

Anniina Holopainen

# VIKINKITEEMAISEN MUINAISPOLUN SISÄLLÖN SUUNNITTELU

Opinnäytetyö

Matkailu- ja ravitsemisalan ammattikorkeakoulututkinto

Matkailu- ja palveluliiketoiminnan koulutus (amk)

2021



**Kaakkois-Suomen  
ammattikorkeakoulu**

Tutkintonimike	Restonomi (AMK)
Tekijä/Tekijät	Anniina Holopainen
Työn nimi	Viikinkiteemaisen muinaispolun sisällön suunnittelu
Toimeksiantaja	Vimpa Islands Oy
Vuosi	2021
Sivut	27 sivua, liitteitä 7 sivua
Työn ohjaaja(t)	Sirpa Sahinjoki

## TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyö tehtiin kvalitatiivisena kehittämistehtävänä, jonka tarkoituksena oli kehittää tehtävärasteja ja tietoisuuksia viikinkiteemaiselle muinaispolulle. Luontoon sijoittuvasta muinaispolusta tulisi kokonaisuudessaan ohjelmapalvelu Rakin Kotkan viikinkisaaren vierailijoille. Viikinkejä teemana Suomen matkailussa on käytetty melko vähän, eikä sen potentiaalia ole hyödynnetty tarpeeksi.

Opinnäytetyön tilaajana oli Vimpa Islands Oy, joka järjestää laadukkaita kokous-, luonto- ja elämysmatkoja Suomenlahden saaristossa. Vimpa Islands Oy halusi opinnäytetyöstä konkreettista sisältöä muinaispolulle, minkä avulla yritys voi luoda Rakin Kotkan saaren luontoon toiminnallisen viikinkiteemaisen luontopolun.

Pohja-aineistona opinnäytetyössä käytettiin kirjoituspöytä tutkimuksella saatua tietoa viikinkien aikakaudesta, benchmarkingin ajatusperiaatetta sekä toimeksiantajan aikaisempaa tietopohjaa ja kokemuksia.

Hyödyllisimmiksi asioiksi opinnäytetyössä osoittautuivat yhteiset aivoriihet ja tilannekatsaukset toimeksiantajan kanssa, joiden myötä opinnäytetyöltä halutut asiat muuttuivat ja selkeytyivät. Ilmeni, ettei opinnäytetyön aikana ole mahdollista toteuttaa muinaispolkua kokonaan eikä testata sitä. Lopputuloksena Vimpa Islands Oy:lle tuotettiin materiaalia muinaispolulle käytettäväksi, tehtävärastein ja tietoisuina viikinkiaiheeseen ja Suomenlahden saariston luontoon ja historiaan liittyen.

Opinnäytetyön valmistuttua tultiin seuraaviin johtopäätöksiin: viikingit ovat mielenkiintoinen aihe, jota voidaan hyödyntää Suomen matkailussa, vaikka Suomi ei varsinaisesti oteta huomioon viikingeistä puhuttaessa. Teemalla on potentiaalia tuoda syvä yhteys viikinkiaikaan ja tutustuttaa asiasta tietämättömämpiä aiheeseen mielenkiintoisella tavalla. Muinaispolun toteutuksen testaus ja asiakaspalaute tulevat olemaan tärkeä osa polun edelleen kehittämisessä ja hiomisessa.

**Asiasanat:** matkailu, mytologia, viikingit, luontomatkailu, historia

Degree	Bachelor of Hospitality Management
Author (authors)	Anniina Holopainen
Thesis title	Planning and creating content to a viking themed nature path
Commissioned by	Vimpa Islands Oy
Time	2021
Pages	27 pages, 7 pages of appendices
Supervisor	Sirpa Sahinjoki

## ABSTRACT

The object of the thesis was to create content to a Viking themed nature path to the island of Rakin Kotka by using qualitatively development methods. The path is to be part of the Viking age experience in the Viking themed island and include activities such as interactive tasks, puzzles and quizzes for the visitors of the island. Vikings as a theme in Finland's tourism industry is barely recognised and has not reached its full potential.

This thesis was commissioned by Vimpa Islands Oy, that organizes quality conference and nature trips in the archipelago of the Gulf of Finland. The company requested creative content for the path which they could use when developing the program service to the island.

The base material of the thesis consisted mainly of the desk research about the Viking age and the knowledge that the commissioner already had regarding the subject and the local history during that era. Some principles of benchmarking were used.

The most useful parts of the thesis turned out to be brainstorming and checkups with the commissioner and an associate. With the meetings the objective became clearer as it changed slightly along the way. Because of the limitation of time appointed to the thesis, it was not possible to proceed all the way to the implementation and testing phase. It was agreed that planning and creating content as the result of the thesis would suffice.

The thesis concluded that Vikings are an interesting subject that could be utilized more in the Finnish tourism industry. The theme has potential of creating deep connection to the Viking age for the Finns, as Finland is not often considered to be part of the Viking age. After the path to Rakin Kotka is made, the testing of the product and gathering feedback of the experience from the visitors will be an important part of developing the program service further.

**Keywords:** tourism, mythology, Vikings, nature tourism, history

## SISÄLLYS

1	JOHDANTO.....	5
2	VIMPA ISLANDS OY.....	6
3	MATKAILUN OHJELMAPALVELUT JA TARINALLISTAMINEN MUINAISPOLUN SUUNNITTELUSSA.....	7
3.1	Ohjelmapalvelun suunnittelu.....	8
3.2	Ohjelmapalvelun elämyksellisyys.....	10
3.3	Tarinnallistaminen.....	10
4	VIIKINGIT.....	11
4.1	Aikakausi ja historia.....	12
4.2	Levinneisyys.....	12
4.3	Mytologia ja uskomukset.....	14
4.4	Kulttuuri.....	15
4.5	Jäänteet nykyaikaan.....	21
5	KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS.....	22
5.1	Kehittämistyön ongelmat.....	23
5.2	Kehittämismenetelmät.....	23
5.3	Benchmarking.....	24
5.4	Tiedonhankinta.....	26
5.5	Kehittämistyön analysointi.....	27
6	KEHITTÄMISTYÖN TULOKSET.....	27
7	MUINAISPOLKU.....	28
8	POHDINTA.....	31
	LÄHTEET.....	33
	LIITTEET	

Liite 1. Materiaali muinaispolun rasteille

# 1 JOHDANTO

Opinnäytetyön tavoitteena on suunnitella toiminnallinen ja osallistava rasti-polku Rakin Kotkan saarelle, joka on jo toiminut viikinkiteemaisena ekokylänä Suomenlahden saaristossa vuodesta 2017 lähtien. Ajatus opinnäytetyöhön tuli toimeksiantajan, Vimpa Islands Oy:n, tarpeesta matkailutuotteelle, joka syventää Rakin Kotkan saaren vierailijoiden kokemusta viikinkien elämään ja aika-kauteen. Ohjelmapalvelun avulla tavoitteena on tuottaa elämyksellinen ja autenttinen kokemus viikinkien elämästä laajentamalla Rakin Kotkan aktiviteetteja.

Jotta toimeksiantajan tarve muinaispolun sisällön suunnitteluun on mahdollista täyttää, on asetettava kehittämiskysymyksiä, jotka johtavat lopputuloksen kannalta oikeisiin tutkimusmenetelmiin. Opinnäytetyön valmistuessa pyritään vastaamaan kehittämiskysymykseen: mikä on muinaispolun sisältö? Tutkimusmenetelminä käytetään kvalitatiivisia menetelmiä. Opinnäytetyön pääasiallinen tiedonhankinta on tehty kirjoituspöytätyönä. Toimeksiantajaa on yhteistyön ohessa haastateltu ja pidetty aivoriihiä. Benchmarkingilla on tarkoitus havainnollistaa olisiko suuremmalta alan yritykseltä opittavaa tarkastellen kohtia, joissa he ovat onnistuneet.

Suomessa ei ole varsinaisesti ole ollut viikinkiasutusta, mutta rannikkoalueet ovat olleet tärkeitä kauppaa- ja pysähdyspaikkoja viikingeille heidän matkatessaan lännestä Ruotsista, Tanskasta ja Norjasta itään Venäjälle Novgorodin kautta Kiovaan, aina Konstantinopoliin saakka (Britannica 2019). Viikingit ovat kiinnostava ja melko vähälle huomiolle jäänyt aihe suomalaisessa kulttuurissa. Varsinkin Suomen matkailussa teeman hyödyntäminen voisi olla kannattava idea, koska sillä on potentiaalia edistää kotimaan matkailua vastaavanlaisten matkailutuotteiden vähäisyyden takia. Viikinkiaiheeseen syventyminen ja sen tutkiminen todenmukaisen tiedon ja kokemuksen saavuttamiseksi ohjelmapalvelussa edistäisi elämyksellistä ja unohtumatonta matkailukokemusta ainutlaatuisessa ekologisessa Suomenlahden Rakin Kotkan saaristokylässä. Opinnäytetyöstä saatu käytännöllinen hyöty on toivotusti toimeksiantajan liiketoiminnan ja kotimaanmatkailun edistäminen ohjelmapalvelulla, joka on osana Rakin Kotkan viikinkiteemaista saarta.

## 2 VIMPA ISLANDS OY

Toimeksiantajana on matkailuyritys Vimpa Islands Oy, joka järjestää korkealaatuisia sekä ikimuistoisia kokous-, luonto- ja elämysmatkoja Suomenlahden saaristossa. Yritys on perustettu vuonna 1997 ja on palvellut asiakkaitaan jo yli kahdenkymmenen vuoden ajan. Toimipisteinä ovat kolme saarta: Vimpa-saari, Rakin Kotka sekä Vilniemi. (Vimpa Islands 2021.) Toimeksiantaja- ja omistajapariskunta Pertti ja Virpi Illi vaikuttavat johtavan intohimolla ja yritystä jatkuvasti kehittäen.

Yrityksen pääasialliset asiakassegmentit ovat kokous- polttari- ja TYHY-ryhmät sekä muut yksityistilaisuudet. Vimpa Islands tarjoaa valmiita matkailupaketteja kuten teemaretkiä, pikkujouluja ja viikinki- sekä saaristolaisateriat kokouksiin ja illanviettoihin. (Vimpa Islands 2021.)

Opinnäytetyö sijoittuu kahdenkymmenenseitsemän hehtaarin Rakin Kotkan saareen, jossa on vuodesta 2017 lähtien toiminut omavarainen viikinkiekokylä. Paikan historia on teemassa suurena vaikuttajana; maastosta on löydetty esineitä, jotka viittaavat saaren toimineen muun muassa kauppapaikkana viikinki-aikana ja lähisaarista löytyy viikinkihautoja. (Illi 2021.) Saareen on kuljetus meriteitse ja matkaan kuluu noin 10–20 minuuttia. Paikan päällä voi nauttia luonnosta ja ihaila satoja vuosia vanhaa historiaa. Majoittuminen on mahdollista eri kokoisissa mökeissä ja saarelle on tarjolla erilaisia matkailutuotepaketteja. (Vimpa Islands 2021.) Kuvassa 1 on maisemaa viikinkikylästä.



Kuva 1. Rakin Kotkan Viikinkikylän rakennuksia (Rakinkotka 2018).

Yritykselle tärkeää on ekologisuus ja vastuullisuus ja se näkyy heidän toiminnassaan muun muassa omavaraisessa energiantuotannossa hybridivoimalaitoksena, jossa energia saadaan auringosta ja tuulesta sekä ruuasta, joka tulee pääasiassa läheltä: omalta kasvimaalta ja kasvihuoneesta sekä merestä. Saarella elää myös lampaita ja kanoja. (Vimpa Islands 2021.) Vastuullisuus on myös yhä tärkeämpää kuluttajille ja se saattaa ohjata asiakasvirtojen käyttäytymistä. Vastuullisuuden trendin ajan tasalla oleminen on matkailuyritykselle ehdoton valtti.

### **3 MATKAILUN OHJELMAPALVELUT JA TARINALLISTAMINEN MUI-NAISPOLUN SUUNNITTELUSSA**

Tarinalähtöinen palvelumuotoilu eli tarinallistaminen on iso osa onnistuneen palvelukokemuksen rakentamista. Se on punaisena lankana osana yrityksen strategiaa, tuotteistamista, palvelumuotoilua, markkinointia ja brändäämistä. Näin ollen yritykselle luodaan elämyksellinen tarinakeskeinen raami, joka heijastaa yrityksen arvoja. (Kalliomäki 2014, 14–15.)

Matkailun ohjelmapalvelut käsitetään olevan matkailutuotteeseen liitettyä aktiiviteettiä, joka muodostaa sen toiminnallisen osan. Ohjelmapalvelut ovat joko omatoimisia tai ohjattuja toimintoja ja ne pohjautuvat asiakaslähtöisesti kulttuuriin, luontoon, liikuntaan, viihteeseen tai terveyteen. (Verhelä & Lackman 2003, 16–17.)

