirvi oli metsän kuningas ja oman metsänsä suojelija. Totemismien mukaan ihmiset arvelivat hirven olleen ensin ihminen. Ihmiset ajattelivat hirven olevan heidän esi-isänsä ja uskoivat itse polveutuvansa siitä. Hirven uskottiin tulevan tähdistä, koska taivaalla oli hirven majesteettisten sarvien muotoinen tähtikuvio, Kassiopeia. (Tukiainen ym. 2018, 112-113.)

Hirvi oli myös äärimmäisen tärkeä saaliseläin, josta saatiin monenlaisia elintärkeitä tarpeita. Monet luolamaalaukset ilmensivät esimerkiksi metsästysmagiaa. Hirveen liittyy myös ”Hiiden hirven hiihdäntä” -runo, jonka mukaan hirvi oli taikaolento. Tarinassa hiihtävä metsästäjä ajaa takaa Hiiden muovaamaa hirveä, lopuksi hirvi kuitenkin pääsi pakoon. Tarinasta on olemassa erilaisia variaatiota. Kalevalassa Hiiden hirven kaataminen oli yksi Pohjolan emännän määräämä koetus, joka vaadittiin Pohjolan tyttären saamiseksi. (Tukiainen ym. 2018, 113; Pulkkinen 2014, 230.)



Kuva 3. Kalliomaalaus, Hirvi. (Visit Mikkeli n.d.)

## Runoja

Hirvi:

*"Tuoll' on Hirvi synnytetty, Nevan tuulisen selällä, Tiheillä, tuomikoilla, Paksuilla pajupehuilla,  
Otavaisen olkapäillä, Taivaan tätehin seassa." (Kalmankartano n.d.)*

Aarni:

*"Nouse Hiiien heimolainen, Vuorten haltia havaja, Miestä tielle neuvomahan, Urosta opastama-  
han, Mistä saalis saataisiin, Aarteht avettaisiin, Miehen etsivän etehen, Uron käyvän käm-  
menille!" (Lönnrot 2015, 163.)*

Noita:

*"Kyllä tieän noian synnyn, Sekä alun arpoja: Tuoll' on noita syntynynnä, Tuolla alku arpojien,  
Pohjan penkeren takana, Lapin maassa laakeassa; Siell' on noita syntynynnä, Siellä arpoja sikesi,  
Hakoisella vuotehella, Kivisellä pääalalla." (Lönnrot 2015, 296.)*

## Lähteet

- Elo, H. (2019). Kuva 1. Liinmaan linna, aluesuunnitelma. Saatavilla 1.2.2021. <https://www.liinmaa.fi/muinaislinnahanke>
- Haavio, M. (2020). Suomalainen mytologia (4. tarkistettu painos.). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Harva, U. (2019). Suomalaisten muinaisusko (4. uudistettu laitos.). Helsinki. Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Hjelt, M. (2018). Loitsujen kirja. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.
- Jaakkola, P. (2021). Opaskouluttaja. Haastattelu 17.2.2021.
- Kallioinen, M. (2001). Kirkon ja kruunun välissä: Suomalaiset ja keskiaika. Edita.
- Kalmankartano. (N.d.). Suomalainen mytologia ja kansanperinne: loitsujen jumalat, haltijat, olennot. Hiiden hirvi. Saatavilla 13.3.2021. <https://kalmankartano.wordpress.com/2018/03/10/hiiden-hirvi/>
- Kuusikari, S. (N.d.). Liinmaan linna -raportti. Sähköposti 8.10.2020.
- Liinmaa. (2019). Liinmaan aikajana. Saatavilla 20.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/aikajana>
- Liinmaa. (2019). Liinmaan linnan historia. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/liinmaan-linna>
- Liinmaa. (2019). Linnamaan kylä. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/kylaen-historia>
- Liinmaa. (2019). Muinaislinnahanke. Saatavilla 19.1.2021. <https://www.liinmaa.fi/muinaislinnahanke>
- Lönnrot, E. (2015). Suomen kansan muinaisia loitsurunoja. Salakirjat.
- Ojanen, E. & Linnea, S. (2017). Suomalaiset taruolennot. Helsinki: Minerva.
- Pulkkinen, R. (2014). Suomalainen kansanusko: Samaaneista saunatonttuihin. Helsinki: Gaudeamus.
- Sii kala, A. (1992). Suomalainen samanismi: Mielikuvien historiaa (2. tark. p. 1994. - 3. p. 1999.). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Stalo, L. T. (1995). Suomalaisten jumalat. Forssa: Forssan kirjapaino.

Suomalainen kirjallisuuden seura. (N.d.). Kalevala pohjautuu laulettuihin runoihin. Saatavilla 16.12.2020 <https://matkallakalevalaan.finlit.fi/node/179>

Tukiainen, M. & Frey, M. (2018). Pohjolan voimaeläimet. Jyväskylä: Tuuma-kustannus.

Tuomisto, J. (2015). Kuva 2. Dualistinen maailmankuva. Saatavilla 25.1.2021. <https://tuom-jari.wordpress.com/2015/11/27/pakana-ja-kristitty-suomalainen-vuonna-1323/>

Visit Mikkelin. (N.d.). Kuva 3. Kalliomaalaus, Hirvi. Saatavilla 30.1.2021. <https://www.visitmikkeli.fi/astuva>