### **3.1 Ohjelmapalvelun suunnittelu**

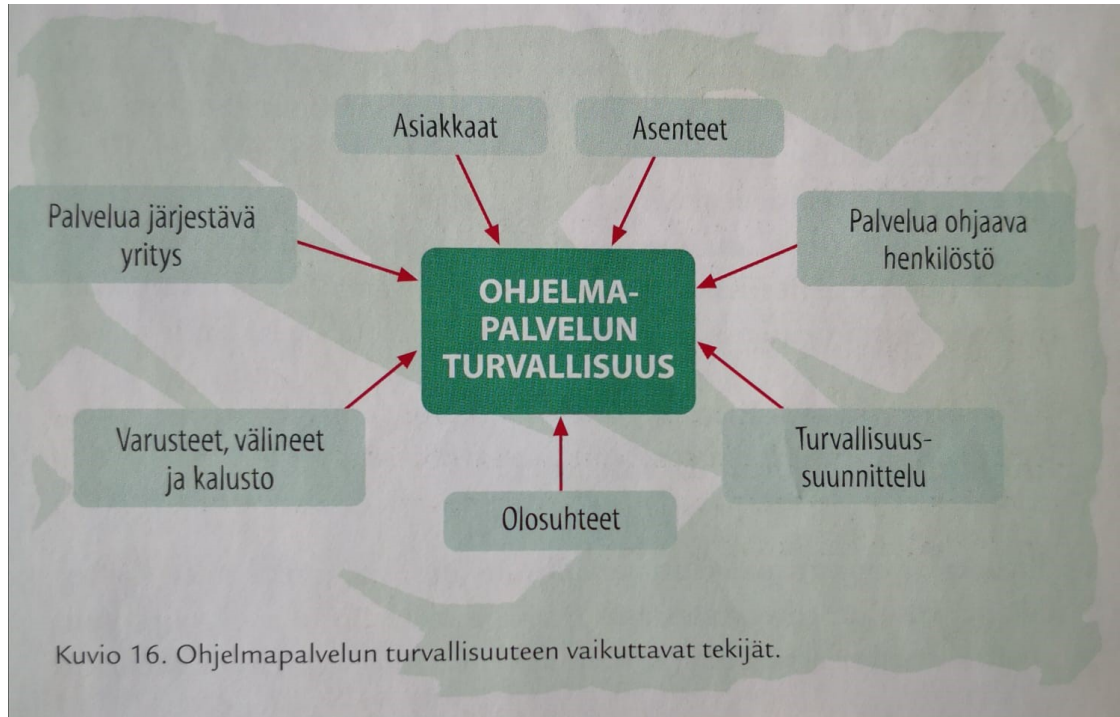
Suunniteltaessa ohjelmapalvelua tulee pitää mielessä, että se on todennäköisesti osa suurempaa kokonaisuutta esimerkiksi matkajärjestelyä tai pakettia. Se tukee kokonaisvaltaista elämystä, jonka asiakas saa tästä kokemuksesta. Lähtökohtana onnistuneelle ohjelmapalvelulle on asiakkaan tarpeiden huomiointi ja verkostoituminen sekä yhteistyö muiden matkailualan toimijoiden kanssa. Kun matkailuyrityksellä on suhteita esimerkiksi ohjelmapalvelussa tarvittavien materiaalien ja tarvikkeiden tarjoajaan, hyödyttää se kaikkia osapuolia. (Verhelä & Lackman 2003, 9.)

Viikinkiteemainen muinaispolku on ohjelmapalvelu, joka tulee osaksi Rakin Kotkan saaren viikinkikylän kokemusta. Koko saaren ympäri kiertää polkuja, mutta kehitettävät kohteet, joille muinaispolku tulisi on lähinnä saaren itäpuolella. Vimpa Islands Oy on jakanut minulle muinaispolkua varten toiveitaan ja ideoitaan, minkä tyylistä teemapolkua he ovat jo aikaisemmin ajatelleet. Saarella on jo luontopolku, jonka sisältö tämän opinnäytetyön myötä muuttuu muinaispoluksi. Saaren miljöö on historiallinen ja viikinkien aikakautta kunnioittava sekä ekologinen, sillä raaka-aineet tulevat läheltä. Päämateriaali rakennuksissa on puu ja osittainen saaren luonnon koskemattomuus tukee toimeksiantajan tarkoitusperää luontomatkoilukohteena ja viikinkikylän teemaa.

Mikäli saarelle saapuu suuri ryhmä asiakkaita, esimerkiksi 10–30 henkilön ryhmiä, on ohjelmapalveluun mahdollista pyytää opas etukäteen maksullisena palveluna, joka ohjaa vierailijoita polulla ja kertoo teemaan liittyviä tarinoita. Polku suunniteltaisiin kuitenkin myös niin, että siellä on mahdollista kulkea ilman opasta pienemmissä ryhmissä itsenäisesti ja aktiviteetit löytyisivät polkua kuljettaessa sen ympäristöstä, infotauluista ja paperisesta infolehtisestä sekä kartasta.



Koska kyseessä on ulkona sijaitseva ja tapahtuva ohjelmapalvelu, on pohdittava sen turvallisuutta. Verhelän ja Lackmanin (2003) mukaan turvallisuudessa matkailun ohjelmapalvelua kohtaan on tarkasteltava asiaa monelta kannalta. Kuva 2 osoittaa vaikuttavat tekijät.



Kuva 2. Ohjelmapalvelun turvallisuuteen vaikuttavat tekijät (Verhelä & Lackman 2003, 49).

Koska muinaispolku on vain osa Rakin Kotkan viikinkikylää, turvallisuustekijät saaren osalta ovat Vimpa Islands Oy:n taholta pohdittu jo aiemmin. Muinaispolulla huomioon otettavia asioita ovat varsinkin olosuhteet, varusteet, välineet ja kalusto, palvelua järjestävä yritys, palvelua ohjaava henkilöstö ja turvallisuussuunnittelu. Suuren riskin saattaa aiheuttaa valaistuksen puute, sillä saarella ei ole lamppuja valaisemassa pimeään aikaan. Illin (2021) mukaan saarella ei joka paikassa ole sähköjä, joten hyvä näkyvyys ei ole taattua. Pimeämpinä aikoina ulkona pidetään tulia, jotka hieman valaisevat polkuja hämärässä. Riskeinä polulla voi olla esimerkiksi kompastuminen ja kaatuminen, eksyminen, hukkuminen, tulipalo ja palovammat, sairauskohtaus ja pimeyden pelko. Huolellinen riskianalyysin tekeminen muinaispolulle polun aktiviteettien tarkentuessa on tarpeellista.

### **3.2 Ohjelmapalvelun elämyksellisyys**

Elämyksellisyys ohjelmapalveluissa koostuu matkailijan tarpeesta kokea elämyksellisiä asioita uusien kokemusten kautta. Elämyksellisyyden kokeminen on asiakkaan mielen sisällä tapahtuva asia, jonka saattaa laukaista monen asian summa. Yritys voi vaikuttaa asiakkaan elämyksen syntymiseen tarjoamalla laadukkaat edellytykset ja ohjaamalla kokemuksen syntymistä, mutta ei varsinaisesti sitä pysty varmasti tuottamaan. Elämys on positiivinen, muistijäljen jättävä, ainutkertainen henkilökohtainen kokemus. (Verhelä & Lackman 2003, 34–36.)

Vimpa Islands Oy:n tavoitteena on laajentaa Rakin Kotkan elämyksellisyyden tuottamisen mahdollisuuksia uudella ohjelmapalvelulla eli muinaispolulla. Yritys on todennut, että saarelle on haluttu lisää ohjelmaa ja aktiviteettiä vieraiden viihtyvyyden parantamiseksi ja uusien asiakkaiden houkuttelemiseksi. Omien jo olemassa olevien luonnonvarojen, kuten saaren maaston ja vesistön hyödyntäminen on yksi ainutlaatuinen vetovoimatekijä, joka saattaa miellyttää varsinkin luontomatkailusta kiinnostuneita, sekä tuoda uusia elämyksiä viikinkiteeman kautta.

### **3.3 Tarinnallistaminen**

Tarinnallistaminen on yrityksen kokonaisvaltaisen palvelukokemuksen luomisen työkalu, jolla pyritään asiakkaan osallistamiseen. Se tapahtuu tarinalähtöisen palveluiden innovoinnin, kehittämisen ja suunnittelun kautta. Kivijalkana tarinnallistamisessa on tarinidentiteetti. Tarinidentiteetti koostuu yrityksen arvoista, osaamisesta ja visiosta, kiteytettynä tarinamuotoon. Parhaimmillaan tarinnallistaminen voimistaa yrityksen brändiä ja antaa sille persoonallisen leiman. Koska tarina saa ihmiset kiinnostumaan ja keskustelemaan yrityksen toiminnasta, he todennäköisemmin myös sitoutuvat palveluihin ja suosittelevat helpommin kokemuksiaan muille mieleenpainuvan palvelun ja tarinan ansiosta. (Kalliomäki 2014, 14–15.)

Tavoitteena on suunnitella muinaispolku Rakin Kotkan saarelle, joka kunnioittaa viikinkien historiaa ja osallistaa sekä innostaa asiakkaita viemällä heitä syvemmälle viikinkien aikakauteen kiinnostavalla teemalla erilaisten tehtäväs-

tien, tietoiskujen ja informaatiotaulujen muodossa. Polkuja on kaksi, jotka osittain limittyvät samalle reitille: lyhyempi 1,5 kilometrin ja 3 kilometrin pituinen polku, joille molemmille tulisi suunnitella sisältöä. Poluille on tuotettava muun muassa tehtävärastit ja informatiiviset taulut sekä pohtia rekvisiittaa, lavasteita, vieraiden vaatetusta ja viikinkinimien luomista. Punaisena lankana läpi muinaispolun on viikinkien aikakausi sekä paikallinen historia. Tehtävärastit tuovat vierailijoille esille muun muassa sen, millaista Suomenlahden saaristossa on ollut kyseisenä aikakautena, keitä viikingit olivat ja miten he elivät.

Aluksi tutkittavana aiheena on viikinkien historia, tavat ja kulttuuri, levinneisyys ja mytologia. Ohjaavana näkökulmana opinnäytetyötä toteuttaessa on mitä tiedetään viikinkien historiasta ja kuinka muinaispolku voidaan toteuttaa yrityksen periaatteita eli ekologisuutta ja vastuullisuutta kunnioittaen sekä jo mahdollisimman paljon olemassa olevia resursseja käyttäen. Jotta aiheesta ei tule liian laaja, opinnäytetyössä keskitytään muinaispolun sisällön suunnitteluun ja käytettävän hankitun tiedon sisällön oikeellisuuden varmistamiseen. Työn lopputuloksena on Rakin Kotkan saarelle suunniteltu muinaispolkuohjelman palvelun sisältö tai sen osia yhteistyössä toimeksiantajan kanssa.

## **4 VIIKINGIT**

Toisin kuin ehkä luullaan, viikingit eivät olleet nimitys yhdestä tietyistä rodusta, jolla olisi sama etninen alkuperä ja esi-isät. Viikingit, joiden teoista yleisimmin tiedetään, olivat peräisin Norjasta, Tanskasta ja Ruotsista. Muun Euroopan näkökulmasta nämä pohjoisen kansat olivat sivistymättömiä raakalaisia ja ennen kaikkea pakanoita, eli he eivät olleet kristinuskossa. Skandinaavit antoivat itselleen nimen ”vikingr”, joka tarkoittaa merirosvoa. Sanan osa ”vik” tarkoittaa lahtea tai poukamaa. (Vikings 2019.) Kuten seuraavassa luvussa 4.1 kerrotaan, viikinkien aikakausi sijoittuu noin vuosille 790–1060 jKr.

Viikingeistä aiheena on jo paljon tutkittua tietoa, jota voi hyödyntää lukemalla kirjallisuutta, artikkeleja, katsomalla dokumentteja tai kuuntelemalla tai haastatteleamalla asiantuntijoita. Viikinkeihin liittyvää kaunokirjallisuuttakin löytyy mittavasti, mutta oleellisempaa opinnäytetyöni kannalta on perehtyä tutkittuun tietoon viikingeistä, heidän uskomuksistaan, tavoistaan, saavutuksistaan ja

kuinka he levittäytyivät eri maihin ja mantereille. On mielenkiintoista ottaa huomioon, millaisia jäänteitä viikingeilta on jäänyt eri kulttuureihin perinnöksi, esimerkiksi viikonpäivien nimet, jotka tulevat muinaisnorjan kielestä ja jumalista.

Viikinkiajan tarkastelun lisäksi tämän opinnäytetyön kannalta on aiheellista perehtyä vertailemaan muita samankaltaisia matkailuyrityksiä tai yrityksiä, jotka tarjoavat vastaavanlaista kokemusta, tuotetta tai ympäristöä Suomessa ja tutkia miten he ovat menestyneet ja onnistuneet tavoitteissaan.

#### **4.1 Aikakausi ja historia**

Viikinkiajan katsotaan alkaneen n. 790-luvulla, kun viikingit ryöstivät Lindisfarren luostarin Britanniassa Northumbriassa. Viikinkiaika loppui noin 1060-luvulla Hastingsin taisteluun, kun Normandian Herttua Vilhelm Valloittaja päihitti englantilaiset ja kruunautti itsensä Englannin kuninkaaksi. Tämä on kuitenkin todennäköisesti englantilaisten keksimä määritelmä, koska se ei ota huomioon tapahtumia Iso-Britannian ulkopuolella. Arviot vaihtelevat hieman, sillä täysin tarkkaa tietoa viikinkiajoista ei ole. (Kataja 2010.) Kuitenkin ajatellaan, että viikinkien aikakauden loppu ajoittuu vuoteen 1066, koska viimeisetkin kuningaskunnat olivat kääntyneet kristinuskoon ja näin viikinkien kulttuuri ja perinteet sulautuivat yhteen (Vikings 2019).

#### **4.2 Levinneisyys**

Viikingit onnistuivat aikanaan levittäytymään laajalti, asuttamaan uusia alueita ja luomaan kauppareittejä. Siitä, miksi viikingit Norjasta, Tanskasta ja Ruotsista lähtivät levittäytymään uusille alueille ei ole täysin yksiselitteistä tietoa, mutta syiden ajatellaan olevan kaikkea ylikansoittumisesta ulkomaalaisten uhrien avuttomuuteen ja sitä kautta ryöstöretkien helppouteen. Viikingit ovat onnistuneet tutkimusmatkojensa ja ryöstöretkiensä kautta asuttamaan Englantia, Irlantia, Skotlantia, Walesia, Islantia, Grönlantia, Pohjois-Amerikkaa ja muita Euroopan maita. (Britannica 2019.)

Kuvan 3 kartassa osoitetaan viikinkien reittejä ja asutusalueita.



Kuva 3. Viikinkien levinneisyys ja kulkureitit (Britannica 2019).

Viikinkien ansiosta kaksi aiemmin asuttamatonta saarta löydettiin ja lopulta niille perustettiin siirtokuntia sekä pysyvää asutusta. Seuraavissa kappaleissa kerrotaan näiden saarten eli Islannin ja Grönlannin löytymisestä.

Aikaisimmat lähteet Islannin historiaan ovat 1300-luvulla kirjoitettu Íslendingabók (Islantilaisien kirja) ja 1400-luvulla kirjoitettu Landnámabók (asutusten kirja). Kirjoitusten mukaan ensimmäinen maahan muuttanut oli Naddodd Viikinki, joka löysi Islannin vuonna 830, kun hän ajautui pois kurssilta matkatessaan laivalla Färsaarille. Seuraavaksi vuonna 860 saarelle saapui Gardar Ruotsalainen, tunnetaan myös nimellä Gardar Svavarsson, joka todennäköisesti ajautui myös pois merireitiltään. Hän nimesi saaren Gardarin saareksi, ja seilasi takaisin kotiin. Osa hänen ryhmästään jäi asuttamaan Islantia, ja he olivatkin ensimmäiset pysyvät uudisasukkaat. Kolmas ja tunnetuin Skandinavian tutkimusmatkailija Hrafna-Flóki rantautui Islantiin vuonna 868 ja lopulta jäiden estäessä häntä lähtemästä saarelta hän nimesi sen osuvasti Islanniksi. Vuonna 874 Islantiin päätyi Ingólfr Arnarson ja hänen veljensä Hjörleifr. Arnarson perusti yhteiskunnan alueelle, jota nykyisin kutsutaan Reykjavikiksi. tämän jälkeen Islannissa oli pysyvää asutusta ja yhä useampia ihmisiä saapui asuttamaan saarta. (Mark 2019.)

Grönlanti sai nimensä pahamaineisen kuuluisalta Erik Punaiselta vuonna 982, joka Islannista murhan takia karkotettuna lähti purjehtimaan länteen uudelle

mantereelle. Vain muutamaa vuotta aikaisemmin hänen isänsä Torvald Asvaldssonin veritekojen takia koko perhe karkotettiin Norjasta ensin Islantiin. Hän vaikuttui erityisesti löytämänsä saaren hedelmällisistä vihreistä laaksoista ja palasi Islantiin kertomaan Vihreästä maasta, Grönlannista. Erik Punaisella oli selkeästi suostuttelun lahja, sillä hän sai lähtemään mukaansa 25 laivallista ihmisiä ja karjaa ja muita hyödykkeitä, joilla uuden maan asutuksen voisi saada alkuun. Lopulta vain 14 laivaa pääsi määränpäähensä. Erik Punaisen poika Leif Eriksson Onnekas palasi Grönlantiin noin vuonna 1000 pitkän Norjassa olonsa jälkeen ja toi mukanaan ensimmäisiä kristittyjä lähetyssaarnaajia. (Visit Greenland 2021.)

Toimeksiantaja Pertti Illin (2021) mukaan Suomenlahden saaristossa ja Rakin Kotkan saarella viikingit vierailivat noin 800-luvulla ohikulkumatkallaan nykyistä Venäjää kohti. Viikingit kävivät kauppaa muun muassa turkiksista ja ruuasta.

### **4.3 Mytologia ja uskomukset**

Viikinkien uskonnolla ei varsinaisesti ollut nimeä. He, jotka sitä harjoittivat, kutsuivat sitä yksinkertaiseksi ”perinteeksi”. Myöhemmin kristinuskon levitessä, niitä ketkä uskoivat pohjoisen muinaisiin jumaliin, kutsuttiin pakanoiksi. Uskonnot ovat keino ihmiskunnalle tavoitella pyhyyttä, eivätkä viikingit olleet poikkeus. He olivat kuitenkin hyvin maanläheisiä ja arvostivat luontoa ja elämää. Heitä kiinnostivat asiat käytännössä ja niin kuin ne luonnostaan olivat. He arvostivat tekoja, joista voivat hyötyä yksilöinä, yhteisönä ja kansana. (McCoy 2019.)

Mytologiaksi kutsutaan myyteistä ja kertomuksista koostuvia tarinoita, jotka selittävät olevien asioiden alkuperää eri kulttuureissa. Pohjoisessa mytologiassa puhutaan muun muassa maailman synnystä ja sen monikerroksisesta rakenteesta, joita yhdisti Yggdrasil eli maailmanpuu. Tässä maailmanpuussa asuivat omissa maailmoissaan muun muassa jumalat aasat ja vaanit, jätit, haltijat ja ihmiset. Yleisesti uskottiin, että kaikella olevaisella asialla ja esineellä oli sielu. Luontoa ja esineitä kunnioitettiin, sillä haluttiin pitää sielut eli haltijat tyytyväisinä. Ihmisten suhteet jumaliin olivat melko läheiset, sillä he kääntyivät

heidän puoleensa rituaalein ja rukouksin päivittäisessä elämässä liittyen lähes jokaiseen riskialttiiseen pyrkimykseen. (Jumaltarusto 2021.)

Rakin Kotkassa saaren isäntäparilla eli Pertti ja Virpi Illillä on ollut tapana tarinoiden kerronnalla elävöittää tunnelmaa viikinkiaikaan sopivaksi muun muassa iltanuotiolla, yhteisissä ruokailuissa ja aktiviteeteissa. Yksi mielenkiintoinen osa tarinointia on mytologia ja uskomukset, joista vierailijat saavat oppia muinaispolun varrella.

#### **4.4 Kulttuuri**

Seuraavat alakohdat antavat näkökulmaa viikinkiaikaan ja niitä on käytetty inspiraationa opinnäytetyön muinaispolun sisällön suunnittelussa erityisesti tietokilpailukysymyksiä ja tehtävärasteja luodessa. Liitteessä 1 on toimeksiantajalle tehtyjä rasteja ja kysymyksiä, joita he voivat ottaa materiaaliksi ja käyttöön muinaispolulle. Luvussa 4.4 kerrotut asiat ja tarinat liittyvät muinaispolun rasteihin. Tiedot viikinkien kulttuurista ja elämästä on hankittu eri tietolähteistä sähköisiä kirjallisia lähteitä analysoimalla.

##### **Viikinkien nimet**

Ihmisillä ei ollut varsinaisesti sukunimiä, vaan sen sijaan käytettiin isän nimen genetiivimuodon pohjalta muodostettua patronyymiä. Miehen nimeen tällä periaatteella liitettiin isän nimen perään -son (poika) ja naisten nimeen -dottir (tytär). Sukunimien lisäksi tai sen sijaan käytettiin lisänimiä. Nimi oli joko etunimen perässä tai edellä. Lisänimen yleensä keksi joku muu kuin henkilö itse usein ystävä tai vihollinen. Lisänimi saattoi liittyä henkilön fyysisiin ominaisuuksiin, tapoihin, luonteeseen, ammattiin, kotipaikkaan tai omaisuuteen. Lisänimi saattoi myös periytyä jälkipolville. (Viikinkiaika – viikinkien nimet 2010.)

Muinaispolun alussa vierailijoille luodaan omat yksilölliset viikinkinimet. Samalla vierailijat saavat kuulla hieman viikinkinimen historiasta ja kuinka nykyajanakin esimerkiksi Norjassa on vielä havaittavissa samantyylistä nimenmuodostusta.

##### **Rakennukset**

Talot, joissa viikingit asuivat, olivat nimeltään pitkätaloja. Talot viikinkiaikaan rakennettiin pitkiksi ja niiden seinät olivat kaareutuvat kuin laivan kyljet ja talot olivat keskeltä leveämmät kuin päädyistä, eikä niissä ollut ikkunoita. Katto oli usein kaareva ja tehty joko kaisloista, oljista, turpeesta, puupaanuista tai tuohesta. Rakennusmateriaalina oli varsinkin tukirakenteissa jykevät puut ja sen lisäksi materiaalina käytettiin mitä saatavilla oli, kuten savea, pajua, turvetta, multaa, lantaa ja hiekkaa. Ikkunattomuus piti talvisin paremmin lämpöä sisällä ja taloissa oli keskellä tulipesä ja savupiippu mistä savu pääsi ulos. Tyypillisesi talossa asui perhe, miehen mahdolliset jalkavaimot perheineen, orjat ja talvisin myös eläimet otettiin sisälle lämpimään. Eläimet nostivat talon sisäilman lämpötilaa. (Bojesen 2020.)

Rakin Kotkan viikinkisaarella rakennuksissa on hyödynnetty materiaalina myrskyissä kaatuneita puita sekä hirsii ja lautaa. Vaikka rakennustyyli on modernimpi kuin viikinkien aikakaudella, ovat rakennukset vaikuttavan näköisiä ja paikallista saaristolaismaisemaa kunnioittavia. (Ympäristö ja vastuullisuus 2021.)

### **Metsästys ja kalastus**

Viikingit metsästivät muun muassa hirviä, peuroja ja karhuja sekä pienriistaa. Metsässä sai kuka tahansa metsästää, sillä ne eivät olleet kenenkään omaisuutta. Vasta keskiajalla ne tulivat jonkun omistukseen niin, että vain aateliset tai kuningas saivat metsästää tietyllä alueella. Välineinä käytettiin jouta sekä keihästä niiden pitkän kantaman ja tarkkuuden takia. Viikinkien kalastusvälineet koostuivat verkoista, katiskoista, onkivavoista ja harppuunoista. Verkkoja voitiin käyttää meren lisäksi myös järvissä, joissa ja virtauksissa. Naruun liitetyillä kalakoukuilla voitiin onkia joko veneestä tai maalta käsin. Tyypillisimmät kalat olivat kuha ja silakka. Kalastuksen jälkeen saalis saatettiin joutua kuljettamaan paikasta toiseen, joten ne laitettiin suolattuihin tynnyreihin säilömistä takia. (Viikinkiaika – viikinkien ruokavalio 2021.)

Vimpa Islands Oy järjestää aktiviteetteja asiakkaille merellä, joista kalastus on yksi sellainen. Muinaispolulla on tunnistustehtävä viikinkiaikana kalastetuista kaloista sekä riistaeläimistä. Vierailijoille esitetään kysymyksiä ja kuvia liittyen eläimiin.



## **Ravinto**

Viikinkien ruokavalio koostui pitkälti lihasta. He käyttivät tyypillisiä kotieläimiä kuten nautaa, sikaa ja kanaa. Liha säilöttiin suolaamalla, kuivattamalla, hapattamalla tai palvaamalla. Kasviksia ei suurissa määrin syöty, mutta esimerkiksi sipulia, herneitä ja papuja käytettiin ruuanlaitossa. Riistaeläimiä metsästettiin vaihtelun vuoksi. Teuraseläimistä käytettiin kaikki hyödyksi, myös sisälmyksistä tehtiin esimerkiksi makkaraa ja sisälmyspataa. (Viikinkiaika – viikinkien ruokavalio 2010.)

Viikinkiaikaiset lehmät olivat pieniä, eikä niiden maidontuotanto ollut kovin pitkäaikaista vaan ehtyi syksyllä. Siksi maidosta valmistettiin muun muassa juustoa, joka säilyi paremmin kuin maito. Maidon huonon saatavuuden takia juustot ajateltiin ylellisyysruokana. Makkarat, erityisesti verimakkarat olivat miehusta ruokaa viikingeille. Makkarantekotaito levisi muinaisilta Roomalaisilta Eurooppaan ja sitä kautta viikinkien maille. Kala oli suuri ravinnonlähde ja sitä syötiin paljon. Se usein graavattiin, sillä se oli ainoa tapa saada kala säilymään pidempään. Mausteina käytettiin villiyrtejä kuten timjamia, villisipulia, ruohosipulia, suomyrttiä, nokkosta, suolaheinää, kuminaa, mäkimeiramia, koiruhoa ja minttua. Myös valkosipulia viljeltiin. (Viikinkiaika – viikinkien ruokavalio 2010.)

Juomana tyypillisesti oli olutta ja sen resepti on yksi maailman vanhimpia. Babylonialaisesta savitaulusta on löydetty ajalta 6000 eKr, kuvaus oluen valmistuksesta. Olut oli suosittua sen helpon ja nopean valmistamisen ja säilyvyyden ansiosta ja siihen voitiin hyödyntää vähän huonolaatuisempaa vettä, jolloin oluen maku jopa parani. Muita juomia veden lisäksi olivat maito ja sima, mutta simaan käytetyn hunajan harvinaisuuden takia sen on ajateltu olevan rikkaiden juomaa. (Viikinkiaika – viikinkien ruokavalio 2010.)

Ruoka ja ravinto on merkittävänä tekijänä elämyksen tuottamisessa. Rakin Kotkassa on kunnioitettu saaren luonnosta ja lähistöltä kerättyjä ja tuotettuja raaka-aineita sekä valmistettu ruokaa viikinkiaikaan tyypillisesti muun muassa avotulella. Muinaispolulla on rasti saaren toisella laavulla, jossa tarkoituksena olisi nauttia viikinkimaakaraa ja olutta sekä nokipannukahvia.

## **Vaatetus**

Viikingit käyttivät vaatteiden valmistamisessa villaa, pellavaa ja eläinten nahkoja. Kankaiden kutominen oli työlästä ja hidasta, joten valmis kangas oli arvokasta ja käytettiin aina hyödyksi. Lankoja ja kankaita voitiin värjätä mm. luonnosta löytyneistä kasveista keitetyillä liuoksilla. Tiedetyt värit olivat keltainen, punainen, violetti ja sininen. Sinisiä vaatteita on löydetty vain varakkaiden henkilöiden haudoista, koska se vaikuttaa olevan arvokas väri. Sitä olisi saatu paikallisesta värimorsinko-kasvista tai tuontituotteena tuodusta indigosta. Miehillä oli useimmin paita /tunika, housut ja viitta ja naisilla pitkä mekko ja viitta. Vaatetukseen olennaisena osana kuului nahkainen vyö, joka ei vain pitänyt vaatteita paikallaan, vaan johon pystyi kiinnittämään tärkeitä välineitä kuten rahapussin, kirveen ja puukon. Viikingit osasivat myös tehdä vedenkestäviä vaatteita, joita he valmistivat mehiläisvahalla ja kalaöljyllä käsitellyistä eläinten nahoista. (The clothes and jewellery of the Vikings s.a.)

Korut olivat myös tärkeä osa vaatetusta ja niitä tehtiin puusta, lasista, meripihkasta, pronssista ja kullasta. Ne koristeltiin usein geometrisilla kuvioilla tai eläinaiheisilla kuvilla ja muodoilla. (The clothes and jewellery of the Vikings s.a.)

Ennen kun vierailijat astuvat muinaispolulle, heille tarjotaan viikinkiaikaista vaatetusta. Asiakkaat saavat vierailunsa ajaksi valita valikoimasta vaatteita ja muita asusteita kuten kypäriä ja vöitä. Vaatteet olisi tehty muun muassa puuvillakankaasta sekä nahkasta. Vierailijoilla voisi olla mahdollisuus ostaa matkamuistoksi jokin koru.

### **Musiikki ja soittimet**

Viikinkiajan musiikista on löytynyt joitakin viitteitä. Laulut ovat olleet osa jokapäiväistä elämää sekä juhlia. Lauluja on tehty iloisiin ja surullisiin hetkiin. Heillä on mahdollisesti ollut myös lauluja helpottamaan lasten nukuttamista ja sujuvoittamaan työntekoa. (Music in the Viking age 2004)

Soittimia on löydetty arkeologisista kaivauksista: luusta tehtyjä panhuilun kaltaisia huiluja, huiluja, jotka muistuttavat oboeta, jousisoittimia kuten harppuja ja lyyriä, lehmän tai pukin sarvista tehtyjä torvia sekä puisia torvia. Rumpuja ei ole löydetty, mutta todennäköistä on, että heillä sellaisia oli. Nahasta ja puusta

tehdyt esineet maatuivat nopeasti, joten niistä on tehty hyvin vähän löydöksiä. (Viikinkiaika – Viikinkien musiikki 2010.)

Muinaispolulla on tarkoitus tuoda vierailijoiden tietoon viikinkiajan soittimia ja kertoa arkeologisista löydöksistä osana tarinankerrontaa opastetulla polulla Rakin Kotkan viikinkisaarella.

### **Viikinkien aseistus ja sodankäynti**

Viikinkien tyypillisin ase oli kirves. Se oli monikäyttöinen, edullinen ja tehokas. Varakkaimmilla henkilöillä oli miekka (yksi tai kaksiteräinen). Puukko kuului jokaisen vakiovarusteisiin. Keihäitä ja jousia käytettiin metsästyksen lisäksi myös sodassa. Kilpeä käytettiin niin aseena kuin suojaukseen. Muita kehon suojaamiseen käytettäviä asioita olivat kypärät, rautapanssarit ja mahdollisesti nahasta tehdyt vaatteet. (Groeneveld 2018.)

Sodankäynti oli kausittaista. Talvi ja sääolosuhteet säätelivät suuresti, milloin viikingit lähtivät ryöstöretkelle tai sotaan. Viikingit harjoittivat myös taktista sodankäyntiä, jolla he yrittivät saada sopimuksia vihollistensa kanssa esimerkiksi maa-alueista. Sisämaassa tapahtuvan taistelun kannalta oli hyvä, että viikinkien sotalaivat olivat matalapohjaisia. Niillä he pääsivät jokia pitkin syvemälle vihollisten alueelle ja pystyivät näin tuomaan tarvittavia tarvikkeita kuten ruokaa ja aseita, sekä kätevästi viemään ryöstösaaliita ym. hyötytavaraa takaisin. (Groeneveld 2018.)

Sodankäynnistä muinaispolulla on kerrontaa samalla, kun puhutaan viikinkien strategisesta sotataitopelistä hnefatafliasta. Viikinkikylässä on rekvisiittana joitakin aseita ja kilpiä, joita saaren vierailijat ovat voineet ihailia jo aikaisemmin. Mahdollisuuksien mukaan muinaispolulle tehdään eri aseiden näköisiä esineitä, joita vierailijat voivat tunnistaa osana tietokysymyksiä.

### **Veneet ja laivat**

Laivoja tarvittiin erilaisia: meren yli suuntaaville kauppamatkoille rahtilaivat eli knarrit (suuret leveät) ja suojaisiin vesiin pienemmät rahtilaivat, kalastusveneet ja pitkät kapeat ja nopeat sota-alukset, jotka yleensä olivat lohikäärmekeulaisia drakkareita (pitkäveneitä). Kuuluisimmat löytyneet laivat ovat

Gokstadin- ja Oseberginlaivat Norjassa. Suomesta on löytynyt yksi hylky Lapuri-saaren edustalta Suomenlahdesta. 12-metrinen laivan hylky on edelleen meren pohjalla, koska sen huonon kunnon takia sitä ei ole voitu nostaa merestä. Laivasta on tehty piirros, jonka ajatellaan vastaavan todellisuutta. Piirustuksen perusteella on rakennettu kopio laivasta nimeltään Sotka. (Viikinkilaivat 2021.)

Koska Rakin Kotkan saari sijaitsee Suomenlahdella ja sen ympäristöstä on tehty merkittäviä löytöjä kuten laivan hylky, on muinaispolulla kerrontaa myös laivoista. Saaristo on ollut viikinkien idäntien reitillä kauppapaikkana ja levähdyspaikkana. Illin (2021) mukaan Vimpa Islands Oy on yrittänyt saada saarelle rekvisiitaksi rakennettua viikinkilaivaa puuseppien tekemänä, mutta hankkeeseen ei ollut vielä löytynyt rahoitusta.

### **Merenkulku ja suunnistus**

Viikingeillä ei ollut käytössään merikarttoja tai kompassseja. Yleisimpiä suunnistamisen apuvälineitä olivat maston huipussa oleva tuuliviiri, suuntalevy, aurinkolevy ja aurinkokivi sekä rantaviivan seuraaminen. Suuntalevyllä löytää leveysasteen pohjois-eteläsuunnassa ja se perustui tietoon auringon asemasta sen noustessa ja laskiessa. Levyssä pystyssä olevan tikun varjo näytti leveysasteen, jolloin suunnan pystyi päättelemään. Aurinkolevy muistutti suuntalevyä, joka osoittaa auringon korkeuden: pohjoisessa aurinko oli matalalla, joten neulan levyn luoma varjo oli pidempi kuin etelässä. Aurinkokivi paljasti auringon sijainnin pilviselläkin säällä. (Viikinkiaika – Viikinkien laivat 2010.)

Viikingit eivät ehkä olleet niin taitavia merenkävijöitä kuin on luultu ja 1/3 matkalle lähteistä laivoista haaksirikkoutui. Monet merkittävät löydökset on tehty vahingossa; Gardar Ruotsalainen päätyi Islantiin noin vuonna 860 eksyttyään myrkyssä ja Gunbjorn Ulf-Krakuson löysi Grönlannin noin vuonna 978 eksyttyään matkalla Norjasta Islantiin. (Viikinkiaika – Viikinkien laivat 2010.)

Muinaispolulla on tehtävärasteja liittyen ilmansuuntiin, merellä suunnistamiseen, viikinkien levinneisyyteen ja kulkureitteihin. Aihealueesta on tietokilpailutyylisiä kysymyksiä ja tietoiskuja, joiden avulla vierailijat saavat tietoa muun muassa viikinkiajoista.

## **Hautaus ja kuolema**

Viikinkisoturin kuollessa vainajalle järjestettiin hautajaiset. Yleensä kuollut viikinki asetettiin kuoppaan, joka oli kaivettu maahan tai poltettiin roviolla. Korkeammassa asemassa olleet saattoivat saada näyttävämmät hautajaiset: ruumis asetettiin laivaan, joka sytytettiin tuleen sen ajelehtiessa merelle. Vainajien kanssa haudattiin yleensä esineitä, joita heidän kuviteltiin tarvitsevan tuonpuoleisessa. Ruoka ja juoma olivat yleisiä hautalahjoja, kuten myös aseet, korut ja työkalut. Viikingeille elämä ei päätynyt kuolemaan, vaan se tarkoitti siirtymistä jumalten maailmaan, jossa he voivat jatkaa elämäänsä. (Sütçü & Kindtler-Nielsen 2021.)

Rakin Kotkan saarella on viikinkien muinaishauta, joka on säilynyt sammaloituneena kiviröykkiönä saaren länsipuolella pohjoisosassa (Illi 2021). Hauta-alue ei ole muinaispolun varrella, mutta siellä voi omatoimisesti vieraila. Muinaispolulla opastetulla kierroksella on kerrontaa viikinkien kuolemasta ja haudamisesta sekä samalla paikan historiasta ja hauta-alueesta.

### **4.5 Jäänteet nykyaikaan**

Viikinkiajalta nykyaikaan on säilynyt monia asioita ja perinteitä, joita ei välttämättä olla osattu yhdistää olevan alkuperältään sieltä. Osana muinaispolun teemaa on viikinkiajoilta nykyaikaan jääneet asiat ja perinteet, jotka tulevat ilmi polun rasteilla oppaan/ kylän isännän ja emännän toimesta tai tietokilpailukysymysten kautta.

Yksi tunnetuimpia jäänteitä pohjoismaiseen kulttuuriin ovat viikonpäivien nimet, joiden alkuperää on kuvassa 4 selitetty.

Suomi	Muinaisnorja eli 'Old Norse'	Merkitys
Maanantai	Mánadagr	Kuun päivä. Nimen loppu '-tai' on yksinkertaisesti suomalainen versio ruotsin 'dag'-sanasta.
Tiistai	Týsdagr	Tyrin päivä. Tyr oli viikinkien sodanjumala ja Thorin, ukkosenjumalan, veli.
Keskiviikko	Óðinsdagr	Käännöslaina keskilyäsaksan sanasta 'mittewoche'. Samasta sanasta on kehittynyt nykyisaksan sana 'Mittwoche'. Ruotsissa viikonpäivä on yhä onsdag, eli Odinin päivä.
Torstai	Pórsdagr	Ukkosenjumala Thorin päivä.
Perjantai	Frjádagr	Lainasana muinaisbajjerista, jossa pferingtag tarkoittaa lepopäivää. Viikinkien Freyjan/Friggin päivä.
Lauantai	Laugardagr	Muinaisnorjassa 'Laugardagr' tarkoittaa peseytymis- ja/tai kylpypäivää. Suomessakin lauantai on perinteisesti peseytymis- eli saunomispäivä.
Sunnuntai	Sunnudagr	Auringonpäivä.

Kuva 4. Taulukko viikonpäivien suomenkielisistä ja muinaisnorjan nimistä (Viikinkiaika – Suomalaiset ja viikinkien viikonpäivät 2010).

Suomalaiset viikonpäivät perustuvat viikinkiaikaan ja vanhempiin lainasanoihin (Viikinkiaika – Suomalaiset ja viikinkien viikonpäivät 2010).

Jouluna tehdään asioita, joiden alkuperän ajatellaan olevan viikinkien keskitalven juhlasta Yulesta. Muun muassa joulukinkku ja jouluhalko ovat jäänteitä heidän joulunvietostaan. Villisika uhrattiin ja syötiin hedelmällisyyden jumalan Freyn ja hänen siskonsa Freyan kunniaksi. Suuria jouluhalkoja poltettiin talon keskellä olevassa tulipesässä ja se hehkui lämpöä ja toivoa läpi kylmän talven. (Gaskill 2018.)

Rakin Kotkassa joulun aikaan vierailijoiden tuvassa ollessa ja jouluateriaa nauttiessa on ollut tapana kertoa tarinoita viikinkiajan joulunvietosta ja muun muassa edellisessä kappaleessa mainituista perinteistä. Myös joulukuusen tai joulupuun ajatellaan tulevan jo viikinkien aikakaudelta, koska viikingit arvostivat ikivihreitä puita kuten kuusia ja mäntyjä. Ne olivat merkki luonnon elinvoimasta ja loivat toivoa kylmän talven ja pimeyden keskellä. Puun juurelle aseteltiin pieniä lahjoja jumalille. (Illi 2021.) Muinaispolun yhteydessä opas kertoo vierailijoille jäänteistä muun muassa Suomen kulttuuriin.

## 5 KEHITTÄMISTYÖN TOTEUTUS

Koska tämän kehittämistyön perimmäinen tarkoitus on tuottaa sisältöä tehtävärastien ja tietoisukujen muodossa viikinkiteemaiselle muinaispolulle Rakin Kotkan saaren luontoon, käytetään opinnäytetyössä kvalitatiivista tutkimusmenetelmää. Tässä menetelmässä lähtökohtana on kuvata todellista elämää ja

sen moninaisia puolia, jotka on kaikki otettava huomioon. Tutkittavaa asiaa pyritään siis kuvaamaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti eikä vain yhdestä tietyistä näkökulmasta, arvolähtökohtia kuitenkaan unohtamatta. (Hirsjärvi & Remes & Sajavaara 2015, 161.)

## **5.1 Kehittämistyön ongelmat**

Opinnäytetyön lopputulema vastaa tutkimusongelman kysymyksiin. Tutkimusongelma asetetaan mahdollisimman alussa tutkimusprosessia, jolle se luo juonen. Se on koko työn johtoajatus, jonka ohelle kehitetään pääongelma. Pääongelman analysointia voidaan helpottaa lisäämällä alaongelmakysymyksiä, jotka tarkentavat sisältöä ja tutkittavaa asiaa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2015, 125–128.)

Jotta tutkimuksella päästäisiin haluttuun lopputulokseen, asetin kehittämistyön ongelmiksi seuraavat kysymykset:

Kehittämistyön pääongelma:

- Mikä on muinaispolun sisältö?

Kehittämistyön alaongelmat:

- Mitä muinaispolku sisältää?
- Mitä rasteja ja aktiviteetteja se sisältää?

## **5.2 Kehittämismenetelmät**

Tämä kehittämistyö on toteutettu suurimmilta osin kirjoituspöytätyönä. Benchmarkingia on käytetty tyyliltään saman kaltaisen yrityksen, Rosala Viking Centren, ja Rakin Kotkan viikinkikylän väliseen vertailuun. Kirjallisten lähteiden analysointia on käytetty paljon, koska sekundääriseen tiedon hankintaan on oleellinen muinaispolun sisällön suunnittelemiseksi. Toimeksiantajan kanssa on käyty keskusteluja puhelimitse ja Microsoft Teams -palvelun välityksellä aivoriihiä sekä tilannekatsauksia, joista on saatu tarkempaa tietoa, mitä muinaispolulta oikein halutaan ja mitä siihen toivotaan kuuluvan.

Haastattelu on paljon tiedonhankinnassa käytetty muoto, jonka eri koulukunnat eli haastattelulajit sopivat erilaisiin tilanteisiin riippuen siitä mitä tutkitaan.

Haastattelemalla voidaan saada syvällistä tietoa, koska se on metodi, jonka ihmiset yleensä kokevat miellyttäväksi. Ihmiselle luonnollista on keskustella, halu ymmärtää ja kerätä tietoa, kuulla muiden mielipiteitä, käsityksiä ja uskomuksia. Ei ole kuitenkaan yksinkertaista suunnitella ja toteuttaa haastattelua. Aluksi on pohdittava, onko haastattelu sopiva tutkimuksen tarkoitukseen nähdessä, saadaanko sillä relevantteja vastauksia ja sisältöä ja onko se sidonnainen kontekstiin. Hieman ongelmallista on tulosten analysointi, sillä niihin liittyy aina tulkintaa ja vastauksien yleistämiseen ryhtymistä on harkittava tarkkaan. (Hirsjärvi & Hurme 2011, 11–12.)

Yhtenä tutkimusmenetelmänä tarkoituksena oli olla teemahaastattelu. Opin näytetyön alussa kuvittelin sen tuovan lisäarvoa lopputulosta ajatellen, mutta myöhemmin toimeksiantajan tarpeiden tarkentuessa ja muuttuessa mielestäni siitä olisi ollut juurikaan hyötyä. Koska tehtävänäni on keksiä ja kehittää mieleenpainuvaa ja aktivoivaa sisältöä muinaispolulle viikinkiaikaan liittyvien faktojen ja tarinoiden kautta, olen sitä mieltä, että kirjoituspöytä tutkimuksella on suurempi painoarvo kuin yksittäisillä haastatteluilla. Siksi haastattelujen tekemisen sijaan tutkin muun muassa erilaisia dokumentteja ja videoita, jotka sisältävät tutkimustietoa ja asiantuntijoiden haastatteluja muinaispolun sisällön suunnittelua varten.

Siirryin haastattelusta laadulliseen kirjoituspöytä tutkimukseen, jonka tarkoituksena on sekundääriseen eli olemassa olevan tiedon hyödyntäminen ja siitä saadun tiedon hyväksi käyttäminen ja soveltaminen. Se on myös, kustannustehokas, nopea ja melko riskitön tapa saada tietoa, mutta on otettava huomioon lähteiden luotettavuus ja ajantasaisuus. (QuestionPro 2021.)

### **5.3 Benchmarking**

Benchmarking eli vertaisarviointi tarkoittaa oman yrityksen toiminnan vertaamista jonkin toisen saman kaltaisen yrityksen toimintaan, jotta voidaan selvittää ja huomata paranneltavia kohtia omassa toiminnassa. Sitä kautta voidaan saada uusia näkökulmia oman yrityksen toimintaan ja parantaa heikkoja kohtia. Benchmarking on tärkeä työkalu yrityksille, jotka haluavat kasvattaa ja tehostaa liiketoimintaansa. Parhaimmillaan se saattaa auttaa kehittämään yri-



tyksen prosesseja ja toimintatapoja, mitata menneiden toimintatapojen tehokkuutta, antaa paremman näkökulman, kuinka kilpailija toimii ja sitä kautta havainnoida parhaita toimintamalleja, auttaa vähentämään kustannuksia mutta kasvattamaan tehokkuutta sekä parantaa laatua ja asiakastyytyvyyttä. (Lucidchart Content Team 2021.)

Benchmarkingin pääperiaatteisiin kuuluu prosessiaskaaleet, joita Tuomisen (2016) mukaan Benchmarking-käsikirjassa on seitsemän. Tämä 7 askeleen malli kuvaa työprosessin etenemisvaiheet.

Prosessiaskaaleet:

1. Määrittele benchmarking – kohde
2. Tunnista benchmark -yritykset
3. Opi miten ME sen teemme
4. Opi miten HE sen tekevät
5. Aseta tavoitteet
6. Sovella ja ota käyttöön
7. Vakiinnuta ja kehitä edelleen

Tässä opinnäytetyöprosessissa ei ollut mahdollista käydä läpi kaikkia prosessiaskaaleita, koska opiskelijana minulla ei ole kovin tarkkaa ja konkreettista näkökulmaa yrityksistä, mutta olen analysoinut niitä saatavilla olevan tiedon avulla. Ajankäytön kannalta ei ole ollut mahdollista tehdä esimerkiksi haastattelua kartoittamaan sisäistä toimintaa. Kohteeksi valikoitui Rosalan Viikinkikeskus Kemiönsaarella Varsinais-Suomessa, koska se on suomessa ainutlaatuinen matkailukohde, teemaltaan ja liikeidealtaan saman tyylinen kuin Rakin Kotkan viikinkisaari. Analysoin muun muassa nettisivujen sisältöä ja ulkonäköä sekä muita lähteitä Viikinkikeskuksesta ja vertailen Vimpa Islands Oy:n ja Rakin Kotkan agenda.

Rosalan Viikinkikeskus on ollut toiminnassa huomattavasti pidemmän aikaa kuin Rakin Kotkan viikinkikylä, sillä keskus on perustettu vuonna 1992. Tuolloin Kirkonsalmen arkeologisten kaivausten innoittamana paikalle rakennettiin ensimmäinen rekonstruoitu viikinkien pitkätalo, jonka jälkeen monia muitakin rakennelmia päätettiin rakentaa, ja näin syntyi Viikinkikeskus. Viikinkikeskuksen pääasiallisena tarkoituksena on toimia museona ja tarjota vierailijoille tietoa saariston ja Suomen rautakauden historiasta. Agendana on viikinkiajan

historian henkiin herättäminen ja tiedon levittäminen, koska viikinkiajan Suomi on jäänyt vähemmälle huomiolle, vaikka se on ollut merkittävä osa aikakautta. (Tietoa meistä 2021.)

Tarkastellessa Rakin Kotkan Viikinkisaaren ja Rosalan Viikinkikylän internetsivuja, voi huomata, että Rakin Kotkan sivusto on visuaalisesti stimuloivampi ja huomiota herättävämpi kuin Rosalan. Siinä on käytetty liikkuvan kuvan ja kuvien lisäksi ääntä. Rosalan Viikinkikeskuksen sivustolla puolestaan on paljon enemmän informaatiota muun muassa paikan historiasta ja palveluista, siinä missä Rakin Kotkan Viikinkikylällä on tarjota tietoa vain muutamasta matkailutuotteesta tai ohjelmopalvelusta. Verkkosivujen päivitysvuosiluvuista käy ilmi, että Rosalan sivuja päivitetään aktiivisemmin, kuin Rakin Kotkan edellinen päivitys on ollut vuonna 2018, mikä on nykyaikaisen sosiaalisen median ja tekniikan aikakaudessa huolestuttavaa, sillä yritys vaikuttaa jäävän jälkeen kehityksessä, eikä positiivisella tavalla edistä asiakkaan mielikuvaa yrityksestä.

Rosalan Viikinkikeskuksella on valittavana useita aktiviteettivaihtoehtoja kuten opastettu kierros viikinkikylässä ja kirveenheittoa, viikinkien viisiottelu ja arkeologinen koekaivaus. Suuremmille asiakasryhmille heidän halutessaan toiminta on opastettua. Ryhmät voivat olla kooltaan 10–30 henkilöä, mutta opastettua toimintaa halutessa on varaus tehtävä etukäteen. (Ryhmiin opastukset 2021.) Tämä sama käytäntö ja samankokoiset asiakasryhmät ovat myös Rakin Kotkan Viikinkisaarella, mutta aktiviteetteja on vähemmän. Siksi on syntynyt ajatus viikinkiteemaiselle muinaispolulle, jolle on tarkoitus luoda osallistavaa toimintaa ja tekemistä, jotta vierailijat voisivat nauttia mahdollisimman kattavasti viikinkiteemaisesta ympäristöstä.

#### **5.4 Tiedonhankinta**

Tiedonhankinnassa on käytetty sähköisiä ja fyysisiä kirjallisia kotimaisia sekä ulkomaisia tietolähteitä ja dokumentteja, jotka sisältävät asiantuntijoiden haastatteluja ja lausuntoja. Keskeisimpiä käsitteitä aiheen tiedonhakua varten ovat viikingit, viikinkiaika, ohjelmopalvelu, Suomenlahti, Idäntie, kauppapaikka, viikinkikylä, ekokylä, ekologisuus, luontomatkailu, luonto, historia, elämys, vastuullisuus ja näistä muodostetut hakulausekkeet.

## 5.5 Kehittämistyön analysointi

Kerätty tieto tehtävärasteille koskien Suomenlahtea ja Rakin Kotkan saarta sekä sen lähiympäristöä on pääasiassa toimeksiantajalta, koska heillä on jo paljon olemassa olevaa tietoa alueesta ja maastosta sekä viikinkiajan löydöksistä. Vimpa Islands Oy on jo vuosia perehtynyt viikinkiteemaan, sillä koko Rakin Kotkan saari on toiminut viikinkiekokylänä vuodesta 2017 lähtien. Muutoin viikingeistä opinnäytetyöhön saatu tieto on peräisin aikaisemmin itse opiskelusta tiedosta ja useista tietolähteistä, joiden luotettavuutta on pohdittu ja vertailtu keskenään, kuinka ne täsmäävät ja mikä vaikuttaa olevan useimmin esiintyvä versio tai mielipide.

## 6 KEHITTÄMISTYÖN TULOKSET

Kirjoituspöytätyöskentelyn avulla sain paljon teoreettista tietoa viikinkien aikakaudesta ja sitä kautta käytettävää materiaalia toimeksiantajalle. Suurimmat edistysaskeleet tapahtuivat toimeksiantajan Vimpa Islands Oy:n Pertti ja Virpi Illin, yhteistyökumppani Laatukoulutus Jouni Ortju Ky:n ja itseni välisissä Teams -tapaamisissa, joissa kävimme aika ajoin lävitse opinnäytetyöni etenemistä ja sain kuulla heidän viimeisimpiä ajatuksiaan. Toisaalta se toi uusia haasteita, koska toimeksiantajan toiveet ja tarpeet saattoivat muuttua.

Kysyin myös toimeksiantajan suhdetta Rosalan Viikinkikeskukseen ja selvitin, onko heillä jonkinlaista yhteistyötä. Valitsin kyseisen kohteen aikaisemmin benchmarkingin kohteeksi, koska ajattelin Rosalan samantyyllisen konseptin ja heidän pitkäaikaisemman kokemuksensa tuovan lisäarvoa muinaispolun sisältöä suunnitellessa. Selvisi että he ovat olleet yhteydessä keskenään ja toimeksiantajani on tarkoitus vierailla Rosalassa.

Lopputuloksena sain tehtyä käsikirjoituksia muinaispolun rasteille. Ne ovat niin toiminnallisia tehtäviä kuin tietokilpailukysymyksiäkin. Yhteistyön päättyessä toimeksiantajan kanssa aikarajan tullessa vastaan, minun oli mahdollista lähettää luonnos keräämäni aineiston perusteella tehdyistä materiaaleista heidän käyttöönsä. Oli päätetty, että minun osaltani se riittää heille ja he jatkavat

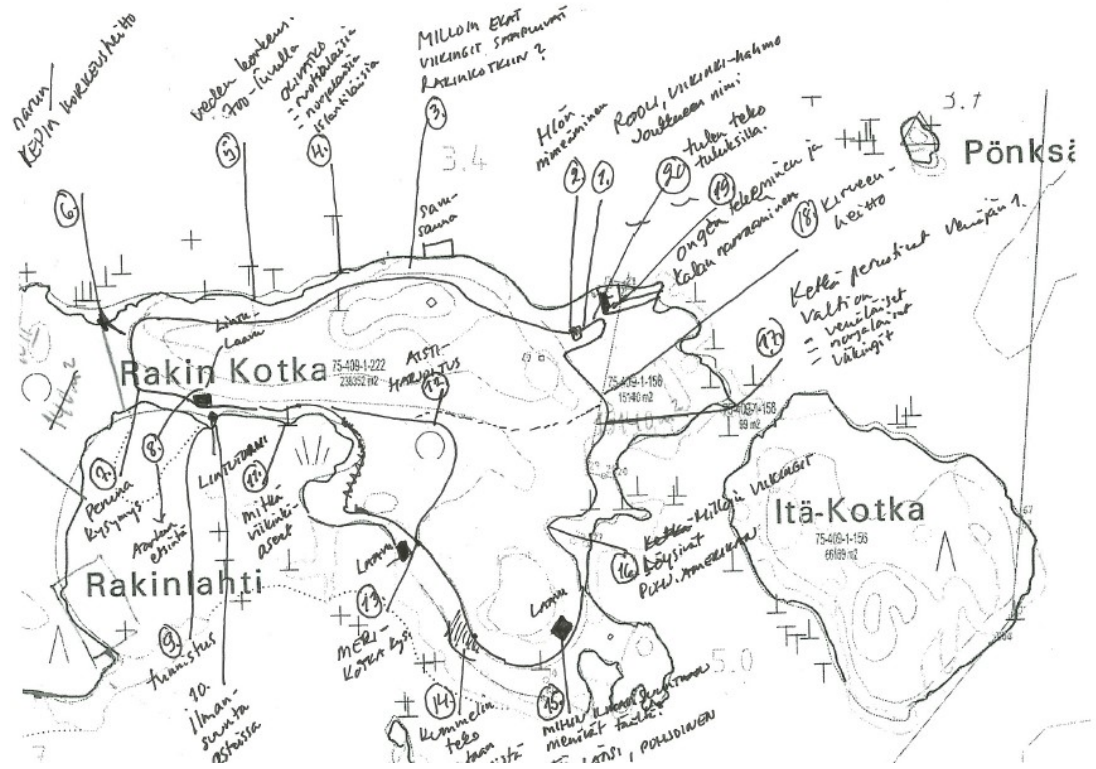
polun ideointia ja rakentamista paikan päällä Rakin Kotkassa. Omieni ja toimeksiantajan ideoiden perusteella Pertti ja Virpi Illi piirsivät Rakin Kotkan saaren karttaan prototyypin polusta ja rasteista (kuva 5).

## 7 MUINAISPOLKU

Opinnäytetyöprosessin alussa tarkoituksena oli luoda Rakin Kotkan saarelle viikinkiteemainen muinaispolku kokonaisuudessaan nykyisen luontopolun tilalle keräten tietoa ja materiaalia erilaisia tutkimusmenetelmiä käyttäen. Lisäksi muinaispolun toteutuksen jälkeen se olisi tarkoitus testata testiryhmillä ja kerätä heiltä palautetta. Työn edetessä tehtävänkuva ja menetelmät muovaantuivat muuttuneiden tarpeiden ja tiukan aikataulun mukaan. Lopulta tällä opinnäytetyöllä saavutettiin muinaispolun rastien tietoperustan kartoitus eli katsaus viikinkiaikaan ja mytologiaan ja sitä voidaan käyttää tukena ja pohjana uusille tehtävärasteille ja infotauluille sekä tietokilpailukysymysten ja toiminnallisten rastien luomisessa polulle. Liitteessä 1 on opinnäytetyön tutkimusten tuloksena ja toimeksiantajan toiveita kuunnellen ehdotelmia ja hahmotelmia rasteista ja tietovisailukysymyksistä, joita Vimpa Islands Oy voi käyttää hyödyksi sellaisenaan tai muunnellen tarpeidensa mukaan muinaispolulla ja viikinkikäylässä.

Muinaispolun rastien suunnitteluprosessin edetessä ja rasti-ideoiden perusteella toimeksiantaja piirsi Rakin Kotkan saaren karttakuvaan luonnoksen siitä, kuinka polku tulisi kulkemaan saaren maastossa ja missä olisi hyviä paikkoja rakentaa mikäkin rasti. Palaverissa Illin ja Ortjun (2021) kanssa päädyttiin lopputulokseen siitä, että Pertti ja Virpi Illi tuntevat saaren ja sen polut entuudestaan hyvin ja siksi he osaavat hyödyntää sen maastoa ja eri kohtia ja siten soveltaa rastien paikat ja järjestyksen itse.

Kuva 5 havainnollistaa muinaispolun reittiä ja tehtävärasteja siltä osin, kuinka monta niitä on, mihin ne sijoittuisivat ja millaisia ne olisivat.



Kuva 5. Luonnos muinaispolusta ja sen tehtävärasteista Rakin Kotkan saaren kartalla (Illii & Ortuja 2021).

Kuvassa 5 esiintyvät tehtävärastit lyhyesti:

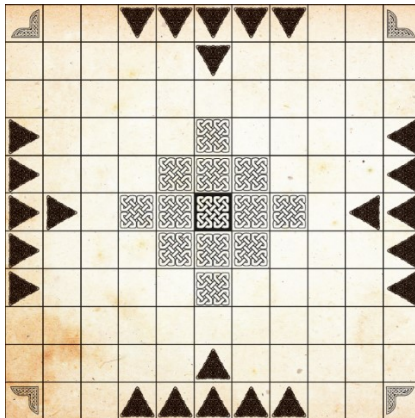
1. Vieraiden vaatettaminen. Tarjolla liivejä, hattuja, tunikoita ja kankaita vaatteiksi. Kasvoinhin sotamaali.
2. Viikinkinimigeneraattori. Jokaiselle vierailijalle oma viikinkinimi.
3. Tietorasti: milloin ensimmäiset viikingit tulivat saareen ja sen lähiselle?
4. Tietorasti: minkä maalaisia viikingit olivat?
5. Havaintorasti: missä merenpinta on kulkenut aikojen saatossa. Luontoon merkityt alueet ja vuosisadat.
6. Toimintarasti: narun heitto pölkyn yli, josta mennään köydellä toiselle puolelle estettä.
7. Tietorasti: perunakysymys + tietoa ruuasta, jotka on tuotu alueelle (nurmilaukka/ruohosipuli?)
8. Toimintarasti: aartenetsintä lintulaavulla. Maahan upotetaan vanha "aarre" arkku, jossa esim. viileää juomaa asiakkaille.
9. Tunnistusrasti: kalat, riista, linnut, kasvit.
10. Ilmansuuntarasti: esim. mihin ilmansuuntaan viikingit jatkoivat matkaa rakinkotkasta. Osoittaminen ja miten ilmansuunta selvitetään (suunta asteissa)
11. Tieto-/havaintorasti: millaisia viikinkiaseet olivat, mitkä olivat tärkeimpiä?
12. Aistiharjoitusrasti: pysähdytään luontoon, havainnoidaan ympäristöä kaikilla aisteilla. Esineiden/asioiden tunnustelu.
13. Tietorasti: merikotka on merkittävä eläin alueella. Merikotkaan liittyviä tietoja ja kysymyksiä.

14. Toimintarasti: kummelin teko kivistä. Valokuvaus ja jakaminen sosiaalissa mediassa.
15. Yhdistetään rasti 10.
16. Tietorasti: milloin viikingit löysivät Pohjois-Amerikan?
17. Tietorasti: ketkä perustivat Venäjän?
18. Toimintarasti: kirveenheitto. Vain valvottuna, ei omatoiminen.
19. Toimintarasti: ongen tekeminen ja kalastaminen.
20. Toimintarasti: tulen teko tuluksilla laavulla.

### **Viikinkien sotataitopeli Hnefataflia**

Taistelua jäljittelevässä lautapelissä pieni soturijoukko puolustaa päällikköä isolta armeijalta. Kuningas-pelinappula hnefi symboloi viikinkipäällikköä, joka vaaransi myös henkensä taistelussa, toisin kuin myöhemmät eurooppalaiset kuninkaat. Haudoista tehdyt löydökset ovat osoittaneet, että peliä ovat pelanneet kaiken ikäiset. Jopa lasten haudoista on löydetty jäänteitä pelinappuloista. (Boisen 2016.)

Kuvassa 6 on pelilauta ja kuvassa 7 on ohjeet pelin pelaamiseen.



Kuva 6. Hnefataflia pelilauta (Boisen 2016).



Kuva 7. Hnefataflian pelisäännöt (Boisen 2016).

Peli ei ole osana muinaispolkuna varsinaisena pelinä, mutta asiakkaat saavat siihen ohjeet ja heillä on mahdollisuus päästä sitä pelaamaan vierailunsa aikana Rakin Kotkan viikinkikylässä.

Jatkotutkimusehdotuksena toimeksiantajalle ehdottaisin muinaispolun edelleen kehittämiseen uusien rastien suunnittelua, jotta polkuun olisi mahdollista saada kausittaista vaihtuvuutta. Tällä tavoin jo saarella ja polulla aikaisemmin vierailleet voisivat saada uusia kokemuksia seuraavalla vierailullaan. Hyödyksi työssä voisi käyttää muun muassa ammattikorkeakoulujen eri alojen opintojaksoja, kuten esimerkiksi restonomikoulutuksen ja yhteisöpedagogikoulutuksen opintojaksoja. Aihetta voisi hyödyntää uudelleen opinnäytetyöhön, joka keskittyisi muinaispolun toimivuuden arvioimiseen sekä rastien kehittämiseen ja uudistamiseen.

## 8 POHDINTA

Opinnäytetyön alussa käytin liikaa aikaa tutkimusmenetelmien valitsemiseen ja luin teoriaa menetelmistä, joita en lopulta tullut käyttämään. Esimerkiksi ajatuksenani oli käyttää teemahaastattelua ja haastatella viikinkiajan asiantuntijoita, mutta totesin, ettei sillä ole välttämättä suurta arvoa rastien keksimisessä. Alkuperäisen ajatuksen mukaan työ olisi ollut tutkimustyö, mutta muuttui myöhemmin kehittämistyöksi. Perehtyminen kehittämistyön teoriaan opin-

näytetyön alussa olisi auttanut selkeyttämään työn kulkua. Keskityin myös liikaa opettelemaan asioita viikinkien mytologiasta ja historiasta, kun myöhemmin kävi ilmi, että toimeksiantaja olisi halunnut minun olevan luovempi ja keksivän konkreettisesti mieleenpainuvia ja sykähdyttäviä tehtävärasteja sekä rekvisiittaa muinaispolulle. Tämän takia koin, että opinnäytetyön tarkoitus hie- man muuttui ja yritin sisäistää uuden roolini luovana innovoijana teoreettisen tiedon ja materiaalin tarjoajan sijaan.

Opinnäytetyössä mielestäni pääsin lopputulokseen, jossa selvitin tutkimusongelman ainakin osittain, koska sain suunniteltua muinaispolulle sisältöä. Olisin mielelläni ollut mukana muinaispolun luomisprosessissa paikan päällä Rakin Kotkassa ja jatkanut opinnäytetyötä vielä ainakin testausvaiheeseen. Olisin halunnut olla mukana tarkkailemassa testiryhmää ja tehdä palautekyselyn asiakkaille. Asiakaspalautteita analysoimalla ja niitä eteenpäin viemällä olisin saanut syvyyttä opinnäytetyöhöni ja konkreettisempaa hyötyä tutkimukselle.



## LÄHTEET

Boisen, T. 2016. Harjoittele sotataitojasi viikinkien strategiapelillä. Historia-net.fi. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/harjoittele-sotataitojasi-viikinkien-strategiapelilla> [viitattu 5.4.2021].

Bojesen, B. 2020. Viikinki oli valmis kuolemaan pitkätalonsa puolesta. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/viikinki-oli-valmis-kuolemaan-pitkatalonsa-puolesta> [viitattu 4.5.2021].

Britannica, T. 2019. Editors of Encyclopaedia. Viking. Encyclopedia Britannica. Päivitetty 19.12.2019. Saatavissa: <https://www.britannica.com/topic/Viking-people> [viitattu 2.4.2021].

Gaskill, M. 2018. The Story of Yule – How Vikings Did Christmas. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.thevintagenews.com/2018/12/20/yule-christmas/> [viitattu 3.5.2021].

Groeneveld, E. 2018. Viking Warfare. WWW-dokumentti. Saatavissa: [https://www.ancient.eu/Viking\\_Warfare/](https://www.ancient.eu/Viking_Warfare/) [viitattu 4.5.2021].

Hirsjärvi, S., Hurme, H. 2011. Tutkimushaastattelu. Teemahaastattelun teoria ja käytäntö. Tallinna: Raamatutrükikoda.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2015. Tutki ja kirjoita. 20. painos. Porvoo: Bookwell Oy.

Illi, P. 2021. Toimeksiantaja. Henkilökohtainen tiedonanto. 21.1.2021. Vimpa Islands Oy.

Illi, P., Ortju, J. 2021. Toimeksiantaja. Microsoft Teams-kokous. 6.4.2021. Vimpa Islands Oy & Laatukoulutus Jouni Ortju Ky.

Jumaltarusto. 2021. Rosalan Vikinkikeskus Oy. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rosala.fi/fi/mytologi/> [viitattu 3.5.2021].

Kataja, J. 2010. Viikinkiaika. WWW-dokumentti. Päivitetty 5.12.2010. Saatavissa: <http://www.katajala.net/viikinkiaika/historia/aikajana.html> [viitattu 2.4.2021].

Kalliomäki, A. 2014. Tarinallistaminen. Viro: Print Best.

Lucidchart Content Team. 2021. 8 Steps of the Benchmarking Process. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.lucidchart.com/blog/8-steps-of-the-benchmarking-process> [viitattu 7.4.2021].

Mark, J. J. 2019. The Vikings in Iceland. World History Encyclopedia. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.ancient.eu/article/1310/the-vikings-in-iceland/> [viitattu 5.4.2021].

McCoy, D. 2019. Home. Norse Mythology for Smart People. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://norse-mythology.org/> [viitattu 7.4.2021].

Music in the Viking age. 2004. The Viking Network. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.viking.no/e/life/music/> [viitattu 4.5.2021].

QuestionPro. 2021. Secondary research – Definition, methods and examples. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://www.questionpro.com/blog/secondary-research>. [viitattu 2.4.2021].

Rakinkotka. 2018. Galleria. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rakin-kotka.fi/fi/galleria> [viitattu 19.5.2021].

Ryhmiin opastukset. 2021. Rosalan Viikinkikeskus Oy. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rosala.fi/fi/grupp-guidningar/> [viitattu 3.5.2021].

Sütcü, E. Kindtler-Nielsen, B. 2021. Haudattiinko viikingit laivoissa? WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/haudattiinko-viikingit-laivoissa> [viitattu 4.5.2021].

The clothes and jewellery of the Vikings. s.a. Nationalmuseet I København. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/> [viitattu 4.5.2021].

Tietoa meistä. 2021. Rosalan Viikinkikeskus Oy. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rosala.fi/fi/om-oss/> [viitattu 3.5.2021].

Tuominen, K. 2016. Kehityksen tie – Benchmarking. Oy Benchmarking Ltd.

Verhelä, P & Lackman, P. 2003. Matkailun ohjelmapalvelut. Porvoo: Bookwell Oy.

Viikinkiaika – Suomalaiset ja viikinkien viikonpäivät. 2010. WWW-dokumentti. Saatavissa: [http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/suomalainen\\_kalenteri.html](http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/suomalainen_kalenteri.html) [viitattu 3.5.2021].

Viikinkiaika – Viikinkien nimet. 2010. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/nimet.html> [viitattu 4.5.2021].

Viikinkiaika – Viikinkien soittimet. 2010. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/musiikki.html> [viitattu 4.5.2021].

Viikinkiaika – Viikinkien ruokavalio. 2010. WWW-dokumentti. Saatavissa: <http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/ruoka.html> [viitattu 4.5.2021].

Viikinkilaivat. 2021. Rosalan Viikinkikeskus Oy. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://rosala.fi/fi/vikingaskepp/> [viitattu 4.5.2021].

Vikings. 2019. History.com. WWW-dokumentti. Päivitetty 7.6.2019. Saatavissa: <https://www.history.com/topics/exploration/vikings-history> [viitattu 2.4.2021].

Vimpa Islands. 2021. Vimpan päälle järjestettyjä ohjelmapaketteja. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://vimpa.fi/fi/yritysesittely> [viitattu 1.2.2021].

Visit Greenland. 2021. Erik The Red. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://visitgreenland.com/about-greenland/erik-the-red/> [viitattu 5.4.2021].

Ympäristö ja vastuullisuus. 2021. Vimpa. WWW-dokumentti. Saatavissa: <https://vimpa.fi/ymparisto-ja-vastuullisuus/> [viitattu 25.5.2021].

Liite 1. Materiaali muinaispolun rasteille

Toimeksiantajalle lähetetyt ehdotelmät rasteille lähteineen, jotka pyydettiin listana teemoittain. Lähteitä on listattu enemmän, kuin mitä käytetty, koska ne ovat toimeksiantajalle listattu valmiiksi, mikäli aiheisiin tulee tarve perehtyä syvemmin.

Punainen teksti osoittaa oikean vastauksen ja oleellisen lisätiedon.

- **Viikinkinimen antaminen vierailijoille saapuessa:**  
Viikinkinimigeneraattori koululainen.fi  
Nimi vierailijoille esille esimerkiksi puunpäreeseen.
- **Tulentekorasti laavulla:**  
Tulukset  
-Makkarat? Juomaksi pienet snapsit tai oluet. Kerrotaan oluen panemisesta (helppo menetelmä oppia, voi valmistaa jopa likaisesta vedestä, säilyy hyvin)
- **Aseet (kuvat lisättävä)**  
- Viikinkien käyttämät aseet: kirveet, tikarit, miekat, keihäät, jousi ja nuolet
- **Miekkailurasti?**  
- Miekat/ kirveet pehmeästä materiaalista?  
- 1 vastaan 1  
- Pyritään osumaan toista jalan alaosaan, samalla väistetään itse toista  
- Kolmesti toiseen osunut saa pisteet  
- Erät voidaan toistaa
- **Lintutorni (kotkanpesärasti, luonnon tarkkailu ja kuuntelu, kysymykset)**  
- Saarella on kotkanpesä. Tarkastele tornista taivasta ja luontoa. Näkykö horisontissa kaartelevia kotkia?
- **Tiesitkö?** Linnut kuten haukat, kotkat ja riikinkukot olivat arvostettuja lemmikkieläimiä, ja ne saattoivat olla vain kaikkein ylhäisimpien etuoikeus.
- **Kysymykset:**  
Kuinka monta munaa merikotka yleensä munii?  
- 1-2kpl  
- 1-3kpl **VASTAUS**  
- 1-4kpl

Mihin ajoittuu merikotkan pesimisaika?

- Helmi- huhtikuulle

- **Maalis- toukokuulle** VASTAUS

- Kesä- elokuulle?

Kuinka vanhaksi merikotkat voivat elää?

- 18- vuotiaiksi

- **28- vuotiaiksi** VASTAUS

- 38- vuotiaiksi

Kummat ovat suurempia, merikotka naaraat vai koiraat?

**VASTAUS: naaraat**

- **Lintujen merkitykset viikingeille:**

- **Korppi:** suurin hengellinen merkitys pohjoismaissa. Ylijumala Odinilla oli kaksi korppia olkapäillään, Hugin ja Munin. Niiden sulkien ajateltiin olevan maagisia ja että ne pystyvät mm avaamaan lukkoja. Korppien käyttäytymisellä ja ilmaantumisella uskottiin olevan erilaisia merkityksiä.

- **Kotka:** symbolisoi vapautta ja voimaa. Odin pystyi muuntautumaan itse kotkaksi, jotta pystyi lentämään juomaan eliksiiriä, joka piti hänet kuolemattomana ja nuorena. Kotkien läheisyydessä käyttäytyttiin erityisen hyvin, urheasti ja rohkeasti, koska ei voitu tietää oliko kyseinen kotka juuri Odin valemuvussaan. Kotkan symbolia käytettiin inspiroimaan sotureita ja tuomaan rohkeutta.

- **Merimetso:** oli metsän olentojen ja ihmisten välinen sanansaattaja. Ne varoittivat tulevasta vaarasta. Niiden rooli oli siis olla eräänlaisia suojelijoita. Ne pystyivät varoittamaan kalastajia huonosta kalaonnesta lentämällä veneitä päin, kun viikingit olivat suuntaamassa avomerelle.

-**Metso:** sai kutsumanimekseen peikkolintu, koska sen uskottiin olevan peikkonainen, joka on muuntautunut linnin olomuotoon. Metsojen lähistöllä oltiin varovaisia, koska niiden ajateltiin olevan äkkipikaisia ja arvaamattomia ja että ne houkuttelivat nuoria miehiä metsään, viettelivät ja kaappasivat heitä. Metson sulan löytäessä sai olla onnekas, sillä sen ajateltiin sisältävän parantavia ominaisuuksia, varsinkin naisten vaivoihin.

- **Joutsen:** pohjoisen legendan mukaan seitsemän joutsenen parvi teki muuttoa liian myöhään ja jäi jumiin jäätyneeseen järveen. Niiden pyristellessä lentoon jäinen ilmavirta kohosi taivaalle vihreinä ja sinisinä valoina. Tästä tuli revontulet.

- **Koskikara:** koska lintu viettää suurimman osan ajastaan vesiputousten äärellä sen ajateltiin olevan yhteydessä alamaailman ihmisten

kanssa, ihmisten ketkä asuivat maan alla. Maanalainen kansa ei ollut ystävällistä väkeä ihmisiä kohtaan ja koskikara pystyi juonittelemaan heidän kanssaan kostoja, jos joku häiritsi niiden pesää tai poikasista. Tämän pelossa koskikaraa vältettiin hinnalla millä hyvänsä.

- **Tunnistus (lisää kuvat):**

Viikingit metsästäivät:

- Riista: hirvet, peurat, karhut, pienriista kuten metsäjänis

- Kalat: taimen, turska, silli/silakka, ankerias, lohi

- **Kysymys:**

Mitä seuraavista ei syöty viikinkiajalla:

- Perunaa

- Naurista

- Voita?

VASTAUS – perunaa, koska se saapui Eurooppaan vasta n vuonna 1490, kun Kristoffer Kolumbus kävi Amerikassa.

- **Tiesitkö?** Suomen luonnosta voi löytää kasveja, jotka ihmiset ovat tuoneet sinne mukanaan jo aikoja sitten. Yksi, minkä epäillään levinneen kauppareittejä pitkin muun muassa Kotkaan ja Haminaan on ruohosipulia muistuttava nurmilaukka.

- **Kysymys:**

Mikä oli viikinkien tyypillisin ase?

- Miekka

- Keihäs

- Kirves?

VASTAUS – kirves, koska se oli monikäyttöinen, edullinen ja kestävä. Miekkoihin oli vain harvalla varaa.

- **Väittäjä (totta vai tarua):**

Viikingit eivät pitäneet huolta hygieniastaan ja peseytyivät harvoin.

TARUA – viikinkiajoilta on löydetty mm. erilaisia luista tehtyjä kampoja, joka osoittaa, että uskonäöstä on pidetty huolta. Viikingit myös pesivät kätensä ennen ruokailuja. Viikonpäivä laugardagr eli lauantai oli nimensä mukaan peseytymispäivä.

- **Väittäjä (totta vai tarua):**

Uskottiin, että kaikki viikingit kuollessaan päätyivät tuonpuoleiseen, Valhallaan, ylijumala Odinin mahtavaan saliin.

TARUA – vain viikingit ketkä kuolivat urheasti taisteluissa, pääsivät Valhallaan eli ”kaatuneiden saliin”. Viikingit ketkä kuolivat luonnollisista syistä, päätyivät Helheimiin, jonka ajateltiin olevan kristittyjen helvetin tai kreikkalaisten manalan kaltainen.

- **Kysymys:**

Montako vuodenaikaa viikingeillä oli?

- 1

- 2

- 3

- 4?

VASTAUS – 2, kesä (sumar), joka kesti huhtikuun puolivälistä lokakuun puoliväliin ja talvi (vetr), joka kesti lokakuun puolivälistä huhtikuun puoliväliin.

- **Väittäjä (totta vai tarua):**

Sininen väri vaatteissa merkitsi arvokkuutta ja korkeaa asemaa.

TOTTA – lankojen ja vaatteiden sininen värjäys tehtiin joko tuontituotetta indigoa käyttäen tai paikallisesta värimorsinko-kasvista. Näiden kasvien saatavuus oli rajoitunut ja siksi kallista.

- **Väittäjä (totta vai tarua):**

Viikingit olivat taitavia merenkulkijoita.

TOTTA ja TARUA – vaikka viikingeillä ei ollut karttoja tai kompassia, heillä oli muita välineitä merellä suunnistamiseen. Näitä olivat mm aurinkokivi, aurinkolevy ja suuntalevy.

Kuitenkin 1/3 osaan matkaan lähteneistä laivoista ja veneistä ei koskaan palannut ja haaksirikkoutuminen oli melko yleistä. Islanti ja Grönlanti on löydetty vahingossa, myrskyyn joutumisen ja eksymisen seurauksena.

- **Tiesitkö?**

Talvisin viikingit majoittivat karjansa samoihin asumistiloihin perheen ja orjien kanssa, sillä pitkätalot olivat ainoita paikkoja, jossa pysyä lämpimänä talven yli.

- **Tiesitkö?**

Langattoman tiedonsiirron Bluetoothin nimi ja logo liittyy viikinki Harald Sinihampaaseen? Sinihampaan katsotaan yhdistäneen Skandinavian, niin kuin tämä uusi standardi yhdisti yhtiöt Intel, Ericsson, Nokia ja Toshiba.

- **Tiesitkö?**

Pohjoismaisen mytologian mukaan, maailman syntyessä pilvet on luotu Ymir-jättiläisen aivoista? Maailma luotiin Ymirin ruumiinosista, ja esimerkiksi hänen verestään syntyivät meret, lihasta mantereet, luista vuoret, hiuksista kasvit ja silmäripsistä ihmisten maailma eli Midgard.

- **Tiesitkö?**

Viikingit olivat kooltaan suurempia, koska heillä ei ollut pulaa ravinnepitoisesta ruuasta. Liha oli heidän pääravintoaan, ja sitä saatiin karjasta, kotieläimistä sekä metsästämillä.

Lähteet:

Viikinkiaika ja levinneisyys

<http://www.katajala.net/viikinkiaika/historia/aikajana.html>

<https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/>

[https://www.history.com/topics/exploration/vikings-history#:~:text=The%20name%20Viking%20came%20from,%22vikingr%22%20\(pirate\).](https://www.history.com/topics/exploration/vikings-history#:~:text=The%20name%20Viking%20came%20from,%22vikingr%22%20(pirate).)

<https://www.britannica.com/topic/Viking-people>

Tutkimusmatkat, löydöt ja siirtokunnat

<https://www.historyextra.com/period/viking/gudrid-thorbjarnardottir-who-icelandic-viking-woman-vinland-sagas/>

<https://yle.fi/aihe/artikkeli/2020/12/04/historia-kolumbuksen-edeltajat-kuka-ehdi-ensimmäisenä-amerikan-mantereelle>

<https://www.cs.cornell.edu/home/ulfar/lceland.html#:~:text=Iceland%20was%20settled%20in%20874,under%20one%20king%2C%20namely%20himself.>

<https://www.ancient.eu/article/1310/the-vikings-in-iceland/>

<https://visitgreenland.com/about-greenland/erik-the-red/>

<https://www.britannica.com/place/Greenland/History>

Viikinkien kalenteri, viikonpäivät

[http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/viikinkien\\_kalenteri.html](http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/viikinkien_kalenteri.html)

[http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/suomalainen\\_kalenteri.html](http://www.katajala.net/viikinkiaika/ajanlasku/suomalainen_kalenteri.html)

Ruoka ja juoma

<http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/ruoka.html>

<https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/food/>

<https://plarium.com/en/blog/viking-food/#:~:text=Meals%20were%20usually%20a%20fish,of%20which%20they%20crafted%20themselves.>

[http://www.hurstwic.org/history/articles/daily\\_living/text/food\\_and\\_diet.htm](http://www.hurstwic.org/history/articles/daily_living/text/food_and_diet.htm)

<https://sciencenorway.no/archaeology-food-viking-age/what-did-the-vikings-really-eat/1706735>

<https://norse-mythology.org/viking-food-drink/>



<https://www.realmofhistory.com/2017/09/22/oldest-beer-recipe-mesopotamia-ninkasi/>

<https://www.historyhit.com/what-did-the-vikings-eat/#:~:text=Fish,-Fermented%20shark%20is&text=The%20Vikings%20enjoyed%20a%20wide,to%20ferment%20fish%20in%20whey.>

Nurmilaukka/ruohosipuli: <https://yle.fi/uutiset/3-8332588>

Elämä ja kulttuuri

<https://listafriikki.com/yleistieto/10-faktaa-viikinkien-elamasta/>

Eläimet

<https://www.ranuazoo.com/elaimet/merikotka/>

<https://www.ancient.eu/article/1313/norse-pets-in-the-viking-age/>

Myytit ja uskomukset

<https://talesfromthefairies.wordpress.com/2018/10/21/birds-and-their-meaning-in-nordic-folklore/>

<https://www.transceltic.com/pan-celtic/ravens-celtic-and-norse-mythology>

<https://norsespiritualism.wordpress.com/2015/01/24/list-of-the-gods-and-their-spirit-animals/>

<https://skjalden.com/animals-in-norse-mythology/>

Vaatetus ja korut

<https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/clothes-and-jewellery/>

<https://www.lifeinnorway.net/viking-clothes/>

<http://www.primaryhomeworkhelp.co.uk/viking/clothes.html>

Metsästys, kalastus, puutyöt, aseet

<https://www.vikingmartialarts.com/viking-man/2018/10/9/viking-hunting-fishing-and-woodsmanship-by-tyr-neilsen>

<https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/millaisia-kilpia-viikingit-kayttivat>

<https://yle.fi/uutiset/3-10881206>

Sodankäynti, aseet ja suojarahustet

[https://www.ancient.eu/Viking\\_Warfare/](https://www.ancient.eu/Viking_Warfare/)

<https://www.history.co.uk/shows/vikings/articles/top-5-viking-weapons>

Asuminen

<https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/viking-homes/>

<https://www.historyonthenet.com/life-on-a-viking-farm>

<https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/viikinki-oli-valmis-kuolemaan-pitkatalonsa-puolesta>

Musiikki

<https://en.natmus.dk/historical-knowledge/denmark/prehistoric-period-until-1050-ad/the-viking-age/the-people/music/>

<http://www.viking.no/e/life/music/#:~:text=Singing%20and%20playing%20music%20were,had%20celebrations%20of%20some%20kind.>

<http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/musiikki.html>

## Laivat

<http://www.katajala.net/viikinkiaika/elama/laivat.html>

<https://www.vikingskibsmuseet.dk/en/professions/education/knowledge-of-sailing/instrument-navigation-in-the-viking-age>

<https://rosala.fi/fi/vikingaskepp/>

## Hautaus, Valhalla, Helheim

[https://www.history.com/news/how-did-the-vikings-honor-their-dead#:~:text=Alamy%20Stock%20Photo\)-,Most%20Vi-](https://www.history.com/news/how-did-the-vikings-honor-their-dead#:~:text=Alamy%20Stock%20Photo)-,Most%20Vi-kings%20were%20sent%20to%20the%20after-life%20in%20one%20of,the%20deceased%20to%20their%20afterlife.)

[kings%20were%20sent%20to%20the%20after-](https://www.history.com/news/how-did-the-vikings-honor-their-dead#:~:text=Alamy%20Stock%20Photo)-,Most%20Vi-kings%20were%20sent%20to%20the%20after-life%20in%20one%20of,the%20deceased%20to%20their%20afterlife.)

[life%20in%20one%20of,the%20deceased%20to%20their%20afterlife.](https://www.history.com/news/how-did-the-vikings-honor-their-dead#:~:text=Alamy%20Stock%20Photo)-,Most%20Vi-kings%20were%20sent%20to%20the%20after-life%20in%20one%20of,the%20deceased%20to%20their%20afterlife.)

[https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/viikingit-tekivat-kaikkensa-paastak-](https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/viikingit-tekivat-kaikkensa-paastakseen-valhallaan)

[seen-valhallaan](https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/viikingit-tekivat-kaikkensa-paastakseen-valhallaan)

<https://historianet.fi/sivilisaatiot/viikingit/haudattiinko-viikingit-laivoissa>

## Juhlat

<https://fi.vikingslots.com/magazine/yule-rauhallinen-viikinkijoulu/>

<https://www.thevintagenews.com/2018/12/20/yule-christmas/>

<https://www.nordicvisitor.com/blog/celebrating-the-solstice-midsummer-in-the-nordics/>

<http://vikingchamber.org/top-8-viking-norse-germanic-holidays>